

regelwerk

münster bei

nacht

v2.5



# INHALT

<b>1. Grundsätzliches</b> .....	<b>3</b>	<b>4. Charaktererschaffung</b> .....	<b>54</b>
1.1 Vampire Live, was ist das?.....	3	4.1 Grundsätzliches zur Erschaffung.....	54
1.2 Live Rollenspiel Begriffe.....	3	<b>4.1.1</b> Punkteverteilung – wie geht das? .....	55
1.3 Spielwichtige Handzeichen und Begriffe ....	3	4.2 Der Neugeborene.....	56
1.4 Ein Wort von der Spielleitung.....	4	4.3 Das Kind.....	56
<b>2. Die sieben goldenen Regeln</b> .....	<b>4</b>	4.4 Der Ghul .....	56
<b>3. Charakter und Werte</b> .....	<b>5</b>	4.5 Der Ancilla .....	57
3.1 Der Clan .....	5	4.6 Freebies.....	57
<b>3.1.1</b> Brujah.....	6	4.7 Vor- und Nachteile wählen.....	57
<b>3.1.2</b> Gangrel.....	6	4.8 Anfängliche EP.....	58
<b>3.1.3</b> Malkavianer.....	7	<b>5. Charakterfragebogen</b> .....	<b>58</b>
<b>3.1.4</b> Nosferatu .....	7	<b>6. Entwicklung und Steigern</b> .....	<b>59</b>
<b>3.1.5</b> Toreador.....	7	6.1 Erfahrungspunkte.....	59
<b>3.1.6</b> Tremere.....	8	<b>6.1.1</b> Ziele.....	59
<b>3.1.7</b> Ventrue .....	9	6.2 Steigerungstabelle.....	59
<b>3.1.8</b> Andere?.....	9	<b>6.2.1</b> Steigern von Disziplinen .....	60
3.2 Attribute, Fähigkeiten, Eigenschaften .....	9	<b>6.2.2</b> Steigern von Einflüssen.....	60
<b>3.2.1</b> Attribute.....	9	<b>7. Regelmechanismen</b> .....	<b>61</b>
<b>3.2.2</b> Fähigkeiten.....	10	7.1 Raserei.....	61
<b>3.2.3</b> Hintergründe.....	15	7.2 Röttschreck.....	61
<b>3.2.4</b> Tugenden .....	24	7.3 Wegverfehlungen.....	61
<b>3.2.5</b> Menschlichkeit/Pfade der Erleuchtung	24	7.4 Widerstehen gegen geistige Disziplinen ...	61
<b>3.2.6</b> Willenskraft.....	25	7.5 Willenskraft anwenden .....	62
3.3 Disziplinen.....	25	7.6 Kraftakt.....	62
<b>3.3.1</b> Auspex.....	25	7.7 Blut, Blutvorrat und Jagen.....	62
<b>3.3.2</b> Beherrschung .....	27	<b>7.7.1</b> Blutpunkte ausgeben.....	63
<b>3.3.3</b> Geschwindigkeit.....	28	7.8 Blutsbande .....	63
<b>3.3.4</b> Gestaltwandel .....	28	7.9 Auswirkungen von Drogen .....	64
<b>3.3.5</b> Irrsinn .....	29	<b>8. Das Kampfregelwerk</b> .....	<b>65</b>
<b>3.3.6</b> Präsenz.....	30	8.1 Sicherheitsregeln.....	65
<b>3.3.7</b> Seelenstärke.....	30	8.2 Grundlegendes Prinzip .....	65
<b>3.3.8</b> Stärke .....	30	8.3 Schaden .....	66
<b>3.3.9</b> Thaumaturgie.....	31	<b>8.3.1</b> Nahkampf .....	66
<b>3.3.10</b> Tierhaftigkeit.....	31	<b>8.3.2</b> Fernkampf.....	66
<b>3.3.11</b> Verdunkelung.....	32	<b>8.3.3</b> Feuer.....	66
3.4 Vor- und Nachteile.....	33	<b>8.3.4</b> Beißen.....	67
<b>3.4.1</b> Vorteile.....	33	8.4 Heilen .....	67
<b>3.4.2</b> Nachteile .....	38	8.5 Gesundheitsstufen .....	67
3.5 Archetypen für Wesen und Verhalten.....	46	8.6 Absorbtion.....	67
3.6 Geisteskrankheiten.....	53	8.7 Rüstung.....	68
		8.8 Pflöcken.....	68
		<b>8.8.1</b> Starre .....	68
		8.9 Manöver durch Talente und Disziplinen ...	69
		<b>9. Charakterbogen</b> .....	<b>69</b>

# 1. GRUNDSÄTZLICHES

## 1.1 VAMPIRE LIVE, WAS IST DAS?

Unser Vampire Live basiert auf dem Rollenspielsystem "Vampire" von White Wolf, in Deutschland verlegt durch Feder & Schwert. Wir haben keine Rechte an diesem System und stellen daher auch automatisch unser hier zusammengetragenes Regelwerk zur freien Verfügung und freien Bearbeitung frei. Dieses Live-Rollenspiel-Regelwerk basiert auf dem Regelwerk und Ideen der Vampire-Live Domäne Donum Sanguis.

[http://donumsanguis.weebly.com/uploads/6/9/0/6/6906349/rheinessen\\_regelwerk\\_v2.9final.pdf](http://donumsanguis.weebly.com/uploads/6/9/0/6/6906349/rheinessen_regelwerk_v2.9final.pdf)

Für noch detaillierte Informationen hierfür die Quelle:

<http://www.larpwiki.de/Genres/VampireLive>

Bei Vampire Live handelt es sich um ein Live-Rollenspiel. Die Teilnehmer versetzen sich hierfür in selbsterdachte und mit der Spielleitung (in folgendem kurz: SL) abgesprochene Charaktere, die nach dem Regelwerk, welches hier vorliegt, erschaffen worden sind. Die Interaktion zwischen den Spielern wird durch diese auch bestimmt.

Bei Vampire Live nimmt der Spieler selbst die Rolle eines Vampirs an, also eines gestorbenen und mit dem Blut eines Vampirs zum Unleben verfluchten Wesens an, das versucht, seinen Weg in einer theoretisch unbegrenzt langen Existenz zu finden.

## 1.2 LIVE ROLLENSPIEL BEGRIFFE

**In- und Offplay** die Bezeichnung von Handlungen, die im Spiel, also In-Play, geschehen und die Bezeichnungen der Handlung, die außerhalb des Spiels, also Off-Play geschehen. Auch In-Charakter oder Off-Charakter ist eine gute Bezeichnung dafür. Off-Play ist auch keine Handlung, die der Charakter macht, sondern der Spieler selbst.

**Time-In:** Klassischer Startschuß, der von der SL ausgerufen wird, um den Start des Spiels zu verkünden.

**Time-Stop!** Es gibt Situationen in denen das Spiel unterbrochen werden MUSS. Sicherheit geht vor und sollte irgend jemand das Gefühl haben, dass diese nicht gegeben ist, dann soll er Time-Stop rufen! Jeder hat seine Handlung abubrechen und zu warten, bis die SL die Situation auflöst und es mit einem Time-In-Ruf weiter gehen kann.

**Time-Freeze:** Bei diesem Ausruf haben alle Spieler die Augen zuzumachen, sich die Ohren leicht zuzuhalten und sie sollen summen! Das verhindert, dass man etwas sehen und hören kann und dient der SL Dinge zu arrangieren, die von einem Augenblick zum nächsten Auftauchen.

## 1.3 SPIELWICHTIGE HANDZEICHEN UND

### BEGRIFFE

Im Live kann es zu Situationen kommen, die nicht so einfach dargestellt werden können. Um Spielunterbrechungen zur Erklärung des jeweiligen Sachverhaltes zu vermeiden, gibt es Handzeichen die jeder Spieler verinnerlicht haben sollte.

Name	Zeichen	Bedeutung
Off-Play	Die Arme werden deutlich über der Brust gekreuzt.	Die Person ist in-play einfach nicht anwesend
Timeout	Eine ausgestreckte Handfläche liegt auf den Fingerspitzen der anderen ausgestreckten Handfläche und bildet ein T.	Der Charakter ist zwar anwesend, muß aber gerade etwas off-play klären.
Auspex	Es wird auf das Auge (oder anderes Sinnesorgan) gedeutet und mit den Fingern wird die entsprechende Stufe angezeigt.	Zeigt den Einsatz der Disziplin Auspex und deren Stufe an.
Verdunkelung	Die rechte Faust auf das Herz legen. Mit den Fingern wird die entsprechende Stufe in Verdunkelung angezeigt.	Die Person ist nicht sichtbar. Vielleicht ist sie verdunkelt. Die Anzahl der Finger zeigt die Stufe der Kraft an.
Nebelgestalt	Die Arme werden verschränkt und bilden einen 90° Winkel mit dem Körper. (Bezaubernde Jeannie läßt grüßen)	Es ist nur ein Nebelfetzen zu sehen.
Tiergestalt	Die Finger werden von den Daumen abgespreizt, beide Daumen nebeneinander gelegt und somit eine vogel-ähnliche Gestalt gebildet. Eine grüne Schärpe und eine gehaltene Tierattrappe wären natürlich besser.	Der Charakter hat die Gestalt eines kleinen Tieres (meistens Fledermaus) angenommen.

Dazu gibt es farbige Bänder, die eine Person tragen kann. Auch diese haben bestimmte Bedeutungen:

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

**Blaues Band** Personen mit diesem Band sind normalerweise nicht wahrzunehmen. Der Charakter ist möglicher-weise verdunkelt, ein nicht manifestierter Geist, ein Astralreisender oder etwas Ähnliches. Falls ihr den besondere Fähigkeiten zu besitzen (Auspex, Medium, usw.), die euch die Anwesenheit des entsprechenden Wesen bemerken lassen könnten, fragt den entsprechenden Spieler oder die SL.

**Grünes Band:** Die entsprechende Person sieht anders aus, als normalerweise; ist möglicherweise sogar eine andere Person. Genaueres erfährt man durch Nachfragen beim Anwender. Falls die Person eine Tierattrappe in der Hand hält, ist dieses Tier und nicht der Charakter anwesend. Jeder sollte sich jedoch gut überlegen, ob er dieses Tier auch ohne die Person bemerkt hätte.

**weißes Band:** Die Person ist in Nebel- oder Schattenform unterwegs, d.h. sie wird nur wahrgenommen, wenn ein leichter Dunst oder ein zusammenhangloser Schatten ausnehmend auffällig wäre.

**Rotes Band:** Stellt eine Verletzung dar (wenn sie nicht geschminkt werden kann).

## 1.4 EIN WORT VON DER SPIELLEITUNG

Wir haben uns lange und gründlich überlegt, ob wir ein eigenes Vampire-Live-Konzept erarbeiten sollen. Wir haben uns dazu entschlossen, dieses Projekt anzugehen und uns nicht jetzt schon Sorgen darüber zu machen, ob es klappen wird oder nicht.

Wir können diese Domäne, dieses Konzept nicht ohne unsere Spieler zum Leben erwecken, aber wir haben als Spielleitung dann doch hier und da die unangenehme Aufgabe Euch, die Spieler, einzuschränken.

Bitte seht ein Nein nicht als einen Angriff gegen Euch. Wir haben den Überblick in der Domäne und wir wissen deshalb natürlich Dinge, die Ihr nicht wißt. Wenn wir immer genau erklären, warum bestimmte Dinge nicht klappen, obwohl man sich etwas Gutes

ausgedacht hat, dann wird das Konzept von Vampire-Live nicht aufgehen.

Manchmal verraten wir euch nicht alles, damit es spannend bleibt oder weil ein anderer Spieler Wege gefunden hat, dass Euer Charakter eben die Gründe nicht bemerkt.

Wir spielen dieses Spiel gemeinsam. Gebt uns als Spielleitung einen gewissen Vertrauensvorschuß! Daher machen wir hier einmal deutlich klar:

1. Bei Unklarheiten am Spielabend zählt das Wort der SL. eine Diskussion kann man darüber im nachhinein führen um die Unklarheiten für das nächste Mal ausschließen zu können. Bitte nicht während des Spiels eine Diskussion über Entscheidungen der SL beginnen.

2. Gibt's ein Nein einer SL, dann gilt das für beide SL's.

3. Auch die SL sind nur Menschen.

## 2. DIE SIEBEN GOLDENEN REGELN

Diese Regeln sind für das Spiel und dessen Funktionieren essentiell wichtig. Sie sind die wichtigsten Regeln im ganzen System und stehen demnach noch über den Regeln zur Charaktererschaffung und allen anderen.

### Regel 1: Im Zweifel gegen den Spieler

Keine Regel kann so perfekt formuliert werden, dass ein Fuchser nicht eine Lücke in ihr fände. Darum gilt: Wann immer eine Regel nicht eindeutig oder verschieden interpretierbar ist, gilt die Auslegung oder Interpretation die dem Spieler den geringsten persönlichen Vorteil bietet. Dies gilt für ALLE Spieler!

### Regel 2: Alles, was fürs Live-Rollenspiel relevant ist, muss auch live und vor Ort vorhanden sein

Es kommt es weder zu Überfällen von imaginären Leibwächtern, noch zur Flucht des Vampirs per

imaginärem Hubschrauber. Kein Charakter wird Opfer einer imaginären Handgranate oder liefert sich Verfolgungsjagden mit imaginären Autos. Die Integration solcher im Spiel nicht dargestellten Dinge stört im besten Fall und führt im schlimmsten Fall zu „Hätte-Würde-Könnte-Möchte-Diskussionen“ (meine vier imaginären Bodyguards hätten deine sechs imaginären Bluthunde einfach platt gemacht). Aus diesem Grund ist das Spiel so zu organisieren, dass alle Faktoren, die zwar vorhanden, aber nicht live darstellbar sind, für das eigentliche Spiel keine Relevanz haben. Besonders für Ghule, Geister, Dienerschaft und Co gilt: Findet der Spieler Niemanden, der sich bereit erklärt diese darzustellen, sind diese nicht vorhanden weil sie im Falle von Ghulen beispielsweise gerade ihren freien Tag haben.

### **Regel 3: An Spielabenden gilt Inplay**

Dinge, die ganz offensichtlich offplay sind, haben auf einem Spielabend oder zumindest im bespielten Bereich nichts zu suchen. Dazu zählen Nahrungsmittel jeglicher Art (Ausnahmen bei Charakteren mit dem Vorteil Essen) ebenso wie ein herzliches und ausgiebiges Knuddeln zur Begrüßung, und/oder Verabschiedung wenn „Time-In“ schon angesagt worden ist oder noch nicht beendet wurde.

Alles im Umkreis von 500 Metern um die Spielörtlichkeit ist bis Sonnenaufgang oder dem Ende des Spielabends Inplay-Zone. Wer sich innerhalb dieser Zone bewegt und nicht Inplay ist, kennzeichnet sich bitte mit dem Off-Play Zeichen oder einem gelben Band. Ausnahme: Die Toiletten (denn Vampire können und müssen diese nicht nutzen) und die Küche.

### **Regel 4: Logik geht vor!!!**

Um das Regelwerk nicht noch umfangreicher zu machen, als es ohnehin schon ist, hat die Spielleitung sich auf das Nötigste beschränkt. Dies bedeutet jedoch, dass nicht alle Fälle hundertprozentig durch die hier niedergeschriebenen Regeln abgedeckt sind. In diesen Fällen zählen der gesunde Menschenverstand jedes einzelnen Spielers, das worauf sich vor Ort geeinigt wurde und im Zweifel eben Regel 1!

### **Regel 5: The Show must go on**

Natürlich kann man ewig und drei Tage darüber diskutieren, ob eine Regel nun sinnig oder unsinnig ist. Aber solche Diskussionen und Streitereien haben auf einem Spielabend nichts verloren denn sie stören das Ambiente und das Spiel. Final entscheidet in jedem Fall die Spielleitung und deren Entscheidungen sind ohne Widerspruch und/oder große Diskussionen zu akzeptieren.

### **Regel 6: Jeder Spieler macht sein eigenes Spiel**

Jeder ist seines eigenen Glückes Schmied. Das Spiel kann dem Spieler nur so viel wiedergeben, wie er selber ins Spiel gesteckt hat. Deshalb lohnt es sich Arbeit und Mühe zu investieren.

Führt Aktionen durch und erwartet eine Reaktion, aber erwartet nicht, dass genau die Reaktion kommt, die ihr euch vorstellt. Macht jemand eine Aktion, dann reagiert, wie ihr es für richtig haltet. Kurz: Spielt.

### **Regel 7: Shit happens**

Wie in jedem Spiel gibt es auch im Live-Rollenspiel unschöne Situationen. Regelfehler, Dinge, die jeglichem Menschenverstand entbehren, Mißverständnisse und Leute die einfach nur Mist bauen gehören leider dazu. Jeder Spieler kann in solchen Situationen Größe zeigen, indem er sich über solche Sachen nicht direkt aufregt. So etwas passiert einfach und nicht nur den anderen, sondern jedem.

Keiner kennt die Regeln hundertprozentig auswendig. Sollte eine Regel verletzt worden sein oder etwas passieren so daß die Spielleitung sich einmischen muss, wird diese sich der Sache annehmen und gegebenenfalls ein ernstes Wort mit der/den entsprechenden Person/Personen reden.

Regeldiskussionen, Auseinandersetzungen und Ähnliches werden nicht vor der Allgemeinheit geführt. Solche Dinge werden nur von denjenigen geklärt, die direkt beteiligt und/oder von den Auswirkungen betroffen sind/waren und diese wählen für die Klärung einen geeigneten Zeitpunkt zu dem sie am besten alleine sind oder zumindest das Spiel nicht stören. Fällt ein Spieler häufiger wegen Regelverletzungen auf, sollte die Spielleitung über diesen Umstand in Kenntnis gesetzt werden, denn einzig die Spielleitung hat die Befugnis diesem Spieler einen „Einlauf“ zu verpassen.

## **3. CHARAKTER UND WERTE**

Bevor es an das konkrete Erschaffen des Charakters geht, kümmern wir uns darum, dass jeder die Eigenschaften, Fähigkeiten, Hintergründe etc. schon einmal gesehen hat und weiß, was sie hinterher auf dem Charakterbogen bedeuten.

### **3.1 DER CLAN**

Der Clan eines Charakters spielt eine zentrale Rolle im Spiel. Er definiert eine gewisse Gruppenzugehörigkeit und legt bestimmte charakterliche Grundzüge fest. Ob man sich dann als Spieler diesen Stereotypen fügen möchte oder nicht ist eine ganz andere Sache. Fest steht, daß der Clan die Disziplinen bestimmt, die ein

Charakter zu Beginn erlernen kann und welche Clanschwäche er hat. Je mehr Gedanken sich der Spieler zu seinem Charakter macht und je mehr er versucht ins Spiel zu kommen, indem er beispielsweise Plots anleiert oder sich in Plots anderer involviert, desto mehr Spaß wird der Spieler haben.

### 3.1.1 BRUJAH

*„Ich könnte dir hundertmal sagen, dass du dieses oder jenes tun solltest, du würdest es eh nicht tun. Also flieg mal auf die Fresse. Ist besser so.“*

*Theo Olm, Neugeborener vom Clan Brujah.*

#### **Allgemeines**

Die Brujah haben heutzutage einen nicht mehr ganz so guten Ruf in der Gesellschaft der Kainskinder – sie gelten als die klassischen Rebellen in der Camarilla – auch, wenn das meistens nur auf die jüngste Generation wirklich zutrifft. Man kann sie unter anderem als individualistisch, unruhig und offen beschreiben.

Die Brujah dieser Zeit fallen durch ihr grobes Verhalten auf. Sie sind offensiv, manche würden sie auch beleidigend nennen – oder rücksichtslos. Sie sind schnell dabei sich in Rage zu reden und sich aufzuregen was manch unüberlegten Diskussionskontrahenten des Brujah schon in schwierige, körperliche Situationen gebracht hat. Die Kraft, die diesem Clan gegeben ist, ist dabei so legendär wie gefürchtet. Sie sind begnadete Kämpfer – schnell und aufbrausend. Brujah suchen die Veränderung – die Welt der Vampire ist ihrer Ansicht nach längst verfallen und korrupt. Die Brujah, die die Kraft ihres Verstandes nutzen, sind der Ansicht, dass eine Neustrukturierung allen einmal gut tun würde.

In der Vergangenheit wurden sie auch Kriegerpoeten genannt – die Bezeichnung „Clan der Gelehrten“ kommt nicht von ungefähr. Sie vertreten ihre Meinungen und Ansichten und auch wenn viele Brujah etwas „ungebildet“ rüber kommen, finden sich in ihren Reihen durchaus auch wirkliche Gelehrte, die etwas von dem was sie sagen verstehen.

Es ist ihnen beinahe eine heilige Bestimmung das bestehende System, welches sich um den Status Quo bemüht, herauszufordern. Hetzreden sind genauso verbreitet wie sozialwissenschaftliche Vorträge und Lieder. Leider sind die Brujah, die mit Gewalt und Arroganz versuchen an der Situation etwas zu ändern deutlich mehr im Fokus der Gesellschaft.

#### **Das Erscheinungsbild des Brujah**

Brujah kommen aus den unterschiedlichen Schichten der Menschen – sie sind vielfältig auch wenn viele von ihnen einen Hang zu einem auffälligen und radikalen Stil haben.

### 3.1.2 GANGREL

*„Ich liebe das Spiel mit meiner Beute, wenn sie mir entwischt, nur damit ich sie wieder schnappen kann um ihren entsetzten Blick zu sehen.“*

*Vanessa Katzenauge, Neugeborene der Gangrel*

#### **Allgemeines**

Wohin gehören sie wohl, diese Gangrel? Kein anderer Clan trägt sein Tier so offen nach außen, keiner hat wohl eine engere Verbindung zu der Bestie im Kainskind. Wälder und Wildnis in Einsamkeit ziehen die Gangrel den großen Städten vor – selten kann man sie demnach dort finden.

Man sieht in ihnen wilde Krieger – aber ihre Kraft schöpfen sie nicht aus einer rebellischen Ader sondern aus tierischen Instinkten. Sie unterwerfen sich dem Stärksten und verabscheuen Schwäche – sie lieben die Jagd und gehen in ihr auf.

Viele Kainskinder der anderen Clans sehen Gangrel als Monster mit schrecklichen Klauen, die in irgendeiner unheiligen Verbindung mit Wölfingen stehen. Man hält sie für leicht manipulierbar, politisch nicht wertvoll. Aber auch hier gibt es wohldosierte Ausnahmen. Gangrel, die wittern, dass etwas in der Luft liegt und den inneren Drang verspüren vor dem Gewitter zu warnen und sich zurückzuziehen.

Den meisten Gangrel ist die Camarilla ziemlich egal – oder auch der Sabbat. Sie sind für sich und unabhängig – vor allem da sie 1999 offiziell aus der Camarilla ausgetreten sind. Dennoch bekennen sich immer wieder Gangrel zu der Camarilla und sind in den Domänen der modernen Nacht gern gesehen und willkommen.

Gangrel sind unglaublich loyal und zäh – niemand möchte einen zum Feind, aber meistens bemüht man sich auch nicht, sie zum Freund zu haben. In dieser Gleichgültigkeit der anderen Clans können sie mit ihren raubtierhaften Zügen schwimmen und Dinge erreichen, die niemand von ihnen erwartet hat. Nicht gesehen zu werden bedeutet nämlich nicht, dass man nicht da ist.

#### **Erscheinungsbild des Gangrel**

Manche würden den Gangrel eine wilde Schönheit zusprechen – wenn das natürlich auch Geschmackssache ist. Man sagt den Gangrel auch eine enge Bindung zu Zigeunern oder Roma nach. Gangrel interessieren sich nicht besonderes für Mode oder den „letzten Schrei“. Manche kümmern sich dennoch darum, dass sie gepflegt sind – andere sind einfach nur wild.

### 3.1.3 MALKAVIANER

*„Wenn ich dich so sehe, dann empfinde ich ein bißchen Mitleid mit dir. Ich glaube, du würdest einfach nur in die Sonne marschieren sobald du kapierst, dass alles was du siehst scheißegal ist.“*

*Juliana Merris, Neugeborene der Malkavianer*

#### **Allgemeines**

Viele Kainskinder haben eine wohlbegründete Angst vor den Malkavianern. In ihrem Inneren haben sich das Blut und das Tier zu Wahnsinn gewandelt. Diese Eigenschaft eint den Clan, der ansonsten nur aus Individualisten zu bestehen scheint. Ihr Wesen wird zu einem großen Teil davon bestimmt - auch wenn man es nicht wahrnimmt. Jeder Malkavianer trägt in seinem Geist etwas Dunkles mit sich herum – die Malkavianer, denen man ihren Wahnsinn nicht sofort ansieht gehören zu den finstersten Kreaturen der Nacht.

Malkavianer haben eine ganz andere Wahrnehmung der Welt – sie können sie wirklich und wahrhaftig mit anderen Augen sehen. Und diese Art von Wahrnehmung mag für alle anderen befremdlich, ja zum Teil beängstigend sein. Doch die Mondkinder sehen darin den Schritt der Weiterentwicklung, der nötig war, um Weisheit zu erlangen. Für sie liegt in ihrem Wahnsinn die Wahrheit.

Malkavianer gehören zu der Camarilla – auch wenn sie selbst wissen, dass ihre Loyalität ebenso woanders liegen mag, können die Wenigsten genau sagen wo.

#### **Erscheinungsbild des Malkavianer**

Malkavianer decken ein breites Spektrum ab: von völlig ausgeflippt bis erschreckend normal. Sie suchen sich ihre Kinder überall aus – in sämtlichen Gesellschaftsschichten und allen ethnischen Hintergründen. Das Wichtigste dabei ist, dass dieses Kind es wert ist die Wahrheit zu erfahren und ihr Geist stark genug ist um sie zu ertragen.

### 3.1.4 NOSFERATU

*„Na aber mach mal halblang bitte. Hast du mal einen Malkavianer gesehen? Schlimmer als wir. Einen Setiten? Die sind von Innen so widerlich, wie wir wirken... ernsthaft. Jeder ist 'ekelig'. So auf die ein oder andere Art und Weise.“*

*Lydia, Neugeborene vom Clan Nosferatu*

#### **Allgemeines**

Keinem anderen Clan ist sein Dasein so ins Gesicht geschrieben wie den Nosferatu. Von ihrer sterblichen Hülle ist nur noch ein verzerrtes Bild zurückgeblieben. Sie sind Außenseiter in der Gesellschaft und stecken doch mittendrin. Doch wahre Verbündete findet man nur unter sich selbst – man ist sonst zu verschieden von den Anderen. Ob unter Menschen oder unter

Mitgliedern anderen Clans – man ist nur sich selbst und seinem Clansbruder der Nächste.

Nosferatu wird meistens der Mensch, der eine zweite Chance verdient hat. Nur wenige werden zu dieser schrecklichen Wiedergeburt ausgewählt. Sie sind berühmt dafür, dass sie sich ihre Neutralität bewahren wollen und sind wertvolle Informationslieferanten für die Camarilla.

Informationen sind die wahre Währung dieser Zeit. In ihrem entsetzlichen Dasein haben sie gelernt, dass Schleichen, Lauschen und Aufmerksamkeit ihre Stärken sind.

Sie sind erstaunlich klar im Kopf und verstehen, dass sie sich nicht einfach so unter Menschen mischen können. Man findet die Nosferatu meistens dort, wo kein Mensch sein Augenmerk hinrichten würde. Aber das bedeutet nicht, dass besonders gerissene von ihnen es nicht auch schaffen die Maskerade zu wahren und trotzdem dann und wann mal unter die Menschen zu kommen.

#### **Erscheinungsbild eines Nosferatu**

Obwohl Nosferatu aus dem Treibgut der Gesellschaft kommen können (egal ob Obdachloser, Einzelgänger, Geistesranke), gibt es auch Nosferatu, die durchaus wegen ihrem tollen Aussehen gewählt werden – Eitle, unsoziale Menschen, denen in der Dunkelheit der wahre Wert ihrer Existenz bewußt werden soll. Meistens erkennt man unter dieser Maske der Monstrosität gar nicht mehr, ob der Mensch einmal kaukasischer Herkunft war oder gar asiatischer.

### 3.1.5 TOREADOR

*"Als wären wir nur Schönheit und Dekadenz. Wir bewahren die Etikette, wir bewahren die Maskerade, wir atmen die Camarilla mit jedem Zug der unsere Lungen füllt. Wir kümmern uns um die Menschen und veranstalten die Feste, zu denen jeder kommen will. Wir sind die Seele."*

*Chantalle de Szworfia, Neugeborene der Toreador*

#### **Allgemein**

Die Rosenkinder, wie sie genannt werden, sind Künstler. Ein Toreador zu sein, heißt leidenschaftlich zu sein. Egal was ein Toreador tut, er tut es mit Leidenschaft, mit Hingabe. Egal welche Form der Kunst sie praktizieren, es ist der Dreh- und Angelpunkt ihrer Existenz.

Sie gleiten mühelos und elegant durch die Gesellschaft der Menschen und fühlen sich auch in den modernen Nächten zwischen ihnen wohl. Sie sehen nicht nur Marionetten oder Nahrung in ihnen. Die meisten Toreador legen ein außergewöhnlich offenes Verhalten an den Tag welches sie vielleicht ein wenig ob der Kunst entrückt wirken läßt - sie werden oft

deswegen unterschätzt. Ein grober Fehler, denn wenn es um gesellschaftliche Angelegenheiten geht sind sie die Vorreiter und genießen einen verdienten und großen Einfluss. Schönheit findet sich in Allem - auch im Häßlichen und Abnormen.

Toreador scheinen die einzigen Wesen der Nacht zu sein, die noch in der Lage sind Emotionen wirklich zu empfinden, wobei sie häufig dabei gesehen werden wie sie mit Verzweiflung versuchen die großen Tage ihres Lebens unter der Sonne in die Nacht zu holen. Den meisten schwingt die Frage nach dem Sinn der Existenz mit - und zu häufig lautet die Antwort "Es hat keinen Sinn". Aber das würden sie den wenigsten zeigen und diese Gefühle sollte man nicht füttern. Das menschliche Empfinden kann dabei Muse sein um aus dieser Abwärtsspirale wieder heraus-zukommen.

Toreador sind Genießer oder Kritiker, sie sind Individualisten oder Herdentiere, sie sind Meisterköche, Straßenkünstler, Journalisten, Gärtner... sie sind so verschieden, dass man es kaum umfassen kann. Ihre Leidenschaft, ihre Emotionalität, ihr 'Genie', ihr Auge die Dinge anders zu sehen haben sie jedoch alle gemein.

### **Erscheinungsbild eines Toreador**

Die Toreador können jede Erscheinung haben, so vielfältig wie die gesamte Menschheit. Ihnen allen gemein ist schlicht, dass sie Schönheit lieben und bekanntlich liegt Schönheit im Auge des Betrachters. Die Schönheit die von Innen strahlt, die Schönheit die sich bei einem Gedicht entfaltet, die Schönheit die durch Gesang oder musizieren entsteht. All diese Formen von Schönheit finden sich im Clan.

Daher ist Vielfalt ebenso wichtig wie ein glamouröser Auftritt. Toreador sind die Gesellschafter, die High-Society der Camarilla und das sollte man erkennbar gestalten.

#### **3.1.6 TREMERE**

*„Wenn du zum Wohle deines Clans deine Freunde ausnutzen musst, so weißt du wenigstens, dass deine Zeit mit ihnen nicht völlig vergeudet war.“*

*Charles Wittworth, Neugeborener der Tremere*

### **Allgemein**

Die Tremere gehören im Grunde nicht zu den ursprünglichen Clans, einst waren sie machtvolle Magi, die sich durch magische Rituale selbst zu Kainiten gemacht haben sollen und die ihre Magie Gerüchten zufolge im Mittelalter aufgaben, um die Gaben der Unsterblichkeit und der Thaumaturgie zu erhalten.

Tremere besitzen eine einzigartige Verbindung zu Blut. Mit dem Blut der Kainiten als Werkzeug enträtseln die Tremere die Geheimnisse der Welt, auf der Suche nach was? Wahrheit? Erlösung? Macht?

Die gute Organisation des Clans entspringt einer straffen und effektiven Hierarchie, in der Form einer Pyramide und all die feinen Verbindungen der Macht laufen in der Spitze zusammen. Die Tremere sind ihrem Clan fanatisch ergeben und extrem gut organisiert. Sie sind sehr ehrgeizig, intellektuell und extrem manipulativ und achten nur jene, nicht nur bestehen, sondern wachsen. Niemand wird ohne Grund erschaffen, jeder Tremere wurde sorgfältig aufgrund seiner Talente und seines Nutzens für den Clan ausgewählt - und dieser muß nicht magischer Natur sein.

Tatsächlich gibt es - außer vielleicht den Setiten - keinen Clan, der mehr Mißtrauen hervorrufen würde als die Tremere. Ihre Kräfte sind fremdartig, ihre Einigkeit als Clan furchteinflößend, ihr Umgang mit Geistern, Zaubern und Flüchen Grund genug, ihre Gildenhäuser niederzureißen, hätten die Tremere nicht durch ihre Politik und Stärke mittlerweile soviel Einfluß in der Camarilla, daß solcherlei Unternehmung unmöglich ist.

Die Tremere planen weit im voraus. Wie Merlin hinter Arthur streben die Tremere nach absoluter Macht, lassen aber derzeit zumindest anderen Clans den Vortritt.

### **Erscheinungsbild eines Toreador**

Viele Tremere haben ein gewähltes, sicheres Auftreten. Sie können höflich, freundlich, hilfsbereit sein, aber sie verlieren nie ihr Ziel aus den Augen und schon gar nicht das des Clans. Sie zeichnen sich außerdem (zumindest in der Öffentlichkeit) durch einen starken Zusammenhalt aus.

Dadurch, dass jeder Tremere quasi handverlesen wurde, strahlen viele Mitglieder von Haus und Clan eine gewisse Selbstsicherheit aus, eine innere Ruhe, die nichts (naja fast nichts, wir sind immer noch Raubtiere) erschüttern kann.

Das okkulte haftet den Tremere gerüchteweise sowieso schon an und viele Tremere kultivieren diesen Mythos. Ob - und wenn ja, wieviel - Schauspiel dabei ist, vermag irgendwann niemand mehr zu sagen. Die wichtigste Waffe der Tremere ist schließlich die Unberechenbarkeit ihrer Thaumaturgie. Daher würde ein Tremere nur im äußersten Notfall all seine Karten offen zeigen.



### 3.1.7 VENTRUE

*"Es gibt wichtigeres zu besprechen als die persönlichen Belange von jedem Einzelnen hier. Wie wäre es einfach, wenn jeder einmal in sich geht und versucht zu verstehen, was hier eigentlich passiert. Wenn ihr die Geduld dazu in euch nicht findet, dann laßt mich euch erklären, WAS eigentlich passiert IST..."*

*Joseph Lehmayer, Neugeborener der Ventrue.*

#### Allgemein

Dieser Passus, dass Vampire keine Manager sind sondern Monster, die durch Blut ihr Unleben eigentlich nur verlängern wollen passt im Grunde nicht zu den Ventrue. Sie sehen sich als die Manager, die die Firma am Laufen halten, als den Antriebsmotor, den Reperatureur, das Öl und Werkzeug um die heilige Camarilla nicht in den Stillstand geraten zu lassen.

Sie sind Herrscher, sie sind Anführer. Sie sind die Orientierung der kaintischen Bevölkerung - und sie sehen sich vor Allem selbst so, während die anderen Clans ihnen mit einem gütigen Lächeln auf den Lippen natürlich zustimmen. Nur um dann trotzdem an den Herrscherstühlen der Ventrue zu sägen.

Sie können knallharte Geschäftsleute sein, fantastische Führungspersönlichkeiten, die die Segel der Camarilla setzen - und dabei gerne vergessen, dass Toreador und Tremere ihnen dabei geholfen haben.

Oder auch, dass Malkavianer und Nosferatu damit auch zu tun hatten. Mit dem Clan Brujah sind sie schon irgendwie immer nicht besonders gut 'befreundet' gewesen.

Sie sehen sich als Beschützer der heiligen Ordnung und damit als Schutz für Kainskind und Mensch gleichzeitig. Sie sind zivilisiert und schätzen die Kultur.

#### Erscheinungsbild eines Ventrue

Es gibt die Ausnahme - es gibt Ventrue, die Biker sind, die irgendwie aus dem Raster fallen! Aber dennoch schaffen es die Ventrue eine gewisse Uniformität an den Tag zu legen. Sie sind nicht "schludrig" oder "schlampig". Die Ventrue können aus sämtlichen ethnischen Hintergründen kommen. Ihnen gemein ist allerdings, dass sie sich irgendwie als "wertvoll" erwiesen haben. Sie haben Größe erkennen lassen. Schon beim Trinken sind Ventrue sehr, sehr wählerisch - warum sollten sie dann ihr Kind aus einem Bauchgefühl heraus erschaffen? Ventrue sind sehr konservativ - und die innere Haltung eines Ventrue wird meistens durch das gepflegte Äußere unterstützt. Aufrecht und Ehrenhaft! Zum Herrschen bereit.

### 3.1.8 ANDERE?

Gibt's nur auf Anfrage bei der SL. Und macht euch bitte keine allzugroßen Hoffnungen.

## 3.2 ATTRIBUTE, FÄHIGKEITEN, EIGENSCHAFTEN

Da man hier im Gegensatz zum P&P den Charakter selbst dargestellt, sollte man sich bei der Charaktererschaffung auch etwas an den eigenen Möglichkeiten orientieren.

### 3.2.1 ATTRIBUTE

Attribute sind in 3 Kategorien (Körperlich, Gesellschaftlich und Geistig) zu jeweils drei Attributen unterteilt. Attribute beschreiben den Charakter näher und haben Auswirkungen auf den Einsatz von Disziplinen und den Kampf. Die Werte liefern Ansätze für das Aussehen und das Verhalten des Charakters, was auch durch Rollenspiel und Verkleidung dargestellt werden sollte. Menschen besitzen durchschnittlich einen Wert von 2; ein Wert von 5 hingegen entspricht Weltrekord-Niveau.

#### 3.2.1.1 *Körperlich*

Diese Attribute beeinflussen hauptsächlich die Werte des Charakters im Kampf.

#### Körperkraft

Weist daraufhin wie stark man ist, Muskelberg oder Klappergestell? Dieses Attribut erhöht auch den Schaden, den man im Nahkampf oder im Handgemenge macht.

Wert	Beispiel	Kraftakt	Bonus
1	Stemmen bis 20kg	+ 1	
2	Stemmen bis 50kg	+ 2	
3	Stemmen bis 100kg	+ 3	+1 Schaden
4	Stemmen bis 180kg	+ 4	+1 Schaden
5	Stemmen bis 300kg	+ 5	+1 Schaden

#### Geschick

Beschreibt die Gewandtheit eines Charakters, also ob er sich anmutig bewegt oder wie eine Tonne herumrollt. Geschicklichkeit erhöht den Schaden für Fernkampfangriffe (Feuerwaffen, Bögen, Wurfaffen).

Wert	Beispiel	Bonus
1	Ungeschickt	
2	Durchschnitt	
3	Athletisches Potential	+1 Schaden
4	Akrobatisch	+1 Schaden
5	Übermenschlich	+1 Schaden

## Widerstandsfähigkeit

Steht dafür wie belastbar man ist, wie gut die Kondition des Charakters ist und wieviel Schläge man einstecken kann. Mit Widerstand wird sehr deutlich, wie Kainskinder sich von Menschen unterscheiden – denn Kainskinder können Schaden absorbieren. Das gilt nur für normalen Schaden. Wenn der Schaden schwer heilbar ist, kann er mit diesem Attribut nicht mehr absorbiert werden.

Wert	Beispiel	Bonus
1	Empfindlich	+1 Schaden absorbieren
2	Durchschnitt	+1 Gesundheitsstufe
3	Gut in Form	+1 Schaden absorbieren
4	Trainiert	+1 Gesundheitsstufe
5	Herkules	+1 Schaden absorbieren

### 3.2.1.2 Gesellschaftlich

Diese Attribute fließen in den Erfolgswert für verschiedene Disziplinen ein (mehr dazu im Abschnitt Disziplinen) und beschreiben wie sich der Charakter eigentlich verhält und wie er auftritt.

#### Charisma

Ist ein Maß wie sympathisch der Charakter ist. Das Attribut ist wichtig für Präsenz und Tierhaftigkeit.

Wert	Beispiel
1	Unsympathisch
2	Durchschnitt
3	Sympathisch
4	Anziehend
5	eindrucksvoll

#### Manipulation

Wie gut der Charakter darin ist andere Personen zu manipu-lieren wird an diesem Attribut gemessen. Die Disziplinen Beherrschung, Irrsinn und Verdunklung benötigen dieses Attribut.

Wert	Beispiel
1	Dürftig, wortkarg
2	Durchschnitt
3	Redegewandt
4	Überzeugend
5	Manipulativer Intrigant

#### Erscheinungsbild

Dieses Attribut spiegelt die körperliche Attraktivität des Charakters wieder.

Wert	Beispiel
1	unattraktiv
2	Durchschnitt, unauffällig
3	Gutaussehend, attraktiv
4	Wunderschön
5	Cover eines Magazins

### 3.2.1.3 Geistig

Auch diese Attribute fließen in den Erfolgswert für verschiedene Disziplinen ein und geben einen rollenspielerischen Anhaltspunkt für den Charakter wieder.

#### Wahrnehmung

Spiegelt die Auffassungsgabe und Sinnenschärfe des Charakters wieder. Wie gut man Auspex anwenden kann hängt von dem Wert in Wahrnehmung ab.

Wert	Beispiel
1	Dürftig, unaufmerksam
2	Durchschnitt
3	Aufmerksam
4	Hervorragend
5	Die Nadel im Heuhaufen

#### Intelligenz

Ein Maß für den IQ und die Fähigkeit gut überdachte Entscheidungen zu treffen. Eine hohe Intelligenz ist für die Anwendung von Thaumaturgie und Nekromantie hilfreich.

Wert	Beispiel
1	Dürftig, dumm, IQ 80
2	Durchschnittlich, IQ 100
3	Gut, intelligent, IQ 120
4	Professor, IQ 140
5	Brillant, IQ 160+

#### Geistesschärfe

Wie geistesgegenwärtig man ist und somit schnell richtige Entscheidungen treffen kann. Dieses Attribut ist auch ein Maß für die Schlagfertigkeit eines Charakters. Geistesschärfe gibt an in welchem Umfang man Denkanstöße von der SL bekommen kann.

Wert	Beispiel
1	Leichtgläubig
2	Durchschnittlich
3	Vorausschauend
4	Blitzmerker
5	Nahezu hellsichtig

### 3.2.2 FÄHIGKEITEN

Auch die Fähigkeiten sind in drei Kategorien, nämlich Kenntnisse, Fertigkeiten und Talente eingeteilt. Sie sind für einige Disziplinen wichtig und bestimmen auch die Kampfdaten. Des weiteren können sie Aufschluß über den Lebenslauf des Charakters geben, da sie angeben womit sich der Charakter so beschäftigt hat. Um dem Charakter den allerletzten Feinschliff zu geben, könnt ihr ihn noch zusätzlich mit Sekundärfähigkeiten aufmotzen (siehe diverse White-Wolf Produkte), jedoch haben diese keine spieltechnische Bedeutung.

### 3.2.2.1 Talente

#### Aufmerksamkeit

Ihr seid generell sehr aufmerksam, euch entgeht nichts. Die Stufe in Aufmerksamkeit fließt in den Erfolgswert für Auspex ein.

Wert	Beispiel
0	War was?
1	Verschlafen
2	Durchschnitt
3	Aufmerksam
4	Wachsam
5	Big Brother

#### Ausdruck

Eure Ausdrucksfähigkeit in Wort und Schrift. Dieser Wert ist auch ein Maß wie gut man sich in den Kreisen der Schreiberlinge usw. auskennt. Deshalb darf „Einfluss: Medien“ bis maximal der Stufe in Ausdruck +1 gesteigert werden.

Wert	Beispiel
0	Ausdruckslos
1	Schlechter Rapper
2	Durchschnitt
3	Hobbyschriftsteller
4	Journalist
5	Literaturpreisträger

#### Ausflüchte

Wie gut ihr euch verbal aus einer Situation herauswinden könnt wird von diesem Wert repräsentiert...aber ordentlich ausspielen solltet ihr es trotzdem können. Zwischen den Spielabenden kann dies über den Erfolg diverser Aktionen Aufschluß geben.

Wert	Beispiel
0	Wird beim Lügen rot
1	Notlüge
2	Geübt, Vampir
3	Strafverteidiger
4	Verdeckter Ermittler
5	Berufspolitiker

#### Ausweichen

Ein glattes Muss für alle, die nicht zu dick auf die Nase bekommen wollen. Um einem Haltegriff auszuweichen sagt der Spieler „A3“ an. Um einen Bruch oder eine Abtrennung zu verhindern „A5“

Wert	Beispiel
0	Zielscheibe
1	+ 1 Gesundheitsstufe
2	+ 1 Gesundheitsstufen
3	Haltegriffen ausweichen
4	+ 1 Gesundheitsstufen
5	Bruch/Abtrennung Abwenden +1 Gesundheitsstufe

#### Einschüchtern

Einschüchtern fließt in den Erfolgswert bei Beherrschung ein. Ausspielen ist zwar gut, aber haltet euch bitte an OT-Konventionen und übertreibt's nicht!

Wert	Beispiel
0	Gänseblümchen
1	Schulhofschläger
2	Straßenräuber
3	Ausbilder beim Bund
4	Verhörpezialist
5	Darth Vader

#### Empathie

Einfühlungsvermögen in andere Personen. Die Stufe in Empathie fließt in den Erfolgswert für Irrsinn ein.

Wert	Beispiel
0	Holzklotz
1	man weint an ihrer Schulter
2	Mitfühlend
3	Motivationen erkennen
4	Lügendetektor
5	Beichtvater

#### Führungsqualitäten

Und der Ventrue sprach: „Los folgt mir!“ Wie viele mitgehen, hängt möglicherweise von diesem Talent ab. Die Stufe fließt in den Erfolgswert für Präsenz ein.

Wert	Beispiel
0	Sklave
1	Spielführer
2	AStA-Sprecher
3	Hauptfeldwebel
4	Präsidentschaftskandidat
5	Winston Churchill

#### Handgemenge

Dieses Talent fließt in die Schadensberechnung bei natürlichen Waffen ein (siehe Kapitel Kampf). Um einen Haltegriff anzusetzen legt man dem Gegner die Hand auf den Arm und sagt „Haltegriff“. Sollte sich das Opfer mit Gewalt befreien wollen, werden der Kraftaktwert der/des Angreifer(s) und des Opfers verglichen. Sollte der Wert des Opfers höher sein gelingt die Befreiung aber das Körperteil ist die nächsten 5 Min. unbrauchbar. Um einen **Bruch** zuzufügen sagt der Spieler während des Schlags „Brecher“ an. Dass getroffene Körperteil gilt als gebrochen/unbrauchbar bis zur Heilung.

Wert	Beispiel
0	Ungeübt
1	Haltegriff ansetzen
2	+1 Schaden
3	Bruch zufügen
4	+1 Schaden
5	Entwaffnen

## Sportlichkeit

Diese Fähigkeit stellt auch deine Fähigkeit dar, Dinge zu werfen. Bei einem Zielschuß sagt der Spieler „**Zielschuß (Körperteil)**“ an und schießt. Danach ist es egal wo er seinen Gegner trifft, der Schuß zählt als Treffer in den angesagten Körperteil. Trifft er nicht verfällt der Effekt.

Wert	Beispiel	Fernkampf
0	Dickes Kind	Mist, runtergefallen
1	Schulsportler	Wurfdolch
2	Hobbysportler	+1 Schaden, Wurfäxte
3	Profisportler	Bogen / Armbrust
4	Freeclimber	+1 Schaden, Brandpfeile
5	Olympionike	Zielschuß/Zielwurf

## Szenekenntnis

Man kennt sich in einer oder mehreren Städten in der Unterwelt aus. Man weiß wie man Informationen über die Örtlichkeit, Geld, Drogen und Kontakt zur kriminellen Szene erhalten kann. Dazu muss man sich natürlich auch in diesen Kreisen unauffällig aufhalten können.

Zusätzlich gibt die Höhe des Wertes +1 an, wie hoch man *Einfluss: Unterwelt* und *Straße* besitzen kann. Für andere Einflußbereiche gibt es spezielle Talente, die auch unter Szenekenntnisse laufen, aber separat gekauft werden müssen. So spiegelt z.B. „*Szenekenntnis (Transport)*“ das Wissen im Bereich Transport wider und die Stufe +1 gibt den maximalen Wert bei Einfluss: Transport an.

Wert	Beispiel
0	Keinen Schimmer
1	Taxifahrer
2	Dealer, Fernfahrer
3	Transportunternehmer
4	Streetworker
5	Der Pate

### 3.2.2.2 Fertigkeiten

## Etikette

Wie gut versteht man die Nuancen des gesellschaftlichen Lebens und wie gut kann man sich benehmen? Die SL gibt euch gerne Nachhilfeunterricht, wenn ihr euch unsicher seid, denn gerade auf der Anwendung von Etikette basiert viel Spiel. Daher ist Ausspielen hier auch absolute Pflicht! Die Stufe in Etikette gibt an wie hoch man Einfluss: High-Society besitzen kann.

Wert	Beispiel
0	Bauerntrampel
1	Etwas unbeholfen
2	Durchschnitt
3	Kompetent
4	Experte
5	Meister

## Fahren

Wie gut ihr fahrt. Nein, es wird keine realen Verfolgungsjagden geben. Niemals!

Wert	Beispiel
0	Busfahrkarte
1	Fahranfänger
2	Durchschnitt
3	Fernfahrer, versierter Fahrer
4	Stuntfahrer
5	Meister, Taxifahrer in New York

## Handwerk

Man ist geschickt mit seinen Händen und kann Dinge aller Art herstellen bzw. reparieren. Die Fertigkeit wird in verschiedene Bereiche eingeteilt wie Schnitzen, Malen, Zimmerarbeiten, Bildhauerei oder gar Mechanik. Ihr müßt euch auf eine Unterart der Fertigkeit festlegen.

Wert	Beispiel
0	Zwei linke Hände
1	Schnitz AG
2	Durchschnitt
3	erfahrener Heimwerker
4	Handwerksmeister
5	Leonardo DaVinci

## Heimlichkeit

Heimlichkeit gibt Aufschluß darüber, wie gut man sich verstecken und leise bewegen kann. Die Stufe in Heimlichkeit fließt in den Erfolgswert für Verdunklung ein.

Wert	Beispiel
0	Trampel
1	Gut im Versteckspielen
2	Durchschnitt, Voyeur
3	Kompetent, Paparazzi
4	Ninja
5	Nosferatu-Ahn

## Nahkampf

Mit was ihr euren Gegner erfolgreich verprügeln könnt, wird von diesem Wert beeinflusst. Beim Enthaupten sagt der Spieler „Kopf“ an und setzt während dessen einen Schlag gegen den Oberarm. Trifft dieser gilt sein Gegner als enthauptet. Sollte der Schlag einen anderen Körperteil treffen gilt dies als „Bruch“ und der Körperteil wird unbrauchbar bis zur Heilung. Das Enthaupten funktioniert nur, wenn man mindestens 5 Punkte Schaden nach Absorption verursacht. Der Enthauptete geht zu Boden und ist in Starre. Mit einem einfachen, weiteren Schlag gibt man dann noch einen Todesstoß an, sollte die Enthauptung den Charakter wirklich töten. (Da in unserem Spiel keine 'versehentlichen Todesstöße' passieren.)

Wert	Beispiel
0	Sie sollten fernbleiben
1	Messer, Knüppel
2	+1 Schaden, Einhandwaffen
3	Zweihandwaffen
4	+1 Schaden. Ex./Stangen-Waffen
5	Enthaupten / Bruch / Entwaffnen

## Schußwaffen

Die Fertigkeit Schußwaffen gilt nur für moderne Fernkampfaffen (Bögen etc. laufen unter Sportlichkeit) und gibt an, welche Waffen man benutzen kann.

Wert	Beispiel
0	Lass die Waffe besser fallen!
1	Faustfeuerwaffen
2	+1 Schaden, Gewehre
3	Maschinengewehre
4	+1 Schaden, Sniperrifle
5	Zielschuss / Kopfschuss

## Sicherheit

Ihr kennt die Techniken, die zum Knacken von Schlössern, dem Kurzschließen von Autos, dem Ein- und Ausschalten von Alarmanlagen und dem Öffnen von Tresoren verwendet werden und könnt mit den erforderlichen Werkzeugen solche Sicherheitsvorkehrungen auf der gleichen Stufe erkennen und Sicherheitsmaßnahmen einer niedrigeren Stufe umgehen. Die Stufe in Sicherheit +1 gibt an wie hoch man Einfluss: Sicherheit besitzen kann.

Wert	Beispiel
0	Tür aufschließen
1	Kann Alarmanlagen bedienen
2	Schlüsseldienst
3	Sicherheitsdienst
4	Sicherheitstechniker
5	FBI Agent, Meisterdieb

## Tierkunde

Ihr begreift die Verhaltensmuster von Tieren und könnt somit auch das Handeln von Tieren voraussagen und beeinflussen. Auch wie gut ihr Tiere abrichten könnt hängt von diesem Wert ab. Diese Fähigkeit hilft auch das innere Tier eines Kainskindes besser zu verstehen und fließt deshalb in den Erfolgswert von Tierhaftigkeit ein.

Wert	Beispiel
0	Fleischfresser
1	Schaut Tiersendungen
2	Tierpfleger
3	Tierarzt
4	Zoologe
5	Dr. Doolittle

## Überleben

Diese Fähigkeit beinhaltet das Aufstellen einfacher mechanischer Fallen, Spurenlesen, Orientierungssinn und wie gut man sich allgemein in der Wildnis auskennt. Man kann eine temporäre Zuflucht in Wildnis und Stadt finden.

Wert	Beispiel
0	Hotel Mama
1	Wanderer
2	Pilzsammler
3	Survival-trainer
4	Fremdenlegionär
5	Robinson-Crusoe

## Vortrag

Diese Fertigkeit umfaßt verschiedene künstlerische Tätigkeiten wie Gesang, Tanz, Schauspielerei oder das Spielen eines Musikinstrumentes. Auch hier muss man sich für einen Bereich entscheiden.

Wert	Beispiel
0	Unbegabt
1	Kirchenchor
2	Laienschauspieler
3	Castingshow-Finalist
4	Popstar
5	Mozart, Frank Sinatra

### 3.2.2.3 Kenntnisse

## Akademisches Wissen

Diese Sammelkenntnis umfaßt die Bildung des Charakters in den Geisteswissenschaften wie z.B. Literatur, Geschichte, Kunst und Philosophie.

Wert	Beispiel
0	Sonderschüler
1	Gymnasiast
2	Student
3	Magister
4	Dozent
5	Doktor

## Computer

Man versteht, wie man Computer benutzt und programmiert. Die Art des Verständnisses hängt natürlich von der Stufe ab.

Wert	Beispiel
0	Höhlenmensch
1	Zeigen und klicken...
2	Datenverarbeiter
3	Softwareentwickler
4	Hacker
5	Informatikprofessor

## Finanzen

Ist auch wichtig für die Verwaltung deiner Ressourcen, sowie deine Einflußnahme in dem Bereich der Finanzen. Finanzen gibt an wie hoch dein Einfluss in diesen Gebieten sein darf. Außerdem kannst du lukrativere Anlagen für dein Vermögen finden.

Wert	Beispiel
0	Geldverbrennungsmaschine
1	BWL-Student
2	Buchhalter
3	Börsenmakler
4	Finanzberater
5	Finanz Experte

## Gesetzeskenntnis

Gesetzeskenntnis gibt an wie hoch deine Einflüsse im Bereich Rechtswesen und Polizei sein dürfen. Außerdem spiegelt diese Fähigkeit das Wissen des Charakters über die herrschenden Gesetze wieder.

Wert	Beispiel
0	Anarchist
1	Gerichtssendungszuschauer
2	Jurastudent
3	Fachanwalt
4	Staatsanwalt
5	Richter, Juraprofessor

## Linguistik

Natürlich verfügt jeder Charakter über eine Muttersprache ohne dafür Punkte ausgeben zu müssen. Wie viele Fremdsprachen der Charakter hingegen beherrscht, hängt von seinem Wert in Linguistik ab. Die Staffelung ist wie folgt.

Wert	Beispiel
0	0 Fremdsprachen
1	1 Fremdsprachen
2	2 Fremdsprachen
3	4 Fremdsprachen
4	8 Fremdsprachen
5	16 Fremdsprachen

## Medizin

Medizin umfaßt das Behandeln von Wunden und Krankheiten, die Anwendung von Arzneien und das Wissen vom Aufbau und Funktion des menschlichen Körpers. Ferner ist der Wert ausschlaggebend wie hoch der Einfluss Gesundheitswesen sein darf.

Wert	Beispiel
0	Metzger
1	Erste-Hilfe-Kursteilnehmer
2	Krankenschwester
3	Sanitäter
4	Doktor
5	Professor

## Nachforschen

Mit Nachforschungen kann man besser recherchieren und hat ein Auge fürs Detail. Je höher der Wert, desto mehr Information kann die SL rausrücken. Nachforschungen +1 ergibt die Stufe, auf der man Kontakte haben kann.

Wert	Beispiel
0	Uninteressiert
1	Nachbar
2	Streifenpolizist
3	Privatdetektiv
4	BKA-Beamter
5	Sherlock Holmes

## Naturwissenschaften

Du verstehst zumindest in Grundzügen etwas von Physik, Chemie, Botanik, Biologie, Geologie und Astronomie. Mit einer Spezialisierung sollte der Bereich eingegrenzt werden.

Wert	Beispiel
0	Mensch aus dem Mittelalter
1	Fernsehbildung
2	Student
3	Magister
4	Doktor
5	Dozent

## Okkultismus

Sie kennen sich mit Okkultismus aus; besonders mit Vampiren, Flüchen, Voodoo, Magie, Religion und Mystik. Die Stufe +1 gibt an wie hoch der maximale Wert in den Einflußbereichen Kirche und Okkultismus sein darf.

Wert	Beispiel
0	Atheist
1	Hobby-Okkultist
2	Theologie-Student
3	Gast eines Zirkels
4	Fachmann
5	Crowley

## Politik

Man kennt sich mit der Tagespolitik aus und versteht die Machtstrukturen die dahinter stehen. Der Wert +1 bestimmt den maximalen Wert für die Einflußbereiche Politik und Bürokratie.

Wert	Beispiel
0	Desinteressierter
1	Aktivist
2	Magister der Politikwissenschaften
3	Wahlkampfleiter
4	Doktor
5	Parteichef

### kleine Erinnerung zum Schluß:

Das hier ist ein Live-Rollenspiel. Die Punkte auf eurem Bogen spielen nicht für Euch. Bitte versucht es so gut es geht darzustellen oder entscheidet euch gegen einen Wert. So können Aktionen eures Charakters dazu führen, dass ihr Punkte in einem Hintergrund gewinnt aber auch verliert.

### 3.2.3 HINTERGRÜNDE

Hintergründe beschreiben einige weitere Merkmale des Charakters. Meistens geht es um seine Beziehungen zum Rest der Welt: Wen kennt er, was besitzt er so, welchen Ruf genießt er? All diese Dinge werden über die Hintergründe geregelt.

Nach der Charaktererschaffung können Hintergründe nicht mehr mit Erfahrungspunkten gesteigert werden. Eine spätere Änderung der Hintergründe muss erspielt werden. Sollte eurer Ansicht nach eine Handlung eine solche Steigerung rechtfertigen, teilt dies bitte der SL samt Begründung mit. Bei Verlust wird eine Begründung von der SL erfolgen.

#### 3.2.3.1 Kunde über die „Welt der Dunkelheit“

Dieser Hintergrund ist nur nach Absprache der SL wählbar und muss in der Hintergrundbeschreibung des Charakters genügend begründet sein.

In der „Welt der Dunkelheit“ (World of Darkness) gibt es viele Organisationen und Wesen über die es interessantes zu wissen gibt. Diese Wissensgebiete werden als Kunde bezeichnet und gelten bei uns als Hintergrund.

Je nach Wert weiß man mehr oder weniger über das betreffende Gebiet, bei niedrigen Werten kann es durchaus auch zu Fehlinformationen kommen. Besitzt man diese Fähigkeit nicht, weiß man auch nichts von der betreffenden Gruppierung, glaubt vielleicht nicht einmal, dass es sie gibt oder hat sich noch nie Gedanken darüber gemacht.

Folgende Kunden-Abstufungen sind nur über die SL zu beziehen und auch nur in der Höhe, wie man sie tatsächlich hat – meldet euch hierzu bitte separat und

fragt uns dazu, falls ihr es schon auf dem Bogen aber noch keine Abstufung bekommen habt: Feenkunde, Jägerkunde, Kainskunde, Magierkunde, Wolfingskunde, Todesalbenkunde, Geisterkunde

Es ist nicht leicht Informationen in diesen Bereichen zu erhalten. Da Wissen auch Macht bedeutet, werden diese Informationen gut gehütet und nicht leichtfertig weitergegeben. Deshalb müssen die erworbenen Kunden von der SL genehmigt werden.

### Camarillakunde

Wert	Kenntnis
1	Was ist die Camarilla, wo findet sie sich, die Ämter in der Camarilla (Prinz, Seneschall etc.)
2	Du kennst den Dornenvertrag, weißt was Justicare sind und wo wichtige Städte sind.
3	Du kennst recht genau die Grenzen der Camarilla kennst ihre berühmten und weißt wie die Justicare heißen und aussehen
4	Was ist der Innere Rat, Welche Anwärter gibt es auf die Justicare, wer hat derzeit von den Justicaren welche Archonten.
5	Der Innere Rat ist mit Namen bekannt, du kennst das Geheimnis um die Gründung und z.B. Hardestadt etc.

### Clanskunde

Wert	Kenntnis
1	Du weißt was Clansdisziplinen sind, und welchen Grundsatz euer Clan vertritt. Du kennst die allergrößten Namen deines Clans (Kainiten mit Clansprestige 5)
2	Du weißt was euer Clansnachteil bedeutet und hast schon einige Legenden über seinen Ursprung gehört. Du kennst mehr der Namen von Alten des Clans (Clansprestige 4)
3	Du kennst die Hochburgen deines Clans sehr gut und kennst die Namen einiger der wichtigsten Kontaktpersonen, die euren Clan miteinander verknüpfen. (Clansprestige 3)
4	Du kennst einige Geheimnisse deines Clans, auch welche die geheim sind. Außerdem hast du beinahe jeden Namen innerhalb deines Clans schon einmal gehört. (Clansprestige 2)
5	Du kennst die Ahnenlisten deines Clans, hast vielleicht schon von der Geschichte seines Werdegangs erzählt. Manche munkeln, dass du den Clansgründer getroffen hast, was wahrscheinlich nicht stimmt, aber warum die Illusion zerstören? Du kannst innerhalb eines Tages den Namen/Standort jedes Kainskindes deines Clans herausbekommen. Du hast die Namen der Kainskinder mit einem Prestige von 1 schon gehört, wenn sie dich überhaupt interessieren.

## Sabbatkunde

Wert	Kenntnis
1	Du weißt daß der Sabbat Rudel bildet, kennst den Begriff Spatenkopf und weißt wo er etwa sein soll.
2	Du weißt mit Begriffen wie Bischof, Erzbischof und Kardinal etc. etwas anzufangen. Du weißt, dass die Rudelstruktur sehr wichtig ist und sie sich unter einander irgendwie binden.
3	Du kennst die Geschichte um die Entstehung des Sabbat, weißt um die Geschichte und kennst einige der exotischen Blutlinien mit Namen. Du kennst das Vinculum und weißt dass die Priester eines Rudels dies durchführen.
4	Du weißt was eine Bluttaufe ist, welche Clans und Blutlinien genau im Sabbat zu finden sind, kennst die Namen der Rituale und Praktiken.
5	Die Kardinäle und der Regent sind dir mit Namen und vom Aussehen bekannt, du kennst genau die Hochburgen des Sabbats und bist über die Rituale genau informiert.

## Disziplinskunde

Wert	Kenntnis
1	Du hast von den allgemeinen Disziplinen (körperliche, Beherrschung, Auspex etc.) gehört und kannst sie ganz grob einordnen
2	Du kennst auch Disziplinen wie Gestaltwandel und Irrsinn oder Thaumaturgie, die Camarilla-disziplinen sind dir bis Stufe 3 gut bekannt.
3	Du hast von den Disziplinen der Unabhängigen und Sabbtclans gehört kennst vielleicht 1 oder 2
4	Du hast von exotischen Disziplinen gehört und kennst die der Camarilla gut (bis zur 5 Stufe)
5	Du kennst exotische Disziplinen und weißt um Kräfte jenseits von den eigentlich möglichen Stufen(über 5)

### 3.2.3.2 Alter

An dieser Stelle steht nun üblicherweise, dass man für sein Alter mit Punkten auf Hintergrund zahlen muss. Das ist auch fast richtig. Man „zahlt“ mit Freebies je nach Alter. Unter Umständen kann es jedoch auch sein, dass ihr einen weiteren Freebie von uns bekommen könnt, wenn ihr einen jungen Vampir spielt. Alle wichtigen Details entnehmt ihr eurer Erschaffungsschablone.

### 3.2.3.3 Clansprestige

Ansehen im Clan ist wichtig, wenn man eine Bitte an den Clan stellen möchte (z.B. Unterstützung in einem bevorstehenden Kampf/Konflikt). Jedoch sind diese Hilfestellungen (SL/NSC) nicht automatisch und von vielen Faktoren abhängig. Des weiteren hängt von diesem Wert ab, ob man in Geheimnisse eingeweiht wird – dies kann zum Beispiel das Erlernen von bestimmten Disziplinen oder Clanskunde ermöglichen.

Wert	Effekt
1	Man hat sich Respekt verschafft. Man darf darum bitten, dass man Fertigkeiten (keine Disziplinen) erlernen darf.
2	Man hat wiederholt durch Rat und Tat Ansehen gehäuft und dem Clan Vorteile verschafft. Man kann eine Versammlung der Region einberufen.
3	Berühmt in der Region, im Clan sehr geachtet. Möglich, dass man die Verantwortung für andere Mitglieder trägt.
4	Die meisten Clansmitglieder haben schon mal von dir gehört und wissen, dass man dir Respekt zollen sollte. Oft sind solche Personen ruhmreiche Anführer des Clans in der Region.
5	Du bist schon fast eine Legende im Clan. Nahezu alle Mitglieder des Clans kennen und bewundern dich für deine glorreichen Taten.

Wie sich das Clanprestige ausdrückt und wie man davon erfährt ist für jeden Clan unterschiedlich (Bei Tremere regelt sich das über die Ränge der Pyramide; bei Gangrel sind es wohl eher Geschichten von glorreichen Taten die man austauscht). Clanprestige erhält man für ungewöhnliche und bedeutende Taten, die dem Clan Ehre bereiten und/oder der Person großen Respekt verschaffen. Der Status in der jeweiligen Sekte ist davon unabhängig und innerhalb eines Clans interessiert vor dem Status das Prestige.

Bei der Charaktererschaffung darf das Clansprestige maximal einen Punkt über dem Status liegen. Clanprestige kann nach danach nur erspielt werden, indem der Clan (SCs des Clans und SL gemeinsam) es verleiht (oder auch entzieht).

### 3.2.3.4 Einfluss

Viele weise Kainskinder kontrollieren die wichtigsten Einflußgebiete der Sterblichen, sei es um Wissen, Geld, Dienstleistung und vor allem Macht zu erhalten. Da ist es kaum verwunderlich, dass erbitterte Kämpfe um die Vorherrschaft in den einzelnen Bereichen ausgefochten werden. Man muss für jedes Einflußgebiet bei Spielstart die Punkte separat erwerben. Diese Punkte stellen Eure Kontrolle über mehr oder minder mächtige Sterbliche dar, wobei ihr hier kreativ und auf verschiedenen Wegen vorgehen könnt. Wir freuen uns darauf!



## Voraussetzungen für Einflüsse

Wie gut man seinen Einfluss nutzen kann, hängt auch vom eigenen Können und Wissen der Materie ab. Dement-sprechend gibt es für jedes Einflußgebiet eine zugehörige Fähigkeit, die bei den Einflußgebieten angegeben sind. Der Wert in der entsprechenden Fähigkeit plus 1 gibt die maximale Stufe des Einflusses an, den man besitzen darf. Es gibt also auch einen 6. Einfluss-Punkt, der zudem vor dem Hintergrund KONTAKTEN geschützt ist. Der sechste Punkt ist hier nicht aufgeführt um die Überraschung, die diese Stufe darstellt nicht zu verderben. Die hier aufgeführten Einflußgebiete sind nicht erschöpfend – wenn euch also ein Gebiet fehlt, dann spricht uns an.

*Beispiel: Um Einfluss Finanzen 4 zu haben benötigt man als die Fähigkeit Finanzen auf mindestens 3.*

Keiner hat zu Beginn Einflüsse höher als auf 1, da eure Charaktere gerade erst in die Stadt kommen. Einflüsse beziehen sich auf die Macht, die man Innerhalb der Stadt Münster geltend machen kann. Schlägt diese auch Bundesweit aus ist das Zentrum der Macht immer noch Münster. Die Steigerung der Einflüsse ist im Spiel natürlich möglich. Die entsprechenden Leiteigenschaften dürft ihr aber gerne bereits in gewollter Höhe besitzen.

## Erhalten und Steigern von Einflüssen

Siehe Punkt 6.2.2 auf Seite 55

## Einsatz von Einfluss

Nachfolgend sind die einzelnen Einflußgebiete mit Beispielen für mögliche Aktionen auf der jeweiligen Stufe beschrieben. Man kann einen oder mehrere Punkte seines Einflusses in dem betreffenden Bereich ausgeben um eine Aktion auf der entsprechenden Stufe durchzuführen.

Die ausgegebenen Einfluss-Punkte frischen sich immer am Anfang eines Monats wieder auf. Ein Auf- bzw. Ansparen von Einflüssen über mehrere Spielabende hinweg ist nicht möglich! Zu beachten ist, dass der Einfluss normalerweise auf den Bereich der „Heimat-Domäne“ beschränkt ist. Eine Ausnahme bilden hohe Einflüsse, die sich auf eine auch in der Heimatdomäne ansässige überregionale Institution beziehen (z.B. BKA in Wiesbaden, FAZ in Frankfurt über die Regionalredaktion oder ähnliches).

Durch die Ausgabe zusätzlicher Punkte, könnt ihr eure Identität verschleiern oder sicherstellen, dass andere Personen euch vielleicht nicht in die Quere kommen. Die Aktionen könnt ihr in das betreffende Unterforum schreiben. Für das System ist es leider nicht anders möglich, als einen Teil im Forum zu spielen.

## Ein Beispiel um das System zu verdeutlichen:

Viktor Ventrue hat Einfluss: Politik 3. Er hat also 3 Punkte, die er in Aktionen bis Stufe 3 Umwandeln kann. Er kann:

*3 x eine Aktion aus Einfluss: Politik 1 machen*  
ODER

*1 x eine Aktion aus dem Einfluss: Politik 2 UND er verschleiert für eine Aktion, dass er es in Auftrag gab.*

ODER

*Er kann 1x eine Aktion aus dem Einfluss: Politik 3 machen*

## Einflussgebiete

### Bürokratie [Fähigkeit: Politik]

Wert	Möglichkeiten
1	Auskünfte bei den Behörden einholen (Einwohnermeldeamt, Stadtwerke, usw.), öffentliche Pläne der Stadt bekommen
2	Geburtsurkunde oder Führerschein ausstellen; Wohnung oder Wohnhaus von der Versorgung trennen; eine kleine Straße/Park schließen.
3	Sozialhilfe in Anspruch nehmen (600 Euro); Todesurkunde, Personalausweis, Pass, oder Arbeitserlaubnis ausstellen; Schulen für einen Tag schließen; Häuserblock von einem Typ Versorgung trennen; kleine Firma wegen Vorschriftenübertretung schließen.
4	Fang- oder Abhörschaltung einrichten; Waffen-schein ausstellen; Grundbucheinträge manipu-lieren; Ressortweite Ermittlun-gen auslösen. Nichtöffentl. Kartenmaterial der Stadt einsehen.
5	Stadtweites Programm starten, stoppen oder verändern; größere Firma wegen Vorschriften-übertretung schließen; Flächennutzungsplan manipulieren; Stadt- und Staatsweit die Aufzeichnungen einer Person löschen.

### Finanzen [Fähigkeit: Finanzen]

Wert	Möglichkeiten
1	Von allen großen Transaktionen in der Region erfahren; Infos über die allgemeinen Trends; die wahren Beweggründe hinter den finanziellen Aktionen anderer erfahren.
2	Ungesichertes Konto zurückverfolgen; Inves-toren zum Kauf einer kleinen Firma finden
3	Investor zum Kauf größerer Firma finden.
4	Die örtlichen Bankgeschäfte manipulieren (Zahlungen verzögern, Kreditbedingungen verändern); eine kleine Firma ruinieren.
5	Einen Bereich des stadtweiten Bankgeschäfts kontrollieren; größere Firma ruinieren; Investor zum Kauf eines großen Unternehmens finden.

### Gesundheitswesen [Fähigkeit: Medizin]

Wert	Möglichkeiten
1	Zugang zu Krankenblättern; Öffentliche Einrichtungen für private Zwecke nutzen; Impfpaß/Krankmeldungen/Rezepte ausstellen.
2	Med. Forschungsunterlagen bekommen; Kleinere Laborarbeiten; Kopie eines Autopsie-Berichts besorgen. Blut aus Blutbank (2 BP)
3	Kleinere Quarantäne verhängen; Ergebnisse von Untersuchungen oder Krankenblätter fälschen.
4	Leiche besorgen; Krankenblätter neu schreiben; große Quarantäne verhängen; Firma wegen Verletzung der Gesundheitsvorschriften schließen. Blut aus Blutbank bekommen (4 BP)
5	Besondere Forschungsprojekte durchführen lassen; Personen einweisen oder entlassen

### High-Society [Fähigkeit: Etikette]

Wert	Möglichkeiten
1	Etwas über die neusten Trends oder über Konzerte, Shows, Aufführungen, etc. erfahren bevor es die breite Öffentlichkeit erfährt; schwer zu besorgende oder vergriffene Eintrittskarten erlangen.
2	Berühmtheiten, bekannte „Partylöwen“ und „Nachtschwärmer“ finden; eine lokale Stimme im Unterhaltungssektor sein; 1.000 € von reichen Freunden „borgen“.
3	Vielversprechende Karrieren ruinieren; finanziellen und gesellschaftlichen Status hochstapeln können.
4	Eine „kleinere“ Berühmtheit sein.
5	In einer Talk-Show auftreten; einen neuen Club, Galerie, Festival oder eine andere Veranstaltung der High-Society ruinieren oder zum Szenetreff werden lassen.

### Industrie [Fähigkeit: Finanzen]

Wert	Möglichkeiten
1	Infos über Industrieprojekte; kleinere Projekte durchführen; „kleineren“ Unfall arrangieren.
2	Geld aus Firmenkasse (€ 1.000,-/Monat).
3	Kleine Streiks organisieren; Maschinen für eine kurze Zeit ausleihen.
4	Eine kleine Fabrik schließen/wiedereröffnen.
5	Großen Zweig der örtl. Industrie manipulieren.

### Kirche [Fähigkeit: Okkultismus]

Hauptglaubensrichtung wählen: Christentum, Judentum, Islam, Buddhismus, etc.

Wert	Möglichkeiten
1	Die meisten säkularen und niederen Mitglieder der Glaubensrichtung der Umgebung identifizieren; sich als akzeptiertes Mitglied des örtlichen Klerus ausgeben; Auskünfte beim Kirchenregister
2	Höhergestellte Kirchenbeamte identifizieren; Gemeindemitglieder finden; Ehrenamtliche Kirchenbedienstete suspendieren.
3	Kirchengebäude öffnen/schließen; Geld aus der Kollekte erhalten (EUR 125,- /Monat); Zugang zu internen Infos und Archiven.
4	Höhergestellte Kirchenbeamte diskreditieren; lokale Zweige manipulieren.
5	Große Protestaktionen organisieren; Zugang zu altem Kirchenwissen

### Medien [Fähigkeit: Ausdruck]

Wert	Möglichkeiten
1	Von den größten Schlagzeilen vor Veröffentlichung erfahren, , einen kleinen (berechtigten) Artikel veröffentlichen
2	Kleinen Artikel oder Bericht verschleppen (aber nicht einstellen); Informationen über laufende Recherchen einholen.
3	Neue Recherchen und Berichte initiieren. Spesenkonto (EUR 250, - /Monat); Zugang zu den Ressourcen von Medien-produktionen; Berichte und Projekte einstellen
4	Falsche Geschichte bringen (regional).
5	Falsche Geschichte veröffentl. (Landesweit).

### Militär [Fähigkeit: Führungsqualitäten]

Wert	Möglichkeiten
1	Ausrüstung wie Kleidung und ähnliches frisch aus der Kleiderkammer bekommen
2	Schutzausrüstung, kleinkalibrige Munition
3	Kleine Waffen, Munition größerer Kaliber
4	Große Kaliber, Scharfschützengewehre oder Militärfahrzeuge mit Fahrer
5	Schwere Waffen, Panzersperren etc., Manöver durchführen lassen

### Okkultismus [Fähigkeit: Okkultismus]

Wert	Möglichkeiten
1	Bekanntere okkulte Persönlichkeiten und gewöhnliche okkulte Gruppen kontaktieren
2	Zugang zu gängigen Materialien für Rituale oder zu bekannten okkulten Schriften
3	Ungefähren Wohnort von Hedge Mages/Media; Zugang zu selteneren Materialien für Rituale;
4	Zugang zu seltenen Schriften (Originale)
5	Kontakt zu Magi – wenn man denn möchte

**Polizei [Fähigkeit: Gesetzeskenntnis]**

Wert	Möglichkeiten
1	Gerüchte und Informationen von der Polizei erhalten; Strafzettel entgehen.
2	Nummernschilder prüfen lassen; kleineren Verstößen entgehen; „Insiderinfos“ erhalten.
3	Etwas über „geheime“ Operationen erfahren; Kopien von Untersuchungsberichten erhalten; jemanden durch die Polizei belästigen lassen; die Polizei von einer Person „fernhalten“
4	Zugang zur Asservatenkammer (Material oder Geld: €1.000,-/Monat); Untersuchung initiieren; Größere Anklagen einstellen lassen.
5	Große (manipulative) Untersuchung einleiten/ einstellen; Polizisten entlassen/einstellen;

**Politik [Fähigkeit: Politik]**

Wert	Möglichkeiten
1	Etwas über aktuelle Kommunalpolitik erfahren; Lobbyismus im kleinen Stil.
2	Treffen mit Lokalpolitikern arrangieren; Vorabinfos über neue Gesetzesvorlagen; Zugriff auf Parteikasse (E 1.000,-/Monat).
3	Politische Projekte beeinflussen und ändern.
4	Kleinere Gesetzesvorlagen beeinflussen; die Karriere eines Lokalpolitikers fördern.
5	Wunschkandidaten auf einen Posten der Lokal-politik setzen; Gesetzesvorlagen beeinflussen.

**Rechtswesen [Fähigkeit: Gesetzeskenntnis]**

Wert	Möglichkeiten
1	Infos über laufende Gerichtsverfahren/ Untersuchungen der Staatsanwaltschaft, Urteil für eine Ordnungswidrigkeit erzwingen.
2	Kautions in einigen Fällen umgehen / kleinere Anklagen einstellen lassen.
3	Gerichtsprozeduren manipulieren (kleine Testamente, Verträge, Termine); Geld aus öffentlichen- oder Gerichtskassen (EUR 250,- /Monat); Spitzenanwalt engagieren.
4	Vorladungen initiieren; die meisten Anklagen einstellen/verschleppen; Person auf Bewährung freilassen; Bewährung aufheben lassen.
5	Alle – mit Ausnahme der schwerwiegendsten – Untersuchungen einstellen; ein Ausweisungs- verfahren gegen jemand einleiten.

**Schule/Universität [Fähigkeit: Akademisches Wissen]**

Wert	Möglichkeiten
1	Etwas über die Organisation und Politik der örtlichen Lehranstalten erfahren
2	Universitätsressourcen; Schulakten bis zum Gymnasialstufe einsehen.
3	Zugriff auf gewisses wissenschaftliches Wissen einer Lehranstalt; beschränkter Zugriff auf Lehrereinrichtung; Schulakten bis Gymnasialstufe manipulieren; Universitätsakten einsehen; Fakultät um Gefallen bitten; Forschungs-projekte initiieren; Vorlesungsreihe ausfallen lassen/anregen; Studenten diskreditieren.
4	Auf das gesamte wissenschaftliche Wissen einer Lehranstalt zurückgreifen; Studentenproteste organisieren; Fakultätsmitglieder diskreditieren; Geld aus Universitätsfonds (€ 1.000,-/Monat).
5	Diplom- Magister- Doktor- oder Habilitationszeugnisse ausstellen.

**Sicherheit [Fähigkeit: Sicherheit]**

Wert	Möglichkeiten
1	Herausfinden, wo in der Stadt grade viel Security-Personal gebraucht wird
2	Ohne Einladung auf kleinere Feier kommen, wenn Security eingestellt ist; unabhängigen Security-Mann für eine Nacht anheuern
3	Ein kleines Security-Team (3) schwarz anheuern; die Zuflucht mit Hardware sicherer machen.
4	Für eine Nacht Leistungsstarke Soft- und Hardware zum Hacken von Sicherheitssystemen und jemanden der sie bedienen kann (zieht meist Aufmerksamkeit auf sich); auf jede exklusive Feier mit Security kommen; Pistole bekommen
5	Für eine Nacht dort Zugang und Zugriff bekommen, wo kein Sicherheitssystem installiert ist (zieht meist Aufmerksamkeit auf sich); Große Sicherheitssysteme (Tresortüren etc.). Security (10) für einen Abend bekommen

**Straße [Fähigkeit: Szenekenntnis]**

Wert	Möglichkeiten
1	Infos von der Straße erhalten; Die meisten Banden (Territorien/Verhalten) kennen
2	Die meisten „üblen“ Gegenden sicher betreten; kleinere Schmuggelwaren
3	Dienste von Obdachlosen/Banden; Pistole besorgen
4	Obdachlose mobilisieren/Betteln lassen (€ 250,- /Monat); kleine Gang (10) beeinflussen.
5	Eine Gang kontrollieren (15 Personen).

### Transportwesen [Talent: Szenekenntnis (Transport)]

Wert	Möglichkeiten
1	Infos über Gütertransporte / Kostenlose Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel.
2	Unaufmerksames Ziel verfolgen solange es öffentliche Verkehrsmittel benutzt; vor natürlichen Gefahren sicheren Transport organisieren (Sonnenlicht etc.)
3	Reisemöglichkeit einer Person erheblich einschränken; vor übernatürlichen Gefahren sicheren Transport organisieren.
4	Kurzzeitig Transportweg sperren. Geld in die eigene Tasche umleiten (€ 1.000,-/Monat).
5	Öffentl. Verkehrsmittel/Transporte umleiten (bundesweit). Größere Waren schmuggeln.

### Unterwelt [Fähigkeit: Szenekenntnis]

Wert	Möglichkeiten
1	Infos aus der „Unterwelt-Gerüchteküche“; Autoradios, „Weiche“ Drogen, etc. besorgen
2	Gestohlenes Auto, Pistole, „harte“ Drogen etc.; Schläger anheuern; kleinere Hehlerware
3	Verbrechen macht sich bezahlt (€1.000,-/Monat); Schrotflinte/Gewehr besorgen
4	Verbindungen zu Verbrechern mit „weißer Weste“; Uzi/Sturmgewehr/Scharfschützengewehr oder Schalldämpfer besorgen
5	Profikiller/Brandstifter anheuern; Bezirk einer Stadt mit Drogen versorgen

#### 3.2.3.5 Gefolgsleute/Ghule

Bei Gefolgsleuten handelt es sich um besondere Personen oder Wesen die dem Charakter zu Diensten sind. Ohne besonderes Zutun sind sie aber nicht absolut loyal bis in den Tod und werden sich bei schlechter Behandlung versuchen von ihrem Gebieter zu lösen. Diese Figuren sollten in Rücksprache mit der SL erstellt werden.

**Ghule, die mit diesem Hintergrund erworben werden, stellen im Allgemeinen besonders erfahrene oder mit außergewöhnlichen Fähigkeiten ausgestattete Ghule dar.** Je nach Punktwert variiert die Stärke der Ghule/Menschen. Für Ghule, die durch andere Spieler dargestellt werden, müssen keine Punkte entrichtet werden. Für jeden Ghul muss unabhängig von seinen Fähigkeiten ein Blutpunkt pro Spielabend ausgegeben werden, immerhin leben sie davon. Übrigens – nicht jeder Gefolgsmann MUSS ein Ghul sein. Ghule müssen mindestens einmal im Monat Blut bekommen. Sie fühlen sich allerdings damit nicht wohl. Besser wäre ein ein- bis zweiwöchiger Rhythmus.

Wert	Gefolgsmann/Ghul
1	Kind, Roboter, Mensch mit eingeschränkten geistigem Fassungsvermögen (Kein Charakterbogen, der Würfelpool im Forum ist 1 oder 2)
2	Normaler Mensch (Attribute je 2 Punkte; 3/2/1 Fähigkeiten je 2 Punkte)
3	Überdurchschnittlicher Mensch (Attribute je 2, +4 Punkte frei, kein Wert über 4 3/2/1 Fähigkeiten je 2, davon dürfen 4 auf Stufe 3 gehoben werden)
4	Geschätzter, unersetzlicher Assistent (Attribute je 2, +7 Punkte frei, kein Wert über 4 4/3/2 Fähigkeiten je 2, davon 2 auf Stufe 3 und 2 auf Stufe 4)
5	Außerordentlicher Gefolgsmann (Attribute je 2, +10 Punkte frei (max. 1x Stufe 5) 5/4/3 Fähigkeiten je 3, davon 4 auf Stufe 4 und 3 auf Stufe 5)

Für jeden einzelnen Gefolgsmann muss dieser Hintergrund erneut erworben werden. Man spricht von einem Gefolgsmann der Stufe 1-5. Jeder Punkt spiegelt die Ausbildung, und Fähigkeiten des Helfers wider. Man kann z.B. 2 Ghule der Stufe 3 haben und einen Menschen der Stufe 1. Erspielt man sich einen Gefolgsmann wird die SL entscheiden, welche Stufe er bekommt.

#### Nachteil:

Sollte der Gefolgsmann ernsthaft verletzt werden, fällt er für die Dauer der Verletzung aus. Gefolgsmänner, die keine Ghule sind können im Grunde auch 'weggekelt' oder abgeworben werden.

Man sollte also Zeit in seinen Hintergrund investieren oder einen Notfall-Plan zurechtlegen. Stirbt ein Gefolgsmann oder wird er abgeworben etc., dann verfallen die Punkte.

#### Der Gefolgsmann/Ghul als Einfluss-Brücke

Man kann einen Gefolgsmann auch nutzen um in einem Einflussgebiet dessen Talente, Kenntnisse oder Fähigkeiten man nicht selbst abdeckt doch Einfluss zu gewinnen. In diesem speziellen Fall kann der Gefolgsmann nichts anderes tun. Es ist ein 24/7 Job und der Gefolgsmann ist mit dem Einfluss gekoppelt. Er ist für andere Aufgaben unbrauchbar.

Einflüsse können Gefolgsmänner erst ab der 2. Stufe sammeln und maximal auf den Wert ihrer Stufe aufsteigen. Ein Gefolgsmann der Stufe 4 muss genauso bei 1 im Einflusssystem einsteigen, wie ein normaler Charakter. Er kommt allerdings auch nur auf Einfluss 4.

Will man eine Person, die hinter einem Einfluss sitzt zu seinem Gefolgsmann (und damit sicherlich zu seinem Ghul) machen muss man sich zu dieser Person hocharbeiten, ehe man sich diesen Hintergrund im Spiel erarbeitet hat.

Der Gefolgsmann ist in einem solchen Fall von seinem Spieler zu spielen. Ideen und Vorhaben, wie man einen Einfluss bekommt oder hält.

### Der Gefolgsmann/Ghul in der Steigerung

Wird ein Gefolgsmann sehr häufig benutzt und gebraucht kann die Spielleitung dem Gefolgsmann auf einem eigenen EP-Konto 1 EP pro Monat geben. Ein Gefolgsmann der Stufe 2 kann trotzdem nur sehr schwer die Werte eines Gefolgsmannes der Stufe 3 erreichen.

Um einen Ghul in die nächsthöhere Stufe zu bringen, muss dieser eine bestimmte Menge an EP ausgegeben haben. Dabei ist es egal, wofür die EP ausgegeben wurden.

Bisherige Stufe	Neue Stufe	EP
1	2	12
2	3	24
3	4	36
4	5	48

Damit hat z.B. ein Ghul, der von Stufe 2 in 3 aufgestiegen ist de facto schlechtere Werte als einer, der in Stufe 3 gestartet ist. Das macht auch irgendwie Sinn, denn dieser Mensch bekommt ja in seiner Entwicklung einen mächtigen Schub durch (a) kainitische Unterstützung und (b) vielleicht sogar kainitisches Blut und entwickelt sich damit schneller als „normale“ Menschen, die diese Hilfe nicht haben.

### Tierghule

Natürlich kann man auch Tierghule haben. Tierghule sind aber immer Stufe 1 und werden auch nicht besser. Die Tiere, die zu Beginn des Spiels ausgewählt werden müssen nachvollziehbar und auch „erhaltbar“ sein. Löwen, Eisbären oder sonstige exotische Tiere sind außerdem nicht so einfach zu halten.

Tierghule haben noch die Besonderheit, dass sie anders beim Live-Spiel bei den Blutpunkte-Kosten abgerechnet werden. Hierbei ist die Größe der Tiere ausschlaggebend für die Anzahl der Blutpunkte, die die Erhaltung des Tierghuls im Monat kostet.

Andere Tiere sind natürlich möglich, diese Tabelle dient lediglich zur Veranschaulichung. Ein Elefant, der etwa so schwer ist wie 3 Pferde, wird etwa 6 BP kosten.

Tier	Blutpunkte
Pferd	1-2 (je nach Größe/Gewicht)
Tiger	2
Gepard	1
2 Hunde	1
3 Katzen	1
10 Ratten	1
Insektenschwarm	1

### 3.2.3.6 Generation

Generation zeigt an, wie machtvoll das Blut ist, welches in euren Adern fließt. Der Ursprung (die erste Generation) ist Kain, die Vorsintflutlichen sind die 2. und die Clansgründer die 3. Generation.

Man startet mit der 13. Generation und kann sich mit den Punkten in diesem Hintergrund eine „bessere“ Generation kaufen. Die Generation gibt auch an, wie viele Blutpunkte man maximal zu Verfügung hat.

#### Generationsvorteile

Die Generation bietet außerdem einen gewissen Schutz gegenüber geistigen Disziplinen und in einem begrenzten Rahmen auch einen Bonus beim Angriff mit einer solchen. Der Wert beim Hintergrund Generation verschafft einen einen "Puffer" falls es zu einem Angriff mit einer geistigen Disziplin kommt. Dabei geht man von seiner eigenen Generation aus - damit es im Spiel nicht zum Vergleich von Generationswerten kommt. In der Tabelle steht „A“ für Angriffs- und „V“ für Verteidigungsboni. Eine Ausnahme hierbei ist die Disziplin Beherrschung. Hierbei darf die Generation erfragt werden, weil man nicht von jemandem beherrscht werden kann, der eine höhere Generation hat.

Wert	Generation	Blut	Blut pro Runde	Bonus bei geist. Disziplinen (A/V)
0	13	10	1	0/0
1	12	11	1	0/+1
2	11	12	1	0/+1
3	10	13	1	0/+2
<b>Ab hier nur mit ausdrücklicher Erlaubnis der SL</b>				
4	9	14	2	+1/+2
5	8	15	2	+2/+2

Das heißt: Generation hilft beim Widerstehen gegen geistige Disziplinen Eine wirklich gute Generation (ab 9.) hilft zudem auch beim Angriff mit einer geistigen Disziplin.

Ein Angriffswert (durch die Disziplin/Attribute/Fähigkeiten bestimmt), kann niemals höher als 10 sein, auch, wenn es einen Bonus aus dem Hintergrund Generation gibt. Es gibt keinen Wert von 11 oder höher. Des Weiteren gilt die Wirkung der Disziplin weiterhin mit dem ursprünglichen Erfolgswert/Erfolgen.

### 3.2.3.7 Herde

Man hat eine Gruppe von Sterblichen um sich geschart, von denen man Blut trinken kann, ohne dass man sich um die Maskerade oder andere Dinge Sorgen machen muss. Dies kann ein Kult sein, der einen als Gott verehrt oder aber auch ganz einfach eine Fangemeinschaft mit gemeinsamen Interessen und Hobbys. Mitglieder einer Herde sind aber nicht so kontrollierbar wie z.B. Gefolgsleute.

Generell kann man gefahrlos von einem Menschen 2 Blutpunkte im Monat trinken, ohne ihn zu gefährden. Diese Werte hier gefährden auch die Maskerade nicht. Natürlich kann man auch mehr von einem Menschen trinken, aber da es sich hier um eine Herde handelt, die man immer wieder besucht, besteht sehr hohe Gefahr aufzufallen, wenn man zu sehr zulangt. Die Regeneration eines Menschen beträgt ein Punkt alle 2 Wochen.

Wert	Größe der Herde	Blut pro Monat/Woche
1	2	4/1
2	4	8/2
3	8	16/4
4	16	32/8
5	32	64/16

### 3.2.3.8 Kontakte

Ein Kontakt ist eine Person, die auf mannigfaltige Art und Weise an Informationen kommt. Ein investigativer Journalist, ein Hacker, ein privater Rechtsanwalt sind typische Beispiele für Kontakte. Sie besitzen Freunde und Bekannte in wichtigen Positionen, tratschen und plaudern oder hacken sich dorthin wo Informationen sein können. So bekommt ihr (wenn ihr ihnen den Auftrag gebt) die Möglichkeit, selbst an solche Informationen zu kommen. Die Person ist ein sterblicher Mensch und kann genauso wie Einflüsse Opfer eines Angriffs oder Unfalls werden. Im Gegensatz zu Einfluss kann man durch Kontakte nur Informationen erhalten und dies auch immer nur gegen eine entsprechende Gegenleistung.

Aktive Handlungen (z.B. Gegenstände beschaffen, Personen anheuern und ähnliches) sind nicht möglich. Die Bezahlung ist variabel, es kann sich dabei einfach nur um Geld oder aber auch eine Gefälligkeit handeln, das entscheidet die SL (ihr dürft aber gerne Angebote machen).

Das Ganze funktioniert ähnlich wie der Einfluss. Ihr könnt temporär für die Zeit zwischen zwei Spielabend einen oder mehrere Punkte eurer Kontakte ausgeben (maximal euer Wert in Kontakte) um Informationen aus einem beliebigen Einflußbereich zu erhalten. Dabei könnt ihr die gleichen Informationen erhalten, wie jemand, der die gleiche Anzahl Einflusspunkte ausgegeben hätte (siehe Einflüsse).

Der Vorteil gegenüber Einflüssen ist, dass ihr bei jeder Anwendung von Kontakten ein anderes Einflußgebiet aussuchen dürft. Die Maximale Stufe der Kontakte entspricht dem Wert plus 1 in der Fähigkeit Nachforschen.

Einen Kontakt zu steigern dauert lange, da er sein Umfeld erweitern muss, neue Technik benötigt etc. die Steigerung funktioniert genauso wie das Steigern von Einflüssen. Ihr könnt euren Würfelpool z.B. vergrößern, indem ihr der Person Geld und Materialien etc. zur Verfügung stellt.

Hier ein paar Beispiele für die Höhe der Gegenleistung, die man für Informationen der jeweiligen Stufe erbringen muss:

Wert	Gegenleistung
1	300,- €
2	600,- € / Stufe 1 Einfluss bereitstellen
3	1.500 € oder Einfluss auf Stufe 2
4	4.500 € oder Einfluss auf Stufe 3
5	15.000 € oder Einfluss auf Stufe 4
6	35.000 €

### 3.2.3.9 Mentor

Mit diesem Hintergrund hat man Kontakt zu einem oder mehreren wohlwollenden Ahnen oder anderen Mächtigen, die bereit sind einem zu helfen – in der Regel ist es aber nur eine Person. Oft handelt es sich auch direkt um den Erzeuger, dem muss aber nicht so sein. Wie sie helfen und wann, hängt von der Macht der Mentoren ab. Mentoren werden von der SL geführt, können aber in Ausnahmen auch In-Play von anderen Spielern dargestellt werden. Daher sollte auch der Entwurf eines Mentors in Zusammenarbeit mit der SL geschehen und natürlich in der Hintergrundgeschichte abgestimmt sein.

Wert	Mentor
1	junger Ancilla mit wenig Einfluss
2	respektiertes Mitglied; z.B. ein Ancilla
3	Primogen, Ancilla mit Amt und Würde
4	ein Ahn
5	sehr einflußreich, wie z.B. ein Prinz

### 3.2.3.10 Ressourcen

Die Ressourcen beschreiben das monatliche Einkommen, das Vermögen und den materiellen Besitz des Charakters. Das Einkommen bezieht sich auf einen Monat. Ab einem Wert von 2 in Ressourcen wird davon ausgegangen, dass es dem Charakter gelungen ist, an eine halbwegs offizielle Identität (Personalausweis, Konto und ggf. einen Führerschein) heranzukommen. Diese Identität hält aber nur einer oberflächlichen Überprüfung stand.

Man kann maximal 6 Monate sparen um sich eventuell auch mit geringeren Finanzwerten auch einmal z.B. einen neuen/alten/gebrauchten Wagen kaufen zu können. Sparen muss aktiv für jeden Monat neu angesagt werden! Rückwirkend machen wir das nicht geltend.

Wert	Ressourcen
1	Eine kleine Wohnung, ein Mofa. Einkommen € 600,- Bei Ausverkauf: € 1.000,- Monatlicher Sparbetrag: maximal € 200,-
2	Appartement, Motorrad/Mittelklassewagen Einkommen: € 1.200,- Bei Ausverkauf: € 8.000,- Sparbetrag max. € 400,-
3	Haus/große Eigentumswohnung, nettes Auto. Einkommen: € 3.000,- Bei Ausverkauf: € 50.000,- Sparbetrag: maximal € 1.000,-
4	Sehr großes Haus/Anwesen, zwei schicke Karossen und Luxusgegenstände. Einkommen: € 9.000,- Bei Ausverkauf: € 500.000,- Sparbetrag max. € 3.000,-
5	Luxuriöses Anwesen, mehrere kleine Grundbesitztümer, mehrere teure Wagen, Kunstgegenstände und Luxusgüter. Einkommen: € 30.000,- Bei Ausverkauf: € 5.000.000,- Sparbetrag max. € 10.000,-

### 3.2.3.11 Ruhm

Es ist selten, dass Kainiten noch in der menschlichen Gesellschaft in der Öffentlichkeit und über Medien zu sehen oder tätig sind. Die Risiken dafür liegen auf der Hand, dennoch bieten sich dadurch auch viele Möglichkeiten wie z.B. die Medien in eine bestimmte Richtung zu beeinflussen und aufgrund seines Rufes in der sterblichen Welt Vergünstigungen zu erhalten (besondere Sitzplätze im Theater, Sonderpreise beim Kauf von Limousinen, Vorsprache bei Höhergestellten etc.). Außerdem gibt es zusätzliche Blutpunkte pro Monat/Woche durch diesen Hintergrund. Es ist nur möglich in einer bestimmten „Szene“ (High-Society, Punks usw.) Ruhm zu besitzen.

Wert	Bekanntheit	BP pro Monat
1	in untergeordneter Szene der Stadt bekannt	1
2	Stadtberühmtheit	4
3	Im Kreis berühmt	8
4	bundeslandweit bekannt	8
5	Bundesweit bekannt und etabliert (Fernsehen etc.)	16

### 3.2.3.12 Status (Camarilla)

Pro Punkt Status erhält man Ansehen in der Camarilla, nicht zwangsweise aber im eigenen Clan (dafür wäre Clansprestige zuständig). Es kann auch sein, dass Ämter damit verbunden sind. Der Status regelt immer das Verhalten und die Ranghierarchie in der Sekte und spiegelt meistens auch ein Maß an Macht wieder. Nach oben hin verhält man sich demütig, nach unten verteidigt man den Status. „Ehre wem Ehre gebührt“, gilt hier. Wer keinen Status besitzt, gilt im Prinzip als Kind oder Caitiff. Der anfängliche Status richtet sich nach dem Erstellungskonzept, er kann sich aber im Spiel ändern (z.B. wenn man ein neues Amt erreicht). Die Abstufungen des Status' sind wesentlich feiner, als die 5 hier angegebenen Stufen, jedoch liefert dies eine grobe erste Einordnung des Charakters.

Punkte in diesem Hintergrund werden nicht frei vergeben und sind lediglich erspielbar.

Wert	Status
1	Neugeborener
2	Junger Ancilla/Neugeborener mit Amt
3	Ancilla
4	Prinz/Archont
5	Ahn

### 3.2.3.13 Verbündete

Verbündete sind menschliche Freunde (auch aus der Familie) oder gar eine Organisation, die einem hilfreich zur Seite stehen wenn es einmal brenzlig wird. Dabei erhält man Unterstützung wie bei guten Freunden – nicht mehr, nicht weniger. Sie werde auch von dir hin und wieder eine Gegenleistung erwarten. Im Allgemeinen handelt es sich dabei um Personen, die einen gewissen Einfluss genießen und entsprechende Kontakte haben. So könnte der Bürgermeister einer Stadt ein Freund sein. Auch hier kann gelten, dass der Einfluss indirekter Art ist: Freunde haben Freunde, kennen Leute, etc. Auf keinen Fall handelt es sich dabei um Magier oder ähnliche Persönlichkeiten.

Die Personen sollten knapp beschrieben werden: Name, Geschlecht, kein Aussehen (damit man sie auch mal spielen kann) und der Bereich, in dem sie Einfluss haben und wie es zur Freundschaft oder dem Kontakt kam.

Wert	Verbündete
1	1 Mensch mit durchschnittlicher Macht (Uni-Mitarbeiter / normaler Beamter)
2	2 Menschen mit durchschnittlicher Macht (Uni-Professor / Abteilungsleiter bei der Stadt )
3	3 Menschen, einer davon recht einflußreich (Kreisweiter Bereich, nicht die Führungsspitze)
4	4 Verbündete, einer davon sehr einflußreich (Kreisweiter Bereich Führungsspitze)
5	5 Verbündete, einer davon extrem einflußreich (Bundesweiter Bereich – nicht Führungsspitze)

### 3.2.4 TUGENDEN

Diese Aspekte des Charakters beschreiben seine Orientierung im Leben und seine essentielle Integrität, sowie seine moralische Stärke. Diese Eigenschaften sollen helfen, den Charakter besser zu verstehen und zu lenken, nicht ihm bestimmte Handlungen aufzwingen. Die entsprechenden Werte sollten auch ausgespielt werden. Da wir auf Menschlichkeit aufbauen, gibt es hier auch nur Gewissen und Selbstbeherrschung in der Beschreibung.

#### Gewissen

Gewissen ist eine Eigenschaft der Selbsterkenntnis, die dazu befähigt das eigene Betragen einzuschätzen. Die vom Gewissen gefällten Urteile wurzeln in den verschiedenen Ansichten, Idealen und Moralvorstellungen. Das Gewissen hindert einen Vampir daran dem Tier zu verfallen, indem es die Triebe des Tieres als unannehmbar definiert. Ein Charakter mit hohem Gewissenswert bedauert Fehltritte, während ein Charakter mit niedrigem Gewissen etwas abgebrühter oder ethisch laxer sein kann, dafür aber mitunter schneller in die Fänge seines Tiers gerät.

#### Selbstbeherrschung

Sie definiert die Selbstdisziplin eines Charakters und seine Kontrolle über das Tier. Mit hoher Selbstbeherrschung gibt man selten emotionalen Bedürfnissen nach und kann seine dunklen Seiten besser zügeln als mit einem niedrigen Wert. Sie wird benötigt, um nicht in Raserei zu verfallen.

#### Mut

Alle Charaktere haben einen Mutwert, ungeachtet des Pfades, dem sie folgen. Mut ist eine geistige Eigenschaft, die sie befähigt im angesichts von Widerstand, Ungemach oder Gefahr aufzustehen. Er

ist eine Kombination aus Tapferkeit, Temperament und Stoizismus. Ein Charakter mit hohem Mutwert stellt sich seinen Ängsten, wo ein Anderer mit geringem Mutwert entsetzt wegrennt. Kainskinder setzen Mut ein, wenn sie es mit Umständen zu tun bekommen, die ein Vampir instinktiv fürchtet; etwa Sonne, Feuer oder einem Kreuz, das von jemand mit heiligen Kräften gehalten wird.

### 3.2.5 MENSCHLICHKEIT/PFADE DER ERLEUCHTUNG

Um nicht vollends dem Tier zu verfallen benötigt jeder Kainit moralische Gebote und Verhaltensregeln, die ihm Halt geben. Diese Philosophischen Konzepte und Moralvorstellungen werden auch Pfade genannt. Der Pfad der „Menschlichkeit“ entspricht weitgehend den „normalen“ menschlichen Moralvorstellungen und entspricht dem Pfad dem die meisten, insbesondere junge, Kainiten folgen. Die Pfade der Erleuchtung sind hingegen pervertierte Moralvorstellungen, die die Taten der Vampire rechtfertigen und sie somit davor schützen zur willenlosen Bestie zu verkommen.

Der Wert in einem Pfad zeigt an, wie stark man sich noch an Ideale und Moralvorstellungen klammert. Verstößt man gegen die moralischen Grundsätze des Pfades,

kann der Pfadwert immer weiter sinken. Je häufiger man gegen die allgemeingültigen Verhaltensmaßstäbe des

Pfades verstößt, desto schwieriger wird es für den Charakter, noch an diese Ideale zu glauben. Eine Rangfolge verschiedener Sünden in Abhängigkeit des Pfadwertes findet ihr in Form der „Hierarchie der Sünden“. Handlungen, die dort einem höheren Pfadwert zugeordnet sind betrachtest Du nicht unbedingt als Sünden, bzw. kannst sie rechtfertigen. Wenn der Pfadwert auf Null gefallen ist, übernimmt das Tier den Charakter vollständig und es muss ein neuer Charakter erstellt werden. Wie genau der Verlust des Pfades geregelt ist kann man dem Abschnitt „Wegverfehlungen“ nachlesen. Der Pfadwert bestimmt auch wie lange der Charakter in Starre liegt und wie schwierig es für ihn ist, bei drohender Gefahr tagsüber zu erwachen. Außerdem dürfen Tugenden nur maximal in Höhe des Pfadwertes genutzt werden, dies kann z.B. für das Widerstehen gegen Raserei und Rötschreck relevant sein.

Überzählige Punkte in den Tugenden bleiben bestehen, können aber erst wieder genutzt werden, wenn der Pfadwert erhöht wurde.

Es ist schwer, den Anhänger eines anderen Pfades als der Menschlichkeit zu spielen, da es bedeutet, das Dasein aus dem Blickwinkel von jemand zu betrachten, der sich bewußt entschlossen hat, dass ihn kulturelle Normen nicht mehr interessieren. Pfade



sollen Spielern nicht Gelegenheit geben, ihre Charaktere Amok laufen zu lassen, sie sind vielmehr dazu da, Spielern einen besseren Eindruck in den fremdartigen Geist der Kainiten zu verschaffen. Man sollte also einen Pfad nicht wählen, um moralischen Fragen aus dem Weg zu gehen mit denen ein SC regelmäßig konfrontiert wird. Deshalb ist der Standard-Pfad für alle SC auch der der Menschlichkeit und es bedarf einer guten Begründung (und Kenntnis dessen, was dahinter steht), um einen anderen Pfad wählen zu dürfen.

### 3.2.5.1 Die Hierarchie der Sünden

Pfadwert	Minimalvergehen	Man wirkt auf andere:
10	Versehentliche Missetat	heilig
9	Absichtliche Missetat	Mitleidig
8	Absichtliches Verletzen anderer	Fürsorglich
7	Diebstahl oder Raub	Normal
6	Mord im Affekt	Abwesend
5	Mutwillige Zerstörung	Distanziert
4	Bewußtes Verletzen anderer	Gefühllos
3	Kaltblütiger Mord	Gefühlskalt
2	Sadismus und Perversion	Bestialisch
1	Nur die abscheulichsten und wahnsinnigsten Taten	Entsetzlich

### 3.2.6 WILLENSKRAFT

Willenskraft stellt die Willensstärke des Charakters dar. Eine hohe Willenskraft hilft dabei das Tier unter Kontrolle zu halten (Widerstehen von Raserei und Röttschreck) und auch, sich gegen die geistige Manipulation anderer (siehe „Widerstehen von geistigen Disziplinen“) zu wehren.

Für die genannten Dinge kann man temporär Punkte seiner Willenskraft ausgeben (mehr in den entsprechenden Abschnitten).

Der permanente Wert für die Willenskraft ändert sich aber dadurch nicht, er stellt das Maximum der Willenskraft dar und wird z.B. bei Widerstehen gegen Disziplinen zu Rate gezogen. Willenskraft regeneriert sich mit einer Rate von einem Punkt pro Woche. Dieser Wert lässt sich durch ausspielen des Wesens im Forum nach Ermessen der SL steigern (Rücksprache halten!).

## 3.3 DISZIPLINEN

Disziplinen sind besondere, übernatürliche Fähigkeiten, die Vampire erlernen können. Jeder Clan besitzt drei ihm eigene Disziplinen, die so genannten Clansdisziplinen. Die Mitglieder des Clans können diese drei Disziplinen ohne Lehrer oder andere Unterweisung erlernen und steigern. Deshalb sind die

Disziplinen auch so typisch für den entsprechenden Clan. Jeder Clan hütet die Geheimnisse aller seiner Disziplinen wohlweislich. Jeder fühlt sich mit seinen Disziplinen einzigartig.

### Erfolge und Erfolgswert

Der Umfang des Erfolges richtet sich bei einigen Disziplinen nach dem so genannten *Erfolgswert (EW)*. Dieser errechnet sich aus der dazugehörigen Kombination von Attribut und Fähigkeit. (Für die Pen und Paper Spieler unter euch: Der Erfolgswert entspricht eurem Würfelpool). Die jeweilige Kombination von Attribut und Fähigkeit steht bei den Disziplinen. Sollte von *Erfolgen* die Rede sein, so entspricht dies der Hälfte (abgerundet) des Erfolgswertes. Einige Disziplinen verfügen über Sonderfähigkeiten die in Kämpfen eingesetzt werden können. Diese sind nur einmal pro Gegner und Kampf einzusetzen.

Das scheint sie im ersten Moment etwas schwächer zu machen, dafür sind die Ergebnisse um so nachhaltiger.

Bevor es nun mit den Disziplinen losgeht, eine Bitte der SL-Crew an euch: Bitte spielt eure Disziplinen auch aus. Bei Präsenz 2 solltet ihr eine bedrohliche Geste machen und die Zähne fletschen.

Bei Beherrschung 3 sollten man die veränderten Erinnerungen beschreiben und nicht einfach sagen „Ich lösche dir alles“. Verdunkelte Nosferatu sieht man nicht, also wechselt man auch das Gesprächsthema nicht, wenn sie dazukommen. Macht euch einfach mal eigene Gedanken zum Ausspielen der Disziplinen und seid kreativ.

### 3.3.1 AUSPEX

(EW: Wahrnehmung + Aufmerksamkeit)

Übernatürliche Wahrnehmung, das Lesen von Auren und sogar Telepathie sind Teile dieser Disziplin. Mit dieser Kraft kann man auch diverse Kräfte, die die Wahrnehmung täuschen, (Verdunklung/Schimären) durchschauen. Dazu muss man Auspex aktiv einsetzen (man sieht NIEMALS AUTOMATISCH einen verdunkelten Charakter) und vergleicht dann die Stufen der Kontrahenten bei den jeweiligen Kräften. Ist die Stufe höher kann man die täuschende Kraft durchschauen. Bei gleicher Stufe bemerkt man, dass etwas nicht stimmt, verfällt aber der Täuschung. Verschwindet ein Kainit mit Verdunklung 4+ vor einem Anwender von Auspex der gleichen Stufe, kann der Beobachter, den Verdunkelten wahrnehmen, bis dieser sein Blickfeld verläßt. Wendet man Auspex an sollte man dies durch Auflegen des Zeigefingers an das Auge darstellen. Die Stufe wird mit den Fingern angezeigt.

## 1 Geschärfte Sinne

Mann verstärkt einen oder alle seiner 5 Sinne zu übermenschlichen Leistungen. Du kannst z.B. ein Gespräch belauschen, von dem du (real) wenigstens noch Stimmfetzen wahrnehmen kannst. Dazu deutest du mit dem Zeigefinger auf dein Auge und begibst dich etwas näher an das Gespräch heran. Es wäre gut wenn du dann aber etwas an eurem eigentlichen Aufenthaltsort plaziert, damit andere wissen, wo dein Charakter sich aufhält. Natürlich kann man durch diese Kraft auch generell mehr wahrnehmen, welche Auswirkungen dies hat, kann die SL euch mitteilen. In dem man auf das entsprechende Sinnesorgan deutet kennzeichnet ihr welchen Sinn ihr verstärken wollt.

Achtung: Man kann nicht ausspielen, dass man gleichzeitig das etwas an seiner eigentlichen Position herum mitbekommt oder sehen kann, was gerade um einen herum passiert, weil man (OT) ja gerade nicht dort ist. Deswegen sind die anderen Sinne für die Zeit an dem Ort, wo man sich eigentlich befindet ausgeschaltet. Im Grunde sitzt man mit leerem Gesicht da. Hat man sich öffentlich hingesezt, kann das für andere Charaktere deutlich zeigen, dass etwas mit euch nicht stimmt.

## 2 Aurawahrnehmung

Mit Hilfe dieser Stufe ist es dem Vampir möglich die Aura seines Gegenübers zu erkennen. Dort sind die Gefühle als verschiedene Farben wahrzunehmen aber auch andere Besonderheiten spiegeln sich in der Aura wieder, so können z.B. die Streifen eines Diableristen erkannt werden.

Manche Wesen der WoD besitzen seltsame Eigenschaften in der Aura, die euch möglicherweise fremd sind. Bei Anwendung dieser Kraft muss man das Ziel intensiv anstarren. Außerdem wirkt diese Kraft auf eine Distanz von max. 3m! Mit dieser Kraft kann man keine Lügen erkennen!

EW	Was kann erkannt werden?
2-3	Intensität der Aura: Mensch oder Vampir?
4-5	Emotionen, mit Blut manipulierte Menschen erkennen
6-7	Diablerie, Ghule eindeutig erkennen.
8-9	Magie (aktive Rituale auf Person, keine Disziplinen)
10	Spezialfälle, Besessenheit

## 3 Geistige Berührung

Mit Hilfe dieser Stufe ist es dem Anwender möglich einiges über die Geschichte eines Gegenstandes zu erfahren. Dazu muss er den Gegenstand berühren und sich in eine leichte Trance versetzen. Dabei erhält er Visionen über Ereignisse die den Gegenstand und seinen Besitzer betreffen. Im Allgemeinen beziehen sich die erhaltenen Eindrücke auf die Person, die zuletzt den Gegenstand in den Händen gehalten hat.

Oft ist es sogar möglich die Aura des letzten Besitzers wahrzunehmen. Es kann sogar soweit führen, dass man einige Erlebnisse des Gegenstandes erneut erlebt. Ereignisse bei denen starke Gefühle beteiligt waren hinterlassen tiefere Spuren und können auch dann wahrgenommen werden, wenn der Gegenstand schon von anderen Personen berührt wurde. Jedoch ist generell zu beachten, dass der Gegenstand nicht von zu vielen Personen berührt wurde, da dies das Erspüren älterer Auren verwischt. Der Erfolgswert gibt an wie detailliert die Wahrnehmung ist.

## 4 Telepathie (Kosten: 1 WP bei übernatürlichen Wesen)

Wie der Name schon sagt handelt es sich hierbei um die Möglichkeit mit einem anderen Wesen telepathisch zu kommunizieren oder gar seine Gedanken zu lesen, um so Lügen aufzudecken. Um diese Kraft anzuwenden muss man sich in eine leichte Trance versetzen, in der man sich nicht bewegen und auch nicht sprechen kann. Während Anwendung muss man sein Opfer fokussieren und es im Blickfeld behalten.

Ihr könnt dann das Opfer zu seinen oberflächlichen Gedanken befragen, worauf der Spieler euch im Time-Out antwortet. Dieses Gedankenlesen ist im Allgemeinen nicht zu entdecken und das Opfer kann sich deshalb auch nicht dagegen wehren. Bei übernatürlichen Wesen wie Vampiren oder Werwölfen muss man, einen Punkt Willenskraft einsetzen um die Gedanken zu lesen.

Wollt ihr mit jemandem telepathisch kommunizieren, dann bemerkt dies das Opfer natürlich und kann sich wie gegen jede geistige Disziplin entsprechend wehren.

Der Ursprung dieser Kraft ist normalerweise nicht bekannt, jedoch kann der Anwender seine Identität offenbaren. Zu beachten ist, dass man so nur mit einer Person gleichzeitig kommunizieren kann und dass die Anwendung endet sobald das Opfer das Blickfeld des Anwenders verläßt.

Zusätzlich: Hat man die 5. Stufe von Auspex dazu gemeistert ist es außerdem möglich seinem Opfer mit der 4. Stufe ein Bild in den Kopf zu projizieren.

## 5 Psychische Projektion (Kosten: 1 WP)

Diese Kraft erlaubt es dem Kainskind seinen Körper zu verlassen und durch den Astralraum (Penumbra) zu reisen. Der Körper des Anwenders bleibt ähnlich einer Starre liegen, während seine Seele sich auf Reisen begibt. Ein silberner Faden verbindet die Seele mit dem Körper, wird dieser Faden durchgeschnitten (z.B. durch Wesen im Astralraum) kann der Kainit nicht ohne weiteres in seinen Körper zurückzukehren und kann dauerhaft im Astralraum steckenbleiben. Astralreisen sind also durchaus gefährlich und man

sollte sich dort nicht zu lange aufhalten. In der Astralgestalt ist keine Interaktion mit der körperlichen Welt möglich. Der Einsatz eines weiteren Punktes Willenskraft hingegen erlaubt es einem sich für eine Runde als geisterhafte Gestalt zu manifestieren (man wird sichtbar und kann sprechen, aber nicht körperlich agieren). Disziplinen die Körperlichkeit bzw. den Einsatz von Blut erfordern können nicht angewandt werden. Jemand der ebenfalls über Astralreise verfügt, kann sein Auspex nutzen um einen anderen Astralreisenden zu entdecken. Aber auch hier sollte man In-Time einen Grund haben nach einem Astralreisenden zu suchen.

### 3.3.2 BEHERRSCHUNG

(EW: Manipulation + Einschüchterung)

Diese Disziplin ermöglicht es dem Anwender, anderen Personen Befehle zu erteilen die sie willenlos ausführen, läßt sie Geschehnisse einfach vergessen oder er macht sie langfristig zu willenlosen Marionetten. Um Beherrschung anzuwenden ist Augenkontakt zum Opfer notwendig. Es kommt zu einem Generationsvergleich. Es können nur Vampire mit der gleichen oder höheren Generation beherrscht werden.

Vampire die Beherrschung auf 4 erlernen sind nicht mehr imstande Empathie zu steigern, da sie mehr daran gewöhnt sind andere zu beherrschen als auf ihre Gefühle zu achten. Bei jeder Anwendung dieser Kraft solltet ihr dem Opfer euren Erfolgswert nennen, da dieses sich wehren kann („Widerstehen gegen Geistige Disziplinen“). Man kann niemanden via Beherrschung dazu zwingen Disziplinen zu lernen. Außerdem ist es nicht möglich andere in ein Blutsband zu zwingen.

#### 1 Befehl

Durch Augenkontakt kann dem Opfer ein kurzer Befehl (maximal zwei Wörter) erteilt werden welcher sofort ausgeführt werden muss. Beispiele sind „Schweig!“, „Geh weg!“ oder „Knie nieder!“. Selbsterstörerische Befehle dürfen ignoriert werden.

#### 2 Hypnose

Während eines Gespräches ist es dem Anwender möglich, dem Opfer einen Befehl einzupflanzen der meist in Bezug auf eine Schlüsselsituation oder gar ein Schlüsselwort ausgeführt wird. Selbsterstörerische Befehle sind noch immer nicht möglich. Ein Beispiel wäre „Wenn ich grinse, beginnst du Lauthals zu lachen!“

#### 3 Vergesslicher Geist

Mit Hilfe dieser Kraft kann man die Erinnerungen seines Opfers stehlen, verändern oder sogar gänzlich auslöschen. Das Opfer befindet sich während der Anwendung dieser Kraft in einer Art Trance (die aber durch einen Angriff gebrochen wird). Alle Befehle

müssen (ähnlich einer Hypnose) verbal getätigt werden und das Opfer muss auch verbal antworten. Dies muss ausgespielt werden! Je detaillierter die Erinnerungen beschrieben werden, desto unwahrscheinlicher ist es, dass das Opfer später Verdacht hegen wird. Das ständige Suchen nach versteckten Mängeln ist im übrigen kein Zeichen von Spielerqualität.

EW	Umfang der Veränderung
2-3	Eine Erinnerung für einen Tag vergessen lassen
4-5	Eine Erinnerung für 1/4 Jahr vergessen lassen
6-7	Leichte Veränderungen der Erinnerung bewirken
8-9	Eine Erinnerung gänzlich entfernen
10	Einen ganzen Lebensabschnitt verändern

Will man Erinnerungen wiederherstellen, die ein anderer Kainit geändert hat, muss man über mindestens die gleiche Beherrschungsstufe verfügen wie der ursprüngliche Anwender dieser Kraft. Sollte man nur über die gleiche Stufe verfügen, muss man zusätzlich einen höheren Erfolgswert aufweisen. Solche Unterfangen sind aber überaus zeitaufwendig und bedürfen genauerer Fragen.

#### 4 Konditionierung

Durch die ständige Manipulation und dauernde Bearbeitung des Geistes einer Person ist es dem Kainiten möglich, einen Sterblichen oder auch Kainiten dauerhaft zu seinem willenlosen Sklaven zu machen. Die Konditionierung ist ein langwieriges Unterfangen und man muss über mehrere Nächte hinweg für einige Stunden uneingeschränkter Zugang zu dem Opfer haben. Bei jedem dieser Treffen darf das Opfer versuchen zu widerstehen. Sollte man aber eine Anzahl von erfolgreichen „Sitzungen“ (abhängig vom Erfolgswert) durchgeführt haben ist die Konditionierung abgeschlossen. Das Opfer wird darauf zur willenlosen Marionette des Anwenders und man kann es leichter und auch ohne Blickkontakt beherrschen. Konditionierte Personen müssen zwei Punkte Willenskraft mehr ausgeben, um sich gegen Beherrschungsversuche des Anwenders zu wehren. Das Opfer muss jedoch auch 1 Willenskraft weniger ausgeben, um sich den Beherrschungsversuchen anderer zu widersetzen. Die Opfer dieser Kraft sind jedoch leidenschaftslos, zeigen kaum Gefühle und haben keinerlei Eigeninitiative, wodurch sie sehr leicht zu erkennen sind.

**Die Person, die Konditioniert wird muss es nicht unbedingt wissen, ABER die SL ab der ersten Sitzung!**

EW	Sitzungen
2-3	30
4-5	20
6-7	15
8-9	10
10	5

## 5 Besessenheit

Durch Nutzung dieser Kraft ist es dem Kainiten möglich seinen Geist in den eines Menschen zu übertragen und durch dessen Körper zu agieren. Dabei bleibt der eigene Körper in einer Art Starre liegen. Der Geist des Körperinhabers wird in den Hintergrund gedrängt und er ist sich der Handlungen seines Körpers unter der Wirkung dieser Kraft nur schemenhaft bewußt. Schaden, den der menschliche Körper erhält, wird in einer Art Feedback auch auf den Kainiten übertragen.

Den Körper kann der Vampir jedoch jederzeit verlassen. Während man sich in einem anderen Körper befindet solltet man ein grünes Band tragen, um dies zu kennzeichnen und versuchen so gut es geht zu verdeutlichen, dass man nicht so aussieht, wie sonst. Man kann nur geistige Disziplinen anwenden. Diese hängen vom Erfolgswert ab.

EW	Umfang der Veränderung
2-3	Keine Disziplin
4-5	Auspex
6-7	Beherrschung, Präsenz, Tierhaftigkeit
8-9	Irrsinn, Verdunkelung
10	Thaumaturgie, Nekromantie

### 3.3.3 GESCHWINDIGKEIT

Mit Hilfe dieser Disziplin kann man sich übermenschlich schnell bewegen. Das hilft zum einen Schaden zu entgehen und zum anderen auch seinen Gegner durch schnelle Schläge zu Schaden. Man kann übrigens immer noch schnell und noch schneller rennen, aber das ist nur was für den Storytelling-Modus.

#### 1 Fair Escape (Kosten: 1 BP)

Man kann anderen Personen entkommen, ohne dass diese die Möglichkeit haben den Charakter einzuholen. Man sagt seine Stufe in Geschwindigkeit an, gibt einen Blutpunkt aus und läuft los. Personen ohne Geschwindigkeit oder einer geringeren Stufe haben keine Möglichkeit den Charakter einzuholen und er entkommt. Kainiten mit der gleichen Stufe in Geschwindigkeit, können dem Flüchtenden hinterherrennen. Kainiten mit einem höheren Wert in Geschwindigkeit sagen diese an und der Flüchtende muss sich einholen lassen (langsamer Laufen). Es wird darauf hingewiesen, dass ein Einsatz höherer Stufen dieser Disziplin in der Öffentlichkeit einen Maskeradebruch darstellt.

#### 2 Umlaufen (Kosten: 1 BP)

Damit kommt ihr ohne das der Gegner reagieren kann um diesen herum. Es muss laut angesagt werden.

#### 3 Einem Treffer ausweichen „Weg!“ (Kosten: 1 BP)

Der Schaden des letzten Nahkampftreffers kann ignoriert werden. Es muss mit einem lauten „Weg!“ angezeigt werden.

#### 4 Einem Schuß ausweichen „Weg!“ (Kosten: 1 BP)

Mit der Ansage von „Weg!“ kann der Schaden des letzten Schusses ignoriert werden.

#### 5 Doppelschlag (Kosten: 1 BP)

Man schlägt einmal (man muss treffen!), ruft „Doppelschlag!“ und nennt den Schaden, den man macht. Dieser ist der doppelte Schaden, den man sonst verursacht.

### 3.3.4 GESTALTWANDEL

Gestaltwandel ist eine Spezialität der Gangrel. Sie hüten diese Disziplin wie einen Schatz und geben sie so gut wie nie an außenstehende weiter.

#### 1 Augen des Tiers

Diese Kraft erlaubt dem Kainiten nahezu problemlos in (normaler) Dunkelheit zu sehen. Bei der Anwendung glühen die Augen des Vampirs rot. Maskeradebruch!

#### 2 Tierklauen (Kosten: 1BP)

Du bist in der Lage, dir durch Einsatz eines Blutpunktes bis zu 5 cm lange Klauen an allen Fingern wachsen zu lassen. Außerdem sind die Klauen ziemlich fest, also kann man damit Material wie Holz zu Spänen verarbeiten oder Blech aufreißen. Man braucht aber immer auch Kraft für solche Aktionen. Gangrelklauen machen schweren Schaden!

Diese Krallen sind nicht mit langen Fingernägeln zu verwechseln! Eine Darstellung der Krallen (z.B. durch Latexhandschuhe) muss stattfinden! Die Zeit, die du OT zum Anziehen brauchst, spiegelt IT wider, dass Du Zeit brauchst, um dir die Klauen wachsen zu lassen. (Bitte die Latex-Klauen nicht herumliegen lassen oder in der Hand halten, das wirkt sehr unschön).

#### 3 Verschmelzung mit der Erde (Kosten: 1 BP)

Durch die Anwendung kann man in das Erdreich versinken. Diese Disziplin funktioniert nur bei Erde und nicht bei Beton oder Steinboden. Das ist optimal für alle obdachlosen Vampire, da man so vor Sonnenlicht und allen anderen Gefahren sicher ist. Das Verschmelzen nimmt eine Runde Zeit in Anspruch. Während man in der Erde liegt ist man sich grob seiner Umgebung bewußt und kann sich zu jedem Zeitpunkt aus der Erde mit einer Fontäne aus Erdreich erheben.

#### 4 Tiergestalt (Kosten: 3 BP, 3 Runden zum Verwandeln)

Man darf beim Erwerb dieser Disziplin 2 Tiere wählen, deren Gestalt der Charakter annehmen kann. Dabei muss es sich um ein kleines Tier (Fluchtform) und ein großes Tier (Kampfform) handeln. Bei der Kampfform handelt es sich meist um einen Wolf oder Bär, aber es kann auch ein anderes Tier der entsprechenden Größe gewählt werden. Neben den „normalen“ Fähigkeiten des Tieres (verbessertes Gehör usw.) erhält man einen Schadens-bonus von +1 und eine zusätzliche Gesundheitsstufe.

Die Fluchtform, meist in der Form eines kleinen flugfähigen Tiers, ist sehr schnell und im Nahkampf nicht zu treffen. Nachdem die Verwandlung abgeschlossen ist kann man noch einmal mit einer Fernkampfwaffe angegriffen werden, danach ist man entkommen (Fair Escape). Falls euch jemand fliegend verfolgen kann, könntet ihr natürlich dennoch eingeholt werden. Kleidung und kleinere Ausrüstungsgegenstände (bis zur Größe eines Handys) verwandeln sich dabei mit, jedoch bringen Rüstungen keinen Bonus auf die Gesundheitsstufen mehr.

Versucht, eure Kampfform überzeugend darzustellen (z.B. durch Kostümteile) und eure Fluchtform wenigstens ansatzweise pantomimisch umzusetzen. Die Dauer der Verwandlung ist eine Szene. Mit drei weiteren Blutpunkten kann um eine weitere Szene erweitert werden.

#### 5 Nebelgestalt (Kosten: 3 BP, 3 Runden zum Verwandeln)

Der Anwender verwandelt sich in einen Nebel der sich mit Schrittgeschwindigkeit fortbewegen kann. Dabei ist er völlig immun gegen normale körperliche Angriffe. Feuer und Sonne fügen ihm einen um eins verringerten Schaden zu. Diese Gestalt ist Ideal um durch kleine Ritzen zu schweben oder sich schnellstens zu verdünnisieren. Bitte benutzt ein weißes Band, um diese Kraft anzuzeigen.

Die Dauer der Verwandlung ist eine Szene. Mit drei weiteren Blutpunkten kann um eine weitere Szene erweitert werden.

##### 3.3.5 IRRSINN

(EW: Manipulation + Empathie)

Bei Irrsinn handelt es sich auch um eine geistige Disziplin, der man entsprechend widerstehen kann. Auch hier gilt teilweise das Gleiche wie bei Auspex: Der Anwender muss sich auf das Ziel konzentrieren, was ausgespielt werden sollte.

##### 1 Leidenschaft

Leidenschaft bewirkt, dass sich das jeweils stärkste Gefühl des Opfers verdreifacht wird. Es ist nötig, mit dem Opfer Hautkontakt zu haben.

#### 2 Spuk

Während der Wirkungsdauer erfährt das Opfer mehrere Panikattacken, da es sekundenlang aus dem Augenwinkel Bilder seiner größten Angst wahrnimmt. Sollte einem auf der Stelle keine Angst einfallen darf man einfach auf den guten alten Verfolgungswahn zurückgreifen. Diese Kraft wirkt vor allem störend und verstörend, ist aber auch nicht so mächtig, dass ihr nur noch den Effekt ausspielen könnt. Ihr könnt also bis zu einem gewissen Punkt relativ normal weitermachen, nur, dass ihr eben diese Dinge seht.

EW	Zeitraum
2-3	1 Szene
4-5	2 Stunden
6-7	1 Nacht
8-9	2 Wochen
10	1 Monat

#### 3 Augen des Chaos

Mit dieser Kraft kann man das Wesen einer Person erkennen, Geistesstörungen differenziert wahrnehmen oder Muster im Chaos entdecken – z.B. um Vorhersagen zu machen. Dazu müßt ihr Euch eine angemessene Weile lang sehr konzentrieren. Sagt vorher der SL Bescheid!

#### 4 Stimme des Wahnsinns (Kosten: 1 BP)

Der Kainit muß die ungeteilte Aufmerksamkeit seiner Opfer haben und mit ihnen sprechen. Er löst bei seinen Opfern abhängig vom Gesagten entweder Raserei oder panische Flucht aus. Widersteht man der Kraft nicht, verfällt man automatisch für eine Szene in Raserei/Rötschreck. Gibt der Anwender keinen Willenskraftpunkt aus, erleidet er denselben Effekt. Der Erfolgswert gibt an wie viele Personen gleichzeitig betroffen werden können. Menschen verfallen sofort in eine Art Barbarenwut.

#### 5 Völliger Wahnsinn (Kosten: 1BP)

Hiermit verteilt der Anwender eine Geistesstörung nach Wahl der SL an sein Opfer, die dann auch sofort in Kraft tritt. Die Dauer des Effekts hängt vom Erfolgswert ab:

EW	Zeitraum
2-3	1 Szene
4-5	2 Stunden
6-7	1 Nacht
8-9	2 Wochen
10	1 Monat

### 3.3.6 PRÄSENZ

(EW: Charisma + Führungsqualitäten)

Präsenz verändert oder erhöht eure Wirkung auf andere. Man löst Panik aus oder ungeheure Liebe und Verehrung. Da es sich hierbei um eine geistige Disziplin handelt, kann man ihr widerstehen.

#### 1 Ehrfurcht

Der Anwender kann sich Aufmerksamkeit verschaffen. Einfach kurz laut Präsenz 1 anmelden und Erfolgswert ansagen. „Einmal bitte Aufmerksamkeit auf mich“.

#### 2 Blick der Furcht

Ihr löst Panik aus und verjagt damit euer Gegenüber. Am besten spielt man es mit einer bedrohlichen Geste aus und sagt dem Opfer Präsenz 2/den Erfolgswert an. Da man hierbei seine vampirische Natur inkl. Eckzähnen zeigt, kratzt diese Kraft an der Maskerade.

#### 3 Entzücken

Der Effekt ist ähnlich dem eines Blutsbandes der 2.Stufe.

EW	Zeitraum
2-3	1 Szene
4-5	2 Stunden
6-7	1 Nacht
8-9	2 Wochen
10	1 Monat

#### 4 Herbeirufung

Dem Kainiten ist es möglich, jemanden der ihm bekannt ist (mindestens ein 15-Minütiges Gespräch als Grundlage sollte gegeben sein), zu dem Ort zu rufen an dem er sich befindet.

Das Opfer wird versuchen zügig zu dem Aufenthaltsort des Anwenders zu gelangen. Dabei ist es sich bewußt, wer es gerufen hat und möglicherweise auch, dass es sich um eine übernatürliche Kraft handelt. Jedoch wird der Betroffene sich nicht freiwillig daran hindern lassen diesem Ruf zu folgen. Der Ruf hält nur eine Nacht lang an. Sollte das Opfer bis dahin nicht angekommen sein verfällt der Ruf und das Opfer verbleibt etwas desorientiert.

#### 5 Majestät (Kosten: 1 WP)

Durch Aktivierung dieser Disziplin erzeugt der Charakter tiefsten Respekt bei alle Personen in 10 m Umkreis, die daraufhin ehrfürchtig auf die Knie fallen. Selbst wenn das Opfer dieser Disziplin widersteht, muss es einen Willenskraftpunkt pro Runde ausgeben, falls es den Anwender angreifen will, sei es körperlich oder geistig.

Jeder, der betroffen ist, weiß, dass es sich um eine Disziplin handelt – aber bis zum Nachlassen des Effekts ist man wirklich und ganz eindeutig hingerissen von dem Anwender.

### 3.3.7 SEELENSTÄRKE

Seelenstärke verleiht dem Vampir eine nahezu unglaubliche Robustheit. Er ist imstande, Salven von Gewehren einfach zu widerstehen. Jeder Punkt beinhaltet entweder einen Punkt Absorption oder eine Sonderfähigkeit. Außerdem bietet Seelenstärke die einzige Möglichkeit, schwer heilbarem Schaden widerstehen. Jede Stufe, die einen Punkt Absorption gibt, absorbiert auch Schwer Heilbaren Schaden! Stufe 4 absorbiert NUR Schwerheilbaren Schaden aber nicht normalen Schaden.

Im Gegensatz zur gängigen Meinung ist man mit dieser Disziplin nicht immun gegen Schmerz. Man besitzt lediglich in Kampfsituationen die Toughness um seinen Schmerz eine Zeitlang zu ignorieren. Schmerzen ignorieren kann man nach einem Kampf noch für genau 2 Minuten pro Stufe, bevor der Schmerz zurückkehrt. Damit ist man natürlich auch nicht gegen Schmerz durch Folter immun, aber man hält schon recht lange durch. Ausschlaggebend dafür ist allerdings auch die permanente Willenskraft.

Stufe	Zeitraum
1	+1 Absorption
2	<b>Ägide:</b> Für einen permanenten Willenskraftpunkt kann der Kainit den zuletzt erhaltenen Schaden einer Runde(also ca. 3-5 Sekunden) ignorieren, als hätte er ihn nicht bekommen. Er kann über seine Lebenspunkte hinaus noch einmal Zuschlagen, oder eine Aktion machen ehe der Schaden in voller Höhe berechnet wird.
3	+1 Absorption
4	+2 NUR gegen Schwerheilbaren Schaden und +1 Willenskraft gegen Rotschreck, Säure, Klauen etc.
5	+1 Absorption und +1 Willenskraft gegen Rotschreck, Säure, Klauen etc.

### 3.3.8 STÄRKE

Diese Disziplin verleiht dem Anwender übermenschliche Stärke durch die er selbst durch Stahlmauern treten kann oder gar Autos durch die Gegend werfen. Stärke erhöht auf der ersten, zweiten und vierten Stufe den Handgemenge- oder Nahkampf-Schaden jeweils um +1. Außerdem geht die Stufe in Stärke direkt in den Kraftaktwert ein.

#### 3 Rückstoß

Ab dieser Stufe kann der Kainit einmal pro Gegner/Kampf einen „Rückstoß“ ansagen. Dies funktioniert folgendermaßen: Bei einem beliebigen Schlag im Nahkampf oder Handgemenge sagt der Charakter „Rückstoß“ und die Stufe seiner Disziplin Stärke an.

Der Gegner muss dann die entsprechende Anzahl an Schritten rückwärts gehen. Hat der Angreifer mehr als

Stärke 3 fällt der Gegner zu Boden. Befindet sich ein Hindernis auf dem Weg (rückwärts!) erleidet der Gegner einen zusätzlichen Punkt Schaden und landet ggf. auf der anderen Seite des Hindernisses.

### 5 Allesbrecher

Mit dieser Stufe kann der Kainit Dinge im Kampf zerbrechen. Während des Kampfes sagt der Spieler bei seinem Schlag (nicht nach einem Treffer) „Brecher“ an und das was er trifft bricht. Der getroffene Gegenstand/Körperteil ist danach unbrauchbar, dabei ist es egal was er trifft. Verfehlt er seinen Gegner oder seine Waffe/Schild, ist der Effekt verpufft. Allerdings ist darauf zu achten dass der Schlag entsprechend stark ausgespielt wird.

#### 3.3.9 THAUMATURGIE

(EW: Intelligenz + Okkultismus)

Thaumaturgie stellt die untote, statische Magie des Clans Tremere dar. Da man als Grundlage für alle Pfade der Thaumaturgie den Pfad des Blutes braucht, muss dieser als Primärpfad gewählt werden. Weitere Pfade finden sich in einem gesonderten Regelwerk und sind nur nach Absprache mit der SL zu bekommen!

### Pfad des Blutes

#### 1 Sinn für Blut

Durch das konsumieren eines Blutpunktes eines anderen Kainiten ist der Thaumaturg in der Lage, Informationen über sein Opfer zu erhalten. Dies baut kein Blutsband auf. Die Tabelle gibt Aufschluß, welche Infos der Anwender in Abhängigkeit seines Erfolgswertes erhalten kann. Es ist nicht möglich den Clan eines Kainiten zu erkennen.

EW	Informationen
2-3	Von welcher Art ist das Blut (Mensch, Vampir etc.)
4-5	Anzahl der Blutpunkte. Wann zuletzt genährt.
6-7	Ungefährere Generation, Krankheiten, Suchtmittel
8-9	Hat der Vampir jemals Diablerie begangen?
10	Die exakte Generation eines Vampirs

#### 2 Blutige Ekstase

Erlaubt es dem Thaumaturgen bei Berührung das Opfer dazu zu bringen sein Blut auszugeben. Wie diese Punkte ausgegeben werden obliegt dem Anwender: Das Opfer kann seine Attribute steigern (bis zum Generations-maximum), Disziplinen anwenden oder auch einfach nur das Blut ausschwitzen. Dabei darf die maximale Grenze der pro Runde einsetzbaren Blutpunkte des Opfers überschritten werden! Jeder Erfolg (der halbe Erfolgswert abgerundet) in Thaumaturgie stellt hierbei einen Blutpunkt dar, den das Opfer „verliert“. Sollte das Opfer dabei auf 3 oder weniger Blutpunkte

kommen, so muss es der Raserei widerstehen um sich nicht sofort Blut zu beschaffen.

### 3 Blut der Macht

Der Anwender kann seine Generation eine Szene lang (oder länger) senken. Jeder Erfolg kann entweder die Generation um eine Stufe senken oder die Wirkungsdauer um eine halbe Stunde (1/2 Szene) verlängern. Man darf maximal um 3 Generationen senken. Dabei erhält man fast alle Vorteile der niedrigen Generation (Blutmaximum, Blut/Runde, Beherrschung widerstehen). Diese Kraft ist nur einmal pro Tag (bzw. Nacht) anwendbar.

### 4 Blutraub

Pro Erfolg zieht man dem Opfer einen Blutpunkt aus dem Körper und addiert ihn zu seinen eigenen hinzu, wobei hier die maximale Anzahl an Blutpunkten nicht überschritten werden kann. Zwischen dem Opfer und dem Anwender entsteht bei dem Raub ein dünnes Rotes Band. Die Kraft hat eine Reichweite von Erfolgen in Meter.

Eine Gefahr besteht aber auch: Sollte auf diese Art und Weise Blut von Kainiten gestohlen werden, können Blutsbande entstehen.

### 5 Blutkessel (Kosten: 1 WP)

Der Blutkessel ist eine Kraft von vernichtender Wirkung. Das Blut des Opfers verkocht buchstäblich, was zum einen dazu führt, dass es pro Erfolg 1 Blutpunkt verliert und 1 schweren Schaden erleidet. Dies wäre bei zwei Erfolgen wie folgt anzusagen: „Du verlierst 2 Blutpunkte, Du nimmst 2 schwere Schaden“. Das Opfer muss dabei berührt werden, kann sich jedoch durch den Schock und die enormen Schmerzen nicht mehr wehren. Der Thaumaturg kann sich allerdings ebenfalls nicht rühren und verteidigen, weil er sich konzentrieren muß.

#### 3.3.10 TIERHAFTIGKEIT

(EW: Charisma + Tierkunde)

Der Vampir erhält Kontrolle über die Tierwelt. Diese findet auch durch eine Form der Beruhigung statt.

### 1 Wildes Flüstern

Die erste Stufe der Tierhaftigkeit erlaubt es einem Kainiten mit Tieren zu kommunizieren. Die Anzahl der Erfolge (1/2 Erfolgswert, abgerundet) gibt Ausschlag dafür wie gut die Kommunikation mit dem Tier funktioniert und was die Tiere für den Kainiten tun.

## 2 Der Lockruf

Ermöglicht es dem Kainiten eine bestimmte Tierart in einem Umkreis von Erfolgswert x 100m zu sich zu rufen. Der Erfolgswert gibt außerdem an, wie viele Tiere aus der Region zum Kainiten eilen. Der Spielleiter entscheidet wie viele Tiere in der Nähe sind.

EW	Wie viele Tiere reagieren
2-3	Ein Tier reagiert
4-5	Ein Viertel aller Tiere reagiert.
6-7	Die Hälfte der Tiere reagiert
8-9	Die meisten Tiere reagieren
10	Alle Tiere reagieren

## 3 Lied der Ruhe (Kosten: 1 WP bei Vampiren)

Um diese Kraft anwenden zu können, ist entweder Augenkontakt (intensiv anstarren) oder eine Berührung nötig. Das Opfer stellt jegliche körperliche oder geistige Gegenwehr ein. „Lied der Ruhe“ ermöglicht es dem Anwender das Opfer in einen Zustand äußerster Ruhe zu versetzen.

Es ist sogar möglich Vampire mit „Lied der Ruhe“ zu beruhigen und somit eine Raserei zu beenden oder zu verhindern. Es ist nicht möglich einen Vampir mit dieser Kraft einzuschüchtern. Zwar ist es nicht unbedingt nötig bei der Anwendung der Kraft zu summen oder tatsächlich zu singen, jedoch dürft ihr das gerne machen.

## 4 Geteilter Geist

Durch diese Fähigkeit ist der Kainit in der Lage seinen Geist in den eines Tieres zu transferieren. Er erhält dadurch die Möglichkeit die Aktionen des Tiers zu kontrollieren und seine Wahrnehmung zu verwenden. Um dies zu Kennzeichen solltet ihr ein grünes Band und einen entsprechende Tierattrappe tragen, zur Not tut es auch ein mit den Händen geformter Vogel.

EW	Anwendbare Disziplinen
2-3	Tierhaftigkeit
4-5	Auspex
6-7	Präsenz
8-9	Verdunklung
10	Irrsinn

**Zusatz:** Nach Austreten des Geistes aus dem Körper des Tieres behält der Kainit eine Art Feedback für kurze Zeit bei. Diese bewirkt, dass er sich wie das Tier verhält und gewisse Verhaltenszüge annimmt.

## 5 Austreibung des Tieres

Der Anwender kann sein inneres Tier kurz vor dem Ausbruch (Raserei) auf jemand anderen übertragen um so selbst die Raserei zu vermeiden. Er besitzt die Möglichkeit das Ziel für die Übertragung auszuwählen. Das Opfer muss dann augenblicklich der Raserei widerstehen (ZWEI Punkte Willenskraft ausgeben), oder ihr verfallen. Das Opfer ist nun im Besitz des

Tiers des Anwenders, dieser muss sein Opfer berühren um sein Tier wiederzuerlangen.

Gegen diese Disziplinstufe kann man sich nicht wehren –lediglich gegen den Effekt der Raserei.

### 3.3.11 VERDUNKELUNG

(EW: Manipulation + Heimlichkeit)

Diese Disziplin läßt einen quasi-unsichtbar werden. Man wird nicht körperlich unsichtbar oder sieht anders aus, sondern wird nach Kräften ignoriert. Verdunkelten Personen geht man unbewußt aus dem Weg (Nein, das fällt nicht auf...) und rempelt sie auch nicht versehentlich an. Das alles bringt natürlich nichts im Umgang mit technischen Gerätschaften.

Auspex kann möglicherweise diese Disziplin durchschauen. Dabei vergleicht man die Stufen jeweiligen Disziplinen. Ist die Auspexstufe höher wird die Verdunklung durchschaut. Bei gleicher Stufe bemerkt der „Sucher“, dass irgend etwas nicht stimmt. Er weiß aber nicht, was.

Um den Einsatz von Verdunklung zu kennzeichnen zeigt man mit der linken Hand die Stufe der Verdunklung an. Falls man sich draußen Verdunkelt sollte man die linke Hand dabei in die Luft strecken, damit andere auch von weitem erkennen, dass man nicht zu sehen ist.

#### 1 Schattenmantel (1 BP pro halbe Stunde)

Man benötigt ein schattiges Plätzchen und eine Möglichkeit ungesehen in den Schatten zu versinken. Sobald man sich bewegt, ein Geräusch verursacht oder Licht auf die Stelle scheint wird man leider wieder enttarnt.

#### 2 Unsichtbare Gegenwart (1 BP/halbe Stunde)

Der Kainit kann, wenn er nicht beobachtet wird, seine Präsenz vor anderen verbergen und sich trotzdem fortbewegen. Sollte man diese Person aber gezielt mit Auspex suchen (was einem Grund bedarf) fällt sie einem trotzdem auf. Hierbei ist die Auspexstufe zu beachten.

#### 3 Maske der Tausend Gesichter (1 BP/3 Stunden)

Man kann sein Aussehen verändern. Je höher der Erfolgswert desto besser die Maske die man sich damit erschafft. Man sollte ein grünes Band tragen, oder die Verdunklungsstufe anzeigen, wenn diese Kraft aktiv ist.

Hier ein paar Anhaltspunkte was machbar ist:

EW	Art der Veränderung
2-3	Nosferatu gehen als häßliche Menschen durch
4-5	Man erkennt dich nicht mehr wieder
6-7	Man kann Aussehen wie man will, keine Kopien
8-9	Selbst Gesten und Stimme wirken völlig anders
10	Fast perfekte Kopie



#### 4 Verschwinden vor dem geistigen Auge (1 BP/halbe Stunde)

Wie der Name schon sagt ermöglicht diese Anwendung dem Kainskind, vor dem Auge anderer direkt zu verschwinden. Versucht man vor jemandem mit Auspex auf der gleichen Stufe zu verschwinden sieht er einen noch solange, bis man aus seinem Blickfeld verschwindet.

EW	Umfang des Verschwindens
2-3	Vier Runden zum Verschwinden
4-5	Drei Runden zum Verschwinden
6-7	Zwei Runden zum Verschwinden
8-9	Eine Runde zum Verschwinden
10	Menschen erinnern sich nicht mal an dich

#### 5 Schutzmantel für die Versammelten (1 BP/halbe Stunde)

Mit dieser Kraft kann man die Verdunklungskraft der Stufe 4 auf mehrere Personen anwenden. Diese Personen müssen sich untereinander berühren, nur eine davon jedoch den Anwender. Und nein, am Hemdzipfel festhalten gilt nicht!

Bricht eine dieser Personen die Verdunklung, fällt sie nur für die betreffende Person, bricht sie hingegen der Anwender, fällt sie für alle. Die Personen unter dem Schutzmantel für die Versammelten können sich gegenseitig normal wahrnehmen.

EW	Umfang
2-3	1 zusätzliche Person
4-5	2 zusätzliche Personen
6-7	3 zusätzliche Personen
8-9	4 zusätzliche Personen
10	5 zusätzliche Personen

### 3.4 VOR- UND NACHTEILE

Vor- und Nachteile müssen sich ausgleichen (+/- EINEN Punkt). Durch maximal 9 Punkte, die man an Nachteilen nimmt darf man also max. 9 Punkte Vorteile wählen (Bei Ghulen je 5) Nachteile generieren keine Freebies und man kann sich mit Freebies auch keine Vorteile kaufen.

Vor- und Nachteile sind Eigenschaften, die einen Charakter weiter beschreiben und müssen natürlich entsprechend ausgespielt werden, da sie wie Attribute und Fertigkeiten zu dem Charakter gehören und ihn prägen. Einige wenige Nachteile können im Laufe des Spiels abgelegt werden, dies kostet aber die dreifache Punktzahl in Erfahrungspunkte und muss ausgespielt werden. Die Punktzahlen stehen hinter den jeweiligen Eigenschaften in Klammern. Manchmal sind Abstufungen vorhanden.

Diese Liste umfaßt nicht die Vor- und Nachteile der jeweiligen Clans. Falls diese Auswahl nicht genügen

sollte, kann man gerne der SL Vorschläge für weitere machen. Man darf auch maximal nur dann zweimal denselben Vor- oder Nachteil wählen, wenn dieser verschiedene Auswirkungen haben kann (z.B. Schuld, Ängste/Phobie, Intoleranz, etc.). Es gibt Vorteile, die nicht von Ghulen gewählt werden können. Sie sind mit V (Vampire) gekennzeichnet!

#### 3.4.1 VORTEILE

##### 3.4.1.1 Körperlich

#### Essen (1) V

Man kann normale Nahrung essen und sie schmecken, ohne sich sofort übergeben zu müssen. Da man sie nicht verdauen kann, muss man sie wieder herauswürgen bevor man sich morgens schlafen legt. Diese Kraft ist sehr praktisch, wenn man viel mit Menschen zu tun hat. Ohne sie muss man 1 WP ausgeben, um die Nahrung zumindest solange in sich zu behalten, wie es zur Wahrung der Maskerade nötig ist.

#### Geschärfte Sinne (1)

Einer der Sinne (Tasten, Riechen, Hören, etc.) nach Wahl des Charakters ist äußerst geschärft. Mit dem entsprechenden Sinn ist es euch möglich Dinge wahrzunehmen, die normalerweise nur jemanden mit Auspex 1 entdecken könnte.

#### Machtvolles Blut (5) V

Dein Blut ist extrem potent und jeder der davon trinkt, empfindet es als sehr kräftigend. Jeder Diablerist der davon schon einmal probiert hat, wird danach dursten. Alle anderen Kainiten kann man schneller blutsbinden als normal. Statt dreimal muss jemand nur zweimal von dir trinken um einem vollen Blutsband zu unterliegen.

#### Riesige Gestalt (4)

Du bist außergewöhnlich groß und massiv gebaut. Darunter fallen alle Personen, die entweder über 1.90 m groß sind oder aber über 100 KG wiegen. Nur Personen, die auch real diese Maße haben, können diesen Vorteil wählen. Man erhält drei zusätzliche Gesundheitsstufen und +1 auf den Kraftaktwert.

#### Rosiger Teint (2) V

Man sieht wesentlich gesünder aus als jeder andere Vampir und fällt so unter Menschen nicht mehr auf. Die Haut hat die Farbe eines lebenden, gesunden Menschen und fühlt sich nur etwas kühler an. Verfügt der Charakter über diesen Vorteil, muss sich der Spieler nicht bleich schminken. Nosferatu (und Kainiten mit ähnlichem Nachteil) können diesen Vorteil nicht wählen.

### **Verschobenes Herz (2) V**

Dein Herz hat aufgrund eines unbekanntes Phänomens einmalig seine Stellung im Körper verändert und befindet sich jetzt ca. 30 cm von der Originalstelle verschoben, an einem Platz deiner Wahl. Nur wenn dein Gegner dich dort mit einem Pflöck trifft, ist es möglich dich zu pflöcken (und dann auch nur wenn der Schaden ausreicht). Die Position des Herzens wird schriftlich auf dem Charakterbogen hinter diesem Vorteil notiert und der SL mitgeteilt.

### **Verzaubernde Stimme (3)**

Die Person hat eine betörende Stimme, die andere in ihren Bann zieht. Die Wirkung der Disziplinstufen Tierhaftigkeit (1, 2,3), Präsenz (1,3), Irrsinn (4) sowie Beherrschung 1,2,3,4 bei denen man die Stimme einsetzt funktionieren um einiges besser. Spieltechnisch heißt das, dass man +1 auf den Erfolgswert bei den genannten Stufen bekommt.

### **Wirksame Verdauung (3) V**

Mit diesem Vorteil verwertet man Blut besser als andere Kainiten. Für alle 2 Blutpunkte, die man zu sich nimmt, erhält man 3 Punkte Blut zu seinem Vorrat. Außerdem beginnt man jeden Spielabend mit 3 zusätzlichen Blutpunkten, dabei darf das Generationsmaximum aber nicht überschritten werden.

#### **3.4.1.2 Geistig**

### **Berserker (2) V**

Du verstehst es, Dein inneres Tier bewußt aus dir herausbrechen zulassen und so in eine gewollte Raserei zu geraten. Am besten stößt du einen Kampfschrei aus und wütest dann los. Wenn du in dieser freiwilligen Raserei bist, kannst du deinen Zorn besser in eine bestimmte Richtung lenken. Jedoch kannst du sie nicht schneller als eine normale Raserei beenden. Du wirst so lange wüten, bis der Auslöser für deine Wut verschwunden ist. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für eine normale Raserei. Dieser Vorteil verhilft dir zu keinem besonderen Bonus, wenn du Opfer einer „normalen“ Raserei wirst.

### **Ehrenkodex (2)**

Charaktere mit einem Ehrenkodex sind schwer von diesem abzubringen. Wann immer man sie mittels einer Disziplin zu einer Tat gezwungen werden, die gegen diesen Ehrenkodex verstoßen würde, erhalten sie +2 zum Widerstehen gegen diese (siehe Widerstehen gegen geistige Disziplinen). Man sollte sich einen Ehrenkodex schriftlich ausarbeiten und ihn aus mindesten 3 Punkten bestehenlassen. Beispiele: Verteidigen der Schwachen und Hilfsbedürftigen, Heilaufrag (der Kranken), einer Tugend extrem folgen (z.B. Wahrhaftigkeit, Aufrichtigkeit).

### **Eiserner Wille (4) V**

Charaktere mit diesem Vorteil sind sehr willensstark und können kaum geistig kontrolliert werden. Gegen Beherrschung (Stufe 1-5) und gegen magische Effekte, die den Geist kontrollieren (z. B. einige Thaumaturgie Pfade) erhält man +2 zum Widerstehen dieser Kraft (siehe: Widerstehen gegen geistige Disziplinen).

### **Fotografisches Gedächtnis (2)**

Man kann sich minutiös an Dinge erinnern, die man gehört oder gesehen hat. So erinnert man sich z.B. an gelesene Zeitungsartikel von vor einem Jahr oder an Aussagen in bestimmten Gesprächen. Man kann die SL oder betroffene Spieler immer wieder fragen, wie bestimmte Gegenstände aussahen oder was genau gesagt wurde – vorausgesetzt sie waren anwesend. Um diesen Vorteil besser darstellen zu können, darfst du auch auf technische Hilfsmittel (z.B. Kamera oder Diktiergerät) zurückgreifen. Diese werden dann mit einem gelben Band (IT nicht da) gekennzeichnet.

### **Gelehrig (3)**

Man lernt mit Hilfe dieses Vorteils sehr schnell und effektiv. Daher werden in einem Bereich der Fähigkeiten nach Wahl (Talente, Fertigkeiten oder Kenntnisse) die EP-Kosten je um einen Punkt gesenkt.

### **Geschäftssinn (1)**

Geldgeschäfte sind einfacher für Dich und Du weißt, worauf es ankommt in der Branche, um Gewinne zu erzielen. Dir fällt es leichter gute Geschäfte oder auch Fallen zu erkennen (bitte hier Rücksprache mit der SL).

### **Gesunder Menschenverstand (1)**

Der Charakter erhält von der SL Hinweise, wie man sich in bestimmten Situationen am besten verhalten könnte.

### **Hans Dampf in allen Gassen (5)**

Ein „Hans Dampf in allen Gassen“ ist eine Person, die sich durch eine immense Vielseitigkeit auszeichnet. Sie ist zwar nicht perfekt, aber kennt sich irgendwie doch mit allem ein wenig aus. Daher erhält man in alle Fähigkeiten einen Punkt, wenn es darum geht, diese einzusetzen und man noch keinen Punkt darin hat. Man erhöht bestehende Werte allerdings nicht und muss beim Erlernen auch den ersten imaginären Punkt lernen und bezahlen. Hat man diesen Vorteil, so werden die Punkte nicht überall eingetragen, sondern nur im Hinterkopf behalten.

### **Konzentration (2)**

Man kann sich auf Dinge konzentrieren und andere unwichtige Faktoren herausfiltern. Man kann auch Auspex 1 ununterbrochen anwenden, jedoch unterliegt man noch dem Nachteil durch Reizüberflutung bei besonders intensiven Sinneswahrnehmungen (Schuß, Blitz, usw.).

## Leichter Schlaf (2)

Man wird aufgrund der kleinsten Unruhen sofort wach und erleidet keinerlei Nachteile. Dies betrifft insbesondere den Schlaf am Tage. Am Tag erleidet man nicht die üblichen Abzüge für das Agieren und man darf automatisch bei Unruhe aufwachen. Dieser Vorteil hilft nicht bei Kräften, die einen einschlafen lassen und man kann beim Erwachen tagsüber nicht länger als andere wach bleiben.

## Selbstbewußt (5)

Du bist von dir und deinen Fähigkeiten sehr überzeugt und dieses gibt dir die nötige Sicherheit, um Taten folgen zu lassen. Du kannst wie jeder Willenskraft einsetzen, um zusätzliche Erfolge einzusetzen, verlierst aber diese nicht im gleichen Umfang. Da, wo andere schon drei Punkte Willenskraft eingesetzt haben, mußt du nur einen Punkt ausgeben. Gibst du für eine bestimmte Situation 1 WP aus, so kannst du die Ausgabe der nächsten 2 WP für dieselbe Sache innerhalb dieser Szene ignorieren. Dies gilt aber nur an Live-Abenden und nicht im Einflussspiel im Forum.

## Zweifaches Wesen (2)

Du hast anstelle eines Wesens, ungewöhnlicher Weise zwei (z.B. Architekt und Rebell). Auf diese Art bist du in der Lage, doppelt so schnell Willenskraft zu regenerieren, wie normal, d.h. du erhältst 2 WP pro Woche zurück. Dieser Vorteil sollte entsprechend ausgespielt werden.

### 3.4.1.3 Sozial

## Adel (1-5)

Natürlich kann sich jeder SC einen erdachten/falschen Adelstitel zulegen, aber mit diesem Vorteil besteht tatsächlich ein legitimer Anspruch darauf. Außerdem besitzt man möglicherweise noch Ländereien oder Erbstücke die den Charakter mit Einkünften versorgen. Durch diesen Vorteil darf der Wert in Einfluss: High-Society trotzdem nur um einen Punkt über den Wert in Etikette des Charakters angehoben werden. Das Maximum in Ressourcen und in dem entsprechenden Einfluss darf zu Spielbeginn 5 nicht übersteigen.

Punkte	Titel	Auswirkung
1	Ritter	Einfluss: High-Society +1
2	Freiherr/Baron	Einfluss: High-Society +2
3	Markgraf	Einfluss: High-Society +3 Ressourcen +1
4	Graf	Einfluss: High-Society +4 Ressourcen +2
5	Herzog	Einfluss: High-Society +5 Ressourcen +3

## Besonderes Geschenk (1-3)

Dein Erschaffer gab dir nach deinem Kuss ein wertvolles Geschenk mit auf dem Weg. Dies kann unterschiedlicher Art sein, und die Kosten bestimmen die Größe. Dies können Schmuckgegenstände, Kunstobjekte, Immobilien, Zufluchten oder magische Gegenstände sein oder anderes nach Vorschlag des Spielers.

Nur in den härtesten Situationen würde der Charakter es in Betracht ziehen diesen Gegenstand zu veräußern. Er hängt emotional (und das ist für einen Vampir schon für sich etwas Besonderes) an diesem Geschenk.

Punkte	Wert
1	€ 8.000,-
2	€ 50.000,- /bes. nicht magischer Gegenstand
3	€ 500.000,- /magischer Gegenstand (SL!)

## Clan Freundschaft (4) V

Man hat es durch eine vergangene Aktion/Tat geschafft, sich die Freundschaft bzw. das Ansehen eines anderen Clans zu verdienen. Aufgrund dieser vergangenen Ereignisse genießt man ein Clan-Prestige von 1 – dies bedeutet nicht unweigerlich, dass man auch in seinem eigenen Clan Ansehen genießt. Solches Clan-Prestige kann auch vergänglich sein, jedoch wird es nicht leichtfertig entzogen. Die Hintergründe dieses Vorteils sollten mit der SL abgesprochen werden. Nur durch diesen Vorteil kann man zu Charaktererschaffung Clansprestige in einem anderen Clan als seinem eigenen erhalten!

## Doppelleben (3)

Zusätzlich zur eigenen, besitzt du eine weitere Identität, die es dir erlaubt, auch in einer anderen Gruppe oder Sekte von Vampiren zu existieren. Diese andere Identität verfügt über einen glaubwürdigen Hintergrund und wird auch bei gelegentlichen Überprüfungen standhalten, die nicht zu tief gehen. Andere Personen aus dem ursprünglichen Umfeld, wissen nicht unbedingt von diesem Doppelleben. Dennoch können die Konsequenzen für die Figur drastisch werden, wenn die Tarnidentität auffliegt.

## Ehemaliger Ghul (3) V

Ghule entwickeln mit der Zeit die Disziplin „Stärke“. Diese Diener vertreten das Kainskind in allen tagsüber stattfindenden Belangen. Das ein solcher wichtiger und loyaler Lakai zum Kainskind gemacht wird ist sehr selten, kommt aber vor. Der Charakter war einer dieser Ghule. Bevor er den Kuss erhielt war er mindestens 10 Jahren ein Ghul und darf einen seiner drei Disziplinpunkte auf Stärke legen. Ein weiteres Erhöhen der Disziplin Stärke kann während der Charaktererschaffung nicht erfolgen. Dieser Vorteil bringt nichts, wenn Stärke eine Clansdisziplin ist.

### **Einflussreicher Erzeuger (1-5) V**

Dein Erschaffer hatte oder hat in der Camarilla einen hohen Status (mindestens Primogen), was auch dich mit besonderer Ehre versieht und dir damit zu mehr Respekt verhilft. Dieser Vorteil kommt vor allem dann zur Geltung, wenn du mit Ahnen verhandelst, allerdings gibt es auch Kainiten die dich eher mit Neid oder mit Geringschätzung betrachten.

Wer genau dein Erzeuger ist, sollte zusammen mit der SL besprochen werden. Es kann zwar zu einem Kontakt mit dem Erzeuger kommen (wenn er noch existiert), allerdings werden davon nicht viele Lernmöglichkeiten abfallen, es sei denn, dieser ist zugleich Mentor. Wie viele Punkte dieser Vorteil kostet, hängt vom Status des Erzeugers ab:

<b>Punkte</b>	<b>Erzeuger</b>
1	Erzeuger ist vernichtet und hatte entweder ein Primogensamt inne oder war Ahn, der etwas Besonderes für die Sekte geleistet hat
2	Erzeuger ist vernichtet und genoß den Status eines wichtigen Prinzen oder Archonten etc.
3	Erzeuger existiert noch und ist ein einflußreicher Ahn mit Amt oder Primogen
4	Erzeuger existiert noch und genießt den Status eines Prinzen oder Erzeuger ist vernichtet und war Justikar oder ein anderer sehr wichtiger Kainit für den Clan oder die Sekte
5	Erzeuger existiert noch und genießt den Status eines Archonten oder einer für den Clan wichtigen Persönlichkeit

### **Kirchenrang (1-5)**

Natürlich kann sich jeder Spieler einen erdachten/falschen Kirchenrang zulegen, aber mit diesem Vorteil besteht ein legitimer Anspruch darauf. Durch diesen Vorteil darf der Wert in Einfluss: Kirche trotzdem nur um einen Punkt über den Wert in Okkultismus angehoben werden. Das Maximum in Ressourcen und in dem entsprechenden Einfluss darf zu Spielbeginn 5 nicht übersteigen.

<b>Punkte</b>	<b>Titel</b>	<b>Auswirkung</b>
1	Ritter	Einfluss: Kirche +1
2	Freiherr/Baron	Einfluss: Kirche +2
3	Markgraf	Einfluss: Kirche +3 Ressourcen +1
4	Graf	Einfluss: Kirche +4 Ressourcen +2
5	Herzog	Einfluss: Kirche +5 Ressourcen +3

### **Maulwurf (2 oder 3, für Ghule 3 oder 4)**

Du besitzt einen Kontakt bei den Anarchen (2/3 für Ghule) oder beim Sabbat (3/4 für Ghule), der dich regelmäßig mit Informationen über aktuelle Ereignisse informiert.

### **Nachtclub (2 – 5)**

Du besitzt einen Nachtclub. Abhängig von der Lage, seinem Ruf und seiner Größe erwirtschaftet der Nachtclub unterschiedlich viel Geld und bringt auch Ansehen (Ruhm – mit entsprechendem Blutvorteil). Der Nachtclub kann als zusätzliche Zuflucht benutzt werden. Alternativ kann es sich bei dem Nachtclub auch um ein gutes Restaurant, Theater, Varieté, Sportclub oder Warengeschäft handeln. Das Maximum in Ressourcen und Ruhm darf zu Spielbeginn 5 nicht übersteigen.

<b>Punkte</b>	<b>Effekt</b>
2	Ressourcen +2 (Wert: 8.000 Euro (angemietet)) Ruhm: +1
3	Ressourcen +3 (Wert: 50.000 Euro) Ruhm: +2
4	Ressourcen +4 (Wert: 500.000 Euro) Ruhm: +3
5	Ressourcen +5 (Wert: 5.000.000 Euro) Ruhm +4

### **Schuld (1/3/5)**

Ein alter Vampir (Ahn) schuldet dem Charakter etwas. Bei diesem Gefallen unterteilen wir in drei Stufen. Das Entstehen dieser Schuld sollte nach Möglichkeit im ausgearbeitet werden, bitte Rücksprache mit der SL.

<b>Punkte</b>	<b>Effekt</b>
1	Einfache Schuld
3	Schwere Schuld
5	Lebensschuld

### **Übernatürlich**

#### **Angeborene magische Fähigkeit (5)**

Du besitzt eine magische Fähigkeit, die dich einzigartig macht. Diese ist völlig anders als eine der normalen Vampir-Kräfte oder Disziplinen. Die genauen Auswirkungen sind dir zu Beginn nicht ganz klar, auch wenn du beschreibst, was diese Kraft bewirken soll. Diese Kraft ist vergleichbar mit der Stärke einer Disziplin auf Stufe 3. Diese Kraft wird sich im weiteren Verlauf des Spiels immer weiter manifestieren. Details der Kraft werden von der SL ausgearbeitet, Vorschläge sind gerne gesehen.

#### **Geistermentor (3)**

Man hat einen Kontakt zu einem geisterhaften Lehrer (nein er bringt keine Disziplinen bei) und Ratgeber. Diesen kann man auch um Hilfe bitten. Ist man aber kein Medium oder hat die entsprechenden Kräfte dafür, kann die Kommunikation nur auf indirektem Weg stattfinden (z.B. in Träumen, durch das Verschieben von Gegenständen etc.). Der Geisterlehrer wird von der SL gespielt.

## **Generation 9te bzw. 8te (5/9)**

Dieser Vorteil erlaubt es einen Charakter der 9. bzw. 8. Generation zu spielen. Zusätzlich zu diesem Vorteil müssen aber dennoch die entsprechenden Punkte für den Hintergrund „Generation“ ausgegeben werden. Sprecht ERST mit der SL, um Enttäuschungen zu vermeiden! Ihr bekommt diese Generationen NUR mit einem Konzept, welches einen wichtigen Grund dafür beinhaltet.

### **Glückskind (2)**

Ihr dürft ein Ereignis (Würfelt ihr z.B. beim Jagen ein Ereignis, das euch nicht gefällt) pro Spielabend ignorieren.

### **Harmlos für Tiere (1) V**

Normalerweise fliehen Tiere, wenn sie ein Kainskind wahrnehmen, manche greifen sogar an. Alle haben gemeinsam, dass sie nicht gern in der Gegenwart dieser Untoten sind. Mit diesem Vorteil werden Tiere sich zwar nicht wohl fühlen, aber sie werden nicht mehr aktiv angreifen oder fliehen – es sei denn man provoziert sie.

### **Heilende Hand (1) V**

Normalerweise kann ein Vampir mit seiner Zunge Wunden schließen, die er mit seinen natürlichen Waffen (Zähne, Klauen) verursacht hat, indem er sie leckt. Mit diesem Vorteil vermag er dies nun auch mit einer Berührung seiner Hand. Damit er einen Sterblichen mit zumindest vor dem Verbluten bewahren, falls die Wunden von ihm stammen. Große Wunden müssen 10 Sekunden lang berührt werden. Ein Arzt könnte sich später vielleicht fragen, warum keine offenen Wunden zu sehen sind, obwohl ein enormer Blutverlust vorhanden ist. Der Schaden durch die Verletzung wird übrigens nicht geheilt, nur die oberflächlichen Wunden schließen sich.

### **Kräftige Aura (1) V**

Man besitzt keine blasse Vampiraura wie üblich, sondern eine kräftige Aura wie bei einem gesunden Menschen. Dies darf man dann auch denjenigen gegenüber äußern, die Auspex 2 oder eine ähnliche Kraft anwenden.

### **Magisches Gespür (2)**

Mit diesem Vorteil hast du ein Gespür dafür, ob in einem Radius von 3 m um dich herum irgendeine Art von Magie gewirkt wird oder in den letzten 10 Minuten gewirkt wurde. Unter Magie versteht man dabei sowohl sterbliche als auch Blutmagie (Thaumaturgie, koldunische Hexerei, usw.; keine Nekromantie!). Man erfährt weder welche Art von Magie angewandt wurde, noch von wem. Man spürt lediglich ein Kribbeln und weiß, dass irgendwas nicht ganz kosher ist. Andere Disziplinen sind nicht zu erkennen.

## **Medium (2)**

Der Charakter besitzt die natürliche Begabung die Geister der Toten (Todesalben. Keine Naturgeister oder ähnliches) in der Nähe zu fühlen und zu hören, nicht aber zu sehen. Dennoch kann er mit diesen Geistern ohne größere Probleme reden und sie so auch um Dinge bitten. Ob sie der Bitte des Charakters nachgehen, ist eine andere Sache.

### **Okkulte Bibliothek (2) V**

Man besitzt eine okkulte Bibliothek, in der großes esoterisches Wissen zu finden ist. Der Besitz gibt einem die Möglichkeit Wissen zu sammeln und zu recherchieren, sprich Infos zu erhalten als hätte man einen Wert in Okkultismus = Nachforschen. Für alles andere (Erfolgswerte, Einflüsse) hilft dieser Vorteil jedoch nicht, man muss sich das notwendige Wissen schon aneignen. Man ist aber in der Lage, sich dieses Wissen selbständig erarbeiten, die Bibliothek fungiert hierbei als „Lehrer“.

### **Orakel (3)**

Man ist in der Lage, durch aktuelle Geschehnisse und Zeichen, zukünftige Ereignisse vorherzusehen. Am Beginn eines Monats, darf man sich bei der SL erkundigen. Die Antworten werden orakelhaft und kryptisch mit der Beschreibung von Bildern gegeben. Aber keine Angst, man wird etwas mit den Antworten anfangen können.

### **Sabbat-Disziplin (7) NUR für Caitiff**

Ein dunkles Geheimnis umtreibt deine Vergangenheit. Vielleicht stammt dein Erzeuger aus den Reihen des Sabbats. Jedenfalls gibt es in deinem Blut eine Disziplin, die es so nur beim Sabbat gibt: Fleischformen oder Schattenspiele. Folgende Kombinationen sind verboten:

- Mit Schattenspiel weder Beherrschung noch Stärke
- Mit Fleischformen weder Auspex noch Tierhaftigkeit

### **Schutzengel (6)**

Du wirst von einer Macht oder Wesenheit, die Du nicht kennst, beschützt. In Zeiten großer Not erfährst Du auf übernatürliche Art und Weise Hilfe, dennoch kann man sich nicht immer auf diesen Schutz verlassen. Er wird Dich nicht vor den Intrigen anderer Spieler schützen, sondern nur gegenüber ausgewählten machtvollen, feindlichen NSCs wirken (sozusagen die Endgegner). Drohende Gefahren durch andere Spieler werden – nur wenn der SL bekannt – auch in Form von Visionen oder Träumen mitgeteilt. Der Schutz wird von der SL bestimmt und kann jedes Mal anders aussehen. Auch wenn der Name dies impliziert, muss es sich bei dem „Schutzengel“ nicht tatsächlich um einen solchen handeln.

## Wahre Liebe (5) V

Man genießt das Glück der wahren Liebe zu einer sterblichen oder kainitischen Person, die ebenso fühlt. Beide verbindet ein unsichtbares Band, das ihnen vermittelt, wie es dem anderen geht und wo er sich befindet (auf 50 m genau). Beide Personen sind immun gegen Blutsbande der 3. Stufe und können nicht auf eine Art und Weise geistig beeinflusst werden, die sie trennen (oder gegeneinander aufbringen) würde. Dies schließt alle Disziplinen ein. Es wäre gut, wenn das Pendant durch einen Spieler dargestellt wird (muss auch diesen Vorteil wählen!).

### 3.4.2 NACHTEILE

#### 3.4.2.1 *Körperlich*

#### Abhängigkeit (3)

Du bist von einer Substanz abhängig, die in dem Blut sein muss, wenn du es trinkst. Dies können Alkohol, Nikotin, harte Drogen oder Adrenalin sein. Das Blut muss auf natürlichem Wege mit der Substanz angereichert worden sein. Die Auswirkungen von Drogen sind in dem entsprechenden Abschnitt näher beschrieben. Man beginnt jeden Spielabend mit -2 BP.

#### Allergie (1-3)

Du bist gegenüber einer oder mehreren Substanzen allergisch und leidest unter entsprechenden Nachteilen. Wann immer Du mit dieser Substanz in Berührung kommst, erleidest Du folgende Nachteile:

- **Bei Berührung:** Schmerzen, Verwirrung und alles was du dich traust auszuspielen.
- **Bei Inhalt in getrunkenem Blut:** Starke Schmerzen und Krämpfe. Kurzzeitige Handlungsunfähigkeit. Du bist gezwungen schnellstmöglich gutes Blut für dich zu finden um damit das schlechte Blut in deinem Körper zu neutralisieren

Punkte	Beispiel
1	Plastik
2	Alkohol/Drogen
3	Metall

#### Blind (6)

Du bist vollständig erblindet. Charaktere können dies zwar teilweise dadurch kompensieren, dass ihre anderen Wahrnehmungen feiner werden, trotzdem hat man immense Probleme. Fernkampfangriffe verfehlen ihr Ziel automatisch, man kann Geschwindigkeit nicht zum Fair Escape einsetzen und auch sonst hat man erhebliche Probleme. Teilweise kann dieses Handicap durch Fähigkeiten oder Disziplinen ausgeglichen werden (Mit SL reden). Man kann tatsächlich Auspex 2 anwenden. In einer unbelebten Umgebung (keine sichtbaren Auren) hilft dies natürlich nicht und man ist komplett auf seine normalen Wahrnehmungen angewiesen.

## Dauerhafte Wunde (3)

Vor oder bei der Transformation zum Vampir ist eine große Wunde entstanden und nicht wieder geheilt. Jede Nacht wachst du mit dieser Verletzung auf (6 Schaden), die du mit Ausgabe von Blut normal heilen kannst.

## Dünnes Blut (4) V

Dein Blut ist sehr dünn und nicht so wirksam wie das Blut anderer Kainiten. Alle notwendigen Blutkosten verdoppeln sich (d.h. beim Heilen oder beim Einsetzen von Disziplinen). Weiterhin bist du nicht in der Lage, ein Blutsband zu erschaffen und wenn du ein Kind zeugen möchtest, so besteht nur eine 20%-Chance, dass es klappt.

## Durst der Methusalah (7) V

Du leidest unter dem berüchtigten Durst der alten Vampire, der so genannten Methusalems (1000 Jahre und älter). Gerüchten zufolge soll es Vampire geben, die sich nicht mehr von dem Blut von Menschen ernähren können, sondern das Blut von anderen Vampiren trinken müssen und daher vermutlich auch ein Blutsband besitzen. Dieser Nachteil sollte nur in Rücksprache der SL genommen werden, da normalerweise nur sehr alte Kainiten unter diesem Nachteil leiden (mindestens 500 Jahre). Inwieweit jüngere Kainiten betroffen sind, sollte man daher absprechen. Man darf diesen Nachteil nicht mit dem Vorteil „Immun gegen Blutsbande“ wählen. Du solltest Dir überlegen, wie sich der Charakter ernährt, beginnst das Spiel in jedem Fall mit -7 BP.

## Einäugig (2)

Ein Auge nach Wahl fehlt oder ist erblindet. Du erhältst einen Abzug auf Schußwaffen von -1 (in Bezug auf Wurfwaffen auch auf Sportlichkeit). Dies sollte z.B. durch eine Augenklappe dargestellt werden.

## Eingeschränkte Blutaufnahme (2) V

Du bist nur in der Lage, Blut auf eine bestimmte Art oder von einer bestimmten Sorte zu konsumieren. Vielleicht bevorzugst Du kaltes Blut (einer Leiche), Blut von einer furchtvollen Person oder von einer bestimmten Blutgruppe. Zusätzlich beginnt man jeden Spielabend mit -2 Blutpunkten, da dieser Nachteil das Jagen erschwert. Ventrue-Spieler sollten mit der Wahl dieses Nachteils vorsichtig sein, da er zum Clansnachteil hinzugefügt wird.

## Einarmig (3)

Du hast nur einen Arm. Der fehlende Arm muß unter der Kleidung und nicht sichtbar getragen werden. Diese Verwundung stammt aus Lebzeiten und kann nicht geheilt werden. Da du diese Verwundung schon sehr lange hast, erhältst du keine Abzüge, wenn du die vorhandene Hand benutzt. Allerdings wären zwei Hände manchmal besser.

### **Entstellt (2)**

Man ist auf irgendeine Art und Weise körperlich so entstellt, dass es auffällt und andere abstößt. Des weiteren darf man maximal ein Aussehen von 2 besitzen.

### **Farbenblind (1)**

Du siehst alles nur in schwarzen und weißen Tönen, sowie den grauen Mischönen. Dadurch kannst Du auch die Disziplin Auspex der Stufe 2 nicht richtig einsetzen.

### **Gelähmt (6)**

Du bist von der Hüfte abwärts gelähmt und kannst dich ohne Hilfe (2 Krücken oder Rollstuhl) nicht bewegen. Auch wenn du diese benutzt kann es sein, dass du Schmerzen hast. Man kann Geschwindigkeit nicht zum Fair Escape einsetzen.

### **Infektiöser Biß (2) V**

Du bist aufgrund eines Defektes nicht in der Lage, die Wunden, die du erzeugt hast durch Lecken wieder zu schließen. Es kann sogar bei von dir verursachten Bißwunden der Fall sein, dass diese sich bei den sterblichen Opfern entzünden und Krankheiten verursachen. Welche Krankheiten genau entstehen ist Sache der SL.

### **Krankheitsträger (4) V**

Dein Blut trägt eine tödliche und hoch infektiöse Blutkrankheit. Jeder der von Deinem Blut trinkt, läuft Gefahr auch Träger der Krankheit zu werden (Chance 10%). Bei der Erkrankung kann es sich z.B. um Tollwut oder HIV handeln. Jeden Abend mußt du zwei zusätzliche Blutpunkte ausgeben wenn Du aufwachst, um zu vermeiden dass sich die Symptome der Krankheit bei dir manifestieren. Die Auswirkungen können von erhöhter Gefahr der Raserei bis zu verminderten Attributswerten reichen und werden von der SL definiert. Es ist so fast unmöglich, Ghule zu halten.

### **Lahm (3)**

Deine Beine sind beschädigt und verhindern, dass du rennen oder schnell gehen kannst. Vielleicht sind sogar Krücken oder andere Hilfsmittel notwendig. Dein Wert in Ausweichen wird um 2 Punkte erniedrigt. Benutzt du Geschwindigkeit für einen Fair Escape, so kannst du sie nur 2 Stufen niedriger einsetzen, als du sie besitzt.

### **Langsame Heilung (3) V**

Dir fällt es schwerer, Wunden zu heilen. Für jeden Blutpunkt den du zum heilen verwendest, erhältst Du nur eine (und nicht wie normal 2) Gesundheitsstufen zurück.

### **Monströse Erscheinung (3)**

Während deiner Erschaffung zum Vampir veränderten die Prozesse auch dein Äußeres. Es spiegelt nun auch dein „Inneres Tier“ wieder. Mit diesem Nachteil sieht man aus wie ein Monster und hat ein Aussehen von 0. Um dies darzustellen, sollte man sich schminken oder eine Maske benutzen. Nosferatu dürfen diesen Nachteil nicht wählen.

### **Nicht einziehbare Fänge (2) V**

Du kannst Deine Vampir-Fänge nicht einziehen und hast damit ständig ein Maskerade-Problem. Kainskinder werden sich in ihrer Existenz gefährdet sehen und Menschen werden irgendwann erkennen, was Du wirklich bist.

### **Offene Wunde (3)**

Du besitzt eine oder mehrere Verwundungen, die sich nicht mehr heilen lassen und aus denen ständig eine kleine Menge Blut austritt. Du beginnst jeden Abend mit -2 BP.

### **Schwäche gegen Silber (2)**

Du hast eine sehr starke Verwundbarkeit gegen Silber. Daher erhältst Du durch silberne Waffen automatisch „schweren Schaden“. Die Berührung von silbernen oder versilberten Gegenständen ist schon äußerst unangenehm.

### **Schwerhörig (1)**

Dein Gehör ist sehr schlecht. Natürlich hast du Probleme andere zu verstehen, mit Anstrengung oder mit einem Hörgerät geht es aber. Du kannst mit Auspex 1 zwar dein Gehör verbessern, hörst aber nicht mehr als jeder Mensch.

### **Sehschwäche (2)**

Deine Augen sind schlecht und das kann auch nicht durch eine Brille ausgeglichen werden. Nach 10 Metern wird deine Sicht unscharf und du kannst auf größere Entfernung keine Gesichter oder Nummernschilder erkennen. Außerdem erhältst du -1 auf Schußwaffen (in Bezug auf Wurfwaffen auch auf Sportlichkeit). Dies kann durch den Einsatz von Auspex 1 ausgeglichen werden. Jedoch wird man nicht besser sehen als ein normaler Mensch.

### **Steriles Blut (2) V**

Während des Kusses und der anschließenden Verwandlung lief etwas schief und dein Blut besitzt bestimmte Eigenschaften nicht mehr. Du kannst zwar andere blutsbinden, sowie auch Ghule erschaffen, dennoch wirst du nie ein Kind zeugen können. Dein Blut hat nicht die nötige Stärke. Du beginnst jeden Spielabend mit -2 Blutpunkten pro Ghul anstatt von -1.

## **Stumm (4)**

Du bist stumm und mußt dich auf andere Art verständlich machen (Gesten, Schreiben). Man kann auch spezielle Zeichensprachen erlernen um sich (zumindest mit anderen, die diese verstehen) zu unterhalten. Man ist auch nicht in der Lage, bestimmte Disziplinen einzusetzen in denen die normale Sprache gebraucht wird. Auspex 4 eignet sich nicht dazu sich dauerhaft mit anderen zu verständigen, da man pro Gespräch mit einer Person 1 WP ausgeben muss.

## **Taub (4)**

Du bist komplett taub. Auch wenn du damit immun gegen Beherrschung und andere Disziplinen die Sprache benötigen bist, so bist du ebenfalls nicht in der Lage irgendeine Art von Geräusch wahrzunehmen. Für solche Charaktere gibt es die Möglichkeit eine Sekundärfertigkeit zu erlernen, die es möglich macht Lippen zu lesen.

## **Unterentwickelte Fänge (2) V**

Aus irgendeinem Grund haben sich bei dir die Fänge (die Zähne des Vampirs) nicht richtig entwickelt. Du mußt versuchen auf eine andere Art und Weise, Blut zu dir zu nehmen. Probierst du es auf die herkömmliche Art, führt dies automatisch zu sichtbaren Verletzungen beim Opfer, da du fester zubeißen mußt um die notwendige Öffnung zu vergrößern. Außerdem beginnt man jeden Spielabend mit 2 Blutpunkten weniger, da das Jagen erschwert ist.

## **Zucken (1)**

Immer wenn Du in Streß gerätst oder sehr nervös bist, fängst Du an auf eine ganz bestimmte Art und Weise zu zucken. Dies kann ein nervöser Hustenanfall sein, das ständige Bewegen der Hände oder mit dem Kopf rucken. Um diesen Reiz für eine Szene zu unterdrücken mußt Du einen Punkt Willenskraft ausgeben.

## **14. Generation (4) V**

Du bist erst innerhalb der letzten 5 Jahre geschaffen worden und hast alle Vor- und Nachteile eines Vampirs der 14. Generation. Darüber hinaus, hat man einen Status von Null und darf kein Clansprestige erwerben. Möglicherweise ist der Charakter sogar ein Caitiff. Der Nachteil dünnes Blut würde auch gut zu so einem Charakter passen. Außerdem kannst du dich gegen geistige Disziplinen weniger gut wehren – du bekommst bei einem Angriff einer Geistigen Disziplin einen Malus von -1 um zu widerstehen. Zu widerstehen kostet dich also meistens einen Willenskraftpunkt mehr. Zusätzlich ist dein Angriffswert bei geistigen Disziplinen um einen Punkt reduziert – die Wirkung entfaltet sich jedoch im normalen Ausmaß.

## **3.4.2.2 Geistig**

### **Alpträume (1)**

Du wirst von Alpträumen heimgesucht und Erinnerungen an diese plagen dich wenn Du wach bist. Solltest du irgendwann weniger als 3 WP haben, werden dir immer wieder Bruchstücke dieser Träume vor Augen springen und deine Konzentration stören. Du verlierst 1 BP für den nächsten Live-Abend durch „Angstschweiß“ oder „Tränen“ (je nach Art des Traumes). Dieser wird ganz am Ende der Berechnung des Blutvorrates abgezogen und kann daher nicht über Herde oder Jagen ausgeglichen werden. Solltest du während des Livespiels unter 3 WP fallen, musst du dir quasi sofort Bluttränen oder ähnliches schminken und die Alpträume ausspielen.

### **Amnesie (2)**

Du leidest unter Amnesie und damit unter Gedächtnis-schwund. Du kannst Dich nicht an Dinge aus deiner Vergangenheit erinnern, weder an dich, deine Familie noch an andere Personen und Situationen. Die Vergangenheit kann von Zeit zu Zeit bruchstückhaft zurückkommen. Dieser Nachteil bedarf intensiver Rücksprache mit der SL.

### **Anachronist (2)**

Du bist ein alter Kainit oder Ghul und paßt dich aus bestimmten Gründen nicht mehr der Zeit und ihren Neuerungen in dem Maße an, wie es sinnvoll wäre. Vielleicht bist du eingerostet, kannst einfach nicht mehr mit dem Wandel der Zeit mithalten oder lehnt Dinge einfach ab. Du weißt z.B. nicht wie ein Telefon etc. funktioniert. Man wird wahrscheinlich auf Hilfe angewiesen sein (Ghule, Verbündete, etc.). Einfach alles, was wir als Technologie bezeichnen wird als fremdartig empfunden – Strom gibt es ja erst seit dem letzten Jahrhundert. Um diesen Nachteil wählen zu können, muss man mindestens einen 50 Jahre alten Charakter spielen.

### **Analphabet (1)**

Aufgrund fehlender Bildung oder einer krankhaften Erscheinung kannst du weder lesen noch schreiben.

### **Auffällige Nahrungsaufnahme (4) V**

Wählt man diesen Nachteil, muss man auch den Vorteil „Essen“ wählen. Es genügt dir nicht, nur das Blut deiner Opfer zu trinken. Du glaubst auch, dass es wichtig ist Herz, Leber und alle anderen blutgefüllten Organe zu essen, was die Opfer natürlich nicht überleben. Neben den Problemen mit der Maskerade, stellt sich auch die Frage nach der Menschlichkeit. Man beginnt den Spielabend mit -4 BP.



### **Beuteausschluss(1) V**

Der Charakter verschmäht es, Blut von einer bestimmten Kategorie von Beute zu trinken. Sollte er dies tun, geht er kotzen. Der Charakter beginnt das Spiel mit -1 BP. Dieser Nachteil kann nicht von Ventrue gewählt werden.

### **Durst nach Unschuld (2)**

Der Anblick von Unschuld jeglicher Art erweckt in dir einen schrecklichen Blutdurst und erzeugt Raserei, die dazu führt, dass du das Objekt deines Hungers angreifst. Der Raserei kann man wie üblich widerstehen.

### **Flashbacks (4)**

Ein traumatisches Ereignis aus der Vergangenheit verfolgt dich noch heute. Wenn Du an dieses Ereignis erinnert wirst, oder ein Schlüsselreiz ausgelöst wird, überwältigen dich Rückblenden und Du kannst nichts mehr tun (zuckend am Boden rumwinden geht noch). Als Schlüsselreiz könnte ein Geruch oder Geräusch dienen.

### **Geistesabwesend (3)**

Du hast ein schlechtes Gedächtnis für Namen und Adressen und hast es schwer, Ereignisse zeitlich einzuordnen. Triffst du einen Bekannten, würdest du dich an ihn erinnern jedoch nicht an den Namen und auch nicht, wann du ihn getroffen hat. „Es war doch kürzlich, nicht wahr, Willie? Nein? Martin? Auch nicht...? Hmm.“ Einflüsse und Kontakte zu unterhalten, kann ein echtes Problem werden. Diesen Nachteil kann man nicht wählen, wenn man den Vorteil „Konzentration“ besitzt.

### **Gutmütig (1)**

Du kannst andere nicht leiden sehen und vermeidest es, in Situationen zu geraten in denen man jemandem emotional oder körperlich weh tut. Wenn du bleiben willst, mußt du jede Minute 1 WP einsetzen. Man kann diesen Nachteil nur wählen, wenn man eine Menschlichkeit von  $\geq 7$  hat.

### **Haß (3)**

Du hast einen unbegründeten Haß gegen eine bestimmte Sache. Dieser Haß ist grenzenlos und kann sich gegen eine Tierart richten, eine Gruppe, eine Farbe oder Situation, schlichtweg alles ist möglich (auch Clans oder Ämter). Jedes Mal wenn du mit dem Objekt deines Hasses konfrontiert wirst, mußt du einer Raserei widerstehen. Widersteht man der Raserei hat man 5 Minuten Zeit um die Person oder den Gegenstand oder den Ort zu verlassen, ansonsten droht erneut die Raserei. Außerdem versuchst du jede Gelegenheit zu nutzen um dem Ziel deines Hasses Schaden zuzufügen.

### **Intoleranz (1+X je nach Abneigung)**

Du hast eine unbegründete oder begründete Abneigung gegen einen Gegenstand, eine Person, Thema, eine Farbe, einen Clan, ein Amt oder dergleichen. Jedes Mal, wenn deine Intoleranz geweckt wird, mußt du entweder dafür sorgen, dass Du der Ursache ausweichen kannst (indem Du das Thema oder den Ort wechselst) oder demjenigen mal so richtig ans Bein pissen. Wenn die Situation eskaliert kann es sogar sein dass Du der Raserei verfällst. Um einigermaßen ruhig zu bleiben benötigt es 1 WP pro Szene. Der Wert der Intoleranz wird jeweils mit der SL besprochen.

### **Labil (3)**

Du bist sehr leicht zu manipulieren; sei es durch Fähigkeiten oder Disziplinen anderer. Du erhältst einen Abzug von -2 bei dem Versuch geistigen Disziplinen zu widerstehen.

### **Mangel an Fähigkeiten (5)**

Aufgrund mangelnder Ausbildung, Desinteresse, Faulheit oder körperlicher Einschränkungen stehen dir bei Spielbeginn nicht so viele Fähigkeitspunkte wie den anderen zur Verfügung. Du hast bei der Erschaffung in einer der drei Fähigkeiten (Talente, Fertigkeiten, Kenntnisse) 5 Punkte weniger zu verteilen. Man kann jedoch freie Zusatzpunkte (Freebies) und Erfahrungspunkte normal verwenden.

### **Mondsüchtig (2) V**

Du wirst von den Phasen des Mondes beeinflusst und gerätst teilweise schneller in Raserei. Bei Halbmond wird deine Selbstbeherrschung um eins und bei Vollmond (und den 3 Tagen davor und danach) sogar um zwei Punkte reduziert. Nur wenn der Mond weniger als zur Hälfte zu sehen ist kannst du der Raserei normal widerstehen.

### **Niedriges Selbstwertgefühl (2)**

Du hast ein niedriges Selbstbewußtsein und glaubst nicht an dich und deinen Erfolg. Du kannst keine Willenskraft einsetzen um deine Erfolge zu erhöhen.

### **Opfer der Maskerade (2) V**

Die Propaganda hat zu gut funktioniert. Selbst nach deinem Kuss weigerst du dich immer noch zu glauben, dass du ein Vampir bist. Du glaubst dass es eine logische Begründung für all diese Phänomene gibt, auf die du noch kommst wenn du lange genug darüber nachdenkst. Du hast auch Schwierigkeiten, Nahrung aufzunehmen und versuchst immer wieder normale Nahrung essen (man sollte dabei berücksichtigen, dass der Charakter trotzdem irgendwie Blut bekommt). Dieser Umstand ist für die Vampire in deinem Umfeld nicht leicht zu ertragen.

## Phobie (2/5)

Du besitzt eine ausgeprägte, übermächtige Angst vor etwas. Jedes Mal, wenn du damit konfrontiert wirst solltest du dich so Verhalten. Wenn du dieses Verhalten für eine Szene abstellen willst mußt du 1 WP ausgeben.

Name	Bedeutung der Phobie
Achluophobie	Angst vor dem Dunklen
Acrophobie	Angst vor Höhen
Aeroacrophobie	Angst vor offenen hohen Plätzen
Arachnophobie	Angst vor Spinnen
Ateophobie	Angst vor Ruinen
Calignephobie	Angst vor schönen Frauen
Catoptrophobie	Angst vor Spiegeln
Cenophobie	Angst vor leeren Räumen
Claustrophobie	Angst vor geschl. Räumen
Coimetrophobie	Angst vor Friedhöfen
Ecclesiophobie	Angst vor der Kirche
Felinophobie	Angst vor Katzen
Hemophobie	Angst vor Blut (für Vampire 5)
Kainophobie	Angst vor dem Neuen
Leukophobie	Angst vor der Farbe weiß
Mechanophobie	Angst vor Maschinen
Motorphobie	Angst vor Autos
Noctiphobie	Angst vor der Nacht (Vampire 5)
Pedophobie	Angst vor Kindern
Ruphobie	Angst vor Schmutz
Sciophobie	Angst vor Schatten
Theatrophobie	Angst vor Theatern
Xenophobie	Angst vor Fremden

## Rachsüchtig (2)

Du empfindest ein starkes Rachegefühl gegenüber einer Person oder einer Gruppe von Wesen. Diese Rache entstammt entweder deinen Zeiten als du noch sterblich warst oder ist aufgrund einer Situation erwachsen, als du bereits Vampir warst. Du willst auf jeden Fall Rache üben, wann immer du mit diesem Rachegrund konfrontiert wirst. Das hat für dich höchste Priorität. Um diesem Gefühl zu widerstehen, mußt du pro Szene 1 WP ausgeben.

## Reizbar (2)

Mit diesem Nachteil ist man sehr reizbar. Um der Raserei zu widerstehen, muss man 1 WP zusätzlich einsetzen. Brujah dürfen diesen Nachteil nicht wählen.

## Schüchtern (1)

Du fühlst Dich nicht wohl wenn du mit anderen sprechen mußt oder gar im Mittelpunkt des Geschehens stehst.

## Schuldgefühle (4)

Du kannst es einfach nicht mit deinem Gewissen vereinbaren, dass Du Blut zu Dir nehmen mußt um zu überleben. Daher trinkst Du so selten wie möglich und hast selten einen großen Blutvorrat in dir. Dies macht

dich natürlich verwundbarer. Dein maximaler Blutvorrat (je nach Generation) wird um drei gesenkt (ein Vampir der 8. Generation hätte also 12 Punkte), trotzdem bist du nie ganz satt. Diesen Nachteil darf man nur wählen, wenn man mindestens die Tugend Gewissen auf 3 besitzt.

## Sprachstörung (1)

Du stammelst oder hast eine andere Einschränkung (z.B. Lispeln) beim Sprechen.

## Stereotyp (2) V

Du hast dir in deinem Verhalten viel von dem abgeschaut, was Du über Vampire gesehen, gehört und gelesen hast. Daher kleidest du Dich entsprechend und sprichst mit Akzent, wie man es in einem Film gewohnt ist. Dies beeinflusst auch deinen Umgang mit anderen Vampiren, die sich über dich mokieren oder dich gar verdammen oder ächten. Durch dein Verhalten läufst du auch Gefahr, Vampirjäger auf dich aufmerksam zu machen und/oder die Maskerade zu brechen. Es kann durchaus zu Statusverlust kommen, das regelt aber die Harpyie.

## Territorial/Besitzergreifend (3)

Du hast deine eigenen Jagdreviere, in denen du dein Blut sicherst markiert und magst es nicht, dass andere Kainiten diesen Boden betreten. Du reagierst auf so etwas in jedem Fall äußerst aggressiv. Weigert sich der Betreffende das Gebiet zu verlassen mußt du der Raserei widerstehen um zu verhindern, dass derjenige in Stücke gerissen wird. Du wirst normalerweise dieses Gebiet nur verlassen, wenn ungewöhnliche Umstände dies erforderlich machen.

## Tiefschläfer (1)

Wenn du einmal schläfst, fällt es dir sehr schwer aufzuwachen. Um tagsüber wach zu werden, kostet es dich zunächst 3 WP, um die Augen zu öffnen. Danach fallen die normalen Kosten an um wach zu bleiben und zu agieren.

## Treibendes Ziel (3)

Du verfolgst ein persönliches Ziel, welches du eigentlich niemals erreichen kannst. Dies Ziel könnte z.B. die Auslöschung des kompletten Sabbats sein, oder Golconda zu erreichen. Da du hartnäckig dieses Ziel verfolgst, wird es dich immer wieder in gefährliche Situationen bringen.

## Überheblich(1)

Der Charakter hat eine übertrieben hohe Meinung über seine eigenen Fähigkeiten. Du bist so überzeugt davon, dass er sie auch dann benutzt, wenn die Situation sehr gefährlich ist und er glaubt einfach nicht an ein Scheitern. Sollte dies der Fall sein, sind immer die Anderen Schuld.

## **Ungeduldig (2)**

Du hast keine Lust, lange herumzustehen und zu warten. Du willst Dinge sofort tun. Wenn man dich warten läßt wirst du schnell laut und unfreundlich. Es kann auch passieren, dass du einfach gehst (was bei einer Audienz beim Prinzen echt doof ist). Wenn man dich warten läßt oder Geduld erfordert, mußt du 1 WP ausgeben. Dies hält dich dann für eine Szene ruhig.

## **Verwirrt (2)**

Du bist oft verwirrt und die Welt um dich herum wirkt verdreht und fremdartig. Du bist einfach nicht in der Lage, Dinge klar einzuordnen. Dieses Phänomen verstärkt sich, wenn du an Orte gelangst wo viele Leute sind, und der Geräuschpegel entsprechend hoch ist (z.B. in einem lauten Nachtclub) oder in einem Gefecht. Du kannst 1 WP ausgeben, um eine Szene lang die Kontrolle zu behalten.

## **Zwanghaftigkeit (1)**

Du hast eine psychologische Zwanghaftigkeit, die dir verschiedene Probleme bereitet. Du kannst zum Beispiel einen zwanghaften Sauberkeitsfimmel an den Tag legen, stehlen oder maßlos übertreiben. Man kann den Trieb mit der Ausgabe von 1 WP für eine Szene unterdrücken.

### **3.4.2.3 Sozial**

## **Ablehnung durch den Erzeuger (2) V**

Aus irgendwelchen Gründen mag dein Erzeuger dich nicht mehr und versucht dir aktiv zu Schaden. Dem haben sich andere angeschlossen und sogar einige Ahnen deines Clans distanzieren sich von dir. Solange die Situation nicht geklärt ist wirst Du es schwer haben, Clanprestige zu erhalten und hast immer gegen Widerstände zu kämpfen. Wählt man diesen Nachteil, darf der Erzeuger nicht gleichzeitig als „Feind“ gewählt werden.

## **Alte Flamme (2)**

Jemand, der dir einst sehr nahe stand, steht nun auf der Seite des Feindes. Er/Sie spielt mit deinen Gefühlen „der guten alten Zeit willen“ und arbeitet währenddessen gegen dich. Aber solange du keinen unumstößlichen Beweis hast, gehst Du zumindest nicht gegen die Person vor.

## **Aufsteiger (1) V**

Du hast erfolgreich einen neuen Status in der Sekte oder Prestige im Clan erworben und bist so stolz darauf, dass du ihn auch zur Schau stellst. Manche lächeln darüber, andere hast Du dir aufgrund deiner Arroganz schon zum Feind gemacht.

## **Bande zum Feind (3)**

Du hast eine intime Beziehung zu jemandem aus der anderen Sekte/eines gemiedenen Clans. Dies kann eine Liebesbeziehung, ein Freund oder ein Kind sein.

Kommt die Verbindung ans Licht wirst Du des Verrats bezichtigt und mußt mit der Vernichtung rechnen.

## **Berüchtigter Erzeuger (1) V**

Dein Erzeuger war und ist nicht beliebt und wird mit Mißtrauen betrachtet. Darum beobachtet man dich ebenfalls. Du verlierst einen Punkt Status, den du aber im Spiel wieder gewinnen kannst. Der Hintergrund sollte mit der SL besprochen werden. Jedoch wird jeder der von deinem Erzeuger weiß dich mit anderen Augen betrachten.

## **Blutgejagd (4-6) V**

Auf dich wurde die Blutsjagd ausgerufen, egal ob angemessen oder nicht. Diese kann normalerweise nie mehr aufgehoben werden. Die Rückkehr an den Ort an dem die Blutsjagd ausgerufen wurde, bedeutet in der Regel den sicheren Tod. Abhängig von der Punktzahl beschränkt sie sich auf kleinere Bereiche oder größere Regionen.

<b>Punkte</b>	<b>Reichweite</b>
4	Heimatstadt
5	Land
6	Kontinent

Ab 5 Punkten bedeutet dies auch, dass sogar Jagdgruppen einen über die Grenzen hinaus verfolgen. Ist die Blutjagd nicht berechtigt gewesen und könnte die Unschuld bewiesen werden, kostet dieser Nachteil 2 Punkte weniger. Im Allgemeinen ist man auch in anderen Domänen, in denen die Blutsjagd nicht gültig ist in Gefahr. Zumindest werden sich dortige Kainiten mißtrauisch verhalten.

## **Blutschande (3) V**

Dein Erzeuger hält es für einen Fehlschlag, dich erschaffen zu haben und hat es jedermann wissen lassen. Wird dieser Erzeuger nicht im Spiel gespielt kann es sein, dass es irgendwann einen NSC-Erzeuger geben wird, der deutlich kundtut was er von dir hält. Warum er so unzufrieden ist, sollte mit der SL abgeklärt werden.

## **Clan-Feindschaft (4)**

Du hast einen Clan auf tiefste Art und Weise beleidigt, geschädigt oder verraten, so dass dieser nun geschlossen deine Vernichtung sucht und alles dafür in Bewegung setzt. Dies währt bis man der Meinung ist, dass du vernichtet wurdest. Genaue Hintergründe sollten mit der SL besprochen werden. Da so etwas sehr selten ist, sind die Ancilla und Ahnen dieses Clans über dich informiert und „erkennen dich“ anhand deines Namens.

## **Clansschuld (1/3/5)**

Du hast einmal die Hilfe eines anderen Clans in Anspruch genommen und seitdem schuldest du diesem Clan einen Gefallen. Das Entstehen dieser Schuld sollte nach Möglichkeit im Hintergrund

ausgearbeitet werden. Die Schuld kann irgendwann von einem Vertreter des eingefordert werden. Solltest Du die Domäne verlassen, unterrichtet der Clan oft seine Mitglieder in der neuen Domäne, so dass die dortigen Vertreter des Clans gut über dich Bescheid wissen. Bitte Rücksprache mit der SL!

Punkte	Schwere der Schuld
1	Einfache Schuld
3	Schwere Schuld
4	Lebensschuld

### Diabolischer Erzeuger (2) V

Dein Erzeuger hat in der Camarilla für großes Aufsehen gesorgt, indem er z.B. die Maskerade brach oder Diablerie beging. Andere Mitglieder der Gesellschaft betrachten dich mit Skepsis und Argwohn und Archonten suchen dich manchmal auf, um etwas über deinen Erzeuger in Erfahrung zu bringen. Dies kann auch dazu führen, dass ansässige Harpyien deinen Status schlechter bewerten. Genaueres sollte mit der SL besprochen werden.

### Dunkles Geheimnis (1-3)

Du birgst ein dunkles Geheimnis, dass Dich in sehr große Schwierigkeiten bringen wird, wenn es ans Tageslicht kommt. Dies kann zum Beispiel bedeuten, dass Du in Deiner Vergangenheit einen Ahnen vernichtet hast oder Du eigentlich der anderen Sekte angehörst und als Spion arbeitest. Es folgen ein paar Beispiele, für mögliche Dunkle Geheimnisse. Hierbei bitte auch Rücksprache mit der SL.

Punkte	Geheimnis
1	Kontakte oder vergangene Mitgliedschaft zu einer feindlichen Sekte oder Organisation (Sabbat, Werwölfe, Inquisition,...)
2	bestehende Kontakte zu einer feindlichen Sekte oder Organisation
3	Traditionsbruch

### Feind (1-6)

Du hast einen einzelnen oder sogar eine Gruppe als Feind, die Dir aktiv schaden will. Die Punkte-Anzahl bestimmt die Stärke und die Fähigkeiten des Feindes, der nicht unbedingt in den Kainitischen Reihen zu finden sein muss. Die genauen Werte des Feindes werden von der SL bestimmt.

Punkte	Status des Feindes
1	Neugeborener
2	Ancilla
3	Ancilla mit Amt
4	Prinz
5	Ahn
6	Justicar

Wählt man eine Gruppe als Feind, so zieht man von der Punktzahl des Nachteils 2 ab und hat damit eine Gruppe von 5 Personen der so ermittelten

Statusgruppe als Feind. Wählt man also mit 6 Punkten eine Gruppe als Feind, würde es sich um 5 Personen mit der Stärke vergleichbar mit Ahnen (6-2=4) oder einer vergleichbaren Stärke aus anderen Organisationen handeln. Feinde kann man auch in der anderen Sekte haben, unter Magiern, Feen, Geistern oder der Inquisition finden.

### Gejagt (3)

Du wirst von einer fanatischen (menschlichen) Person gejagt, die (wahrscheinlich zu recht) glaubt, dass du eine Gefahr für Menschen darstellst. Personen mit denen du näher verkehrst (Menschen als auch Kainiten) laufen Gefahr, auch gejagt zu werden.

### Gejagt wie ein räudiger Hund (5)

Eine Gruppe von Kainiten (ein Klüngel, ein Pack, etc.) jagt dich und hat es sich zum Ziel gemacht, dich zu terminieren. Andersherum kann es sein, dass der Feind deines Feindes dir Hilfe zukommen lässt. Das geht so lange bis der Eindruck entsteht, dass du vernichtet wurdest.

### Mangelhaftes Verständnis (1) V

Irgendwie konntest du dir einfach nicht alles merken – oder willst es einfach nicht – was mit der Camarilla und den Traditionen zu tun hat und wie man mit ihnen umgeht. Irgendwann wirst du einen Fehler machen, die Frage ist nur wann. Du könntest als Neugeborener anerkannt sein, aber die Traditionen und Prozeduren in einer Camarilla-Domäne (z.B. die Vorstellung) nicht auswendig kennen. Die Probleme kommen von ganz allein und wer weiß, vielleicht lernst du es ja doch noch. Dies ist ein Nachteil, der viel Feingefühl beim Spiel bedeutet weil er sehr tödlich enden kann wenn man es übertreibt.

### Rekrutier-Opfer (1)

Der Sabbat hat äußerstes Interesse daran dich zu rekrutieren, ob du willst oder nicht. Immer wieder wird es Versuche geben, dich zu überzeugen oder zu entführen. Es sollte natürlich so sein, dass man nicht zum Sabbat gehören möchte, aber interessant für diesen ist.

### Rivalisierende Erzeuger (2) V

Gleich zwei Kainiten wollten dich gerne „umarmen“. Der eine war erfolgreich, der andere nicht und ist nicht glücklich darüber. Jetzt versucht er sogar aktiv deinem Erzeuger und dir zu schaden, so stark ist sein Zorn über die Niederlage. Dieser NSC wird mit der SL besprochen.

### **Schützing (3)**

Du beschützt hingebungsvoll einen Sterblichen. Warum dies so ist, bestimmst du. Es kann eine Liebe, ein Talent oder ein Freund sein oder jemand, mit dem du aufgrund vergangener Ereignisse oder nur der Erinnerungen wegen etwas verbindest. Wie das Schicksal so will, werden solche Schützlinge manchmal in die Geschichte involviert und werden vielleicht auch auftauchen.

### **Sympathisant (1)**

Du wirst dich irgendwann innerhalb der ersten Zeit in der Domäne (3 Monate), öffentlich äußern dass du einigen Zielen des Sabbats und seiner Politik Sympathien entgegenbringst (während du der Camarilla angehörst, versteht sich) und wirst das auch immer mal wiederholen.

### **Verdrehtes Sektenwissen (2) V**

Dein Erzeuger war sehr bössartig (oder dumm) veranlagt und hat dich über die Vampirgesellschaft falsch aufgeklärt und mit falschem Wissen gefüttert (Verhalten, Ämter, Sekte, Etikette). Daher gehst du von völlig anderen Annahmen aus, wenn Vampire miteinander verkehren. Nach einer gewissen Zeit kannst du vielleicht dein Wissen durch ein paar harte Lektionen anpassen. Zu Beginn wirst du aber niemandem glauben und davon ausgehen, dass man dich „hinters Licht“ führen will.

### **Wahnsinniger Erzeuger (1) V**

Dein Erzeuger hat den Bezug zur Realität verloren und ist völlig wahnsinnig geworden. Dennoch ist er frei und aktiv und jegliche Aktionen von seiner Seite (z.B. die Verwirklichung seiner Ziele) könnten dich betreffen, informieren und bedrohen. Malkavianer können diesen Nachteil nicht wählen.

#### **3.4.2.4 Übernatürlich**

### **Dunkle Bestimmung (6)**

Dein Schicksal und dein endgültiger Tod sind bereits vorherbestimmt. Nichts was du tun kannst, wird dieses Schicksal umstoßen. An irgendeinem Zeitpunkt (Von der SL geplant aber frühestens nach einem Jahr) wird es dich ereilen. Du hast schon vorher immer wieder Visionen, von dem, was dich erwartet.

### **Griff eines Verdammten (4) V**

Du empfindest keinerlei Freude seit du erschaffen wurdest, es existieren nur Terror und Schmerz. Dies spüren auch die sterblichen Opfer, von denen du trinkst. Sie verspüren keinerlei Ekstase, sondern nur Schmerz und Pein, weswegen sie sich wehren. Du mußt sie die ganze Zeit festhalten und ihr Gewimmer und Gezerre ertragen, solange du trinkst. Dies stellt vor allem für Vampire mit einer hohen Menschlichkeit ein Problem dar.

### **Lichtempfindlich (2)**

Du bist gegenüber Sonnenlicht noch verwundbarer als andere Kainiten. du erhältst bei Berührung von Sonnenlicht den doppelten Schaden. Mondlicht verursacht bei dir zwar keinen Schaden aber helle Lichter (z.B. Autoscheinwerfer) blenden dich extrem (für 5 Minuten) und schmerzen in den Augen, wenn du keine Sonnenbrille trägst.

### **Magische Empfänglichkeit (2)**

Aufgrund einer unbekanntes Ursache bist du gegenüber magischen Effekten besonders anfällig. Die Wirkungsdauer wird verdoppelt und du hast eine um einen um 2 verminderten Verteidigungswert beim Widerstehen gegen Magie (vergleichbar mit geistigen Disziplinen). Dies betrifft Thaumaturgie, aber auch die Magie der Sterblichen und anderer magiebegabten Wesen (Feen, Werwölfe).

### **Schwäche gegen Knoblauch (1/2)**

Kommst du mit Knoblauch in Kontakt erleidest du einen Schadenspunkt (1 Punkt) oder einen Punkt schweren Schaden (2 Punkte). Wenn du ihn im Raum bemerkst, fällt es dir schwer darin zu bleiben. Für 1 WP pro Szene kannst du bleiben aber man wird es dir anmerken, dass etwas nicht stimmt.

### **Schwäche gegen Kreuze (3)**

Kreuze lösen in dir Panik und Rotschreck aus. Wenn du eins entdeckst, mußt du einen Willenskraftpunkt ausgeben um dem Rotschreck zu widerstehen. Die Beruhigung hält allerdings nur eine Szene an, in der du dem Kreuz aber auch nicht zu nahe kommen darfst (Abstand von einer Armeslänge), ansonsten verursacht es einen Punkt schweren Schaden.

### **Spuk (3)**

Du wirst von einem ärgerlichen und gequälten Geist heimgesucht, vermutlich handelt es sich dabei um eines deiner ersten Opfer. Dieser versucht dich zu behindern (vor allem wenn du trinkst) und seinen Ärger auf dich und alle in der Nähe abzuladen. Die Art des Geistes obliegt der SL.

### **Unheilige Ausstrahlung (1)**

Du strahlst wahrhaft böses aus. Priester und gläubige Sterbliche wissen instinktiv, dass etwas mit dir nicht stimmt und dass du eine böse Person bist und verhalten sich entsprechend. Zu Kirchen und sonstigen Plätzen der Verehrung wird dir der Zutritt verweigert.

## Unheimliche Erscheinung (2)

Sterbliche fühlen sich in deiner Gegenwart sehr unwohl da sie unterbewußt mitbekommen, dass du ein Untoter bist. Es wird dir schwerfallen mit diesem Nachteil selbst Einflüsse in der sterblichen Welt aufzubauen.

### Verflucht (1-5)

Du leidest unter einem übernatürlichen Fluch. Die Stärke hängt davon ab, wie hoch man diesen Nachteil wählt.

Punkte	Effekt
1	Wenn Du ein Geheimnis weitergibst, wird sich das immer rächen.
2	Du stotterst wenn du beschreiben möchtest, was du gesehen oder gehört hast.
3	Gegenstände gehen kaputt, wenn du sie benutzen willst. (handgroße Objekte)
4	Alle Personen, die dir nahe stehen oder die du liebst, werden über kurz oder lang zu Feinden.
5	All deine erfolgreichen Taten und Siege werden auf irgendeine Art und Weise zunichte gemacht.

### Verlorene Clandisziplin (6)

Keiner weiß warum, aber eine deiner typischen Clansdisziplinen hat sich bei deinem Werden nicht entwickelt; du besitzt nur zwei Clansdisziplinen; die dritte wäre für dich eine ganz normale Nicht-Clansdisziplin, die du entsprechend erlernen muß.

## 3.5 ARCHETYPEN FÜR WESEN UND VERHALTEN

Die folgenden Archetypen können in unserer Chronik eingesetzt werden. Bevor SC jedoch einen davon auswählen, sollte dies auf jeden mit der SL besprochen werden. Die potentiellen Willenskraft-Gewinne sind kein Automatismus sondern müssen von der SL bestätigt werden, gelten dann aber zusätzlich zu der automatischen Regeneration.

### ABWEICHLER

Es gibt immer Leute, die nicht ins Schema passen, und Sie sind eine solche Person. Ihre Glaubensüberzeugungen, Motive und Ihr Begriff von Anstand stehen gegen den Status Quo. Sie sind weniger ein zielloser Rebell als ein unabhängiger Denker, der nicht in die Gesellschaft gehört in der er aufgewachsen ist. Die Moral anderer ist ihnen egal, Sie hängen Ihrem eigenen Verhaltenskodex an. Abweichler sind in der Regel unehrerbietig, und haben bizarre Vorlieben und Begierden.

*Du gewinnst WP zurück, wenn du der Gesellschaft und ihren Vorschriften unbeschadet eins auswischen kannst.*

## ARCHITEKT

Ihre Zielstrebigkeit geht über Ihre eigenen Bedürfnisse hinaus; Sie versuchen, für die Nachgeborenen etwas von bleibendem Wert zu schaffen. Die Leute brauchen vieles, und es befriedigt Sie, sich ihnen mit Ihrem Können zur Verfügung zu stellen. Sie gehören zu den Leuten, die sich bemühen, etwas aufzubauen, das sie überdauert: eine Stadt oder eine Firma zu gründen, oder der Nachwelt ein wie auch immer geartetes Vermächtnis zu hinterlassen. Viele Pioniere waren vom Wesen her Architekten.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie eine Gruppe leiten dürfen und eine bedeutende Aufgabe erledigen.*

## AUTOKRAT

Sie wollen immer die totale Kontrolle über die Situation haben, über die Leute um Sie herum und über Ihr eigenes Schicksal. Kontrolle ist alles, was Sie verstehen; Sie beten sie regelrecht an. Sie wünschen sich Autorität, und die bekommt man nur wenn man alles unter Kontrolle hat. Je mehr Autorität Sie besitzen, desto mehr Kontrolle können Sie auch ausüben. Das eine ist ohne das andere nicht möglich. Andere werden Sie vielleicht für einen Tyrannen halten aber die sind sowieso nicht die Richtigen für diesen Job - Sie sind der einzige, der wirklich das Zeug dazu hat.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie totale Kontrolle über eine Situation haben, in der auch andere eine Rolle spielen.*

## AUTIST

Sie verbergen Ihre Geheimnisse vor anderen. Was noch wichtiger ist, Sie verbergen Ihr wahres Ich. Wer Sie versteht kann Sie auch verletzen, also darf niemand herausfinden, was wirklich in Ihnen vorgeht oder es auch nur erahnen. Geben Sie so wenig wie möglich von sich preis - nehmen Sie eine falsche Persönlichkeit an wenn Sie wollen, aber vergewissern Sie sich, dass niemand die Wahrheit über Sie herausfindet. Wissen ist Macht, und wer etwas über Sie weiß, kann alles mit Ihnen tun, was er will.

*Sie gewinnen WP zurück wenn ein anderer zugibt, dass er Sie nicht verstehen kann oder eine falsche Vermutung über Sie äußert, die ihnen einen Vorteil verschafft.*

## **AVANTGARDIST**

Sie müssen immer im Vordergrund stehen - immer der Erste sein der eine Neuigkeit, einen Tanz oder einen Modetrend kennt. Nichts kann Sie mehr ärgern, als Neuigkeiten aus zweiter Hand zu erfahren. Entdeckungen sind Ihr Leben, und Sie beschäftigen sich die meiste Zeit damit, immer auf dem Laufenden zu bleiben. Wenn Sie nicht im Vordergrund stehen, stehen Sie nirgendwo.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie als erster Neuigkeit hören oder eine bemerkenswerte Entdeckung machen.*

## **BONVIVANT**

Das Leben ist witzlos, oberflächlich und bedeutungslos – lassen sie es sich also so gut gehen wie möglich. Rom mag brennen, Sie aber werden Wein trinken und Lieder singen. In ihrem hedonistischen, sinnlichen Leben des Weichlings und Partylöwen haben die Worte Strenge und Disziplin keinen Platz. Sie ziehen das Konzept der sofortigen Gratifikation vor. Dennoch haben sie nichts gegen ein wenig harte Arbeit, solange nach ihrer Vollendung der Spaß wartet. Die meisten Bonvivants haben wenig Selbstbeherrschung, weil sie den Exzeß so sehr lieben.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn es ihnen wirklich gut geht und Sie ihrer Laune richtig Ausdruck geben können.*

## **BÜSSER**

Sie sind unwürdig. Sie sind schändlich, wertlos und ohne jede Tugend. Sie haben kein Recht zu Existieren und erst recht keine Chance auf Erlösung. Entweder wegen eines eklatanten Mangels an Selbstachtung oder aufgrund eines schrecklichen Traumas in Ihrer Vergangenheit fühlen Sie sich verpflichtet Ihr Leben damit zu verbringen, für das zu büßen was Sie sind was Sie nicht sind oder was Sie getan haben. Sie schulden es der Schöpfung, Busse zu tun für das Verbrechen Ihrer Existenz. Sie mühen sich Nacht für Nacht, Ihre Schwächen zu überwinden. Aber Sie wissen, dass Sie schwach sind und jenseits aller Hoffnung.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie es schaffen, für jemanden eine gute Tat zu tun, für den Sie (in Wirklichkeit oder in Ihrer Einbildung) eine Unannehmlichkeit, eine Plage oder eine Gefahr waren.*

## **DIREKTOR**

Sie verachten Chaos und Unordnung und neigen dazu, die Kontrolle zu übernehmen und die Dinge zu organisieren, um der Anarchie entgegenzuwirken. Sie haben gerne etwas zu sagen, leben fürs Organisieren und bemühen sich aus Gewohnheit, für einen reibungslosen Ablauf der Dinge zu sorgen. Sie vertrauen unbedingt auf ihr eigenes Urteil und neigen dazu, in einem Schwarz-weiß-Raster zu denken:

„Man kann das auf zwei Arten machen – auf meine und auf die falsche!“

*Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn Sie eine Gruppe leiten dürfen und eine bedeutende Aufgabe erledigen.*

## **EDLER RITTER**

Sie sind so tollkühn, unerschrocken, tapfer und furchtlos wie man sein muss, um seine Pflicht zu erfüllen. Sie sind ein wahrer Held, der versucht, nach seinen glorreichen Idealen und seinem ausgeprägten Gerechtigkeitssinn zu leben. Indem Sie das Gute beschützen, versuchen Sie, die Gesellschaft zu bewahren, die Sie zu dem gemacht hat, was Sie sind. Wenn Ihr Wesen Edler Ritter ist und Ihre Menschlichkeit jemals unter vier fallen sollte, müssen Sie ein neues Wesen wählen.

*Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn es Ihnen gelingt, eine bedeutende Aufgabe zu erledigen, die eine positive Wirkung auf die Gruppe hat, der Sie angehören.*

## **EHRENMANN**

Sie haben ein gemäßigtes Temperament und wurden erzogen, um ehrlich und offen zu leben und gut zu Ihren Mitmenschen zu sein. Sie haben von jeher Ihr Leben (und Unleben) nach diesen Prinzipien geführt. Sie sind kein Dogmatiker und bestehen auch nicht darauf, dass andere so leben wie Sie es tun und haben Sie sich kein kompliziertes Regelwerk geschaffen. Sie sind flexibel in Ihrem Verhalten, achten jedoch immer darauf, dass Sie Ihre Grundsätze nicht verletzen.

*Sie gewinnen WP zurück wenn Ihre Ehrlichkeit Ihnen schadet, sich aber später herausstellt, dass sie eigentlich geholfen hat. Mit anderen Worten: Ihre Ehrlichkeit hat schlußendlich den richtigen Weg gewiesen.*

## **EINZELGÄNGER**

Sie sind immer allein, selbst in einer Menschenmenge. Sie sind der Wanderer, der Jäger, der einsame Wolf. Andere mögen Sie zwar für einsam, isoliert oder entfremdet hatten, doch in Wirklichkeit ziehen Sie Ihre eigene Gesellschaft der anderer vor. Es gibt viele Gründe, warum das so sein könnte: Sie verstehen die Leute nicht, Sie verstehen die Leute zu gut, die Leute mögen Sie nicht, die Leute mögen Sie zu sehr oder Sie sind einfach in Gedanken versunken. Ihre Gründe gehen nur Sie etwas an.

*Wenn es Ihnen gelingt, allein und ohne Hilfe anderer eine Bedeutende Aufgabe zu erledigen, die der Gruppe auf irgendeine Weise hilft, gewinnen Sie Willenskraft zurück.*

## **FANATIKER**

Sie werden von einer Überzeugung verzehrt. Sie ist der Motor Ihres Lebens, ihr gilt jeder Tropfen Blut und Leidenschaft, den Sie besitzen. Sie können tatsächlich Schuldgefühle entwickeln, wenn Sie Zeit auf etwas anderes ver(sch)wenden. Sie werden sich durch nichts aufhalten lassen. Sie und ihre Umwelt mögen darunter leiden, aber ihre Überzeugung ist alles und der Zweck heiligt die Mittel. Sie sollten unbedingt Ihre Überzeugung beschreiben und festlegen, wie sie Ihr Verhalten beeinflussen kann.

*Sie gewinnen WP zurück wenn Ihnen etwas gelingt, das ihrer Überzeugung nutzt.*

## **FEIGLING**

Sich kopfüber in den Ärger (oder etwas anderes) zu stürzen ist eine Taktik für Narren und Optimisten. Der vernünftige Umgang mit Problemen ist, ihnen kein Ziel zu bieten. Mögen auch einige sagen dass Sie den Kopf in den Sand stecken, muß man anerkennen, dass er immerhin schon seit einiger Zeit auf Ihren Schultern sitzt und sich daran so schnell nichts ändern wird. Sie stellen sich niemals Dingen denen Sie ausweichen können und bieten einer Sache nur die Stirn, wenn Sie keine andere Möglichkeit haben. Mut gehört nicht unbedingt zur Liste Ihrer Tugenden. Allerdings ist es nur ein schmaler Grat zwischen Mut und Dummheit.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie einem Problem oder einer Situation ausweichen können, ohne sich damit befassen zu müssen.*

## **GIGOLO**

Sie sind ebenso Flamboyant wie amoralisch; manche sehen Sie als Spitzbuben, als Don Juan oder einfach nur als Salonlöwe – Sie selbst aber sehen sich als all das. Als Schauspieler der es liebt, aus allem eine große Schau zu machen, fesselt nichts Ihre Aufmerksamkeit stärker als ein wohlmeinendes Publikum. Sie lieben die Leute und noch mehr lieben sie es, sie zu beeindrucken. Gigolos unterscheiden sich stark in Temperament und Ehrgeiz und haben wenig mehr gemeinsam als ihre Vorliebe für die ihnen geltende Aufmerksamkeit.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn es ihnen gelingt, jemanden anderen zu blenden oder zu beeindrucken.*

## **GRIESGRAM**

Sie sind im tiefsten ihres Herzens jähzornig und geizig, nehmen alles ernst und können dem Leben kaum eine heitere Seite abgewinnen (obwohl Sie evtl. einen ätzenden Humor haben). Zynismus ist Ihr zweiter Vorname. Er ist das Maß, nach dem Sie alles im Leben beurteilen. Sie haben eine klare Vorstellung davon wie die Dinge laufen, besonders wenn es um den Zirkus menschlichen Handelns geht. Die törichten Bestrebungen anderer haben schon lange aufgehört, Sie zu überraschen.

*Sie gewinnen WP zurück wenn jemand etwas Dummes tut, genau wie Sie es vorausgesagt haben. Sie müssen es entweder öffentlich oder im Stillen der SL ankündigen.*

## **HELFER**

Sie versuchen stets, anderen zu helfen und kämpfen darum, die Bedürfnisse und das Leid der Benachteiligten zu lindern. Ihre Umwelt hängt von Ihrer Stabilität und Stärke ab, um auf dem rechten Weg bleiben zu können. An Sie wendet man sich, wenn man ein Problem hat.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie jemanden erfolgreich beschützen oder pflegen. Ein ermutigendes Lächeln oder eine Schulter zum Anlehnen können da schon genügen.*

## **KIND**

Sie sind in Ihrer Persönlichkeit und in Ihrem Temperament unreif, ein Kind das nie erwachsen geworden ist. Obwohl Sie für sich selbst sorgen könnten, ziehen Sie die Sicherheit einer behüteten Umgebung vor. Oft suchen Sie jemand, der auf Sie achtgibt, eine Art Beschützer. Manche sehen Sie als verzogenes Gör, während andere einen Unschuldengel sehen, vom Bösen der Welt unberührt. Dies ist ein sehr verbreiteter Archetyp unter Kainiten, die jung geschaffen wurden und zwar geistig, nicht aber gefühlsmäßig reiften.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn jemand etwas tut, um Ihnen zu helfen, ohne offensichtlich selbst einen Vorteil daraus zu ziehen.*

## **KRITIKER**

Nichts auf der Welt sollte man einfach so ohne gründliche Prüfung und Untersuchung akzeptieren. Nichts ist jemals perfekt und Fehler müssen benannt werden, damit man das Gute überhaupt erkennt. Ihre Ansprüche sind hoch und Sie sind der festen Überzeugung, dass sie trotzdem erfüllt werden müssen. Sie ermutigen andere, die gleichen Ideale wie Sie zu verfolgen, denn niedrige Standards reduzieren die Lebensqualität aller. Sie suchen die Fehler in jeder Person und jeder Sache mit der Sie in Berührung kommen und benennen sie schonungslos. Sie sind niemals mit etwas zufrieden daß nicht perfekt ist,



solange es nicht in Ihnen selbst ist – Sie sind ja kein Perfektionist!

*Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie einen bedeutsamen Fehler entdecken, der anderen entgangen ist.*

### **KONFORMIST**

Sie sind ein Mitläufer. Es ist nicht ihr Stil, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen. Sie können sich leicht einfinden, einfügen und abfinden, egal in welcher neuen Situation Sie sich befinden. Sie fliegen dem strahlenden Stern zu, der Person die Sie für die beste halten und setzen auf sie. Für Sie ist es sowohl schwierig als auch widerwärtig, gegen den Strom zu schwimmen oder zu rebellieren. Sie hassen Inkonsistenz und Instabilität und wissen, dass sie sich dem Chaos entgegenstellen indem Sie starke Anführer unterstützen. Alle stabilen Gruppen brauchen in irgendeiner Weise Konformisten.

*Sie gewinnen WP, wenn Ihrer Gruppe aufgrund Ihrer Unterstützung und Hilfe etwas gelingt.*

### **LOBSUCHENDER**

Ihr Selbstwertgefühl ist völlig von der Meinung anderer Leute abhängig. Sie betteln um Beifall und Lob und werden extreme Mühen auf sich nehmen, um sie zu bekommen - Sie werden sogar sich selbst und Dinge, die Sie lieben dafür riskieren. Anders als der Untertan denken Sie jedoch nicht an Schutz und auch nicht daran, die gute Meinung anderer Leute zu Ihrem eigenen Vorteil zu nutzen - Sie gieren einfach nach Lob und Anerkennung um ihrer selbst willen.

*Sie gewinnen WP zurück wenn ein anderer Sie ohne Aufforderung lobt oder seine Wertschätzung ausdrückt.*

### **MANIPULATOR**

Sie waren schon immer von anderen fasziniert. Warum verhalten sich Menschen, wie sie es tun? Welche Gedanken und Gefühle beeinflussen ihre Handlungen? Das macht Sie neugierig. Manchmal bekommt man wichtige Informationen, indem man Leute einfach nur nach Ihren Handlungen befragt, aber oft verstehen die Leute auch gar nicht ihre eigenen Motive und Bedenken. In solchen Fällen ist es viel einfacher, Situationen herbeizuführen - Experimente vorzubereiten, wenn man es so nennen will - um zu sehen, wie Menschen sich verhalten. Sie versuchen, diese Situationen zu ihrem persönlichen Vorteil zu manipulieren. Einige werden diese Experimente grausam nennen, aber für Sie sind sie eine Notwendigkeit.

*Gewinne WP zurück, wann immer Sie einen Vorfall oder eine Situation herbeiführen können die es Ihnen erlaubt neue Einsichten in die Psyche Ihres Opfers zu gewinnen.*

### **MASOCHIST**

Sie mögen es, Ihre Grenzen zu erforschen. Wieviel Schmerz können Sie ertragen, bevor Sie brechen? Sie finden eine gewisse Befriedigung darin, erniedrigt, verletzt oder sogar verstümmelt zu werden, besonders dann wenn Sie selbst die Ursache für Ihren Schmerz sind und eine gewisse Kontrolle darüber haben. Sie wissen, dass Ihre Bedürfnisse von anderen als pervers betrachtet werden, aber Sie wissen auch, dass Sie nicht verrückt sind.

*Du gewinnst WP zurück, wenn du einen neuen Weg zu leiden findest.*

### **MÄRTYRER**

Jeder besitzt einen Märtyrerinstinkt, aber wenige leben das Leben eines Märtyrers. Sie aber sind einer. Ihr Verlangen nach Selbstaufopferung erwächst entweder aus einem niedrigen Selbstwertgefühl, mangelnder Selbstbeherrschung oder einer tiefgehenden Liebe. Sie können für Ihren Glauben und Ihre Ideale langes, schweres Leiden erdulden. Im schlimmsten Fall erwartet ein Märtyrer Sympathie und Aufmerksamkeit für sein Leid und mag gar Schmerz vortäuschen. Im besten Falle wird er lieber Verletzung oder gar den Letzten Tod in Kauf nehmen, um seine Religion, seine Prinzipien oder seine Freunde zu schützen.

*Sie gewinnen WP, wenn Sie sich in unmittelbarer Weise für ihre Überzeugungen oder ein anderes Wesen opfern.*

### **MONSTER**

Das Monster ist eine Kreatur der Finsternis und benimmt sich auch so. Das Böse und das Leid sind sein Handwerkszeug. Es nutzt es, wo immer es hinkommt. Es ist sich für keine Schurkerei zu schade, jeder Schmerz wird zugefügt und jede Lüge gesprochen. Das Monster begeht böse Taten nicht um ihrer selbst willen, sondern eher um zu verstehen, was aus ihm geworden ist. Beispiele für ein Monster sind degenerierte Ahnen und instabile Individuen.

*Man sollte sich eine bestimmte Scheußlichkeit wählen. Man bekommt WP, wenn man dieser nachgeht. Ein Versucher erhält z.B. WP, wenn er jemanden zum Bösen verführt.*

### **NARR**

Sie sind der Spaßmacher, der Idiot, der bis in alle Ewigkeit über sich selbst und alle anderen lacht. In jeder Situation suchen Sie den Humor und bemühen sich, gegen die Gezeiten der Depression in ihnen anzukämpfen. Sie hassen Leid und versuchen, andere von der dunklen Seite des Lebens abzulenken. Sie werden fast alles geben um zu vergessen, dass es Schmerz gibt. Ihre Art von Humor gefällt den Leuten vielleicht nicht, aber ihnen hilft sie. Manche Narren schaffen es dem Schmerz zu entgehen und sind

wirklich glücklich, aber die meisten finden nie Erlösung.

*Sie gewinnen WP zurück wenn die Leute um Sie herum mit dem Werkzeug des Humors aufrichten, besonders wenn Sie dabei Ihrem eigenen Schmerz entkommen können.*

### **OPTIMIST**

„Alles wird sich irgendwann zum Guten wenden.“ Das ist Ihr Motto. Sie wissen, wenn Sie nur fröhlich bleiben und aufhören sich Sorgen zu machen, werden Ihre Probleme irgendwann verschwinden. Einige nennen Sie einen Narren, aber auch diese Leute müssen zugeben, dass Sie fröhlicher sind als andere. Natürlich werden Sie auch auf Schwierigkeiten stoßen aber es bringt trotzdem nichts, sich schon vorher zu sorgen. Don't worry, be happy!

*Sie gewinnen WP zurück, wenn sich alles zum Besten wendet genauso wie Sie es vorausgesagt haben. Sie müssen das Ergebnis vorhersagen, entweder den anderen Charakteren oder sich selbst (der SL).*

### **PÄDAGOGE**

Sie sind in einigen Ecken der Welt gewesen, haben einige Dinge gesehen und haben Spaß daran, allen zu erzählen, was Sie gelernt haben. Lehren ist Ihre Berufung, wenn auch nicht notwendigerweise Ihr Beruf. Sie haben in Ihrem Leben schon miterleben müssen, wie Unerfahrenheit und Ignoranz zu allem möglichen Elend und Unglück geführt haben, und dieses Wissen schmerzt Sie zu sehr um einfach nur dazustehen und zuzusehen. Sie haben sich der Weitergabe dessen was Sie gelernt haben verschrieben - es geht nicht nur um Fertigkeiten und Kenntnisse, sondern auch die weniger greifbaren Dinge wie Weisheit und Erfahrung. Wenn man Ihnen die Chance läßt können Sie anderen stundenlang Vorträge halten.

*Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn Sie bemerken, dass jemand von dem profitiert, was Sie ihm beigebracht haben.*

### **PERFEKTIONIST**

Sie können Unvollkommenheit nicht ertragen, nicht bei anderen und noch weniger bei sich selbst. Genausowenig können Sie diejenigen ertragen, die nicht alles tun, um das beste Ergebnis zu erzielen. Wenn Sie auch zu anderen streng sind, am kritischsten gehen Sie mit sich selbst ins Gericht. Immer muss alles an seinem Platz sein, und Sie müssen immer das Beste tun und immer der Beste sein.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie etwas perfekt erledigen, ohne einen einzigen Fehler; ohne Zögern, Verwundungen, Unschlüssigkeit Hindernisse oder Hemmungen.*

### **PLANER**

Alles, was Sie tun ist geplant. Sie machen kaum etwas spontan. Ihre Pläne sind oft langwierig und aufwendig, erstrecken sich manchmal sogar über die Lebenszeit darin einbezogener Sterblicher hinaus. Selbst die Details müssen exakt festgelegt werden, denn jede Abweichung von Ihrem einmal gefaßten Plan kann Ihnen den Untergang bringen. Sie versuchen, alles in Ihrem Leben genau vorzuplanen; alles, was Sie tun muss ein Teil Ihres großen Plans sein. Abweichungen von der Routine sind jedoch nur eine Plage, keine traumatische Erfahrung. Sie haben sich selbst durchorganisiert, sind aber nicht gestört.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn einer Ihrer Pläne genauso abläuft, wie Sie es sich überlegt haben.*

### **RAUHBEIN**

Sie sind als Raufbold, brutaler Kerl und harter Bursche bekannt und es macht Ihnen Freude, die Schwachen zu quälen. Sie müssen immer Ihren Kopf durchsetzen und dulden nicht, dass Ihnen jemand krumm kommt. Sie respektieren nur Macht und Gewalt, Sie achten nur diejenigen, die ihre Macht beweisen können. Sie sehen es nicht als falsch an, anderen Ihren Willen aufzuzwingen. Gefühle, wie Freundlichkeit und Mitleid sind Ihnen nicht fremd, aber Sie verstecken sich vor der Erkenntnis Ihrer eigenen Schwäche hinter der Grausamkeit gegenüber anderen. Während die meisten Halunken die Schwachen verachten, werden einige aber auch zu ihren Beschützern.

*Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn Sie eine andere Person durch Einschüchterung oder körperliche Gewalt dazu zwingen, zu tun was Sie wollen.*

### **REBELL**

Sie sind ein unzufriedener Bilderstürmer und Freigeist. Sie sind geistig so unabhängig und haben einen so freien Willen, dass Sie nicht bereit sind sich einer bestimmten Sache oder Bewegung anzuschließen. Sie sind nur Sie selbst und wollen nur diese Freiheit. Sie geben keinen guten Mitläufer ab und zeichnen sich meist auch nicht durch besondere Führungsstärke aus (außer Ihre Anhänger sind gewillt Ihnen zu folgen). Sie neigen dazu, Autoritäten gegenüber aufsässig bis hin zur Dummheit zu sein.

*Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn Ihre Rebellion gegen den Status Quo gut ausgeht.*

### **RICHTER**

Als Förderer, Moderator, Schiedsrichter und Friedensstifter versuchen Sie stets, die Dinge zum Besseren zu verändern. Sie sind stolz auf Ihre Vernunft, Ihr Urteilsvermögen und die Fähigkeit, eine vernünftige Erklärung abzuleiten, wenn man Ihnen die Fakten vorlegt. Sie bemühen sich, die Wahrheit zu verbreiten, wissen aber wie schwer sie zu finden ist. Sie achten die Gerechtigkeit, denn durch sie kann die

Wahrheit herrschen. Ihrer Ansicht nach sind andere lediglich Ressourcen, allerdings höchst schwierig zu bewältigende und einzusetzende. Sie hassen Streitigkeiten und Meinungsverschiedenheiten und schrecken vor Dogmatismus zurück. Manchmal geben Richter gute Führungspersönlichkeiten ab, doch ihr Mangel an Vision lässt sie oft den Status Quo aufrechterhalten, anstatt einen besseren Weg zu suchen.

*Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn Sie erfolgreich die Wahrheit von einem Lügengespinnst unterscheiden oder Zerstrittene dazu bringen, sich Ihrem Urteil anzuschließen.*

### **SCHMAROTZER**

Warum hart arbeiten, wenn man für ein paar gute Worte bekommen kann, was man will? Sie versuchen immer, den Weg des geringsten Widerstandes zu gehen, den schnellsten Weg zu Erfolg und Wohlstand. Manche Leute könnten das was Sie tun Schwindelei oder gar offenen Diebstahl nennen aber Sie wissen, dass Sie einfach tun was alle tun – nur besser. Außerdem ist es ein Spiel und es macht Ihnen großen Spaß, jemanden auszutricksen.

*Sie gewinnen WP zurück, indem sie mit Tricks jemanden dazu bringen, Ihre Wünsche zu erfüllen.*

### **SCHURKE**

Nur eins zählt für den Schurken: er selbst. Jedem das seine und wenn das andere behindert – Pech gehabt! Der Schurke ist aber nicht notwendigerweise ein Schläger oder Raufbold. Er will kein Herrscher sein, nur nicht beherrscht werden! Seien Sie stolz auf ihre Unabhängigkeit.

*Sie gewinnen WP zurück wenn ihre Selbstsucht ihnen Gewinn bringt, besonders wenn sie sich von niemandem bevormunden lassen.*

### **SENSATIONS-JUNKIE**

Sie leben für den Moment der Gefahr, wenn das Adrenalin spürbar wird und man sich wirklich lebendig fühlt. Fallschirmspringen, Bungee-jumping und Akrobatik über den Dächern der Stadt gehören gerade mal zu Ihrem Pflichtprogramm. Jeder Junkie ist hinter einer ganz bestimmten Sorte von Gift her. Ihres ist die Gefahr. Anders als die meisten, strengen Sie sich regelrecht an um in gefährliche Situationen zu geraten, die Sie bis an die Grenzen fordern. Sie trainieren hart, auf diese Situationen vorbereitet zu sein, dann stürzen Sie sich mitten hinein. Das ist es, was Sie von der breiten Masse stumpfsinniger Kretins unterscheidet, die nur herumschleichen und sich vor ihren eigenen Schatten verstecken.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie eine besonders gewagte Tat vollbringen oder eine fast unüberwindliche Situation meistern, in die Sie sich selbst hineinmanövriert haben.*

### **SPIESSER**

Sie haben sich der ungebrochenen Routine Ihrer Existenz verschrieben und weigern sich, irgend etwas zu tun das mit dieser Lebensweise kollidiert. Egal wie dringend ein Einzelfall ist, die Bewahrung bestehender Gewohnheiten und alltäglicher Routine ist wichtiger. Individuelle Entscheidungen können falsch sein, während Routine und Gewohnheiten die gesammelte Weisheit aus Jahren oder sogar Jahrzehnten von Entscheidungen sind. Die Routine ist es, die Ordnung von Chaos unterscheidet. Eine Ausnahme ist ein gefährlicher Präzedenzfall, zwei Ausnahmen bedeuten den ersten Schritt in die Anarchie.

*Sie gewinnen WP zurück wenn Sie es schaffen, Ihre Gewohnheiten beizubehalten und es vermeiden, etwas zu überdenken oder eine spontane Entscheidung zu treffen.*

### **TRADITIONALIST**

Sie sind orthodox, konservativ und extrem traditionell. Was früher gut für Sie war ist heute immer noch gut. Sie ändern sich fast nie. Sie sind gegen Veränderungen um der Veränderung willen – was für einen Sinn hätte das? Sie bemühen sich, stets den Status Quo aufrecht zu erhalten.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie den Status Quo schützen und Veränderungen verhindern können.*

### **TRICKSER**

Der Trickser findet das Absurde in allen Dingen Egal, wie düster das Unleben auch aussehen mag, der Trickser findet immer Humor darin. Sie können Leid und Schmerz nicht ab und bemühen sich deshalb, ihre Umwelt aufzuheitern. Einige Trickser haben sogar noch hehrere Ideale, sie stellen statische Dogmen in Frage indem sie auf humorvolle Weise auf deren Schwachpunkte hinweisen. Sozialkritiker, Komödianten und Satiriker sind oft Trickser.

*Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn es ihnen gelingt, ihre Umwelt aufzuheitern – besonders, wenn sie dabei gleich noch ihren eigenen Schmerz leugnen können.*

### **ÜBERLEBENSKÜNSTLER**

Egal, was passiert, Sie kommen immer mit dem Leben davon. Sie können jede äußere Gegebenheit aushalten, sie überdauern, sich davon erholen und überleben. Wenn es hart auf hart kommt legen Sie los. Sie reden nie vom Sterben und geben nie auf – nie! Nichts ärgert Sie so sehr wie jemand, der nicht für Verbesserungen kämpft oder sich den namenlosen Kräften des Universums ergibt.

*Sie gewinnen WP zurück wenn Sie durch Ihre Gewitztheit und Beharrlichkeit eine schwierige Situation überleben.*

## UNTERTAN

Im großen Plan der Schöpfung sind Sie klein, schwach und unfähig zu überleben. Ihre einzige Hoffnung ist es, jemanden der mächtiger als Sie ist zu überreden, sich um Sie zu kümmern. Im Gegenzug werden Sie ihn bewundern, ihn bedienen und ihm folgen. Sie werden alles tun was er sagt, wenn es Sie nicht in große Gefahr bringt. In Momenten der Unsicherheit werden Sie sich an die scheinbar stärkste Person hängen, werden ihr - eigentlich nutzlose - Dienste anbieten und alles versuchen, um sich beliebt zu machen. Dadurch hoffen Sie, Schutz zu erlangen.

*Sie gewinnen WP zurück wenn Sie einen stärkeren Charakter an den Sie sich angehängt haben dazu bringen, Sie zu verteidigen. Egal er sich bei Diskussionen auf Ihre Seite stellt oder Sie vor körperlichem Schaden schützt.*

## VERMITTLER

Die Welt ist voller Leute, die etwas wollen, manchmal sogar genau das Gleiche. Einige haben was andere wollen und wären auch bereit zu verhandeln, wissen aber einfach nicht wo sie anfangen sollen. Diese Leute haben oft große Schwierigkeiten, einander zu finden und in Verbindung zu treten. Das ist der Punkt, wo Sie ins Spiel kommen. Sie haben sich der Vermittlung verschrieben, dem Erfüllen von Bedürfnissen und der allgemein der Hilfe für Leute die miteinander reden wollen, es aber nicht können.

*Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn Sie als Mittelsmann für zwei Personen oder Gruppen fungieren.*

## VERTRAUTER

Sie verstehen die Menschen und, was noch wichtiger ist: Sie mögen sie. Sie sind ein Förderer der zuhört und Ratschläge gibt. Ihnen beichtet man Probleme und Sie geben Ratschläge, die meistens sogar gut sind (obwohl Ihr Rat manchmal eher zu Ihrem eigenen Vorteil gereicht). Sie sind sehr an anderen Leuten interessiert und auch daran, wer und was sie sind. Persönlichkeiten faszinieren Sie genauso wie die Krankheit und Schönheit des menschlichen Wesens.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn jemand Ihnen etwas aus seinem persönlichen oder intimen Bereich anvertraut.*

## VISIONÄR

Es gibt sehr wenige die tapfer, stark oder phantasievoll genug sind, um über die erstickende Umarmung der Gesellschaft hinauszublicken und mehr zu sehen. Man behandelt solche Leute sowohl mit Respekt als auch mit Verachtung – denn der Visionär verdirbt die Gesellschaft ebenso, wie er sie in die Zukunft führt. Sie mögen ein Spiritualist, ein New-Age-Anhänger, ein Philosoph oder ein Erfinder sein, aber was immer Sie sind, Sie suchen mehr. Sie blicken

jenseits der Grenzen der Vorstellungskraft und schaffen neue Möglichkeiten. Sie mögen zwar nicht mit beiden Füßen auf dem Boden stehen und zur Tolpatschigkeit neigen, aber Sie sind voller neuer Ideen.

*Sie gewinnen WP zurück wenn Sie andere überzeugen können, an Ihre Träume zu glauben und den Weg einzuschlagen, den Ihre Vision von der Zukunft vorgibt.*

## WETTKÄMPFER

Sie werden von dem unbändigen Verlangen getrieben, gewinnen zu müssen. Die Erregung des Sieges ist die einzige, die Sie kennen. Sie ist die Triebfeder Ihres Daseins. Sie betrachten das Leben als Wettstreit und die Gesellschaft als Sammlung von Siegern und Verlierern. Sie versuchen jede Situation zu einem Wettkampf zu gestalten, denn nur so können Sie sich überhaupt mit einer Sache näher befassen. Sie sind zwar in der Lage, mit anderen zusammenzuarbeiten, aber nur indem Sie die Gruppe in einen weiteren Wettbewerb verwandeln. Sie müssen der Anführer sein, der Produktivste, der Unent-behrlichste oder der Beliebteste.

Egal worum es geht, Hauptsache Sie gewinnen auf die eine oder andere Art und Weise. Die Sprüche aus der Geschäftswelt sind alle wahr:

- „Bist du nicht der Leitwolf, ändert sich die Aussicht nie“
- „Es gibt keinen Trostpreis für den Zweiten!“

*Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn sie bei einem Test oder Herausforderung erfolgreich sind.*

## ZELEBRANT

Der Zelebrant hat Spaß an der Sache, für die er sich einsetzt. Ob die Leidenschaft dem Kampf, dem religiösen Eifer, der Auseinandersetzung mit seinen Rivalen oder dem Lesen guter Bücher gilt, sie gibt dem Zelebranten die Kraft gegen Widrigkeiten zu bestehen. Wenn er die Gelegenheit hat, geht er seiner Leidenschaft so intensiv wie möglich nach. Im Gegensatz zum Fanatiker tut er dies aber nicht aus Pflichtgefühl, sondern vielmehr Enthusiasmus.

*Sie gewinnen WP zurück, wenn sie ihrer Sache nachgehen oder jemanden zur selben Leidenschaft bekehren.*

### 3.6 GEISTESKRANKHEITEN

Geisteskrankheiten sind die Neurosen und Psychosen, die sich im Laufe der Zeit bei einem Charakter festgesetzt haben. Sie können die Persönlichkeit eines Charakters verfeinern und das Spiel gewissermaßen würzen, wenn sie geschickt eingebaut werden. Es kann vorkommen, dass ein Charakter das Spiel bereits mit einer Geisteskrankheit beginnt (wie z.B. jeder Malkavianer), oder dass er sie erst im Laufe des Spiels entwickelt. Man sollte sich gut überlegen, wie stark man seine Geisteskrankheit zu welchen Gelegenheiten ausspielen will, d.h. zu welchen Gelegenheiten sie besonders heftig zutage treten. Um sich gegen die Symptome einer Geisteskrankheit zu wehren, kann man Willenskraft ausgeben. Eine Geisteskrankheit kann auch permanent geheilt werden (mit Ausnahme der ersten Geisteskrankheit eines Malkavianers), dazu muss man aber eine von der SL bestimmte Gesamtsumme von Willenskraftpunkten ausgeben.

#### Entstehung von Geisteskrankheiten

Psychosen entstehen nicht aus dem nichts, und ein Geisteskranker akzeptiert niemals (NIEMALS!), dass er geistesgestört ist - wenn er es überhaupt weiß! Heftige Worte, die aber durchaus Sinn haben. Betreiben wir deshalb etwas Grundlagenforschung um das Konzept eines Geisteskranken einigermaßen gut darzustellen.

Die menschliche Psyche ist tagtäglich enormen Belastungen ausgesetzt, die sie manchmal mehr und manchmal weniger stark beschädigen und am Arbeiten hindern. Das Gehirn hat für solche Vorfälle bestimmte Gegenmaßnahmen, um so gut wie möglich weiter zu funktionieren. Es entwickelt bestimmte "Überbrückungsmaßnahmen", die im Grunde folgendes bewirken: Das Gehirn ist in seiner Arbeit eingeschränkt, es ist aber noch fähig zu arbeiten. Eine Geistesstörung ist also im Grunde nichts anderes, als eine Schutzmethode des Gehirns, wenn die Psyche eine Belastung erlebt hat die sie eigentlich nicht überstehen würde. (Ein sehr gutes Beispiel hierfür kann man in Terry Gilliams "König der Fischer" sehen). Die Stärke und die Art der "Schutzmethoden", die die Psyche entwickelt, sind vom Vorfall und dem Charakter der betreffenden Person abhängig.

Eine weitere wichtige Tatsache ist, dass diese Geistesstörungen nicht ständig auftreten. Das Gehirn und die Psyche funktionieren ja im Grunde genommen immer noch normal weiter - außer eine Situation tritt auf, die vom Gehirn (aus welchen Gründen auch immer) mit dem Vorfall, der die Psychose verursachte, assoziiert wird. Das kann alles sein von Farben, Formen, Gerüchen bis hin zu „Codewörtern“ etc. Erst dann wird der Schutzmechanismus, also die Geistesstörung, "aktiviert".

*Beispiel: John Smith ist in einen schrecklichen Autounfall mit Todesfolge verwickelt. Noch Stunden nach dem Unfall kann er sich an die Schreie der Unfallopfer, die einen langsamen Tod starben und an den grausam lauten Knall des Aufpralls erinnern. Tief in seinem Inneren entsteht eine*

*Assoziation zwischen dem Knall und dem Unfall. John ist im Grunde ein normaler Bürger wie alle anderen auch - nur immer wenn er einen lauten Knall hört, beginnen sich die lang verstummten Schreie der toten Unfallopfer wieder in seinem Kopf zu erheben - so laut, dass er nur noch sie und nichts anderes mehr hören kann.*

In der Regel weiß der Betroffene nicht, dass er an einer Psychose leidet, und warum. Er kann sich vielleicht nicht einmal daran erinnern, was für ein Vorfall sie auslösen hätte können, weil er ihn schon verdrängt hat. Das macht sie so unberechenbar. Sie haben keine Ahnung, wie sie ihre Psychosen kontrollieren können weil sie nicht wissen, warum und seit wann sie sie haben - geschweige denn, dass sie sie überhaupt haben! Die meisten Personen reagieren verunsichert oder verängstigt, sollten sie auf ihre Geistesstörung angesprochen werden. Viele reagieren sogar äußerst wütend auf Andeutungen dieser Art. Wie schon gesagt, Sie sehen sich nicht als wahnsinnig und werden sich auch allen Andeutungen in dieser Hinsicht verschließen. Wäre der Betroffene sich seiner Geisteskrankheit bewußt, wäre die ganze Schutz- und Abschirmfunktion der Psychose hinfällig.

Abschließend sei erwähnt, dass nicht alle Geistesstörungen - wenigstens im klinischen Sinn - Psychosen sein müssen. Schizophrenie & Störungen in der Persönlichkeitsentwicklung zum Beispiel (Narzißmus etc.) sind eigenständige Krankheitsbilder. Diese werden auch notwendigerweise durch direkte äußere Einflüsse ausgelöst. Viele Geistesstörungen sind hingegen auch Symptome einer physischen Erkrankung (Hirnschäden aller Art, schiefstehende Hormone, Schäden am Erbgut, etc.).

#### Beispiele für Symptome von Geisteskrankheiten

##### Delusionaler Wahnsinn

Der Charakter glaubt eine Berühmtheit, ein Superheld oder Gott zu sein.

##### Dementia Praecox

Dem Charakter ist alles egal. Er setzt sich irgendwo hin und bleibt dort. Nur lebenserhaltende Dinge sind wichtig genug um sie auszuführen.

##### Emotionslos

Deine Welt ist die Logik, Gefühle haben darin keinen Platz. Aber ab und an kommen sie doch durch. Du wirkst kalt und abweisend.

##### Halluzinatorischer Wahnsinn

Der Charakter sieht Dinge, die nicht vorhanden sind.

### **Hebephrenie**

Der Charakter zieht sich aus der realen Welt zurück. In der realen Welt nimmt er immer noch lebenserhaltende Maßnahmen wahr. Versucht jemand den Charakter mit Gewalt in die Realität zurück zu holen, reagiert dieser mit Raserei.

### **Katatonie**

Der Charakter zieht sich total aus der Realität zurück. Der Charakter muss am Leben gehalten werden (er muß z.B. gefüttert werden). Versucht jemand den Charakter mit Gewalt in die Realität zurück zu holen, reagiert dieser mit Röttschreck.

### **Kleptomanie**

Der Charakter nimmt alle bewegbaren kleine Dinge an sich, egal wie wertvoll.

### **Manie**

Der Charakter verfällt in der Szene mindestens einmal in Raserei.

### **Manische Depression**

In einer Szene bricht der Charakter in Raserei aus, in der nächsten sitzt er depressiv und melancholisch in der Ecke.

### **Megalomanie**

Der Charakter glaubt in allem der Beste zu sein und läßt dies auch alle wissen. Er ergreift jede Möglichkeit, seine persönliche Macht auszuleben und zu erhöhen.

### **Melancholie**

Der Charakter ist melancholischer und düsterer Laune. Er interessiert sich kaum für wichtige Dinge.

### **Paranoia**

Der Charakter leidet unter Verfolgungswahn. Alle reden nur über ihn, keiner mag ihn. Wer ihn auch nur scharf ansieht, könnte ein Feind sein. Er vertraut niemandem.

### **Pathologisches Lügen**

Der Charakter lügt und übertreibt, wenn er etwas erzählt. Er lügt nicht immer, wenn er den Mund auf macht, nur dann wenn es wichtig ist.

### **Perfektionismus**

## **4. CHARAKTERERSCHAFFUNG**

### **4.1 GRUNDSÄTZLICHES ZUR ERSCHAFFUNG**

Bevor es daran geht die spieltechnischen Werte des Charakters zu ermitteln, solltet man sich ausführlich Gedanken über das Konzept machen. Dabei sollte man unbedingt berücksichtigen, welche Art von Persönlichkeit man glaubhaft über einen längeren Zeitraum hinweg darstellen kann. Im Live-Rollenspiel genügt es eben einfach nicht nur zu sagen "Stellt euch vor, ich bin groß, stark, eloquent und beeindruckend", wenn man klein, schwach, schweigsam und absolut

Der Charakter kann nur in einer perfekten Umwelt mit perfekten Personen leben. Alles Imperfekte muss perfektioniert oder entsorgt werden.

### **Phobie**

Der Charakter leidet unter (unbegründeten) Ängsten vor bestimmten Dingen, Situationen, Personen o.ä.

### **Regression**

Der Charakter verleugnet alle Pflichten eines Erwachsenen. Er benimmt sich wie ein Kind. Andere müssen sich um die Pflichten des Charakters kümmern.

### **Sado-Masochismus**

In der einen Szene verspürt der Charakter den Drang Schmerzen zuzufügen, in der nächsten möchte er Schmerzen erleiden. Es ist ihm egal wer ihn quält oder wem er Schmerzen bereitet.

### **Schizophrenie**

Diese Geisteskrankheit ist nicht mit Multiple Persönlichkeit gleichzusetzen. Schizophrenie an sich bedeutet zunächst mal nur, dass der Erkrankte die Realität um ihn herum defizitär bzw. komplett falsch wahrnimmt und interpretiert. Das kann sich in allem von 'fixen Ideen' bis komplett der Wirklichkeit entrückten Halluzinationen und Wahnvorstellungen äußern. Paranoia und multiple Persönlichkeitsstörungen sind Sonderformen hiervon, erstere ist dabei weitaus häufiger als letztere.

### **Suizidale Manie**

Der Charakter versucht sich selbst aktiv oder passiv umzubringen.

### **Überkompensation**

Der Charakter hat seine Minderwertigkeit erkannt und versucht das durch eine extreme Anwendung einer seiner Moralvorstellungen aus zu gleichen.

### **Zwanghaftigkeit**

Der Charakter muss etwas bestimmtes immer wieder tun, z.B. Saubermachen, Aufräumen, Sortieren, Duschen...

durchschnittlich wirkt. Zwar kann man einiges durch Verkleidung, Schminke und Rollenspiel vorgaukeln aber eben nur in einem bestimmten Rahmen. Überlegt euch auch bitte vorher ob euer Konzept im Live umsetzbar ist und es euch und anderen Spaß bereitet. Ein einzelgängerischer, super cooler Auftragskiller mag vielleicht in einem Film interessant erscheinen, aber im Live sitzt man eher in der Ecke und langweilt sich.

Zunächst sollte man sich grob überlegen, welcher **Clan** einen interessiert, da die Mitglieder jedes Clans etwas zutiefst "typisches" an sich haben, dass wichtig für die Persönlichkeit und das Konzept sein kann. Jedoch solltet ihr den Charakter nicht nur am Clan festmachen. Jeder Vampir war vor seinem „Kuss“ (Die Erschaffung zum Vampir) ein Mensch. Auch ohne die Clanszugehörigkeit sollte ein interessanter Charakter entstehen. Ihr solltet aber bei den folgenden Überlegungen euren Wunschclan im Hinterkopf haben, um später keinen Hintergrund zu erhalten der absolut nicht zum Clan paßt.

Natürlich sollte der Charakter glaubhaft erscheinen und euch auch Spaß bereiten. Am einfachsten ist es, wenn man eine Facette seiner eigenen Persönlichkeit nimmt, die man schon immer einmal ausleben wollte. Um diese Facette als Schwerpunkt webt man dann den Rest der Persönlichkeit des Charakters herum. Sie sollte offen für die Interaktion mit anderen sein und auch hinreichend interessant gestaltet werden. Dies ist wichtig, da der Schwerpunkt im Vampire-Live auf der Interaktion liegt. Sinnlose Prügeleien oder lediglich dekorativ in der Ecke zu sitzen bis ihr unterhalten werdet, ist nicht Sinn dieses Spiels. Die Persönlichkeit bestimmt auch das **Wesen und Verhalten**.

Zwar ist es gut, wenn sich einige (verborgene) Seiten des Spielers im Charakter wiederfinden, doch sollte es auch einige prägnante Unterschiede geben, um eine Vermischung auszuschließen und das Ganze auch ein wenig interessanter zu gestalten. Man sollte sich nicht zu stark mit dem Charakter Identifizieren, damit Dinge die im Spiel geschehen nicht zu persönlich genommen werden. Vampire-Live bleibt immer noch ein Spiel!

Als nächstes sollte ihr über die Vergangenheit eures Charakters, die ihn zu der heutigen Persönlichkeit gemacht hat nachdenken. Fragen die ihr euch hierbei stellen solltet wäre z.B.: Wer waren die Eltern und wie standen sie zu dem Charakter? Wann und wo wurde der Charakter geboren? Wie verlief seine Kindheit und Jugend?

Welche Ereignisse haben seine persönliche Entwicklung geprägt? Wann und aus welchen Gründen wurde er zum Vampir gemacht? Wie verlief sein Werdegang in der Vampirgesellschaft? Welche Freunde, Feinde oder Mentoren haben ihn geprägt? Es gibt einen **Charakterfragebogen**, mit dessen Hilfe die Entwicklung der Figur (und auch die Punkteverteilung) etwas leichter werden sollten. Man kann den Charakter auch mit Anekdoten versehen und so das Spiel bereichern.

Daraus ergeben sich Meinungen, Vorlieben, Abneigungen und schließlich auch Wünsche und Motive, die die zukünftigen Handlungen im Spiel bestimmen. Es ist besonders wichtig Charakter mit einem reichen Meinungs- und Ambitions hintergrund

und vielschichtigen Zielen zu erschaffen, damit ein spannendes und interessantes Spiel zustande kommt. Ein Charakter sollte auch ohne SL, Ahnen bzw. Ämter in der Lage sein, etwas mit sich und den anderen anzufangen. Es sind meistens die Charaktere mit Ecken und Kanten, die zu ihren Zielen oder Meinungen stehen (nicht immer öffentlich), die für die anderen das Spiel bereichern. Frage dich auch mal, was dein Charakter überhaupt in der Domäne will und welche Meinung er zu den verschiedenen Themen des Lebens und Unlebens so hat. Schon die Ansichten, die die verschiedenen Vampire über ihre Existenz entwickelt haben bietet das Potential zu vielen stundenlangen Diskussionen.

Nachdem ihr nun eine genaue Vorstellung von eurem Charakter habt könnt ihr dazu übergehen die spieltechnischen Werte für euren Charakter wie im Folgenden beschrieben auszuwählen. Oft ist aber die Charaktererschaffung ein komplexer und dynamischer Prozeß, so dass man nicht so strukturiert vorgehen kann wie hier beschrieben. Nehmt diese Vorgehensweise als Anhaltspunkt und erstellt zunächst ein grobes Konzept, das ihr nach und nach detaillierter beschreibt. Solltet ihr Fragen haben, steht euch die Spielleitung gerne zur Seite. Denkt daran: Eure Spielfigur wird an viele Spielabende (manchmal sogar über Jahre) zu eurem neuen Selbst, also wählt sie mit Bedacht. Da ihr nur einen Charakter zur gleichen Zeit spielen dürft, sollte er auch so abwechslungsreich sein, dass ihr lange Freude daran habt.

**Alle neuen Charaktere (gerade auch Gäste!) müssen vor dem Spiel von der Spielleitung zugelassen werden.**

#### **4.1.1 PUNKTEVERTEILUNG – WIE GEHT DAS?**

Ihr werdet im folgenden die Schablonen finden, um eure Charaktere zu erschaffen. Ihr werdet zuerst auf dreier Pakete von Zahlen treffen (Bsp., Attribute: 7/5/3). Diese Pakete stellen die Punkte dar, die ihr bei der Erschaffung auf euren Bogen „einfach so“ verteilen dürft. Dabei muss jede Zahl – jedes „Päckchen“ - seinen eigenen Platz bekommen. Im Beispiel bei den Attributen muss man entscheiden, welchen Wert man den sozialen, geistigen oder körperlichen Kategorien zusteht.

Anzumerken ist, dass alle Attribute automatisch 1 haben, quasi kostenlos. Nur bei den Nosferatu ist das anders – sie haben Erscheinungsbild 0 (und können daran auch nichts ändern). Das gleiche Spiel ist bei den Fähigkeiten der Fall (nur, dass man nicht automatisch mit einem Punkt startet sondern mit 0) – dort unterscheidet man zwischen den Talenten, Kenntnissen und Fertigkeiten. Innerhalb der Pakete können die Punkte frei verteilt werden, aber man kann nicht Paketübergreifend mischen (Bsp. 1 Punkt

aus dem 13er Paket nehmen und zu dem 3er Paket tun).

Zum anderen habt ihr Freebies UND Erfahrungspunkte. Mit diesen Punkten kann man zu unterschiedlichen Kosten überall auf dem Charakterbogen Punkte dazukaufen. Freebies gibt es nur zur Erschaffung und Erfahrungspunkte bekommt man unter anderem von der SL im Laufe des Spiels selbst. Die Kosten dafür werdet ihr in den folgenden Unterpunkten finden. Falls ihr noch Probleme habt, schreibt die SL an – im Zweifelsfall kann man die Charaktererschaffung zusammen machen.

## 4.2 DER NEUGEBORENE

Vampire im Alter unter 100 Jahren werden meist als Neugeborene bezeichnet. Durchschnittlich bleiben Kainiten 50 Jahre in der Obhut ihres Erzeugers. Dieser führt sie in die Welt ein, lehrt die Traditionen und wie man überlebt. Spieler von Neugeborenen sollten sich vorher umfangreich über Vampire und die Camarilla informiert haben.

### Erschaffungsschablone Neugeborener

Was	Werte	Maximalwerte
Attribute	7/5/3	2x4 oder 1x4 und 1x5 Punkte (5. Punkt nur mit Freebies)
Fähigkeiten	13/9/5	3x4 Punkte
Disziplinen	3	5 Punkte (Nur Clansdisziplinen) Höchstwert: 3
Status	1	
Hintergründe	5 Clanskunde: 1 Camarillakunde: 1	2x4 Punkte (Spieler als Sire = kostenl. Generation)
Tugenden	7	
Pfad	Gewissen+Selbstbeh.	
Willenskraft	Mut	5
Freebies	<b>16</b> X - 70 Jahre <b>15</b> 71 - 80 Jahre <b>14</b> 81 - 90 Jahre <b>13</b> 91 - 100 Jahre <b>12</b> 101 - 110 Jahre	
EP	20	
Vor- und Nachteile	Maximal 9	

## 4.3 DAS KIND

Vampire, die gerade erst den Kuss empfangen haben (≤50 Jahre), noch unter der Kontrolle ihres Erzeugers stehen (sollten) und in der Gesellschaft oft weniger

gelten als ältere Ghule, gleichzeitig aber auch ein Statussymbol für den Erzeuger darstellen, sind Kinder. Jeder Fehler, den sie begehen, fällt auf den Erzeuger zurück – ebenso, wie die Verfehlungen des Erzeugers auch von dessen Kindern getragen werden. Ein Kind muss einen Ancilla-Spieler als Erzeuger haben! Besonders für Anfänger geeignet, die auf diese Weise durch einen In-Play-Mentor ins Spiel eingeführt werden können. Falls ihr ein Kind ohne einen Spieler als Erzeuger spielen wollt, nehmt bitte Kontakt mit der SL auf.

### Erschaffungsschablone Kind

Was	Werte	Maximalwerte
Attribute	7/5/3	1x4 Punkte
Fähigkeiten	13/9/5	2x4 Punkte
Disziplinen	3	3 Punkte (Nur Clansdisziplinen)
Status	0	Nur durch Freispruch steigerbar
Hintergründe	5	1x4 Punkte (Spieler als Sire = kostenl. Generation)
Tugenden	7	
Pfad	Gewissen+Selbstbeh.	
Willenskraft	Mut	4
Freebies	10	
EP	10	
Vor- und Nachteile	Maximal 9	

## 4.4 DER GHUL

Dem Blut eines Vampirs wohnt große Macht inne. Macht, die weitergegeben werden kann. Vor langer Zeit entdeckten die Kainskinder, dass Sterbliche die Vampirblut trinken, übernatürliche Fähigkeiten und dunkle Gelüste entwickeln. Bald war es an der Tagesordnung, dass sich Vampire bestimmte Lieblingsdiener hielten, sie mit Vitae nährten (und dabei an sich banden) um so zu bessern, unsterblichen, bis in den Tod loyalen Dienern zu kommen - Ghulen. Man nutzt sie auch als Berater, Vertrauter und Helfer da sie –im Gegensatz zu ihren Herren- auch am Tage aktiv sein können.

Die meisten Ghule hängen von den Launen ihrer Domitoren (Meister) ab und dienen diesen im Austausch für Vitae loyal. Da Ghule für das Blutsband genauso anfällig sind wie jeder andere auch, sind sie fast ausnahmslos ihrem Herren treu ergeben – und wenn der Domitor mehr als einen Ghuldiener hat, kann das zu Eifersüchteleien zwischen ihnen um seine Gunst führen. Die Gefühle eines Ghuls werden durch



die harte Droge Vitae in seinen Adern ins Extrem gesteigert – solche Kreaturen erleiden oft heftige Wutanfälle und verstörende Begierden. Der Name „Ghul“ kam nicht zufällig zustande... Es wird empfohlen nur Ghule zu spielen, die auch einen Spieler als Domitor besitzen.

#### Erschaffungsschablone Ghul

Was	Werte	Maximalwerte
Attribute	6/4/3	2x4 oder 1x4 und 1x5 Punkte (5. Punkt nur mit Freebies)
Fähigkeiten	11/7/4	3x4 Punkte
Disziplinen	Je 1 Punkt Stärke und Geschw. / eine Clansdisziplin des Herrn	5 Punkte (Nur Clansdisziplinen) Höchstwert: GEN des Herrn beachten
Status	0	nicht steigerbar
Hintergründe	0	2x4 Punkte
Tugenden	0	
Pfad	Gewissen+Selbstbeh.	
Willenskraft	Mut	
Freebies	21	
EP	0	
Vor- und Nachteile	Maximal 5	

**Folgende Eigenschaften haben alle Ghule gemeinsam:**

Solange Ghule regelmäßig das Blut von Kainiten trinken, altern sie nicht. Ist ihre natürliche Lebensspanne erst einmal vorbei, müssen sie immer Vitae in ihrem Kreislauf haben, sonst altern & sterben sie recht schnell – manchmal innerhalb von Tagen, manchmal innerhalb von Minuten. Sie können Vitae genauso einsetzen wie Vampire. Solange sie Vitae in ihrem Körper haben, erhalten sie die Bonus Gesundheitsstufen durch ihre Widerstandskraft. Ein Ghul, der keine Vitae zum Heilen einsetzt, heilt genauso langsam wie ein normaler Sterblicher. Ghule können auch in Raserei verfallen und sie können im Laufe der Jahre den Clansnachteil ihrer Herren entwickeln. Ghule müssen MINDESTENS einmal im Monat Blut bekommen. Sie fühlen sich allerdings damit nicht wohl. Besser wäre ein ein- bis zweiwöchiger Rhythmus.

#### Steigerungstabelle für Ghuldisziplinen

Stufe	Clansdisziplin des Herrn	Andere Disziplinen (Absprache mit der SL)
1	5 EP	10 EP
2	10 EP	15 EP
3	15 EP	20 EP

#### Maximale Disziplinstufe nach Generation des Herrn:

Generation des Herrn	Max. Disziplinstufe
13.-11.	1. Stufe
10.-9 (Kosten als Hintergrund: 2*)	2. Stufe
8.-7. (Kosten als Hintergrund: 3*)	3. Stufe

*Man muss sich Generation nur kaufen (als Ghuls), falls der Herr kein Spieler ist. Sollte der Herr bespielt sein fallen die Kosten natürlich nicht an (es gilt die Generation des Herrn).*

#### 4.5 DER ANCILLA

Ist nicht der Einstiegscharakter – natürlich darf gefragt werden, aber erwartet im Normalfall eine Absage. Deswegen sind hier auch nicht die Regeln für die Erschaffung des Ancilla aufgeführt.

#### 4.6 FREEBIES

Freebies oder „Freie Zusatzpunkte“ sind zusätzliche Punkte, die verteilt werden können, und jedem Charakter zustehen. Mit ihnen gestaltet man seinen Charakter individueller und kann zusätzliche Eigenschaften kaufen. Hierfür gelten folgende Kaufregeln:

Was	Kosten
Attribute	5 Freebies pro Punkt
Fähigkeiten	2 Freebies pro Punkt
Disziplinen	7 Freebies pro Punkt; es dürfen nur Clansdisziplinen so gekauft werden
Hintergründe	1 Freebie pro Punkt; 4 ist der max. Startwert für SC (nicht für Ancilla)
Einfluss	1 Freebie pro Punkt; maximal 3x1
Tugenden	2 Freebies pro Punkt
Pfad	1 Freebie pro Punkt; Pfade mit SL klären!
Willenskraft	2 Freebies pro Punkt

#### 4.7 VOR- UND NACHTEILE WÄHLEN

Jeder Spieler darf sich Nachteile in Höhe von bis zu 9 Punkten passend zum Konzept aussuchen (Naja fast jeder: Ghule nur 5) und erhält dafür den gleichen Punktwert als Freebies und kann damit auch Vorteile kaufen.

## 4.8 ANFÄNGLICHE EP

Abschließend können die vom Erstellungskonzept abhängigen Erfahrungspunkte ausgegeben werden. Kunden können wie normale **Fähigkeiten** erworben werden, jedoch sollte dieses Wissen im Hintergrund begründet werden.

Die SL behält sich vor einige Kunden, bzw. besonders hohe Werte in diesen nicht zuzulassen. Es sei darauf hingewiesen, dass clansfremde Disziplinen mit diesen Punkten nicht erworben werden dürfen. Die SL kann außerdem für besonders gute Hintergrundgeschichten weitere EP verteilen.

## 5. CHARAKTERFRAGEBOGEN

Wir wünschen uns, dass diese Fragen vor Spielbeginn beantwortet werden! Fragen, die kursiv gedruckt sind können auch später beantwortet (oder wenn es nicht paßt auch weggelassen) werden. Manche Fragen können im Grunde nur beantwortet werden, wenn man bereits einige Zeit in der Domäne verbracht hat. Das aktualisieren des Bogens wird natürlich von der SL bemerkt und nicht unbelohnt bleiben. Der Charakter muss natürlich auch im Forum komplett stehen, aber bitte füllt den großen Charakterbogen zweimal aus – einmal für euch und einmal für uns! Das ist sehr wichtig! Bei eurem ersten Live-Abend füllt ihr dann einen Minibogen aus.

### Fragebogen:

Wann und wo wurde der Charakter geboren? Wer waren seine Eltern?

Wie war die Kindheit des SC (besondere Ereignisse)?

Wie war das Leben des Charakters als Erwachsener?

Welche Tätigkeit/Funktion übte der SC vor dem Kuss aus? Wer war der Erzeuger des SC?

Wann und unter welchen Umständen wurde der SC zum Kainiten? Welches Verhältnis hat der SC zum Erzeuger?

Wie war der weitere Lebenslauf des SC als Kainit?

Welche wichtigen (historischen) Ereignisse beeinflussten den SC als Kainiten?

Wie und wann kam der SC in die Domäne (falls er nicht schon immer hier lebte)? Wann kam der SC zum ersten Mal in Kontakt mit den Kainiten in der Domäne?

Welche Kainiten kennt der SC aus seiner Vorgeschichte? (nicht nur innerhalb der Domäne)

Welche Nachteile hat der SC und wie sind sie entstanden? Und welche Vorteile hat er?

Welches Wesen hat der SC? Welches Verhalten?

Was denkt der SC über sein Kainiten-dasein allgemein?

Was denkt der SC über seinen Clan?

Was denkt der SC über die Camarilla und die Traditionen?

Welchen Clan lehnt der SC am heftigsten ab? Warum?

Mit welchem Clan sympathisiert er am ehesten? Warum?

Von welchen Wesen der WOD hat der SC schon gehört?

Hat der SC irgendwelche allgemeinen Vorurteile?

Wie denkt der SC über Sterbliche?

Ist der SC religiös? Welche Religion?

Wie denkt der SC über Politik (kainitische und sterbliche)?

Was ist die größte Schwäche des SC (psychologisch)?

Was ist die größte Stärke des SC (psychologisch)?

Wem schuldet der SC seine Loyalität? Warum?

Beschreibe den SC mit 5-10 Adjektiven.

Welche Ziele verfolgt der SC in der Domäne? Warum?

Wer steht dem SC dabei im Wege?

Welche Tarnidentitäten besitzt der SC?

Welche Funktion nimmt der SC in der Domäne ein?

Welche familiären Bindungen hat der SC? In der Domäne?

Hat er schon kainitische Bindungen in der Domäne?

Wer sind die sterblichen Kontakte, Verbindungen, Verbündeten usw. des SC (wie ist er daran gekommen)?

Wer ist z.Zt. am ehesten Widersacher des SC?

Wer sind z.Zt. am ehesten Verbündete des SC?

Was tut der SC, wenn er Freizeit hat?

Wo und wie jagt der SC normalerweise?

Wo genau liegt die Zuflucht des SC? Wie gesichert?

Wo hält sich der SC üblicherweise auf?

Wo liegen die Ressourcen des SC in der Domäne?

Welche besondere Ausrüstung besitzt er (hat Zugriff)?

Wie viele Ghule hat der Charakter & was machen Sie?

Wie kontrolliert er sie? Wie füttert er sie?

Wie ist der Charakter zu erreichen?

## 6. ENTWICKLUNG UND STEIGERN

Es muss in den betreffenden Threads im Forum die Absprache mit der SL beim Steigern gesucht werden.

### 6.1 ERFAHRUNGSPUNKTE

Um das Lernvermögen eines Charakters zu simulieren, werden im Laufe des Spieles Erfahrungspunkte (EP) von der SL vergeben. Diese kann der Spieler einsetzen, um die Werte seines Charakters zu verbessern. Wie viele Erfahrungspunkte er dafür benötigt kann man dem nächsten Abschnitt „Steigern von Eigenschaften“ entnehmen. Achtung: Alle Veränderungen der Werte eines Charakters gelten erst im Spiel, wenn sie der SL mitgeteilt und von dieser bestätigt wurden!

Für jeden Spielabend erhält man 2 EP. Für jeden Bericht über den Spielabend und dem Monat (Umgangssprachlich: EP-Bericht) können 2-3 weitere EP vergeben werden.

Beispiele über solche Berichte werdet ihr in eurem Forum finden. Charaktere die nach den Regeln für Neugeborenen oder Kinder erschaffen wurden erhalten pro aktiven Monat einen weiteren so genannten „Jugend-EP“.

Zusätzliche Erfahrungspunkte kann man auch durch das Organisieren von Veranstaltungen, das Erreichen von Zielen oder besonderen Aufgaben erhalten. Diese Zusätzlichen Erfahrungspunkte werden aber nur von der SL vergeben.

Wie	Wodurch	Anzahl
Automatisch	Am Live-Abend anwesend	2
	Jugend-EP (Neonat/Kind)	1
Von der SL vergeben	Monatsbericht	2-3
	Ausrichter sein	1-2
	Erreichen eines Ziels	1-6

#### 6.1.1 ZIELE

Durch Ziele kann sich der Charakter noch ein paar EP verdienen. Allerdings müssen diese Ziele deutlich vermerkt (z.B. Rückseite Charakterbogen und Forum), in der Hintergrundgeschichte erläutert (am besten den Charakterfragebogen beantworten) und der SL bekannt sein!

Jedes Ziel ist nur einmal erreichbar, wird das erreichte wieder zu Nichte gemacht sollte man aber dennoch wieder darauf hinarbeiten (ihr seid richtig sauer, dass man euch in die Quere gekommen ist). Natürlich sollt ihr euch angeregt fühlen eigene Ziele zu entwerfen und uns mitzuteilen. Die Aufgeführten sind WoD typische Beispiele, aber sie sind keine Restriktion, eigene Ideen sind also durchaus erwünscht.

### Schwierigkeit

### Beispiele für Ziele

<b>Einfache Ziele</b> (ohne große Umstände und Gefahren erreichbar)	Neuankömmling ohne Geld / Ressourcen und ohne Arbeit sucht Geldquelle (mind. 10.000 €).
	Beschaffung eines ungewöhnlichen Gegenstandes mit Widerständen für einen Selbst oder jemanden anderen
	Vertiefung von Wissen in bestimmten (Sabbat, Magier etc.) um mindestens zwei Stufen
<b>Mittelfristige Ziele</b> (Benötigen intensive Planung und Zeit)	Erfolgreiches Benutzen einer Tarnidentität, wenn man die Domäne betreten möchte.
	Streuen von Falschinfos, die Personen erfolgreich diskreditieren.
	Den Einfluss von jemand anderem zerstören bzw. schmälern
<b>Schwer erreichbare Ziele</b>	Erreichen des nächst höheren Status oder Clansprestige für wenigstens drei Spielabende.
	Einen derzeitigen Amtsinhaber absetzen.
	Hintergrund wie z.B. Ressourcen, Ruhm oder Verbündete erspielen (Um mindestens 2 Punkte erhöhen)
	Gefallen beim Prinzen erarbeiten
	Diablerie auf 7. Generation (geplant)
	Wieder Mensch werden oder erreichen von Golconda
	Einen schweren Schlag gegen eine Organisation (z.B. Sabbat) mit nachhaltigem Erfolg ausführen.
	Vorherrschende Kraft in einem umkämpften Einflusbereich sein und für mindestens 3 Spielabende bleiben.
	Ein Kind zeugen dürfen

### 6.2 STEIGERUNGSTABELLE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Attribut</b>	5	10	15	20						
<b>Fähigk.</b>	3	2	4	6	8					
<b>Disziplin</b>	5	10	15	20	25					
<b>Clansfr. Disziplin</b>	7	14	21	28	35					
<b>Tugend</b>		2	4	6	8					
<b>Pfad</b>		2	4	6	8	10	12	14	16	18
<b>WK</b>		2	4	6	8	10	12	14	16	18

Dazu gelten folgende Anmerkungen:

- Neue Disziplinen: Lehrmeister und bei clansfremden Disziplinen zusätzlich auch Blut
- Hintergrund: 2 je Punkt, nur bei Generierung
- Einfluss: 2 je Punkt, nur bei Generierung
- Thaumaturgisches Ritual: Stufe x 2 (mit SL abklären!)

### 6.2.1 STEIGERN VON DISZIPLINEN

Wir unterscheiden drei Kategorien von Disziplinen, durch die wir ihre Erlernbarkeit und ihre Kosten festlegen:

**Clansdisziplinen:** Jeder Clan besitzt 3 ihm eigentümliche Disziplinen, die sich bei ihm manifestieren, wenn er den Kuss erhält. Diese kann man ohne größere Probleme steigern. Die höchste Disziplin eines Charakters muss aus diesem Bereich stammen. Das Suchen eines Lehrmeisters ist möglich – hierbei würden die Kosten der Steigerung der Disziplin gesenkt. Inwieweit hängt vielleicht vom Lehrmeister ab, fragt bei der SL an. Der Lehrmeister muss über eine höhere Disziplinstufe als er lehren will verfügen. Ein besonderer Fall tritt ein, wenn der Charakter bei der Generierung keine Punkte auf eine oder mehrere Clansdisziplinen gesetzt hat. Er beherrscht sie also nicht. Um sie beherrschen zu können benötigt der Charakter einen Lehrer (meistens aus seinem eigenen Clan), der ihm die Grundlagen erklärt. Wir verzichten darauf – wie in vielen anderen Regelwerken üblich – den ersten Punkt einer Clansdisziplin, die man erst später lernen möchte extra teuer zu machen. Es muss lediglich jemand gefunden werden, der einem die Grundlagen erklärt.

**Caitiff Disziplinen:** Jeder Caitiff besitzt drei Disziplinen aus dem Standard-Bereich, die er ohne Probleme und ohne Lehrer erlernen und steigern kann. Die entsprechenden Disziplinen richten sich grob nach dem Erzeuger und werden bei der Charaktererschaffung festgelegt. Im Gegensatz zu den Clansdisziplinen muss er jedoch mehr Erfahrungspunkte aufwenden um sie zu steigern. Die höchste Disziplinstufe eines Caitiff muss aus diesem Bereich stammen.

**Clansfremde Disziplinen:** Alle Disziplinen die nicht zum Clan des Charakters gehören. Um eine bestimmte Stufe zu lernen ist ein Lehrer nötig, der mindestens die nächsthöhere Stufe als Clansdisziplin beherrscht (Will man z.B. Auspex 4 erlernen, benötigt der Lehrer Auspex 5 als Clansdisziplin). Beim Erlernen der ersten Stufe einer clansfremden Disziplin muss man 1 BP des Lehrers trinken.

### 6.2.2 STEIGERN VON EINFLÜSSEN

Neben den nötigen EP für die Leitfähigkeit, benötigt man jemanden der einen in den entsprechenden Kreis einführt. Ihr müßt also Kontakt aufbauen und einen Grund finden, warum diese Person euch die „Macht“ gibt das System zu manipulieren. Das kann man am Besten im Forum machen. Es gibt verschiedene Mittel und Wege Menschen seinen Willen aufzuzwingen – wir überlassen euch, wie ihr das macht. Das muss man sich also „erspielen“.

Das Steigern von Einfluss in einem bestimmten Gebiet funktioniert durch das monatliche Würfeln und Sammeln von Erfolgen. Der Würfelpool leitet sich immer aus einem Attribut (wird jeweils von der SL festgelegt) und der Fähigkeit die für den jeweiligen Einfluss benötigt wird ab. Darüber hinaus kann die SL für sehr ausgeklügelte Pläne (sollten im Forum beschrieben werden) Bonuswürfel vergeben oder (in seltenen Fällen) auch Mali verteilen, wenn bestimmte Faktoren dies rechtfertigen. Diese Faktoren kann euch die SL mitteilen, muss es aber nicht, wenn euer Charakter keine Ahnung hat warum eine Sache schwerer wird als gedacht. Also noch einmal, der Würfelpool errechnet sich wie folgt:

$$\text{Attribut} + \text{Fähigkeit} +/- \text{Boni} = \text{Würfelpool}$$

In der folgenden Tabelle sind Beispiele für Boni und Mali die die SL verteilen kann.

Würfel	Beispiel
-3	Kein Plan: „Ich will Einfluss XYZ steigern.“
+/- 0	Rudimentärer Plan: „Ich möchte mich mal im Bereich Medizin umschauen. Ich suche einen Arzt, der mir Rezepte besorgen kann.“
+1	Ein anderer Einfluss oder Kontakt (jeweils mindestens Stufe 2) hilft.
+2	Ein ausgearbeiteter Plan, wie in den nächsten Monaten vorgegangen werden soll.

Die Anzahl der zu nötigen Erfolge richtet sich danach, welche Stufe man erreichen will.

Bisherige Stufe	Neue Stufe	Nötige EP
0	1	5
1	2	10
2	3	20
3	4	35
4	5	60

Sollte man einen Patzer würfeln, werden die bisher gesammelten Erfolge halbiert. Außerdem wird etwas passieren, was euch in Schwierigkeiten bringen kann.

Beim dritten Patzer schlägt der Versuch den Einfluss zu steigern fehl und ihr dürft erst in 6 Monaten erneut euer Glück versuchen.

Eine Besonderheit ist, wenn man (egal ob unwissend oder nicht) den Einflussbereich eines anderen Kainskindes stört oder ihn übernehmen will. In diesem Fall würfeln die beiden Kontrahenten verdeckt monatlich und derjenige, der die benötigten Erfolge zuerst hat, gewinnt die Kontrolle über den Einfluss. Schaffen beide Kontrahenten im selben Monat die nötigen Erfolge, dann gewinnt derjenige der am weitesten über der Marke liegt.

## 7. REGELMECHANISMEN

### 7.1 RASEREI

Wenn die Ehre des Charakters beleidigt oder seine Jagdinstinkte angesprochen werden, kann der Charakter der Raserei verfallen. Wie leicht der Charakter in diesen Zustand gerät, hängt von seinem Wert in Selbstbeherrschung ab. In der unteren Tabelle sind einige Beispiele für Auslöser einer Raserei in Abhängigkeit zum entsprechenden Wert angegeben. Ereignisse, die gleich oder größer als der Wert in Selbstbeherrschung sind lösen bei dem Charakter eine Raserei aus. Im hungrigen Zustand heißt hierbei, dass der Kainit vier oder weniger Blutpunkte besitzt. Durch Ausgabe eines Punktes Willenskraft kann man die Raserei eine Szene lang unterdrücken, z.B. um aus der Situation herauszukommen. Bleibt man, muss man

bald wieder Willenskraft aufwenden. Das passiert nach Wert der Selbstbeherrschung in Runden.

Der Zustand der Raserei ist mit einem unnatürlich starken Wutanfall vergleichbar. Gerät der Charakter in Raserei, bestimmen seine tierischen Instinkte jegliche Handlungen und rationale Überlegungen sind nebensächlich. Man wird ungeachtet der Konsequenz alles in seiner Macht stehende tun, um die Ursache der Raserei zu beseitigen oder sein Tier zu befriedigen: z.B. Vernichtung des Provokateurs.

Die Raserei bringt jedoch auch einen Vorteil: Man ist währenddessen immun gegen geistige Disziplinen. Dieser Bluttausch endet erst, wenn sich die ursprüngliche Situation maßgeblich geändert hat und die Ursache nicht mehr vorhanden ist, z.B. kein potentieller Gegner mehr in der Nähe ist. Andere können auch versuchen ihn

festzuhalten oder beruhigend auf ihn einzureden, dies dauert aber und endet oft mit Verletzungen der Helfer. Mit der Kraft „Lied der Ruhe“ ist es unter Umständen möglich eine Raserei zu beenden oder zu verhindern.

Selbstbeh.	Aggressionsauslöser
1	Angepöbelt werden Geruch von Blut bei Hunger ( $\leq 4BP$ )
2	Böse verspottet werden Anblick von Blut ( $\leq 4BP$ )
3	Körperl. Provokation mit bösem Spott Geschmack von Blut ( $\leq 4BP$ )
4	Körperliche Angriffe Erniedrigung / geliebte Person in Gefahr
5	Direkte Demütigung auf privater Ebene Lebensbedrohliche Situation

### 7.2 RÖTSCHRECK

Durch Konfrontation mit Sonnenlicht, Feuer oder anderen bedrohlichen Situationen werden tierische Fluchtinstinkte ausgelöst. Welche Bedrohung bei Röttschreck auslöst hängt vom Mutwert ab und kann der untenstehenden Tabelle entnommen werden. Provokationen die einem niedrigeren Mutwert zugeordnet sind lösen keine Raserei aus. Wird man Opfer des Röttschrecks, so muss man dem Auslöser dieser Furcht so schnell wie möglich entfliehen. Ist eine Flucht nicht möglich, verfällt man in Raserei. Durch Ausgabe eines Punktes Willenskraft kann man Röttschreck allerdings unterdrücken.

Mutwert	Röttschreck
1	Anzünden einer Zigarette
2	Anblick einer Fackel
3	Lagerfeuer
4	Wohnungsbrand
5	Eingesperrt in brennendem Raum

### 7.3 WEGVERFEHLUNGEN

Normalerweise sinkt der Pfadwert eines Charakters, wenn er gegen seinen Pfad sündigt. Alle Taten, die dem gleichen oder einem geringeren Pfadwert in der Hierarchie der Sünden zugeordnet werden zählen hierbei als Sünden.

Verfügt man aber über einen hohen Wert in den Tugenden kann man möglicherweise einige Handlungen bereuen so dass der Pfadwert nicht so schnell sinkt. So kann die SL festlegen, dass eine bestimmte Handlung noch nicht zum Verlust des Pfadwertes führt.

### 7.4 WIDERSTEHEN GEGEN GEISTIGE DISZIPLINEN

Um sich gegen die Beeinflussung durch geistige Disziplin zu wehren, muss das Opfer die Differenz zwischen seiner permanenten Willenskraft und dem Erfolgswert des Anwenders an Willenskraftpunkten ausgeben. Ist die Willenskraft größer oder gleich dem Erfolgswert, muss das Opfer dennoch mindestens 1 WP ausgeben um der Kraft zu widerstehen. Hat man einer Disziplin-Anwendung widerstanden, kann man am gleichen Abend nicht nochmal Opfer dieser Disziplinstufe des gleichen Anwenders werden. Dies schließt jedoch nicht aus, dass eine andere Person es erneut versucht.

Auf diese Weise kann folgenden Disziplinen widerstanden werden: Beherrschung, Präsenz und

Irrsinn sowie einigen thaumaturgischen und nekromantischen Kräften. Präsenz 5 bildet in gewisser Hinsicht eine Ausnahme. Selbst wenn man der Kraft widersteht, kann man sie dennoch nicht völlig abschütteln. Will man den Anwender angreifen, muss man pro Runde einen Punkt Willenskraft einsetzen.

**Beispiel:** Erfolgswert des Anwenders ist 8, permanente Willenskraft des Opfers ist 5. Er muss also 3 WP bezahlen um NICHT Opfer der geistigen Disziplin zu werden. Generation gibt einen "Bonus" (oder bei Gen 14 auch einen Malus) auf Verteidigung und selten auch auf Angriff. In unserem Beispiel sieht das jetzt so aus:

Der Anwender (Generation 9) hat einen Erfolgswert von 8 und bekommt +1 durch seine Generation dazu. Sein neuer Angriffswert ist also 9. Das Opfer hat eine Willenskraft von 5, aber er ist Generation 11. Durch den Hintergrund bekommt er +1 dazu um die Differenz zwischen Angriffswert und seiner Willenskraft zu puffern. Er hat also einen Verteidigungswert von 6. Die Differenz zwischen Erfolgswert 9 und Verteidigung 6 ist 3. Daher muß er 3 WP ausgeben um zu widerstehen.

Das ganze jetzt noch einmal Andersrum: Der Anwender (Generation 11) hat einen Erfolgswert von 8 und bekommt keinen Punkt dazu. Das Opfer (Generation 9) hat eine Willenskraft von 5, möchte Widerstehen und bekommt +2 um die Differenz zu puffern. Es steht also 8 zu 7 (5+2). Das Opfer muss 1 WP ausgeben um zu widerstehen.

## 7.5 WILLENSKRAFT ANWENDEN

Wie oben bereits beschrieben kann Willenskraft temporär ausgegeben werden, um den Kraftaktwert um eins zu erhöhen und der Raserei oder dem Röttschreck zu widerstehen. Manchmal schafft man auch einfach Dinge durch schiere Willensstärke, d.h. man darf auch max. 1 WP ausgeben um einen beliebigen Erfolgswert um zwei zu erhöhen. Dies kann auch die Schwierigkeit erhöhen einer geistigen Disziplin zu widerstehen.

Wer seine gesamte Willenskraft verloren hat, zeigt kein Interesse mehr an seiner Umwelt. Man sitzt teilnahmslos und lethargisch in der Ecke, sofern man sich nicht in einer Situation befindet, die Röttschreck oder Raserei auslöst. In diesen Fällen ist es nicht möglich, diese abzublocken und der Charakter verfällt den Folgen automatisch. Für das Widerstehen gegen geistige Disziplinen ist zwar allein der permanente Wert entscheidend aber man muß trotzdem immer mindestens 1 WP ausgeben um zu widerstehen.

Jede Woche regeneriert sich diese um +1. Man kann auch durch gutes Ausspielen seines Wesens Punkte bekommen das geht auch im Forum.

## 7.6 KRAFTAKT

Wie stark ihr seid, hängt von eurer Körperkraft und der Disziplin Stärke ab. Man addiert die Stufe der Körperkraft mit der Stufe in der Disziplin Stärke und erhält seinen Kraftaktwert. Um eine andere Person festhalten zu können benötigt man einen höheren Kraftaktwert als das Opfer, ansonsten kann es sich losreißen. Falls euch jemand dabei hilft, addieren sich die Kraftaktwerte natürlich. untenstehende Tabelle gibt Auskunft, was ihr sonst so mit eurer Kraft anstellen könnt. Versucht aber bitte darauf zu verzichten Autos durch die Gegend zu schmeißen. Das kann nämlich nicht ausgespielt werden und sorgt für einen üblen Maskeradebruch. Ihr könnt maximal einen Punkt Willenskraft ausgeben um euren Kraftaktwert für eine Szene um eins zu erhöhen.

Kraftakt	Aktion
1	Bierdose zerdrücken
2	Holzstuhl zertrümmern
3	Holztür einrennen
4	Gullydeckel werfen
5	kleines Auto umwerfen
6	Brandschutztür aufbrechen
7	Metallstange (2 cm) biegen
8	Motorrad werfen
9	Baum (30 cm) durchschlagen
10	Laternenmast abknicken

## 7.7 BLUT, BLUTVORRAT UND JAGEN

Blut wird zum Heilen und für einige Disziplinen benötigt. Man kann aber auch Blut ausgeben um seine körperlichen Attribute für eine Szene (oder eine Stunde) bis zum Generationsmaximum (meistens 5) zu erhöhen. Die Anzahl der maximalen Blutpunkte eines Charakters richtet sich genau wie die Anzahl der pro Runde einsetzbaren Blutpunkte nach der Generation.

Generation	Maximale Blutpunkte	Blut pro Runde
14	9	1
13	10	1
12	11	1
11	12	1
10	13	1
9	14	2
8	15	2

Jeder Charakter beginnt den Spielabend mit der halben Anzahl seiner maximalen Blutpunkte abzüglich einen für das Erwachen und einen weiteren für jeden Ghul den der Charakter besitzt. Außerdem können einige Nachteile zum Verlust anfänglicher Blutpunkte führen. Falls man seinen Blutvorrat vor dem eigentlichen Spiel auffrischen möchte, sei es durch Jagen oder den Einsatz von Hintergründen (Herde, Ruhm usw.), sagt man das beim Check-In bei der SL an.

Benötigt man während des Spiels Blut muss man sich dies (z.B. durch Jagen in der Umgebung) organisieren. Dazu muss die SL informiert werden, die dem Spieler mitteilt wie lange dies dauert und wieviel Blut man erhält. Dabei kann jedoch auch etwas schief gehen.

Trinkt ein Vampir mehr als 25% des Blutvorrats eines Opfers (das sind bei Menschen 3 Blutpunkte!), so ist dessen Leben in ernster Gefahr - es wird eine Behandlung nötig, um das Überleben zu gewährleisten. Raubt der Vampir mehr als die Hälfte des Blutes, muss das Opfer umgehend ins nächste Krankenhaus, sonst wird das Gefäß sicher sterben. Ist ein Mensch erstmal gebissen, leistet er in den seltensten Fällen Widerstand, sondern ergibt sich immer mehr der Ekstase. Daher muss der Vampir das Opfer nicht mehr fürchten, sobald er zugeschlagen hat. Im Falle außergewöhnlich willensstarker Wesen kann sich das Opfer aber möglicherweise dennoch wehren.

Manche Tiere haben zwar vom Volumen her wesentlich mehr Blut als ein Mensch, aber es ist wesentlich weniger nahrhaft und daher weniger Blutpunkte wert. Das Blut von Ahnen dagegen kann potenter als das eines Neonaten sein. Im Grunde haben sie einen wesentlich größeren Blutvorrat als andere Vampire. Sie können jedoch das Blut nur deshalb in sich tragen, weil sie konzentrieren können. Wenn also ein anderer Vampir dieses Blut tränke, bekäme er eine hochkonzentrierte Dosis.

### **7.7.1 BLUTPUNKTE AUSGEBEN**

Abgesehen von Disziplinen und Heilen (siehe S. 61), kann ein Vampir mit der Hilfe seines Blutes seine körperlichen Attribute temporär erhöhen. Für jeden Blutpunkt steigt der Wert eines Attributs für eine Szene um 1 an bis zu einem Maximum von 5. Dies muß aber nach und nach aufgebaut werden (siehe: Regeln für Blut pro Runde).

### **7.8 BLUTSBANDE**

Eine der wundersamsten und schrecklichsten Eigenarten der Vitae der Kainskinder ist seine Fähigkeit, nahezu jedes Wesen zu versklaven, das dreimal davon trinkt. Einfach ausgedrückt ist das Blutsband einer der mächtigsten emotionalen Zustände, die in der Welt der Dunkelheit bekannt sind, ein Ausdruck der mythischen Kraft vampirischen Blutes. Jeder Schluck Blut eines bestimmten Kainskindes verleiht dem „Spender“ eine größere emotionale Macht über den Trinkenden. Wenn man in drei verschiedenen Nächten vom gleichen Kainskind je einen Blutpunkt trinkt, fällt man in ein Blutsband. Derjenige, der den Gebundenen beherrscht wird Herrscher genannt, während das dem Blutsband unterworfenen Wesen als Sklave bezeichnet wird. Das

Blutsband wird zumeist angewendet, um Ghule zu treuen Dienern zu machen, aber Kainskinder können sich auch gegenseitig binden. Die Kraft des Blutsbandes ist so groß, dass ein Ahn an einen Neugeborenen gebunden werden kann.

Ein blutsgebundenes Opfer gibt sich seinem Herrscher vollkommen hin und wird nahezu alles für ihn tun. Selbst die mächtigsten Anwendungen von Disziplinen können die Gefühle eines Sklaven für seinen Herrscher nicht überwinden. Nur wahre Liebe hat dem Band gegenüber eine Chance und selbst dies ist nicht sicher. Wenn sich das erste Blutsband nicht auf „natürliche“ Weise auflöst, kann der Sklave nicht an einen anderen Vampir gebunden werden. Ein Vampir kann schwächere Blutsbände (mit einem oder zwei Schlucken) zu mehreren Personen knüpfen. Viele Kainskinder genießen solche Bände richtiggehend, da sie in ihren toten Herzen künstliche Leidenschaften erwecken. Einander liebende Vampire begeben sich gelegentlich in Blutsbände zueinander. Dies ist die der wahren Liebe am nächsten stehende Empfindung, die die Untoten zu fühlen imstande sind. Über die Jahrhunderte kann sich aber sogar diese Empfindung in Ekel oder Haß verwandeln, und nur die wenigsten Kainskinder sind vertrauensselig genug, sich überhaupt auf darauf einzulassen.

Wie in jeder anderen Beziehung auch spielen Verhalten und Höflichkeit eine große Rolle bei der Dynamik des Bandes. Ein Sklave, der gut behandelt und oft gefüttert wird, wird sich wahrscheinlich noch viel stärker verlieben, während ein Sklave der erniedrigt und mißhandelt wird feststellt, dass Ablehnung und Zorn am Band zu nagen beginnen.

Das Blutsband ist wahre Liebe, wenn auch eine verdrehte und perverse Abart davon. Letztlich können wir die Launen der Liebe nicht auf ein einfaches „Ja/Nein“-System reduzieren. Manche Sklaven (insbesondere Personen mit einem zur Abhängigkeit neigenden Wesen oder einer Willenskraft von  $\leq 5$ ) werden für ihren Geliebten alles tun, einschließlich Selbstmord und Mord. Andere besitzen Prinzipien, gegen die sie nicht verstoßen werden.

Es ist möglich, wenn auch schwierig, dass ein Vampir sich zeitweise einem Blutsband widersetzt. Durch das Ausgeben von Willenskraftpunkten ist er in der Lage, auch gegen die Interessen des Herrschenden zu handeln. Wie viele Punkte Willenskraft er ausgeben muss, hängt von der Situation ab. In der Abwesenheit des Herrschers gegen diesen zu intrigieren würde 1 WP pro Gespräch kosten. Will man seinen Herrscher jedoch selbst angreifen muss man mit 1 WP pro Runde rechnen. Der Sklave kann Willenskraftpunkte einsetzen, um die Dauer seiner „Freiheit“ zu erhöhen, aber wenn er einmal damit aufhört, kehrt das Band mit voller Wirkung zurück.

Ein Blutsband verliert an Wirkung, wenn es nicht einigermaßen regelmäßig aufgefrischt wird. Regeltechnisch bedeutet das, ein Blutsband verringert sich alle sechs Monate um 1 nach unten im Wert.

### Der erste Schluck

Der Trinkende beginnt, zeitweilig aussetzende, aber sehr starke Gefühle für den Vampir zu empfinden. Er könnte von ihm träumen oder sich „zufällig“ an Orten aufhalten, an denen der Vampir auftauchen könnte. Es gibt noch keine regeltechnischen Auswirkungen, die emotionale Wirkung sollte jedoch ausgespielt werden. Alle Kinder besitzen diese Stufe des Bandes zu ihren Erzeugern, denn der Kuss selbst zwingt den Kindern den ersten Schluck auf; sie können ihre „Eltern“ lieben, hassen oder beides, nur selten jedoch sind sie ihnen gleichgültig.

### Der zweite Schluck

Die Gefühle des Trinkenden werden stark genug, um sein Verhalten deutlich zu beeinflussen. Obwohl er noch keineswegs der Sklave des Vampirs ist, spielt dieser dennoch definitiv eine große Rolle in seinem Leben. Er kann tun und lassen, was er will, muss aber einen Willenskraft ausgeben, um Handlungen zu ergreifen, die dem Vampir direkt schaden könnten. Der Einfluss des Vampirs stellt sich so dar; dass er den Trinkenden mit nur wenig Aufwand zu etwas überreden oder befehlen kann.

### Der dritte Schluck

Ein ausgewachsenes Blutsband. Auf dieser Stufe ist der Trinkende mehr oder weniger vollständig an den Vampir gebunden. Er ist die wichtigste Person in seinem Leben; Geliebte, Verwandte und sogar Kinder werden drittrangig. Der Sklave wird auch gerne weiter das Blut seines Herrschers konsumieren wollen. Nun kann ein Herrscher die Disziplin Beherrschung auf seinen Sklaven anwenden, ohne dass Blickkontakt nötig wäre. Es reicht schon aus, nur die Stimme des Herrschers zu hören. Außerdem erhöht sich der Erfolgswert mit dem der Herrschende dominiert, um zwei. Natürlich kann ein Vampir von höherer Generation keine Beherrschung auf einen Sklaven niedrigerer Generation anwenden.

## 7.9 AUSWIRKUNGEN VON DROGEN

**Es sei angemerkt das der Konsum jeglicher Drogen während des Spiels aufs Strikteste untersagt ist!**

Auf dem normalen Wege wirken Drogen nicht mehr auf Kainiten. Um die Wirkung zu erfahren muss ein Kainit von einem Menschen trinken, der die entsprechende Droge in ausreichender Menge konsumiert hat. Manche schätzen solches Blut auch als Delikatesse, andere hingegen finden es einfach widerlich.

Mit zunehmendem Konsum wird der Vampir süchtig nach solchem Blut und weigert sich anderes Blut zu sich zu nehmen. Zunehmend bedeutet hier, über zwei Monate hinweg zweimal pro Woche belastetes Blut zu trinken. Die Ausheilung einer solchen Abhängigkeit ist sehr zeitintensiv und bedarf eines entsprechenden Betreuers. Eine solche Therapie ist nicht automatisch erfolgreich und kostet sicherlich mehrere temporäre Willenskraftpunkte. Ferner kostet es 6 Erfahrungspunkte die Abhängigkeit zu überwinden. Erhältst Du bei einer Abhängigkeit kein entsprechendes Blut, erfolgen Entzugserscheinungen:

Nächte	Entzugserscheinungen
1	Unruhiger
2-3	-1 Selbstbeherrschung/Instinkt, zappelig
4-6	-2 Selbstbeh./Instinkt, alle Werte -1, gereizt
7-9	-3 Selbstbeh./Instinkt, alle Werte -2, kriminell
10	Raserei oder aber schleunigste Behandlung mit Ersatzpräparaten oder Therapie.

### Die Auswirkungen im Spiel

**Alkohol:** Pro 2 alkoholischen Getränken im Opferblut erleidet man auf alle Pools mit Geschick und Intelligenz einen -1 Malus für (8 – Widerstandsfähigkeit) Stunden.

Darstellung: : Leicht angeheitert & vergnügt bis aggressiv

**Marihuana:** Für 1 Stunde werden alle Pools mit Wahrnehmung um 1 reduziert und die Schwierigkeit, einer Raserei zu widerstehen sinkt um 1.

Darstellung: Ruhig, friedlich bis mir ist alles egal

**Halluzinogene:** Für (8 – Widerstandskraft) Stunden verringern sich alle Pools um 2 (also auch Disziplinen), man fühlt sich verfolgt und ängstlich, aber man erhält auch Auspex auf Stufe 1, sollte man diese Kraft bereits besitzen passiert nichts weiter.

Darstellung: man fühlt sich verfolgt und ängstlich

**Kokain/Crack/Speed:** Für (10 – Widerstandsfähigkeit) Stunden, sinkt die Selbstbeherrschung/Instinkt um 2.

Darstellung: Aufgedreht, überspitzt

**Heroin/Morphin/Barbiturate:** Für (12 – Widerstandskraft) Stunden ist man in einem traumartigen Zustand gefangen), es verringern sich alle Geschick-Pools und alle Fähigkeiten um 2. Die Selbstbeherrschung steigt um 1, bis zu einem Maximalwert von 5.

Darstellung: Ungeschickt, arrogant & aggressiv



## 8. DAS KAMPFREGELWERK

### 8.1 SICHERHEITSREGELN

#### Echte Waffen sind TABU!

Jede Waffe muss von der Spielleitung genehmigt werden! Wer eine echte Waffe zu einem Live-Abend mitbringt wird vom gesamten Spiel ausgeschlossen! Wir werden je nach Waffenart auch nicht davon absehen straf- und/oder zivilrechtliche Schritte einzuleiten. Solltet ihr euch bei irgendwelchen Gegenständen, die man für Waffen halten könnte unsicher sein, fragt lieber bei der SL nach.

Kein Körperkontakt im Kampf, wenn nicht beide (oder alle) Beteiligten zustimmen! Schläge mit Nahkampfwaffen und im Handgemenge werden durch liebevolle Knuffs ersetzt. Man sollte zwar zum Schlag ausholen, aber kurz vor dem Treffer den Schlag abbremsen um die Verletzungsgefahr zu minimieren und blaue Flecken zu vermeiden.

Schläge auf Kopf, Hals und die Genitalien sind verboten! Deshalb solltet ihr auf Schläge von oben verzichten um nicht versehentlich euren Gegner an diesen Stellen zu treffen. Dasselbe gilt für Schläge auf die Hände – so was passiert recht schnell. Wer immer wieder durch „versehentliche“ Hand-Treffer auffällt, bekommt Ärger, denn das tut echt weh und Entwaffnen ist immer noch eine Sonderfertigkeit! Das Zusteichen ist nur mit Waffen erlaubt,

die von der Spielleitung dafür genehmigt wurden (für gewöhnlich sind dies Waffen ohne Kernstab, z.B. Pflöcke).

Wenn es durch einen Zufall zu einer gefährlichen Situation oder einer Verletzung kommt, ruft sofort die SL!! Provoziert ein Spieler grob fahrlässig eine Verletzungs-gefahr, kann er sofort vom Spiel ausgeschlossen werden!

Wir wollen im Spiel ausschließlich Nerf-Guns zur Darstellung von Schußwaffen haben. Wir verlangen von Euch davon abzusehen, gutaussehende Schußwaffen Imitationen zu tragen – auch wenn sie deutlich besser aussehen als die quietschbunten Nerf-Guns. Auch jede Nerf-Schußwaffe muss von der SL zugelassen werden. Man kann die Waffe etwas aufhübschen. Es geht uns beim Aussehen rein darum, das die Waffe immer als Spielzeug zu erkennen sein muss, auch ohne detaillierte Kenntnisse in Waffentechnik und auf möglichst einen Blick. Wir wollen gemeinsam spielen und das zumeist auch in bewohnten Gebieten! Personen die einen dabei beobachten, wie man eine scheinbar echte Waffe auf einen anderen Menschen richtet, könnten zu dem berechtigten Schluß kommen die Polizei zu rufen.

Wurf Waffen werden ebenfalls durch Latexwaffen (ganz wichtig: ohne Kernstab) ersetzt, die jedoch noch weiteren Sicherheitsbestimmungen unterliegen. Diese müssen für den Gebrauch als Wurf Waffen von der SL genehmigt werden. Außergewöhnliche Waffen muss man sich basteln. Sie müssen ähnlich funktionsfähig sein wie die Nerf-Waffen, denn man muss schon noch mit irgendwas wenigstens werfen und treffen, soll heißen, ihr könnt auch Softbälle werfen. Fragt hier vorher eine SL. Manche Dinge klappen halt nur im Storytelling – aber das machen dann die Spielleiter.

Sind die Angriffe zu hart (tun also weh, was subjektiv und immer ernst zu nehmen ist) oder zu schnell (z.B. Stakkato-Schläge), sollte man dies dem Gegner mitteilen und notfalls einen „Time-Stop“ ausrufen. Spieler, die wiederholt gegen die Regeln verstoßen, werden von der SL verwarnet und notfalls aus dem Spiel entfernt.

#### Einem „Time-Stop“ ist immer Folge zu leisten, egal wer es ausruft und warum!

Ein Time-Stop wird ausgerufen bei: Drohender Gefahr durch irgendeine Stolperfalle, wenn euch das Gelände zu unsicher ist (z.B. schlammig-rutschig), ihr nichts mehr erkennen könnt und deshalb nicht mehr verantwortungs-voll kämpfen könnt und in ähnlichen Situationen. Bitte nutzt es nicht, um einer ausgeweglosen Situation im Spiel zu entkommen. Erwischen wir euch dabei gibt's Konsequenzen. Es wird **nicht STOPP sondern TIME-STOPP** gerufen um IT und OT nicht zu verwechseln.

Ein Kampf ist immer ein bißchen Chaotisch, aber wenn jeder mit Menschenverstand arbeitet, dann bekommen wir es gemeinsam hin einen Stimmungsvollen Abend – auch mit körperlich orientierten Clans – zu verbringen.

### 8.2 GRUNDLEGENDES PRINZIP

Kann ein Konflikt nicht anders gelöst werden, so kann es zu simulierten körperlichen Konfrontationen kommen. Dabei werden die Angriffe mit Hilfe von LARP- und NERF-Waffen ausgespielt.

**Treffer:** Trifft ein Angriff, darf der Angreifer seinen Schadenswert ansagen und der Verteidiger zieht diesen Wert von seinen aktuellen Gesundheitsstufen ab. Während der Kampfrunde könnt ihr auch Disziplinen anwenden. Tut dies bitte laut und deutlich (am besten mit dem Namen des Opfers) damit der Betroffene auch im Kampf weiß dass er gemeint ist.

**Telling:** Manche Dinge erfordern im Kampf eine etwas nähere Beschreibung (Thaumaturgie, Zulugestalt, etc.) für solche Dinge kann man einen „Time Stop“

ausrufen oder das „Timeout“ Zeichen benutzen sie um Off-Play zu klären, aber wir wären dankbar wenn ihr dies vermeiden könnt.

**Kampfunde:** Es ist schwer in einem LARP-Kampf eine Kampfunde auszuspielen oder auch nur darzustellen. Grundsätzlich ist eine Kampfunde 3-5 Sekunden lang und in Disziplinen oder ähnlichem wo Kampfunden als Zeit angegeben werden dient diese Angabe dazu, dass man als Spieler weiß, wann ein Effekt eintrifft.

### 8.3 SCHADEN

Der Schaden errechnet sich über mehrere Faktoren. Diese sind die Attribute, die Fähigkeiten, Disziplinen und gewisse Ausrüstungsgegenstände. Zu jeder Waffe gehört eine Kombination aus einem Attribut und einer Fähigkeit.

Die entsprechenden Werte aus den Tabellen werden addiert, das Ergebnis ist der Grundwert für den Schaden. Zu diesem wird der Bonus durch die Waffe und Disziplinen (Stärke) addiert und man erhält den Schaden den man verursacht.

Wir unterscheiden ferner zwischen zwei Schadenstypen: „normalem“ und „schwerem“ Schaden. Sollte ein Angriff schweren Schaden verursachen, wird das durch die Ansage der Schadenspunkte plus dem Zusatz „schwer“ (z.B. „5 schwer“) gekennzeichnet. Bei einem solchen „schweren“ Angriff kann der Schaden nicht im Kampf geheilt werden.

#### 8.3.1 NAHKAMPF

Als Basis hat Jeder einen Grundschaden von 1, unabhängig von allen anderen Faktoren wie Körperkraft, Fähigkeiten oder Disziplinen. Der Nahkampfschaden wird wie folgt errechnet:

##### Grundschaden 1 + Körperkraftbonus + Disziplinsbonus + Fähigkeitkeit (Nahkampf/Handgemenge)

Woher	Wert	Bonus
Körperkraft	3	+1
	4	+1
	5	+1
Handgemenge, Nahkampf	2	+1
	4	+1
Stärke	1	+1
	2	+1
	4	+1

Darüber hinaus gibt einem die verwendete „Waffe“ folgende Boni:

Fähigkeit	Waffe	Bonus
Hand-gemenge	Faust	+0
	Klingenhandschuhe	+1
Nahkampf	Pflock	+1
	Dolch/Knüppel	+1
	Schwert/Axt	+2
	Zweihändig zu führen	Zusätzlich +1

#### 8.3.2 FERNKAMPF

Im Fernkampf gibt es keinen Bonus durch Disziplinen. Allein der Wert in Geschicklichkeit, der entsprechenden Fähigkeit (Sportlichkeit für Wurfaffen und Schußaffen für ebensolche) und dem Bonus durch die Waffe entscheidet über den Schaden. Auch hier gibt es den Grundbonus +1. Es gilt folgende einfache Formel für den Fernkampf:

##### Grundschaden 1 + Geschickbonus + Fähigkeit (Sportlichkeit/Schußaffen)

Woher	Wert	Bonus
Geschick	3	+1
	4	+1
	5	+1
Sportlichkeit / Schußaffen	2	+1
	4	+1

Wie auch beim Nahkampf gibt einem die verwendete Waffe weitere Boni:

Fähigkeit	Waffe	Bonus
Sportlichkeit	Wurfdolch	+1
	Wurfaxt / Bogen / Armbrust	+2
	Schussaffen	Pistole
Schussaffen	MP / Gewehr	+2
	Shotgun / Sturm- oder Scharfschützengewehr	+3

#### 8.3.3 FEUER

Feuer fügt Vampiren schweren Schaden zu. Die Nutzung von Feuer als Waffe ist Vampiren aber aufgrund ihrer Feuerphobie so gut wie unmöglich. Andere Wesen können allerdings z.B. Flammenwerfer oder Fackeln problemlos einsetzen.

Ein Flammenwerfer würde 2-6 schweren Schaden pro Runde machen, eine Fackel den Schaden eines Knüppels +1 durch das Feuer (und natürlich auch schwer). Wenn ein Vampir vollständig angezündet wird, erleidet er sechs Punkte schweren Schaden pro Runde. Außerdem kann Feuer den Röttschreck auslösen (siehe Röttschreck).

**Wer tatsächliches Feuer im Spiel aktiv als Waffe benutzt, wird sofort ausgeschlossen.** Falls ihr Flammen-Waffen verwenden wollt muß unbedingt die entsprechende Attrappe vorgelegt werden.

### 8.3.4 BEIßEN

Man kann seinen Gegner auch mit den eigenen Fängen angreifen. Das kann auf zwei Arten passieren:

Entweder man beißt um zu trinken. Das hat die übliche Ekstase zur Folge (es sei denn man hat einen Nachteil). Solange man trinkt kann sich das Opfer nicht wehren und ist hilflos ausgeliefert. Allerdings darf man sich hinterher ein Blutsband notieren und der Gegner wird – sofern er nicht leergetrunken wird – ziemlich ungehalten sein.

Die andere Variante ist, das man dem Gegner eine Bisswunde zufügt. Ein solcher Biss verursacht schwer heilbaren Schaden, und wird nach den Regeln für Handgemenge abgehandelt. Allerdings gibt es für die Zähne keinen Extra Schadenspunkt.

In jedem Fall kann man einen Gegner aber nur dann beißen, wenn er gepackt ist. Das bedeutet, ihr müsst z.B. einen Haltegriff anwenden oder euren Gegner mittels eures Kraftaktwertes festhalten. Nur wenn der Gegner nicht signalisiert, dass er entkommen kann oder will, kann gebissen werden. Dies geschieht **NUR durch Ansage und keinesfalls durch echtes beißen oder auch nur so tun als ob!**

### 8.4 HEILEN

Vampire (und Ghule) können mit Hilfe ihres Blutes Gesundheitsstufen heilen. Pro eingesetzten Blutpunkt heilt der Charakter 2 Gesundheitsstufen. Pro Runde darf man aber nur so viel Blut einsetzen, wie es von der Generation her erlaubt ist.

Erhält man durch einen Angriff schweren Schaden, dann ist man solange nicht in der Lage diesen zu heilen, bis man eine mindestens fünfminütige Erholungspause eingelegt hat, also auch nicht während eines Kampfes (Selbst Seelenstärke hilft zu diesem Zeitpunkt nicht mehr weil sie nur fürs Absorbieren gut ist). Der schwere Schaden kann danach mit einer Rate von einem Punkt pro Tag oder zwei Punkten pro Tag durch Ausgeben eines Willenskraftpunktes geheilt werden. Normaler Schaden kann trotz allem weiterhin normal geheilt werden.

### 8.5 GESUNDHEITSSTUFEN

Jeder Charakter verfügt über eine gewisse Anzahl von Gesundheitsstufen, die von seinen Attributen, Fähigkeiten und Disziplinen abhängen. Die genaue Berechnung der Gesundheitsstufen entnimmt man der weiter untenstehenden Tabelle. Diese Gesundheitsstufen zeigen den Grad der körperlichen Unversehrtheit des Charakters an. Durch Angriffe verliert der Charakter temporär eine Anzahl von

Gesundheitsstufen die dem Schaden des Angriffs entsprechen.

Sollte ein Charakter auf drei oder weniger Gesundheitsstufen fallen, muss der Spieler dies durch torkeln, kriechen und fahrigere Bewegungen ausspielen. Sobald der Charakter keine Gesundheitsstufen mehr besitzt verfällt der Kainit in Starre. Andere Wesen sterben normalerweise einfach. Überzähliger Schaden wird nicht beachtet und verfällt.

Bei einem Charakter in Starre kann man einen sogenannten „Todesstoß“ („Todesstoß“ ansagen) durchführen, wobei der Charakter dann unwiederbringlich vernichtet ist (Sprich: Man kann niemanden „aus Versehen“ töten, es ist immer eine bewußte und hoffentlich gut überlegte Entscheidung des (N)SC).

#### Gesundheitsstufentabelle

Woher	Wert	Bonus
Basis		10
Widerstand	2	+1
	4	+1
Ausweichen	1	+1
	2	+1
	4	+1
	5	+1

### 8.6 ABSORBTION

Ein Kainskind zeichnet sich durch eine besondere Zähigkeit aus – es ist ein übernatürliches Wesen und kann darum Schaden in einer gewissen Höhe absorbieren. Jeder Spieler sollte auswendig wissen, wieviel Schaden sein Charakter absorbieren kann! Man zieht die Punkte, die man Absorbieren kann von dem ausgerufenen Schaden ab. Bleibt noch Schaden nach dem Absorbieren über erhält man diesen. Es ist nur möglich normalen Schaden zu absorbieren – lediglich mit der Disziplin Seelenstärke kann man auch schwer heilbaren Schaden absorbieren.

Woher	Wert	Normaler Schaden	Schwerer Schaden
Widerstand	1	+1	
	3	+1	
	5	+1	
Seelenstärke	1	+1	+1
	3	+1	+1
	4		+2
	5	+1	+1

## 8.7 RÜSTUNG

Rüstung gibt es in verschiedenen Qualitätsstufen. Man kommt über normale Kanäle nur an Qualität B (Kurz QB) heran. Man kann sie im Internet kaufen oder vor Ort in einem Laden. Die Qualität A (Kurz QA) kann man nur über Einflüsse beziehen. und hält nicht nur einen Kampf aus, sondern zwei bevor sie ersetzt oder Repariert werden muss.

Rüstung gibt einen Wert an Absorptionspunkten dazu, der vor NORMALEN Schaden schützt. Schwer heilbaren Schaden fängt keine Rüstung auf. Trägt man eine Rüstung absorbiert diese IMMER bevor man natürlich mit seinem eigenen Widerstandswert absorbiert.

Nach dem Kampf ist die Rüstung kaputt! Sie muss ersetzt oder repariert werden. Hat die Rüstung weniger Punkte absorbiert, als sie kann, bleiben die übrigen Punkte für den nächsten Kampf zum Absorbieren übrig. Wurde also jemand im Kettenhemd getroffen und die Rüstung absorbiert 2 Schadenspunkte, dann hält sie beim nächsten Schlag nur noch 1 Punkt aus, ehe sie kaputt ist.

### Rüstungstabelle

Quali	Name	Rüstung
QB	Gefütterte Kleidung	+1 bei EINEM Kampf
	Lederrüstung	+2 bei EINEM Kampf
	Kevlarweste	+3 bei EINEM Kampf
	Kettenhemd	+3 bei EINEM Kampf
	Ritterrüstung	+8 bei EINEM Kampf*
	Bombenanzug	+10 bei EINEM Kampf**
QA	Gefütterte Kleidung	+1 bei ZWEI Kämpfen
	Lederrüstung	+2 bei ZWEI Kämpfen
	Kevlarweste	+3 bei ZWEI Kämpfen
	Kettenhemd	+3 bei ZWEI Kämpfen
	Ritterrüstung	+8 bei ZWEI Kämpfen*

**\*Ritterrüstung:** Fällt man in Ritterrüstung oder Bombenanzug auf den Boden braucht man eine Körperkraft mindestens von 4 um ohne Hilfe wieder aufzustehen. Die Rüstungen müssen dargestellt werden! Sie behindern einen stark in der Bewegung und schränken demnach auch Angriffe ein! Bitte spielt es aus! In einer Ritterrüstung macht man 3 Punkte weniger Schaden und man braucht Ressourcen 4 um sich eine leisten zu können.

**\*\*Bombenanzug:** In einem Bombenanzug macht man als Angreifer 5 Punkte weniger Schaden! Den Bombenanzug bekommt man nur in der B-Qualität und NUR über Einflüsse. Im Internet ist er nicht zu erwerben.

## 8.8 PFLÖCKEN

Entgegen anderslautenden Gerüchten zerstört der Holzpflöck durchs Herz einen Vampir nicht. Aufgrund unerklärlicher Mythen und magischer Zusammenhänge wird der Körper eines Vampirs paralysiert, wenn sich ein größerer Holzsplitter in seinem Herz befindet. Natürlich ist es nicht einfach, einen Pflöck genau dort zu plazieren.

Als erstes muss man dem Gegner einen Holzpflöck (werden im Spiel durch weiche, kernlose erkennbare Attrappen dargestellt) mit einer schwungvollen Bewegung dorthin rammen, von wo aus er bis zum Herzen dringen könnte. d.h., dass der Pflöck auch lang genug aus der Faust herausragen muss.

Dabei sagt man den Schadens-Wert an, den man mit dieser Attacke erzielen würde. Ist der angesagte Schaden gleich oder größer als ein Viertel (abgerundet) der gesamten (permanenten) Gesundheitsstufen des Opfers ist dieses gepflöckt. Absorption zählt im vollen Maß. Greift man also an, zählt der Wert der nach der Absorption übrigbleibt. Dieser muss immer noch höher sein, als  $\frac{1}{4}$  der gesamten Gesundheitsstufen des Opfers.

Dieser Wert nennt sich Pflöckschwelle und sollte vor Spielbeginn errechnet werden. Wenn die Situation es dem Angreifer erlaubt, die Wucht eines Hammers zu nutzen, oder den Pflöck beidhändig zu führen, erhöht sich der Schadens-Wert um +1 (siehe Nahkampf-Tabelle). Egal, ob das Opfer durch die Attacke gepflöckt wurde oder nicht, verursacht sie immer den Schaden, der auch bei einem normalen Angriff entstehen würde. (Solange der Pflöck im Herzen weilt ist aber keine Heilung möglich!)

Ein gepflöcktes Opfer ist dann so nett, sich den Pflöck an der Stelle festzuklemmen und zu paralysieren. Ist ein Charakter gepflöckt, kann er zwar noch alles um sich herum wahrnehmen, jedoch kein Blut und auch keine Disziplinen einsetzen.

### 8.8.1 STARRE

Die Starre (oder „Torpor“) ist eine Art Todesschlaf, vergleichbar mit einem Koma, in den ein Vampir fällt, wenn er entweder keine Gesundheitsstufen mehr hat oder er gezwungen wird Blut auszugeben, dies aber nicht mehr kann. Wird ihm in diesem Zustand schwerer Schaden zugefügt ist der Charakter leider endgültig vernichtet.

Während der Starre ist man vom nächtlichen Durst nach Blut befreit, kann jedoch seine Umgebung nicht wahrnehmen und auch normalerweise keine Disziplinen anwenden, auch wenn es Gerüchte gibt dass bestimmte Machtstufen einem dies ermöglichen sollen.

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 seinem Pfadwert abhängt (siehe Tabelle unten). Man kann sich auch freiwillig in Starre legen, wobei man dann bereits nach der Hälfte der Zeit wieder aufwachen und sich erheben kann.

Bekommt man vor dieser Zeit das Blut eines anderen Kainskindes eingeflößt, erwacht man sofort. Dabei darf es sich aber nicht um Dünnes Blut handeln.

Pfadwert	Zeit der Starre
10	30 Minuten
9	1 Stunde
8	1 Abend
7	1 Woche
6	2 Wochen
5	1 Monat
4	2 Monate
3	3 Monate
2	6 Monate
1	1 Jahr

## 8.9 MANÖVER DURCH TALENTE UND DISZIPLINEN

Die folgende Liste verschafft einen Überblick über die möglichen Manöver und zum Teil auch, wie man ihnen entgehen kann.

So kontert Ausweichen beispielsweise Handgemenge, aber auch Nahkampf kann durch Ausweichen begegnet werden. Drückt euch die Liste zur Not aus – grade jene, die diese Manöver verwenden, sollten die Regeln genau kennen um sie unter Umständen auch erklären zu können.

Was	Wert	Fähigkeit
Ausweichen	3	Haltegriffen ausweichen
	5	Bruch/Abtrennung abwenden
Handgemenge	1	Haltegriff ansetzen
	3	Bruch zufügen
	5	Entwaffnen
Nahkampf	5	Enthaupten, Bruch, Entwaffnen
Schußwaffen	5	Zielschuß/Kopfschuß
Sportlichkeit	5	Zielschuß/Zielwurf
Geschwindigkeit	1	Fair Escape
	2	Umlaufen
	3	Nahkampf WEG!
	4	Fernkampf WEG!
	5	Doppelschlag
Stärke	3	Rückstoß
	5	Allesbrecher

## 9. CHARAKTERBOGEN

Der Charakterbogen ist auf den nächsten Seiten abgedruckt. Er dient auch als Kopiervorlage.

# vampire: münster bei nacht

## Charakterbogen

Name: Spieler: Telefon: Email:	Clan: Wesen: Verhalten: Konzept:	Generation: Kuss: Erzeuger: Status:
<b>Attribute</b>		
<b>Körperlich</b> Körperkraft: ●○○○○ Geschick: ●○○○○ Widerstandskraft ●○○○○	<b>Gesellschaftlich</b> Charisma: ●○○○○ Manipulation: ●○○○○ Erscheinungsbild: ○○○○○	<b>Geistig</b> Wahrnehmung: ●○○○○ Intelligenz: ●○○○○ Geistesscharfe: ●○○○○
<b>Fähigkeiten</b>		
<b>Talente -1</b> Aufmerksamkeit ○○○○○ Ausdruck ○○○○○ Ausfluchte ○○○○○ Ausweichen ○○○○○ Einschüchtern ○○○○○ Empathie ○○○○○ Führungsqualität ○○○○○ Handgemenge ○○○○○ Sportlichkeit ○○○○○ Szenekenntnis ○○○○○	<b>Fertigkeiten -3</b> Etikette ○○○○○ Fahren ○○○○○ Handwerk ○○○○○ Heimlichkeit ○○○○○ Nahkampf ○○○○○ Schusswaffen ○○○○○ Sicherheit ○○○○○ Tierkunde ○○○○○ Überleben ○○○○○ Vortrag ○○○○○	<b>Kenntnisse X</b> Akademisches Wissen ○○○○○ Computer ○○○○○ Finanzen ○○○○○ Gesetzeskenntnis ○○○○○ Linguistik ○○○○○ Medizin ○○○○○ Nachforschung ○○○○○ Naturwissenschaften ○○○○○ Okkultismus ○○○○○ Politik ○○○○○
○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	<b>Kunden</b> Clan ○○○○○ Camarilla ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○
<b>Eigenschaften</b>		
<b>Disziplinen</b> Erfolge/Erfolgswert ○○○○○ _/_ ○○○○○ _/_ ○○○○○ _/_ ○○○○○ _/_ ○○○○○ _/_	<b>Hintergründe</b> ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	<b>Einfluss</b> Bürokratie (POL) ○○○○○ Finanzen (FIN) ○○○○○ Gesundheitsw. (MED) ○○○○○ High Society (ETI) ○○○○○ Industrie (FIN) ○○○○○ Kirche (OKK) ○○○○○ Medien (AUSDR) ○○○○○ Militär (FÜH) ○○○○○ Okkultismus (OKK) ○○○○○ Politik (POL) ○○○○○ Polizei (GES) ○○○○○ Rechtswesen (GES) ○○○○○ Schule/Uni (AKAD) ○○○○○ Sicherheit (SICH) ○○○○○ Straße (SZE) ○○○○○ Transportwesen (SZE) ○○○○○ Unterwelt (SZE) ○○○○○
<b>Tugenden</b> Gewissen ●○○○○ Selbstbeherrschung ●○○○○ Mut ●○○○○	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○	
<b>Pfad/Weg:</b> ○○○○○○○○○○○  		
<b>Willenskraft:</b> ○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□	<b>Blutvorrat</b> ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□	<b>Gesundheit</b> ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ □□□□□ □□□□□ □□□□□

<b>Allgemeines</b>	<b>Vorteile</b>	<b>Nachteile</b>	<b>Geistesstörungen</b>	<b>Clansschwäche</b>
	<b>Blutvorrat</b> Maximum: _____ Blut pro Runde: _____ <b>Willenskraft</b> Maximum: _____ Aktuell: _____	<b>Mut / Rötschreck</b> ○ 1: Zigarette ○ 2: Fackel ○ 3: Lagerfeuer ○ 4: Wohnungsbrand ○ 5: in brennendem Raum	<b>Kraftakt</b> ○ Körperkraft 1 ○ Körperkraft 2 ○ Körperkraft 3 ○ Körperkraft 4 ○ Körperkraft 5 ○ Stärke 1 ○ Stärke 2 ○ Stärke 3 ○ Stärke 4 ○ Stärke 5 __ Vor- /Nachteile =	<b>Menschlichkeit</b> ○ 1: Abscheuliche Taten ○ 2: Sadismus ○ 3: Kaltblütiger Mord ○ 4: Bewußtes Verletzen ○ 5: Mutw. Zerstörung ○ 6: Mord im Affekt ○ 7: Diebstahl / Raub ○ 8: Absichtl. Verletzen ○ 9: Absichtl. Missetat ○ 10: Unabsichtliche Tat
<b>Disziplinen</b>	<b>Auspex (EW: _____)</b> ○ 1: Geschärfte Sinne ○ 2: Auren lesen ○ 3: Geistige Berührung ○ 4: Telepathie ○ 5: Psych. Projektion	<b>Beherrschung (EW: _____)</b> ○ 1: Befehl ○ 2: Hypnose ○ 3: Vergeßlicher Geist ○ 4: Konditionierung ○ 5: Besessenheit	<b>Geschwindigkeit</b> ○ 1: Fair Escape ○ 2: Umlaufen ○ 3: Nahkampf „Weg“ ○ 4: Fernkampf „Weg“ ○ 5: Doppelschlag	<b>Gestaltwandel</b> ○ 1: Augen des Tieres ○ 2: Tierklauen ○ 3: Verschmelzung ○ 4: Tiergestalt ○ 5: Nebelgestalt
	<b>Irrsinn (EW: _____)</b> ○ 1: Leidenschaft ○ 2: Spuk ○ 3: Augen des Chaos ○ 4: Stimme d. Wahns. ○ 5: Völliger Wahnsinn	<b>Präsenz (EW: _____)</b> ○ 1: Ehrfurcht ○ 2: Blick der Furcht ○ 3: Entzücken ○ 4: Herbeirufung ○ 5: Majestät	<b>Seelenstärke</b> ○ 1: +1 Absorption ○ 2: Ägide ○ 3: +1 Absorption ○ 4: +2 SH / +1 Rötschr. ○ 5: +1 Abs. / +1 Rötschr.	<b>Stärke</b> ○ 1: +1 Schaden ○ 2: +1 Schaden ○ 3: Rückstoß ○ 4: +1 Schaden ○ 5: Allesbrecher
	<b>Thaumaturgie</b> ○ 1: Sinn für Blut ○ 2: Blutige Ekstase ○ 3: Blut der Macht ○ 4: Blutraub ○ 5: Blutkessel	<b>Tierhaftigkeit</b> ○ 1: Wildes Flüstern ○ 2: Lockruf ○ 3: Lied der Ruhe ○ 4: Geteilter Geist ○ 5: Austreibung d. Tieres	<b>Verdunkelung</b> ○ 1: Schattenmantel ○ 2: Unsichtb. Gegenwart ○ 3: 1000 Gesichter ○ 4: Verschwinden ○ 5: Schutzmantel	<b>Sonstige</b> ○ 1: ○ 2: ○ 3: ○ 4: ○ 5:
<b>Kampf</b>	<b>Handgemenge-Schaden</b> ○ 1 Grundscha-den ○ Körperkraft 3 ○ Körperkraft 4 ○ Körperkraft 5 ○ Handgemenge 2 ○ Handgemenge 4 ○ Stärke 1 ○ Stärke 2 ○ Stärke 4 =	<b>Nahkampf-Schaden</b> ○ 1 Grundscha-den ○ Körperkraft 3 ○ Körperkraft 4 ○ Körperkraft 5 ○ Nahkampf 2 ○ Nahkampf 4 ○ Stärke 1 ○ Stärke 2 ○ Stärke 4 __ Waffe =	<b>Wurfaffen-Schaden</b> ○ 1 Grundscha-den ○ Geschick 3 ○ Geschick 4 ○ Geschick 5 ○ Sportlichkeit 2 ○ Sportlichkeit 4 __ Waffe =	<b>Schußaffen-Schaden</b> ○ 1 Grundscha-den ○ Geschick 3 ○ Geschick 4 ○ Geschick 5 ○ Schußaffen 2 ○ Schußaffen 4 __ Waffe =
	<b>Gesundheit</b> ○ 10 Grund ○ Widerstand 2 ○ Widerstand 4 ○ Ausweichen 1 ○ Ausweichen 2 ○ Ausweichen 4 ○ Ausweichen 5 __ Vor-/Nachteile =	<b>Rüstung</b> ○ Gef. Kleidung ○ Lederrüstung ○ Kevlarweste ○ Kettenhemd ○ Ritterrüstung ○ Bombenanzug =	<b>Absorbtion</b> __ Rüstung ○ Widerstand 1 ○ Widerstand 3 ○ Widerstand 5 ○ Seelenstärke 1 ○ Seelenstärke 3 ○ Seelenstärke 5 =	<b>Pflöckschwelle</b> __ ¼ Gesundheit __ Absorbtion =