

VAMPIRE

THE MASQUERADE



LIVEROLLENSPIELREGELN

DER GROßDOMÄNE PASSAU UND DES BAYRISCHEN WALDES



White Wolf, Vampire and World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. Vampire the Masquerade, Werewolf the Apocalypse, Mage the Ascension, and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. This book contains mature content. Reader discretion is advised.

Portions of the materials are the copyrights and trademarks of Paradox Interactive AB, and are used with permission. All rights reserved. For more information please visit white-wolf.com.

Durch die Großdomäne Passau erschaffene Inhalte sind kein offizieller Bestandteil der World of Darkness und stellen somit kein offizielles White Wolf Material dar.

Version 2.1, Stand: Oktober 2021

VORWORT: COMMUNITY-STANDARDS

1. VAMPIRE IST EIN SPIEL

Vampire LIVE ist und bleibt eine Freizeitunterhaltung und soll allen Beteiligten Spaß machen. Es geht nicht darum, besonders hart oder leidensfähig zu sein, sondern darum, gemeinsam Freude am Spiel zu haben. Natürlich spielen wir in Vampire auch mit Konflikten, Hierarchien und Unterdrückung, und die emotionale Falltiefe unserer Charaktere macht einen besonderen Reiz dieses Spielsystems aus. Genau deshalb sollen IT-Konflikte immer nachbesprochen und offen kommuniziert werden, damit daraus keine OT-Konflikte werden. Wir wollen daher immer fair bleiben und Niederlagen sportlich nehmen. Wünsche und Anliegen unserer Mitspieler*innen nehmen wir ernst. Wir bemühen uns immer um ein gutes Spiel für alle Beteiligten („Den König spielen die anderen“).

2. PRIVATLEBEN GEHT IMMER VOR

Es gibt Zeiten, in denen ein echtes Leben außerhalb der „World of Darkness“ voll in Beschlag nimmt, sei es körperlich, psychisch oder emotional. Euer Wohlbefinden und euer Privatleben sind immer wichtiger als das Spiel. Wir sorgen gemeinsam dafür, dass Spieler*innen kein zusätzlicher Nachteil entsteht, wenn sie längere Zeit nicht am Spiel teilnehmen können (abgesehen von ihrer Abwesenheit an sich). Zugleich wünschen wir uns, dass Spieler*innen bei längerer Abwesenheit bereit sind, Plotelemente oder Ämter, die bei ihren Charakteren liegen, zu Gunsten des gemeinsamen Spiels abzugeben.

3. WIR DULDEN KEINE FORMEN VON DISKRIMINIERUNG

Im Vampire LIVE begeben wir uns oft in kritische Situationen, in denen wir unseren Mitspieler*innen voll und ganz vertrauen müssen. Deswegen sagen wir ganz klar: Wir dulden OT keine Formen von Diskriminierung wie Rassismus, Sexismus oder Queerfeindlichkeit. Auch von expliziten Darstellungen dieser Themen bitten wir Abstand zu nehmen (z.B. keine Verwendung von diskriminierender Sprache). Die Spielleitung behält sich vor, bei Verstößen Spieler*innen dauerhaft der Spielgruppe zu verweisen. Dies gilt auch dann, wenn Personen außerhalb der Spielgruppe negativ durch rassistische, sexistische oder queerfeindliche Äußerungen auffallen. Unsere Spielgruppe soll ein diskriminierungsfreier Raum für alle Spieler*innen sein, unabhängig von Geschlecht, Hautfarbe oder sexueller Orientierung.

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort: Community-Standards	3
Inhaltsverzeichnis	4
Einleitung	6
Vampire Live.....	6
Glossar	8
Die World of Darkness	12
Der Vampir	12
Die Clans	13
Die Vampirgesellschaft.....	16
Generationen	19
Termini	19
Das Spiel	20
Grundlagen.....	20
Zeichen	22
Charaktererschaffung	23
Schritt 1: Das Konzept	23
Schritt 2: Die Attribute	24
Schritt 3: Die Fertigkeiten.....	25
Schritt 4: Die Disziplinen.....	26
Schritt 5: Die Hintergründe	26
Schritt 6: Die Tugenden	27
Schritt 7: Letzte Handgriffe	27
Optional: Vor- und Nachteile	29
Werte und Regeln	30
Blutvorrat	30
Willenskraft	30
Gesundheit	31
Kraftakte.....	31
Erfahrungspunkte	32
Seinszustände	34
Menschlichkeit	34
Das Tier.....	35
Erwachen.....	36
Ernährung.....	37
Blutband	37
Ghule	38
Pfählen.....	39
Die Starre.....	39

Diablerie	40
Sonstige Gefahren	41
Kampf, Schaden und Heilung	42
Kampf	42
Grundsatz der Opferregel.....	42
Disziplinen im Kampf.....	43
Schadenarten und Folgen.....	43
Schadenswerte	44
Hinrichten und Verstümmeln.....	45
Heilung	45
Hintergründe	47
Gefolge	47
Herde.....	47
Informationsnetzwerk.....	48
Kontakte	48
Mentor*in.....	48
Ressourcen	49
Ruhm	49
Vor- und Nachteile	50
Allgemeine Vor- und Nachteile	50
Vor- und Nachteile für Malkavianer.....	51
Vor- und Nachteile für Nosferatu.....	52
Vor- und Nachteile für Tremere	52
Disziplinen	53
Auspex	53
Beherrschung	55
Geschwindigkeit	57
Gestaltwandel	59
Irrsinn	60
Präsenz	61
Seelenstärke	64
Stärke.....	64
Thaumaturgie	64
Tierhaftigkeit.....	66
Verdunkelung.....	68
Anhang: Anregungen für gutes Spiel	70
Du kannst, was du (darstellen) kannst	70
Meta-Gaming	70
Safety Tools	72

EINLEITUNG

VAMPIRE LIVE

Vampire-Live ist eine Mischung aus Improvisationstheater und einem Fantasy-Rollenspiel. Es ist die Live-Umsetzung des Pen'n'Paper-Rollenspiels „Vampire - The Masquerade“ von White Wolf. Wir bespielen dabei das Prä-V5-Setting, das in Deutschland zuletzt von Ulisses Spiele als V20 Jubiläumsausgabe neu aufgelegt wurde.

In diesem Spiel geht es darum, über einen längeren Zeitraum in die Rolle [Charakter; SC] eines fiktiven Vampirs in einer an die reale Welt angelehnte fiktive Welt zu schlüpfen und diesen glaubhaft zu verkörpern. Schwerpunkt des Spiels bildet die Dynamik der Interaktion zwischen verschiedenen Vampiren, die in dieser fiktiven Welt eine Form von Untergrundgesellschaft, verborgen vor den Augen der Menschheit, gegründet haben.

Diese fiktive Welt, in der Vampire eine wichtige Rolle hinter den Kulissen der menschlichen Gesellschaft spielen, ist darauf angelegt, sich permanent mit der realen Welt weiterzuentwickeln. Das heißt, dass fast alle Geschehnisse der realen Welt auch im Spiel passieren und der vampirische Charakter der Spieler*innen¹ sich auch permanent in dieser Fiktion bewegt. Da diese fiktive Welt auch von Werwölfen, Geisterwesen oder anderen übernatürlichen Kreaturen bewohnt und beeinflusst wird, wird sie „World of Darkness“ genannt. Den Spieler*innen steht es nun frei, zu welchem Zeitpunkt sie den Charakter live übernehmen. Sie

¹ Um Personen jeden Geschlechts anzusprechen, verwenden wir in diesem Regelwerk das Gendersternchen, wenn von spielenden Personen die Rede ist. Für im Spiel dargestellte Personen nutzen wir die neutralen Begriffe „Charakter“ oder „Figur“. Mythische Wesen (z.B. Vampir, Werwolf) und Bezeichnungen aus dem Regelwerk der WoD (z.B. Prinz, Sire, Geißel) werden in ihrer ursprünglichen Form übernommen und bezeichnen dabei immer alle Geschlechter.

können selbst ausspielen, was dieser tut, oder nur erzählerisch festlegen, wie der Charakter sich die Zeit vertreibt. Alle Aktionen des Charakters, die wichtig für seine Existenz sind, und alle Interaktionen mit den Charakteren anderer Spieler*innen müssen live ausgespielt werden. Wie in vielen Rollenspielen gibt es kein festes, vorgegebenes Ziel. Das einzige Ziel ist es, mit seiner Rolle und denen der anderen Spieler*innen Spaß zu haben. Natürlich wird dies in erster Linie dadurch erreicht, dass sich die Charaktere eigene Ziele schaffen.

Grundsätzlich gilt: Wieviel du vom Spiel hast, hängt davon ab, wieviel du ins Spiel einbringst!

EINSTIEG INS SPIEL

Neueinsteiger*innen müssen sich bei der Spielleitung (SL) anmelden. In einem Gespräch wird ihnen geholfen, eine passende Rolle zu finden. Die SL ist die einzige Instanz, die Charakterbögen für neue Spieler*innen ausgibt.

Neueinsteiger*innen müssen mindestens 18 Jahre alt sein, ein Haftungsausschluss reicht nicht aus.

DIE ROLLE

Die Rolle, die du spielen willst, sollte im Rahmen dessen liegen, was du auch über längere Zeit spielen kannst. Mach dir Gedanken über den Hintergrund und die Motivation deiner Figur.

Denk daran: Dein Charakter wird für viele Spielabende dein neues Selbst sein, also wähle mit Bedacht.

HANDLUNGEN IM SPIEL

Die Handlungen im Spiel werden aufgeteilt in „Off-Play“ und „In-Play“. Spieler*innen befinden sich In-Play, wenn alle Handlungen die des

Charakters sind. Das heißt, dass alles, was getan wird, von den anderen Charakteren wahrgenommen wird und verwendet werden darf (Spieler*innen agieren als Charakter). Off-Play nennt sich der Zustand der Spieler*innen, in denen Handlungen nicht die des Charakters sind, d.h. die anwesenden Charaktere nehmen diese Handlungen auch nicht wahr (Spieler*innen agieren als sie selbst). Dies sollte nur der Fall sein, wenn regeltechnische Dinge geklärt werden.

Beispiel: Ein Charakter verfügt über die Fähigkeit des Gedankenlesens. Off-Play fragt er das potenzielle Ziel nach dessen Gedanken und die Person antwortet ebenfalls Off-Play. Dieser Austausch, der im Spiel eine Fähigkeit simuliert, über die Spieler*innen in Wirklichkeit nicht verfügen, kann nicht von Beobachtenden wahrgenommen werden, da er sich

In-Play ja auf rein geistiger Ebene abgespielt hat. In-Play hat also kein Charakter mitbekommen, dass die Spieler*innen sich (Off-Play) unterhalten haben.

Für die Darstellung eines solchen Off-Plays gibt es eine Reihe von speziellen Zeichen, um Beobachtenden den Off-Play-Status anzuzeigen. Wenn es kein spezielles Zeichen gibt, kann ein Off-Play mit mehreren allgemeinen Break-Zeichen angezeigt werden. Hier bietet sich für kurze Unterbrechungen ein abgewinkelter Arm mit nach oben gestreckter Faust an, während sich für eine längere Off-Play vor der Brust gekreuzte Arme gewährt haben.

Unklarheiten und Streitigkeiten auf Off-Play-Ebene werden notfalls von der SL entschieden.

GLOSSAR

Ahnen

Nachdem ein Kainit mehrere menschliche Generationen durchlebt und vor allem überlebt hat, hat er in den Augen der Vampirgesellschaft den Status eines Ahns erreicht. Dies geschieht sehr selten vor 200 Jahren der vampirischen Existenz. Die Ahnen sind durch ihre erworbene Macht und Erfahrung die sichtbaren Lenker*innen der Camarilla, deren Möglichkeiten nur durch andere Ahnen oder durch Methusalems eingeschränkt werden.

Anarchen

Vor kurzem haben sich einige junge Vampire von der Camarilla losgesagt und in der sogenannten zweiten Anarchenrevolte eine eigene Sekte gegründet. Diese halten die Freiheit des Einzelnen hoch und lehnen die Tyrannei der Ahnen ab, halten jedoch – im Gegensatz zu den Monstern des Sabbats – die Traditionen in Ehren.

Offiziell werden die Anarchen von den meisten Domänen geduldet, obwohl freilich kaum ein Prinz tatenlos dabei zusehen wird, wie ein junger Mächtiger-Anarch in seiner Domäne Unfrieden stiftet.

Ancilla

Althergebrachter Ausdruck für den Status eines Kainiten, der nicht mehr als „Frischling“ (Neonat) betrachtet wird, aber auch noch nicht die Anerkennung als Ahn erworben hat. Meistens seit 50 bis 200 Jahren als Vampir aktiv.

Offiziell obliegt es dem Prinzen oder der Harpyie, besonders befähigten Neonaten diesen Status zu verleihen. In der Realität hängt der Status jedoch meist von der Gunst eines Ahnherrn bzw. einer Ahnherrin ab, denn was ist ein Ancilla denn anderes als deren Diener?

Blutband

Ein der hörigen Liebe vergleichbarer Zustand zu einem anderen Vampir. Er entsteht dadurch, dass man dessen Blut wiederholt getrunken hat und hält dann für mindestens ein Jahr.

Camarilla

Die – ihren eigenen Worten zufolge – vorherrschende vampirische Sekte, die sich auf den sechs althergebrachten Traditionen gründet. Die Camarilla wurde 1486 von den sieben Clans gegründet, die in diesem Buch vorgestellt werden und ihr Hauptzweck war und ist die Wahrung der Maskerade.

Die Sekte weist eine strenge Hierarchie auf, in der in erster Linie das Alter eines Kainiten von Bedeutung ist.

Childe

Ein Kainit, der noch vollkommen rechtlos und von seinem Sire abhängig ist. Der Sire hat das Recht, ihn jederzeit zu zerstören. Dieser Zustand wird erst mit der Freigabe durch den Sire und die Anerkennung von einem Prinzen beendet. In seltenen Fällen kann ein Neonat auch im Rahmen einer Disziplinarmaßnahme in diesen Status zurückversetzt werden.

Diablerie

Die totale Zerstörung eines Vampirs durch einen anderen, indem der eine sein Opfer vollkommen aussaugt und damit einen Teil seiner Lebensessenz, das sogenannte Herzblut, in sich aufnimmt. Angeblich kann man durch Diablerie an einem älteren Vampir Macht gewinnen. Die Praxis der Diablerie ist in der Camarilla bei Todesstrafe verboten, auch wenn es Prinzen geben soll, die sie im Rahmen einer Blutjagd erlauben.

Domäne

Die Welt der Vampire ist in sogenannte Domänen eingeteilt. Dabei handelt es sich um die Herrschaftsgebiete einzelner Prinzen, die in ihrer Größe von kleineren Städten bis hin zu ganzen Ländern variieren können.

Nach dem traditionellen Verständnis der Vampire kann ein Prinz über so viel Land herrschen, wie er faktisch kontrollieren kann. Innerhalb seines Herrschaftsgebiets ist das Wort eines Prinzen jedoch Gesetz und alle Kainiten haben sich diesem (offiziell) zu beugen.

Elysium

Begriff für Orte, an denen nicht nur der Einsatz von Disziplinen, sondern auch jede Gewalt – gegen Menschen oder Gegenstände – verboten ist. Es steht dem Prinz zu, solche Orte zu bestimmen und einen Hüter einzusetzen, der über die Einhaltung wacht.

Feenwesen

Es wird teilweise bestritten, dass solche Wesen überhaupt existieren. Es gibt Vereinzelte, die von sehr absonderlichen Begegnungen berichtet haben, aus denen hervorging, dass sie Kainiten generell lieber meiden.

Gehenna

Eine apokalyptische Vision, wonach sich die Vorsintflutlichen aus ihrer Jahrtausende umfassenden Starre erheben, um die gesamte Art der Kainiten auszulöschen. Um dieses "Jüngste Gericht" der Vampire ranken sich die verschiedensten Legenden und Kulte. Die offizielle Linie der Camarilla verbietet aber die Verbreitung solcher Gerüchte.

Geißel

Ein Kainit, der vom Prinzen einer Domäne dazu berufen wurde, die Einhaltung der Außengrenzen zu überwachen. Die Geißel hält die Domäne sauber und sucht nach ungebetenen Gästen, die je nach den Gesetzen der jeweiligen Domäne entweder vor den Prinzen geschleift oder postwendend vernichtet werden.

Geisterwesen

Es wird in zwei Arten von Geistwesen unterschieden, lebende Geistwesen, wie Naturgeister und ähnliches, und die Geister der Toten, auch Todesalben genannt. Es soll möglich sein, diese mit bestimmten Fähigkeiten zu kontaktieren, in äußerst seltenen Fällen nehmen sie auch von sich aus Kontakt auf.

Ghul

Ein Mensch oder Tier, der Vampirblut getrunken hat und mindestens einmal im Monat trinkt und dadurch nicht mehr altert und mit der Zeit besondere Kräfte entwickelt. Sie sind von ihren vampirischen Meistern abhängig und dienen ihnen, hauptsächlich bei Geschäften, die tagsüber erledigt werden müssen.

Golconda

Legendärer Bewusstseinszustand, bei dem der Vampir seine animalische Gier und seine menschliche Natur in Balance gebracht haben soll.

Harpyie

Ein inoffizieller Titel innerhalb der Camarilla, der jedoch manchmal mehr Macht mit sich bringt, als die offiziellen Ämter. Eine Harpyie wacht über die Einhaltung der Etikette und beurteilt den Respekt, den andere Kainiten verdient oder aber verwirkt haben. Damit geht auch das Recht einher, andere Kainiten zu befördern oder zu degradieren oder über die Größe von Gefallen zu urteilen.

Hüter des Elysiums

Ein Hüter wacht über das ihm überantwortete Elysium und hat in manchen Domänen sogar das Recht, eigene Elysien zu bestimmen. Innerhalb eines Elysiums hat sein Hüter nicht nur das *absolute* Hausrecht, sondern auch die Pflicht, das Elysium mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu wahren – was regelmäßig sogar die sofortige Hinrichtung von etwaigen Delinquenten mit einschließt.

Inconnu

Eine Sekte bestehend aus Ahnen und Methusalems, die sich mit dem Alter von der Vampirgesellschaft entfremdet haben und sich meist in Isolation zurückgezogen haben, um Golconda zu erreichen.

Obwohl die Mitglieder zu den wohl mächtigsten Vampiren gehören, mischen sie sich selten ein. Nur bei wirklich wichtigen Ereignissen beraten sie über ein gemeinsames Vorgehen, vor allem, um dem *Jyhad* zu entgehen.

Der Innere Zirkel

Seit 500 Jahren findet alle 13 Jahre in Venedig ein Treffen von Ahnen aller Clans statt, bei dem jeweils der Älteste des Clans eine Stimme hat, alle anderen nur Rederecht. Nach ihrem Urteil werden die Justikare festgelegt, die bis zum nächsten Treffen im Amt bleiben.

Justikar

Die sieben Justikare fungieren als die obersten Richter der Camarilla, was die Auslegung und die Durchsetzung der Traditionen angeht. Sie setzen den Willen des inneren Zirkels um und selbst Ahnen und Prinzen müssen sich ihnen beugen. Zur Erfüllung ihrer Aufgaben benennen Justikare auch Archonten, die offen in ihrem Namen agieren, und Alastoren, die sich im Geheimen in der vampirischen Gesellschaft bewegen.

Jyhad

Der große „Bürgerkrieg“ unter den Vampiren, der mit dem Kampf der Vorsintflutlichen begonnen hat und sich bis heute in den Kämpfen zwischen Camarilla und Sabbat, den Anarchen und Ahnen und der Clans untereinander fortsetzt. Es heißt sogar, dass alle Kämpfe nur Folge der Manipulationen seitens der Vorsintflutlichen sind, die uns wie Schachfiguren in ihrem Spiel gegen die Ewigkeit benutzen.

Magier

Gerüchten zufolge soll es Menschen geben, die auf einzelne oder sogar erschreckend viele und mächtige magische Fähigkeiten zurückgreifen können. Teilweise sollen sie in Zirkeln organisiert sein. Über ihre Motive lässt sich nur spekulieren.

Methusalem

Ein Ahn, der so lange gelebt und so viel gesehen hat, dass er sich resigniert aus dem Alltag der Vampirgesellschaft zurückzieht und seine Fäden aus dem Hintergrund zieht, wird Methusalem genannt. Die meisten von ihnen gehören der vierten oder fünften Generation an und stammen noch aus der vorchristlichen Zeit. Viele haben sich den Inconnu angeschlossen.

Neonat

Ausdruck für einen Kainiten, der von seinem Sire freigegeben und von einem Prinzen in die Vampirgesellschaft aufgenommen wurde. Obwohl diese häufig auch als Neugeborene bezeichneten Vampire damit nominell „vollwertige“ Kainiten sind, sind sie doch die jüngsten Mitglieder der Camarilla und haben oftmals nur wenig Einfluss.

Primogen

Innerhalb einer Domäne steht jedem Clan ein Primogen oder auch ein*e Erstgeborene*r vor. Je nach Domäne wird dieser von den Clans selbst bestimmt oder ist tatsächlich das älteste bzw. erstgeborene Mitglied seiner Blutlinie.

Prinz

Der unangefochtene Oberherrscher eines als Domäne bezeichneten Gebiets. Nach den Traditionen ist sein Wort Gesetz und alle Kainiten haben sich innerhalb seiner Domäne seinem Willen zu beugen, solange er sich nur selbst an die Traditionen hält. Manche Prinzen sind selbst machtvolle Ahnen, andere nur Marionetten noch größerer Mächte.

Raserei

Ausdruck für den Blutrausch, in den ein Vampir fällt, wenn ihn die Jagdinstinkte des Tieres überfallen.

Rötschreck

Ausdruck für die Panik, in die ein Vampir verfällt, wenn die Fluchtinstinkte des Tiers auf ihn übergreifen.

Sabbat

Eine grausame Sekte von Vampiren, die mit der Camarilla um die Vorherrschaft rivalisiert. Sie entstand aus Mitgliedern der ersten Anarchenrevolte im 15. Jhd., die sich nicht den Gesetzen der Camarilla beugen wollten. Sie vertreten die absolute Freiheit und Verantwortungslosigkeit jedes Vampirs, suchen die Nähe zum Tier in sich und verstoßen dadurch häufig gegen die Maskerade. Der Sekte gehören Abtrünnige fast aller Clans an, wobei die Lasombra und die Tzimisce die meisten Machtpositionen innehaben. Mitglieder des Sabbats, die einem Clan angehören, der in der Camarilla vertreten ist, werden als die Antitribu des Clans bezeichnet.

Sheriff

Der Sheriff ist gewissermaßen die rechte Hand des Prinzen und gleichermaßen dafür zuständig, dessen Befehle im Speziellen durchzusetzen als auch die Einhaltung der Gesetze im Allgemeinen zu überwachen.

Dieses Amt kann vom bloßen Vollstrecker über einen militärischen Befehlshaber bis hin zum versierten Ermittler die verschiedensten Formen annehmen, bildet jedoch zumeist die Exekutive innerhalb einer Domäne.

Seneschall

Der Seneschall ist der Berater des Prinzen, der diesen bei allen Bereichen unterstützt, die die Verwaltung der Domäne betreffen. Er regelt kleinere Angelegenheiten, sitzt häufig dem Primogensrat zumindest als Moderator vor und leitet meist das allgemeine Tagesgeschäft.

Die Macht des Seneschalls hängt zumeist davon ab, wie viel Macht der Prinz aus der Hand zu geben wagt. Denn ein fähiger Seneschall mag nicht nur eine wichtige Stütze, sondern auch ein potentieller Nachfolger sein.

Starre

Die Todesstarre, die ein Vampir annimmt, wenn er kurz vor der Zerstörung steht und kein Blut mehr hat, um seine Wunden auszuheilen. Ein ähnlicher Zustand tritt auch dann ein, wenn einem Vampir ein hölzerner Pfahl durch sein Herz gebohrt wird.

Vampirjäger

Es gibt Menschen, die von der Existenz von Vampiren oder anderen übernatürlichen Wesen überzeugt sind, und aus mannigfaltigen Gründen versuchen, diese zu zerstören oder gefangen zu nehmen. Auch soll es in der katholischen Kirche noch Organisationen geben, die als Nachfolger der Inquisition Vampire systematisch jagen und dabei teilweise selber übernatürliche Fähigkeiten nutzen, die ihnen aus ihrem starken Glauben erwachsen.

Werwölfe

Es gibt Kreaturen, die in der Lage sind, sich in Wolfsform oder einige Zwischenformen zu verwandeln. Diese leben meistens in Gruppen außerhalb der großen Städte und werden auch Garou oder Lupine genannt. Sie zählen die Kainiten zu ihren schlimmsten Feinden und Begegnungen mit diesen schreckenserregenden Kämpfer*innen enden meist tödlich für den Kainit.

DIE WORLD OF DARKNESS

Die folgenden Unterpunkte können als das Allgemeinwissen angesehen werden, über das ein Vampir verfügen müsste, der von seinem Erschaffer bzw. seiner Erschafferin sorgfältig in die Vampirgesellschaft eingewiesen wurde.

DER VAMPIR

DER KUSS

Dem Menschen wird sein eigenes Blut bis auf den letzten Tropfen entnommen. Kurz bevor der endgültige Tod eintritt, muss der Vampir seinem Opfer etwas von seinem eigenen Blut zu trinken geben. Vampirblut verliert, nachdem es den Körper verlassen hat, beim nächsten Sonnenaufgang seine Macht, einen Vampir zu erschaffen. In der darauffolgenden Zeit stirbt der menschliche Körper in einem äußerst schmerzhaften und erschreckend bewussten Prozess, der meist ein bis zehn Minuten andauert. Und letztlich erwacht der neu geschaffene Vampir.

Die Zeit nach dem Erwachen ist sehr verwirrend und beängstigend, da ein Vampir eine vollkommen andere Wahrnehmung hat, erst lernen muss, bewusst seine Atmung zu nutzen, um zu sprechen oder zu riechen, Emotionen neu und anders empfindet und vor allem sein ganzes Sein von diesem entsetzlich reißenden Sehnen erfüllt ist, dass sich als die Gier nach Blut herausstellen wird. Alle körperfremden Stoffe, wie Nahrung, werden in den folgenden Tagen durch den Körper ausgeschieden, was beim Erwachen alles andere als angenehm ist. Was bleibt, auch Prothesen, Narben oder Behaarung, wird für ewig unverändert bleiben.

Manche von den speziellen Fähigkeiten, die einem neuen Vampir mit dem Blut „vererbt“ werden, zeigen sich sofort, andere muss er erst entdecken, oder sogar beigebracht bekommen. Die*Der Erschaffende wird generell *Sire*, die*der Erschaffene *Childe* oder Kind genannt.

PHYSISCHE VERÄNDERUNGEN

- Lange Eckzähne, die eingezogen sind, bis der Vampir zum Beißen ansetzt.
- Blasse Haut, wenn der Vampir nicht gerade frisches Blut getrunken hat.
- Der Körper hat Umgebungstemperatur, solange er kein Blut in Hitze umsetzt.
- Kein funktionierendes Verdauungssystem, das heißt, dass sich ein normaler Vampir erbrechen muss, wenn er etwas anderes als Blut zu sich nimmt. Eventuelle Zusätze wie Drogen, die sich im Blutkreislauf des Opfers befanden, werden allerdings aufgenommen und wirken entsprechend.
- Menschliche Krankheiten können dem Vampir nichts anhaben. Es kann aber vorkommen, dass der untote Körper zum Träger eines Virus wird und die Krankheit durch sein Blut überträgt. Weiterhin gibt es einige äußerst selten auftretende Krankheiten (sog. Blutseuchen oder Blutpest), die auch Vampire befallen können.
- Herz und Lunge arbeiten nicht mehr, es sei denn, sie werden willentlich aktiviert (wie z.B. beim Sprechen).
- Sex ist physisch möglich, der Trieb und die entsprechenden Empfindungen fehlen allerdings.
- Wunden können durch Einsatz des eigenen Blutes geheilt werden. Beim Opfer reicht es, über Wunden, die durch die eigenen Fänge oder Klauen entstanden sind, zu lecken, um diese vollständig auszuheilen.
- Nur Sonnenlicht, Feuer, vollständiges Ausaugen oder Zerstückelung können einen Vampir zerstören.
- Bei Zerstörung findet ein sofortiger Verfall des Körpers statt, bis zu dem Verwesungsstadium in dem sich der Leichnam befinden würde, wenn der Betreffende im Augenblick seiner Schaffung gestorben wäre.

DAS TIER

Von dem Moment an, in dem ein Vampir entsteht, liegt in ihm die Saat der Zerstörung, die von den Kainiten meist nur als *das Tier* bekannt ist. Dies ist in den meisten Fällen jedoch weniger eine tatsächliche Bestie, sondern mehr eine Umschreibung der überwältigenden Jagd- und Fluchtinstinkte, die von der Schaffung an in einem Vampir schlummern. Und die jederzeit drohen, seine bewusste Kontrolle zu umgehen und sein Bewusstsein vollständig zu übernehmen. Auf Dauer können die meisten Vampire dies nur dadurch verhindern, indem sie sich an irgendeine Form von Verhaltenskodex klammern. Für die meisten Vampire ist dieser Kodex der Rest ihrer Menschlichkeit, die ihnen mit dem Lauf der Jahre jedoch mehr und mehr durch die Finger zu rinnen beginnt.

DER BLUTDURST

Eine Gier, die viel stärker ist als der uns bekannte Durst, treibt den Vampir dazu, Blut zu trinken. Diese Sucht früher oder später zu befriedigen ist der einzige Weg, das Tier in sich kurzfristig zu bändigen, das jederzeit dem Verstand die Kontrolle über den Körper zu entreißen droht. Ihr nachzugeben wird durch eine Ekstase belohnt, die keinen Vergleich in der sterblichen Welt findet. Wenn das Blut von Vampiren stammt, besonders von älteren, wird diese Ekstase ins Unermessliche gesteigert. Ein Erlebnis, das sich immer wieder in die Erinnerung drängen wird, wenn man mit Vampirblut konfrontiert wird.

Man sollte beim Spielen nie die innere Sehnsucht des Charakters vergessen, dieses Gefühl zu erleben.

DIE CLANS

Unter den Vampiren haben sich im Laufe der Zeit Blutlinien entwickelt, die den Legenden nach bis auf den Begründer des Vampirismus, Kain, zurückgehen. Daher bezeichnen sie sich selbst auch als *Kainiten*. Dreizehn dieser Blutli-

nien erheben den Anspruch, direkt auf jeweils einen der dreizehn Vampire zurückzugehen, die *Vorsintflutliche* genannt werden, und die Nachkommen von Kains Nachkommen waren.

Diese Blutlinien haben sich so etabliert, dass sie als Clans bezeichnet werden. Mitglieder eines Clans haben ähnliche Fähigkeiten und Ausrichtungen. Dies liegt teilweise an den Auswahlkriterien der Neulinge, aber auch an „vererbten“ Fähigkeiten.

Sieben dieser Clans haben sich in einer Gesellschaft namens *Camarilla* organisiert und stehen im Zentrum des Spiels.

Es folgt eine klischeehafte Kurzbeschreibung dieser sieben Clans, in der das generelle Bild, das andere Clans von diesen haben, und einige der häufigsten Gemeinsamkeiten unter Clanmitgliedern angerissen werden.

Spieltipp: Betrachte deinen Charakter immer als eine individuelle Figur, nicht als Personifikation deines Clans. Die Clanszugehörigkeit bietet dir eine Orientierung und eine Richtung an und geht mit gewissen Verpflichtungen einher, sie determiniert aber nicht deinen Charakter.

BRUJAH

Die Brujah sind die klassischen Rebell*innen innerhalb der Camarilla. Heutzutage fallen die meisten von ihnen durch direktes und ungeschliffenes Verhalten und einer Kleidung auf, die besonders offensiv wirken soll. Diese gehören zu den engagiertesten Agitator*innen gegen die alte Herrschaftsordnung unter den Kainiten und so manch einer musste zu den *Anarchen* überlaufen, um zu überleben. Einige von ihnen berufen sich aber auf die alte Tradition der Brujah als intellektuelle Idealist*innen und versuchen geduldig das dynamische Potential des Clans in konstruktivere Bahnen zu lenken. Die Schlagkraft der Brujah ist legendär und wird von anderen Clans gefürchtet und respektiert.



Ihre glühende Leidenschaft ist den Brujah Segen und Fluch gleichermaßen, denn sie sind dadurch der am stärksten zur Raserei neigende Clan. Jeder Versuch, einer Raserei zu widerstehen, kostet die Brujah einen WP mehr als üblich (siehe [Das Tier](#)).

Der traditionelle Name des Clans ist „der Clan der Gelehrten“.

GANGREL

Von den Gangrel heißt es, dass sie durch ihre besondere Verbundenheit mit der Natur und den Tieren auch dem Tier in sich selbst näher stehen und gelernt haben, es auch besser zu meistern. Sie ziehen meist das Leben auf freier Wildbahn den intriganten Spielen der Vampirgesellschaft in den Städten vor und die wenigen, die sich einmischen, tun es hauptsächlich um ihre individuelle Freiheit und Selbstbestimmung zu gewährleisten. Dieses Verhalten wird von den anderen Clans respektiert, unter anderem da die Gangrel durch ihre Formwandlungsfähigkeiten zu den gefährlichsten Einzelkämpfer*innen unter den Kainiten gehören. Aufgrund ihres meist nomadischen Lebensstils bevorzugen sie praktische und haltbare Kleidung.

Gangrel sind mehr als andere Kainiten mit ihrem inneren Tier im Einklang. Dadurch erhält ein Gangrel jedes Mal, wenn er in Raserei fällt, einen tierhaften Zug, wie etwa Fell oder Klauen. Jeder Gangrel startet mit mindestens einem dieser „Tiermerkmale“ und im Lauf der Zeit wird sein Erscheinungsbild unweigerlich durch weitere sinken.

Der traditionelle Name des Clans ist „der Clan des Tiers“.



MALKAVIAN

Schon zu ihren Lebzeiten besaßen die Auserwählten dieses Clans eine verschobene Realitätswahrnehmung, die sich

im Schaffungsprozess zu einem Bewusstseinszustand wandelt, der im Allgemeinen als Wahnsinn bezeichnet wird. Die meisten Kainiten neigen dazu, sie als verrückt und irrelevant abzutun, auch wenn es sie nervös macht, dass Malkavianer*innen immer wieder tiefe Einblicke in Zusammenhänge zu haben scheinen, von denen sie auf keinen Fall etwas wissen dürften. Sie selber behaupten, dass es ihnen gelungen ist, die Grenzen des menschlichen Verstandes zu überwinden und damit auch geistig die Weiterentwicklung zum Kainiten als eine höhere Lebensform vollzogen zu haben. Sie gelten als die „Wild Card“ im Machtgefüge der Camarilla. Die Schwäche des Clans ist ihre seine alternative Wahrnehmung der Realität: Malkavianer*innen sind allesamt wahnsinnig und müssen schon zu Spielbeginn eine Geistesstörung wählen, die ihre ganze Existenz bestimmt. Der traditionelle Name ist „der Clan des Mondes“.

NOSFERATU

Die Nosferatu leiden unter einem Fluch, der sie nach der Schaffung äußerlich immer weiter entstellt. Dies hat sie zu Außenseiter*innen in der Gesellschaft aber auch zu Meister*innen der Tarnung und der Heimlichkeit gemacht. Es hat sie gelehrt, ihr Augenmerk auf innere und bleibende Werte wie persönliches Ehrgefühl und das Sammeln von Wissen zu richten und sich dabei nicht von Äußerlichkeiten beeindrucken zu lassen. Diese Eigenschaften, gepaart mit dem außergewöhnlich starken Vertrauen und der Loyalität zwischen den Mitgliedern des Clans und dem Umstand, dass sie sich den Untergrund und die Kanalisation als ungestörtes Refugium gesucht haben, haben dazu geführt, dass sie als Informanten für die Camarilla unentbehrlich geworden sind. In Konfliktsituationen zwischen den Clans sind sie meistens bemüht, ihre Neutralität zu wahren.



Die Schwäche des Clans liegt auf der Hand: Alle Nosferatu sind schrecklich missgebildet und haben bei Erscheinungsbild automatisch einen Wert von null, der sich nicht steigern lässt.

Der traditionelle Name des Clans ist „der Clan der Verborgenen“.

TOREADOR

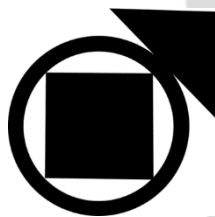
Kunst ist Leben - Leben ist Kunst: Dieser Leitsatz vereinigt im Clan Toreador hedonistische Bonvivants, besessene Künstler*innen, narzisstische Poseure, extravagante Intellektuelle und empfindsame Poet*innen. Als einziger Clan, der es genießt, sich in menschlicher Gesellschaft zu bewegen, folgen viele von ihnen dem letzten Trend oder kreieren ihn gleich selbst. Viele Toreador verbringen einen großen Teil ihrer Existenz auf der Suche nach dem perfekten Ausdruck ihrer jeweiligen Kunstformen. Trotz ihrer flamboyanten Art sollte man sie nicht unterschätzen. Durch ihre Geschicklichkeit in gesellschaftlichen Belangen haben Toreador in vielen Angelegenheiten oft großen Einfluss.

Die Empfindsamkeit der Toreador für das Schöne ist auch ihr größter Makel. Die Schönheit einer Person oder eines Objektes kann Toreador überwältigen, sodass diese WP einsetzen müssen, um wieder handlungsfähig zu werden. Andernfalls bleiben sie mindestens eine Szene lang gebannt.

Der traditionelle Name ist „der Clan der Rose“.

TREMERE

Die Tremere gehören im Grunde nicht zu den ursprünglichen Clans. Sie entstammen einem Magierzirkel, der sich Gerüchten zufolge im Mittelalter durch magische Rituale mit Vampirblut selbst zu Kainiten gemacht haben soll. Die Magie der Tremere, über die die wilden Gerüchte kursieren, wird von den ande-



ren Vampiren gefürchtet. Die gute Organisation des Clans entspringt einer straffen und effektiven Hierarchie. In jeder größeren Stadt haben sie ein Hauptquartier (*Chantry*), welches auch für Studienzwecke genutzt wird. Obwohl der Clan als Ganzes sehr mächtig ist, hüten sich erfahrene Mitglieder davor, diese Macht zur Schau zu stellen, da das Misstrauen der anderen Clans ihnen leicht zum Verhängnis werden kann. Darum bieten sie auch häufig ihre besonderen Fähigkeiten und Dienste den Mächtigen und Einflussreichen der Camarilla an.

Alle neugeborenen Tremere müssen vom Blut ihrer Clansoberen trinken und den Treueeid des Hauses schwören, wenn sie den Kuss empfangen. Dies erschafft eine Verbundenheit zu den Gesetzen des Clans und seiner Hierarchie, die einem [Blutband](#) der ersten Stufe entspricht. Und aufgrund der geheimnisvollen Riten der Tremere verliert dieser Bann nie an Stärke.

Der traditionelle Name ist „der Clan der Geheimnisse“.

VENTRUE

Die Ventrue stellen die meisten Führungspersönlichkeiten in der Camarilla. Da neben Führungsqualitäten auch Geschäftstüchtigkeit zu ihren primären Auswahlkriterien gehört, ziehen sie auch in vielen wichtigen Institutionen der menschlichen Welt ihre Fäden und entsprechend elitär und aristokratisch ist oft ihr Auftreten. Wie die Toreador bevorzugen sie eine stilvolle, kultivierte und luxuriöse Umgebung, wobei sie in ihrem Pragmatismus nicht so viel Wert auf Kreativität und Ästhetik legen. Der Kleidungsstil wie die Gedankenwelt der meisten Ventrue ist ausnehmend konservativ, wobei manche sich nicht von den Sitten der Zeit ihrer Schaffung trennen können. Ihre Fähigkeit, andere zu manipulieren und zu beherrschen, ist fast legendär, was andere Vampire zur Vorsicht im Umgang mit ihnen mahnt.

Aufgrund ihres erlesenen Geschmacks kann jeder Blaublütige nur das Blut bestimmter



Sterblicher trinken. Vor Spielbeginn muss daher festgelegt werden, von welcher Art Sterblicher der Ventrue sich ausschließlich ernährt. Hierbei könnte es sich z.B. um Jungfrauen, blonde Männer oder Angehörige eines bestimmten Berufsstands handeln.

Der traditionelle Name des Clans ist „der Clan des Zepters“.

CAITIFF

Caitiff ist die Bezeichnung für Vampire, die vom Clan ihres Sires verstoßen, bzw. nie in diesen aufgenommen wurden. Dies kann geschehen, wenn der Kainit sich schwerwiegender Verstöße gegen die Interessen des Clans schuldig gemacht hat, oder das Blut des Erschaffers zu schwach war, um die speziellen Charakteristika des Clans zu vererben. Sie haben kaum Rechte, werden von Clansmitgliedern kaum geachtet und häufig als Bauernopfer missbraucht. Unter anderem auch aus diesem Grund findet man kaum ältere Caitiff. Daher können Caitiff bei Spielbeginn auch mit einer höheren Generation nach Wahl des Spielleiters starten.

NICHT-CAMARILLA CLANS

Es gibt noch sechs weitere Clans, die aber in Europa zu selten sind oder keine wirkliche Rolle in der Camarilla spielen. Daher sollten Spieler*innen, die meinen, dass ihr Charakter etwas über diese Clans wissen sollte, dies in den entsprechenden Büchern von White Wolf nachlesen – und sich auch in-play einen guten Grund dafür ausdenken. Die Namen der Clans sind: Assamiten, Giovanni, Lasombra, Ravnos, Setiten und Tzimisce.

Zudem existieren noch einzelne kleinere Blutlinien und (fast) ausgelöschte Clans. Zu diesen absoluten Exoten ist jedoch in den heutigen Nächten kaum mehr als der Name geläufig und den meisten Kainiten ist nicht einmal deren Existenz bekannt.

DIE VAMPIRGESELLSCHAFT

Bis ins 15. Jahrhundert der menschlichen Zeitrechnung bewegten sich Vampire frei unter den Menschen, nur durch lose Clanstrukturen und die Macht ihrer *Ahnherr*innen* beschränkt. Die noch relativ geringe Zahl und die Machtlosigkeit der Menschen machten noch keine Gesetze erforderlich, die ihre Handlungsmöglichkeiten unter Sterblichen einschränkten. Erst unter dem Druck der ersten organisierten Vampirjagden, die von der 1435 offiziell einberufenen Inquisition ausgingen, und der Anarchenrevolte, die von jungen unzufriedenen Vampiren angeführt wurde, kam es zu ersten Zusammentreffen einiger Ahnen. Die Ältesten der sieben Clans Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere und Ventrue legten daher 1486 in Venedig den Grundstein für die heutige *Camarilla*. Diese beansprucht für sich im Namen aller Kainiten der Welt zu sprechen und Regelungen zu treffen, denen sich alle beugen müssen.

Der Hauptzweck dieser Organisation war und ist es, die *Maskerade* zu wahren, um die unter den Sterblichen bekannten Vampirgeschichten zu Mythen verblassen zu lassen. Gleichzeitig bemühten sich die Vampire, das wissenschaftliche Denken bis hin zur Aufklärung zu fördern, um den Glauben an ihre Art zu untergraben. Außerdem wurde die Einhaltung der *Lex Talionis* erzwungen. Die sechs Traditionen, die auf den legendären Kain zurückgehen sollen, sollen die Macht der Älteren stützen und eine hierarchische Ordnungsstruktur unter den Kainiten etablieren.

Seit 1743 wird das *Prinzentum* von der Camarilla anerkannt. Dieses weist einem Kainiten die Verantwortung über eine Domäne zu, das heißt über ein Areal, das er zu beherrschen in der Lage ist.

Der *Prinz* bzw. die *Fürstin*² herrscht absolut über ihre*seine Domäne und hat damit u. a. die Möglichkeit, eine *Blutjagd* auf Kainiten auszurufen, denen die Verletzung einer der Traditionen vorgeworfen wird. Damit erhält jeder andere Vampir das Recht, die*den Verurteilten zu vernichten. Des Weiteren obliegt es dem Prinzen zu entscheiden, wer berechtigt wird, ein Kind zu erschaffen.

Bei seinen Entscheidungen hat der Prinz die Möglichkeit, auf seinen Seneschall oder den Rat der *Primogene* zurückzugreifen, die sich aus den Oberhäuptern der Clans der Domäne zusammensetzen. Die konkrete Macht innerhalb der Domäne wächst einem Prinzen aber weniger durch das Amt zu, als durch persönliche Fähigkeiten und Einflussmöglichkeiten. So gibt es auch Prinzen, die sich kaum durchsetzen können oder nur die Strohmänner einer noch größeren Macht hinter ihnen sind.

Über den Prinzen stehen in der Gesellschaftshierarchie die *Justikare*, die vom geheimen *Inneren Zirkel* alle 13 Jahre neu eingesetzt werden. Sieben an der Zahl - einer für jeden Clan - sind sie die eigentlichen Richter und Lenker der Vampirgesellschaft. Sie haben zum Beispiel das Recht, die sechs Traditionen zu interpretieren und (theoretisch!) sogar neue zu schaffen, einen Prinzen abzusetzen, Domänen zusammenzulegen oder ähnliches. Bei der Erfüllung des Amtes helfen ihnen die *Archonten*, die als ihre Vollstrecker die gesamte Welt bereisen und die *Alastoren*, die als Geheimagenten den Willen der Justikare umsetzen, ohne dass in den meisten Fällen auch nur ihre Anwesenheit bemerkt wird.

² In der WoD ist die Amtsbezeichnung „Prinz“ für alle Geschlechter üblich und nicht an männliche Kainiten gebunden. Dennoch steht es Kainiten frei, den Titel *Prinz* ihrer Herkunft oder ihrem Geschlecht nach zu adaptieren. Auch Bezeichnungen wie „Principessa“, „Comtessa“ oder „Erzherzog“ sind möglich.



DIE TRADITIONEN

I. DIE MASKERADE

Du sollst dein wahres Wesen niemandem enthüllen, der nicht vom Geblüt ist.
Wer solches tut, verwirkt seine Blutrechte.

II. DIE DOMÄNE

Deine Domäne ist dein eigener Belang.
Alle anderen schulden dir Respekt, solange sie sich darin aufhalten.
Niemand darf sich gegen dein Wort auflehnen, solange er in deiner Domäne weilt.

III. DIE NACHKOMMENSCHAFT

Du sollst nur mit Erlaubnis deines Ahnen andere zeugen. Erzeugst du andere ohne Einwilligung deines Ahnen, sollen sowohl du als auch deine Nachkommen erschlagen werden.

IV. DIE RECHENSCHAFT

Wen du erschaffst, der ist dein eigenes Kind. Bis der Nachkomme auf sich selbst gestellt ist, sollst du ihm alles befehlen.
Du trägst seine Sünden.

V. GASTFREUNDSCHAFT

Ehre die Domänen anderer.
Wenn du in eine fremde Stadt kommst, so sollst du dich dem vorstellen, der dort herrscht. Ohne das Wort der Aufnahme bist du nichts.

VI. DIE VERNICHTUNG

Es ist dir verboten, andere von deiner Art zu vernichten.
Das Recht zur Vernichtung liegt ausschließlich bei deinen Ahnen.
Nur die Ältesten unter euch sollen die Blutjagd ausrufen.

GENERATIONEN

Die Macht und damit das Ansehen eines Vampirs richten sich unter anderem nach seiner Generation. Die Generation ist ein Maß, wie weit der Vampir in der Blutlinie von Kain entfernt ist, welcher als erster Vampir die erste Generation darstellt. Vampire deren Generation unter der sechsten liegt, sind sehr selten.

II. Generation

Über die Existenz dieser Vampire ist nur bekannt, dass es etwa drei bis fünf gewesen und sie allesamt ihren eigenen Kindern, der dritten Generation, zum Opfer gefallen sein sollen.

III. Generation

Diese Vampire von unvorstellbarer Macht werden Vorsintflutliche genannt und sind den Legenden zufolge die Urväter aller heute existierenden Kainiten. Angeblich liegen sie schlafend an versteckten Orten auf der Welt, bis sie eines Tages erwachen und *Gehenna* über die Welt bringen.

IV. und V. Generation

Diese sehr mächtigen Vampire werden meist Methusalems genannt und haben einerseits Angst vor der Machtgier jüngerer Vampire, aber auch vor den Vorsintflutlichen. Sie agieren fast ausschließlich aus dem Verborgenen.

VI. bis VIII. Generation

Die mächtigen Vampire dieser Generationen haben meist den Rang eines Ahnherren inne und stellen für gewöhnlich die Besetzung der wirklich wichtigen Positionen in der Camarilla, wie Prinzen, Justikare oder Archonten.

IX. bis XI. Generation:

Vampire dieser Generationen sind selten alt genug, um als Ahnen zu gelten und haben meist den Rang eines *Ancilla* inne. Sie bekleiden oft wichtige Ämter innerhalb einer Domäne oder sind Primogen ihres Clans.

XII. und XIII. Generation

Diese sind die jüngsten Vampire, die zumeist auf der untersten Sprosse der kainitischen Hierarchie angesiedelt sind. Obwohl sie den absoluten Großteil der Camarilla ausmachen, müssen sie sich jede Form von Respekt oder Einfluss hart erarbeiten.

TERMINI

Im Vampire-Live-Spiel werden eine Menge Termini benutzt, um regeltechnisch den übernatürlichen Zustand eines Vampirs zu beschreiben. Um einen vampirischen Charakter so zu beschreiben, dass er mit allen normalen und übernatürlichen Fähigkeiten in einem Gesamtkontext von Regeln und gegenseitigen Abhängigkeiten gespielt werden kann, müssen diese in ein System gebettet werden. Jeder Charakter hat verschieden stark ausgeprägte Fähigkeiten und Eigenschaften, die jeweils durch einen Wert von eins bis fünf dargestellt werden. Die Attribute stellen die jeweiligen und Eigenschaften des Charakters dar, die einen regeltechnischen Einfluss aufs Spiel haben. Oft liegen diese schon in seinem menschlichen Dasein verwurzelt, auch wenn sie sich natürlich entsprechend der Erfahrung auch steigern lassen. Diese Anlagen bestimmen mit, wie gut der Charakter seine übernatürlichen, vampirischen Fähigkeiten - die Disziplinen - nutzen kann. Die meisten Disziplinen beinhalten in ihren verschiedenen Machtstufen mehrere unterschiedliche Fertigkeiten, die nacheinander gelernt werden müssen, aber dennoch in einem Sinnzusammenhang stehen. Die Tugenden des Charakters sind unter anderem Ausdruck seines Persönlichkeitsbilds und verändern sich eher selten. Sie entscheiden über die anfängliche Willenskraft und die anfänglichen Menschlichkeit, die sich der Charakter erhalten konnte, sowie darüber, wie gut der Charakter sich in verschiedenen Situationen den Instinkten des Tiers in ihm erwehren kann.

Alles Weitere wird in den folgenden Kapiteln erklärt.

DAS SPIEL

GRUNDLAGEN

Das Spiel in Vampire Live folgt dem Grundsatz „**Du kannst, was du darstellen kannst**“ (DKWDDW). Im Gegensatz zum Pen-and-Paper-Rollenspiel sind die Fähigkeiten deines Charakters also limitiert. So wird ein Duell nicht durch die Werte in Geschick entschieden und eine hitzige Diskussion nicht dadurch, wer das höhere Charisma vorzuweisen hat. Solche Szenen werden schlicht ausgespielt, sodass es in solchen Situationen ausnahmsweise nicht nur auf die Fähigkeiten der Charaktere ankommt, sondern (auch) auf die der Spieler*innen. Überlege dir also bei der Charaktererschaffung genau, welche Fähigkeiten und Eigenschaften du gut darstellen kannst bzw. willst. Du kannst hier jederzeit auch die SL um Rat bitten.

Grundsätzlich gilt: Alles, was für das Spiel zwischen den Charakteren irgendwie relevant ist, sollte konkret, live und unmittelbar ausgespielt werden. Insbesondere sollten Sätze wie „Eigentlich hätte...“ oder „...könnte ich aber“ oder ähnliche umgangen werden.

Im Gegensatz hierzu werden vampirische und sonstige übernatürliche Fähigkeiten in der Regel über Erzählen („Telling“) oder über bestimmte [\(Hand-\)Zeichen](#) abgehandelt, denn natürlich kannst du im Spiel nicht mit Autos werfen oder Gedanken lesen. Andere Fähigkeiten, wie z.B. einzelne Fachkenntnisse, oder Kampffertigkeiten werden direkt ausgespielt. Natürlich kann sich ein*e Spieler*in auch jederzeit entscheiden, dass der eigene Charakter in einem bestimmten Bereich schlechter ist, als er oder sie selbst es wäre. Dies ist oftmals auch sinnvoll, denn nur weil ein*e Spieler*in etwa Medizin studiert hat, wird der bzw. die zugehörige Gangrel-Landstreicher*in realistischerweise dennoch nicht wissen, wie man eine Notfall-OP durchführt.

Auf alles, was im Spiel relevant werden könnte aber nicht glaubhaft dargestellt werden kann oder zu viel Vorstellungsvermögen von anderen Spieler*innen erfordert, sollte zugunsten des Spielflusses hingegen verzichtet werden. Für den Grenzbereich, der sich hierbei zwischen den Möglichkeiten deines Charakters und deinen persönlichen Möglichkeiten als Spieler*in auf tun kann, gibt es einige Vorkehrungen und Regelungen. Diese haben sich im Laufe der Zeit als sinnvoll erwiesen, um den Spielraum möglichst klein zu halten.

DOWNTIME-HANDLUNGEN

Als Downtime-Handlungen oder auch nur „Downtimes“ bezeichnet man solche Handlungen oder Aktionen, die aus unterschiedlichen Gründen nicht direkt in-play dargestellt werden können. Dies kann unter anderem daran liegen, dass eine Handlung außerhalb des Spielorts (wenn ein Charakter z.B. eine Waffe aus seiner Zuflucht holt) oder insgesamt zwischen zwei Spielabenden stattfindet (wenn ein Charakter z.B. jemanden beschatten will).

Downtimes werden bei der SL angemeldet und gelten erst dann als ausgeführt, wenn die SL die Aktion bestätigt und ggf. eine Rückmeldung zu Erfolg oder Misserfolg gibt. Solche Downtimes, die ausschließlich die Interaktion zwischen mehreren Charakteren beinhalten (wenn sich etwa zwei oder mehr Charaktere zu einem konspirativen Gespräch treffen wollen), benötigen hingegen nicht die Bestätigung einer SL. Sie sollten dieser aber dennoch mitgeteilt werden, damit diese einen Überblick über das behält, was in der Domäne passiert – und wer weiß schon, ob man nicht vielleicht bereits von dritter oder vierter Seite beschattet wird?

Da man während einer Downtime nichts ausspielen kann, entscheiden in solchen Fällen die Attribute eines Charakters bzw. der beteiligten Charaktere über den genauen Ausgang einer Aktion.

OPTIONAL: GRUNDFRAGEN DES DT

Es ist mitunter notwendig, dass sich Spieler*innen ein genaueres Bild von dem Leben des Charakters außerhalb des persönlich ausgespielten Bereichs machen.

Als Minimum sollte man sich zumindest über die folgenden Dinge einige Gedanken machen und diese der SL mitteilen, da sie einen direkten Einfluss auf das Spiel von und mit den anderen Charakteren haben können: Angaben zu Ort und Sicherung der Zuflucht(en), Beschreibung der Ghule, finanzielle und materielle Ressourcen und etwaige wichtige Kontakte – und vor allem schlüssige Gründe, wie man zu alledem gekommen ist.

Hierbei gilt die goldene Regel: Gesagt getan, nichts gesagt nichts getan. Soll heißen: Wenn etwas nicht bei der SL angemeldet wird, muss diese davon ausgehen, dass auch der Charakter sich mit diesem Thema nicht beschäftigt hat. Denn sollten Spieler*innen ohne offensichtlichen Anlass auf etwas angesprochen werden, so könnten sie ahnen, dass etwas im Busch ist, und sich folglich intensiver mit dem Schutz der eigenen Ressourcen beschäftigen, als sie es ohne konkrete „Bedrohungslage“ getan hätten. Wenn also ein*e Spieler*in der SL keinerlei Informationen etwa zur Sicherung seiner Zuflucht gibt, so kann diese ihm im Rahmen der Logik zwar eine herkömmliche Alarmanlage zugestehen, weitergehende Sicherungen wie etwa gehulte Bluthunde und Säurefallen werden dort aber nicht zu finden sein.

Mitunter kann es auch relevant sein, der SL weitere Informationen zu Jagdverhalten und Freizeitgestaltung zu geben, sofern davon auszugehen ist, dass dies im Spiel relevant werden kann. So sollte sich etwa ein Gourmet gut überlegen, wie er die Leichen in seinem Keller entsorgt, denn es könnte durchaus passieren, dass andere Charaktere einmal danach suchen werden.

KOMMUNIKATION

Informationen (auch falsche), die die Charaktere betreffen, wie ihre Fähigkeiten, ihre Pläne, ihre Vergangenheit oder ihre Einstellung, sollten ausschließlich im Spiel ausgetauscht werden. Selbst völlig unbedeutend erscheinende Off-Play-Informationen können auch bei guten Spieler*innen zu einer Verzerrung des Verhaltens gegenüber dem betreffenden Charakter führen. Auch ist der Unmut meist groß, wenn man nicht von einem Charakter, sondern von dessen Spieler*in angelogen wird. Andererseits kann aber auch von Spieler*innen nicht verlangt werden, aktuelle Intrigen offenzulegen, nur weil man off-play darauf angesprochen wird. Von daher sollten nur solche Informationen off-play weitergegeben werden, die schon in-play (an den jeweiligen Charakter) geflossen sind. Hierbei sollte dann auch an der „in-play-Version“ festgehalten werden.

ZEIT

Eine Runde entspricht einem Zeitraum von etwa drei bis fünf Sekunden. Diese Zeiteinheit ist nur für den Einsatz von Disziplinen relevant, da junge Kainiten in einer solchen Runde nur einen einzelnen BP und damit auch nur eine Disziplin einsetzen können.

Eine Szene entspricht hingegen einer mehr oder weniger abgrenzbaren Situation innerhalb eines Spieleabends. Hierbei kann es sich um ein nur wenige Minuten andauerndes Duell ebenso handeln, die um eine deutlich längere Sitzung des Primogensrats. Sollte die aktuelle Situation hingegen weniger eingrenzbar sein oder aber eine Szene deutlich länger andauern, so kann davon ausgegangen werden, dass eine Szene mit Ablauf einer halben Stunde endet.

Die Zeit läuft fortwährend weiter, Unterbrechungen des Zeitflusses oder Rückläufe sind nur durch die SL möglich (am besten nur in Ausnahmefällen) oder wenn eine Verletzung oder Verletzungsgefahr einer Person vorliegt. Ein lautes „STOPP“ oder auch „Time-Freeze“ unterbricht den Zeitfluss sofort.

ZEICHEN

Es gibt im Rahmen des Spiels einige Zeichen, um regeltechnische Zustände aufzuzeigen, die von der wahrgenommenen Realität abweichen. Dazu gehören das allgemeine Off-Play-Zeichen und einige spezielle Off-Play-Zeichen für einzelne Fähigkeiten. Außerdem können bestimmte Zustände durch Tücher oder Bänder, die an Gegenständen oder am Körper befestigt sind, gekennzeichnet werden.

OFF-PLAY-ZEICHEN

Ein abgewinkelter Arm mit nach oben gestreckter Faust für kurze Off-Time, vor der Brust gekreuzte Arme für eine längere Off-Time.

AUSPEXZEICHEN

Einer oder mehrere gestreckte Finger liegen auf der Wange und deuten auf ein Auge. Die Anzahl der Finger zeigt die Stufe an [Auspex](#).

BEHERRSCHUNGSZEICHEN

Einer oder mehrere gestreckte Finger liegen an der Schläfe, während der Anwender Blickkontakt aufnimmt. Die Anzahl der Finger zeigt die nötigen WP an, um der [Beherrschung](#) zu widerstehen.

BLAUES BAND O.Ä.

Die Person ist in [Nebelform](#) oder Schattenform unterwegs, d.h. sie wird nur als leichter Dunst oder zusammenhangsloser Schatten wahrgenommen. Meist kann auch einfach mittels Off-Play-Zeichen darstellen, dass man in-play nicht oder nur in anderer Form anwesend ist.

GELBES BAND Ö.A.

Der Gegenstand oder die Person ist absolut Off-Play und wird vollkommen ignoriert.

PRÄSENZZEICHEN

Ein Charakter zeichnet vor sich mit einem Finger oder einer Hand eine auf der Seite liegende Acht in die Luft, um den Effekt der ersten [Präsenzstufe](#) anzuzeigen.

Alternativ – auf höheren Stufen ausschließlich – wird eine Hand auf die Herzgegend gelegt. Die Anzahl der ausgestreckten Finger zeigt dann die nötigen WP an, um der [Präsenz](#) zu widerstehen.

ROTES BAND O.Ä.

Meist kann auch einfach mittels Off-Play-Zeichen darstellen, dass man in-play nicht anwesend ist. Die Person ist in dieser Form nicht wahrnehmbar, aber irgendetwas ist anwesend:

- Wenn die Person ein [Tier](#) in der Hand hält, ist dieses an seiner Stelle anwesend.
- Wenn die Person [Auspex 5](#) oder sonst nichts anzeigt, ist nichts zu sehen. Charaktere mit einem Auspex-Wert von mindesten vier haben ein ganz vages Gefühl, dass „irgendetwas“ anwesend ist.
- Ein Gegenstand mit rotem Band ist eine Illusion. Der Erschaffer und/oder die SL geben Auskunft über die Details.

VERDUNKLUNGSZEICHEN

Einer oder mehrere gestreckte Finger liegen auf der gegenüberliegenden Schulter. Die Anzahl der Finger zeigt die Stufe an [Verdunklung](#). Bei Gegenständen sollte der Wert drauf vermerkt sein.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Alle neuen Charaktere sind erst dann im Spiel, wenn sie von der SL zugelassen sind.

SCHRITT 1: DAS KONZEPT

Noch bevor der neue Charakter in Werte gegossen wird, gilt es einige Grundfragen zu beantworten. Hier sollten vor allem das grundlegende Konzept und die Clansangehörigkeit entschieden werden.

Als Empfehlung bietet es sich an, sich vorher schon die Basics zu überlegen und dann mit der SL zusammen den vollständigen Charakter zu entwerfen. So ist gewährleistet, dass sich der neue Charakter auch in das vorliegende Spielgefüge einfügt.

Das Aussehen des Charakters entspricht natürlich deinem eigenen, wobei du dich aber bemühen solltest, den speziellen Stil des Charakters durch die Kleidung und andere Details deutlich zu machen. Hierbei können auch Perücken, Bärte und Make-up nützlich sein.

Das wichtigste ist, einen Charakter so zu entwerfen, dass du ihn glaubhaft als individuelle Persönlichkeit über einen längeren Zeitraum darstellen kannst. Ein „stellt euch vor, ich bin groß, stark, eloquent und beeindruckend“ reicht im Live-Spiel nicht aus.

Als erstes sollte man sich dann über die Persönlichkeit des Charakters Gedanken machen und mit der SL besprechen. Die Komplexität der Persönlichkeit sollte an die einer wirklichen Person wenigstens herankommen.

Am einfachsten ist es, wenn man eine grundlegende Idee auswählt (wie etwa einen korrupten Polizisten oder eine Angehörige der Cyber-Goth-Szene) und um diesen Schwerpunkt herum dann den restlichen Charakter konstruiert.

Dabei sollte der fiktive Charakter nicht so weit von der eigenen Persönlichkeit entfernt ist, dass man den Spielfluss und das Selbstverständnis der Rolle verliert, und auch nicht so ähnlich, dass es zu einer zu starken Identifizierung kommt. Im letzteren Fall kann es rasch dazu kommen, dass Dinge, die im Spiel geschehen, zu persönlich genommen werden. Für Spieler*innen, die auf andere sauer sind für das, was deren Charaktere ihrem Charakter im Spiel angetan haben, ist dieses Spiel nicht geeignet.

In diesem Schritt ist es auch notwendig, die Vergangenheit des Charakters auszuarbeiten. Man wählt einen Namen aus und entscheidet, wer und wie die Eltern waren, wann und wo der Charakter geboren wurde und wie seine Kindheit und Jugend verlaufen sind. Wer ihn wann und aus welchen Gründen geschaffen hat, entscheidet derweil über **Clan und Alter** des Charakters, wobei dies in Absprache mit der SL erfolgen sollte. Spieler*innen sollten sich auch überlegen, welches Verhalten der Charakter bis zu diesem Zeitpunkt zeigte und wie dieses seitdem geändert hat. Außerdem sollte man sich noch ein paar Dinge ausdenken, die das Konzept abrunden, wie den Werdegang innerhalb der Kainitengesellschaft oder auch Freundschaften, Feindschaften, Mentor*innen, Kontakte oder finanziellen Ressourcen des Charakters. Reizvoll ist es natürlich auch, den Charakter nur bis kurz vor der Schaffung zu entwerfen und dann als Mensch anzufangen, der erst im Spiel zum Vampir wird.

Besonders empfehlenswert ist es, seinen Charakter auch mit einem reichen Meinungs- und Ambitions hintergrund zu erschaffen, damit man im Spiel Interessen verfolgen kann und nicht nur Zuschauer sein muss.

DAS RECHTE MAß

Zwar ist jede*r Spieler*in frei, den Hintergrund des Charakters selbst zu bestimmen. Jedoch gibt es gewisse Rahmenbedingungen, die aus Gründen des Spielgleichgewichts und der Logik einzuhalten sind.

Grundlegend werden Charakters, die länger als 50 Jahre Vampir sind, generell nicht zugelassen. Für ein Alter jenseits der 30 sollte es zumindest einen Grund geben, wie etwa historische Begebenheiten o.ä.

Auch sollte man sich hinsichtlich des Lebenslaufs zurückhalten, denn die Charaktere sollten sich durch das auszeichnen, was sie In-Play leisten und nicht durch das, was Spieler*innen ihnen mit auf den Weg geben. Insbesondere sollten Spieler*innen nicht übermäßig Respekt oder Anerkennung für etwas einfordern können, was der Charakter nicht erspielt, also nie „wirklich“ geleistet hat. Gerade in Anbetracht der strengen Hierarchie, die in der Camarilla herrscht, sollte auch niemand auf einem Niveau einsteigen, für das er selbst oder andere In-Play jahrelang hart arbeiten müssten.

Auch gilt stets zu bedenken, was gerade erschaffen wird: ein Neucharakter. Und dem entsprechen auch die Werte. Ein*e Spieler*in kann sich also entscheiden, den ehemaligen Prinz von Andorra spielen zu wollen, dessen Großreich der Pyrenäen in den letzten 50 Jahren als letzte Bastion gegen die anstürmenden spanischen Sabbathorden diente. Doch obwohl der besagte Prinz damit 50 Jahre lang an vorderster Front gekämpft hätte, wäre er trotzdem nicht mächtiger, als ein Gangrel-Welpe, der vor drei Monaten von seinem Erzeuger geschaffen und in der Wildnis zurückgelassen wurde. Schon allein, um solche Logikbrüche zu vermeiden, sollte auf die Schaffung solcher (nominell) machtvollen Vampire verzichtet werden.

Insbesondere sind mächtige Charaktere nicht dafür da, um die Egoprobleme ihrer Spieler*innen auszugleichen.

SCHRITT 2: DIE ATTRIBUTE

Die Attribute im Vampire-Live spiegeln die Talente des Charakters für seine Disziplinen wieder. Ihre Höhe entscheidet, wie gut der Charakter seine einzelnen Fähigkeiten beherrscht. Direkte Bedeutung erlangen sie jedoch lediglich bei manchen Downtimes, darüber hinaus haben sie keine verbindlichen Auswirkungen aufs Spiel. Ein Charakter mit Intelligenz eins muss also nicht dumm gespielt werden, einer mit Charisma fünf wird aber auch nicht allein dadurch beeindruckend. Natürlich bietet sich jedoch an, sich im Spiel an den gesetzten Schwerpunkten zu orientieren.

Die Attribute spalten sich in drei Kategorien: körperliche, gesellschaftliche und geistige.

Die körperlichen Attribute sind Körperkraft, Widerstandsfähigkeit und Geschick.

Die gesellschaftlichen Attribute sind Manipulation, Charisma und Erscheinung, wobei Manipulation dein Können bei beeinflussenden Disziplinen widerspiegelt und du Charisma für Disziplinen brauchst, wo deine Ausstrahlung und dein Aussehen gefragt sind. Erscheinung sollte zu deinem echten Erscheinungsbild passen und kann durch Kleidung, Schminke o.ä. unterstrichen werden.

Die geistigen Attribute sind Wahrnehmung, Intelligenz und Geistesschärfe, wobei Wahrnehmung v.a. für die Disziplin des Auspex und Intelligenz für Disziplinen, bei denen dein Verstand gefordert ist, eine Rolle spielt.

Entscheide, welche Kategorie deine **primäre**, deine **sekundäre** und deine **tertiäre** wird. Verteile dann auf die Attribute der primären Kategorie 7 Punkte, auf die der sekundären 5 Punkte und die der tertiären 3 Punkte, wobei auf jedem Attribut bereits ein Punkt ist.

Die genauen Auswirkungen der Attribute finden sich unter [Disziplinen](#) und unter [Kampf, Schaden und Heilung](#).

KÖRPERLICHE ATTRIBUTE

Körperkraft: Muskelkraft und körperliche Fitness des Charakters

Widerstandsfähigkeit: Härte, Ausdauer und Resistenz gegen Schaden

Geschick: Wie geschickt und körperlich gewandt der Charakter ist

GESELLSCHAFTLICHE ATTRIBUTE

Charisma: Ausstrahlung, Persönlichkeit und Anmut

Manipulation: Talent zu überreden, zu überzeugen und zu beeinflussen

Erscheinung: Aussehen und allgemeines Erscheinungsbild (Nosferatu grundsätzlich 0, Gangrel verlieren pro 3 Tiermerkmale einen Punkt)

GEISTIGE ATTRIBUTE

Wahrnehmung: Ausprägung der Sinne, Aufmerksamkeit, Reaktion

Intelligenz: Logik, Lernfähigkeit und mentale Kapazität

Geistesschärfe: Auffassungsgabe und Verständnis

Geschick, Erscheinung und Geistesschärfe solltest du im Spiel nicht als Wert benutzen, sondern darstellen können. Auch hier gilt jedoch, dass man sich an den verteilten Punkten orientieren sollte.

SCHRITT 3: DIE FERTIGKEITEN

Die individuellen Fertigkeiten eines Charakters sind all jene Fähigkeiten, die ein Charakter im Lauf seiner Existenz erworben hat, sei es durch Übung, Ausbildung oder seinen schulischen Werdegang.

Fertigkeiten sind gegenüber dem direkten Ausspielen nachrangig. Redueduelle und Zweikämpfe werden niemals durch Punktwerte entschieden, die Fähigkeiten kommen erst dann zur Anwendung, wenn das Ausspielen an seine

Grenzen gelangt. Wenn also die SL z. B. entscheiden muss, ob ein Charakter bei einer Downtime-Beschattung erfolgreich ist oder einen Computer hacken kann, dann wird er sich nach den Fähigkeiten *Heimlichkeit* oder *Computer* erkundigen. Fähigkeiten haben jedoch keine eigenen Punktwerte, sondern geben einem Charakter lediglich zwei Bonuspunkte pro Stufe auf das jeweils passende Attribut (wie z.B. auf Geschick, wenn ein Charakter jemanden beschattet oder auf Wahrnehmung, um selbige Beschattung zu bemerken).

Anders als Attribute sind die Fertigkeiten lediglich in zwei Kategorien unterteilt: *Aktive* und *Passive* Fertigkeiten. Passive Fertigkeiten geben einem Charakter lediglich die oben genannten Boni und verbessern so ihre Chancen in bestimmten Downtimes. Aktive Fertigkeiten werden demgegenüber zwingend benötigt, um bestimmte Aktionen durchzuführen – auch im Live. So kann zwar jeder Charakter das Knacken eines Schlosses ausspielen, indem er betont fachmännisch an diesem herumdoktert, doch nur einem Charakter mit der Fertigkeit *Sicherheit* wird dies auch gelingen.

Du kannst dir bei Charaktererschaffung insgesamt **vier Fertigkeiten** auswählen, die dein Charakter beherrschen soll, wobei **eine Fertigkeit auch zweimal gewählt** werden darf.

AKTIVE FERTIGKEITEN

Computer: Arbeit mit und Manipulation von IT-Systemen, z.B. Hacken

Handwerk: ein einzelner handwerklicher Bereich, z. B. Fahrzeugtuning oder Tätowieren

Medizin: pharmakologische und medizinische Kenntnisse und praktische Fähigkeiten

Naturwissenschaften: chemische, biologische und physikalische Kenntnisse und deren Anwendung

Okkultismus: mythologische wie esoterische Kenntnisse

Sicherheit: Kenntnisse über Sicherheitssysteme und wie man sie umgeht

PASSIVE FERTIGKEITEN

Aufmerksamkeit: Wahrnehmung und die Fähigkeit, auf Details zu achten

Gesetzeskenntnis: juristische Kenntnisse und deren konkrete Anwendung

Heimlichkeit: die Fähigkeit, sich zu verstecken und sich allgemein unbemerkt zu bewegen

Nachforschungen: umfasst sowohl das Wälzen von Unterlagen als auch die Recherche vor Ort

Nahkampf: Fähigkeiten sowohl im bewaffneten wie im unbewaffneten Nahkampf

Schusswaffen: Handhabung von Feuerwaffen, Armbrüsten und Bögen

SCHRITT 4: DIE DISZIPLINEN

Die besonderen Fähigkeiten der Vampire werden gemeinhin Disziplinen genannt. Jede Disziplin ist eine Ansammlung von artgleichen übersinnlichen Begabungen, die in einem Stufensystem von eins bis fünf gestaffelt sind – auch wenn machtvolle Ahnen gerüchteweise über noch höhere Stufen verfügen.

Man muss jeweils eine Stufe einer Disziplin nach der vorherigen lernen und sich somit schrittweise durch das Erlernen einzelner Stufen einer Disziplin verbessern. Wie gut man die einzelnen Fähigkeiten beherrscht, ergibt sich häufig aus einem der Attribute.

Jede Blutlinie hat sogenannte Clansdisziplinen, die generell über das Blut des Clans weitergegeben und meist auch als erstes vom Sire an seine Nachkommen gelehrt werden. Zudem fällt deren Meisterung dem Charakter leichter als bei clansfremden Disziplinen. Hierbei gibt es auch exklusive Disziplinen, wie Gestaltwandel für die Gangrel oder Thaumaturgie für die Tremere, deren Weitergabe streng gehütet wird.

Du kannst **4 Punkte** auf die Clansdisziplinen deines Charakters verteilen. Die maximale Stufe am Anfang ist **3**.

CLANSDISZIPLINEN

Brujah: Geschwindigkeit, Präsenz und Stärke

Gangrel: Gestaltwandel, Seelenstärke und Tierhaftigkeit

Malkavian: Auspex, Irrsinn und Verdunklung

Nosferatu: Stärke, Tierhaftigkeit und Verdunklung

Toreador: Auspex, Geschwindigkeit und Präsenz

Tremere: Auspex, Beherrschung und Thaumaturgie

Ventrue: Beherrschung, Präsenz und Seelenstärke

Caitiff: Keine (Anfangsdisziplinen je nach Schöpfer)

SCHRITT 5: DIE HINTERGRÜNDE

Die Hintergrundeigenschaften sollten zum einen zum ausgearbeiteten Hintergrund passen, diesen aber zum anderen auch in Werte fassen. Sollte der Charakter noch Kontakt zu seinem Sire haben, wird nun festgelegt, wie mächtig diese*r Mentor*in ist. Wenn der Charakter die letzten 10 Jahre mit Aktiengeschäften verbracht hat, wird nun entschieden, wieviel er dabei verdient hat.

Hintergründe haben einen Wert von 1 bis 5, jedoch sollte ein Charakter nicht mit mehr als 4 Punkten in einem einzelnen Hintergrund starten, immerhin will man sich In-Play noch verbessern können. Natürlich können Spieler*innen auch weniger Punkte verteilen, sofern dies besser zum Charakter passt.

Da auch der Hintergrund nur in Abstimmung mit der SL ausgearbeitet werden sollte, hat diese auch das letzte Wort, was die hier verteilten Punkte angeht. Die einzelnen zur Auswahl stehenden Hintergründe werden im gleichnamigen [Kapitel](#) behandelt.

Jeder Charakter erhält **5 Punkte**, die du auf die verschiedenen Hintergrundeigenschaften verteilen kannst. Der Maximalwert liegt am Anfang bei **4**.

SCHRITT 6: DIE TUGENDEN

Deine Tugenden zeigen die moralischen Stärken und Schwächen an, die einen Einfluss auf dein vampirisches Naturell haben könnten. Sie teilen sich auf in Gewissen, Selbstbeherrschung und Mut.

Hierbei steht dein *Gewissen* für deine Ideale und deine Moral, und wie schwer es dir fällt, dagegen zu verstoßen, bzw. deine Fähigkeit zur Reue, wenn du es dennoch tust. Dieser Wert ist auch ein Maßstab dafür, wie leicht du deine Menschlichkeit verlierst.

Selbstbeherrschung ist die Kontrolle, die du über dich selbst hast und die Fähigkeit, deinen Trieben, insbesondere dem Tier in dir, nicht nachzugeben. Sie regelt, wie leicht es dir fällt, den Jagdinstinkten des Tieres zu widerstehen.

Mut steht für die Fähigkeit, Angst, Panik, äußeren Widerständen und Gefahren zu trotzen und deinen Fluchtinstinkten in unpassenden Situationen zu widerstehen. Mehr hierzu unter [Das Tier](#).

Auf diese drei Werte kannst du insgesamt **sieben Punkte** verteilen, um ihre Gewichtung in deinem Charakter anzuzeigen. Jede Tugend hat bereits einen Punkt und man kann nicht mehr als **fünf Punkte** pro Tugend haben.

SCHRITT 7: LETZTE HANDGRIFFE

GENERATION

Deine Generation bestimmt die Grenzen deines Machtpotentials.

Ein neugeschaffener Charakter gehört stets der **12. Generation an**, es sei denn, er stammt von einem anderen SC ab oder ist ein Caitiff.

Durch deine Generation wird dein maximaler Blutvorrat bestimmt und festgelegt, wie effektiv du ihn nutzen kannst (siehe [später](#)).

BLUTVORRAT

Dein Blutvorrat zeigt an, wie viel Blut du in Form von Blutpunkten (BP) in dir hast. Auch hier gibt es einen Maximalwert, bis zu dem du in der Lage bist, Blut in deinem System aufzunehmen. Der Maximalwert deines Blutvorrats ergibt sich aus deiner Generation.

Neucharaktere starten daher stets mit einem maximalen Blutvorrat von **11 BP**, es sei denn, er stammt von einem anderen SC ab oder ist ein Caitiff.

BP kannst du verwenden, um bestimmte Disziplinen einzusetzen oder um Wunden zu heilen, die du erhalten hast. BP hinzu gewinnen kannst du nur, indem du Blut trinkst. Genaueres unter [Blutvorrat](#).

MENSCHLICHKEIT

Deine Menschlichkeit ist der einzige Halt, um nicht vollkommen unter die Kontrolle der Bestie zu fallen, die in jedem Vampir lauert und dementsprechend klammern die meisten Vampire sich an sie. Dieser Wert von eins bis zehn zeigt an, wie weit du noch von der totalen Übernahme des Tiers entfernt bist. Jede Erfahrung, die dich weiter von dem entfernt, was in dir einmal menschlich war, schwächt deinen Widerstand.

Der Startwert deiner Menschlichkeit errechnet sich aus der Summe von **Gewissen und Selbstbeherrschung**.

Deine Menschlichkeit wirkt sich darauf aus, wie leicht du in Raserei oder Röttschreck verfällst, wie lang und tief du tagsüber schläfst, und wie lange du in Starre verweilen musst. Mehr unter [Menschlichkeit](#).

WILLENSKRAFT

Auch deine Willenskraft wird in einem Wert von eins bis zehn festgelegt. Dieser Wert zeigt die maximale Höhe deiner Willenskraft-Punkte

an. Bis zu diesem Maximum kann sich die Punktzahl ständig verändern, da du deine Willenskraft-Punkte einsetzen (ausgeben) und wiedergewinnen kannst (siehe [Willenskraft](#)).

Der Anfangswert deiner Willenskraft entspricht deinem **Mut-Wert**.

Einsetzen kannst du sie z.B. um dich gegen bestimmte Disziplinen zu wehren oder um dem Bluttausch zu widerstehen.

GESUNDHEITSTUFEN

Jeder Charakter hat eine Anzahl von Gesundheitsstufen, die sich aus seiner Widerstandskraft und seiner Seelenstärke ergibt.

Die Gesundheitsstufen ergeben sich aus der Summe von **Widerstandskraft und Seelenstärke** plus einen weiteren Punkt.

Die Gesundheit eines Charakters kann damit einen Wert von 2 bis 11 besitzen, wobei der Maximalwert bei der Generierung faktisch 9 Gesundheitsstufen beträgt. Mehr zu diesem Thema findest du unter [Gesundheit](#).

RASEREI UND RÖTSCHRECK

Für jeden Charakter müssen im Rahmen der Generierung zwei „Schlüsselreize“ gewählt werden, die sein Tier in besonderem Maße ansprechen. Der eine ist ein sogenannter **Rasereigrund**, der die Jagd- und Kampfinstinkte des Tieres weckt. Der andere ist ein sogenannter **Rötschreckgrund**, der die Fluchtinstinkte des Tieres anspricht. Mehr zu diesem Thema findest du unter [Das Tier](#).

Es muss je ein **Raserei- und ein Rötschreckgrund** gewählt werden.

CLANSCHWÄCHE WÄHLEN

In vielen Fällen wird die Clanschwäche eines Charakters durch seine Blutlinie bestimmt, in anderen Fällen ist es jedoch notwendig, dass sich die Spieler*innen noch weiter festlegen.

Gangrel müssen sich für ein Tiermerkmal entscheiden, das mehr oder weniger sichtbar ist.

Malkavianer müssen die Geistesstörung benennen, die ihre Persönlichkeit dominiert.

Toreador müssen sich für eine Kunstform entscheiden, die sie besonders begeistert.

Ventrue müssen sich für die Art von Blut entscheiden, die sie bevorzugen.

FREEBIES

Am Ende des Charaktererschaffungsprozesses besteht eine weitere Möglichkeit, individuelle Schwerpunkte zu legen. Mit den sogenannten Freebie-Punkten können dem Charakter noch Punkte in den verschiedenen Werten „dazugekauft“ werden. Hierbei gelten die üblichen Grenzen der Generierung, d.h. das Maximum für Disziplinen liegt bei 3 und kein Hintergrund darf auf Stufe 5 angehoben werden.

Die jeweiligen Kosten an Freebie-Punkten ergeben sich aus der nachstehenden Tabelle.

Zu steigern	Kosten pro Punkt
Disziplin	7
Attribut	5
Willenskraft	2
Fähigkeit	3
Tugend	2
Hintergrund	1
Menschlichkeit	2 (nur in Absprache mit der SL)

Es dürfen bis zu **15 Freebie-Punkte** verteilt werden.

Es ist allein mit Freebies nicht möglich, eine clansfremde Disziplin schon bei Generierung auszuwählen. Hierzu ist zusätzlich der Vorteil „Zusätzliche Disziplin“ nötig (siehe [Vor- und Nachteile](#)).

OPTIONAL:

VOR- UND NACHTEILE

Es kommt manchmal vor, dass einem Charakter, um ihn noch besser abzurunden, bestimmte besondere Fähigkeiten oder Angewohnheiten mitgegeben werden sollen. Diese nennen sich Vor- und Nachteile und finden sich im gleichnamigen [Kapitel](#).

Es steht allen Spieler*innen frei, zum Abschluss der Generierung für den Charakter genau einen

Vorteil aus der Liste der zugelassenen Vor- und Nachteile zu wählen. Dieser kostet zwar keine Punkte, jedoch muss für den Vorteil zeitgleich auch ein Nachteil aus der genannten Liste gewählt werden.

Vor- und Nachteile sind in erster Linie zur Individualisierung und Abrundung eines Konzepts gedacht. Regeltechnische oder spielentscheidende Auswirkungen haben sie nur in den wenigsten Fällen.

WERTE UND REGELN

BLUTVORRAT

Das Blut, das sich in dem Vampir befindet, ist seine Lebensenergie, von der er zehrt. Jeder Tag seiner Existenz nimmt ihm einen Blutpunkt aus seinem System. Auch muss er, um warm zu erscheinen oder um nicht zu gefrieren, Blutpunkte verbrennen. Er kann seine Blutpunkte (BP) einsetzen, um Wunden anderer oder seine eigenen zu heilen (siehe [Kampf, Schaden und Heilung](#)) oder um einzelne Disziplinen anwenden zu können (siehe [Disziplinen](#)). Wenn der Blutvorrat unter fünf fällt, wird es immer schwieriger, dem Bluttausch des Tieres zu widerstehen (siehe [Das Tier](#)), wenn er auf eins sinkt, muss jede Runde ein Willenskraft-Punkt (WP) aufgewendet werden, um nicht sofort in Raserei zu fallen. Ein Vampir ohne Blut in seinem Körper fällt sofort in [Starre](#).

Die Macht eines Vampirs richtet sich unter anderem nach seiner Generation. Wie viele BP man in seinem Vorrat halten und pro Runde einsetzen kann, hängt von der Generation ab. Je niedriger die Generation eines Vampirs ist, umso stärker ist die Kraft seines Blutes.

Generation	BP / Runde	Blutvorrat
8.	3	15
9.	2	14
10.	2	13
11.	1	12
12.	1	11
13.	1	10

WILLENSKRAFT

Deine Willenskraft zeigt das Maß deiner geistigen Stabilität an. Hierbei wird zwischen dem Willenskraft-Wert, den du maximal erreichen kannst, und deinem temporären Willenskraft-Wert unterschieden. Du kannst nämlich in bestimmten Situationen einzelne Willenskraft-Punkte temporär ausgeben, um dich vor Aus-

wirkungen innerer oder äußerer Einflüsse zu wehren. Dies zeigt an, dass du dich ausnehmend stark konzentrieren und all deinen Willen zusammennehmen musst, um diesen Auswirkungen zu entgehen.

Ein möglicher Einfluss von innen wäre, dass das Tier versucht, dich zu übernehmen (siehe [Das Tier](#)), ein äußerer wäre z.B., dass ein anderer Vampir versucht, dich mit Hilfe einer seiner Disziplinen zu beeinflussen. Der Stand deines temporären WP-Wertes zeigt das Maß deiner verbliebenen geistigen Widerstandsfähigkeit an. Je tiefer er sinkt, desto passiver wirst du: Wenn der temporäre Wert auf null fällt, stehst du kurz vor der Besinnungslosigkeit und bist kaum in der Lage, dich noch zu konzentrieren oder dich geistig gegen andere aufzulehnen.

Es gibt auch geistige Angriffe, bei denen du die Möglichkeit hast, dich vollständig gegen die Beeinflussung zu wehren, indem du WP-Punkte temporär ausgibst. Die Anzahl der WP-Punkte ergibt sich aus der Höhe des Resistenzwerts, der meist einem Attribut des Angreifers entspricht. Meistens musst du die Tatsache, dass du dich aktiv gewehrt hast, irgendwie anzeigen, z.B. indem du dich deutlich abwendest.

Ein Nicht-Vampir hat zwar auch Willenskraft, kann aber seine WP-Punkte normalerweise nicht auf diese Art einsetzen. [Ghule](#) müssen doppelt so viele WP-Punkte aufwenden wie Vampire, um sich gegen Disziplinen o.ä. zu wehren.

Zurückgewinnen kannst du deine temporär verlorenen WP-Punkte, indem du dir in Nächten, in denen nicht gespielt wird, überlegst, welche Dinge dein Charakter tut, die seinem Naturell entsprechen, seinem Ego schmeicheln und damit seine Willenskraft wieder aufbauen (maximal ein Punkt pro Woche, die SL kann auch mehr vergeben). Du kannst natürlich nur WP-Punkte bis zu deinem maximalen Willenskraftwert zurückgewinnen.

GESUNDHEIT

Jeder Charakter hat eine Anzahl von Gesundheitsstufen, die sich aus seiner Widerstandskraft und seiner Seelenstärke ergibt. Diese zeigen den Grad an, in dem der Körper eines Charakters unbeschädigt ist. Solange ein Charakter über sämtliche seiner Gesundheitsstufen verfügt, ist sein Körper regeltechnisch gesehen in mehr oder weniger intaktem Zustand – von einigen Kratzern und blauen Flecken vielleicht einmal abgesehen.

Darunter zeigt der Verlust jeder Gesundheitsstufe einen steigenden Verwundungsgrad an. Fällt die Gesundheit auf einen Punkt, ist der Getroffene nahezu vollkommen handlungsunfähig (ein Vampir kann jedoch durch Einsatz von BP heilen). Sobald die Gesundheit auf null fällt, ist er bewusstlos und damit vollkommen handlungsunfähig (näheres unter [Kampf, Schaden und Heilung](#)). Verwundungen, die einen Charakter noch nicht auf die beschriebenen Punktwerte bringen, sollte die*der Spieler*in durch Torkeln oder fahrigere Bewegungen ausspielen. Gesundheitsstufen verliert man, wenn man Schaden erhält. Zurückgewinnen kann man seine verlorenen Gesundheitsstufen nur durch den Einsatz von Blutpunkten (siehe [Kampf, Schaden und Heilung](#)), da ein Vampir keine natürliche Regeneration mehr hat.

Bei dem erhaltenen Schaden wird zwischen normalem und schwer(-heilbarem) Schaden unterschieden. Schwerer Schaden wird von Bissen und Klauen übernatürlicher Wesen oder von Feuer und Sonnenlicht verursacht und hat zur Folge, dass er von den meisten Charakteren nur sehr viel schwerer ausgeheilt werden kann (siehe [Schadensarten und Folgen](#)).

Bekommt ein Vampir, dessen Gesundheit auf null gefallen ist, noch eine weitere Verwundung mit schwerem Schaden, ist er endgültig zerstört. Erhält er eine weitere Verwundung mit normalem Schaden verliert er BP statt Gesundheitsstufen und fällt in den Torpor, sobald auch sein Blutvorrat aufgebraucht ist.

KRAFTAKTE

Es lassen sich vereinzelt Kraftakte, die aufgrund deines Körperkraft-Wertes und vor allem deines Stärke-Wertes möglich wären, auch live umsetzen. Für alle Arten von Kraftakten, die nicht zu Schaden eines anderen führen, addiert der Anwender seinen doppelten Stärke-Wert auf seinen Körperkraft-Wert (hier zeigt sich besonders die übermenschliche Kraft von [Stärke](#)). Das Ergebnis ist der Kraftakt-Wert, mit dem er solche Handlungen ausführt.

Beispiel: Eine Spielerin hält einen anderen Spieler fest. Beide sagen ihren Kraftakt an. Die Brujah der Spielerin kommt auf 8 (Körperkraft 4 + Stärke 2*2), der Gangrel des Spielers auf 4 (Körperkraft 4, keine Stärke).

Sofern ein Charakter einen mind. 2 Punkte höheren Kraftakt-Wert hat, kann dieser den anderen festhalten oder sich losreißen.

Im Beispiel packt die Brujah den Gangrel und presst ihn an die Wand. Alles andere muss normal ausgespielt werden.

Es liegt im Ermessen der SL, ob sie auch andere Kraftakte wie eine Tür einzurennen (diese muss dann ab einem bestimmten Kraftakt Off-Play geöffnet werden) oder ähnliches zulässt. Einige beispielhafte Kraftakte finden sich in nachfolgender Tabelle.

Kraftakt	Möglicher Effekt
2	Stuhl zertrümmern
4	Brett zerschlagen, normale Tür aufbrechen
6	Motorrad werfen, Sicherheitstür aufbrechen
8	Metallrohr verbiegen, kleines Auto umwerfen
10	Zementwand durchschlagen
12	Metallenen Laternenmast verbiegen
14	Mittelgroßes Auto werfen

ERFAHRUNGSPUNKTE

Um das Lernvermögen eines Charakters zu simulieren, werden im Laufe des Spieles Erfahrungspunkte (EP) von der SL vergeben.

Nach jedem Spieleabend verteilt die SL die EP im Rahmen von null bis drei an jeden Charakter. Einen EP gibt es für jeden Spielabend, den ein Charakter In-Play besucht hat. Sollten Spieler*innen einen Abend mit mehreren Charakteren besucht haben, so müssen sie sich entscheiden, welcher Charakter den EP erhalten soll.

Außerdem kann durch die SL pro Spielabend ein Extra-EP vergeben werden, wenn ein Charakter am Spiel des Abends aktiv teilgenommen hat. Entscheidend ist hier, ob der Charakter sich am Spiel beteiligt, persönliche Ziele erreicht und vielleicht sogar selbst Plot produziert hat. EP sollten nicht eingesetzt werden, um Spieler für besonders gutes oder schlechtes Spiel zu belohnen oder zu bestrafen, da sich hierfür kein objektiver Maßstab finden lässt. Es ist eher fraglich, dass ein Charakter in-play etwas aus der Tatsache lernt, dass er schauspielerisch gut dargestellt wird. EP werden ausschließlich für die Aktivität, die ein Charakter ins Spiel bringt, vergeben.

Dementsprechend kann die SL pro Monat einen EP vergeben, wenn der Charakter über DT einen Plot verfolgt oder produziert. Ob das Verfolgen persönlicher Ziele aufwendig genug ist, um einen EP zu rechtfertigen, entscheidet die SL.

STEIGERN

Alle Veränderungen der Werte eines Charakters gelten erst im Spiel, wenn sie der SL mitgeteilt und von dieser bestätigt wurden.

Die erhaltenen EP können Spieler*innen einsetzen, um die Werte eines Charakters um einzelne Punkte zu erhöhen. Wie viele EP sie für den jeweiligen Punkt ausgeben müssen, hängt von dem Wert und seiner vorherigen

Höhe ab. Die genauen Kosten können der nebenstehenden Tabelle entnommen werden.

Eigenschaften	Kosten
Neue Fertigkeit	7
Neue Disziplin	10
Neuer Pfad (Thauma)	7
Attribut	Bisheriger Wert x4
Clansdisziplin	Bisheriger Wert x5
Clansfremde Disziplin	Bisheriger Wert x7
Disziplin (Caitiff)	Bisheriger Wert x6
Pfade (Thauma)	Bisheriger Wert x4
Tugend	Bisheriger Wert x2
Willenskraft	Bisheriger Wert

Natürlich bedeutet die Tatsache, dass man die nötigen EP hat, um einen Wert zu steigern, nicht, dass er einfach so steigt. Es bedeutet nur, dass man die nötigen Voraussetzungen hat, um diesen höheren Wert zu erlernen. Für manche Fähigkeiten und die meisten Disziplinstufen, die ein Charakter erlernen möchte, muss erst In-Play jemand gefunden werden, der als passende*r Lehrmeister*in dienen kann und auch bereit ist, die jeweilige Fähigkeit weiterzugeben.

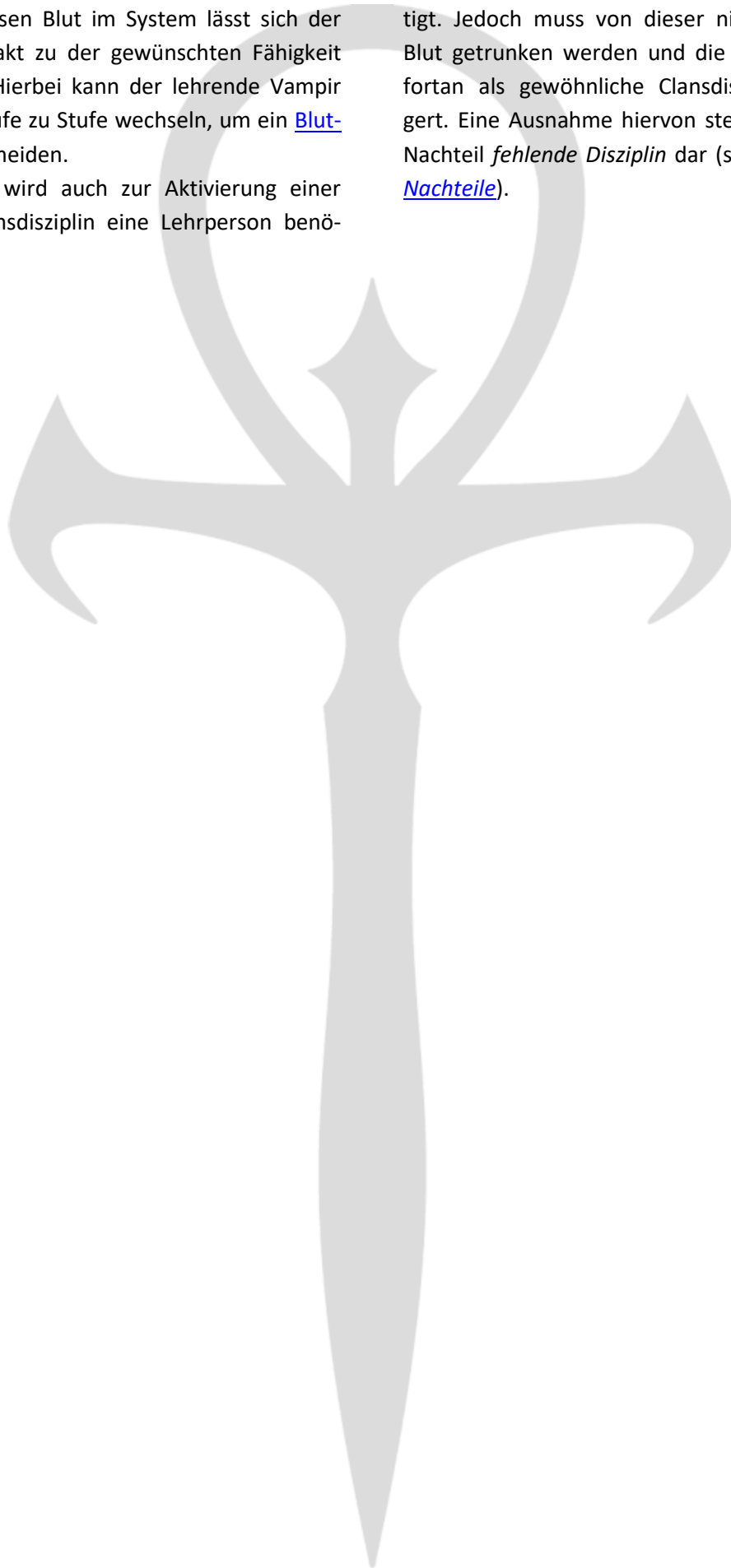
Vor allem die vampirischen Disziplinen sind ohne Lehrmeister*in kaum zu verbessern. Generell wird für jede neue Disziplinstufe, die ein Charakter sich aneignen möchte, eine Lehrperson benötigt, die die Fähigkeit bereits beherrscht. Bei den Disziplinen Beherrschung und Verdunklung, bei denen die zweite Stufe im Grunde nur eine Verbesserung der ersten darstellt, kann hingegen die zweite Stufe mit Zustimmung der SL auch ohne Lehrperson erworben werden. Die Disziplinen Geschwindigkeit, Seelenstärke und Stärke können sogar bis Stufe 3 angehoben werden, bevor man eine tatsächliche Lehrperson benötigt.

Zum Erlernen jeder Stufe einer clansfremden Disziplin muss ein Charakter jedoch immer eine Lehrperson konsultieren und zudem einen BP vom dieser trinken. Der lehrende Vampir muss einem Clan angehören, der die betreffende Disziplin als Clansdisziplin hat und diese mindestens auf einem Wert von 2 beherrschen.

Erst mit dessen Blut im System lässt sich der innere Kontakt zu der gewünschten Fähigkeit etablieren. Hierbei kann der lehrende Vampir auch von Stufe zu Stufe wechseln, um ein [Blutband](#) zu vermeiden.

Im Übrigen wird auch zur Aktivierung einer eigenen Clansdisziplin eine Lehrperson benö-

tigt. Jedoch muss von dieser nicht zwingend Blut getrunken werden und die Disziplin wird fortan als gewöhnliche Clansdisziplin gesteigert. Eine Ausnahme hiervon stellt jedoch der Nachteil *fehlende Disziplin* dar (siehe [Vor- und Nachteile](#)).



SEINZUSTÄNDE

MENSCHLICHKEIT

Deine Menschlichkeit zeigt an, wie stark du dich noch an menschliche Ideale und Moralvorstellungen klammerst. Dieses Klammern ist der einzige mentale Halt, den du hast, um nicht vollständig dem Tier in dir anheimzufallen. Je häufiger du gegen die allgemeingültigen menschlichen Verhaltensmaßstäbe verstößt, desto schwieriger wird es für dich, noch an diese Ideale zu glauben, d.h. sie stützen dich nicht mehr, wenn das Tier mal wieder versucht, die Kontrolle zu übernehmen. Wenn deine Menschlichkeit auf null gefallen ist, übernimmt das Tier dich vollständig.

Um dies in ein System im Spiel zu übertragen, wurde eine Art menschliche Werte-Skala entwickelt, auf der du langsam nach unten rutschst. Wie leicht du eine dieser Stufen verlierst, hängt von deiner Fähigkeit ab, Verstöße dagegen zu bereuen: Je niedriger also dein Gewissen-Wert, desto schneller schwindet deine Menschlichkeit. Wann und ob du Menschlichkeits-Punkte verlierst, entscheidet die SL anhand deiner Taten und deines Gewissen-Wertes.

Hier ist eine Tabelle, in der – klischeehaft – die Mindestverstöße aufgeführt sind, um die betreffende Stufe verlieren zu können. Diese Mindestverstöße sollen natürlich nur ein ungefähres Bild geben, an der sich die SL orientieren kann. Je weniger Menschlichkeit du noch hast, desto krasser müssen die Verstöße sein, um noch mehr zu verlieren.

Es kann natürlich auch passieren, dass die SL entscheidet, deine Menschlichkeit wieder zu erhöhen, wenn du äußerst bemüht bist, den „Geboten der Menschlichkeit“ zu folgen. Dies kommt aber bei geistig gesunden Kainiten sehr selten vor.

Menschlichkeit	Mindestverstoß
10	Versehentliches geringes Fehlverhalten
9	Absichtliches geringes Fehlverhalten
8	Jemanden absichtlich verletzen
7	Grobe Verletzung der Würde anderer
6	Fahrlässige Tötung (z.B. beim Trinken)
5	Böswillige Zerstörung
4	Mord im Affekt
3	Kaltblütiger Mord
2	Sadismus und Perversion
1	Absolut unmenschliche Akte

Durch deine Menschlichkeit wird bestimmt, wie lange du in Starre verweilen musst, wenn du einmal in diese verfallen bist, und wie schwierig es für dich ist, aus dem Schlaf zu erwachen, wenn Gefahr droht (siehe [Erwachen](#)).

Außerdem kannst du bei drohender Raserei oder Röttschreck nie mehr Punkte von deiner Selbstbeherrschung oder von deinem Mut nutzen, als deine Menschlichkeit beträgt.

In Anbetracht der Tatsache, dass die Menschlichkeit im Laufe der Zeit schneller und schneller zu schwinden pflegt, mag es erstaunlich wirken, dass solch *unmenschliche* Wesen wie manche Ahnherren noch immer klar denken können. Hinter vorgehaltener Hand wird daher gemutmaßt, dass manche der Alten andere „Pfade“ gefunden haben, um das Tier zu bändigen. Diese Möglichkeiten sind jedoch den meisten Neugeborenen nicht einmal bekannt, geschweige denn eröffnet.

DAS TIER

Das Tier in dir lauert fortwährend darauf, die Kontrolle über dich zu übernehmen. Hierzu nutzt es jede Situation in der seine Jagd- oder seine Fluchtinstinkte angesprochen werden oder du in deiner Kontrolle durch spezielle Schlüsselreize geschwächt bist.

Wie sich das Tier verhält, wenn es an die Oberfläche dringt, hängt von der Ursache ab, die sein Durchbruch ermöglicht hat. Hierbei werden zwei Verhaltensweisen unterschieden: Der Bluttausch, im Spiel Raserei genannt, und die panische Flucht, im Spiel Röttschreck genannt.

In beiden Fällen regieren dich deine tierischen Instinkte, wodurch du zu keinem rationalen oder vernünftigen Gedanken fähig bist und nur auf unmittelbare Stimuli reagierst.

Bitte nur der Charakter, nicht die Spieler*innen!

Bei Charaktererschaffung werden für jeden Charakter dessen jeweiligen Schlüsselreize gewählt, die entweder Röttschreck oder Raserei auslösen. Wenn das Tier durchzubrechen droht, gibt es nur noch die Möglichkeit, all seinen Willen zusammenzunehmen und sich mit aller inneren Kraft gegen die hochkommenden Zwänge zu stellen oder das Tier bestimmt für die nächste Zeit dein Handeln. Dieser Widerstand wird durch die Ausgabe von WP-Punkten dargestellt. Welche Ausmaße eine Bedrohung, eine Provokation oder eine sonstige Stimulation haben muss, um das Tier in dir zu wecken, ist in letzter Instanz von deiner Fairness abhängig und muss von Situation zu Situation überdacht werden. Ein grober Rahmen dafür sollte die Höhe der maßgeblichen Tugenden und deiner Menschlichkeit sein.

RASEREI

Wenn deine Jagdinstinkte oder einer deiner Rasereigründe angesprochen werden, musst du abhängig von deiner Selbstbeherrschung

WP-Punkte (siehe Tabelle) ausgeben oder in Raserei (siehe später) gehen. Deine Jagdinstinkte werden z.B. ausgelöst:

- durch Konfrontation mit offenen Blut, insbesondere von mächtigen Vampiren, wenn dein Blutvorrat auf fünf oder niedriger ist.
- durch Konfrontation mit potentiellen „Blutspendern“, wenn dein Blutvorrat auf drei oder niedriger ist.
- bei körperlichen oder verbalen Angriffen auf deine Person oder auf jemanden, der dir nahe steht oder an den du blutgebunden bist.
- Bei Konfrontation mit dem bei Generierung gewählten Raserei-Grund.

Selbstbeherrschung	Nötige WP-Punkte
1	3
2-3	2
4-5	1

Brujah müssen einen zusätzlichen WP-Punkt ausgeben, um nicht in Raserei zu fallen, wenn einer ihrer Rasereigründe angesprochen wird. Du kannst keine Stufen auf der Tabelle nutzen, die höher als dein Menschlichkeitswert sind. D.h. mit Menschlichkeit drei musst du zwei WP ausgeben, selbst wenn du Selbstbeherrschung vier hast.

Beispiel: Eine Spielerin wählt für ihre Toreador als Raserei-Grund „Zerstörung von Kunst“. Bei einem Spieleabend schlägt ein Charakter provokant ihren wunderschönen, handgemachten Glaspokal in Scherben. Die Toreador hat eine Selbstbeherrschung von 3. Um die Raserei zu unterdrücken kann sie 2 Willenskraftpunkte ausgeben oder sie lässt der Raserei freien Lauf und geht dem Übeltäter an die Kehle.

Auswirkungen

Wenn du in den Bluttausch oder die Raserei fällst, übernimmt das Tier vollständig deine Handlungen. Ob du im Rahmen einer Raserei „nur“ herumtobst, schreist und Dinge zerstörst, ob du in eine Berserkerrage verfällst, in der du

jeden angreift, der dir im Weg steht - vorzugsweise die, die du nicht magst, bzw. die dich provoziert haben - oder ob du dich auf die nächstbeste Blutquelle wirfst, um sie gänzlich auszutrinken, hängt von den Umständen ab, wegen denen du in die Raserei gefallen bist.

Der Bluttausch endet erst, wenn sich die ursprüngliche Situation maßgeblich geändert hat und die ursprüngliche Ursache nicht mehr vorhanden ist, z.B. kein potentieller Gegner mehr in der Nähe ist. Charaktere, die dem Vampir in Raserei persönlich nahestehen, können auch versuchen, ihn festzuhalten oder beruhigend auf ihn einzureden, dies dauert aber seine Zeit und endet so manches Mal mit Verletzungen.

Während der Raserei wird der Vampir auch von schwersten Verletzungen nicht beeinträchtigt. Die Raserei aus Zorn treibt das Opfer zu einer völlig ungebremsten und unkontrollierten Attacke auf alles, was es in Raserei versetzt hat und auch auf alle, die ihm dabei im Weg stehen. Dabei kann man außer *Stärke*, *Geschwindigkeit*, *Gestaltwandel 2* und *Seelenstärke* keine Disziplinen einsetzen, die eine willentliche Aktivierung erfordern. Auch ist es unmöglich, irgendwelche Waffen zu verwenden.

Während der Raserei ist ein Vampir immun gegen alle Folgen des Röttschrecks und alle Beherrschungs- und Präsenz-Versuche.

RÖTSCHRECK

Wenn deine Fluchtinstinkte oder dein individueller Röttschreckgrund angesprochen werden, musst du abhängig von deinem Mut WP-Punkte (siehe Tabelle) ausgeben oder die Folgen des Röttschrecks über dich ergehen lassen (siehe später). Deine Fluchtinstinkte werden z.B. durch Sonnenlicht oder bedrohliches Feuer ausgelöst, daher auch der Name Röttschreck. Jeder Charakter muss zudem bei der Generierung einen Röttschreckgrund wählen.

Mut	Nötige WP-Punkte
1	3
2-3	2
4-5	1

Du kannst keine Stufen auf der Tabelle nutzen, die höher als dein Menschlichkeitswert sind. D.h., mit Menschlichkeit drei musst du zwei WP ausgeben, selbst wenn du Mut vier hast.

Auswirkungen

Die Fluchtreflexe des Tiers in dir zwingen dich dazu, panikartig so viel Raum wie möglich zwischen dich und die Gefahrenquelle zu bringen. Wenn das nicht möglich ist, kauerst du dich wimmernd hinter irgendetwas und erholst dich, auch wenn die Gefahr vorbei ist, nur langsam von dem Schrecken.

ERWACHEN

Ein Vampir ist normalerweise ausschließlich nachts aktiv. Bei den ersten Strahlen der Sonne am Horizont überfällt ihn eine starke Müdigkeit, die ihn in einen tiefen Schlaf fallen lässt (sofern er nicht im Freien ist, was den Röttschreck auslösen dürfte). Wann er am nächsten Abend wieder aus diesem Schlaf erwacht, hängt jedenfalls von seiner Menschlichkeit ab. Ein Vampir mit einem Menschlichkeitswert von zehn wacht mit dem Verschwinden des letzten Strahls der untergehenden Sonne auf. Für jeden Punkt unter zehn geschieht dies zehn Minuten später. Aufgrund praktischer Erwägungen kann die SL im Sommer festlegen, dass In-Play der Sonnenuntergang früher stattfindet.

In der Zeit des Schlafs kann ein Vampir seine Müdigkeit aber auch für kurze Zeit abstreifen. Wenn ein Vampir eine Wahrnehmung von mindestens drei hat, ist er in der Lage, Geräusche oder Bewegungen in der Nähe seiner Schlafstätte zu bemerken und kurzfristig zu erwachen. Bei Berührung erwacht er in jedem Fall. Er bleibt dann eine Runde pro Menschlichkeits-Punkt wach. Dies lässt sich nur durch jeweils einen WP-Punkt um jeweils die gleiche Zeitspanne verlängern. Danach schläft er ein, bis er wiederum durch etwas anderes geweckt wird. In der Zeit seines Wachseins kann er seine Attribute nur bis zum Wert seiner halben Menschlichkeit (abgerundet) nutzen.

ERNÄHRUNG

Ein durchschnittlicher Erwachsener verfügt in der Regel über ca. 5 Liter Blut in seinem Körper, was in etwa 10 Blutpunkten entspricht. Damit entspricht ein BP etwa 0,5 Liter Blut. In-Play wird ein Blutpunkt aus Praktikabilitätsgründen meist durch 0,1 Liter roter Flüssigkeit dargestellt.

Wenn du von einem Lebewesen trinkst bzw. diesem Blut absaugst, brauchst du mindestens eine Runde für einen Blutpunkt, dies wäre aber doch sehr hastig. Du kannst einem Lebewesen bis zu einem Drittel seines Blutes entziehen, ohne dass es mehr als ein Schwächegefühl hat, bei der Hälfte gibt es gesundheitliche Schäden und ab zwei Dritteln wird es sterben, wenn es nicht medizinisch versorgt wird.

In vielen Fällen ist die Größe des Blutvorrats nicht von der bloßen Menge, sondern von der Potenz der Flüssigkeit abhängig. So haben manche Tiere zwar mehr Blut als Menschen, jedoch weniger BP, da ihr Blut weniger nahrhaft ist. Im Gegenzug haben Ahnherren nicht wirklich mehr Blut, sondern haben schlicht mehr BP in ihrem Körper gebündelt.

Blutpunkte von Opfern

Vampir	10 - ?
Normaler Mensch	10
Kind	6
Hund	1 - 3
Katze, Ratte etc.	1

Nach der ersten Runde des Trinkens braucht ein menschliches Opfer mindestens eine Willenskraft von neun oder zehn um sich losreißen zu können, da der Biss ein ekstatisches, berausches Gefühl beim Opfer erzeugt. Auf Vampire wirkt der Biss weniger fesselnd, wenn auch nicht weniger angenehm. Daher kann ein Vampir nach der ersten Runde 1 WP-Punkt ausgeben, um sich aus der Ekstase zu lösen. Bei einer Willenskraft von neun oder zehn entfallen diese Kosten, der Vampir benötigt aber dennoch eine volle Runde, um sich loszureißen.

Übrigens: Jeder Vampir, der sich einmal eingehender mit dem Unterschied zwischen menschlichem und vampirischen Blut beschäftigt hat, ist in der Lage, den Unterschied anhand des Geruchs oder des Geschmacks zu erkennen.

BLUTBAND

Das Blutband ist ein Ausdruck der mythischen Kraft vampirischen Blutes. Nicht nur, dass das Trinken vom Blut eines Vampirs besonders ekstatische Gefühle auslöst, es spinnt auch ein Band zwischen Geber*in und Nehmer*in. Jemand, der in drei verschiedenen Nächten jeweils vom Blut eines Vampirs getrunken hat, verfällt in eine Form höriger Liebe zu diesem. Hierbei reicht schon ein einzelner Blutpunkt, In-Play also eine Menge von 0,1 Liter. Mit den ersten Schlucken entsteht ein grundlegendes Sympathiegefühl, welches sich mit dem zweiten Schluck zu einer unterschwelligem, tiefgreifenden Zuneigung steigert. Mit dem dritten Schluck ist der trinkende Charakter der*dem Geber*in des Blutes verfallen und damit hörig. Dieser Zustand wird Blutband genannt. Geber*innen des Blutes werden Herrschende, Empfänger*innen Hörige genannt. Herrschende werden zur zentralen Figuren im Leben ihrer Hörigen, und diese stellen das Wohlergehen ihrer Herrschenden ganz selbstverständlich über ihr eigenes. Sie werden automatisch versuchen, ihrer Herrin*ihrem Herrn zu helfen und sie zu schützen. Daher werden die Hörigen ihren Herrschenden kein Leid in Seele oder Person antun und auch nicht mit anderen gegen sie intrigieren können.

Trotzdem sind die Gefühle, die das Blutband erzeugt, aufgesetzt. Wenn den Hörigen also ein Grund gegeben wird, können sich darunter Gefühle ganz anderer Couleur entwickeln, welche, wenn sie negativer Natur sind, den Band mit der Zeit schwächen können. Bis zu diesem Zeitpunkt können die Hörigen allerdings nur temporär die Auswirkungen des Bandes überwinden. Durch das Ausgeben von WP-Punkten

sind sie in der Lage, auch gegen die Interessen ihrer Herrschenden zu handeln. Wie viele WP-Punkte ein Charakter ausgeben muss, hängt von der Situation ab (s. Tabelle).

Aufzuwendende WP nach Situation		
Gegenrede, Herrschende*r anwesend	Herr-	1 WP/ 15 s
Gegenrede, Herrschende*r abwesend	Herr-	1 WP/ min
Angriff gegen Herrschende*n	Herr-	1 WP / Runde

Abgesehen vom Schutz der Person des Herrschenden kann ein höriger Charakter aber nicht in für diesen subjektiv lebensgefährliche Situationen geschickt werden.

Durch ein voll ausgebildetes Blutband steigen auch die Möglichkeiten der Herrschenden, Hörige per [Beherrschung](#) zu beeinflussen: Es ist kein Augenkontakt mehr notwendig, es reicht, dass der hörige Charakter die Stimme vernehmen kann. Außerdem erhöht sich der Zahlenwert der Disziplin um zwei.

Man kann nur Hörige*r eines einzigen vollwertigen Blutbandes sein. Wer also erst einmal drei Schluck vom Blut einer Person gekostet hat und damit an diese gebunden ist, kann von keiner anderen gebunden werden, bis das erste Band erlischt. Sollte dieses Band irgendwann erlöschen, z.B. durch den Tod der*s Herrschenden, fangen alle Versuche, die*den Hörige*n erneut zu binden, wieder bei null an. Die Anzahl von möglichen Blutbändern, in denen man herrschend ist, ist unbegrenzt.

Jeder Vampir hat bereits den ersten Schritt zu einem Blutband an den eigenen Sire gemacht. Durch die Schaffung verliert ein eventuell bereits bestehendes oder angefangenes Band des Menschen an einen Vampir seine Wirkung.

Im Übrigen ist (abgesehen von der *Vaulderie* des Sabbat und ähnlich finsternen Praktiken) kein Weg bekannt, ein bestehendes Blutband zu schwächen oder gar zu brechen. Die einzige Möglichkeit bleibt daher, die*den Herrschenden unter entsprechendem Aufwand an WP-Punkten zu meiden und kein weiteres Blut von

ihr*ihm anzunehmen. Ein bestehendes Blutband wird ein Jahr, nachdem der letzte Schluck Blut der*s Herrschenden getrunken wurde, um eine Stufe geschwächt.

Vampirisches Blut verliert übrigens, nachdem es den Körper verlassen hat, beim nächsten Sonnenaufgang seine Macht, andere zu binden.

GHULE

Ein Ghul ist ein Lebewesen, in dessen Körper sich vampirisches Blut befindet, ohne dass es vorher als vollkommen blutleer gestorben ist. Das vampirische Blut stoppt alle Alterungsprozesse, solange es sich im Körper befindet. Sollte jedoch ein Ghul über einen Monat kein neues Vampirblut bekommen, vollziehen sich sämtliche ausgesetzten Alterungsprozesse innerhalb der nächsten Tage, was bei einem sehr alten Ghul zum Tod führt.

Zwar ist das Geben von Blut ein simpler Akt, jedoch ist es anstrengend, einen Teil seiner vampirischen Existenz in einem anderen Wesen zu verankern. Da sich Ghule – im Gegensatz zu Nachkommen – nicht selbst versorgen können, „verzehren“ Ghule mit wachsender Anzahl zunehmend die Blutpunkte ihres Herrn bzw. ihrer Herrin. Grundsätzlich ist jeder Vampir in der Lage, einen Ghul ohne großen Aufwand zu unterhalten. Der zweite Ghul „blockiert“ jedoch einen Blutpunkt, solange er unterhalten wird. Jeder weitere Ghul benötigt dann einen BP mehr, als der vorherige.

Ghule	Nötige BP-Punkte insgesamt
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10

Sollte der Blutvorrat zu weit gesunken sein, so leidet der Vampir durchgehend unter den Auswirkungen des damit einhergehenden Hungers. Fallen die BP auf 0 oder darunter, so fällt der Vampir in [Starre](#).

In der Camarilla spielen Ghule eher eine untergeordnete Rolle, da sie keinerlei Status in der Kainitengesellschaft haben und sich daher nur schwer einbringen können. Nur sehr alte Ghule, die vom Blut starker Generationen gespeist wurden, können sich manchmal ein wenig Anerkennung erkämpfen.

Im Grunde ist ein Ghul nur ein „modifizierter“ Mensch, kann aber im Laufe der Zeit vampirische Fähigkeiten entwickeln. Schon nach wenigen Nächten bekommt er einen Punkt auf Stärke, danach kann er mit Erfahrungspunkten (bzw. nach SL-Entscheid) entweder Seelenstärke oder auch andere Disziplinen lernen. Meist kommt es vor, dass ein sehr erfahrener Ghul die Clansdisziplinen seines Meisters bzw. seiner Meisterin erlernt. Die Möglichkeit, Disziplinen zu erwerben wird durch die Macht des Blutes, das sie regelmäßig bekommen, begrenzt. Nur Ghule von mächtvollen Ahnherren können Disziplinen über den ersten Punkt hinaus steigern. Jede neue Disziplin kostet sie theoretisch 20 Erfahrungspunkte, jeder weitere Punkt fünfzehnmal den vorherigen Wert der Disziplin.

Bei Ghulen, die keine dauerhaft gespielten Charaktere sind, entscheidet die SL, wann ein Ghul welche Fähigkeiten erwirbt.

PFÄHLEN

Entgegen anderslautenden Gerüchten zerstört der Holzpflöck durchs Herz einen Vampir nicht. Aufgrund ungeklärter mystischer Zusammenhänge wird der Körper eines Vampirs paralytisiert, wenn sich ein größerer Holzsplitter in seinem Herz befindet. Natürlich ist es nicht ganz einfach, einen Pflöck wirklich genau im Herz zu platzieren. Als erstes muss man dem Gegner einen Holzpflöck (diese werden im Spiel durch **weiche, kernlose und als solche erkennbare Substitute** dargestellt) mit einer schwungvollen Bewegung dorthin rammen, von wo aus er theoretisch durchs Herzen dringen könnte. Das heißt, dass der Pflöck auch lang genug aus der Faust herausragen muss.

Ein Holzpflöck verursacht einen Punkt normalen Schaden und jeder Vampir ohne Seelenstärke wird durch einen Treffer in der Herzgegend sofort gepflöck. Besitzt das Opfer Seelenstärke, so darf der Seelenstärke-Wert des Verteidigers den Kraftaktwert des Angreifers nicht übersteigen. Wenn es die Situation dem Angreifer erlaubt, die Wucht eines Hammers zu nutzen, erhöht sich der Kraftakt-Wert um zwei. Hierbei sind wiederholte Schläge auf den Pflöck (mit oder ohne Hammer) kumulativ. Sobald der Seelenstärke-Wert des Opfers erreicht oder überschritten ist, ist der Pflöck tief genug in den Körper eingedrungen.

Ein „gepflöcktes“ Opfer sollte den Pflöck an der Stelle festklemmen, an der er es „durchbohrt“ hat, und zunächst reglos am Boden liegen bleiben, bis die SL eine andere Anweisung gibt.

Im paralytisierten Zustand kann ein Vampir nur noch hören und sehen (wenn die Augen im Moment des Pflöckens offen waren). Er kann sich weder bewegen, noch BP einsetzen, verliert aber dennoch die normalen BP pro Tag. Ansonsten ist nur noch die Anwendung von mentalen Fähigkeiten möglich, wobei natürlich darauf geachtet werden muss, dass alle Kriterien für die Fähigkeit trotz der Lähmung erfüllt sein müssen.

Egal, ob das Opfer durch die Attacke „gepflöck“ wurde oder nicht, verursacht sie immer den Schaden, der auch bei einem normalen Angriff entstehen würde.

DIE STARRE

Die Starre (oder auch *Torpor*) ist eine Art Todschlaf, in den ein Vampir fällt, wenn er über keine Blutpunkte verfügt, aber nicht zerstört ist. In Starre kann er nichts mehr wahrnehmen oder handeln, auch wenn es Gerüchte gibt, dass dies bei einigen mächtvollen Ahnherren anders sein soll. Der Körper sieht im Torpor ausnehmend verschrumpelt, dehydriert und

eingefallen aus. Der Vampir kann erst wieder aus dem Torpor erwachen, wenn eine Zeitspanne vergangen ist, deren Mindestlänge von seiner Menschlichkeit abhängt (siehe Tabelle unten), und neues Blut in sein System kommt. Solange die Zeitspanne andauert, ist der Körper unfähig, Blut zu verarbeiten. Eine Verkürzung dieser Spanne ist nur durch besonders mächtiges Blut möglich, wobei auch der Abstand zwischen der Generation der*s Blutgebenden und des Charakters in Starre eine Rolle spielt.

Wenn man durch Verwundungen in den Torpor fällt, verliert man permanent einen Punkt von einem seiner physischen Attribut-Werte. Dieser kann nur durch Steigerung zurückgewonnen werden.

Man kann sich aber auch freiwillig in den Torpor begeben. Dazu begibt man sich in eine Trance, bis der Körper durch den täglichen Blutverlust kein Blut mehr hat. Sobald diese aufgebraucht sind, fällt man in den Torpor, ohne Werte zu verlieren.

Menschlichkeit	Mindestdauer der Starre
10	Ein Tag
9	Drei Tage
8	Eine Woche
7	Zwei Wochen
6	Ein Monat
5	Ein Jahr
4	Zehn Jahre
3	Ein Jahrhundert
2	Fünf Jahrhunderte
1	Ein Jahrtausend und mehr

DIABLERIE

Eine Sache, die ältere Vampire noch mehr fürchten, als Feuer oder Sonnenlicht, ist das Verbrechen der Diablerie, welches in der Gesellschaft der Camarilla mit den härtesten denkbaren Strafen geahndet wird.

Hierbei handelt es sich um die Sünde, einen Kainiten nicht nur zu vernichten, sondern darüber hinaus auch noch dessen Seele in einem Akt höchster Perversion zu verschlingen. Zwar

lässt sich darüber streiten, ob man bei diesem Akt wirklich die Seele oder doch nur das Herzblut eines Vampirs in sich aufnimmt, doch dies ist für die Früchte und auch die Risiken der Diablerie letztlich irrelevant.

Um dieses Verbrechen zu begehen, muss einem Opfer zunächst das gesamte Blut ausgesaugt werden. Hiernach hält der Täter jedoch nicht inne, sondern saugt solange weiter, bis er seinem unglückseligen Opfer auch das letzte bisschen seiner Existenz entreißt und dieses *etwas* verschlingt. Dies ist ein höchst anstrengender Akt, der die höchste Konzentration von Seiten des Täters erfordert. Wird er während der Diablerie unterbrochen oder sonst wie gestört, misslingt das Unterfangen und das Opfer ist augenblicklich (normal) vernichtet. Einen zweiten Versuch gibt es nicht.

Hat man das Herzblut eines anderen Vampirs jedoch erfolgreich an sich gerissen, kann es das eigene Blut stärken und die eigene Generation senken, wenn die Generation des Opfers niedriger war als die des Täters. Zudem ist Diablerie eine höchst berauschte, beinahe ekstatische Erfahrung und nicht nur den verdorbenen Assamiten wird nachgesagt, nach dieser Erfahrung süchtig geworden zu sein.

Nicht unerwähnt bleiben sollen jedoch finstere Gerüchte, wonach besonders machtvolle Vampire, die der Diablerie zum Opfer gefallen sind, stattdessen die Seele des Täters bzw. der Täterin verschlungen und deren Körper übernommen haben. Ob dies jedoch der Wahrheit entspricht oder nur ein Gerücht ist, dass die Ahnen selbst in Umlauf gebracht haben, kann nur gemutmaßt werden.

Die genauen Auswirkungen einer Diablerie liegen jedenfalls in der Hand der SL.

SONSTIGE GEFAHREN

SONNENLICHT

Sonnenlicht verursacht bei Vampiren generell schwer heilbaren Schaden und besitzt eine mythische Macht weit jenseits aller vampirischen Fähigkeiten. Die vernichtende Macht der Sonne ist dabei so verheerend, dass schon wenige Sekunden in direktem Sonnenlicht ausreichen, um selbst Ahnen zu vernichten.

| **Also: 1... 2... 3... Vernichtet!**

Die Tatsache, dass Sonnenlicht Vampiren schadet, basiert letztlich auf ungeklärten mystischen Zusammenhängen und nicht auf der physikalischen Zusammensetzung des Sonnenlichtspektrums. Das bedeutet, dass „echtes“ Sonnenlicht auf keine Art und Weise imitiert werden kann, die UV-Kanonen also bitte Zuhause lassen.

FEUER

Feuer hinterlässt bei Vampiren generell schwer heilbare Wunden. Die Nutzung von Feuer als Waffe ist Vampiren aber aufgrund ihrer Feuersphobie nicht möglich. Andere Wesen können aber z.B. Flammenwerfer oder Fackeln einsetzen. Ein Flammenwerfer würde je nach Stärke 1-3 Schaden pro Runde machen, eine Fackel einen Punkt Feuerschaden. Wenn ein Vampir vollständig angezündet wird, erleidet er zwei Punkte Schaden pro Runde. Feuer kann den Rötschreck bei Vampiren auslösen (siehe [Das Tier](#)).

| **Achtung!** Wer tatsächliches Feuer im Spiel aktiv als Waffe benutzt, wird off-play Konsequenzen bekommen!

KAMPF, SCHADEN UND HEILUNG

Kann ein Konflikt nicht anders gelöst werden, so kann es zu körperlichem Kampf kommen. Hierbei werden Waffen wie folgt dargestellt:

- Nahkampfwaffen wie Messer, Schwerter etc. durch Latex- oder Tapewaffen. Darunter fällt alles, was halbwegs wie die simulierte Waffe aussieht, an der Oberfläche weich und nachgiebig ist und **keine** Verletzungsgefahr darstellt.
- Schusswaffen durch Nerfpistolen/-gewehre. Diese sollten ab 6 Jahren freigegeben und neonfarben markiert sein, um Verwechslungsgefahr zu vermeiden.
- Schläge durch sanfte aber dennoch als solche erkennbare Schlagbewegungen

Achtung

Jede Waffe muss von der SL genehmigt werden. Außerdem sind direkte Treffer am Kopf, Hals und den Genitalien verboten und Stechen ist nur mit Waffen erlaubt, die von der SL dafür genehmigt wurden (für gewöhnlich sind dies Waffen ohne Kernstab, z.B. Pflöcke). Provoziert ein*e Spieler*in grob fahrlässig eine Verletzungsgefahr, kann sie*er sofort vom Spiel ausgeschlossen und zivil- und strafrechtlich belangt werden!

KAMPF

Abgesehen davon, dass man versucht, dem Gegner nicht wirklich weh zu tun, wird ein Kampf im Spiel genauso ausgeführt wie ein realer. Man versucht also, den Gegner solange zu treffen, bis das gewünschte Ziel erreicht ist. Ein Treffer muss, um als solcher zu gelten, deutlich wahrnehmbar sein. Des Weiteren kann man erwarten, dass der Gegner vernünftig ausholt und keine Stakkato-Schläge macht, besonders bei der Anwendung von Klauen ist eine durchgezogene Bewegung auszuführen!

Treffer am Hals, am Kopf oder direkt an der waffenführenden Hand dürfen ignoriert werden.

Wenn ein Schlag getroffen hat, teilt die*der Treffende der*dem Getroffenen ggf. mit, ob es sich um „schwer heilbaren“ oder „schweren“ (geht schneller) Schaden gehandelt hat. Die Höhe des Schadens ergibt sich aus der verwendeten Waffe, wobei sich bei Nahkampfwaffen noch ein Bonus aus der Disziplin *Stärke* ergeben kann, sofern diese eingesetzt wird. Die jeweiligen Schadenswerte sind in der Folge aufgeschlüsselt.

GRUNDSATZ DER OPFERREGEL

Um ein möglichst immersives Kampferlebnis für alle Beteiligten zu ermöglichen, verwenden wir als Grundsatz die sogenannte Opferregel. Diese besagt grundlegend, dass der*m Getroffenen – dem „Opfer“ – ein gewisser Spielraum eingeräumt wird, was die Wirkung eines Treffers angeht. Das nachfolgende Regelkorsett stellt damit lediglich einen logischen Rahmen dar, innerhalb dessen man anhand der ungefähren Schadenswerte einzelner Angriffe selbstständig entscheidet, welche Auswirkungen ein Treffer logischerweise haben muss und wie viele Treffer man folglich aushält bevor man zu Boden geht.

Ein Gangrel mit Widerstandskraft 4 und Seelenstärke 3 (8 Gesundheitsstufen) sieht sich mit einem Brujah konfrontiert, der mit einem hässlich aussehenden Messer bewaffnet ist und über Widerstand 3 (4 Gesundheitsstufen) verfügt. Zu Beginn des Kampfes sagt der Brujah seine Stärke von 4 an, während der Gangrel sich seine [Klauen des Tieres](#) wachsen lässt, die einen Punkt schweren Schaden verursachen.

Der Gangrel überschlägt im Kopf und weiß, dass er ungefähr drei Treffer aushalten wird, die er dank seiner Seelenstärke aber wohl gut wegstecken kann. Der Brujah setzt sich sein Limit bei 4 Treffern und nimmt sich vor, jeden Klauenhieb als besonders schmerzhaft darzustellen.

Ein weiterer Aspekt der Opferregel besteht darin, dass die*der Getroffene sich jeweils entscheidet, wie der Treffer ausgespielt wird.

Ein Malkavianer wird von einer Nosferatu getroffen, die zu Beginn des Kampfes eine Stärke von 3 angesagt hat. Obwohl der Schaden überschaubar ist, entschließt sich der Spieler des Malkavianers, dass der Treffer ihn dennoch mehrere Meter zurückwirft.

In der Folge wird dann die Nosferatu von einer Schrotflinte am Bein getroffen. Der Treffer macht sie auf jeden Fall kampfunfähig aber sie entschließt sich, nicht bewusstlos zu werden, da der Treffer keine überlebenswichtige Zone getroffen hat. Stattdessen erinnert sie sich an ihre nur noch sehr geringe Willenskraft und beschließt, in Raserei zu fallen. Sie schlägt und beißt also in der Folge wild um sich und verletzt so sogar einen verbündeten Kainiten, der ihr eigentlich zu Hilfe eilen wollte.

Die Opferregel hat den Vorteil, dass man statt schnöder Rechnerei ein lebendiges Kampferlebnis bietet, dass im besten Fall für alle Beteiligten eine Bereicherung darstellt. Dies zeigt sich gerade in unübersichtlichen Kämpfen mit mehreren Beteiligten, bei denen die unterschiedlichen Schadenswerte ohnehin kaum im Kopf behalten werden können.

Spieler*innen, die die Opferregel unfair ausnutzen, können jedoch von der SL verwarnet werden. Oftmals können solche Unstimmigkeiten aber auch durch ein klärendes Gespräch zwischen den Beteiligten ausgeräumt werden.

DISZIPLINEN IM KAMPF

Wollen einzelne Kampfteilnehmer*innen nicht nur physisch an einer Auseinandersetzung mitwirken, sondern auch Disziplinen einsetzen, bietet sich eine gedankliche Einteilung in einzelne Runden an. Dies liegt daran, dass jüngere Vampire nur einen BP, d.h. eine Disziplin pro Runde einsetzen können.

Der eigentliche Kampf läuft unabhängig von dieser Taktung natürlich so flüssig wie möglich und insbesondere nicht rundenbasiert.

Eine Runde besteht in der Regel aus einem kurzen Zeitraum von 3-5 Sekunden. Diese Zeitspanne ist bewusst offen gehalten, als Faustformel beginnt immer dann eine neue Runde, wenn jeder Charakter die Gelegenheit zu einer Handlung hatte. Hierbei kann eine einzelne Handlung aber auch einen Schlagabtausch darstellen, in dem mehre Schläge zwischen den Kontrahenten ausgetauscht werden.

Zu beachten ist, dass manche Vampire aufgrund ihrer Generation jedoch in der Lage sein können, mehrere Disziplinen innerhalb derselben Runde zu verwenden bzw. auch einfach eine Disziplin auf mehrere Personen zu wirken.

SCHADENARTEN UND FOLGEN

Erhält ein Charakter einen Treffer, geht damit stets auch Schaden einher. Jeder Verlust einer Gesundheitsstufe zeigt einen höheren Verwundungsgrad an. Wenn ein Charakter einen Treffer erhält, sollten Spieler*innen dies durch Torkeln oder fahrigere Bewegungen ausspielen. Ein Charakter, dessen Gesundheit auf eins fällt, ist nahezu vollkommen handlungsunfähig, kann jedoch durch Einsatz von BP heilen. Sobald die Gesundheit auf null fällt, ist der Charakter bewusstlos und damit vollkommen handlungsunfähig.

Bei dem erhaltenen Schaden wird zwischen normalem und schwer(-heilbarem) Schaden unterschieden.

NORMALER SCHADEN

Alles, was keinen schwer heilbaren Schaden verursacht, verursacht gezwungenermaßen normalen Schaden. Dieser wird ganz normal von den Gesundheitsstufen abgezogen und kann über den Einsatz von Blut geheilt werden. Fällt ein Charakter auf null Gesundheitsstufen, wird er kurzzeitig ohnmächtig und damit vollkommen handlungsunfähig. Sobald der Charakter das Bewusstsein verliert, gewinnen die Überlebensinstinkte des Tiers die Oberhand, was dazu führt, dass der Charakter instinktiv beginnt, Blut durch seinen Körper zu leiten, um die Wunden zu schließen. Nach etwa einer Minute gewinnt der Charakter eine Gesundheitsstufe zurück (was wie üblich 1 BP kostet) und kann ab diesem Moment die restlichen Verletzungen nach den üblichen Regeln heilen. Erhält ein Charakter ohne Gesundheitsstufen eine weitere Verwundung mit normalem Schaden verliert er BP statt Gesundheitsstufen und fällt in den [Torpor](#), sobald auch sein Blutvorrat aufgebraucht ist.

SCHWERER SCHADEN

Schwerer Schaden wird von Bissen und Klauen übernatürlicher Wesen oder Feuer verursacht und hat vor allem zur Folge, dass er nur sehr viel schwerer ausgeheilt werden kann. Wenn die*der Treffende schweren Schaden verursacht und dieser nicht als solcher zu erkennen ist, sollte freundlicherweise nach dem Schadens-Wert dazugesagt werden, dass der Schaden „schwer“ war.

Der Biss eines Vampirs verursacht einen Punkt plus Schadens-Bonus an schwerem Schaden. Dies kann in einem Kampf natürlich manchmal etwas gefährlich auszuspielen sein. Versuche einfach, den Gegner bzw. die Gegnerin zu packen und festzuhalten (siehe auch [Kraftakte](#)) und dann deinen Kopf in die Nähe der ge-

wünschten Stelle zu bringen. Ab diesem Zeitpunkt kannst du natürlich auch Blut trinken (siehe auch [Ernährung](#)). Hierbei sollte man besonders vorsichtig sein, um Kopfverletzungen zu vermeiden.

Fällt ein Charakter durch schweren Schaden auf null Gesundheitsstufen, ist er genauso handlungsunfähig wie bei normalem Schaden und auch hier setzen die Überlebensinstinkte des Tieres ein. Jedoch benötigt ein*e Bewusstlose*r fünfmal so lange, um die erste Gesundheitsstufe zurück zu erhalten, wie unter dem Abschnitt [Heilung](#) angegeben ist. Ein Schlag, der einen Charakter unter null bringen würde, bringt ihn stattdessen genau auf null.

Bekommt ein Vampir, dessen Gesundheit auf null gefallen ist, noch eine weitere Verwundung mit schwerem Schaden, ist er sofort und endgültig zerstört – unabhängig von einem eventuell noch vorhandenen Blutvorrat!

SCHADENSWERTE

Prinzipiell verursacht jeder Treffer einen Punkt Schaden. Dies gilt ebenso für Messer, Schwerter und Pistolen, wie für die Klauen der Gangrel oder Vampirbisse. Der Vorteil an längeren Einhandwaffen liegt damit nicht in einem höheren Schaden, sondern in der höheren Reichweite. Auch Wurf Waffen verursachen pauschal einen Punkt Schaden. Besonders große und/oder durchschlagskräftige Waffen verursachen hingegen insgesamt zwei Punkte Schaden. Hierunter fallen schwere, zweihändig geführte Nahkampfwaffen und gewisse „schwere“ Geschütze, wie Schrotflinten und Sturmgewehre.

Im Übrigen erhalten Charaktere, die über die Disziplin Stärke verfügen, auf sämtliche Nahkampfangriffe einen Schadensbonus, der sich aus der nachfolgenden Tabelle ergibt.

BONUS DURCH STÄRKE

Stärke	Schaden-Bonus
1	0
2-3	1
4-5	2

HINRICHTEN UND VERSTÜMMELN

Mitunter kann es sich anbieten, einen Charakter kurz und (mehr oder weniger) schmerzlos außer Gefecht zu setzen – etwa durch einen Kopfschuss oder das Abtrennen einer Hand.

Ein Vampir ist im Vergleich zu einem Sterblichen deutlich weniger auf seinen Kopf angewiesen, denn die eigene Existenz ist an Blut und nicht die Hirnaktivität geknüpft. Daher ist nicht jeder Kopftreffer sofort tödlich, der Kopf ist als Sitz des Bewusstseins aber auch für einen Vampir ein essentielles Körperteil. Wird ein Charakter enthauptet, ist er sofort vernichtet, da der Geist endgültig vom Blut getrennt wird. Sobald ein Charakter durch einen Kopftreffer 2 oder mehr Gesundheitsstufen verliert, wird er in der Regel bewusstlos, bis das Tier nach 10 Runden den ersten BP in die Heilung der Wunde investiert hat.

Um einen unvorbereiteten Charakter am Kopf zu „treffen“, wird der Angriff angedeutet und der Treffer mitgeteilt. Hierbei bietet es sich an, mit der Waffe kurz – und sanft! – an die Schläfe zu tippen und den Schaden anzusagen – bei Schusswaffen ggf. mit einem „Peng!“ begleitet.

Achtung: Richtige Kopftreffer im direkten Kampf sind trotz allem untersagt. Daher sollten angesagte Kopftreffer nur außerhalb von Kämpfen durchgeführt werden, um das damit verbundene Verletzungsrisiko zu vermeiden.

Wann immer ein Charakter durch einen oder mehrere Schläge auf dieselbe Stelle mindestens 2 Gesundheitsstufen verliert, ist das getroffene Körperteil (eine Hand oder auch ein Bein) zumeist abgetrennt oder zumindest vollständig unbrauchbar. Da das tote Gewebe eines Vampirs kaum durchblutet wird, verursacht dies keinen weiteren Blutverlust. Jedoch muss die Wunde **komplett** geheilt werden, damit das abgetrennte Körperteil nachwächst bzw. wieder nutzbar wird.

Charaktere mit der Disziplin [Seelenstärke](#) können die Regeln zu Kopftreffern und zum Abtrennen und Verstümmeln von Gliedmaßen übrigens für genau einen Treffer ignorieren, da diese Disziplin ihre Körper übernatürlich zäh macht.

Beispiel: Ein Gangrel wird von einer Vampirin mit einer Brandschutzaxt angegriffen (2 Schaden pro Treffer). Normalerweise würde jeder Treffer mit so einer Waffe eine Gliedmaße unbrauchbar machen, jedoch verfügt der Gangrel über Seelenstärke. Damit wird der erste Treffer am Arm den Gangrel nicht weiter einschränken, jeder weitere Treffer (auch wenn er etwa am Bein getroffen wird) aber sehr wohl.

Übrigens ist eine Enthauptung nur und ausschließlich im Rahmen einer richtigen Hinrichtung möglich, auch da ein Schlag gegen den Kopf einen Charakter eher von den Beinen holt, als den Kopf vom Rumpf zu trennen.

HEILUNG

Verlorene Gesundheitsstufen werden von Menschen auf dem normalen Wege der körperlichen Heilung regeneriert. Ein solches Regenerationssystem steht einem Vampir nicht zur Verfügung. Er kann verlorene Gesundheitsstufen nur durch den Einsatz von Blutpunkten heilen.

Hierbei heilt ein BP eine verlorene Gesundheitsstufen normalen Schaden vollständig und ohne Narben aus. Da der Einsatz von Blut ein bewusster Akt ist, kann ein verwundeter Charakter seine Wunden nur dann auch diese Weise heilen, wenn er bei Bewusstsein ist.

Schwerer Schaden wird nicht nur so genannt, weil der Schaden so groß ist, sondern auch weil er besonders schwer zu regenerieren ist. Normalerweise braucht man 24 Stunden und den Einsatz von fünf BP um eine Gesundheitsstufe schweren Schaden zu regenerieren. Eine Ausnahme hiervon stellen Charaktere mit Seelen-

stärke dar, denn Gesundheitsstufen, die aus dieser Disziplin stammen, können auch bei schwer heilbarem Schaden normal geheilt werden. Hierbei wird jedoch davon ausgegangen, dass im Kampf zuerst die sonstigen Gesundheitsstufen aufgezehrt werden und dann die Seelenstärke. D.h. ein Charakter kann maximal so viele Punkte schweren Schaden heilen, bis er wieder Gesundheitsstufen entsprechend seiner Seelenstärke hat. Wenn also ein Charakter mit Seelenstärke 3 durch schweren Schaden auf Gesundheitsstufe eins gebracht wird, kann er dennoch nur zwei Gesundheitsstufen durch Seelenstärke wiederherstellen. Der Rest muss nach den oben genannten Regeln zu erhöhten

Kosten und entsprechendem Zeitaufwand ausgeheilt werden.

Wie viele Blutpunkte man pro Runde einsetzen kann, ergibt sich aus der Tabelle unter [Blutvorrat](#). D.h., dass man bei besonders großen Wunden etwas Zeit brauchen kann. Während der Heilungszeit muss man sich schonen, d.h. man muss sich aus dem aktuellen Kampf zurückziehen und auch keine aufwendigeren Handlungen mehr ausführen.

Wunden, die von den eigenen Fängen geschlagen wurden, können vollständig geheilt werden, indem man selbst darüber leckt.

HINTERGRÜNDE

Diese Eigenschaften beschreiben die besonderen Vorteile eines Charakters. Spieler*innen müssen festlegen, warum und wie ihr Charakter in den Besitz eines bestimmten Hintergrunds gelangt ist. Aus naheliegenden Gründen sind die (regeltechnischen) Hintergründe eng mit der Hintergrundgeschichte des Charakters verzahnt: Zum einen sollen die Hintergründe die Backgroundstory in Werte fassen (z.B.: Wie viel hat ein Charakter mit seinen Immobilien-spekulationen in den letzten Jahren verdient?). Zum anderen soll die Hintergrundgeschichte die blanken Werte mit Leben füllen (z.B.: Woher hat der Charakter eigentlich sein Geld?). Hierbei sollten die Werte dem Hintergrund entsprechen und umgekehrt. So muss ein*e Mentor*in zumindest kurz umrissen werden, um für die SL handhabbar zu werden. Andererseits wird ein Charakter nicht einfach im Geld schwimmen, nur weil es „irgendwie passt“ – hierfür müssen entsprechende Punkte bei der Generierung aufgewendet werden.

EINFLUSS

Einfluss spiegelt die Fähigkeit wider, die politischen und gesellschaftlichen Vorgänge in der Gemeinschaft der Sterblichen zu beeinflussen oder zu kontrollieren. Kurz gesagt, Einfluss besagt, wieviel politische Macht ein Charakter auf die Gesellschaft ausüben kann, besonders auf staatliche Stellen und die Bürokratie.

Auch kann der Hintergrund hilfreich sein, wenn ein Charakter mit Behörden interagieren muss.

- Bescheidener Einfluss auf einen Teil der städtischen Politik
- Mäßiger Einfluss; ein Faktor in der Stadtpolitik
- Gute Verbindungen; ein Faktor in der Politik des Landkreises
- Große persönliche Macht; ein Faktor in der Politik des Regierungsbezirks
- Einfluss bis in die Landespolitik

GEFOLGE

Gefolgsleute sind Bedienstete und Helfer*innen, treu ergebene ständige Begleiter*innen, jedoch weniger einflussreich als Kontakte. Gefolgsleute sind oft [Ghule](#), können jedoch auch Menschen sein, die über Jahre hinweg durch Beherrschung o.ä. Disziplinen gefügig gemacht wurden. Manche Vampire bevorzugen auch gehulte Hunde oder andere Tierghule als Gefolgsleute.

Gefolgsleute können auch an andere Hintergründe gekoppelt werden, wenn etwa die Leiter*in eines Unternehmens zum Ghul gemacht wird und dem Charakter so Zugriff auf seine Ressourcen gibt. In diesem Fall müssen natürlich beide Hintergründe erworben werden.

- Ein*e mäßig nützliche Anhänger*in wie Butler oder Sekretärin
- Ein*e Anhänger*in
- Zwei Gefolgsleute
- Drei Gefolgsleute
- Vier Gefolgsleute

HERDE

Der Charakter hat eine Gruppe von Sterblichen aufgebaut, von der er sich ohne Furcht ernähren kann. Eine Herde kann sehr vielgestaltig sein, von Zirkeln von Clubbesuchern mit ausgefallenen sexuellen Vorlieben bis hin zu regelrechten Kulte, die sich um den Charakter als Göttergestalt herum formieren.

Die Herde kann auch genutzt werden, um den Charakter zu schützen oder kleinere Aufgaben zu erledigen. Sie sind jedoch weder so loyal wie Gefolgsleute noch so nützlich wie Kontakte.

- 1 Gefäß
- 3 Gefäße
- 7 Gefäße
- 15 Gefäße
- 30 Gefäße

INFORMATIONSNETZWERK

Der Charakter hat überall Informant*innen und muss meist noch nicht einmal zu ihnen zu gehen – sie kommen häufig ganz allein zu ihm und bringen alle möglichen schmutzigen kleinen Geheimnisse mit. Ein Informationsnetzwerk kann viele Formen annehmen: Der Charakter könnte Zugriff auf die Datenbanken der örtlichen Polizei besitzen, ein Spitzelnetzwerk in der Rotlichtszene eingerichtet haben oder schlicht Teil eines Hackerkollektivs sein.

Zwar kann sich jeder Charakter mal „umhören“ und auch Kontakte können Zugriff auf diverse Informationsquellen eröffnen. Jedoch ist dieser Hintergrund wesentlich effizienter, was das Graben nach schmutzigen Details angeht, und der Charakter kann nicht von seinem Netzwerk abgeschnitten werden, indem etwa die Kontaktperson ausgeschaltet wird. Auf der anderen Seite bietet ein Informationsnetzwerk natürlich nicht dieselben Vorteile, wie sie ein richtiger Kontakt etwa zu einer Behördenleitung o.ä. eröffnen würde.

- Ein paar kleine Brotkrumen hier und da
- Der Charakter weiß recht genau, was in seiner Umgebung vor sich geht
- Zugriff auf ein weitreichendes und recht lückenloses Netzwerk
- Enorme Informationsflüsse, teils auch auf internationaler Ebene
- Der Charakter hat seine Augen und Ohren weltweit verstreut

KONTAKTE

Der Charakter kennt Personen, die ihm Zugriff auf ein Informations- und/oder Hilffsystem verschaffen. Kontakte sind Sterbliche, die dem Charakter zwar unterstützen, hierfür aber häufig eine Gegenleistung verlangen oder erst überzeugt werden müssen. Denn zwar sind Kontakte in der Regel vertrauenswürdig und loyal, es erfordert jedoch Zeit und Energie, um das Verhältnis entsprechend zu pflegen.

Im Vergleich zu Gefolgsleuten sind Kontakte meist nützlicher, jedoch auch deutlich mehr auf den eigenen Vorteil bedacht. Ein Kontakt kann natürlich auch ein Ghul sein, wodurch er als Gefolge zählt und daher wesentlich loyaler ist. In diesem Fall müssen jedoch beide Hintergründe gewählt werden.

- Ein Kontakt mit bescheidenem Einfluss
- Ein Kontakt mit mäßigem Einfluss
- Zwei Kontakte, einer mit mäßigem Einfluss
- Zwei Kontakte mit mäßigem Einfluss oder einer mit großem Einfluss
- Drei Kontakte, entweder einer mit großem oder zwei mit mäßigem Einfluss

MENTOR*IN

Der Charakter kennt einen oder mehrere Vampire, in deren Gunst er steht. Je nach Anzahl der Punkte kann dies einfach ein etwas erfahrener Neonat sein oder auch eine Ancilla, die ansehnliche Macht sowohl in der Welt der Sterblichen als auch der Unsterblichen gesammelt hat. Meist ist ein*e Mentor*in Erzeuger des Charakters, jedoch kommt jeder Vampir in Frage, der sich für einen Charakter interessieren könnte.

Ein*e Mentor*in wird jedoch nicht wie die Kavallerie eingreifen, wann immer der Charakter in Gefahr ist, und auch hin und wieder eine Gegenleistung verlangen. Üblicherweise bleibt ein*e Mentor*in distanziert und dient als Lehrmeister*in oder Quelle nützlicher Ratschläge. Er oder sie wird den Charakter aber ohne nachzudenken im Stich lassen, wenn er sich als unwürdiger oder querulatorischer „Günstling“ erweist.

- Ein wenig einflussreicher Neonat
- Ein einflussreicher Neonat, vielleicht mit einem Amt
- Ein Ancilla mit entweder Amt oder Einfluss
- Ein Ancilla mit Amt und großem Einfluss, vielleicht ein junger Prinz
- Ein Ahnherr

RESSOURCEN

Dieser Hintergrund regelt den Zugang eines Charakters zu Geldmitteln. Nicht alle Ressourcen sind flüssig, sie können auch in einem Nachtclub oder Aktienpaketen gebunden sein. Der Wert umfasst den allgemeinen Lebensstandard, den Besitz und die Kaufkraft.

Die Quelle der Ressourcen muss festgelegt werden, da diese durchaus „versiegen“ (oder in Flammen aufgehen) können. Obwohl Ressourcen auch aus profanen Quellen, wie Miethäusern oder GmbH-Anteilen stammen können, besteht auch die Möglichkeit, sich Ressourcen durch das Ghulen eines vermögenden Sterblichen zu verschaffen. Solche Geldquellen sind meist verlässlicher, benötigen jedoch wie gewohnt die Kombination beider Hintergründe.

- Kleine Ersparnisse: 2.000,- € Bargeld, Monatseinkommen 900,- €
- Mittelklasse: 15.000,- € Vermögen, Monatseinkommen 1.500,- €
- Große Ersparnisse: 100.000,- € Vermögen, Monatseinkommen 5.000,- €
- Wohlhabend: 800.000,- € Vermögen, Monatseinkommen 15.000,- €
- Lächerlich reich: 8.000.000,- € Vermögen, Monatseinkommen 40.000,- €

RUHM

Der Charakter ist unter den Sterblichen bekannt, vielleicht als Autor*in eines Heimatkrimis oder kleinerer YouTube-Star. Das verschafft gewisse Privilegien in der sterblichen Gesellschaft, vor allem aber die Möglichkeit, die öffentliche Meinung zu beeinflussen. Natürlich kann dieser Hintergrund Segen und Fluch gleichermaßen sein. So kommt der Charakter vielleicht leichter in einen angesagten Club, wird dort aber natürlich auch leichter von anderen Gästen erkannt.

Im Ergebnis wird dieser Hintergrund dem Charakter häufig durch kleine Vertrauensvorschüsse weiterhelfen, selten jedoch so nützlich sein, wie ein echter Kontakt es sein kann. Im Übrigen kann es auch für Vampire manchmal schwierig sein, einen „Prominenten“ einfach „verschwinden“ zu lassen.

- Der Charakter ist in einer bestimmten Subkultur der Stadt bekannt
- Die Mehrheit der Stadtbevölkerung erkennt den Charakter
- Der Charakter ist eine lokale „Berühmtheit“
- Gesicht und Name Charakters sind innerhalb eines Bundeslands bekannt
- Der Großteil der Landesbevölkerung hat schon einmal vom Charakter gehört

VOR- UND NACHTEILE

ALLGEMEINE

VOR- UND NACHTEILE

VORTEILE

Essen

Der Charakter kann essen und sogar etwas schmecken. Normale Nahrungsmittel haben aber keinen Nährwert für ihn, denn er kann das Gegessene nicht verdauen und irgendwann wird er sich erbrechen müssen, um seinen Magen wieder zu leeren.

Frühaufsteher

Der Charakter wacht aus unerklärlichen Gründen stets früher als die meisten anderen Vampire auf. Unabhängig von seiner Menschlichkeit erwacht der Charakter fünf Minuten nach Sonnenuntergang.

Medium

Der Charakter besitzt die natürliche Fähigkeit, Gespenster, Geister und Schattenwesen zu fühlen und zu hören. Obwohl der Charakter sie nicht sehen kann, fühlt er ihre Anwesenheit und kann sogar versuchen, mit ihnen zu sprechen. Das heißt aber natürlich nicht, dass die Geister dem Charakter wohlgesonnen sein müssen.

Orakel

Der Charakter kann Zeichen und Omen sehen und deuten. Er vermag daraus Ratschläge ableiten, denn sie geben Hinweise auf die Zukunft und Warnungen vor Ereignissen in der Gegenwart. Die Visionen werden von der SL festgelegt und überkommen den Charakter auch dann, wenn dieser es vielleicht gar nicht will.

Rosiger Teint

Der Charakter sieht runder und gesünder aus als andere Vampire, wodurch er sich leichter unter Menschen mischen kann. Er hat noch immer die gleiche Gesichtsfarbe wie zu Lebzeiten, ohne Blut hierfür einsetzen zu müssen.

Zusätzliche Disziplin

Ein Charakter mit diesem Vorteil kann bei der Generierung einen einzelnen Punkt einer clansfremden Disziplin mit Freebies erwerben. Diese wird fortan trotzdem nach den Regeln clansfremder Disziplinen gesteigert.

Dieser Vorteil kann nur gewählt werden, wenn die SL es explizit gestattet.

NACHTEILE

Alpträume

Der Charakter erlebt grauenerregende Alpträume, wann immer er sich schlafen legt. Die Erinnerungen an diese Schreckensbilderverfolgen ihn auch noch in wachen Stunden.

Angst vor Kreuzen

Der Charakter wird vom Anblick gewöhnlicher Kreuze abgestoßen, weil er sie für Symbole göttlicher Macht hält. Diese Angst geht selbst über die Auswirkungen eines Rötschrecks hinaus und es ist dem Charakter in der Regel nicht möglich, sich einem Kreuz freiwillig auf weniger als zwei Meter Abstand zu nähern.

Beuteausschluss

Der Charakter weigert sich, eine bestimmte Art von Beute zu jagen. Er könnte es ablehnen, von Polizist*innen, Drogenhändler*innen oder Sexworker*innen zu trinken.

Ventruue können diesen Nachteil nicht wählen.

Einäugig

Der Charakter hat nur ein Auge – welches Auge fehlt, bestimmt die*der Spieler*in.

| Bitte die Augenklappe nicht vergessen.

Fehlende Disziplin

Aus ungeklärten Gründen verfügt der Charakter nicht über das volle Potential seines Clans. Er kann bei der Generierung nur zwei Clansdisziplinen erwerben und falls er die fehlende Disziplin nachträglich erlernt, wird diese als clansfremde Disziplin behandelt.

Gourmet

Dem Charakter reicht es nicht, sich vom Blut Sterblicher zu nähren. Er glaubt fest daran, dass er auch Herz, Leber und andere gut durchblutete Organe verschlingen muss. Natürlich macht das den Tod all seiner Opfer erforderlich.

| Charaktere mit dieser Schwäche müssen den Vorteil Essen wählen.

Lähmung

Eines der Beine des Charakters ist verletzt oder sonst wie behindert, sodass er gezwungen ist, sich mit einem Stock oder einer sonstigen Gehhilfe fortzubewegen. Selbst mit Stock fällt der Charakter durch offensichtliches Hinken auf und Rennen o.ä. ist ihm nicht möglich.

Schmerzhafter Biss

Im Biss des Charakters liegt keine Ekstase- nur Schrecken und Schmerz. Sterbliche, von denen der Charakter trinkt, werden sich wehren und wohl auch um Hilfe schreien.

Sucht

Der Charakter ist nach einer bestimmten, unter Umständen illegalen Substanz süchtig. Da Vampire über keinen funktionierenden Stoffwechsel verfügen, muss der Charakter die Substanz über Blut eines Sterblichen aufnehmen, wonach sie jedoch ihre volle Wirkung entfaltet.

VOR- UND NACHTEILE FÜR MALKAVIANER

VORTEILE

Mentor*in im Netzwerk

Viele Malkavianer hören Stimmen, doch manche mehr als andere. Ein Charakter mit diesem Vorteil hat eine*n geisterhafte*n Mentor*in, die*der sich komplett in das Netzwerk des Wahnsinns zurückgezogen hat – oder auch nur im Kopf des Charakters existiert.

| Ein*e solche*r Mentor*in muss zusätzlich noch mit dem entsprechenden Hintergrund gekauft werden.

Wechselhaftes Band

Aus unerklärlichen Gründen wird jeder, an den sich der Charakter mit Blut bindet, auch selbst an den Charakter blutgebunden. Die Stärke der Blutbänder entspricht einander und ein Charakter wird selbst dann an den Malkavianer gebunden, wenn dies eigentlich durch ein schon bestehendes Stufe-3-Blutband unmöglich wäre.

NACHTEILE

Infektiöser Wahnsinn

Durch den Biss des Charakters überträgt dieser einen Teil seines Wahnsinns auf jeden, von dem er trinkt – ob er es nun will oder nicht. Für je angefangene 3 BP erhält das Opfer eine temporäre Geistesstörung. Dieser Effekt hält für etwa eine Woche.

Stigma

Der Charakter blutet unentwegt aus mehreren Phantomwunden. Es handelt sich dabei nicht um wirkliche Verletzungen, der Charakter blutet vielmehr einfach durch die unversehrte Haut. Folglich kann man die Stigmata nicht durch den Einsatz von Blut „heilen“. Die Blutungen selbst sind nur schwer zu verstecken, in manchen Fällen (etwa, wenn der Charakter aus den Augen blutet) auch gar nicht.

VOR- UND NACHTEILE FÜR NOSFERATU

VORTEILE

Fauliges Blut

Das Blut des Charakters schmeckt derart widerlich, dass jeder, der von ihm trinkt, einen WP-Punkt einsetzen muss, um sich nicht sofort zu übergeben. Ihn zu diablerieren ist nahezu unmöglich.

Unsichtbarer Schlaf

Der Charakter kann die Disziplin Verdunkelung dafür nutzen, sich zu verstecken, während er am Tag schläft. Dies kostet neben den Kosten der Disziplin selbst einen zusätzlichen BP, um den Körper den Tag über zu verbergen. Ansonsten gelten die normalen Regeln für die Verdunkelung.

NACHTEILE

Ansteckend

Der Körper des Charakters beherbergt ansteckende Bakterien und Sporen aller Art. Wann immer der Charakter mit Sterblichen in Verbindung kommt, besteht die Möglichkeit der Ansteckung mit einer Krankheit oder Seuche. Die Details werden von der SL festgelegt.

Parasitenbefall

Andere Kreaturen leben auf oder in dem Charakter. Hierbei kann es sich um alle möglichen Blutsauger handeln, wie etwa Wanzen, Läuse oder auch blutsaugende Pilzsporen. Das Fleisch des Charakters juckt und bebt die ganze Zeit und wenn er nur genug kratzt, mag auch die eine oder andere (Plastik-)Made zum Vorschein kommen.

VOR- UND NACHTEILE FÜR TREMERE

VORTEILE

Verfeinerter Geschmack

Der Charakter beherrscht die Grundzüge der Blutmagie auf eine sehr instinktive Weise. Wenn er Blut kostet, schmeckt er stets die subtilen Schwingungen in der Vitae, so als hätte er [Pfad des Blutes 1](#) gewirkt. Dies ist keine Magie, nur ein extrem verfeinerter Geschmacksinn, über den der Charakter aber auch keine Kontrolle hat.

NACHTEILE

Thaumaturgische Inkompetenz

Manchmal ist Thaumaturgie wie Mathematik: Es gibt einfach Pechvögel, die sie nie ganz begreifen werden. Der Charakter ist ein solcher Pechvogel. Zwar ist die eher intuitive Anwendung der Pfade nicht erschwert, jedoch sind sämtliche Zeiträume verdoppelt, wenn es darum geht, Thaumaturgie zu steigern, Rituale zu erlernen oder sie zu wirken. Natürlich kann dieser Nachteil auch nicht durch „Nachhilfe“ oder ähnliches beseitigt werden.

DISZIPLINEN

In den Disziplinen sind die übernatürlichen Fähigkeiten der Vampire systematisiert. Jede Disziplin fasst eine Gruppe von Fähigkeiten zusammen, die unter einem gemeinsamen Kontext stehen. Innerhalb einer Disziplin sind die Fähigkeiten in einzelne Stufen gestaffelt, wobei man eine Stufe nach der anderen erlernen muss.

Der Einsatz einer Disziplin kostet in der Regel einen Blutpunkt pro Aktivierung. Ausnahmen hiervon sind bei den einzelnen Disziplinen vermerkt.

Es gibt einzelne Disziplin-Stufen, bei denen der Erfolg nicht nur von den Werten der*s Anwender*in abhängig ist, sondern auch von der geistigen Widerstandsfähigkeit des „Opfers“. Hierbei wird der Einsatz einer Fähigkeit immer von einem Zahlenwert begleitet. Dieser Zahlenwert steht für die Stärke des Angriffs und ergibt sich aus den jeweiligen Attributen. Es ist dem Ziel bei diesen Fähigkeiten möglich, WP-Punkte entsprechend dem angreifenden Attribut aufzuwenden, um der Wirkung zu widerstehen.

Wenn man sich selbst die Konsequenzen nicht gemerkt hat, kann man off-play bei der Anwenderin bzw. dem Anwender nachfragen. Man sollte auf jeden Fall versuchen, Regelfragen so unauffällig wie möglich zu klären, damit andere Spieler*innen nicht in ihrem Spiel beeinträchtigt werden, bzw. die Atmosphäre nicht zerstört wird.

Bei jeder Disziplin finden sich einige unverbindliche Tipps zur Darstellung der jeweiligen Fähigkeiten. Diese dienen zum einen als Denkanstoß für die jeweiligen Anwender*innen, sollen aber auch potentiellen Zielen helfen, die jeweiligen Fähigkeiten off-play einzuordnen.

Auspex

Die Fähigkeiten, die einem Auspex verleiht, bewegen sich in Bereichen der erhöhten und übersensorischen Wahrnehmung. Dies hat natürlich zur Folge, dass sich Anwender*innen dieser Kunst auch stark von ihren Wahrnehmungen beeinflussen lassen.

Um etwa ein weiter entferntes Gespräch zu belauschen, legt man eine Hand auf die Wange und zeigt mit einem Finger auf sein Auge, während man sich einige Schritte näher zu demjenigen bewegt, die man belauschen möchte. Diese wissen off-play, dass man in-play deutlich weiter entfernt ist.

Um während eines Gesprächs die Gedanken seines Gegenübers zu lesen, legt man währenddessen demonstrativ eine Hand auf seine Wange und deutet mit vier Fingern auf sein Auge. Nach dem Gespräch erkundigt man sich bei seinem Gegenüber off-play unauffällig nach dessen Gedanken während des Gesprächs.

Es ist mit Auspex auch möglich, verdunkelte Charaktere zu sehen, wenn der eigene Auspex-Wert höher ist als der [Verdunkelungs](#)-Wert des Verdunkelten. Bei Gleichstand geht dies zu Gunsten des Verdunkelten, obwohl der Charakter, der Auspex wirkt, in diesem Fall zumindest bemerkt, dass „etwas“ anwesend ist.

1. GESCHÄRFTÉ SINNE

Hiermit können alle fünf Sinne über das menschliche Maß hinaus gesteigert werden. Es ist möglich, selektiv nur einen Sinn auf diese Weise zu verstärken. Wenn ein extremer sensorischer Effekt im Rahmen des verstärkten Wahrnehmungsbereichs auftritt, fällt der jeweilige Sinn je nach Stärke und Einwirkung für eine Zeit aus: Z.B. ein lauter Knall in einer

Hörtrance legt das Gehör für einige Minuten lahm, ein Lichtblitz blendet die Augen u. ä.

2. AURA-WAHRNEHMUNG

Man ist in der Lage, die Aura seines Gegenübers zu studieren. Dazu darf das Ziel nicht weiter als 5 Meter entfernt sein und man darf nicht durch andere, starke Sinneseindrücke gestört werden.

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir die Art seines Gegenübers bestimmen, also feststellen, ob es sich um einen Menschen, einen Ghul oder einen Vampir handelt. Auch Besonderheiten der Aura, wie etwa wirkende Magie oder die schwarzen Male einer [Diablerie](#), stechen nahezu augenblicklich ins Auge.

Wahrnehmung	Erhaltene Informationen
1	Art und Zustand des Wesens (Mensch: normal, Vampir: blass, Ghul: Zwischenstufe)
2-3	Vorherrschendes Gefühl (Adjektiv, in passenden Farben; Diablerie: schwarze Streifen, Magie: Funken)
4-5	Gefühlsspektrum (3 Adjektive, Intensitätsreihenfolge)

3. GEISTIGE BERÜHRUNG

Es ist möglich, durch Berührung eines Gegenstandes die psychischen Energien zu lesen, die Geschehnisse um ihn herum in ihm hinterlassen haben. Dazu müssen aber entweder sehr starke Eindrücke um ihn herum gewesen sein oder die Eindrücke müssen sich mehrfach wiederholt haben.

Die Informationen werden bei der SL erfragt und man sollte diese frühzeitig über sein Vorhaben informieren, damit diese nötigenfalls noch Erkundigungen einholen kann.

Der Einsatz der Disziplin selbst dauert nur etwa eine Minute, während der man den Gegenstand berührt und in eine Art Trance fällt. Anzahl, Genauigkeit und Intensität der Bilder, die man empfängt, hängen von der Wahrnehmung des Anwenders ab.

4. TELEPATHIE

Mit dieser Fähigkeit kann man eine geistige Verbindung zu einer anderen Person öffnen, um entweder deren Gedanken zu lesen oder ihr Gedankenbilder zu senden. Dazu muss man sich lediglich 1 Runde intensiv auf sein Gegenüber konzentrieren. Ziele, die selbst nicht über die Fähigkeit der Telepathie verfügen, bemerken in keinem Fall, wenn ihre Gedanken gelesen werden. Sollte das Ziel der Telepathie mächtig sein, kann man für einen zusätzlichen eingesetzten WP-Punkt verhindern, dass das Gegenüber spürt, dass seine Gedanken gerade gelesen werden.

Unabhängig davon, ob das Ziel das Eindringen in seinen Geist bemerkt, kann es auch versuchen, sich unter Einsatz von 1 WP pro Minute gegen den Telepathen abzuschotten, was entsprechend auszuspielen ist. Sobald das Ziel WP in Höhe der gegnerischen Wahrnehmung ausgegeben hat, ist das Eindringen in seinen Geist misslungen und der Telepath kann für den Rest der Szene auch keinen neuen Versuch unternehmen.

Abhängig von der eigenen Wahrnehmung, kann man mit Telepathie in verschiedene Ebenen des Geistes eindringen. Die Details ergeben sich aus der folgenden Tabelle.

Wahrnehmung	Erhaltene Informationen
1	Was das Ziel zuletzt gesagt hat
2-3	Oberflächliche Gedanken und allgemeine Ansichten, Lügen werden offenbart
4-5	Kurzfristige Vorhaben, Einschätzung eines Sachverhalts, persönliche Geheimnisse mit Bezug zur aktuellen Situation

Zudem ist natürlich ein gewisser Zeitaufwand notwendig, um den fremden Geist zu sondieren. Um die oberflächlichen Gedanken des Ziels zu lesen, ist gerade einmal der Zeitraum weniger Runden notwendig. Um jedoch die persönlichen Geheimnisse des Ziels in dessen Verstand auszugraben, muss man sich mindestens mehrere Minuten lang mit diesem beschäftigen.

Meister*innen der Telepathie (Wahrnehmung 5 oder mehr) können tatsächlich noch viel tiefer in den Geist des Ziels eindringen. Mit ausreichend Zeit (60 min+) kann nahezu das gesamte Bewusstsein des Ziels erkundet werden.

5. PSYCHISCHE PROJEKTION

Diese Fähigkeit erlaubt es, den Geist von seiner körperlichen Hülle zu lösen, um sich frei in der Astralebene zu bewegen. Man bleibt durch ein silbernes Band mit seinem Körper verbunden.

Um diese Fähigkeit einzusetzen, ist lediglich eine etwa fünfminütige Konzentration notwendig. Der Körper fällt dann während der Projektion in einen der Starre ähnlichen Zustand. Es bietet sich an, alle spielrelevanten Gegenstände und einen Zettel mit der Beschreibung des Körpers an der Stelle zurückzulassen, wo man eigentlich seinen Körper zurücklässt. Die Astralgestalt ist nackt und natürlich nicht materiell. Solange sie nicht sichtbar ist, können nur Vampire, die mindestens über einen Auspex-Wert von 4 verfügen, die Anwesenheit der Astralgestalt überhaupt spüren. Die Identität der*s Anwender*in wird dabei nicht erkannt.

Es ist möglich, für einen WP-Punkt pro Minute als geisterhafte Erscheinung sichtbar zu werden und dann auch zu sprechen. Man kann in Astralgestalt die Disziplin Auspex einsetzen und bewegt sich mit einer sehr hohen Geschwindigkeit. Rötschreck und Raserei zwingen die Astralgestalt sofort zurück in den physischen Körper, sofern sie sich dem Tier nicht erfolgreich widersetzt haben.

Ein Zusammentreffen mit anderen Wesen, die sich auf der Astralebene befinden, ist zwar sehr unwahrscheinlich, aber möglich. In Fällen, in denen es zu einem astralen Kampf kommt, wird Geschick durch Geistesschärfe ersetzt und erlittener Schaden von der Willenskraft abgezogen.

BEHERRSCHUNG

Diese Fähigkeit versetzt einen Vampir in die Lage, den Geist anderer zu manipulieren und ihnen seinen Willen aufzuzwingen. Dazu muss man mit dem Ziel mindestens eine volle Sekunde Blickkontakt halten, in dessen Geist eindringen und dem Unterbewusstsein des Ziels den gewünschten Befehl verbal mitteilen. Man kann generell nur jemanden beherrschen, dessen Blut nicht wesentlich stärker ist, als das eigene. Hierzu werden die einzelnen Generationen in drei Kategorien eingeteilt: Junges Blut (Generationen 10+), altes Blut (Generationen 7-9) und sehr altes Blut (Generationen 4-6). Wenn das Blut des Ziels älter ist, als das der*s Angreifer*in, schlägt der Beherrschungsversuch automatisch fehl.

Das Ziel kann WP ausgeben, um so der Beherrschung zu widerstehen. Zum Widerstehen muss man sich kurz und deutlich abwenden und damit den Blickkontakt unterbrechen. Die Kosten hierfür sind von der verwendeten Disziplinstufe abhängig und jeweils dort vermerkt. Die letztendlichen Kosten dafür, sich dem Einfluss der Disziplin zu entziehen, werden durch die*den Anwender*in durch die Anzahl der an die Schläfe gehaltenen Finger angezeigt.

Es ist übrigens auch möglich, den Effekt einer niedrigeren Stufe mit der eigenen Höchststufe an Beherrschung zu erzwingen (etwa Beherrschung 3 zu verwenden, um einen Befehl für den müden Geist zu erteilen.)

Um z.B. jemanden vergessen zu lassen, dass er einen gerade gesehen hat, nimmt man mit demjenigen Blickkontakt auf und legt man so viele Finger an seine Schläfe, wie man Manipulation besitzt. Wenn das Ziel sich nicht sofort abwendet, kann man diesem mit einem entsprechenden Befehl („Du hast mich hier nicht gesehen.“) die gewünschte Erinnerung diktieren.

Bis einschließlich Stufe 2 kann man Maximal so viele Finger an seine Schläfe legen, wie man Stufen in der Disziplin Beherrschung hat.

Wehrt man sich erfolgreich gegen einen Beherrschungsversuch, ist man für eine Szene lang immun gegen weitere Beherrschungsversuche derselben Person.

Mit der Disziplin Beherrschung kann übrigens niemand gezwungen werden, sich selbst zu vernichten.

1. BEFEHLE FÜR DEN MÜDEN GEIST (RESISTENZ = 1 WP)

Man kann dem Ziel Kommandos geben, die es sofort befolgen muss. Das konkrete Kommando darf höchstens zwei Worte enthalten und sollte so eindeutig sein, dass das Ziel es ohne Missverständnisse befolgen kann. Es ist möglich, die Kommandowörter in einem Satz zu verbergen und zu betonen. Hierbei muss sich aber trotzdem der Sinngehalt der Kommandowörter aus sich selbst heraus ergeben.

2. HYPNOSE (RESISTENZ = 2 WP)

Man verankert mit dieser Fähigkeit eine Anweisungskette im Unterbewusstsein seines Ziels. Es kann sich danach nicht bewusst an die Beherrschung erinnern. Es müssen eindeutige und konkrete Anweisungen über Handlungen sein, die das Ziel entweder sofort ausführen muss, oder zu einem späteren Zeitpunkt oder Ereignis, welches man genau definieren muss. Es ist im Normalfall nicht möglich, das Ziel zu zwingen, etwas gegen seine innerste Natur zu tun.

3. DER VERGESSLICHE GEIST (RESISTENZ = MANIPULATION WP)

Mit dieser Fähigkeit zwingt man ein Ziel, dessen Widerstand man überwunden hat, in eine kurze Trance, an die es sich später nicht erinnern kann. Während dieser Trance kann man Erinnerungen des Ziels entfernen oder verändern. Hierbei muss man sehr präzise die verschiedenen Erinnerungen, die man löscht oder verändert, beschreiben. Vor allem sollte man

bei Veränderungen darauf achten, dass keine auffälligen Lücken entstehen. Da es sich um eine tiefere Form der Hypnose handelt, muss man zudem die beabsichtigten Erinnerungen verbal äußern.

Die Eingriffsmöglichkeiten richten sich nach der Manipulation der*s Beherrschenden zum Zeitpunkt des Eingreifens. Um das Ausmaß des Eingriffs zu bestimmen, wird die folgende Tabelle konsultiert.

Manipulation	Ausmaß des Eingriffs
1	Bis zu 30min löschen
2-3	Bis zu 24h löschen oder bis zu 30min verändern
4-5	Bis zu 1 Monat löschen oder bis zu 24h verändern

Zudem ist natürlich ein gewisser Zeitaufwand notwendig, abhängig von der Gründlichkeit der*s Beherrschenden. Für das wenig subtile Löschen eines längeren Zeitraums, ist gerade einmal eine Runde notwendig. Um jedoch einen komplexen Vorgang aus dem Gedächtnis zu entfernen und durch eine stimmige „Alternative“ zu ersetzen, mögen mitunter Minuten bis hin zu Stunden notwendig sein – immerhin muss die*der Beherrschende sowohl die zu ersetzenden als auch die neuen Erinnerungen konkret benennen.

Meister*innen der Beeinflussung (Manipulation 5 oder mehr) können tatsächlich noch viel tiefer in den Geist des Ziels eindringen und weitergehende Veränderungen bewirken. Mit ausreichend Zeit kann nahezu das gesamte Erinnerungsvermögen eines wehrlosen (oder freiwilligen) Ziels verändert werden.

Um eine gelöschte oder veränderte Erinnerung wieder herzustellen, muss der Charakter mindestens genauso viele Punkte auf Beherrschung haben, wie verursachende Kainit und zudem ist es praktisch kaum möglich, eine falsche Erinnerung ohne die Fähigkeit des [Auspex 4](#) aufzuspüren.

Selbsttherapien sind nicht möglich, es ist aber jederzeit möglich, eine selbst vorgenommene Gedächtnismanipulation wieder aufzuheben.

4. KONDITIONIERUNG

(RESISTENZ = MANIPULATION WP)

Mit dieser Fähigkeit kann man ein Ziel auf sich und seinen Willen oder eine bestimmte Handlung konditionieren. Dazu muss man mit dem Ziel mehrere Male sprechen, wobei man ihm die Vorzüge bzw. die Vorteile einer bestimmten Handlung bzw. eines bestimmten Verhaltens schmackhaft machen muss. Jedes Mal muss man am Ende des Gesprächs die eigentliche Beherrschung auf das Ziel anwenden, welches aber natürlich widerstehen kann. Endgültig konditioniert hat man sein Ziel, wenn man es dreimal in verschiedenen Nächten beherrscht hat.

Wenn eine Person auf den eigenen Willen konditioniert ist, braucht man nicht mehr anwesend zu sein, um sie beherrschen zu können, sie muss nur die Stimme des beherrschenden Kainiten hören. Sie wird sich auch nicht mehr gegen Beherrschungen dieses Kainiten wehren und fast alles tun, was ihr gesagt wird. Ist jemand auf eine bestimmte Handlung oder eine spezifische Verhaltensweise konditioniert, so wird derjenige dieses Verhalten wie selbstverständlich ausführen und auch gar nicht von selbst auf die Idee kommen, diese Handlungsweise zu hinterfragen.

Um eine Konditionierung zu brechen, muss der Charakter mindestens genauso viele Punkte auf Beherrschung haben, wie der verursachende Kainit. Selbsttherapien sind nicht möglich.

5. BESESSENHEIT

Wahre Meister*innen dieser Disziplin können den Geist eines Sterblichen vollkommen verdrängen und dessen Körper in Besitz nehmen. Vampire und andere übernatürliche Wesen sind zu mächtig, um Ziel dieser Fähigkeit zu werden, können ihren Körper jedoch freiwillig zur Verfügung stellen. Ist das Ziel ein Mensch oder ein Ghul, muss erst dessen geistiger Widerstand überwunden werden. Nachdem man die Beherrschung erfolgreich getätigt hat, verliert das Ziel für jede Runde, die der Blickkon-

takt weiter gehalten wird, einen WP-Punkt. Sinkt die Willenskraft des Ziels auf null, übernimmt man die Kontrolle über dessen Körper, während der eigene in Starre zurückbleibt. An der Stelle, an der man seinen Körper zurücklässt, legt man einen Zettel mit einer Beschreibung seines Körpers, bis man durch Berührung wieder in ihn zurückkehrt.

Welche Disziplinen man im fremden Körper benutzen kann, ergibt sich aus dem eigenen Manipulationswert.

Manipulation	Anwendbare Disziplinen
1	keine
2-3	Auspex, Tierhaftigkeit
4-5	Beherrschung, Irrsinn, Präsenz

Die gesellschaftlichen und geistigen Attribute bleiben erhalten, die körperlichen werden vom Ziel übernommen. Die Aura des Ziels bleibt sterblich, zeigt jedoch die Gefühle des Kainiten, der die Disziplin anwendet. Die Gefühle und auch Gedanken des Ziels sind mit Auspex nur mit Wahrnehmung 5 erkennbar, dann kann auch auf die Beherrschung geschlossen werden.

Wenn der menschliche Körper stirbt, kehrt man automatisch in seinen Körper zurück und fällt durch den dadurch erlittenen Schock in Starre.

GESCHWINDIGKEIT

Vampire mit Geschwindigkeit können sich für kurze Zeiträume mit einer übermenschlichen Geschwindigkeit bewegen.

Diese Disziplin wird bei Aktivierung angesagt und wirkt dann bei den ersten beiden Stufen für eine Anwendung und ab Stufe 3 solange, bis die Wirkung wieder widerrufen wird. Da diese übermenschliche Geschwindigkeit naturgemäß kaum ausgespielt werden kann, agieren stattdessen alle anderen in der Umgebung der*s Anwender*in entsprechend

langsamer, nachdem der Geschwindigkeitswert angesagt wurde. Nehmen mehrere Vampire mit unterschiedlichen Geschwindigkeitsstufen an einem Kampf teil, dann handelt derjenige mit der geringeren Disziplinstufe je nach der Höhe der Differenz ebenfalls mehr oder weniger leicht verlangsamt.

1. AUSWEICHEN

Die erste Stufe dieser Disziplin ermöglicht einen kurzen Geschwindigkeitsschub, der es erlaubt, einer einzelnen Attacke komplett auszuweichen. Dies kostet 1 BP und ist nur einmal alle 10 Sekunden möglich.

Um diese Kraft zu wirken, muss man während einer entsprechenden Ausweichbewegung mitteilen, dass man „ausweicht“ oder „dodget“. Das Ausweichen gelingt unabhängig davon, ob der Schlag tatsächlich getroffen hätte.

Man kann sowohl Fern- als auch Nahkampfgriffen ausweichen, muss diese Angriffe aber kommen sehen. Ein Schuss in den Hinterkopf kann ebenso wenig gedodget werden, wie eine Gangrelklaue, von der man unvorbereitet getroffen wird.

2. SPRINT

Mittels dieser Kraft ist es möglich, für die Kosten von 1 BP pro Runde in eine Richtung zu spurten. Die Bewegungen sind schnell, jedoch zu unkoordiniert, als dass man etwas anderes tun könnte, als eben übermenschlich schnell in eine Richtung zu laufen. Auch Hindernisse und Personen im Weg können die Bewegung unangenehm abrupt aufhalten. Mittels dieser Kraft ist es jedoch möglich, sich komplett aus einem Kampfgeschehen zu lösen, wenn ein freier Fluchtweg offensteht – und man nicht von jemandem mit höherer Geschwindigkeit abgefangen wird.

Um diese Kraft zu nutzen, sagt man entweder seine Geschwindigkeitsstufe an (und vergleicht sie eventuell mit den Stufen anderer Kainiten) oder sagt im Kampf ein „Fair Escape“ an, während man sich durch eine freipassierbare Schneise aus dem Kampf bewegt.

3. KOORDINATION

Ab dieser Stufe der Disziplin sind die beschleunigten Bewegungen koordiniert genug, um auch gezielte Aktionen durchzuführen. So kann man etwa während dem Rennen plötzlichen Hindernissen zuverlässig ausweichen oder Geschwindigkeit während eines Kampfes nutzen. Man ist zudem im Vergleich merklich schneller, als noch mit Geschwindigkeit 2, sodass man fliehende Charaktere unter Umständen abfangen kann. Diese Anwendung kostet 1 BP pro Runde.

Nachdem Geschwindigkeit 3 angesagt wurde, bewegen sich alle nicht beschleunigten Charaktere merklich verlangsamt.

4. AUSDAUER

Mit Ausdauer ist es möglich, die eigene Vitae deutlich effektiver durch seinen Körper zu leiten, sodass die Kosten von 1 BP nicht mehr jede Runde, sondern nur noch etwa alle 10 Sekunden anfallen. Man ist mit Geschwindigkeit 4 jedoch nicht schneller, als mit Geschwindigkeit 3, sondern lediglich „effizienter“.

Nachdem Geschwindigkeit 4 angesagt wurde, bewegen sich alle nicht beschleunigten Charaktere merklich verlangsamt.

5. SCHNELLER ALS DAS AUGE

Meister*innen dieser Disziplin haben die Kunst perfektioniert, Vitae durch ihre Muskeln zu leiten, um diese zu unmenschlichen Leistungen zu treiben. Ab diesem Punkt ist man zwar nicht wirklich schneller als die menschliche (oder kainitische) Wahrnehmung, jedoch tatsächlich noch einmal deutlich schneller, als noch bei

Geschwindigkeit 3 oder 4. Die Anwendung kostet 1 BP pro 10 Sekunden.

Nachdem Geschwindigkeit 5 angesagt wurde, bewegen sich alle nicht beschleunigten Charaktere beinahe in Zeitlupen-Geschwindigkeit.

GESTALTWANDEL

Gestaltwandel ist die Fähigkeit, den eigenen Körper teilweise – in höheren Stufen auch gänzlich – in nichtmenschliche Formen zu verwandeln.

Diese Disziplin wird durch entsprechende Requisiten, wie falsche Klauen o.ä., dargestellt.

1. SPÜRSINN DES TIERES

Durch diese Fähigkeit kann man seinen Geruchssinn auf übernatürliche Weise verstärken. Dadurch ist es möglich, wie ein Spürhund auch feinste Gerüche und Fährten wahrzunehmen. Zwar ist es damit nicht möglich, verdunkelte Charaktere wahrzunehmen, aber man wird auf jeden Fall bemerken, dass „etwas“ anwesend ist.

Es bedarf lediglich einer Runde Konzentration, um diese Fähigkeit zu aktivieren.

2. KLAUEN DES TIERES

Vampire mit dieser Fähigkeit sind in der Lage, sich lange Klauen an den Händen wachsen zu lassen. Diese tierischen Krallen verursachen einen Grundschaden von 1 Punkt schwer heilbarem Schaden. Die Zeit, die es dauert, sich die Krallen Off-Play anzulegen ist die Zeit, die man In-Play benötigt, um die Klauen wachsen zu lassen.

3. VERSCHMELZUNG MIT DER ERDE

Mit dieser Fähigkeit kann man im Erdboden versinken und mit der dortigen Erde verschmelzen. Dazu muss man direkt auf Erde oder Sand stehen, es dürfen also keine Steine,

kein Holz und auch sonst kein Hindernis im Weg sein. Um diese Fähigkeit zu aktivieren, muss man sich eine Runde lang auf den Boden kauern und laut ansagen, dass man mit der Erde verschmilzt. Danach sollte man gut sichtbar off-play gehen. Ein simples Ausgraben des Versunkenen ist nicht möglich, da der Vampir mit der ihn umgebenden Erde in beträchtlicher Tiefe verschmilzt.

4. SCHATTEN DES TIERES

Hiermit kann sich ein Vampir in die von ihm gewählte Totemform verwandeln. Dies dauert drei Runden, währenddessen der Charakter zu keinen weiteren Aktionen in der Lage ist. Danach kann man auf alle Vorzüge der Tierform zurückgreifen, wie etwa gesteigerte Sinneswahrnehmungen. Die Tiere sind nicht von normalen Tieren zu unterscheiden, [Auspex 2](#) offenbart aber die kainitische Aura der Verwandelten.

In Tiergestalt können lediglich die Disziplinen Geschwindigkeit, Gestaltwandel, Seelenstärke, Stärke und Tierhaftigkeit genutzt werden.

Wenn man diese Fähigkeit In-Play einsetzt, sollte man ein entsprechendes Stofftier und ein rotes Band bei sich tragen. Häufig wird die Fähigkeit aber ohnehin nur in der Downtime richtig praktikabel sein.

5. NEBELGESTALT

Hat ein Vampir die Disziplin des Gestaltwandels bis zu diesem Punkt gemeistert, kann er seinen Körper in feinen Nebeldunst auflösen. Dieser behält seinen totalen Zusammenhalt, kann aber beliebig geformt oder verdünnt werden, sodass man z. B. durch Schlüssellöcher fließen kann. Die Umwandlung dauert etwa 3 Runden, während der der Anwender zu keinen weiteren Aktionen in der Lage ist.

Ein Vampir in Nebelgestalt kann sich in normaler Gehgeschwindigkeit fortbewegen und ist immun gegen körperliche Angriffe, da diese schlicht durch den Körper hindurchgleiten.

Starker Wind kann den Nebel jedoch wegwehen, sofern der Vampir nicht wenigstens über einen Kraftaktwert von 5 verfügt. Was mit einem fortgewehten Vampir geschieht, liegt in der Hand der SL, ist meist aber recht unangenehm. Sonnenlicht und Feuer verursachen auf die Nebelgestalt den doppelten Schaden und zwingen den Vampir sofort in seinen Körper zurück.

IRRSINN

Die Disziplin Irrsinn ist Ausdruck und Abfärbung des Wahnsinns, der allen Mitgliedern des Clans Malkavian innewohnt. Es ist eine selbst für die*den Anwender*in gefährliche Disziplin. Denn zwar ist es für die Anwendung dieser Disziplin nicht zwingend notwendig, selbst eine Geistesstörung aufzuweisen, jedoch ist dies nahezu immer eine Konsequenz der Beherrschung dieser Disziplin.

Das Ziel kann WP ausgeben, um sich den schleichenden Einflüsterungen dieser Disziplin zu entziehen. Die Höhe der jeweiligen WP-Kosten ist von der angewendeten Stufe der Disziplin abhängig und wird von Spieler*innen jeweils zusammen mit dem Effekt mitgeteilt. Sofern das Ziel der Disziplin widersteht, kann frühestens nach einer Szene ein neuer Versuch der Einflussnahme unternommen werden. Es ist unter normalen Umständen nicht möglich, ein Ziel während der Wirkungsdauer eines Effekts nochmals mit Irrsinn zu beeinflussen.

Irrsinn wird am besten dargestellt, indem man dem Ziel der Disziplin in einem ruhigen Moment off-play mitteilt, unter welchen Auswirkungen des Irrsinns es für welche Zeit leidet. In vielen Situationen mag aber auch die SL der richtige Ansprechpartner sein. Diese weiß unter Umständen am besten, welche Visionen sie dem Ziel des Irrsinns zu gegebener Zeit einflüstern müssen, um einer Szene das größtmögliche Gewicht zu verleihen.

1. LEIDENSCHAFT

(RESISTENZ = 1 WP)

Mit dieser Fähigkeit kann der Charakter das vorherrschende Gefühl eines Ziels manipulieren. Hierbei kann man entscheiden, ob das vorherrschende Gefühl verstärkt oder abgeschwächt wird. Das Maß der Steigerung oder Abschwächung ist schwierig zu ermessen, ist jedoch stets einschneidender Natur.

Zur rechten Zeit verwendet, kann diese Disziplin die WP-Kosten, um [Raserei oder Röttschreck](#) zu widerstehen, um einen Punkt steigern. Für die Anwendung der Disziplin genügt schon ein kurzer Sichtkontakt und der Effekt wirkt sodann für 1 Szene.

2. SPUK

(RESISTENZ = 2 WP)

Diese Kraft setzt ein Ziel unter wiederkehrende Halluzinationen. Die Visionen sind für das Ziel vollkommen real und greifbar. Man hat keinen Einfluss darauf, welche Halluzinationen das Ziel erleidet, es sind jedoch stets bedrohliche und furchteinflößende Eindrücke.

Die Halluzinationen verfolgen das Ziel über einen Zeitraum gemessen an der Manipulation der*s Anwender*in, treten jedoch nur sporadisch auf und oft auch nur für wenige Augenblicke am Rande des Blickfeldes.

Manipulation	Wirkungsdauer
1	1 Szene
2-3	1 Nacht und 1 Tag
4-5	14 Tage

3. AUGEN DES CHAOS

(RESISTENZ = MANIPULATION WP)

Mit dieser beunruhigenden Gabe kann man einen tiefen Blick in das Innere und die Persönlichkeit eines Ziels werfen und auf diese Weise Eigenschaften, Erlebnisse, Überzeugungen, Ansichten, Schwächen, Ängste und Pläne des Ziels ergründen.

Hat ein gebührend persönlicher Austausch wie ein längeres Gespräch stattgefunden, sucht der

Charakter Blickkontakt zu seinem Ziel und verwendet die Disziplin. In einer kurzen Trance erhält er eine Vision, die ihm innere und persönliche Belange des Ziels offenbart, dies ist jedoch nie ein zusammenhängender oder vollständiger Einblick, kann punktuell aber sehr tiefgründig sein. Der Charakter kann nicht ermessen oder gar steuern, was er in seinem Ziel sehen und von diesem erfahren wird. Der Inhalt über den Einblick in das Ziel wird entweder direkt zwischen den beteiligten Spieler*innen oder über die SL ausgetauscht.

4. STIMME DES WAHNSINNS

(RESISTENZ = MANIPULATION WP)

Diese Gabe setzt das Ziel unter sehr greifbare und bedrohliche Halluzinationen, die das Ziel binnen kurzer Zeit in [Raserei oder Röttschreck](#) führen können. Der Charakter hat keinen Einfluss darauf, welche Bilder und Visionen das Ziel wahrnimmt.

Um diese Fähigkeit zu aktivieren, muss der Charakter Blickkontakt zu seinem Ziel herstellen und dieses in ein Gespräch verwickeln. Während des Gesprächs treten binnen weniger Runden starke Halluzinationen auf.

Die*Der Spieler*in des Zielcharakters kann selbst entscheiden, welche Halluzinationen den Charakter heimsuchen und ob diese Röttschreck oder Raserei auslösen. Wurde dem Einsatz der Disziplin nicht nach den üblichen Regeln widerstanden, sind Raserei oder Röttschreck selbst nicht mehr durch den Einsatz von Willenskraft abwendbar.

Diese Kraft löst jedoch auch ein unangenehmes Echo bei der Anwenderin bzw. beim Anwender aus, sodass man nach Einsatz der Disziplin selbst 2 WP-Punkten aufwenden muss, um nicht in Raserei oder Röttschreck zu fallen.

5. VÖLLIGER WAHNSINN

(RESISTENZ = MANIPULATION WP)

Meister*innen dieser Disziplin können einen Teil des eigenen Wahnsinns auf ein Ziel projizieren, wodurch sich die eigene Geistesstörung natürlich nicht vermindert.

Hatte der Vampir mindestens eine Runde lang die ungeteilte Aufmerksamkeit des Ziels, muss er nur noch Blickkontakt herstellen und diese Fähigkeit einsetzen. Hiernach wählt die SL für das Ziel 3 temporäre Geistesstörungen, die entweder dem Wesen des Ziels entsprechen oder dieses vollkommen umkrepeln.

Die Dauer des Effekts richtet sich nach der Manipulation des Charakters. Die erhaltenen Störungen können nicht frühzeitig kuriert oder sonst wie abgelegt werden.

Manipulation	Wirkungsdauer
1	1 Nacht und 1 Tag
2-3	14 Tage
4-5	3 Monate

Nur wahren Meister*innen dieser Disziplin (Manipulation 5 oder mehr) ist es möglich, diese Disziplinstufe während der Wirkungsdauer mehrfach auf dasselbe Ziel zu sprechen, um so den Effekt nahtlos zu verlängern. Was am Ende einer solchen Behandlung von der Persönlichkeit des Ziels noch übrig ist, sollte am besten mit der SL abgeklärt werden.

PRÄSENZ

Vampire mit der Disziplin Präsenz haben die Kunst gemeistert, die Auswirkungen ihrer Ausstrahlung zu verstärken und die Emotionen jener, die ihrer ansichtig sind, zu manipulieren. Das Ziel kann WP ausgeben, um sich dem subtilen Einfluss dieser Disziplin zu entziehen. Die Kosten hierfür sind von der verwendeten Disziplinstufe abhängig und werden vom Anwender mitgeteilt. Wehrt man sich erfolgreich gegen eine Anwendung dieser Disziplin, ist man für eine Szene lang immun gegen weitere Anwendungen derselben Stufe vonseiten der

betreffenden Person. Die Anwendung zweier unterschiedlicher Effekte dieser Disziplin (etwa *Entzücken* und *Böser Blick*) ist jedoch auch in ein und derselben Szene möglich.

Aufgrund der unterschiedlichen Effekte, die diese Disziplin hervorrufen kann, finden sich die Hinweise zur Darstellung bei den jeweiligen Stufen.

1. EHRFURCHT

(RESISTENZ = 1 WP)

Die Ausstrahlung des Charakters wird verstärkt, sodass die Aufmerksamkeit des Gegenübers bzw. der Zuschauer*innen auf ihn gelenkt wird.

Ehrfurcht setzt einen Vortrag, eine Ansprache, ein intensives Gespräch oder einen künstlerischen Beitrag voraus. Währenddessen zeichnet man eine liegende Acht vor sich in die Luft oder legt eine Hand mit einem ausgestreckten Finger auf die Herzgegend.

Die Ehrfurcht hält, solange der Beitrag dauert. Diese Fähigkeit wirkt auch auf Vampire und auf mehrere Ziele, etwa den kompletten Kreis der Zusehenden bzw. Zuhörenden. Ziele, die der Ehrfurcht unterliegen, werden ihre Aufmerksamkeit auf den Charakter konzentrieren und keine aktiven oder aggressiven Handlungen unternehmen. Außerdem werden Ziele leichter überrascht sein. Sie gelten als abgelenkt, sind aber nicht gelähmt.

Diese Faszination kann durch den Einsatz eines WP-Punkts jederzeit gebrochen werden. Ein Angriff auf den anwendenden Charakter oder das Ziel beendet die Ehrfurcht sofort.

2. BLICK DER FURCHT

(RESISTENZ = 2 WP)

Hierdurch ist man in der Lage, durch eine entsprechende Drohgebärde wie etwa das Entblößen der Fangzähne oder ein wildes Fauchen, Angst in einem Ziel zu erwecken.

Um diese Kraft zu wirken, braucht es nur eine entsprechende Drohgebärde, während der man dem Ziel „Dreadgaze“ entgegenbrüllt.

Sterbliche und Ghule werden panisch fliehen – und zwar so lange bis sicher ist, dass sie außer Gefahr sind. Vampire werden hingegen „nur“ etwa 5 Meter zurückweichen, sofern sie dem Effekt nicht widerstehen. Selbst wenn man dieser Fähigkeit widersteht, wird man aber in einer eventuellen Angriffsbewegung gestoppt und kann den anwendenden Charakter in der laufenden Runde nicht mehr angreifen.

3. ENTZÜCKEN

(RESISTENZ = CHARISMA WP)

Nachdem man mit jemandem „geflirtet“ bzw. diesen umschmeichelt hat, kann man mit dieser Fähigkeit Gefühle der Liebe oder zumindest tiefster Zuneigung entfachen. Das Ziel dieses Effekts wird bemüht sein, dem Charakter zu gefallen und ihn glücklich zu machen. Dabei bleibt es aber seiner Natur treu und neigt nicht zu untypischer Selbstgefährdung.

Während einer vernünftig ausgespielten Umwerbung, die nicht unbedingt amouröser Natur sein muss, legt man eine Hand auf seine Herzgegend und streckt dabei so viele Finger aus, wie das eigene Charisma beträgt. Das Ziel hat jetzt die Möglichkeit, sich gegen die aufkommenden Gefühle zu wehren, indem es sich gegen die Umwerbung wehrt und WP-Punkte in Höhe des Charisma-Wertes des Charakters aufwendet.

Die Dauer des Effektes richtet sich nach dem Charisma des anwendenden Charakters.

Charisma	Wirkungsdauer
1	1 Szene
2-3	1 Nacht und 1 Tag
4-5	14 Tage

Während der Wirkungsdauer ist es nicht möglich, nochmals Entzücken auf das Ziel zu wir-

ken, um dessen Gefühle zu verstärken. Spezialist*innen der subtilen Manipulation (Charisma 5 oder mehr) ist es jedoch möglich, diese Disziplinstufe während der Wirkungsdauer noch ein weiteres Mal auf dasselbe Ziel zu sprechen, um so den Effekt nahtlos zu verlängern.

Wird ein Ziel von mehreren Personen gleichzeitig entzückt, so überlagert der Effekt des Vampirs mit dem höheren Charisma den des anderen. Man kann daher durch diese Disziplin nur einer Person gleichzeitig verfallen.

4. HERBEIRUFEN

(RESISTENZ = CHARISMA WP)

Man kann mit dieser Fähigkeit jemanden, den man schon mindestens einmal getroffen hat, zu sich rufen. Hierfür muss man der Person nur ein einziges Mal persönlich begegnet sein und ein paar Worte mit ihr gewechselt haben.

Um einen Charakter herbeizurufen, bedeutet man diesem, zu einem zu kommen, während man das Wort „Summon“ ausspricht.

Um einen Charakter zu rufen, der nicht anwesend ist, informiert man am besten die SL, die den Glücklichen dann entsprechend in Kenntnis setzt.

Das Bedürfnis des Ziels, sich zu dem Charakter zu begeben, ist so übermächtig, dass es auch keine Bemühungen unternehmen kann, um sich von anderen aufhalten zu lassen. Das Ziel wird vielmehr von sich aus alle notwendigen Schritte einleiten, um dem Ruf zu folgen. Natürlich kann es andere bitten, ihn zu begleiten – aber nur dann, wenn es nicht befürchten muss, dass diese es behindern oder gar aufhalten werden. Das Ziel ist in der Lage, sich gegen diesen Drang zu wehren, indem es sofort, nachdem es der Ruf erreicht hat, WP-Punkte in Höhe des Charisma-Wertes der*s Anwender*in aufwendet. Dies macht es für die laufende Nacht gegen jede weitere Herbeirufung immun, auch wenn diese vom jemand anderem ausgehen sollte. Lediglich Vampire mit immen-

ser Ausstrahlung (Charisma 5 oder höher) können in diesem Fall einmalig pro Nacht einen zweiten Versuch unternehmen – unabhängig davon, von wem das erste Herbeirufen ausgegangen ist.

Ein späteres Herbeirufen von jemand anderem kann ein vorhergehendes „überlagern“, wenn der Charisma-Wert des zweiten Kainiten den des ersten übersteigt. In jedem Fall wird der Effekt der schwächeren Herbeirufung sofort und vollständig aufgehoben.

5. MAJESTÄT

(RESISTENZ = CHARISMA WP)

Majestät verstärkt die Faszination und die Ausstrahlung in kaum vorstellbare und nur schwer erträgliche Höhen. Alle, die den Charakter sehen und hören können, werden von kaum kontrollierbarer Ehrfurcht, Respekt und Bewunderung ergriffen.

Man

muss hierfür eine möglichst ehrfurchtgebende Körperhaltung einnehmen und das Wort „Majesty“ für alle Anwesenden deutlich hörbar aussprechen.

Sobald erkennbar wird, dass sich jemand gegen die Disziplin zur Wehr setzt, legt man eine Hand auf die eigene Herzgegend und streckt dabei so viele Finger aus, wie das eigene Charisma-Attribut beträgt.

Für jede Handlung, die sich gegen diesen Drang stellt, muss man einen WP-Punkt ausgeben. Um den Charakter gar anzugreifen oder irgendeine Disziplin gegen ihn einzusetzen, muss man zuvor insgesamt WP-Punkte in Höhe des Charisma-Werts des anwendenden Charakters aufgewendet haben. Die Kosten von 1 WP pro Handlung sind für jeden weiteren Angriff bzw. jede weitere Runde des Disziplieneinsatzes erneut zu entrichten. Die Anwendung dieser Disziplin hält für eine Szene.

SEELENSTÄRKE

Dies ist weniger eine Disziplin, die man anwendet, sondern ein Zustand des Körpers. Sie zeigt an, um wieviel härter und widerstandsfähiger der vampirische Körper geworden ist. Damit ist Seelenstärke stets aktiv und setzt auch nicht den Einsatz von Blut voraus.

Im Kampf kann Seelenstärke einfach dadurch ausgespielt werden, in dem der Charakter etwaige Treffer entsprechend besser wegsteckt.

Jeder Punkt Seelenstärke verleiht zudem eine zusätzliche Gesundheitsstufe und hilft, schwer heilbaren Schaden bis zu einem gewissen Grad auszuheilen (siehe [Heilung](#)). Ein weiterer positiver Effekt ist, dass der Verlust von Gesundheitsstufen, die aus dieser Disziplin stammen, kaum Schmerzen bereitet. Selbst schwer heilbarer Schaden ist vielleicht unangenehm, wird einen Charakter aber nicht wirklich beeinträchtigen.

STÄRKE

Dies ist weniger eine Disziplin, die man anwendet, als ein Zustand des Körpers. Sie zeigt an, um wieviel stärker und kräftiger der vampirische Körper geworden ist. Damit ist Stärke stets aktiv und setzt auch nicht den Einsatz von Blut voraus.

Um Stärke einzusetzen, muss diese am Anfang eines Kampfes angesagt werden. Außerhalb von Kämpfen nennt man einfach seinen [Kraftakt](#).

Jeder Punkt Stärke erhöht den Kraftaktwert um zwei Punkte und gewisse Stufen verleihen einen Schadensbonus auf Nahkampfgriffe (siehe [Schadenwerte](#)). Neben dem zusätzlichen Schaden sollte aber auch die übermenschliche

Wucht etwaiger Treffer bedacht und entsprechend ausgespielt werden.

Stärke kann übrigens auch willentlich zurückgehalten werden, um weniger Schaden anzurichten.

THAUMATURGIE

Ein Vampir verliert durch seine Schaffung jede Form von magischen Fähigkeiten, die er vorher beherrscht hat. Die Tremere haben deshalb eine eigene Form von Blutmagie entwickelt, in der sie die Kraft aus ihrem vampirischen Blut ziehen, die Thaumaturgie. Das Erlernen dieser Disziplin ist sehr rigoros und die Ausübung sehr schwierig und es sollte gut überlegt werden, ob solche Selbstdisziplin in der Natur des Charakters liegt. Thaumaturgie ist eine machtvolle, wandelbare Kunst, die in zahlreiche Pfade und noch mehr Rituale unterteilt ist. Um das Regelwerk an dieser Stelle nicht hoffnungslos ausufern zu lassen, müssen die Details einem separaten Regelwerk vorbehalten bleiben. Stattdessen sei lediglich ein Pfad vorgestellt, den die meisten Tremere als ihren Primärpfad nutzen und dessen Stufe dem Wert in Thaumaturgie entspricht. Der sogenannte „Pfad des Blutes“ hat sich im Laufe der Jahrhunderte zu dem erfolgreichsten entwickelt. Er konzentriert sich auf Anwendungen, die im Zusammenhang mit Blut stehen.

Im Gegensatz zu anderen Disziplinen setzt die Anwendung von Thaumaturgie neben 1 BP stets auch den Einsatz von 1 WP voraus.

1. NOTE DES BLUTES

Durch die Berührung des Blutes anderer, kann der Charakter einiges über dieses in Erfahrung bringen.

Jede*r halbwegs erfahrene Thaumaturg*in kann erkennen, ob es sich um echtes Blut handelt und von welcher Art von Wesen dieses stammt. Die weiteren Erkenntnisse hängen von der Wahrnehmung des Charakters ab.

Wahrnehmung	Gewonnenes Wissen
1	Wieviel Blut (in BP) noch in dem Wesen war und wann ein Vampir sich zuletzt genährt hat.
2-3	Die ungefähre Generation eines Vampirs (10.-13. / 7.-9. / 5.-6.).
4-5	Ob der Betreffende jemals eine Generation durch Diablerie gewonnen hat.

2. BLUTESZORN

Der Charakter kann einen Vampir dazu zwingen, Blut zu verwenden, um etwa seine Körperwärme zu erhöhen oder (falls verwundet), seine Wunden zu heilen. Dadurch erhöhen sich die Erregung des Ziels und seine Anfälligkeit für Raserei, wodurch die WP-Kosten um Raserei zu widerstehen um 1 WP-Punkt steigen.

Um diese Kraft einzusetzen, muss der Charakter das Ziel nur berühren (beiläufig streifen reicht) und sagen: „Du verbrauchst [Zahlenwert] Blutpunkte, dein Tier regt sich und du gehst leichter in Raserei“. Der Zahlenwert ergibt sich aus der eigenen Manipulation.

Das Ziel kann sich nicht gegen die Folgen wehren und kann sich aussuchen, wofür es unter den oben genannten Varianten sein Blut ausgibt. Dies geht pro Ziel nur einmal pro Szene. Wenn die Berührung nicht auffällig war, kann man nicht zwangsläufig die Ursache ausmachen.

3. BLUTESPOTENZ

Der Charakter kann für einen kurzen Zeitraum die Macht seines Blutes derartig verstärken, dass sich für diese Zeit seine Generation senkt. Die Manipulation gibt an, wie viele Punkte der Charakter hat, die er einmalig in einer Nacht einsetzen kann, um entweder eine Generationsstufe oder eine Stunde der Dauer zu erlangen. Dabei muss wenigstens eine Stunde und eine Generation gleichzeitig gewählt werden, da sonst kein Effekt eintritt. Ein eventuelles Erschaffen von Nachkommen während der Generationssenkung lässt den Nachkommen

dennoch mit einer Generation entstehen, die eine Generation höher als die wahre Generation des Charakters ist. Allerdings kann das kurzzeitig stärkere Blut zum Erwecken von etwaigen torporösen Kainiten benutzt werden. Man muss für jeden Punkt, den man auf diese Weise einsetzt, einen BP an Blut real zu sich nehmen und ausgeben (d.h. 0,1 Liter rote Flüssigkeit), jedoch ist es auch möglich, dieses Blut aus dem eigenen System abzuziehen.

4. VITAERAB

Mit dieser Fähigkeit ist der Charakter in der Lage, Blut auch aus einer gewissen Entfernung in sein Blutsystem zu integrieren. Die Quelle des Blutes muss sich in direkter Sicht und einem Höchstabstand von fünf Metern befinden.

Dazu sagt der Anwender zum Ziel (bzw. einfach laut in den Raum, wenn es sich um einen Behälter handelt): „Du verlierst [Zahlenwert] Blut, das sich durch den Raum zu mir bewegt“. Der Zahlenwert ergibt sich aus der eigenen Manipulation.

Die Dauer der Übertragung entspricht der Zeit, die man braucht, um den Satz vernünftig betont auszusprechen. Alle Anwesenden können eine rote Schliere vom Ziel/Behälter zur*m Thaumaturg*in sehen. Dieses Blut verliert das Ziel und der Charakter gewinnt es dazu. Hierdurch kann natürlich ein [Blutband](#) entstehen, wenn es sich beim Ziel um einen Vampir handelt.

Dies lässt sich beliebig oft wiederholen, bis man davon abgehalten wird.

5. BLUTKESSEL

Hat man den Pfad des Blutes gemeistert, kann man durch simple Berührung eines Ziels dessen Blut zum Sieden bringen.

Dazu muss man nur das Ziel berühren und den Satz „Dein Blut siedet!“ laut aussprechen. Wenn der Satz ausgesprochen ist, bevor das

Ziel sich losgerissen hat, teilt man diesem den Effekt mit. Wenn sich das Ziel losreißt, bevor der Satz gesagt ist, tritt kein Effekt ein.

Sollte der Kontakt nach Beendigung des Satzes noch besteht, kann man wieder von vorn beginnen.

Die Höhe des angesagten Schadens sowie des verkochten Blutes hängt von der Manipulation des Charakters ab. Das Ziel verliert eine Anzahl BP entsprechend der nachstehenden Tabelle und erleidet für jeden verkochten BP eine Stufe an schwerem Schaden.

Manipulation	Effekt
1	1 BP und 1 Punkt schwer heilbarer Schaden
2-3	2 BP und 2 Punkte schwer heilbarer Schaden
4-5	3 BP und 3 Punkte schwer heilbarer Schaden

Der Effekt dieser Disziplin ist höchst schmerzhaft und das Ziel kann nichts anderes tun, als sich vor Schmerzen am Boden zu winden.

TIERHAFTIGKEIT

Unter diese Disziplin fallen alle Fähigkeiten, die es einem Vampir ermöglichen, in ein besseres Verständnis und zu einer besseren Beherrschung des Tieres in ihm selbst und der Tierwelt um ihn herum zu gelangen.

1. SÜßES FLÜSTERN

Ein Vampir, der diese Fähigkeit beherrscht, kann in eine Form von empathischem Kontakt mit einem Tier treten. Dazu muss man dem Tier kurz in die Augen schauen und so eine mentale Verbindung herstellen. Das Tier kann, wenn es gewillt ist, dann auf seiner beschränkten Ebene mit dem Vampir kommunizieren. Es besteht auch die Möglichkeit, dem Tier leichte Aufträge zu erteilen.

Die Kommunikation mit einem anwesenden (Plüsch-)Tier kann durch entsprechend tierische Laute dargestellt werden. Viele dieser Aktionen werden jedoch nur Off-Play durchführbar sein, deshalb sollte die SL hier hilfreich zur Seite stehen.

2. DER LOCKRUF

Durch einen tierischen Lockruf ist es möglich, ein bestimmtes Tier oder eine bestimmte Spezies zu sich zu rufen. Dazu muss man alleine und in einer Gegend sein, in der es diese Spezies gibt. Es kommt ein Tier dieser Spezies pro Punkt Charisma des Charakters. Mit diesen Tieren kann dann einzeln mit Hilfe von Tierhaftigkeit 1 kommuniziert werden. Auch hier ist die Hilfe der SL erforderlich.

Außerdem ermöglicht diese Fähigkeit, sich auf das Tier eines anderen Vampirs einzustimmen. Nach kurzem Blickkontakt ist man in der Lage abzuschätzen, ob jemand kurz vor einer Raselei bzw. einem Rötschreck steht, wie aktiv das Tier des Ziels gerade ist und wie stark das Tier des Ziels insgesamt ist. Die*Der betroffene Spieler*in muss dem Charakter Auskunft darüber geben.

3. LIED DER RUHE

Man kann einem Lebewesen mit dieser Fähigkeit die innere Wildheit entziehen. Das Ziel wird dementsprechend sofort passiv, apathisch und gleichgültig. Er kann auch keine Willenskraft einsetzen oder Angriffe durchführen.

Dazu muss man sein Ziel berühren und es mit seiner Stimme beruhigen. Die beruhigende Wirkung sollte dem Ziel bei dieser Gelegenheit mitgeteilt werden. Dieser Vorgang dauert insgesamt etwa 30 Sekunden, auch wenn die beruhigende Wirkung augenblicklich einsetzt.

Wird der Beruhigungsakt des Charakters vorzeitig unterbrochen, wird die Wirkung dieser Fähigkeit sofort wieder aufgehoben. Die Wir-

kungsdauer hängt vom Charisma des Charakters ab.

Charisma	Wirkungsdauer
1	5 Runden
2-3	1 Szene
4-5	1 Nacht und 1 Tag

Bei Vampiren bewirkt diese Fähigkeit alternativ, dass das Ziel aus einer Raserei bzw. einem Röttschreck geholt werden kann. Dies funktioniert auch, um eine unmittelbar drohende Raserei bzw. einen drohenden Röttschreck abzuwenden. In diesen Fällen setzt die Wirkung erst am Ende des Beruhigungsaktes ein. Soll das Ziel der Disziplin dann zusätzlich noch wie zuvor beschrieben beruhigt werden, ist ein weiterer Einsatz der Disziplin notwendig.

4. GETEILTER GEIST

Mit dieser Fähigkeit kann man seinen Geist in den Körper eines kleinen, unauffälligen Tiers versetzen und es kontrollieren. Hierzu muss man dem Tier nur kurz in die Augen sehen und sich konzentrieren.

Hiernach übernimmt der Charakter den Körper des Tieres, während der eigene Körper in einer starreähnlichen Trance zurückbleibt. Um wieder in seinen Körper zurückzukehren, muss das Tier diesen berühren, d.h. solange es nicht zurückkommt, ist man im Körper des Tieres gefangen. Wenn das Tier getötet wird, kehrt man automatisch in seinen Körper zurück und fällt in Torpor.

Um diese Fähigkeit zu verdeutlichen, sollte man ein rotes Band und ein entsprechendes Stofftier mit sich führen. An der Stelle, wo man eigentlich seinen Körper in einem der Starre ähnlichen Zustand zurücklässt, legt man einen Zettel mit einer Beschreibung des Körpers und alle spielrelevanten Gegenstände ab, die man gerade bei sich trägt.

Im Körper des Tieres kann man die Disziplin *Auspex* einsetzen und ab einem Charisma von 5 auch *Präsenz*. Natürlich ist man in einem

Tierkörper auch empfänglich für Rasereien und den Röttschreck. Hiergegen kann aber wie üblich widerstanden werden.

5. AUSTREIBUNG DES TIERES (RESISTENZ = CHARISMA WP)

Hat man die Tierhaftigkeit bis zu diesem Grad gemeistert, kann man sein Tier auf jemand anderes übertragen. So kann man z.B. auch einer Raserei entgehen. Wenn man selbst kurz vor einer Raserei steht, kostet die Anwendung dieser Disziplin kaum geistige Anstrengung, ansonsten müssen 3 WP-Punkte für die Übertragung des Tieres aufgewendet werden.

Das Ziel kann sich gegen die Übertragung wehren, indem es WP-Punkte entsprechend dem Charisma-Wert des Charakters aufwendet. Wehrt es sich nicht gegen die Übertragung, wird es von den Instinkten des fremden Tieres übermannt und fällt sofort in [Raserei](#).

Um die Kraft zu wirken, muss man das Ziel kurz berühren, um das Tier zu übertragen und sodann die Wirkung der Kraft ansagen. Wenn das Ziel sich nicht gegen den Einsatz der Disziplin wehrt, teilt man ihm mit, dass es augenblicklich in Raserei fällt.

Nach der ersten Raserei bleibt das fremde Tier dennoch aktiv, wodurch die WP-Kosten, um Raserei und Röttschreck zu verhindern, um jeweils einen Punkt erhöht werden. Das fremde Tier bleibt solange aktiv, bis es durch erneute Berührung des Ziels zurückgeholt wird. Ohne sein Tier kann man selbst keine Willenskraft einsetzen und im Laufe der Nacht wird man immer lethargischer und passiver.

Diese Fähigkeit kann durch denselben Charakter nur einmal pro Nacht auf das gleiche Ziel angewendet werden.

VERDUNKELUNG

Jemand der Verdunklung einsetzt, verschwindet zwar aus der Sicht des anderen, wird aber nicht unsichtbar im physikalischen Sinne. Stattdessen handelt es sich um eine subtile geistige Manipulation, welche jedes andere Lebewesen dazu bringt, den Charakter zu ignorieren und nicht wahrzunehmen.

Selbiges gilt auch für unmittelbare und spätere Beobachter auf Fotos, Videoaufzeichnungen etc. Der Effekt der Verdunklung wirkt jedoch nur solange fort, bis der Charakter in Starre fällt oder geflockt oder gar vernichtet wird. Abgesehen vom letzten Fall ist es jedoch möglich, den Effekt zu erneuern, sobald der Charakter wieder handlungsfähig wird. Andererseits ist es auch jederzeit möglich, eine solche Fortwirkung unwiderruflich zu beenden.

Eine verdunkelte Person ist nur im Stande, sich zu bewegen. Jedwede aktive Beeinflussung der Umgebung führt zu einem „Fall“ aus der Verdunklung. Werden irgendwelche anderen Sicherheitssysteme ausgelöst, suchen sich die betroffenen Personen meist eine logische Erklärung. Verdunkelungen sind keine Illusionen, sondern mentale Manipulationen im Unterbewusstsein von Zielen. Aggressive Handlungen beenden die Verdunklung schon zu Beginn der Handlung bzw. eines Angriffs. Um eine Verdunklung während eines Kampfes wieder zu aktivieren, muss man sich eine Runde konzentrieren, man darf also selbst nicht angreifen oder etwas anderes tun, als etwaige Angriffe hinzunehmen.

Um eine Verdunklung darzustellen, legt man seinen Arm an die entgegenliegende Schulter und zeigt mit seinen Fingern die Stufe der Disziplin an.

Will ein Charakter sich mit der Maske der Tausend Gesichter tarnen, kann er entweder seinem Gegenüber mitteilen, was die- oder derjenige wahrnimmt, oder alternativ auch mit entsprechender „Verkleidung“ auftreten. In letzterem Fall kann man sich mit einem

ausreichenden Fundus auch während eines Spieleabends kurz zurückziehen und entsprechend umziehen.

Es ist Charakteren mit Auspex möglich, verdunkelte Charaktere zu sehen, wenn der eigene Auspex-Wert höher ist als der Verdunklungswert des Verdunkelten (genauerer siehe [dort](#)).

1. SCHATTENMANTEL

Auf dieser Stufe ist es möglich, mit den vorhandenen Schatten zu verschmelzen. Dazu muss man sich an einen schattigen Bereich bei oder hinter einem größeren Objekt begeben und dort völlig bewegungslos verharren. Man kann mit dieser Stufe der Verdunklung nicht gehen oder sich bewegen.

2. UNSICHTBARE GEGENWART

Mit dieser Fähigkeit kann man sich auch im verdunkelten Zustand bewegen, ohne dass man beachtet wird. Dazu muss man sich aber absolut unauffällig verhalten, das heißt, man darf keine Geräusche machen, nicht zu nahe an andere herangehen oder hastige Bewegungen vollführen.

Man kann auch keine Gegenstände manipulieren, die nicht bereits verdunkelt waren (etwa, weil sie am Körper getragen wurden), ohne dass die Verdunklung sofort endet. Folglich kann man z.B. keine Türen oder Fenster öffnen. Laute Geräusche beenden die Verdunklung sofort.

3. MASKE DER TAUSEND GESICHTER

Mittels dieser Fähigkeit kann man das Aussehen soweit verändern, dass man nicht mehr erkannt wird. Stattdessen wird dem Unterbewusstsein einer betrachtenden Person eine völlig harmlose und unauffällige Person vorgegaukelt, die nicht weiter beachtenswert erscheint.

Man kann mit dieser Fähigkeit bestimmte Personengruppen simulieren (z.B. einen Polizisten, eine Thekenbedienung oder einen Reporter),

aber keine bestimmten, existierenden Identitäten, also auch keine gespielten Charaktere. Es ist allerdings möglich, immer wieder dieselbe fiktive Gestalt anzunehmen. Typisch für all diese Gestalten ist, dass sich Ziele hinterher nur sehr vage an das genaue Aussehen des verdunkelten Charakters erinnern können. Daher haben Beobachtende in der Regel Schwierigkeiten, genaue Beschreibungen von der Gestalt abzugeben.

Außerdem kann man Verdunkelung 3 als eine verbesserte Version von Verdunkelung 2 einsetzen, um sich freier bewegen zu können.

4. VERSCHWINDEN VOR DEM GEISTIGEN AUGE

Mit dieser Fähigkeit wird man von allen Betrachtenden so weit ignoriert, dass nur noch absolut untrügliche und nicht anderweitig erklärbare Anzeichen die Vermutung nahe legen, dass jemand anwesend ist, den man nicht sehen kann (z.B. lauter Krach oder kurze Berührungen). Alles andere versucht sich das Unterbewusstsein der Ziele dieser Fähigkeit so gut es geht anderweitig zu erklären. Man wird sogar unbewusst um eine Person herum gehen, nur um sie nicht anzurempeln.

Diese Stufe ermöglicht es, direkt vor den Augen von Personen zu verschwinden. Solche Perso-

nen werden sich hinterher nur noch vage an die Anwesenheit des Charakters erinnern. D.h. sie wissen, dass jemand da war, aber nicht, um wen genau es sich gehandelt hat. Sterbliche können sich an die Anwesenheit des Charakters überhaupt nicht erinnern.

Außerdem kann man Verdunkelung 4 als eine verbesserte Version von Verdunkelung 3 einsetzen, um auch bestehende Persönlichkeiten zu imitieren.

In diesem Fall ist es in-play zwingend notwendig, dass die*der Spieler*in des kopierten Charakters bei der Darstellung mitwirkt.

5. SCHUTZMANTEL FÜR DIE VERSAMMELTEN

Mit dieser Fähigkeit lassen sich andere Wesen mit verdunkeln. Hierbei müssen alle, die verdunkelt werden, in der direkten Nähe der*s Benutzer*in stehen und die Verdunkelung anzeigen. Der Effekt hat eine Reichweite von etwa zwei Metern und der Charakter kann maximal so viele Personen mitverdunkeln, wie sein Manipulationswert beträgt.

Ansonsten gelten für diese Fähigkeit dieselben Regeln wie für Verdunkelung 4.

ANHANG: ANREGUNGEN FÜR GUTES SPIEL

DU KANNST, WAS DU (DARSTELLEN) KANNST

Im Vampire LIVE spielen wir überwiegend nach der Regel „Du kannst, was du darstellen kannst“ (DKDWDK). Dein Charakter hat also alle Fähigkeiten, die du im Spiel überzeugend darstellen kannst. Schon bei der Charaktererstellung solltest du dir also überlegen, welche Fähigkeiten und Eigenschaften du glaubhaft verkörpern kannst. LARP darf immer auch eine persönliche Herausforderung darstellen, aber es ist trotzdem gut, dir deiner Möglichkeiten und persönlichen Grenzen bewusst zu sein.

Wenn es dir z.B. unangenehm ist, vor anderen zu sprechen, autoritär aufzutreten oder Etikette-Regeln auswendig zu lernen, dann spielst du vielleicht besser einen Brujah oder Gangrel als eine Ventrue. Wenn du lieber klaren Anweisungen folgst und „Welpenschutz“ genießt, als selbst Initiative zu ergreifen und im Zentrum der Aufmerksamkeit zu stehen, ist ein Einstieg als Ghul oder Childe vielleicht für den Anfang sinnvoller als die Rolle eines Neonaten. Das gilt natürlich auch umgekehrt: Wenn du lieber aktiv bist und dich intensiv am Spiel beteiligen willst, ist es empfehlenswert, sofort als Neonat einzusteigen.

DKWDDK bietet ein glaubwürdiges, immersives Spiel, das weitgehend ohne „Telling“, also das reine Nacherzählen von Handlungen auskommt. Statt – wie im Pen and Paper – zu verkünden „ich erzähle dir einen total guten Witz“ erzählst du den Witz einfach direkt. Ob er total gut ist, müssen dann die anderen Spieler*innen (bzw. ihre Charaktere) entscheiden. Gleichzeitig setzt es dem Spiel auch Schranken, sodass deine (rollenspielerischen) Fähigkeiten auch deine Charakterauswahl gewissermaßen beschränken.

Wenn du z.B. eine Toreador spielen willst, die sich hervorragend mit Kunst der Renaissance auskennt, solltest du auch in der Lage sein, Konversation über dieses Thema zu führen. Wenn dein Ventrue ein hervorragender Fechter sein soll, musst du selbst mit einem Degen umgehen können.

Häufig genügt es jedoch im Rahmen von DKWDDK, Wissen oder Fertigkeiten überzeugend darstellen zu können, du musst die Fähigkeiten also nicht besitzen. Du musst keine Herz-OP durchführen können, um IT eine Chirurgin zu spielen, aber du solltest in der Lage sein, medizinisches (Halb-)Wissen aufzubieten (oder zumindest vortäuschen) zu können.

Da wir Vampire spielen, sollen optische Gesichtspunkte allerdings kein Grund sein, ein Charakterkonzept abzulehnen. Weder Geschlecht, noch Aussehen bzw. Körperform oder Hautfarbe sollten deine Charakterauswahl beeinflussen. Die „World of Darkness“ ist vielseitig und komplex, sie bietet allen Vampiren Platz.

Aus naheliegenden Gründen wollen wir allerdings kein Yellow- oder Blackfacing. Religiöse Symbole anderer Religionen (z.B. Kippa, Bindhi) sollten ebenfalls mit der gebotenen Sensibilität verwendet werden.

META-GAMING

Meta-Gaming ist ein Begriff aus der Rollenspieltheorie. Er wird verwendet, um zu beschreiben, wenn Spieler*innen ihr OT-Wissen nutzen, um das Verhalten ihres Charakters IT anzupassen oder IT -Entscheidungen zu treffen. Das kann Probleme mit sich bringen, zum Beispiel wenn OT-Wissen über einen Charakter oder Spieler*innen dazu verwendet wird, dem eigenen Charakter Vorteile zu verschaffen.

Diese Art von Meta-Gaming sollte nach Möglichkeit vermieden werden („IT/OT-Trennung“). Es ist allerdings nicht immer möglich, diese Trennung vollständig zu vollziehen. Verwendet OT-Wissen trotzdem immer sparsam, vor allem, wenn es zu Lasten anderer geht. Das Führen eines IT-Tagebuchs ist hilfreich, um sich zu erinnern, welche Informationen ein Charakter bekommen hat und welche ihm nur OT bekannt sind.

Zugleich kann Meta-Gaming das Spiel auch bereichern. Wie das aussehen kann, wollen wir euch hier näherbringen.

DEN PLOT VORANBRINGEN

Die SL macht sich viele Gedanken zum Plot und investiert viel Zeit und Mühen, Spieler*innen zu unterhalten. Natürlich gibt es Plots, die nicht immer so funktionieren, wie sich die SL das vorher überlegt hat, aber als Spieler*in ist es im Sinne guten Spiels immer sinnvoll, das große Ganze im Auge zu behalten.

Wenn die SL also Spuren auslegt, Informationshäppchen anbietet oder NSCs ins Spiel bringt, gib dir Mühe, diese Hinweise aufzunehmen und umzusetzen. Sonst gerät der Plot schnell in eine Sackgasse. Falls dein Charakter nicht über die Möglichkeiten oder die Motivation dazu verfügt, kannst du solche Aufgaben auch an andere Kainiten oder Ghule delegieren. Auch wenn eine spezifische Information deinem Charakter Vorteile verschafft, gib dir Mühe, Plot nicht zu „horten“, sondern im Spiel weiterzugeben.

Beispiel: Dein Charakter erfährt, dass sich ein fremder Kainit in der Domäne befindet. Statt die Information für dich zu behalten und ganz allein nach ihm zu suchen, könntest du andere Kainiten „anwerben“, dich bei der Suche zu unterstützen. Dafür könntest du einen Gefallen einfordern oder anbieten und vielleicht erhältst du auf diese Weise sogar Informationen, die dir sonst verborgen geblieben wären.

Generell gilt: Wenn du kannst, bringe Konflikte, Absprachen und Diskussionen am besten im Rahmen der Spielabende ein. Das ermöglicht das beste Spielerlebnis für alle. Geht das nicht, kannst du natürlich auch Downtimes nutzen.

PLAY TO LIFT

Der Spielstil „Play to Lift“ heißt übersetzt so viel wie „Spiele, um andere zu unterstützen“. Kurz gesagt bedeutet das, dass du dich im Spiel darum bemühest, anderen schöne, erfüllende, spannende Spielerlebnisse zu generieren.

Auch wenn es im Vampire LIVE häufig darum geht, selbst den meisten Profit abzugreifen, ist es im Sinne guten Rollenspiels wünschenswert, auch anderen Spieler*innen Aufmerksamkeit und Vorteile zukommen zu lassen. Wenn OT Frust entsteht, weil sich Spieler*innen ausgeschlossen fühlen, wirkt sich das auch auf das Spiel selbst aus – und natürlich auch auf OT-Beziehungen. Natürlich könnt ihr große Szenen eures Charakters auch voll auskosten und eure Lorbeeren einsammeln, aber denkt dabei auch an andere Spieler*innen. IT kann es zum Beispiel nützlich sein, Vorteile gegen Gefallen einzutauschen (oder umgekehrt), damit die Interaktion lebendig bleibt.

Beispiel: Gemeinsam mit einem anderen Kainiten hast du einen Sabbati zur Strecke gebracht. Vor dem Prinzen stellst du die Leistungen des anderen besonders heraus, was zur Folge hat, dass dieser mehr Prestige einheimst als du. Dafür steht er von nun an in deiner Schuld.

Das Grundprinzip von Play to Lift lässt sich am besten mit folgendem Grundsatz beschreiben: „Den König spielen die anderen“. Wenn alle nach dieser Devise agieren, entsteht für alle ein besseres Spielerlebnis.

PLAY TO LOOSE

„Play to Loose“ beschreibt einen Spielstil, bei dem Spieler*innen aktiv Niederlagen in Kauf nehmen und sie sogar bewusst forcieren. Bei einem System wie Vampire, bei dem auch Spieler*innen gegeneinander antreten, sind Niederlagen langfristig unvermeidlich und können sich sehr frustrierend anfühlen. Deswegen: umarmt eure Niederlagen, lasst euch emotional darauf ein und macht gutes, großartiges Spiel daraus.

Jeder Niederlage wohnt eine große Chance inne, starkes, emotionales Spiel zu zeigen. Auch im LIVE kann es wilde Streitgespräche, Hinrichtungsszenen oder schwere Verluste geben, die cineastische Momente ergeben. Niederlagen können euren Charakteren Tiefe und neue Motivation geben, neue Feindschaften oder Bündnisse etablieren.

„Play to loose“ soll Spieler*innen motivieren, Risiken einzugehen und Niederlagen als Chance zu begreifen. Dadurch können sich besonders intensive und immersive Spielszenen ergeben.

SAFETY TOOLS

Vampire LIVE ist ein Horrorspiel, das auch gesellschaftliche Missstände, menschliche (und vampirische) Abgründe und psychische Ausnahmesituationen thematisiert. Wie in einem guten Horrorfilm wollen wir uns voll und ganz auf diese Erfahrung einlassen, wollen die Gänsehaut und das angespannte Herzklopfen erleben, das gutes LIVE Rollenspiel mit sich bringt. Trotzdem bleibt Vampire LIVE ein Freizeitvergnügen, das für alle Spieler*innen eine positive Erfahrung sein soll. Am Ende des Spielabends möchten wir alle in unsere OT-Ichs zurückkehren können, ohne uns unwohl und massiv emotional belastet zu fühlen.

Gerade für Menschen mit psychischen Vorerkrankungen oder traumatischen Erfahrungen – aber auch für alle anderen – möchten wir an

unseren Spielabenden eine sichere Atmosphäre schaffen, in der sich alle auf die LARP-Erfahrung einlassen können. Deswegen wollen wir nicht nur auf die körperliche Unversehrtheit unserer Spieler*innen, sondern auch auf ihre psychische Gesundheit achten.

Safety Tools sind wichtig, also sollten sie nicht missbraucht oder ins Lächerliche gezogen werden. Das ist ähnlich pietätlos und gefährlich wie der Missbrauch von Notrufeinrichtungen oder falsche Hilferufe. Vorfälle dieser Art werden als Verstoß gegen die Community Standards betrachtet und von der SL nicht toleriert.

NEIN HEIßT NEIN

Aktive Zustimmung (Consent) ist nicht nur im realen Leben, sondern auch im LARP ein wichtiges Thema. Wenn Spieler*innen gewisse Szenen nicht bespielen wollen, weil sie ihnen extrem unangenehm sind, muss das diskussionsfrei akzeptiert werden. Selbst wenn es für den Plot spannend wäre, einen emotionalen Konflikt auf die Spitze zu treiben, einen Charakter öffentlich zu demütigen oder ihn zu foltern, muss die Szene sofort beendet oder geändert werden, wenn sich Spieler*innen dazu nicht in der Lage fühlen. Wenn Spieler*innen also OT ein „Nein“ signalisieren, muss das IT akzeptiert werden – auch wenn man selbst eine andere Einstellung dazu hat. Das gilt auch für jede Form von körperlichem Kontakt. An dieser Stelle sollten auch keine Diskussionen geführt werden, denn nicht alle Spieler*innen möchten persönliche Erfahrungen vor anderen ausbreiten.

WIRKLICH, WIRKLICH, WIRKLICH

Spieler*innen können auch IT signalisieren, dass sie eine bestimmte Szene oder Entwicklung unangenehm finden und beenden möchten, dazu dient das Safeword „wirklich, wirklich, wirklich“. Das kann z.B. so aussehen: „Ich möchte wirklich, wirklich, wirklich nicht öffent-

lich vor dem Prinzen sprechen“ oder „ich kann wirklich, wirklich, wirklich nicht in diesem Duell antreten“. Analog zum vorher gesagten gilt, dass dem Anliegen ohne Diskussion Folge geleistet werden muss, auch wenn es IT vielleicht ein paar Anpassungen erfordert.

Die Sicherheit der Spieler*innen geht immer vor Plot und Spiellogik.

DIE SL ANSPRECHEN

Bei Konflikten oder Verstößen gegen unsere Community-Standards kannst du dich immer an die SL oder an Lena (Safety-Tool-Beauftragte) wenden. Wir bemühen uns darum, Probleme auszuräumen und allen ein schönes Spielerlebnis zu ermöglichen.