

---

---

# VAMPIRE

## The Masquerade

---

---

Die Autoren möchten an dieser Stelle dem White Wolf Game Studio und seinen Autoren für die Welten danken, die sie in ihren Regelwerken und dazugehörigen Publikationen erschaffen haben und die mit ihrer Kreativität dieses Spiel erst möglich gemacht haben. Da dieses Regelwerk lediglich eine Live-Ergänzung der oben genannten Werke ist und allein von seinem Umfang her nicht in der Lage ist die dort gebotenen Informationen zu ersetzen, empfehlen wir dringlichst, den gezielten Erwerb selbiger, um den erforderlichen Überblick für die eigene Rolle zu erhalten. Auch hat dieses Regelwerk nicht den Anspruch, an die Stelle des offiziellen Live-Systems "Laws of the Night" zu treten, sondern ist vielmehr ein Vorschlag für eine direktere Live-Umsetzung. Dieses Regelwerk darf nicht im Rahmen gewerblicher Tätigkeit vertrieben und nur im Zusammenhang von unkommerziellen Vereinen oder privaten Veranstaltungen genutzt werden. Die Verwendung von Namen, Begriffen und Termini auf die, wie auch immer geartete Rechte geltend gemacht werden, ist auf keinen Fall als Verletzung selbiger gemeint.

---

---

## LIVE REGELWERK

---

---

3rd Edition, Deutsche Version 2.0 der



# EINLEITUNG

## VAMPIRE-LIVE

Vampire-Live ist eine Mischung aus Improvisationstheater und einem Fantasy-Rollenspiel. Es ist die Live-Umsetzung des Pen'n'Paper-Spiels "Vampire - The Masquerade" von White Wolf.

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

Diese fiktive Welt, in der Vampire eine wichtige Rolle hinter den Kulissen der menschlichen Gesellschaft spielen, ist darauf angelegt, sich permanent mit der realen Welt weiterzuentwickeln. Das heißt, dass fast alle Geschehnisse der realen Welt auch im Spiel passieren und der vampirische Charakter des Spielers sich auch permanent in dieser Fiktion bewegt.

Der Spieler kann vor diesem Hintergrund mit seinem Charakter agieren. Alle Aktionen des Charakters, die wichtig für seine Existenz sind und alle Interaktionen mit den Charakteren anderer Spieler müssen live ausgespielt werden. Des Weiteren besteht auch die Möglichkeit, dass der Charakter zwischen den eigentlichen Spielterminen aktiv ist. Hierzu beschreibt der Spieler der Spielleitung die gewünschten Aktionen erzählerisch. Die Spielleitung wird ihm dann den Erfolg bzw. die Folgen mitteilen. Wie in vielen Rollenspielen gibt es kein festes, vorgegebenes Ziel. Das einzige Ziel ist es, mit seiner Rolle und denen der anderen Spaß zu haben. Natürlich wird dies in erster Linie dadurch erreicht, dass sich die Charaktere der Spieler eigene Ziele schaffen.

Grundsätzlich gilt: Wie viel du vom Spiel hast hängt davon ab, wie viel du ins Spiel einbringst!

## EINSTIEG INS SPIEL

Jeder Neueinsteiger muss sich bei der Spielleitung anmelden. In einem Gespräch wird dem Neuling geholfen eine passende Rolle zu finden. Die Spielleitung ist die einzige Instanz, die Charakterbögen für neue Spieler aus gibt.

Ein Neueinsteiger muss mindestens 18 Jahre alt sein, ein Haftungsausschluss reicht nicht aus.

## DIE ROLLE

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

Denk daran: Deine Spielfigur wird für viele Spielabende dein neues Selbst sein, also wähle mit Bedacht. Es ist nur in Ausnahmefällen gestattet, dass jemand mehrere Rollen gleichzeitig spielt.

## REGELN IM SPIEL

Die Handlungen im Spiel werden aufgeteilt in "Off-Play" und "In-Play". Der Spieler befindet sich In-Play, wenn er mit seinem Charakter im Spiel agiert. Alles, was er tut, wird von den anderen Charakteren wahrgenommen. Off-Play dagegen ist ein kurzer Austritt aus dem Spiel, z.B. zur Regelklärung oder zur Beschreibung einer vampirischen Disziplin. Dies sollte durch die anderen Spieler ignoriert werden. Für die Darstellung eines solchen Off-Plays gibt es eine Reihe von speziellen Zeichen, um einem Beobachter den Off-Play-Status anzuzeigen (z.B. das Time-Out-Zeichen oder beide vor der Brust gekreuzte Arme.).

## GRUNDWISSEN

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

Bei den folgenden Ausführungen ist darauf zu achten, dass sich unsere Hintergründe durchaus von den Quellenbüchern von WW unterscheiden können. Deswegen sind viele berühmte Wesenheiten in unserem Spiel nicht existent und gerade andere übernatürliche Bewohner der WoD dem Charakter nicht bekannt!

## DER VAMPIR

### DER KUSS

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

Die Zeit nach dem Erwachen ist sehr verwirrend und beängstigend, da ein Vampir eine vollkommen andere Wahrnehmung hat, erst lernen muss, bewusst seine Atmung zu nutzen, um zu sprechen oder zu riechen,

Emotionen neu und anders empfindet und vor allem sein ganzes Sein von diesem entsetzlich reißenden Sehnen erfüllt ist, dass sich als die Gier nach Blut herausstellen wird. Alle körperfremden Stoffe, wie Nahrung, werden in den folgenden Tagen durch den Körper ausgeschieden, was beim Erwachen alles andere als angenehm ist. Was bleibt, auch Prothesen, Narben oder Behaarung, wird für ewig unverändert bleiben.

Manche von den speziellen Fähigkeiten, die einem neuen Vampir mit dem Blut "vererbt" werden, zeigen sich sofort, andere muss er erst entdecken, oder sogar beigebracht bekommen.

Der Erschaffer wird generell "Sire", der Erschaffene "Child" oder "Kind" genannt.

## **PHYSISCHE VERÄNDERUNGEN**

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

## **DAS TIER (AUCH: DIE BESTIE)**

Von dem Moment an, in dem ein Vampir entsteht, liegt in ihm die Saat der Zerstörung, das Tier. Dies ist eine Umschreibung seiner überwältigenden Jagd- und Fluchtinstinkte, die jederzeit drohen, seine bewußte Kontrolle zu umgehen. Nur durch das Klammern an einen strikten Verhaltenskodex, der die innere Willenskraft unterstützt, ist es dem Vampir möglich, Herr seiner Handlungen zu bleiben. Für die meisten Vampire ist dieser Kodex ihre langsam enttrinnende Menschlichkeit. Nur sie gibt ihnen die Kraft, sich dem Tier zu widersetzen, wenn es in Situationen jagen oder fliehen will, wo es in unserem modernen Leben einfach unangebracht oder töricht wäre.

## **DER BLUTDURST**

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

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

---

## **DIE CLANS**

Unter den Vampiren haben sich im Laufe der Zeit Blutlinien entwickelt, die den Legenden nach bis auf den Begründer des Vampirismus, Kain zurückgehen. Daher bezeichnen sie sich selbst auch als Kainiten. 13 dieser Blutlinien erheben den Anspruch, direkt auf jeweils einen der 13 Vampire zurückzugehen, die Antediluvians genannt werden, und die Nachkommen von Kains Nachkommen waren. Diese haben sich so gefestigt etabliert, dass sie als Clans bezeichnet werden. Mitglieder eines Clans haben ähnliche Fähigkeiten, Schwächen und Ausrichtungen. Dies liegt teilweise an den Auswahlkriterien der Neulinge, aber auch an "vererbten" Fähigkeiten.

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

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

## **BRUJAH**

Die Brujah sind die klassischen Rebellen innerhalb der Camarilla. Heutzutage fallen die meisten von ihnen durch direktes und ungeschliffenes Verhalten und einer Kleidung auf, die besonders offensiv wirken soll. Diese gehören zu den engagiertesten Agitatoren gegen die alte Herrschaftsordnung unter den Kainiten und so manch einer musste zu den Anarchen überlaufen, um zu überleben. Einige von ihnen berufen sich aber auf die alte Tradition der Brujah als intellektuelle Idealisten und versuchen geduldig das dynamische Potential des Clans in konstruktivere Bahnen zu lenken. Die Schlagkraft der Brujah ist legendär und wird von anderen Clans gefürchtet und respektiert. Der traditionelle Name des Clans ist "der Clan der Gelehrten". Die Clansschwäche der Brujah ist die Tendenz zur Raserei.

## **GANGREL**

Von den Gangrel heißt es, dass sie durch ihre besondere Verbundenheit mit der Natur und den Tieren auch dem Tier in sich selbst näher stehen und gelernt haben, es auch besser zu meistern. Sie ziehen meist das Leben auf freier Wildbahn den intriganten Spielen der Vampirgesellschaft in den Städten vor und die wenigen, die sich einmischen, tun es hauptsächlich um ihre individuelle Freiheit und Selbstbestimmung zu gewährleisten. Dieses Verhalten wird von den anderen Clans respektiert, unter anderem da die Gangrel durch ihre Formwandlungsfähigkeiten zu den gefährlichsten Einzelkämpfern unter den Kainiten gehören. In den letzten Jahren haben immer mehr Gangrel die Camarilla verlassen, um frei und unabhängig zu sein. Aufgrund ihres meist nomadischen Lebensstils bevorzugen sie praktische und haltbare Kleidung. Der traditionelle Name des Clans ist "der Clan des Tieres". Ihre Clanschwäche ist die zunehmende Bestialität. Nach wiederholtem Frenzy entwickeln sich Tiermerkmale, die nicht mehr zurückgebildet werden können.

## **MALKAVIAN**

Schon zu ihren Lebzeiten besaßen die Auserwählten dieses Clans eine verschobene Realitätswahrnehmung, die sich im Schaffungsprozess zu einem Bewusstseinszustand wandelt, der im allgemeinen als Wahnsinn bezeichnet wird. Die meisten Kainiten neigen dazu, sie als verrückt und irrelevant abzutun, auch wenn es sie nervös macht, dass Malkavianer immer wieder tiefe Einblicke in Zusammenhänge zu haben scheinen, von denen sie auf keinen Fall etwas wissen dürften. Sie selber behaupten, dass es ihnen gelungen ist, die Grenzen des menschlichen Verstandes zu überwinden und damit auch geistig die Weiterentwicklung zum Kainiten als eine höhere Lebensform vollzogen zu haben. Sie gelten als die "Wild Card" im Machtgefüge der Camarilla. Der traditionelle Name ist "der Clan des Mondes". Die Clanschwäche ist eine Geisteskrankheit (bitte bei der SL informieren).

## **NOSFERATU**

Die Nosferatu leiden unter einem Fluch, der sie nach der Schaffung äußerlich immer weiter entstellt. Dies hat sie zu Außenseitern in der Gesellschaft aber auch zu Meistern der Tarnung und der Heimlichkeit gemacht. Es hat sie gelehrt, ihr Augenmerk auf innere und bleibende Werte wie persönliches Ehrgefühl und das Sammeln von Wissen zu richten und sich dabei nicht von Äußerlichkeiten beeindrucken zu lassen.

Diese Eigenschaften, gepaart mit dem außergewöhnlich starken Vertrauen und der Loyalität zwischen den Mitgliedern des Clans und dem Umstand, dass sie sich den Untergrund und die Kanalisation als ungestörtes Refugium gesucht haben, haben dazu geführt, dass sie als Informanten für die Camarilla unentbehrlich geworden sind. In Konfliktsituationen zwischen den Clans sind sie meistens bemüht ihre Neutralität zu wahren. Der traditionelle Name des Clans ist "der Clan der Verborgenen". Die Clanschwäche ist ein widerwärtiges Aussehen, das per Make-up dargestellt werden sollte.

## **TOREADOR**

Kunst ist Leben - Leben ist Kunst: Dieser Leitsatz vereinigt im Clan Toreador hedonistische Bonvivants, besessene Künstler, narzisstische Poseure, extravagante Intellektuelle und empfindsame Poeten. Als einziger Clan, der es genießt, sich in menschlicher Gesellschaft zu bewegen, folgen viele von ihnen dem letzten Trend oder kreieren ihn gleich selbst. Viele Toreador verbringen einen großen Teil ihrer Existenz auf der Suche nach dem perfekten Ausdruck ihrer jeweiligen Kunstformen.

Trotz ihrer flamboyanten Art sollte man sie nicht unterschätzen. Durch ihre Geschicklichkeit in gesellschaftlichen Belangen haben Toreador in vielen Angelegenheiten oft großen Einfluss. Der traditionelle Name ist "der Clan der Rose". Clanschwäche ist eine Faszination, die einen Toreador bei Betrachtung wahrer Kunstwerke (oder auch natürlicher Objekte) befällt und ihm das Zeitgefühl und die Verteidigungsfähigkeit nimmt.

## **TREMERE**

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

Die gute Organisation des Clans entspringt einer straffen und effektiven Hierarchie. In jeder größeren Stadt haben sie ein Hauptquartier [Chantry], welches auch für Studienzwecke genutzt wird. Obwohl der Clan als ganzes sehr mächtig ist, hüten sich erfahrene Mitglieder davor, diese Macht zur Schau zu stellen, da das Misstrauen der anderen Clans ihnen leicht zum Verhängnis werden kann. Darum bieten sie auch häufig ihre besonderen Fähigkeiten und Dienste den Mächtigen und Einflussreichen der Camarilla an. Die Tremere haben keinen traditionellen Namen. Als Clanschwäche sind die Tremere im ersten Schritt an den mysteriösen Rat der Sieben gebunden.

## **VENTRUE**

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

Ihre Fähigkeit, andere zu manipulieren und zu beherrschen, ist fast legendär, was andere Vampire zur Vorsicht im Umgang mit ihnen mahnt. Der traditionelle Name des Clans ist "der Clan der Königsschaft" oder "der Clan des Zepters". Ventrue können sich nur von einer bestimmten Sorte Blut ernähren.

## **CAITIFF**

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

## **NICHT-CAMARILLA CLANS**

Es gibt noch weitere Clans, die aber in Europa zu selten sind, oder keine wirkliche Rolle in der Camarilla spielen. Die Namen der Clans sind: Assamite, Giovanni, Lasombra, Ravnos, Jünger des Seth und Tzimisce (bzw. Old Clan Tzimisce).

## **ANDERE BLUTLINIEN**

Von den dreizehn Clans haben sich im Laufe der Jahrhunderte einzelne Blutlinien abgespalten, die aufgrund einer andersartigen speziellen Ausrichtung ihrer Kräfte und Ansichten als separate Blutlinie betrachtet werden. Sie sind noch seltener und spielen eine noch geringere Rolle in der Camarilla. In vielen Chroniken werden die meisten Eigenkreationen nicht akzeptiert.

---

## **DIE VAMPIRGESELLSCHAFT**

---

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

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

---

## **PRINZENTUM**

---

Seit 1743 wird das Prinzentum von der Camarilla anerkannt, das einem Kainiten die Verantwortung über eine Domäne, das Areal, das er zu beherrschen in der Lage ist, zuweist. Der Prinz herrscht absolut über seine Domäne und hat damit unter anderem die Möglichkeit, eine Blutjagd auf Kainiten auszurufen, denen die Verletzung einer der Traditionen vorgeworfen wird, und damit jedem anderen Vampir das Recht zu geben, diese zu zerstören. Des weiteren obliegt es ihm zu entscheiden, wer berechtigt wird, ein Kind zu erschaffen.

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

Über den Prinzen stehen in der Gesellschaftshierarchie die Justikare, die vom geheimen Inneren Zirkel alle 13 Jahre neu eingesetzt werden. Für jeden Clan der Camarilla gibt es einen Justikar, der als oberster Richter eine Konklave einberufen kann, um im Namen der Camarilla Anklagen aller anwesenden Kainiten zu hören, Recht zu sprechen und Strafen zu vollziehen. Ihm zur Seite stehen die oft verdeckt ermittelnden Archonten.

---

## DIE SECHS TRADITIONEN

---

### I.

Du sollst niemandem Deine wahre Natur offenbaren, der nicht zu unserer Art gehört. Durch eine solche Tat verwirrst Du Dein Recht auf das unsterbliche Blut

### II.

In Deiner Domäne ist Dein Wort Gesetz. Jeder, der sich darin aufhält, muss Dir Respekt erweisen, und sich Deinem Willen unterwerfen

### III.

Wenn Du ohne die Erlaubnis Deines Elders ein Kind schaffst, sollen Du und Dein Kind verfolgt und zerstört werden

### IV.

Bis Du Deine Kinder aus Deiner Obhut entlässt, unterstehen sie Deiner Anweisung. Ihre Verfehlungen obliegen Deiner Verantwortung

### V.

Ehre die Domänen anderer.  
Sobald Du eine fremde Domäne besuchst, sollst Du dich bei jenem, der herrscht, vorstellen.  
Ohne dessen Anerkennung zählst Du nichts

### VI.

Es ist Dir verboten, einen anderen Deiner Art zu zerstören. Dieses Recht haben nur Deine Elder.  
Nur sie dürfen eine Blutjagd ausrufen

---

## TERMINOLOGIE

---

### Ancilla

Althergebrachter Ausdruck für den Status eines Kainiten, der nicht mehr als "Frischling" (Neonate) betrachtet wird, aber auch noch nicht die Anerkennung als Elder erworben hat. Meistens seit 50 bis 200 Jahren als Vampir aktiv. Es obliegt dem Prinzen oder den Harpyien, einem besonders befähigten Neonate schon früher diesen Status zu verleihen.

### Blutbund

Ein der hörigen Liebe vergleichbarer Zustand zu einem anderen Vampir. Er entsteht dadurch, dass man dessen Blut wiederholt getrunken hat.

### Diablerie

Die totale Zerstörung eines Vampirs durch einen anderen, indem der eine sein Opfer vollkommen ausaugt und damit einen Teil seiner Lebensessenz in sich aufnimmt. Angeblich kann man durch Diablerie an einem älteren Vampir Macht gewinnen. Die Praxis der Diablerie ist in der Camarilla bei Todesstrafe verboten, auch wenn es Prinzen geben soll, die sie im Rahmen einer Blutjagd erlauben. Der Akt hinterlässt für ein halbes Jahr schwarze Schlieren in der Aura.

### Elder

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

### Elysium

Begriff für die Orte, an denen jede Gewalt - auch gegen Menschen oder Gegenstände - verboten ist. Es steht dem Prinz zu, solche Orte zu bestimmen und einen Hüter einzusetzen, der über die Einhaltung wacht. Dieser "Hüter des Elysiums" ist häufig auch für die Kontrolle der Einhaltung der sechs Traditionen in der ganzen Domäne verantwortlich.

### Feenwesen

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

### Frenzy

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

### Gehenna

Apokalyptische Vision des Auferstehens der Antediluvians aus dem Torpor, um die gesamte Art der Kainiten auszulöschen. Um das "Jüngste Gericht" der Vampire ranken sich die verschiedensten Legenden und Kulte. Die offizielle Linie der Camarilla verbietet aber die Verbreitung solcher Gerüchte.

### Geisterwesen

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

### Guhl

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

### Golconda

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

### Harpyie

Ein Vampir, der in einer Domäne im Namen des Prinzen oder durch eigene Autorität auf die Einhaltung der Etikette achtet, diesbezügliche Verfehlungen ahndet und Status vergeben und nehmen kann.

### Inconnu

Eine Sekte bestehend aus Elder und Methusalah, die sich mit dem Alter von der Vampirgesellschaft entfremdet haben und meist in Isolation leben um Golconda zu erreichen. Obwohl die Mitglieder zu den mächtigsten agierenden Vampiren gehören, mischen sie sich selten ein. Nur bei wirklich wichtigen Ereignissen beraten sie über ein gemeinsames Vorgehen, vor allem um dem Jyhad zu entgehen.

### Der Innere Zirkel

Seit 500 Jahren findet alle 13 Jahre in Venedig ein Treffen von Elder aller Clans statt, bei dem jeweils der Älteste des Clans eine Stimme hat, alle anderen nur Rederecht. Nach ihrem Urteil werden die Justikare

festgelegt, die bis zum nächsten Treffen im Amt bleiben.

### **Jyhad**

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

### **Kind (Child)**

Ein Kainit, der noch vollkommen rechtlos von seinem Sire abhängig ist. Der Sire hat das Recht, ihn jederzeit zu zerstören. Dieser Zustand wird erst mit der Freigabe durch den Sire und die Anerkennung von einem Prinzen beendet.

### **Magier**

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

### **Methusalah**

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

### **Neonate**

Ausdruck für einen Kainiten, der zwar von seinem Sire freigegeben und von einem Prinzen in die Vampirgesellschaft aufgenommen wurde, aber noch nicht wirklich als vollwertiges Mitglied angesehen wird.

### **Roetschreck**

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

### **Der Sabbat**

Eine grausame Sekte von Vampiren, die mit der Camarilla um die Vorherrschaft rivalisiert. Sie entstand aus Mitgliedern der Anarchenrevolte im 15/16 Jhd., die sich nicht den Gesetzen der Camarilla beugen wollten. Sie vertreten die absolute Freiheit und Verantwortungslosigkeit jedes Vampirs, suchen die Nähe zum Tier in sich und verstoßen dadurch häufig gegen die Maskerade. Der Sekte gehören Abtrünnige fast aller Clans an, wobei die Lasombra und die Tzimisce die meisten Machtpositionen innehaben. Mitglieder des Sabbats, die einem Clan angehören, der in der Camarilla vertreten ist, werden als die Antitribu des Clans bezeichnet.

### **Torpor**

Die Todesstarre, die ein Vampir annimmt, wenn er kurz vor der Zerstörung steht und kein Blut mehr hat, um seine Wunden auszuheilen.

### **Vampirjäger**

Es gibt Menschen, die von der Existenz von Vampiren oder anderen übernatürlichen Wesen überzeugt sind, und aus mannigfaltigen Gründen versuchen, diese zu

zerstören oder gefangen zu nehmen. Auch soll es in der katholischen Kirche noch Organisationen geben, die als Nachfolger der Inquisition Vampire systematisch jagen und dabei teilweise selber übernatürliche Fähigkeiten nutzen, die ihnen aus ihrem starken Glauben erwachsen.

### **Werwölfe**

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

---

## **GENERATIONEN**

---

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

### **II. Generation**

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

### **III. Generation**

Diese Vampire von unvorstellbarer Macht werden Vorsintflutliche oder Antediluvians genannt. Angeblich liegen sie schlafend an versteckten Orten auf der Welt, bis sie eines Tages erwachen und das Gehenna über die Welt bringen.

### **IV. und V. Generation**

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

### **VI. und VII. Generation**

Die mächtigen Vampire dieser Generationen stellen für gewöhnlich die Besetzung der wirklich wichtigen Positionen in der Camarilla, wie Prinzen, Justikare oder Archonten.

### **VIII. bis X. Generation**

Diese Generation hat oft Funktionen wie Clansprimogen oder Wächter des Elysiums.

### **XI. bis XIII. Generation**

Dieses sind die jüngsten Vampire, die kaum Mitspracherecht in der Gesellschaft haben.

### **XIV. bis XV. Generation**

In seltenen Fällen (Chance etwa 1:3) gelingt es einem Vampir der dreizehnten Generation, ein Kind zu schaffen. Das Blut bei diesen Kindern ist sehr dünn und schwach. Sie haben kein Stimmrecht in der Camarilla, viele Alte sehen sie als Vorzeichen von Gehenna an und bringen sie nicht selten einfach um.

---

## TERMINI

---

Im Vampire-Live-Spiel werden eine Menge Termini benutzt, um regeltechnisch den übernatürlichen Zustand eines Vampirs zu beschreiben.

Jeder Charakter hat verschieden stark ausgeprägte Talente und Eigenschaften, deren Beherrschung in einem Wert von eins bis zehn (eine Ausnahme bei Tugenden) dargestellt werden.

Die Attribute stellen die jeweiligen Talente und Eigenschaften des Charakters dar, die einen regeltechnischen Einfluss aufs Spiel haben. Oft liegen diese schon in seinem menschlichen Dasein verwurzelt, auch wenn sie sich natürlich entsprechend der Erfahrung auch steigern lassen. Diese Anlagen bestimmen mit, wie gut der Charakter seine übernatürlichen, vampirischen Fähigkeiten - die Disziplinen - nutzen kann.

Die meisten Disziplinen beinhalten in ihren verschiedenen Machtstufen mehrere unterschiedliche Fertigkeiten, die nacheinander gelernt werden müssen, aber dennoch in einem Sinnzusammenhang stehen.

Die Tugenden (Virtues) des Charakters sind unter anderem Ausdruck seines Persönlichkeitsbilds und verändern sich eher selten. Sie entscheiden über die anfängliche Willenskraft (Willpower-Wert) und die Menschlichkeit (anfänglicher Menschlichkeits-Wert), die sich der Charakter erhalten konnte, sowie darüber, wie gut der Charakter sich in verschiedenen Situationen den Instinkten des Tiers in ihm erwehren kann.

Alles weitere wird in den folgenden Kapiteln erklärt.

---

## CHARAKTERERSCHAFFUNG

---

### **Achtung:**

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

Generell beschränkt sich das Alter eines Charakters auf bis zu 50 aktive 'Vampirjahre', die 10.-13. Generation und die Zugehörigkeit zu den sieben Camarilla-Clans. Es ist auch möglich, einen Charakter als Mensch oder Guhl zu beginnen, um im Spiel die Vampirwerdung zu erreichen.

Eine unserer wichtigsten Faustregeln ist: Dein Charakter kann, was Du als Spieler darstellen kannst. Wenn Dein Charakter also Einbrecher sein soll, dann musst Du deswegen noch lange keine Schlösser aufbrechen können. Wenn im Spiel aber einmal eine verschlossene Tür den Weg versperrt, dann solltest Du deinen Versuch, das Schloss zu knacken überzeugend darstellen können (z.B. mit einem Stück Draht o.ä.).

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

Das wichtigste ist, einen Charakter so zu entwerfen, dass du ihn voll und ganz glaubhaft als individuelle Persönlichkeit über einen längeren Zeitraum darstellen

kannst. Ein "stell dich vor, ich bin groß, stark, eloquent und beeindruckend" reicht im Live-Spiel nicht aus.

Vor allem die Vorgeschichte, die Persönlichkeit und die Motivation des Charakters sollten genau ausgearbeitet werden.

In der Vorgeschichte liegen die Wurzeln der Figur. Zu beantwortende Fragen sind z.B.:

- ❖ Wie heißt dein Charakter?
- ❖ Wann und wo wurde dein Charakter geboren?
- ❖ Wer waren die Eltern deines Charakters?
- ❖ Wie war die Kindheit deines Charakters (besondere Ereignisse)?
- ❖ Wie war das Leben deines Charakters als Erwachsener?
- ❖ Welche Tätigkeit/Funktion/Beruf übte dein Charakter vor dem Kuss aus?
- ❖ Wer war der Erzeuger deines Charakters? Welchem Clan gehörte er an?
- ❖ Wann und unter welchen Umständen wurde dein Charakter zum Kainiten?
- ❖ Welches Verhältnis hat dein Charakter zu seinem Erzeuger?
- ❖ Wie war der weitere Lebenslauf deines Charakters als Kainit?
- ❖ Welche wichtigen (historischen) Ereignisse beeinflussten deinen Charakter als Kainiten?
- ❖ Wie und wann kam dein Charakter nach München (falls er nicht schon immer hier lebte)?
- ❖ Welche Kainiten kennen deinen Charakter aus ihrer Vorgeschichte?

Die Beantwortung dieser und der folgenden Fragen führt dann zum Verhalten und der Persönlichkeit des Charakters:

- ❖ Welches Wesen hat dein Charakter?
- ❖ Welches Verhalten?
- ❖ Was denkt dein Charakter über sein Kainitendasein (Vampirismus) allgemein?
- ❖ Was denkt dein Charakter über seinen Clan?
- ❖ Was denkt dein Charakter über die Camarilla und die Traditionen?
- ❖ Welchen Clan lehnt dein Charakter am Meisten ab? Warum?
- ❖ Mit welchem anderen Clan sympathisiert dein Charakter am ehesten? Warum?
- ❖ Von welchen anderen Wesen der WOD hat dein Charakter schon gehört?
- ❖ Hat dein Charakter irgendwelche allgemeinen Vorurteile?
- ❖ Wie denkt dein Charakter über Sterbliche? Wie verhält er sich Ihnen gegenüber?
- ❖ Ist Dein Charakter religiös? Welche Religion? Wie denkt dein Charakter über Glauben?
- ❖ Wie denkt dein Charakter über Politik (sowohl kainitische als auch sterbliche Politik)?
- ❖ Was ist die größte Schwäche deines Charakters (psychologisch)?
- ❖ Was ist die größte Stärke deines Charakters (psychologisch)?

- ❖ Wem schuldet dein Charakter seine Loyalität? Warum?
- ❖ Wie würden die Eltern deines Charakters ihn beschreiben?
- ❖ Wie würde der Erzeuger deines Charakters ihn beschreiben?

Der fiktive Charakter sollte nicht so weit von der eigenen Persönlichkeit entfernt sein, dass man den Spielfluss und das Selbstverständnis der Rolle verliert, aber auch nicht so ähnlich, dass es zu einer zu starken Identifizierung kommt. Für Spieler, die auf andere Spieler sauer sind, für das, was deren Charaktere ihrem Charakter im Spiel angetan haben, ist dieses Spiel nicht geeignet.

Damit sollte schon ein recht gutes Bild des Charakters gezeichnet sein. Nun gilt es noch, einen Meinungs- und Ambitions hintergrund zu erschaffen, damit man im Spiel überhaupt irgendwelche Interessen verfolgen kann. Es sind meistens die Charaktere mit Ecken und Kanten, die zu ihren Zielen oder Meinungen stehen (nicht zwangsläufig öffentlich), die für die anderen das Spiel voranbringen und den Spielfluss tragen. Mögliche Fragen sind:

- ❖ Welche Ziele verfolgt dein Charakter in der Domäne München? Warum?
- ❖ Wer steht deinem Charakter nach seiner Einschätzung dabei im Wege?
- ❖ Welchem Beruf/Tätigkeit geht dein Charakter zur Zeit nach?
- ❖ Welche familiären Bindungen hat dein Charakter noch? In der Domäne?
- ❖ Welche kaintischen Bindungen hat dein Charakter noch? In der Domäne?
- ❖ Wer sind die sterblichen Kontakte, Verbindungen, Verbündeten usw. deines Charakters
- ❖ Wie ist er zu diesen Kontakten gekommen?
- ❖ Hat dein Charakter selbst Childer?
- ❖ Hat dein Charakter ein Blutsband zu einem anderem Vampir?
- ❖ Hat dein Charakter einen anderen Vampir diabolisiert?
- ❖ Wer sind z.Zt. am ehesten Widersacher deines Charakters (bezogen auf die Ziele)?
- ❖ Wer sind z.Zt. am ehesten Verbündete deines Charakters (bezogen auf die Ziele)?
- ❖ Was unternimmt Dein Charakter, wenn er Freizeit hat?
- ❖ Wo und wie jagt dein Charakter normalerweise?
- ❖ Wo genau liegt die Zuflucht Deines Charakter?
- ❖ Wie beschützt er sie?
- ❖ Hat dein Charakter Guhle? Wer sind sie?
- ❖ Wo hält sich dein Charakter üblicherweise auf?
- ❖ Was sind und wo liegen die Ressourcen deines Charakters in der Domäne München?
- ❖ Welche besonderen Ausrüstungsgegenstände besitzt Dein Charakter?

Auf alles, was im Spiel relevant werden könnte und nicht glaubhaft dargestellt werden kann oder zuviel Vorstellungsvermögen von den anderen Spielern erfordert, bitten wir zugunsten des Spielflusses zu verzichten. Nur ein paar Beispiele zur allgemeinen

Orientierung: Man kann gerne seine Schrottblaube In-Play als Limousine ausgeben und hoffen, dass die anderen mitziehen, kann aber nicht sagen, dass man einer Verfolgungsjagd entkommen würde, da man seinen imaginären Chauffeur an eine bestimmte Stelle beordert.

Erst jetzt sollte man überlegen, welche Charakteristika und Fähigkeiten in Form zum Beispiel der Attribute oder Disziplinen zu diesem Charakter passen und sein Persönlichkeitsbild ergänzen.

---

## GENERATION

---

Deine Generation bestimmt die Grenzen deines Machtpotentials. Normalerweise starten Spieler mit einer Generation zwischen zehn und dreizehn. Durch deine Generation wird dein maximaler Blutvorrat (Bloodpool), wie effektiv du ihn nutzen kannst (siehe später) und der Maximalwert, den du auf deinen Attributen und Disziplinen erreichen kannst, festgelegt.

---

## ATTRIBUTE

---

Die Attribute im Vampire-Live spiegeln die Talente des Charakters für seine Disziplinen wieder. Ihre Höhe entscheidet, wie gut der Charakter seine einzelnen Fähigkeiten beherrscht. Sie haben sonst keine Auswirkungen, aufs Spiel, das heißt ein Charakter mit Intelligenz eins muss nicht dumm gespielt werden, einer mit Charisma fünf wird nicht allein dadurch beeindruckend.

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

Die körperlichen Attribute sind Körperkraft (Strength) und Widerstandsfähigkeit (Stamina). Die Körperkraft beeinflusst die Höhe des Nahkampfschadens, die Widerstandsfähigkeit die Fähigkeit, Schaden einzustecken. Schadensbonus durch Körperkraft

Körperkraft	Schadensbonus
1	+0
2	+0
3	+1
4	+1
5	+2
6	+2
7	+3

Schadensbonus durch Stärke

Stärke	Schadensbonus
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7

### Soaking durch Widerstandsfähigkeit

Widerstandsfähigkeit	Schadensbonus
1	+0
2	+0
3	+1
4	+1
5	+2
6	+2
7	+3

### Soaking durch Seelenstärke

Seelenstärke	Soaking-Bonus
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7

Die gesellschaftlichen Attribute sind Manipulation und Charisma, wobei Manipulation dein Können bei manipulativen Disziplinen widerspiegelt und du Charisma für Disziplinen brauchst, wo deine Ausstrahlung und dein Aussehen gefragt sind. Die geistigen Attribute sind Wahrnehmung (Perception) und Intelligenz (Intelligence).

Du musst entscheiden, welche Kategorie deine primäre, deine sekundäre und deine tertiäre wird und kannst dann auf die Attribute der primären Kategorie 4 Punkte, auf die der sekundären 3 Punkte und die der tertiären 2 Punkte verteilen, wobei auf jedem Attribut bereits ein Punkt ist. Danach kannst du noch einen Punkt auf ein Attribut deiner Wahl verteilen.

Die genauen Auswirkungen der Attribute finden sich unter Das Spiel/Disziplinen und unter Das Spiel/Kampf.

## TUGENDEN (VIRTUES)

Deine Tugenden (Virtues) zeigen die moralischen Stärken und Schwächen an, die einen Einfluss auf dein vampirisches Naturell haben könnten. Sie teilen sich auf in Gewissen/Überzeugung (Conscience), Selbstbeherrschung/Instinkt (Self-Control) und Mut (Courage).

Gewissen/Überzeugung steht für deine Ideale und deine Moral, bzw. deine Fähigkeit zur Reue, wenn du gegen sie verstößt. Dieser Wert ist auch ein Maßstab dafür, wie leicht du deine Menschlichkeit verlierst.

Selbstbeherrschung/Instinkt steht für deine Fähigkeit, deinen Trieben (insbesondere dem Tier) nicht nachzugeben.

Mut spiegelt deine Fähigkeit wieder, Angst, Panik, äußeren Widerständen und Gefahren zu trotzen und deinen Fluchtinstinkten in unpassenden Situationen zu widerstehen (mehr unter Das Spiel/Das Tier).

Auf diese drei Tugenden kannst du insgesamt sieben Punkte verteilen. Jede Tugend hat bereits einen Punkt und man kann nicht mehr als fünf Punkte auf einer haben.

## MENSCHLICHKEIT (HUMANITY)

Die meisten Vampire klammern sich an ihre Menschlichkeit (Humanity), um nicht vollkommen unter die Kontrolle der Bestie zu fallen, die in ihnen lauert. Dieser Wert von eins bis zehn zeigt an, wie weit du noch von der totalen Übernahme des Tiers entfernt bist. Jede Erfahrung, die dich weiter von deiner Menschlichkeit entfernt, schwächt deinen Widerstand gegen das Tier.

Der Startwert deiner Menschlichkeit errechnet sich aus der Summe von Gewissen/Überzeugung und Selbstbeherrschung/Instinkt. Deine Menschlichkeit wirkt sich darauf aus, wie leicht du in den Frenzy oder Rötschreck verfallst, wie lang und tief du tagsüber schläfst, und wie lange du im Torpor verweilen musst. (Mehr unter Das Spiel/Das Tier, Torpor & Erwachen).

## WILLENSKRAFT (WILLPOWER)

Deine Willenskraft (Willpower) wird in einem Wert von eins bis zehn festgelegt. Dieser Wert zeigt die maximale Höhe deiner Willenskraft-Punkte an. Bis zu diesem Maximum kann sich die Punktzahl ständig verändern, da du deine Willenskraft-Punkte einsetzen (ausgeben) und wiedergewinnen kannst (siehe Das Spiel/Willenskraft). Einsetzen kannst du sie zum Beispiel um dich gegen bestimmte Disziplinen zu wehren oder um dem Blutausch zu widerstehen. Der Anfangswert deiner Willenskraft entspricht deinem Mut-Wert.

## BLUTVORRAT (BLOODPOOL)

Dein Blutvorrat zeigt an, wie viel Blut du in Form von Blutpunkten (BP) in dir hast. Auch hier gibt es einen Maximalwert, bis zu dem du in der Lage bist, Blut in deinem System aufzunehmen, bzw. dieses Blut einzusetzen. Der Maximalwert deines Blutvorrates ergibt sich aus deiner Generation (siehe Tabelle unten). Blutpunkte kannst du einsetzen, um bestimmte Disziplinen zu ermöglichen oder um Wunden zu heilen. Blutpunkte hinzu gewinnen kannst du nur, indem du Blut trinkst. (Genauer unter Das Spiel/Disziplinen, Blutvorrat & Ernährung)

Generation	Max. Blutvorrat	Blutpunkte/Runde
6.	30	6
7.	20	5
8.	15	3
9.	14	2
10.	13	1
11.	12	1
12.	11	1
13.+	10	1

## DISZIPLINEN

Die besonderen Fertigkeiten der Vampire sind in Disziplinen unterteilt. Jede Disziplin ist eine Ansammlung von artgleichen übersinnlichen Fähigkeiten, die in einem Machtstufensystem von eins bis zehn gestaffelt sind. Wie gut man die einzelnen Fähigkeiten beherrscht, ergibt sich häufig aus einem der Attribute.

Jeder Clan hat sogenannte Clansdisziplinen, die über das Blut des Clans weitergegeben, als erstes vom Sire seinem Child beigebracht, und deren Meisterung dem Charakter leichter fallen werden.

Hierbei gibt es auch exklusive Disziplinen, wie Protean für die Gangrel oder Thaumaturgy für die Tremere, deren Weitergabe streng gehütet wird, und die zu

Beginn nur innerhalb des Clans gewählt werden können. Die Erklärungen der einzelnen Disziplinfähigkeiten findet sich unter Das Spiel/Disziplinen.

Der Spieler kann fünf Punkte auf die Clansdisziplinen seines Charakters verteilen. Als Caitiff kann er sich bis zu drei Disziplinen aussuchen (Gestaltwandeln und Thaumaturgie sind hierbei ausnehmend selten).

Es sollte darauf geachtet werden, dass Neonates nur in Ausnahmefällen und nur mit sehr guten Begründungen mit Nicht-Clans-Disziplinen oder Werten über vier beginnen sollten. Gestaltwandeln und Thaumaturgie sollten exklusiv bei den Gangrel, bzw. den Tremere bleiben. In aller Regel beginnt ein Charakter das Spiel mit maximal vier Punkten in einer Disziplin.

Clan	Clansdisziplinen		
Brujah	Geschwindigkeit (Celerity)	Stärke (Potence)	Präsenz (Presence)
Gangrel	Tierhaftigkeit (Animalism)	Seelenstärke (Fortitude)	Gestaltwandeln (Protean)
Malkavian	Auspex (Auspex)	Beherrschung (Dominate)	Verdunkelung (Obfuscate)
Nosferatu	Tierhaftigkeit (Animalism)	Stärke (Potence)	Verdunkelung (Obfuscate)
Toreador	Auspex (Auspex)	Geschwindigkeit (Celerity)	Präsenz (Presence)
Tremere	Auspex (Auspex)	Beherrschung (Dominate)	Thaumaturgie (Thaumaturgy)
Ventrue	Beherrschung (Dominate)	Seelenstärke (Fortitude)	Präsenz (Presence)
Caitiff	keine speziellen (Anfangsdisziplinen hängen vom Schwerpunkt des Sires ab)		

## WESENSZÜGE DER BESTIE (BEAST-TRAITS)

Jeder Vampir entwickelt von dem Zeitpunkt seiner Erschaffung an psychische Defekte, die es dem Tier in ihm ermöglichen, durchzubrechen. Diese werden Wesenszüge der Bestie (Beast-Traits) genannt und ihre Anzahl hängt von dem Menschlichkeits-Wert des Charakters ab. Fällt im Laufe des Spiels der Menschlichkeits-Wert, entwickeln sich auch neue Wesenszüge der Bestie (siehe Tabelle unten).

Diese Defekte spiegeln meistens Spannungen in der Persönlichkeit des Charakters wieder, die sich aus seiner Vorgeschichte oder seiner Schaffung ergaben. So gibt es Wesenszüge der Bestie, die dadurch ausgelöst werden, dass der Charakter gemäßregelt, Zeuge von Ungerechtigkeit, angeschrien, mit kleinen Flammen oder religiösen Symbolen konfrontiert oder massiv gelangweilt wird. Dass er schlechte Musik hören, über fließendes Wasser gehen oder sich chauvinistische Sprüche anhören muss. Dass er einen bestimmten Clan, enge Räume oder große Flächen nicht erträgt. Die Auswahl von Defekten, die sich selbstverständlich in die Persönlichkeit des Charakters einfügen sollten, ist immens groß.

Jeder Wesenszug der Bestie sollte aber eine Spielrelevanz haben und die Möglichkeit einer Konfrontation muss gegeben sein, das heißt keine boxenden Känguruhs oder ähnliches. Auch sollte hierbei festgelegt werden, ob durch den Wesenszug der Bestie eher der Blutrausch (Frenzy) oder der Fluchttrieb (Rötschreck) des Tiers ausgelöst wird.

Die Möglichkeiten, sich gegen die Übernahme des Tiers zu wehren, sind unter Das Spiel/Das Tier zu finden.

Menschlichkeit	Anzahl der Wesenszüge
8-10	1
6-7	2
4-5	3
2-3	4
1	5
0	You are the Beast

## GESUNDHEITSTUFEN (HEALTH-LEVEL)

Die Gesundheitsstufen (Health-Level) stehen für die Unversehrtheit bzw. die Schädigung des vampirischen Körpers. Jeder Verlust einer Gesundheitsstufe zeigt einen höheren Verwundungsgrad an. Ein Charakter, dessen Gesundheitsstufen auf Null fallen, ist vollkommen handlungsunfähig.

Zusätzliche Gesundheitsstufen durch Widerstandsfähigkeit

Widerstandsfähigkeit	Gesundheitsstufen-Bonus
1	+0
2	+0
3	+1
4	+1
5	+2
6	+2
7	+3

## Zusätzliche Gesundheitsstufen durch Seelenstärke

Seelenstärke	Gesundheitsstufen-Bonus
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7

## VORZÜGE UND SCHWÄCHEN (MERITS AND FLAWS)

Es kommt manchmal vor, dass einem Charakter, um ihn noch besser abzurunden, bestimmte besondere Fähigkeiten oder Angewohnheiten mitgegeben werden. Diese nennen sich Vorzüge und Schwächen (Merits and Flaws) und finden sich in den verschiedenen Regelwerken von White Wolf. Sie haben jeweils bestimmte Punktwerte, die gegeneinander gerechnet werden.

### Achtung:

Es lassen sich leider nicht alle vollständig ins Livespiel übertragen, einige überhaupt nicht. Hier entscheidet die Spielleitung.

## FREEBIES

Am Ende des Charaktererschaffungsprozesses besteht eine weitere Möglichkeit, individuelle Schwerpunkte zu legen. Mit den sogenannten Freebie-Punkten (freie Zusatzpunkte) können dem Charakter noch Punkte in den verschiedenen Werten "dazugekauft" werden. Die Menge der Freebie-Punkte richtet sich nach der Generation des Charakters:

- 13. Gen = 15 Freebies
- 12. Gen = 10 Freebies
- 11. Gen = 5 Freebies
- 10. Gen = 0 Freebies

Die Kosten an Freebie-Punkten für die jeweiligen Werte ergeben sich aus der untenstehenden Tabelle.

Tabelle Freebie-Punkte pro Wertpunkt	
Disziplin	7/Punkt
Attribut	5/Punkt
Willenskraft	4/Punkt
Tugend	2/Punkt
Menschlichkeit	1/Punkt

Hiermit sollte der Charakter fertig sein und mit der Spielleitung abgesprochen werden, wie er am besten in die laufende Chronik eingeführt werden kann.

Es steht natürlich jedem Spielleiter frei, in den einzelnen Kategorien mehr oder weniger Punkte zu vergeben, damit der endgültige Charakter besser in die Gesamtchronik passt.

### Achtung:

Natürlich beherrscht ein frisch geschaffener Vampir noch nicht seine Fähigkeiten. So müssen ihm das formvollendete Blutsaugen, der Einsatz von Willenskraft-Punkten, das Heilen mit Blutpunkten und das Nutzen seiner Disziplinen erst beigebracht werden. Das "Bluterbe" erschließt sich dem Charakter, indem er entweder selbst durch eine Spielsituation darüber stolpert (denkbar zum Beispiel bei Stärke), oder wenn ein anderer Charakter sich die Mühe macht, pro Disziplinpunkt eine Nacht lang unter dem Schwerpunkt der Disziplin mit ihm auszuspielen.

# DAS SPIEL

Im Spiel sind ausschließlich Charaktere vorhanden, die mit all ihren Fähigkeiten oder anderen Möglichkeiten von der Spielleitung zugelassen worden sind. Jedwede Rekrutierung von Menschen oder Guhlen durch die Charaktere ist mit der Spielleitung abzusprechen.

## PEN ´N´ PAPER

Der Unterschied von diesem Vampire-Live-System zum Pen ´n´ Paper -Spiel liegt darin, dass es unser Anspruch ist, eine fließende Handlung aufzubauen, die so wenig wie möglich von zu klärenden Regelfragen unterbrochen wird, aber doch die Vielfalt und Komplexität des Originals behält. Jede Aktion und Reaktion hat ein klares Ergebnis, um Unterbrechungen möglichst kurz zu halten.

## DREI SEHR WICHTIGE GRUNDREGELN ZU BEGINN

- ❖ Wenn im Zweifel, dann legt den Ausgang einer Aktion (z.B. Disziplinseinsatz) zu Euren Ungunsten aus!
- ❖ Eine SL-Entscheidung steht, auch wenn sie sich im Nachhinein als falsch herausstellt.
- ❖ Eine SL hat immer Recht.

## SPIELREALISMUS

### Grundsätzlich gilt:

Alles, was für das Spiel zwischen den Charakteren irgendwie relevant ist, muss konkret, live und unmittelbar ausgespielt werden.

Für den Grenzbereich, der sich hierbei zwischen den Möglichkeiten deines Charakters und deinen persönlichen Möglichkeiten als Spieler auf tun kann, gibt es einige Vorkehrungen und Regelungen, die sich im Laufe der Zeit als sinnvoll erwiesen haben, um diesen möglichst klein zu halten:

Informationen (auch falsche), die die Charaktere betreffen, wie ihre Fähigkeiten, ihre Pläne, ihre Vergangenheit oder ihre Einstellung, dürfen **ausschließlich im Spiel** ausgetauscht werden. Selbst völlig unbedeutend erscheinende Off-Play-Informationen können auch bei guten Spielern zu einer Verzerrung des Verhaltens gegenüber dem Betroffenen führen.

### Vorsicht:

Was ihr eurem Mitspieler beim Bier in der Kneipe über euren Charakter und seine Pläne verrätet, weiß auch sein Charakter In-Time!!! Überlegt euch also gut, ob ihr unbedingt über das Spiel plaudern müsst oder das Rückspiel des FC Bayern gegen die Löwen nicht doch interessanter ist.

Alle Problematiken, die im Rahmen dieses Textes nicht konkret abgedeckt werden konnten, müssen weiterhin im Sinne des Ganzen mit Hilfe des gesunden Menschenverstandes gelöst werden.

## ZEICHEN

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

### OFF-PLAY-ZEICHEN

Eine ausgestreckte Handfläche liegt auf den Fingerspitzen der anderen ausgestreckten Handfläche und bildet ein T.

### AUSPEX-ZEICHEN

Ein gestreckter Finger liegt auf der Wange und deutet auf ein Auge.

### GELBES BAND/KNICKLICHT

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

### ROTES BAND/KNICKLICHT

Die Person ist in dieser Form nicht wahrnehmbar, aber irgend etwas ist anwesend:

- ❖ Wenn die Person ein Tier in der Hand hält, ist dieses anwesend, aber jeder sollte sich gut überlegen, ob er dieses Tier auch ohne die Person bemerkt hätte.
- ❖ Wenn die Person zusätzlich ein weißes Band trägt, ist nichts zu sehen. Kainiten mit einem Auspex-Wert von mindesten vier haben ein ganz vages Gefühl, dass "irgend etwas" anwesend ist. Es muss natürlich überlegt werden, ob der Charakter dazu neigt, auf solche Gefühle zu achten, bzw. eh gerade Paranoia hat.
- ❖ Wenn die Person sonst nichts anzeigt, sieht sie anders aus als sonst, näheres erfährt man Off-Play vom Betroffenen.
- ❖ Ein Gegenstand mit rotem Band ist eine Illusion. Wenn der Erschaffer dieser Illusion nicht anwesend ist, um über genaueres aufzuklären, behält diese Illusion bei normalen Berührungen ihre Form, bei massiveren Berührungen - wie Schlägen - löst sie sich auf. Dann sollte das hoffentlich in der Nähe liegende gelbe Band wieder am Gegenstand befestigt werden.

### BLAUES BAND/KNICKLICHT

Der Gegenstand oder die Person ist verdunkelt, (vgl. Disziplin Verdunkelung). Bei Gegenständen sollte der Verdunklungs-Wert drauf stehen. Bei Personen kann man den Verdunklungs-Wert erfragen, indem man das Auspex-Zeichen macht, der Betroffene zeigt dann

seinen Wert mit den Fingern an. Dann entscheidet der eigene Auspex-Wert oder die eigene Aufmerksamkeit darüber, ob man ihn sehen kann. Verdunkelung kann auch angezeigt werden, indem man eine Hand quer über die Brust legt. Die Anzahl der gezeigten Finger entspricht dem Verdunkelungswert. Es können auch phosphoreszierend oder fluoreszierende Bänder verwendet werden.

### GRÜNES BAND/GRÜNES KNICKLICHT

Die Person ist in Nebel-, Geister- oder Schattenform unterwegs. Normalerweise werden diese Gestalten nicht bemerkt, außer es gibt Anhaltspunkte für ihre Anwesenheit oder Auspex wird eingesetzt. In diesem Falle kann man Off-Play bei der Gestalt erfragen, ob sie wahrgenommen werden kann und ob es weitere Informationen gibt.

---

### ZEIT

Eine Runde (turn) entspricht exakt 3 Sekunden (einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig). Eine Szene (scene) entspricht einer halben Stunde.

Die Zeit läuft fortwährend weiter, Unterbrechungen des Zeitflusses oder Rückläufe sind nur durch die Spielleitung möglich (am besten nur in Ausnahmefällen) oder wenn eine Verletzung oder Verletzungsgefahr einer Person vorliegt. Ein lautes "ACHTUNG, STOP" unterbricht die Handlung.

---

### WILLENSKRAFT (WILLPOWER)

Dein Willenskraft-Wert zeigt das Maß deiner Willenskraft an. Hierbei wird zwischen dem Willenskraft-Wert, den du maximal erreichen kannst, und deinem temporären Willenskraft-Wert unterschieden. Du kannst nämlich in bestimmten Situationen einzelne Willenskraft-Punkte (WP-Punkte) temporär ausgeben, um dich vor Auswirkungen innerer oder äußerer Einflüsse zu wehren. Dies zeigt an, dass du dich ausnehmend stark konzentrieren und all deinen Willen zusammennehmen musst, um diesen Auswirkungen zu entgehen.

Ein möglicher innerer Einfluss wäre das Erwachen des Tieres. Ein äußerer wäre z.B. der Versuch eines Vampirs, dich mit Hilfe einer Disziplin zu beeinflussen. Der Stand deines temporären Willenskraft-Wertes zeigt das Maß deiner verbliebenen geistigen Widerstandsfähigkeit an. Je tiefer er sinkt, desto passiver wirst du: Wenn der temporäre Wert auf null fällt, stehst du kurz vor der Besinnungslosigkeit und bist kaum in der Lage, dich noch zu konzentrieren oder dich geistig gegen andere aufzulehnen.

Ein Nicht-Vampir hat zwar auch einen Willenskraft-Wert, kann aber seine Willenskraft-Punkte normalerweise nicht auf diese Art einsetzen.

Bei einer übersinnlichen Einflussnahme eines anderen auf deinen Charakter, kann es vorkommen, dass der Erfolg derselben von der Höhe deines temporären Willenskraft-Wertes abhängt (siehe Anhang). Dabei nennt er Off-Play die Fähigkeit, die er nutzt, und einen Zahlenwert, der die Stärke der Einflussnahme anzeigt. Von diesem Zahlenwert ziehst du deinen temporären

Willenskraft-Wert ab. Das Ergebnis steht für die Stärke, mit der sich die Einflussnahme bei dir konkret auswirkt. Die Auswirkungen dieser verschiedenen Stärkegrade von verschiedenen Disziplinen kannst du dir entweder selbst merken oder beim Anwender erfragen. Natürlich ist es auch möglich, den inneren Widerstand fallen zu lassen. Dann wird nur ein Punkt von dem Zahlenwert des Anwenders abgezogen.

Es gibt auch geistige Angriffe (siehe Anhang), bei denen du die Möglichkeit hast, dich vollständig gegen die Beeinflussung zu wehren, indem du Willenskraft-Punkte temporär aus gibst. Die Anzahl der Willenskraft-Punkte ergibt sich aus der Höhe des Zahlenwertes, der nach Abzug deines temporären Willenskraft-Wertes entsteht. Meistens musst du die Tatsache, dass du dich aktiv gewehrt hast, irgendwie anzeigen, zum Beispiel indem du dich deutlich abwendest.

Zurückgewinnen kannst du deine temporär verlorenen Willenskraft-Punkte, indem sich der Charakter in den folgenden Nächten Tätigkeiten widmet, die seinem Naturell entsprechen, seinem Ego schmeicheln und damit seine Willenskraft wieder aufbauen (maximal ein Punkt pro Nacht). Wahlweise kann dies auch ausgespielt werden (ein Punkt; die Spielleitung kann auch mehr vergeben). Du kannst natürlich nur Willenskraft-Punkte bis zu deinem maximalen Willenskraft-Wert zurückgewinnen.

---

## DAS UNLEBEN ERHALTEN

---

### BLUTVORRAT

Das aufgenommene Blut des Vampirs ist seine Lebensenergie. Mit jeder Nacht verliert er einen Blutpunkt. Des weiteren kann er seine Blutpunkte einsetzen, um Wunden anderer oder seine eigenen zu heilen (siehe Heilung und Kampf), um einzelne Disziplinen anzuwenden (siehe Disziplinen) oder um seinen Körper zu erwärmen und seine Haut rosig wirken zu lassen. Wie viele Blutpunkte man pro Runde einsetzen kann, hängt von der Generation ab (siehe unten). Wenn der Blutvorrat unter fünf fällt, wird es immer schwieriger, dem Bluttausch des Tieres zu widerstehen (siehe Das Tier), wenn er auf Null sinkt, verliert man für jeden Blutpunkt, den man eigentlich verbrauchen würde, eine Gesundheitsstufe.

Generation	Max. Blutvorrat	Blutpunkte/Runde
6.	30	6
7.	20	5
8.	15	3
9.	14	2
10.	13	1
11.	12	1
12.	11	1
13.+	10	1

Ein temporäres Erhöhen von Attributen durch Blutpunkte ist im Vampire-Live nicht möglich.

## GESUNDHEITSTUFEN (HEALTH-LEVEL)

Die Gesundheitsstufen (Health-Level) stehen für die Unversehrtheit bzw. die Schädigung des vampirischen Körpers. Jeder Verlust einer Gesundheitsstufe zeigt einen höheren Verwundungsgrad an. Ein Charakter, dessen Gesundheitsstufen auf Null fallen, ist vollkommen handlungsunfähig (ein Vampir kann sich durch Einsatz von Blutpunkten heilen).

Normalerweise hat ein Charakter maximal sieben Gesundheitsstufen. Dieser Wert kann durch das Attribut Widerstandsfähigkeit und durch die Disziplin Seelenstärke steigen. Um wie viele Punkte, ergibt sich aus der Tabelle unten.

Wenn ein Charakter auf eine oder zwei Gesundheitsstufen fällt, sollte der Spieler dies durch Torkeln oder fahrigere Bewegungen ausspielen.

Gesundheitsstufen verliert man, wenn man Schaden abbekommt (siehe Kampf, Feuer, Sonnenlicht und Soaking). Zurückgewinnen kann man seine verlorenen Gesundheitsstufen nur durch den Einsatz von Blutpunkten (siehe Heilung), da ein Vampir keine natürliche Regeneration mehr hat.

Bei dem erhaltenen Schaden wird zwischen normalem und schwerem (aggravated) Schaden unterschieden. Schwerer Schaden wird von Bissen und Klauen übernatürlicher Wesen oder von Feuer und Sonnenlicht verursacht und hat zur Folge, dass er teilweise nicht so gut "gesoaked" (siehe später) und vor allem sehr viel schwerer ausgeheilt werden kann (siehe Heilung).

Bekommt ein Vampir bei null Gesundheitsstufen noch eine weitere Verwundung mit schwerem Schaden, ist er endgültig zerstört. Erhält er eine weitere Verwundung mit normalem Schaden und hat keine Blutpunkte mehr, fällt er in den Torpor.

Zusätzliche Gesundheitsstufen durch Widerstandsfähigkeit

Widerstandsfähigkeit	Gesundheitsstufen-Bonus
1	+0
2	+0
3	+1
4	+1
5	+2
6	+2
7	+3

Zusätzliche Gesundheitsstufen durch Seelenstärke

Seelenstärke	Gesundheitsstufen-Bonus
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7

## TORPOR

Wenn ein Vampir weder Gesundheitsstufen noch Blutpunkte übrig hat, aber nicht zerstört ist, fällt er in Torpor, eine Art Todesschlaf. Im Torpor kann er nichts mehr wahrnehmen oder handeln, auch wenn es Gerüchte gibt, dass bestimmte Disziplinen dies ermöglichen sollen. Der Körper sieht in Torpor ausgetrocknet und eingefallen aus. Der Vampir kann erst wieder aus dem Torpor erwachen, wenn eine Zeitspanne vergangen ist, deren Mindestlänge von seinem Menschlichkeits-Wert abhängt (siehe Tabelle unten), und neues Blut in sein System kommt. Solange die Zeitspanne andauert, ist der Körper unfähig, Blut zu verarbeiten.

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

Eine Verkürzung dieser Spanne ist nur durch besonders mächtiges Vampirblut möglich, wobei auch der Abstand zwischen der Generation des Gebers und der des Empfängers eine Rolle spielt. (Siehe Extraheft-Spielleitung)

Wenn man durch Verwundungen in den Torpor fällt, verliert man permanent einen Punkt von einem seiner physischen Attribut-Werte. Man kann sich aber auch freiwillig in den Torpor begeben. Dazu begibt man sich in eine Trance, bis der Körper durch den täglichen Blutverlust kein Blut mehr hat. Danach verliert man eine Gesundheitsstufe am Tag. Wenn auch diese auf null sind, fällt man in den Torpor, ohne Werte zu verlieren.

Um einen Kainiten vor Ablauf der Zeitspanne, die sich aus seinem Menschlichkeits-Wert ergibt, aus dem Torpor zu holen, muss man ihm sehr mächtiges Blut einflößen. Dieses mächtige Blut verkürzt die Spanne, die ein Kainit im Torpor verbringen muss. Die Wirkung wird simuliert, indem der Menschlichkeitswert des Schläfers je nach Macht des Blutes NUR zur Überwindung des Torpors erhöht wird. Hat der Betroffene bereits länger in Starre gelegen, als es die neue Mindestdauer vorschreibt, erwacht er. Ansonsten bleibt er liegen und die Wirkung des starken Blutes verfliegt zum nächsten Morgengrauen.

Steigt der „virtuelle“ Menschlichkeits-Wert auf 11, senkt sich die Dauer auf 3 Stunden, bei 12 auf 1 Stunde, bei 13 und mehr auf Minuten.

Auch durch Thaumaturgie konzentriertes Blut kann diesen Effekt erzielen, solange es in dem Zeitraum der Wirkung eingeflößt wird.

Generation des Blutes	Menschlichkeits-Erhöhung
7	+ 1
6	+ 2
5	+ 4
4	+ 6

## SOAKING

Die meisten Vampire können aufgrund ihres übernatürlichen Zustands Schaden, den ihr Körper erleidet, besser wegstecken, sozusagen "schlucken" (Soaking). Wie gut sie dies können, ist von ihrem Attribut Widerstandsfähigkeit und der Disziplin Seelenstärke abhängig.

Aus den Tabellen unten lässt sich der sogenannte Soaking-Wert eines Charakters errechnen, den er von jedem Schadens-Wert, den er erleidet, abziehen kann. Bei Feuer und Sonnenlicht hilft allerdings nur Seelenstärke.

Soaking durch Widerstandsfähigkeit

Widerstandsfähigkeit	Soaking-Bonus
1	+0
2	+0
3	+1
4	+1
5	+2
6	+2
7	+3

Soaking durch Seelenstärke

Seelenstärke	Soaking-Bonus
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7

Nur das Endergebnis dieser Verrechnung muss von den Gesundheitsstufen des Charakters abgezogen werden.

## HEILUNG

Verlorene Gesundheitsstufen werden von Menschen auf dem normalen Wege der körperlichen Heilung regeneriert. Ein solches Regenerationssystem steht einem Vampir nicht zur Verfügung. Er kann verlorene Gesundheitsstufen nur durch den Einsatz von Blutpunkten heilen. Hierbei heilt ein Blutpunkt eine verlorene Gesundheitsstufen normalen Schaden vollständig und ohne Narben aus.

Schwerer (aggravated) Schaden wird so genannt, weil er besonders schwer zu regenerieren ist. Normalerweise braucht man 24 Stunden und den Einsatz von fünf Blutpunkten um eine Gesundheitsstufe schweren Schaden zu regenerieren.

Pro Punkt Seelenstärke oder eingesetztem Willenskraft-Punkt kann eine Gesundheitsstufe auch sofort mit fünf Blutpunkten regeneriert werden (jeweils im Rahmen von 24 Stunden).

Wie viele Blutpunkte man pro Runde einsetzen kann, ergibt sich aus der Tabelle unter 'Das Spiel/Blutvorrat'. Das heißt, dass man bei besonders schweren Wunden etwas Zeit brauchen kann. Wenn man nur Widerstandsfähigkeit eins hat, darf man sich in dieser Zeit nicht bewegen.

Im Kampf geschlagene normale Wunden können sofort geheilt werden, um subjektive Verzerrungen und Rechenprobleme zu vermeiden.

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

Ein von anderen Ursachen verwundeter Mensch kann geheilt werden, indem man einen Blutpunkt pro Gesundheitsstufe vampirischen Blutes in die Wunde laufen lässt oder zu trinken gibt. Diese Heilung dauert aber seine Zeit (ca. 5 min pro Gesundheitsstufe) und schwer verletzte Menschen müssen in der Regel dennoch intensivmedizinisch versorgt werden – wenn auch ihre Chancen verbessert werden.

## KRAFTAKTE

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

Beispiel: Ein Spieler hält einen anderen fest. Jeder sagt seinen Körperkraft-Wert an und wenn einer der beiden einen um mindestens zwei höheren Körperkraft-Wert hat, kann er den anderen mit Sicherheit festhalten bzw. sich auf jeden Fall losreißen. Ansonsten muss normal ausgespielt werden.

**Achtung:**

Es liegt im Ermessen der Spielleitung, ob sie auch andere Kraftakte wie eine Tür einzurennen (diese muss dann ab einem bestimmten Körperkraft-Wert Off-Play geöffnet werden) oder ähnliches zulässt.

---

## KAMPF

---

Kann ein Konflikt nicht anders gelöst werden, so kann es zu körperlichem Kampf kommen.

Verwendet werden nur von der SL abgenommene Latexwaffen oder sog. Nerfguns. Wird mit der Faust zugeschlagen so ist dies allerhöchstens mit Knuffstärke erlaubt, Bisse werden nur angesagt. Angriffe gegen Kopf oder Genitalien sowie Stechbewegungen (Ausnahme: kernlose Schaumstoffpflöcke) sind verboten. Bei Verletzungen oder dem Ruf: 'Stop!' oder 'Time-Out!' oder ähnlichen deutlichen Äußerungen ist der Kampf sofort einzufrieren, bis die Situation geklärt ist. Naher körperlicher Kontakt NUR nach Absprache zwischen den betroffenen Spielern!

Jedwede Waffe mit stehender Klinge, Springmesser, Wurfsterne, echt aussehende Spielzeugwaffen, Waffenimitate etc. sind auf dem Spiel verboten. Zuwiderhandlung kann zum Ausschluss vom Spiel führen und auch zu einer Anzeige! Provoziert einer der Spieler grob fahrlässig eine Verletzungsgefahr, kann er sofort vom Spiel ausgeschlossen und zivil- und strafrechtlich haftbar gemacht werden!

Es mag sich jeder Gedanken darüber machen, wie auffällig insbesondere Schwerter und ähnliche anachronistisch anmutende Waffen sind. Ferner sollte man immer im Auge haben: Wer in Deutschland auf offener Straße eine Schießerei anfängt, ist wenig später in den Nachrichten. Eine Schießerei zieht automatisch Polizei und Presse nach sich - und die Fragen, die dann gestellt werden, könnten die Maskerade gefährden.

Aufgrund erschreckender Erfahrungen und Unsicherheiten ist jede Form von Sprengstoff in dieser Welt nicht anwendbar, das heißt auch keine Raketenwerfer, Handgranaten oder Molotow-Cocktails.

Ein Flammenwerfer (siehe Feuer) muss durch einen Rückentank mit angeschlossener Spritzpistole dargestellt werden und kann aufgrund der Feuerphobie nicht von einem Vampir benutzt werden. Auch sollte jeder die Rachsucht seiner Mitspieler bei Anwendung an kalten Tagen bedenken.

## SYSTEM

Abgesehen davon, dass man versucht, dem Gegner nicht wirklich weh zu tun, wird ein Kampf im Spiel genauso ausgeführt wie ein realer. Das heißt, man versucht, den anderen solange zu treffen, bis das gewünschte Ziel erreicht ist.

Ein Treffer muss, um als solcher zu gelten, deutlich wahrnehmbar sein. Des weiteren sollte man Stakkato-Schläge vermeiden und besonders bei der Anwendung von Klauen eine durchgezogene Bewegung ausführen! Wenn man der Meinung ist, dass ein Schlag nicht ernst zu nehmen war, kann er ignoriert werden. Dies sollte dem Gegner mitgeteilt werden. Spieler, die dies unfair ausnutzen oder zu schmerzhaft zuschlagen, soll-ten von der Spielleitung verwarnt und notfalls aus dem Spiel entfernt werden. Treffer am Hals, am Kopf oder direkt an der waffenführenden Hand müssen nicht verrechnet werden.

## SCHADEN UND SOAKEN

Wenn ein Schlag getroffen hat, ruft der Treffende dem Getroffenen seinen Schadens-Wert zu, bei gegebenen Fällen mit dem Zusatz "aggravated" oder "schwer" (geht schneller).

**Der Schadens-Wert ergibt sich aus:**

- ❖ Nahkampfwaffen: Waffenschaden plus Schadens-Bonus
- ❖ Schusswaffen: Waffenschaden

Der Getroffene zieht von diesem Wert seinen Soaking-Wert ab.

**Der Soaking-Wert ergibt sich aus der Summe der Soaking-Grundlagen**

- ❖ Widerstandsfähigkeit (siehe Tabelle)
- ❖ der Disziplin Seelenstärke\*\*\*
- ❖ der Rüstung (1-3 je nach Typ), die im Spiel als solche zu erkennen sein sollte.

\*\*\* nur Seelenstärke hilft gegen schweren Schaden oder Schaden durch Feuer

Bei jedem Treffer kann der Soaking-Wert von dem angesagten Schadens-Wert abgezogen werden. Das Ergebnis wird von den Gesundheitsstufen abgezogen und kann mit Blutpunkten geheilt werden. Um im Kampf die Buchführung zu erleichtern, kann man den Schaden auch von der Summe aus Gesundheit und Blutpunkten abziehen. Voraussetzung ist aber, das Treffer, Schaden und schwindende Blutpunkte schön ausgespielt werden. Bei schwerem Schaden muss von den Gesundheitsstufen abgezogen werden, eine Heilung ist hier sehr viel schwerer (siehe Heilung).

### Achtung I:

Jeder Treffer verursacht mindestens einen Punkt Schaden, auch wenn eigentlich ein niedrigerer Wert errechnet wurde.

### Achtung II:

Natürlich kann man im Gefecht nicht immer erkennen was einen da getroffen hat, deswegen nutzt einfach Euren Hausverstand und spielt Verwundungen aus! Und denkt immer daran: Auch die kinetische Energie eines Projektils muss irgendwohin. Wenn ihr also dementsprechend getroffen werdet dann taumelt ein paar Schritte zurück, selbst wenn der reine Schaden vielleicht gar nicht so groß ist. Terminator lässt grüßen.

## SCHADENSTABELLEN

<b>Nahkampfwaffen (Latex):</b>	
Faust	0 Schaden + Schadensbonus + Stärke
Biss und Gangrelklauen	1 Schaden + Schadensbonus + Stärke > schwer!
Kleine Waffen (Messer, Pflöcke, etc.)	1 Schaden + Schadensbonus + Stärke
Große Waffen (Schwerter etc.)	4 Schaden + Schadensbonus + Stärke
<b>Wurfwaffen (Latex):</b>	
Wurfmesser / Wurfsterne / Steine	1 Schaden + halber Schadens-Bonus (abger.)
<b>Schusswaffen (Nerf):</b>	
Armbrust/Bogen: (Larp-Pfeile)	3 Schaden
HoldOut-Pistolen (kleine Waffen)	1 Schaden
Vollautomatische Waffen (Wildfire, Powerclip)	3 Schaden
Handfeuerwaffen (Secret Shot, SuperMaxx 1500)	4 Schaden
Pump Gun (Super Maxx 3000, Triple Strike)	5 Schaden

### Schadensbonus durch Körperkraft

Körperkraft	Schadensbonus
1	+0
2	+0
3	+1
4	+1
5	+2
6	+2
7	+3

### Schadensbonus durch Stärke

Stärke	Schadensbonus
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7

### Soaking-Tabelle Rüstung

Rüstungstyp	Soaking-Wert
Harte Lederrüstung	1
Kettenhemd	2
Leichte Kugelsichere Weste	2
Plattenpanzer	3
Schwere Kugelsichere Weste	3

## BEISPIELE

Bodo Brujah hat Körperkraft 4 und somit einen Schadensbonus von 1 (Siehe Tabelle). Dazu addiert er seine Disziplin Stärke, die er auf 2 hat, und hat somit einen Gesamtschadens-Wert von 3. Um das auszuprobieren nimmt er sein Schwert (macht 4 Schaden) und schlägt Vinzenz Ventrue. Er trifft und verursacht 4 (Schwert) + 3 (Schadensbonus) = 7 Schaden. Hätte er zugebissen (Schaden 1) würde er nur 4 Schaden (1+3) verursachen, dieser wäre aber schwer heilbar (da Vampirbiss).

Vinzenz Ventrue wurde von Bodo Brujah mit dem Schwert geschlagen. Er hat einen Widerstands-Wert von 3 (ergibt einen Soaking-Wert von 1), eine Seelenstärke von 3 und trägt eine leichte Schutzweste (1). Dies ergibt einen Soaking-Wert von 5, Bodo macht also mit seinem Hieb 2 Schaden (7 - 5 = 2). Vinzenz verrechnet diesen Schaden der Einfachheit halber mit der Summe seiner Gesundheitsstufen und Blutpunkte. Enttäuscht beißt Bodo gleich noch einmal zu und verursacht so 4 schweren Schaden. Vinzenz kann hier nur mit der Seelenstärke soaken (3), nimmt also nur 1 schweren Schaden hin. Diesen muss er aber von seinen Gesundheitsstufen abziehen. Vinzenz sinnt auf Rache...

## FEUER

Feuer hinterlässt bei Vampiren generell schwer heilbare (aggravated) Wunden. Die Nutzung von Feuer als Waffe ist Vampiren aber aufgrund ihrer Feuerphobie nicht möglich. Andere Wesen können aber zum Beispiel Flammenwerfer oder Fackeln einsetzen. Ein Flammenwerfer würde je nach Stärke 1-6 Schaden pro Runde machen, eine Fackel einen Extrapunkt Feuerschaden. Wenn ein Vampir vollständig angezündet wird, erleidet er drei Punkte Schaden pro Runde.

Feuerschaden kann nur mit dem Soaking-Wert der Disziplin Seelenstärke verrechnet werden. Außerdem kann Feuer den Rötschreck bei Vampiren auslösen (siehe Das Tier).

**Achtung:**

Wer tatsächliches Feuer im Spiel aktiv als Waffe benutzt, wird erschossen.

## DAS PFÄHLEN

Entgegen anderslautenden Gerüchten zerstört der Holzpflock durchs Herz einen Vampir nicht. Stattdessen wird der Körper eines Vampirs paralyisiert, wenn sich ein größerer Holzsplitter in seinem Herz befindet. Natürlich ist es nicht ganz einfach, einen Pflock wirklich genau im Herz zu platzieren.

Als erstes muss man dem Gegner einen Holzpflock (diese werden im Spiel durch weiche, kernlose und als solche erkennbare Substitute dargestellt) mit einer schwungvollen Bewegung dorthin rammen, von wo aus er theoretisch durchs Herzen dringen könnte. Das heißt, dass der Pflock auch lang genug aus der Faust herausragen muss.

Dabei sagt man den Schadens-Wert an, den man mit dieser Attacke erzielen würde: einen Punkt Grundschaden plus Schadens-Bonus.

Der Gegner ist nur dann effektiv "gepflockt", wenn dieser Schadens-Wert mindestens genauso hoch ist, wie der Soaking-Wert des Opfers.

Erfolgt die Attacke von hinten, muss der Schadens-Wert um einen Punkt höher sein.

Wenn es die Situation dem Angreifer erlaubt, die Wucht eines Hammers zu nutzen, erhöht sich der Schadens-Wert um zwei. Hierbei sind wiederholte Schläge mit dem Hammer kumulativ. Sobald der Soaking-Wert des Opfers erreicht ist, ist der Pflock tief genug in den Körper eingedrungen.

Ein "gepflocktes" Opfer ist dann so nett, sich den Pflock an der Stelle fest zu klemmen und zu paralisieren. Im paralyisierten Zustand kann ein Vampir nur noch hören und sehen (wenn die Augen im Moment des Pflöckens offen waren) und verliert die normalen Blutpunkte pro Tag.

Ansonsten ist nur noch die Anwendung von mentalen Fähigkeiten möglich, wobei natürlich darauf geachtet werden muss, dass alle Kriterien für die Fähigkeit trotz der Lähmung erfüllt werden. Außerdem ist der Gepflockte in der Lage, ein Wort pro Willenskraft-Punkt, den er ausgibt, zu flüstern.

**Achtung:**

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

## SONNENLICHT

Sonnenlicht verursacht bei Vampiren generell schweren (aggravated) Schaden, der nicht mit dem Soaking-Wert verrechnet werden kann. Hierbei spielen die Faktoren der Direktheit, der Intensität und der Dauer der

Sonnenlichtbestrahlung, der Vermummungsgrad und der Seelenstärke-Wert des Vampirs eine Rolle.

Der wichtigste Faktor ist die Dauer der Sonneneinwirkung. Sie wird in einzelne Zeitabschnitte eingeteilt. In jedem dieser Zeitabschnitte erleidet ein Vampir einen Schadens-Wert, dessen Höhe von seinem Vermummungsgrad abhängt:

Vermummungsgrad	Schadens-Wert
Dick vermummt - kein Stück Haut ist frei	1
Wenig Haut ist frei - (zum Beispiel Hand, Gesicht)	2
Dünne Kleidung - Haut ist frei (zum Beispiel Arm)	3

Die Länge eines dieser Zeitabschnitte ist bei einem Vampir ohne Seelenstärke eine Runde (drei Sekunden), also in den meisten Fällen sehr schnell letal.

Bei einem Vampir mit Seelenstärke erhöht sich die Länge der Zeitabschnitte, in denen er der Sonne ausgesetzt sein kann, abhängig von der Intensität der Einstrahlung:

Sonneneinwirkung	Zeit in Runden
Direkte Einstrahlung	1
Indirekte Bestrahlung	3
Sehr indirekt (stark geschwächt)	5
Licht kommt durch ein Fenster	2
Licht kommt durch Glasbausteine	3
Licht kommt durch Vorhänge	5
Wolke vor der Sonne	2
Vollständig bewölkt	3
Stark bewölkt	4
Sehr stark bewölkt (schwarz)	5

Die Varianten innerhalb der Spalten sind selektiv, die Spalten kumulativ. Das heißt, man nimmt den jeweils zutreffenden Zustand aus jeder der drei Spalten und addiert ihn zusammen. Das Ergebnis wird mit dem Seelenstärke-Wert multipliziert. Dies ist dann die Länge des Zeitraums.

Für jeden angefangenen Zeitabschnitt erleidet der Vampir den aus dem Vermummungsgrad resultierenden Schaden an schweren (aggravated) Wunden.

Diese Regelung ist natürlich reine Haarspalterei, da sich niemand in der kurzen Zeit eines Ernstfalls ausrechnen kann, wie viel Schaden er in welcher Zeit abbekommen hat. Diese Regelung ist in erster Linie dazu da, einen groben Anhaltspunkt zu liefern. Am besten rechnet sich jeder seine Seelenstärke-Stufe mal drei in Sekunden und dann einige grobe Zeiten aus.

Da Erlebnisse mit Sonnenlicht meistens eh gut geplant, sehr kurz oder tödlich sind, hat man vorher oder nachher ohnehin die Ruhe, sich die Zeiten auszurechnen. Außerdem fallen Vampiren Aktionen bei Tag normalerweise ausnehmend schwer (siehe Erwachen).

### **Achtung:**

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

---

## **ENDGÜLTIGE VERNICHTUNG UND DIABLERIE**

---

Endgültige Vernichtung eines Vampirs ist möglich durch Feuer, Zerstückelung, Enthauptung oder Diablerie. Im Spiel kann ein in Torpor liegender Vampir vernichtet werden, in dem der Angreifer dies deutlich ansagt und dem Opfer danach eine schwere Wunde zufügt (Gangrelklauen, Biss) oder es mit einem Schwert o.ä. zerstückelt/enthauptet. Dies sollte mindestens 30-60 sec dauern, da Vampire verdammt zäh sind.

Bei der Diablerie saugt der Vampir sein Opfer aus, was pro Blutpunkt mindestens 3-5 Sekunden dauert (Opfer zählt mit). Um danach die Seele aus dem Körper zu reißen, benötigt der Diablerist noch mindestens 1 Minute. In der gesamten Zeit ist er praktisch verteidigungslos! Die Folgen der Diablerie (Disziplin- oder Generationsgewinn, Persönlichkeitsveränderungen) erfrage bitte bei deiner Spielleitung!

---

## **MENSCHLICHKEIT (HUMANITY)**

---

Dein Menschlichkeits-Wert zeigt an, wie stark du dich noch an menschliche Ideale und Moralvorstellungen klammerst. Dieses Klammern ist der einzige mentale Halt, um nicht vollständig dem Tier in dir anheimzufallen. Je häufiger du gegen deine menschlichen Verhaltensmaßstäbe verstößt, desto schwieriger wird es, diese Werte in Zukunft zu bewahren. Und schließlich wird das Tier die Oberhand gewinnen.

Um dies ins Spiel zu übertragen wurde eine Art menschliche Werte-Skala entwickelt, auf der man langsam nach unten rutscht. Wie leicht du eine dieser Stufen verlierst, hängt von deiner Fähigkeit ab, Verstöße dagegen zu bereuen: je niedriger also dein Wert in Gewissen/Überzeugung, desto schneller schwindet deine Menschlichkeit. Wann und ob du Menschlichkeits-Punkte verlierst, entscheidet die Spielleitung anhand deiner Taten und deines Wertes in Gewissen/Überzeugung. Hier ist eine Tabelle, in der klischeehaft die Mindestverstöße aufgeführt sind, die zum Verlust der betreffenden Stufe führen können. Diese Mindestverstöße sollen natürlich nur ein ungefähres Bild geben, an der sich die Spielleitung orientieren kann. Je weniger Menschlichkeit du noch hast, desto krasser müssen die Verstöße sein, um noch mehr zu verlieren.

Es kann natürlich auch passieren, dass die Spielleitung entscheidet, deine Menschlichkeit wieder zu erhöhen, wenn du äußerst bemüht bist, den "Geboten der Menschlichkeit" zu folgen, dies kommt aber in der Regel sehr selten vor.

Durch deinen Menschlichkeits-Wert wird bestimmt, wie lange du im Torpor verweilen musst, und wie schwierig

es für dich ist, tagsüber aus dem Schlaf zu erwachen. Außerdem kannst du bei drohendem Frenzy oder Röttschreck nie mehr Punkte von deinem Wert in Selbstbeherrschung/Instinkt oder von deinem Mut-Wert nutzen (siehe Das Tier), als dein Menschlichkeits-Wert beträgt.

<b>Menschlichkeits-Wert</b>	<b>Mindestverstoß</b>
10	Versehentliches geringes Fehlverhalten
9	Absichtliches geringes Fehlverhalten
8	Jemanden absichtlich verletzen
7	Grobe Verletzung der Würde anderer
6	Fahrlässige Tötung (zum Beispiel beim Trinken)
5	Böswillige Zerstörung
4	Mord im Affekt
3	kaltblütiger Mord
2	Sadismus und Perversion
1	Absolut unmenschliche Akte

---

## **DAS TIER**

---

Das Tier in dir lauert fortwährend darauf, die Kontrolle über dich zu übernehmen. Hierzu nutzt es jede Situation in der seine Jagd- oder seine Fluchtinstinkte angesprochen werden oder du in deiner Kontrolle durch spezielle Schlüsselreize, die in deinen Wesenszüge der Bestie (Beast-Traits) festgelegt sind, geschwächt bist.

Wie sich das Tier verhält, wenn es an die Oberfläche dringt, hängt von der Ursache ab, die sein Durchbruch ermöglicht hat. Hierbei werden zwei Verhaltensweisen unterschieden: Der Bluttausch, im Spiel Frenzy genannt, und die panische Flucht, im Spiel Röttschreck genannt. Bei der Auswahl jedes einzelnen Wesenszuges der Bestie sollte auch gleich festgelegt worden sein, welche der beiden Folgen sich ergeben können. Wenn das Tier erwacht, muss der Vampir mit all seiner Willenskraft dagegen ankämpfen, oder dem Tier für die nächste Zeit die Kontrolle überlassen. Dieser Widerstand wird durch die Ausgabe von Willenskraft-Punkten dargestellt. Welche Ausmaße eine Bedrohung, eine Provokation oder eine Stimulation der Wesenszüge der Bestie haben muss, um das Tier in dir zu wecken, ist in letzter Instanz von deiner Fairness abhängig und muss von Situation zu Situation überdacht werden. Ein grober Rahmen dafür sollte die Höhe des jeweilig maßgeblichen Tugend-Wertes und die deiner Menschlichkeit sein.

---

## FRENZY

---

Ursachen: Wenn deine Jagdinstinkte oder einer deiner Wesenszüge der Bestie, die zur Raserei führen, angesprochen werden, musst du abhängig von deinem Wert in Selbstbeherrschung/Instinkt Willenskraft-Punkte (siehe Tabelle) ausgeben oder in Frenzy (siehe später) gehen. Deine Jagdinstinkte werden zum Beispiel ausgelöst

- ❖ durch Konfrontation mit offenem Blut, insbesondere von mächtigen Vampiren, wenn dein Blutvorrat auf fünf oder niedriger ist.
- ❖ durch Konfrontation mit potentiellen "Blutspendern", wenn dein Blutvorrat auf drei oder niedriger ist.
- ❖ bei körperlichen Angriffen auf deine Person oder auf jemanden, der dir nahe steht.
- ❖ durch starke Provokation oder Demütigung deiner Person.

Wert in Selbstbeherrschung/Instinkt	Nötige Willenskraft-Punkte
1	3
2 – 3	2
4 – 5	1

### Achtung:

Du kannst keine Stufen auf der Tabelle nutzen, die höher als dein Menschlichkeits-Wert sind. Das heißt, mit Menschlichkeit drei musst du zwei Willenskraft-Punkte ausgeben, selbst wenn du Selbstbeherrschung/Instinkt vier hast.

Wenn du in den Bluttausch oder Frenzy fällst, übernimmt das Tier vollständig deine Handlungen. Je nach den äußeren Umständen kann Frenzy vom bloßen Schreien und Toben bis hin zum blinden Angriff gegen Dritte und bis zur Diablerie führen. Auf jeden Fall regieren dich deine tierischen Instinkte, du bist zu keinem rationalen oder vernünftigen Gedanken fähig und reagierst nur auf unmittelbare Stimuli (Bitte nur der Charakter, nicht der Spieler!).

Der Bluttausch endet erst, wenn sich die ursprüngliche Situation maßgeblich geändert hat und die ursprüngliche Ursache nicht mehr vorhanden ist. Charaktere, die dem Vampir persönlich nahe stehen, können auch versuchen, ihn festzuhalten oder beruhigend auf ihn einzureden, dies dauert aber seine Zeit und endet so manches Mal mit Verletzungen der Möchtegernhelfer.

Während des Frenzy kann sich der Vampir auch mit nur 1-2 Gesundheitsstufen normal bewegen, außerdem ist er immun gegen alle Folgen des Röttschrecks. Alle Beherrschungs-Versuche unter Stufe 7 auf erfolgen mit einem um zwei geringeren Wert.

---

## ROETSCHRECK

---

Wenn deine Fluchtinstinkte oder Wesenszüge der Bestie, die zur Panik führen, angesprochen werden, musst du abhängig von deinem Mut-Wert Willenskraft-Punkte (siehe Tabelle) ausgeben oder die Folgen des

Röttschrecks über dich ergehen lassen (siehe später). Deine Fluchtinstinkte werden ausgelöst durch Konfrontation mit Sonnenlicht oder bedrohlichem Feuer, da dies die einzigen absolut letalen Bedrohungen für einen Vampir sind.

Mut-Wert	Nötige Willenskraft-Punkte
1	3
2 – 3	2
4 – 5	1

### Achtung:

Du kannst keine Stufen auf der Tabelle nutzen, die höher als dein Menschlichkeits-Wert sind. Das heißt, mit Menschlichkeit drei musst du zwei Willenskraft-Punkte ausgeben, selbst wenn du Mut vier hast.

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

---

## ERWACHEN

---

Ein Vampir ist normalerweise ausschließlich nachts aktiv. Bei den ersten Strahlen der Sonne am Horizont überfällt ihn eine starke Müdigkeit, die ihn in einen tiefen Schlaf fallen lässt. Wann er am nächsten Abend wieder aus diesem Schlaf erwacht, hängt von seinem Menschlichkeits-Wert ab. Ein Vampir mit einem Menschlichkeits-Wert von zehn wacht mit dem Verschwinden des letzten Strahls der untergehenden Sonne auf. Für jeden Punkt unter zehn geschieht dies zehn Minuten später.

Aufgrund praktischer Erwägungen kann die Spielleitung im Sommer festlegen, dass In-Play um spätestens 22:00 Uhr der Sonnenuntergang stattfindet.

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

---

## ERNÄHRUNG

---

Als Faustregel entsprechen 0,2 Liter roter Flüssigkeit einem Blutpunkt. Wenn ein Lebewesen ausgesaugt wird, benötigt man mindestens eine Runde für einen Blutpunkt, dies wäre aber doch sehr hastig. Du kannst einem Lebewesen bis zu 30% seines Blutes entziehen, ohne dass es mehr als ein Schwächegefühl hat, bei 50% oder mehr gibt es gesundheitliche Schäden bis hin zu

Schock und Tod. Nach der ersten Runde des Trinkens braucht ein menschliches Opfer mindestens Willenskraft neun oder zehn um sich losreißen zu können, da der Biss ein ekstatisches, berauschendes Gefühl beim Opfer erzeugt.

<b>Blutpunkte von Opfern: (Tierblut ist weniger nahrhaft)</b>	
Vampir	10 - ?
Kuh	5
Werwolf	25
Hund	1 - 3
norm. Mensch	10
Katze	1
Kind	6
Ratte	1/4 - 1/2

**Achtung:**

Jeder Kainit, der sich einmal eingehender mit dem Unterschied zwischen menschlichem und vampirischen Blut beschäftigt hat, ist in der Lage, den Unterschied anhand des Geruchs oder des Geschmacks zu erkennen. Sehr erfahrene Vampire können sogar Unterschiede des Alters der Person oder ähnliches erahnen.

---

## **BLUTBUND**

Wer in drei verschiedenen Nächten jeweils Blut eines Vampirs zu sich nimmt, fällt dem sogenannten Blutbund anheim. Dieser ein Ausdruck der mythischen Kraft vampirischen Blutes. Das Opfer verfällt in eine Form höriger Liebe zum Blutgeber. Hierbei reicht schon der kleinste Schluck aus, beim Blut von sehr mächtigen Vampiren sogar nur der Geschmack.

Nach der ersten Nacht ändert sich für den Trinkenden noch nicht viel, nach der zweiten Nacht fühlt er bereits eine tiefe Sympathie zum Blutgeber. Nach der dritten Nacht aber verfällt das Opfer dem Blutgeber vollkommen, dieser wird die zentrale Figur im Leben des Hörigen. Die Nächte müssen nicht unbedingt aufeinander folgen, es sollte aber auch nicht allzu viel Zeit dazwischen vergehen, da sonst der erste und zweite Trunk verfallen können.

Der Hörige stellt das Wohlergehen des Herrschenden ganz selbstverständlich über sein eigenes und wird automatisch versuchen, diesem zu helfen und zu schützen. Trotzdem sind die Gefühle, die der Blutbund erzeugt, aufgesetzt. Wenn also das Blutbund der Natur des Hörigen widerspricht oder derselbige schlecht behandelt wird, so können sich negative Gefühle entwickeln, die den Blutbund nach und nach schwächen. Auch wenn der Blutbund nicht ab und zu aufgefrischt wird, kommt es zu einer Schwächung des Bundes.

Bis es soweit ist, kann der Hörige nur durch Aufwendung von Willenskraft den Interessen des Herrschenden kurzzeitig zuwiderhandeln. Wie viele Willenskraft-Punkte er ausgeben muss, hängt von der Situation ab. Zum Beispiel: In der Abwesenheit des Herrschenden gegen diesen zu intrigieren kostet einen Willenskraft-Punkt pro Minute. in seiner Anwesenheit gegen ihn zu sprechen einen Willenskraft-Punkt pro 10 Sekunden, ihn vor einem Angriff nicht zu schützen einen

Willenskraft-Punkt alle zwei Runden, ihn selber anzugreifen einen Willenskraft-Punkt pro Runde.

Die einzige in der Camarilla bekannte Möglichkeit zur Beendigung eines Blutbunds ist die Zerstörung des Herrschenden oder die kontinuierliche innere Auflehnung des Hörigen. Dazu muss der Hörige über lange Perioden den Herrschenden meiden, kein Blut mehr von ihm trinken und eine Unzahl von Willenskraft-Punkten ausgeben, um sich langsam aus dem Bund zu lösen. Die Spielleitung legt fest, wann und ob der Hörige damit Erfolg hat.

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

Durch den Blutbund steigen auch die Möglichkeiten des Herrschenden, den Hörigen zu dominieren: Es ist kein Augenkontakt mehr notwendig, es reicht, dass der Hörige die Stimme hören kann. Außerdem erhöht sich der Zahlenwert, mit dem der Herrschende dominiert, um zwei.

Man kann nur Höriger eines einzigen Blutbundes sein. Wer also erst einmal an einen Herrschenden gebunden ist, kann von keinem anderen gebunden werden, bis der erste Bund erlischt. Sollte dieser Bund irgendwann erlöschen fangen alle Versuche, den Hörigen erneut zu binden, wieder bei null an. Die Anzahl von möglichen Blutbünden, in denen man Herrschender ist, ist unbegrenzt.

Jeder Vampir hat bereits den ersten Schritt zu einem Blutbund an den eigenen Sire vollzogen. Durch die Erschaffung verliert ein eventuell bereits bestehender oder angefangener Bund eines Guhls an einen Vampir seine Wirkung.

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

---

## **GEISTESSTÖRUNGEN (DERANGEMENTS)**

Geistesstörungen 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 Geistesstörung beginnt (wie zum Beispiel jeder Malkavianer), oder dass er sie erst im Laufe des Spiels entwickelt (wie zum Beispiel dadurch, dass er in den Torpor geschlagen wird oder ein unglücklich verlaufendes Frenzy erlebt).

Um sich gegen die Folgen einer Geistesstörung zu wehren, muss man Willenskraft-Punkte ausgeben; bei bestimmten, vor allem bei magisch entstandenen Geistesstörungen, kann die Spielleitung eine Gesamtsumme an Willenskraft-Punkten bestimmen, ab wann ein Derangement vollkommen überwunden ist.

Typische Geistesstörungen sind: Multiple Persönlichkeit, Leben in einer Phantasiewelt, Autistische Anfälle, Perfektionsdrang, Überkompensationen, Obsessionen, Paranoia, Amnesien, manisch-depressive Anfälle, alle Arten von Phobien, Wahrnehmungsstörungen oder Größenwahnsinn.

# DISZIPLINEN

In den Disziplinen sind die übernatürlichen Fähigkeiten der Vampire systematisiert. Jede Disziplin fasst eine Gruppe von Fähigkeiten zusammen, die unter einem gemeinsamen Kontext stehen. Innerhalb einer Disziplin sind die Fähigkeiten in einem Machtstufen-System gestaffelt, wobei man eine Stufe nach der nächsten erlernen muss. Hier sind die Disziplinen erklärt, die ein normales Mitglied der Camarilla-Clans, das nicht älter als achte Generation ist, erlernen kann und von denen ein erfahrener Vampir wenigstens einmal gehört hat (Neonates sollten sich genau überlegen, welche Fähigkeiten sie überhaupt, ob genau oder weniger genau, kennen).

Es gibt einzelne Disziplin-Stufen, bei denen der Erfolg nicht nur von den Werten des Anwenders abhängig ist, sondern auch von Werten des "Opfers". Hierbei wird der Einsatz einer Fähigkeit immer von einem Zahlenwert begleitet. Dieser Zahlenwert steht für die Stärke des Angriffs und ergibt sich aus den jeweiligen Attributen. Es ist dem Opfer bei diesen Fähigkeiten meist möglich, einen eigenen Wert von diesem Zahlenwert abzuziehen, was häufig auch die Auswirkungen bei ihm verringert. Wenn man sich selbst die Konsequenzen nicht gemerkt hat, kann man beim Anwender Off-Play Nachfragen. Die gängigsten Fähigkeiten und womit man sich wie wehren kann finden sich im Anhang, ansonsten wird man Off-Play vom Anwender über die Möglichkeiten informiert. Natürlich kann jeder Anwender auch einen geringeren Zahlenwert nutzen, als ihm möglich wäre.

Man sollte auf jeden Fall versuchen, die Off-Play-Regelfragen oder -Informationen so unauffällig wie möglich zu klären, das heißt möglicherweise auch mal etwas später, damit andere Spieler durch sie nicht in ihrem Spiel beeinträchtigt werden, bzw. die Atmosphäre nicht zerstört wird.

## TIERHAFTIGKEIT (ANIMALISM)

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

### ● SÜSSES FLÜSTERN (SWEET WHISPERS)

Wer diese Fähigkeit beherrscht, kann in empathischen Kontakt mit einem Tier treten. Dazu muss er dem Tier in die Augen schauen und eine mentale Verbindung erzeugen. Das Tier kann, wenn es gewillt ist, dann auf seiner beschränkten Ebene mit dem Vampir kommunizieren. Da diese Fähigkeit live nicht konkret ausgespielt werden kann, muss der Spieler die Spielleitung fragen, was von dem Tier zu erfahren ist (wenn die Spielleitung gerade nicht zu greifen ist, hat es halt gerade nichts zu sagen oder keine Lust etwas zu tun). Es besteht auch die Möglichkeit, dem Tier leichte Aufträge zu erteilen. Die Möglichkeiten ergeben sich aus dem Manipulationswert des Anwenders:

Manipulationswert	Schwierigster Auftrag
1	Ein wildes Tier läuft nicht gleich weg
2	Das Tier erzählt, "was gerade in der Gegend so los ist"
3	Das Tier geht an einen genau beschriebenen Ort, kommt wieder und gibt seine Eindrücke von diesem Ort wieder
4	Das Tier kann einen genau beschriebenen Gegenstand von einem genau beschriebenen Ort holen. Das Tier hält still, wenn du dich ihm mit Mund oder Händen näherst (ab dieser Stufe kannst du es ohne Probleme schnappen und aussaugen)
5	Du kannst auch dem tierischen Guhl eines anderen Aufträge erteilen
6	Das Tier kann jemanden verfolgen, wiederkommen und dich führen
7	Du kannst einem Tier alle ihm möglichen Aufträge erteilen

### ●● DER LOCKRUF (THE BECKONING)

Durch das Singen (das heißt Heulen, Brüllen, Tirilieren) eines tierischen Lockrufes ist es möglich, ein bestimmtes Tier oder eine bestimmte Spezies zu sich zu rufen. Dazu muss der Vampir alleine und in einer Gegend sein, in der es diese Spezies gibt. Es kommt ein Tier dieser Spezies pro Punkt, den der Anwender auf Charisma hat. Diese Tiere können dann einzeln mit der Disziplin "Süßes Flüstern" kontaktiert werden.

Hiermit lässt sich eine Ernährung von Tierblut fiktiv ausspielen.

### ●●● LIED DER RUHE (SONG OF SERENITY)

Du kannst einem Lebewesen die innere Wildheit entziehen. Dazu musst du dein Opfer berühren und ihm ein Lied der Beruhigung singen. Danach wird das Opfer passiv und gleichgültig, kann seine Willenskraft nicht mehr einsetzen und sich gegen Angriffe nicht mehr schützen. Die Dauer des Gesanges und der Wirkung hängt von deinem Manipulation-Wert ab.

Bei Vampiren wirkt diese Fähigkeit nur insoweit, als dass du dein Opfer aus einem Frenzy holen kannst (Dauer der Wirkung entfällt hier).

Manipulationswert	Dauer Gesang	Dauer Wirkung
1	5 Runden	1 Minute
2	3 Runden	15 Minuten
3	2 Runden	1 Stunde
4	1 Runde	3 Stunden
5	1 Sekunde	1 Nacht
6	3 Runden (ohne Berührung)	3 Nächte
7	1 Runde (ohne Berührung)	1 Woche

## ●●●● GETEILTER GEIST (SHARING OF SPIRITS)

Man kann den Körper eines kleinen unauffälligen Tiers besetzen und kontrollieren, nachdem man ihm eine Zeitlang in die Augen gestarrt hat. Um dies im Spiel zu verdeutlichen, bindet man sich gut sichtbar ein rotes Tuch um und hält kleines Stofftier auf der Schulter. An der Stelle, wo du eigentlich deinen Körper in einem torporähnlichen Zustand zurücklässt, legst du alle spielrelevanten Sachen, die dein Charakter bei sich trägt und einen Zettel mit einer Beschreibung deines Körpers ab. Du kannst nun als dieses Tier herumlaufen und beobachten. Um wieder in deinen Körper zurückzukehren, muss das Tier diesen berühren! Wenn das Tier getötet wird, kehrst du automatisch in deinen Körper zurück. Hierbei verlierst du vier Willenskraft-Punkte und fällst, wenn du dadurch auf einen Wert unter eins kommst, in Torpor, aus dem du erst nach der regulären Dauer wieder erwachen kannst.

Dein Charisma-Wert entscheidet darüber, wie groß deine Kontrolle über das Tier ist und welche deiner Disziplinen du im Tierkörper nutzen kannst:

Bei einem Charisma-Wert unter fünf, wird deine Wahrnehmung immer wieder durch Impulse des tierischen Geistes benebelt, und du musst einen Willenskraft-Punkt für jede Handlung ausgeben, die gegen die Instinkte des Tieres verstößt. Außerdem behältst du auch nach deiner Rückkehr in den eigenen Körper einige Verhaltensweisen des Tieres bei, bis du im Laufe der Zeit insgesamt sieben Willenskraft-Punkte abzüglich deines Charisma-Wertes ausgegeben hast, um sie zu überwinden.

### Achtung:

Natürlich bist du auch in dieser Form anfällig für Frenzy und Rötschreck und musst Willenskraft-Punkte ausgeben, um dies zu vermeiden.

Charisma-Wert	Disziplinen nutzbar
3 +	Auspex
5 +	Präsenz
6 +	Dementation oder Beherrschung (Verbalisierung kann problematisch sein)

## ●●●●● AUSTREIBUNG DES TIERES (DRAWING OUT THE BEAST)

Wenn du drohst, in Frenzy zu gehen, kannst du dein Tier auf jemand anderes übertragen. Dazu musst du ihn berühren und sagen: "Geh in Frenzy!". Dein Opfer kann sich mit acht Willenskraft-Punkten dagegen wehren. Um diese Fähigkeit nutzen zu können, brauchst du einen Manipulation-Wert von mindestens drei. Willst du, dass die Anwendung der Disziplin problemlos klappt, brauchst du einen Manipulation-Wert von mindestens fünf, ansonsten bist du nach der Anwendung durch den Vorgang einige Sekunden lang benommen.

Ohne das Tier ist der Anwender antriebslos und kann keine Willenskraft ausgeben. Er kann es sich nur über Berührung des Opfers zurückholen. Ist dieser nicht mehr greifbar, muss der Anwender das Tier später

wieder aus der Person "herauslocken", d.h. ihn in eine Raserei bringen, um dann sein Tier wiederzuerlangen.

Es ist auch möglich, sein Tier zu übertragen, wenn man nicht kurz vorm Frenzy steht. Dies kostet den Anwender aber 8 Willenskraft-Punkte abzüglich seines Manipulation-Wertes.

Diese Fähigkeit kann von dir nur einmal pro Nacht auf die gleiche Person angewandt werden.

## AUSPEX

Auspex befähigt zur erhöhten und übersensorischen Wahrnehmung. Dies hat natürlich zur Folge, dass sich Beherrscher dieser Kunst auch stark von ihren Wahrnehmungen beeinflussen lassen.

Auspex wird durch einen gestreckten Finger liegt auf der Wange angezeigt. Die Anzahl der Finger zeigt die Auspex-Stufe an.

Es ist Charakteren mit Auspex möglich, verdunkelte Kainiten zumindest verschwommen zu sehen. Dazu muss der eigene Auspex-Wert den Verdunkelungswert überbitten!

## ● GESCHÄRFTE SINNE (HEIGHTENED SENSES)

Du bist in der Lage, jeden einzelnen deiner fünf Sinne weit über das normal mögliche zu verbessern. Dazu versetzt sich der Vampir in einen Trancezustand, in dem er nicht gestört werden darfst. In diesem Zustand kannst du einen deiner Sinne verstärken und lokal ausrichten. Am Ende dieser Trance wird dir erst wirklich bewusst, was du wahrgenommen hast. Folgende Anwendungen sind möglich:

- ❖ Du kannst ein Gespräch von einer Distanz aus belauschen, von der du wenigstens noch Stimmfetzen hören kannst. Nach Beendigung deiner Trance gehst du zu einem der Gesprächsteilnehmer und fragst ihn Off-Play, worum das Gespräch ging (du hast nicht jedes Wort verstanden, sondern nur die Zusammenhänge).
- ❖ Du kannst an jemandem riechen, und er muss dir Besonderheiten erzählen, soweit vorhanden.
- ❖ Wenn du lange genug freie Sicht auf ein Schriftstück hast, das nicht weiter als fünf Meter von dir entfernt ist, kannst du es dir Off-Play geben lassen und lesen, bzw. den Inhalt sagen lassen.

### Achtung:

Wenn ein extremer sensorischer Effekt im Rahmen deines Wahrnehmungsbereichs passiert, fällt der jeweilige Sinn je nach Stärke und Einwirkung für eine Zeit aus: Zum Beispiel ein lauter Knall in einer Hörtrance legt dein Gehör für einige Minuten lahm, ein Lichtblitz blendet deine Augen usw.

## ●● AURA-WAHRNEHMUNG (AURA PERCEPTION)

Du bist in der Lage die Aura eines anderen zu erkennen. Dafür darf der Beobachtete nicht weiter als fünf Meter entfernt sein. Es hängt von deinem Wahrnehmungswert ab, wie genau deine Informationen über den Beobachteten ausfallen. Nach kurzer Beobachtung kannst Du den Beobachteten nach dessen Aura Off-Play befragen.

Wahrnehmungswert	Fragen
1	Hast du eine Aura ? (es gibt auch Wesen, die keine haben)
2	Was bist du ? (Mensch: normal, Vampir: blass, Werwolf: leuchtend)
3	Was ist dein vorherrschendes Gefühl ? (bitte nur ein Adjektiv) Hast du Diableriestreifen? (schwarze Venen in der Aura)
4	Was sind deine zwei vorherrschenden Gefühle? (bitte nur zwei Adjektive) Liegt auf dir Magie ? (das heißt Tremere-Rituale oder menschliche Magie)
5	Was fühlst du? (beliebig viele Adjektive, möglichst in der richtigen Intensitätsreihenfolge) Bist du ein Guhl ? (sehr leichte Blässe)
6	Was fühlst du genau ? (welche Gefühle in die gleiche Richtung gehen, welche miteinander konkurrieren, welche unterschwellig mitschwingen und welche nur kurzzeitig aufflackern)
7	Was fühlst du ganz genau ? (den präzisen Gefühlszustand von deiner grundsätzlichen Laune bis zu den geringeren Schwankungen)

Eine mögliche Beschreibung der ganz genauen Gefühle könnte zum Beispiel lauten:

"Ich bin einerseits unheimlich wütend, andererseits habe ich ja schon Angst, außerdem bin ich eigentlich gerade so stolz und gut gelaunt. Dann ist da noch dieses Gefühl der Zuwendung, was mich ablenkt, und das mich traurig macht. Ich versuche, dem zu widerstehen und lasse mich lieber durch mein Misstrauen leiten. Wenn ich mich nur nicht so hilflos bei dem Ganzen fühlen würde!"

Wenn man nicht weiter kommt, sind Formulierungen wie: "Ich fühle mich wie jemand, der..." hilfreich. Seine Gefühle in Worte auszudrücken hilft einem oft, sich selbst diese Gefühle bewusst zu machen und gegebenenfalls auch stärker oder anders auszuspielen, also nimm dir die Zeit!

Vor allem sollte man darauf achten, ausschließlich Gefühle zu beschreiben und keine Absichten oder Hintergedanken und auch wirklich nur die Frage zu beantworten, die der Anwender in seiner Stufe stellen kann. Besonderheiten in der Aura müssen auch ohne explizite Frage beschrieben werden, so der Wahrnehmungswert des Anwenders ausreicht.

## ●●● GEISTIGE BERÜHRUNG (THE SPIRITS TOUCH)

Durch Berührung eines Gegenstandes kann der Anwender die Energien zu lesen, die ihre Spuren auf ihm hinterlassen haben. Dazu müssen aber entweder sehr starke Eindrücke vorgelegen haben oder immer wiederkehrende.

Um diese Fähigkeit live spielbar zu machen, musst du folgende Voraussetzungen erfüllen: Du musst mindestens eine Stunde lang und bis Sonnenaufgang in Berührung mit dem Objekt meditieren, und wirst am darauffolgenden Tag die Eindrücke und Bilder, die in diesem Gegenstand gespeichert sind, wie in einem starken Traum wahrnehmen. Die Informationen erfragst du bei der Spielleitung (sofort von deinen Plänen benachrichtigen, damit die Spielleitung Zeit hat, Erkundigungen einzuziehen).

So kannst du zum Beispiel über persönlichen Gegenstände eines anderen einiges über ihn und sein Verhältnis zu dem Gegenstand erfahren oder über die letzten emotional starken Momente, die um einen Gegenstand herum passiert sind. Die Menge und Präzision der Informationen hängen von der Stärke der Beziehung zum Gegenstand, der Eindrücke, ihrem Alter und deinem Wahrnehmungswert ab. Durch deine Meditation gehen diese Energien zu dir über und werden in dem Gegenstand gewissermaßen gelöscht.

## ●●●● TELEPATIE (TELEPATHY)

Mit dieser Fähigkeit kannst du die Gedanken anderer lesen: Du hörst und siehst die Worte und Bilder, die in ihrem Kopf sind. Dazu musst du dich in eine leichte Trance begeben, in der nur noch sehr einfache motorische Tätigkeiten möglich sind. Jede direkte Störung oder Handlung unterbricht die Verbindung.

### Achtung:

Eine Anwendung von Telepathie auf einen Vampir kostet den Anwender einen Willenskraft-Punkt pro Etablierung einer Verbindung.

Abhängig von deinem Intelligenz-Wert und dem temporären Willenskraft-Wert des anderen kannst du dabei in verschieden tiefe Lagen des anderen Geistes eindringen. Auch hier wirst du dir deiner Wahrnehmung erst bei Beendigung der Trance wirklich bewusst, das heißt du gehst im nachhinein Off-Play mit dem Auspex-Zeichen zum anderen und erfragst dessen Gedanken. Dazu sagst du: "Ich lese deine Gedanken mit [Zahlenwert]". Nachdem das Opfer seinen temporären Willenskraft-Wert abgezogen hat, berichtet er Dir von seinen Gedanken (siehe Tabelle nächste Seite)

Der Zahlenwert ergibt sich aus deinem Intelligenz-Wert plus sechs

Zahlenwert minus temporäre Willenskraft des Opfers	Gedankenebenen
0	Kein Lesen möglich
1	Man hört, was der andere ohnehin gerade sagt oder sagen würde
2 – 4	Man liest die allgemeinen Gedanken, die dem anderen durch den Kopf gehen, in verschiedener Tiefe und Klarheit. (Ermessen des Spielers des Betroffenen)
5	ganze Gedankenmuster und eventuelle Pläne können gesehen werden
6 – 7	Verborgene Hintergedanken zu den momentanen Gedanken können erkannt werden Zum Beispiel, ob der Betreffende gerade lügt oder Halbwahrheiten sagt.
8 – 9	Hier können sogar tiefere Erinnerungslagen, die im Zusammenhang mit den momentanen Gedanken stehen, erkannt werden
10	Das Leben des anderen liegt vor dem Benutzer, er kann beliebige Fragen stellen

## ●●●●● PSYCHISCHE PROJEKTION (PSYCHIC PROJECTION)

Du kannst deinen Astralkörper von deinem Körper lösen und dich frei mit ihm durch die Astralebene bewegen. Dazu brauchst du einen Wahrnehmungs-Wert von mindestens vier und musst einen Willenskraft-Punkt ausgeben. Du bist durch eine silbernen Astralkordel mit deinem Körper verbunden, der nach Verlassen in einen torporähnlichen Zustand fällt. Wenn die Kordel zerschnitten wird (nur auf der Astralebene möglich) verlierst du dich hoffnungslos in dieser Welt der Schatten. Dein In-Play-Körper ist (theoretisch) nackt, du kannst keine Gegenstände mit dir nehmen und die reale Welt nur beobachten (Auspex kann benutzt werden). Du selbst kannst nicht gesehen werden, auch wenn Vampire mit Auspex vier sich beobachtet fühlen und ab Auspex fünf spüren, dass "irgend etwas" in der Nähe ist. Es ist dir aber möglich, durch Einsatz eines Willenskraft-Punktes pro Runde geistartig sichtbar zu werden und zu sprechen. Dass dein Körper sich im Astralzustand befindet, symbolisierst du durch ein rotes und ein weißes Band am Körper, die Mitspieler müssen dich dann ignorieren und dir sogar Off-Play Türen öffnen. Des weiteren legst du alle deine spielrelevanten Sachen und einen Zettel mit einer Beschreibung deines Körpers an den Ort, wo du selbigen zurücklässt. Der Astralkörper ist theoretisch in der Lage sich mit einer Geschwindigkeit von bis zu achthundert Kilometern in der Stunde zu bewegen. Das bedeutet für das Spiel, dass du dich Off-Play von Autos, in denen Charaktere sind, mitnehmen lassen, selbst ein "Off-Play-Auto" nutzen oder sogar in Astralform auftauchen kannst, wenn sich dein Charakter eigentlich in einer anderen Stadt befindet. Es ist hierbei aber nicht möglich, "theoretisch"

und Off-Play an Orten zu sein oder Leuten zu folgen, wenn es einem als Spieler nicht möglich ist, zu erscheinen. In einem solchen Fall gibt es dann Störungen in der Astralebene, die dich aufhalten.

### Achtung:

Wenn du als Astralkörper Zeuge von Dingen wirst, die bei dir Frenzy oder Röttschreck auslösen würden, musst du normal Willenskraft-Punkte ausgeben oder augenblicklich in deinen Körper zurückkehren und in Raserei oder Panik verfallen.

Ein Zusammentreffen mit anderen Kreaturen, die sich gerade auf der Astralebene befinden, ist zwar ausnehmend unwahrscheinlich, aber möglich. Wenn der eine den anderen zum Verlassen des Ortes zwingen oder einfach nur schaden möchte, kommt es zu einem geistigen Kampf, in dessen Verlauf theoretisch versucht wird, die Astralkordel des anderen zu zerbrechen. Dieser geistige Kampf wird simuliert, indem der temporäre Willenskraft-Wert wie die Gesundheitsstufen, der Intelligenz-Wert wie der Soaking-Wert und der Manipulation-Wert wie der Schadens-Wert behandelt werden. Jede Runde, die die Beteiligten in Berührung zueinander stehen, wird eine beidseitige Attacke ausgeführt. Der Schwächere sollte sehen, dass er schnell das Feld räumt, da, sobald er null Willenskraft-Punkte hat, seine Astralkordel zerschnitten ist. Verfolgungen müssen ausschließlich durch Laufen ausgespielt werden, da es keine materiellen Hindernisse auf der Astralebene gibt.

## GESCHWINDIGKEIT (CELERITY)

Vampire mit Geschwindigkeit können sich für kurze Zeiträume mit einer übermenschlichen Geschwindigkeit bewegen. Da dies Live leider nicht ausgespielt werden kann, wird die Fähigkeit folgendermaßen simuliert: Es gibt Vorteile im Kampf und eine Fair-Escape-Regel.

**Fair-Escape:** Du kannst mit Geschwindigkeit vor anderen fliehen, wenn Du ein freies Fluchtfeld hast. Es darf kein Gegner mehr in Deiner unmittelbaren Nähe sein. Du rufst dann Deinen Geschwindigkeitswert und gibst Fersengeld, Deine Verfolger müssen sich zurückfallen lassen und dürfen die maximal mit Gehgeschwindigkeit folgen. Charaktere mit gleicher oder höherer Geschwindigkeitsstufe können Dich normal verfolgen. Fair Escape kostet Dich einen Blutpunkt pro angewandter Disziplins-Stufe (z.B.: Fair Escape mit Celerity 3 kostet drei Blutpunkte, der Vampir kann aber auch nur mit Celerity 1 oder 2 fliehen, um Blut zu sparen. Hauptsache, er ist schneller als seine Verfolger...).

Im Kampf (siehe Kampf) wird deine erhöhte Geschwindigkeit auf zwei Arten simuliert:

**Für den Angriff:** Bei bestimmten Geschwindigkeits-Stufen bist du so "schnell", dass du in der Lage bist, Mehrfachtreffer zu landen. Bei einem Treffer rufst Du dann einfach zweimal Deinen Schadenswert (z.B.: 'Zweimal 4') Die Anwendung einer solchen Geschwindigkeits-Stufe kostet dich für jeden Mehrfachtreffer einen Blutpunkt, der Gegner kann jeden Einzeltreffer einzeln soaken.

**Für die Verteidigung:** Du kannst bei bestimmten Geschwindigkeits-Stufen deine Schnelligkeit so nutzen, dass du Schlägen "ausweichen" kannst. Dies wird simuliert, indem du zum Beispiel jeden zweiten Treffer, den du abkommst, vollständig ignorieren kannst. Diese Anwendung kostet die in der Stufe angegebene Anzahl an Blutpunkten und muss durch "Ausweichen!" angesagt werden.

Um deine Geschwindigkeit-Stufen nutzen zu können, musst du zu Beginn einmal laut "Celerity" oder "Geschwindigkeit" rufen, da die Umstehenden eigentlich sehen, dass du dich schneller bewegst. Wenn du Geschwindigkeit wieder beenden willst, musst du "Celerity-Stop" oder "Geschwindigkeit-Stop" rufen.

### ● **GESCHWINDIGKEIT**

Diese Stufe hilft dir nur für Fair-Escape

### ●● **GESCHWINDIGKEIT**

Du kannst jeden zweiten Treffer, den du erhältst, vollständig ignorieren. Dies kostet dich für jeden ignorierten Treffer zwei Blutpunkte. Der erste Treffer kann nicht ignoriert werden!

### ●●● **GESCHWINDIGKEIT**

Du machst einen Doppeltreffer. Das heißt, wenn du einen Schlag beim Gegner landest, rufst du "Zwei mal [Schadens-Wert]"

### ●●●● **GESCHWINDIGKEIT**

Du kannst jeden zweiten Treffer, den du erhältst, vollständig ignorieren. Dies kostet dich für jeden ignorierten Treffer einen Blutpunkt. Der erste Treffer kann nicht ignoriert werden!

### ●●●●● **GESCHWINDIGKEIT**

Du machst einen Dreifachtreffer. Das heißt, wenn du einen Schlag beim Gegner landest, rufst du "Drei mal [Schadens-Wert]"

---

## **BEHERRSCHUNG (DOMINATE)**

---

Diese Fähigkeit versetzt dich in die Lage, den Geist anderer zu manipulieren und ihnen deinen Willen aufzuzwingen. Dazu musst du mit dem Opfer mindestens eine volle Sekunde (einundzwanzig) Blickkontakt halten, in dessen Geist eindringen und dem Unterbewusstsein des Opfers deinen Willen verbal mitteilen. Sonnenbrillen schützen nicht direkt, sie erzwingen nur die Ehrlichkeit des Betroffenen, ob ein Blickkontakt bestand.

Es ist möglich, das Gesagte durch Gesten (mit dem Finger zeigen) zu ergänzen. Hierbei ist äußerste Präzision in der Formulierung notwendig, da das Unterbewusstsein des anderen bemüht ist, den Sinngehalt des Zwanges in einer Art und Weise zu interpretieren, die am besten für das Opfer ist. Das heißt zum Beispiel ein Kommando, welches das Opfer nicht versteht, muss auch nicht ausgeführt werden, es wird dann nur kurz verwirrt herumstehen.

Es ist unmöglich, einen Vampir einer niedrigeren Generation zu beherrschen. Dies sollte im Zweifelsfall Off-Play geklärt werden. In-Play bemerkst du, wie du von seinem Geist zurückgeschmettert wirst.

Im Spiel beherrscht du, indem du deinem Opfer in die Augen schaust und "Dominate" oder "Beherrschung" mit einem Zahlenwert sagst. Der Zahlenwert ist davon abhängig, welche Beherrschungs-Stufe du verwendest und wie hoch das benötigte Attribut ist (siehe jeweils in den Stufen). Dein Opfer zieht sich von diesem Zahlenwert seinen temporären Willenskraft-Wert ab. Der Endwert zeigt an, wie stark deine Beeinflussung ist (siehe Tabellen in den Stufen). Ein Ergebnis unter eins bedeutet, dass dein Versuch zu schwach war. Dies spürst du selbst aber nicht, das heißt das Opfer kann, wenn es genug Erfahrung damit hat, eine Wirkung vortäuschen.

Es ist einem Vampir an dieser Stelle möglich, sich gegen deine Beherrschung zu wehren, indem er sich deutlich sichtbar abwendet und sich den vorher errechneten Endwert von seinem temporären Willenskraft-Wert abzieht. Dadurch bleibt er auch für eine Szene immun gegen weitere Beherrschungs-Versuche von dir.

### **Achtung:**

Du gibst deine Willenskraft-Punkte für das Abwenden, also dem Brechen des Blickkontaktes, aus. Das heißt, dass du dich nicht wehren kannst, wenn du dich nicht abwenden kannst.

Wenn das Opfer sich nicht abwendet, dringst du in sein Unterbewusstsein ein und gibst diesem verbal deine Anweisungen. Es kann sich außer bei Beherrschung-Stufe 1 nicht bewusst an diesen Vorgang erinnern, die Handlungen ergeben sich zwanghaft aus dem Unterbewusstsein. Danach ergibt der vorher errechnete Endwert die Ausmaße, mit der deinen Anweisungen Folge geleistet werden. Wenn das Opfer nicht genau weiß, wie stark es zu reagieren hat, kann es Off-Play bei dir nachfragen.

Das Opfer kann sich später natürlich Gedanken darüber machen, warum es deinen Befehl so bereitwillig ausgeführt hat, nachdem es dir in die Augen geguckt hat, bzw. warum es gerade nach einem Augenkontakt mit dir immer so zwanghaft merkwürdige Dinge tut. Darum solltest du sehr subtil vorgehen, um Rückschlüsse zu vermeiden.

Es ist bei den Beherrschungs-Stufen eins bis fünf nicht möglich sein Opfer zu suizidalen Aktionen zu zwingen.

### ● **BEFEHLE FÜR DEN MÜDEN GEIST (COMMAND THE WEARIED MIND)**

Du kannst deinem Opfer Kommandos geben, die es sofort befolgen muss. Das konkrete Kommando darf höchstens zwei Worte enthalten und sollte so eindeutig sein, dass das Opfer es ohne Missverständnisse befolgen kann. Es ist möglich, die Kommandowörter in einem Satz zu verbergen und zu betonen. Hierbei muss sich aber trotzdem der Sinngehalt der Kommandowörter aus sich selbst heraus ergeben. Der Satz, der drum herum geschmückt wird, steht für die Wirkung in keinem

Zusammenhang. Nur eine Geste darf erklärend hinzugefügt werden.

Dies ist die einzige Beherrschungs-Stufe in der du dein "Dominate [Zahlenwert]" erst nach dem Kommando angibst, das heißt dass das Opfer weiß, wogegen es sich wehrt. Der Zahlenwert ergibt sich aus deinem Manipulation-Wert plus sechs.

Zahlenwert minus temporäre Willenskraft des Opfers	Eifer
1 – 3	normale Ausführung
4 – 5	eifrige Ausführung
6 +	sehr eifrige Ausführung

### ●● HYPNOSE (MESMERIZE)

Du zwingst dein Opfer in eine kurze Trance und kannst eine Anweisungskette in seinem Unterbewusstsein implantieren. Es kann sich danach nicht bewusst an diese Trance erinnern. Es müssen eindeutige und konkrete Anweisungen über Handlungen sein, die das Opfer entweder sofort nach Ende der Trance, zu einem späteren Zeitpunkt oder nach einem genau definierten Ereignis ausführen muss. Anweisung wie "immer wenn ..., dann tust du ...", "Sage ab jetzt die Wahrheit" oder ähnliches sind nicht konkret genug.

Die Ausmaße der dominierbaren Handlungen ergeben sich aus der Tabelle. Es ist im Normalfall nicht möglich, das Opfer zu absolut untypischen Handlungen zu zwingen. Ein notorischer Feigling wird nicht kämpfen und ein "cooler Typ" sich nicht hochgradig lächerlich machen. Der Zahlenwert ergibt sich aus deinem Manipulation-Wert plus sechs.

Zahlenwert minus temporäre Willenskraft des Opfers	Folgendes nicht
1 – 3	merkwürdige oder untypische Handlungen
4 – 5	alles bis zum Limit
6 +	selbst untypische Handlungen möglich

### ●●● DER VERGESSLICHE GEIST (THE FORGETFUL MIND)

Auch hier zwingst du dein Opfer für die Zeit der Manipulation in eine kurze Trance, an die es sich später nicht erinnern kann. Während der Trance kannst du Erinnerungen des Opfers entfernen oder verändern. Auch hierbei musst du sehr präzise die verschiedenen Erinnerungen, die du löscht oder veränderst, beschreiben. Vor allem solltest du bei Veränderungen darauf achten, dass keine auffälligen Lücken entstehen. Dies wird ein wenig dadurch erleichtert, dass das Gehirn dazu neigt, kleine Ungereimtheiten und Lücken selbst zu ergänzen (Selbstverantwortung der Spieler).

Der Zahlenwert ergibt sich aus deinem Intelligenz-Wert plus sechs.

Zahlenwert minus temporäre Willenskraft des Opfers	Maximaler Eingriff
1	kann eine Periode bis zu 5min löschen (für 24h)
2	bis zu 30min löschen
3	bis zu 2h löschen oder bis zu 30min leicht verändern
4	bis zu 24h löschen oder bis zu 2h verändern
5	bis zu 1 Jahr löschen oder bis zu 24h verändern
6	bis zu 10 Jahre löschen oder bis zu 1 Jahr verändern
7	ein ganzes Leben löschen oder bis zu 10 Jahre verändern

Um eine gelöschte oder veränderte Erinnerung wiederherzustellen, muss der Anwender mindestens genauso viele Punkte auf Dominate und einen höheren Intelligenz-Wert haben als der Verursacher der Veränderung. Des Weiteren muss ein Punkt Willenskraft pro Versuch ausgegeben werden. Er aktiviert bei dieser Vorgehensweise gewissermaßen wieder die originalen Erinnerungselemente. Es muss genau definiert werden, welcher Zeitraum wieder reaktiviert wird. Hierbei gibt es keine Möglichkeit festzustellen, ob oder was verändert wurde, außer dass der Beherrschte sich wieder erinnert, wenn der richtige Zeitraum getroffen wurde. Selbst-Therapien sind nicht möglich.

### ●●●● KONDITIONIERUNG (CONDITIONING)

Hiermit kannst du jemanden auf dich und deinen Willen konditionieren. Dazu musst du mit deinem Opfer mehrere Male sprechen (mind. 15 min) und ihm eine Zusammenarbeit nahe legen. Jedes mal musst du am Ende des Gespräches Beherrschung mit deinem Charisma-Wert plus sechs anwenden. Wenn es sich nach Abzug des temporären Willenskraft-Wertes nicht wehrt, ist es näher daran, unter deine Konditionierung zu fallen. Endgültig konditioniert hast du dein Opfer erst, wenn du seinen achtfachen Wert in Selbstbeherrschung/Instinkt mit der Summe deiner Attacken erreicht hast. Da dein Charakter nicht genau weiß, wann dies der Fall ist, benachrichtigst du nach dem ersten gelungenen Mal die Spielleitung und die errechnet aus dem Wert deines Opfers, wie häufig du ihn noch erfolgreich konditionieren musst. Meistens wird diese Fähigkeit aber nur dazu benutzt, sich Menschen gefügig zu machen.

Wenn jemand auf dich konditioniert ist, brauchst du nicht mehr anwesend zu sein, um ihn beherrschen zu können (er muss dich nur hören können), er wird sich nicht mehr gegen deine Beherrschungs-Versuche wehren und auch ansonsten das meiste tun, was du ihm sagst. Außerdem fallen Beherrschungen durch andere schwerer, er kann zur Verteidigung 2 Punkte mehr vom Beherrschungswert des Gegners abziehen.

Der Nachteil bei Konditionierten ist, dass ihnen jede Form von Eigeninitiative abhanden kommt und sie dazu neigen, Anweisungen wörtlich auszuführen.

### ●●●●● BESESSENHEIT (POSSESSION)

Du kannst den Geist eines Menschen, der dir entfernt ähnlich sieht (du musst diesen Off-Play selber spielen), besetzen und seinen Körper benutzen (rotes Band umbinden, um anderes Äußeres anzuzeigen). Die Spielleitung kann auch die Möglichkeit zulassen, dass du mit einem gelben Band hinter der betreffenden Person herläufst und ihr alles sagst. Hierbei musst du natürlich alle Nachteile in Kauf nehmen, die sich aus der eingeschränkten Umsetzung deines Willens ergeben oder auf die Kulanz der Mitspieler hoffen.

Du musst dafür einen höheren Charisma-Wert haben, als die abgerundete Hälfte des temporären Willenskraft-Wertes deines Opfers. Du ziehst deinem Opfer jede Minute, die er gebannt in deine Augen starren muss, einen Willenskraft-Punkt ab. Der Übergang erfolgt, sobald der Willenskraft-Wert des Opfers auf null gesunken ist. An der Stelle, wo du eigentlich deinen Körper in einem torporähnlichen Zustand zurückläßt, legst du einen Zettel mit einer Beschreibung deines Körpers, bis du durch Berührung wieder in ihn zurückkehrst.

Welche deiner Disziplinen du im Körper des Menschen benutzen kannst, ergeben sich aus deinem Charisma-Wert (s.u.), und du hast die körperlichen Attribute des Menschen.

Wenn der menschliche Körper stirbt, kehrst du automatisch in deinen Körper zurück. Hierbei verlierst du fünf Willenskraft-Punkte und fällst, wenn du dadurch auf einen Wert unter eins kommst, in Torpor, aus dem du erst nach der regulären Dauer wieder erwachen kannst.

Der Mensch fällt nach dem regulären Übergang in Ohnmacht, aus der er erst nach Stunden mit nur einem Willenskraft-Punkt erwacht und erinnert nur verschwommene alpträumhafte Schemen des Erlebten, was die meisten aber sofort verdrängen.

Charisma-Wert	benutzbare Disziplinen
1	Keine
2 & 3	Auspex
4	Präsenz
5	Beherrschung, (Dementation)
6	Thaumaturgie, (Chimerstrie)
7	Verdunkelung, Tierhaftigkeit

### SEELENSTÄRKE (FORTITUDE)

Seelenstärke ist weniger eine Disziplin, die man anwendet, sondern ein Zustand des Körpers. Sie zeigt an, um wie viel härter und widerstandsfähiger der vampirische Körper geworden ist. Die verschiedenen Stufen von Fortitude geben einem die Möglichkeit, Verwundungen und auch Feuer oder Sonnenlicht besser zu widerstehen. Näheres unter Das Spiel/Kampf, Feuer & Sonnenlicht.

## VERDUNKELUNG (OBFUSCATE)

Verdunklung (Obfuscate) gehört zu den am häufigsten missverstandenen Fähigkeiten in diesem System. Jemand der Verdunklung einsetzt, verschwindet zwar aus der Sicht des anderen (je nach Stufe), wird aber nicht unsichtbar im physikalischen Sinne. Statt dessen ignoriert jeder den Verdunkelten, das Gehirn weigert sich gewissermaßen, ihn wahrzunehmen.

Solange der Kainit verdunkelt ist, werden auch seine Spuren, sein Spiegelbild, seine Abbildung auf Film oder Videobändern ignoriert, sogar eine Salve aus einer automatischen Waffe wird den Verdunkelten nicht treffen. Sobald die Verdunkelung endet, kann jeder wieder die Spuren und Filmaufnahmen des Verdunkelten wahrnehmen.

Der Anwender muss sich in eine leichte Trance begeben, in der er seine Ausstrahlung vollkommen zurücknimmt. Er muss sich aus dem aktiven Geschehen komplett heraushalten. Sich zu aufdringlich zwischen Leute zu drängen, jemanden ein Tonbandgerät vor die Nase zu halten, oder körperliche Angriffe sind damit nicht vereinbar (s.u.). Auch erschreckende Ereignisse wie Feuer, Sonnenlicht und direkt neben dem Charakter aufschlagende Projektile können ihn aus der Konzentration und der Verdunkelung reißen!

Auch hebt sich die Verdunklung auf, sobald er einen Gegenstand hochhebt (Ausnahme: Türen und Fenster öffnen). Will er einen Gegenstand (oder eine Person) "mitverdunkeln", muss er die Verdunkelung aufheben und mit dem Gegenstand in der Hand neu aufbauen, wobei er für zwei Runden sichtbar ist (s.u.). Stellt er einen "mitverdunkelten" Gegenstand einfach nur ab, fällt dieser von alleine aus dem Wirkungskreis, mitverdunkelte Personen benötigen eine Runde, um sich wieder zu fassen. Je nach der Stufe des Anwenders ist der Drang, ihn zu ignorieren, stärker oder schwächer ausgeprägt, und kann sogar dazu führen, dass der Betroffene die Erinnerung an den Anwender kurzzeitig verliert.

In den Stufen eins bis vier kannst du nur bis zu deiner eigenen Masse Objekte, wie deine Kleidung oder Gegenstände, "mitverdunkeln".

Um den anderen Spielern anzuzeigen, dass und auf welcher Stufe du gerade verdunkelt bist, platzierst du eine Hand auf den gegenüberliegenden Schulter-Brust-Bereich und zeigst mit deinen Fingern die Höhe des Verdunkelungs-Wertes an, den du gerade benutzt. Du kannst aber auch eine weiße (am besten auch fluoreszierende) Binde oder ein Knicklicht tragen und die Höhe deiner Verdunkelung auf Anfrage anzeigen (Auspex-Zeichen).

#### Achtung:

Es ist einem Charakter mit einer höheren Auspex-Stufe möglich, dich zu sehen. Er weiß auch, dass du gerade versuchst, dich vor ihm zu verdunkeln.

## **VERDUNKELUNG UND KAMPF**

Es ist nicht möglich, plötzlich aus der Verdunkelung aufzutauchen, anzugreifen und wieder zu verschwinden. Vielmehr muss das Obfuscat-Zeichen deutlich weggesteckt bzw. aufgehoben werden, was mindestens 3 Sekunden dauern sollte. In dieser Zeit ist man angreifbar und weitestgehend verteidigungslos! Gerade bei größeren Aktionen werden Knicklichter verwendet. Hierzu muss das Knicklicht deutlich über dem Kopf gehalten werden. Entdunkelt man sich, muss man das Knicklicht langsam senken und in die Tasche stecken - und ist in dieser Zeit angreifbar. Verdunkelt man sich wieder, so muss das Knicklicht hervorgeholt und wieder über den Kopf gehoben werden!

Erst danach sind weitere Aktionen möglich. Sich danach wieder zu Verdunkeln dauert ebenfalls mind. 3 Sekunden, und erst ab Stufe 4 kann man sich vor den Augen von anderen direkt verdunkeln!

### **● SCHATTENMANTEL (CLOAK OF SHADOWS)**

Auf dieser Stufe ist es dir möglich, aus der Wahrnehmung anderer heraus in den Schatten zu verschwinden. Dazu musst du dich an einen sehr schattigen Bereich bei oder hinter einem größeren Objekt wie einem größeren Busch, Baum, Häuserecke oder ähnlichem begeben und dort völlig bewegungslos verharren. Jemandem, der aktiv sucht, ist es trotzdem möglich, dich zu finden.

### **●● UNSICHTBARE GEGENWART (UNSEEN PRESENCE)**

Du kannst dich unter anderen bewegen, ohne dass diese dich beachten. Dazu musst du dich aber absolut unauffällig verhalten, das heißt keine auffälligen Geräusche machen, nicht zu nah an andere herangehen oder dich hastig bewegen. Jemand, der aktiv nach dir oder jemandem, der sie belauschen könnte, Ausschau hält, wird dich aber entdecken.

### **●●● MASKE DER TAUSEND GESICHTER (MASK OF THOUSAND FACES)**

Mittels dieser Fähigkeit kann der Anwender sein Aussehen soweit verändern, dass er nicht mehr erkannt werden kann. Es ist nicht möglich, jemand anderes zu kopieren, man kann aber bei verschiedenen Anwendungen das gleiche Aussehen wählen.

Um dies anzuzeigen, trägt man ein rotes Band am Körper. Auf Anfrage erklärt man sein verändertes Aussehen (oder man maskiert sich etwas/wechselt die Kleidung) Dies mit einem höheren Auspex-Wert durchschaut werden kann.

Auch kannst du die Stufe zwei "Unsichtbare Gegenwart" jetzt als Stufe drei, das heißt du kannst dich ein wenig auffälliger bewegen und bist selbst von Charakteren, die nach dir suchen, nicht mehr wahrnehmbar. Andere neigen sogar dazu, dir automatisch aus dem Weg zu gehen. Auffällige Handlungen wie zum Beispiel sprechen, noch nicht verdunkelte Gegenstände in die Verdunklung nehmen oder Waffen zu benutzen machen dich sofort sichtbar für alle, in deren Blickfeld du dich dabei befunden hast (auch

Augenwinkel). Wenn du erst einmal von einem anderen gesehen worden bist, bleibst du für ihn sichtbar, bis du aus seinem Sichtfeld verschwunden bist.

### **●●●● VERSCHWINDEN VOR DEM GEISTIGEN AUGE (VANISH FROM MIND'S EYE)**

Ab diesem Grad wirst du so weit ignoriert, dass nur absolut untrügliche und nicht anderweitig erklärbare Anzeichen deiner Präsenz bei anderen gerade mal zur Erkenntnis führen, dass irgend jemand dort sein müsste (Krach, Sprechen, kurze Berührungen, sich von alleine öffnende Türen, ohne dass Zugluft herrscht). Alles andere versucht sich das Unterbewusstsein des Opfers dieser Fähigkeit so gut es geht anderweitig zu erklären.

Fußstapfen, die irgendwo enden, führen nicht zum Gedankenschluss, dass der Verdunkelte dort stehen müsste, auch eine Geräusch-Ortung ist nicht möglich und die durch in die Luft geworfenes Mehl entstehende Silhouette wird genauso ignoriert. Man wird sogar unbewusst um die Person herum gehen, nur um sie nicht anzurempeln und sogar Schläge, deren Verlauf nicht ganz bewusst gesteuert werden, wird man an ihr vorbei setzen.

Einen mit dieser Stufe Verdunkelten zu sehen ist ohne einen absolut triftigen Beweis für dessen Anwesenheit nicht möglich. Diese Stufe ermöglicht sogar, verdunkelt zu sprechen oder direkt vor den Augen von jemanden zu verschwinden.

Außerdem verliert jemand, der weniger Willenskraft-Punkte hat als du Charisma und vor dessen Augen du verschwindest, jedwede Erinnerung an dich, bis er dich das nächste Mal sieht. (bitte im Spiel nur anwenden, wenn es wirklich einen Sinn hat und die Vermutung gegeben ist, dass es klappt)

### **●●●●● SCHUTZMANTEL FÜR DIE VERSAMMELTEN (CLOAK THE GATHERING)**

In dieser Stufe lassen sich andere Lebewesen (oder Vampire) "mitverdunkeln". Hierbei müssen alle, die in der Verdunklung sind, in einer körperlichen Kontaktkette mit dem Benutzer stehen und den Verdunklungswert, den der Benutzer auswählt, anzeigen. Der Benutzer kann maximal halb so viele (abgerundet) Personen "mitverdunkeln", wie er Charisma hat.

---

## **STÄRKE (POTENCE)**

Stärke (Potence) ist weniger eine Disziplin, die man anwendet, als ein Zustand des Körpers. Sie zeigt an, um wie viel stärker und kräftiger der vampirische Körper im Verhältnis zum menschlichen geworden ist. Dies ist eine übernatürliche Kraft und zeigt sich nicht in der Muskulatur. Deine Stufe in Stärke rechnet sich bei den Regelvorgängen, wo es auf deine Kraft ankommt, häufig als doppelter Wert zu deiner normalen Körperkraft dazu. Genaueres unter Das Spiel/Kampf & Kraftakte.

### **Achtung:**

Es ist nicht möglich, mit Stärke Rüstungs- oder Körperteile abzureißen.

---

## PRÄSENZ (PRESENCE)

---

Vampire mit der Disziplin Präsenz (Presence) haben die Kunst gemeistert, die Auswirkungen ihrer Ausstrahlung zu verstärken und die Emotionen jener, die ihrer ansichtig sind, zu manipulieren. Die Wirkung von Präsenz ist oft schwer auszuspielen, deshalb ist es wichtig, dass sich die 'Opfer' auf dieses Spiel einlassen und damit dem Anwender beim Ausspielen der Disziplin helfen.

Zunächst sollte sich jeder überlegen, ob er sich gegen einen Präsenzversuch überhaupt mit Ausgabe von Willenskraft wehren will, die ja im Endeffekt vor allem positive Gefühle weckt. Man muss also Gründe haben, wie zum Beispiel intensive Abneigung. Auch wenn der Anwender im Laufe der Präsenz etwas vom Opfer fordert, was sehr gegen dessen Ideale geht, kann hier ein Abwenden denkbar sein.

### ● EHRFURCHT (AWE)

Diese Stufe versieht dich mit einer faszinierenden Ausstrahlung, die andere dazu bringt, dir gegenüber eher positiv eingestellt zu sein und deine Meinung zu unterstützen. Da es aber im Spiel meistens ausnehmend albern ist, faszinierend wirken zu wollen, ohne es spielen zu können, empfehlen wir diese Fähigkeit nur in Einzelsituationen zu benutzen.

Am besten nutzt du sie nur in einer Situation, in denen Du einen Gegner dazu bringen willst, Dir gegenüber aufgeschlossener zu sein oder nicht so hart gegen dich zu agieren. Deinem Opfer gegenüber sagst Du, dass du Ehrfurcht mit einem Wert [Charisma-Wert] anwendest. Du kannst auch als Zeichen mit einem Finger eine für das Opfer sichtbare schleifenförmige Bewegung durchführen, solange Du die Disziplin aufrecht erhältst. Das Opfer bemüht sich, die Wirkung vernünftig je nach Höhe des Wertes auszuspielen oder sich mit einem Willenskraft-Punkt pro Runde gegen die Auswirkung zu wehren.

#### Achtung:

Die Auswirkungen von Ehrfurcht können nicht "regelt-technisch eingefordert" werden, da sie sehr schwammig sind. Man kann nur darauf hoffen, dass der andere Charakter von einem fairen Spieler gespielt wird.

Jeder mit dieser Fähigkeit kann aber davon ausgehen, dass seine Off-Play Nahrungssuche leichter vonstatten geht.

### ●● BLICK DER FURCHT (DREAD GAZE)

Jeder Kainit ist in der Lage, durch Entblößen der Fangzähne und wildes Anfauchen, Angst in Sterblichen zu erzeugen. Mit dieser Fähigkeit verstärkst du deine Ausstrahlung bei dieser Handlung so stark, dass selbst Kainiten von Furcht vor dir befallen werden.

Um diese Stufe einsetzen zu können, musst du den anderen direkt und imposant anfauchen (wäre schön, wenn dabei real Fangzähne zu sehen wären) und ihm deinen Charisma-Wert nennen. Dies zwingt ihn dazu, für die Dauer deines Charisma-Wertes in Runden, furchtsam vor dir zurückzuweichen. Danach sollte das Opfer weiterhin eingeschüchtert sein, wenn es nicht genug Aggression aufgestaut hat, um den Anwender anzuschreien oder anzugreifen.

Es ist nicht möglich, sich gegen den ersten Einsatz von "Blick der Furcht" zu wehren. Gegen die Auswirkungen von innerhalb der folgenden Szene erfolgenden Anwendungen auf die gleiche Person kann sich ein Kainit mit soviel Willenskraft-Punkten wehren, wie der angesagte Charisma-Wert hoch ist. Wenn das Opfer sich einmal erfolgreich gewehrt hat, bleibt es eine Szene lang immun.

Diese Fähigkeit wirkt zwar nur auf ein Opfer zur Zeit, aber alle Umstehenden spüren doch die übernatürliche Ausstrahlung des Anwenders, das heißt dass eine Anwendung unter Menschen einen massiven Maskeradebruch darstellen würde.

#### Achtung:

Ein "hingeluschtes" Anfauchen muss nicht beachtet werden.

### ●●● ENTZÜCKEN (ENTRANCEMENT)

Nachdem du mindestens eine von deinem Charisma abhängige Zeit (siehe Tabelle) mit jemanden "geflirtest" hast, kannst du in ihm Gefühle der Liebe entfachen. Diese Gefühle gleichen einem starken "verknallt sein", das heißt das Opfer ist bemüht, dem Anwender zu gefallen und ihn glücklich zu machen. Dabei bleibt er aber seiner Natur treu und neigt nicht zu untypischer Selbstgefährdung.

Dies beschränkt sich nicht auf verschiedene Geschlechter, wobei aber eine strikt heterosexuell orientierte Person die Gefühle zu dem gleichen Geschlecht auf seine Art als extrem starke Sympathie interpretieren würde. Auch muss hierbei der "Flirt" natürlich anders gestaltet werden.

Nach der Dauer des Flirts sagst du dem Betroffenen, dass Liebesgefühle in ihm aufkommen. Er hat jetzt die Möglichkeit, sich gegen die aufkommenden Gefühle mit einem Willenskraft-Punkt zu wehren. Er muss aber jedes Mal, wenn er dem Anwender in der selben Nacht erneut länger als eine Runde ins Gesicht schaut, wieder einen Willenskraft-Punkt ausgeben, um sich der erneut aufkommenden Gefühle zu erwehren (der Anwender kann dies natürlich stoppen). Ob das Opfer darauf kommt, dass es manipuliert wurde, hängt davon ab, wie viel bewusste Erfahrung es mit dieser Fähigkeit gemacht hat und wie untypisch eine solche spontane Gefühlsentwicklung für es ist (Fairness!).

Die Zeit, die du flirten musst, ergibt sich aus der Tabelle unten. Die Dauer des Gefühls ergibt sich aus dem Charisma-Wert des Anwenders plus sechs abzüglich des temporären Willenskraft-Wertes des Opfers in Tagen. Du kannst dein Entrancement nur auf eine Person zur Zeit ausrichten.

Charisma-Wert	Mindestdauer des Flirts
1	8 min
2	4 min
3	2 min
4	1 min
5	½ min
6	1 Satz
7	1 Wort oder Blick

## ●●●● HERBEIRUFEN (SUMMON)

Die Anwendung von Herbeirufen entfacht in einer Person, die du schon einmal persönlich getroffen haben musst, das übermächtige Bedürfnis, zu dir zu kommen und ein Gefühl für die Richtung, die sie dafür einschlagen muss. Dabei spürt das Opfer die Grundintention des Rufs, was natürlich Auswirkungen auf das weitere Verhalten des Opfers hat

Es handelt sich hier um eine ausnehmend unzuverlässige Fähigkeit, man kann sich nie sicher sein, ob und wann der Herbeirufen-Impuls bei dem anderen ankommt.

Du musst der Spielleitung Bescheid geben, wenn du Herbeirufen anwendest. Diese wird den Betroffenen benachrichtigen. In dieser Benachrichtigung sollte die Stärke des Rufs (Charisma-Wert), die Intention, die Eile, die der Betroffene an den Tag legen muss (s.u.) und an welchem Ort der Anwender wann zu finden ist, enthalten sein (dieser Ort ist dem Charakter natürlich nicht genau bekannt, er fühlt sich nur in diese Richtung gezogen).

Die In-Play-Verfügbarkeit allein entscheidet dann über die Verzögerung, mit der das Herbeirufen aktiv wird. Die Eile des Kommens nach Empfang des Impulses ergibt sich aus der Tabelle unten.

Das übermächtige Bedürfnis zu kommen lässt es natürlich nicht zu, dass der Betroffene Bemühungen unternimmt, um sich von anderen aufhalten zu lassen. Er wird von sich aus alle notwendigen Schritte unternehmen, um dem Ruf zu folgen. Natürlich kann er andere bitten, ihn zu begleiten (aber nicht, wenn zu befürchten ist, dass sie ihn davon abhalten, zu gehen).

Der Betroffene ist in der Lage, sich gegen diesen Drang zu wehren, indem er sofort nachdem ihn der Ruf erreicht hat Willenskraft-Punkte in Höhe des Charisma-Werts des Anwenders ausgibt. Dies macht ihn für eine Woche gegen alle Herbeirufen-Rufe immun (auch die von anderen). Diese Zeit kann er dann nutzen, um Vorkehrungen für den Fall zu treffen, dass der Ruf in der nächsten Nacht wiederholt wird.

Ein späteres Herbeirufen von jemand anderem kann ein vorhergehendes "überlagern", wenn der Charisma-Wert des späteren Anwenders den des vorherigen übersteigt. Das alte Herbeirufen wird dadurch "gelöscht".

Charisma-Wert	Eile des Betroffenen
1 & 2	sehr langsam und zögerlich
3 & 4	normale Geschwindigkeit
5 +	schnellste ihm mögliche Weise

## ●●●●● MAJESTÄT (MAJESTY)

Majesty verstärkt die Faszination deiner Ausstrahlung in kaum vorstellbare Höhen. Alle, die deiner ansichtig sind, werden von kaum kontrollierbarer Ehrfurcht, Respekt und Bewunderung ergriffen. Schon der Gedanke, das Missfallen des Anwenders zu erregen, indem man ihm widerspricht oder sich ihm gegenüber unhöflich verhält, ist kaum denkbar. Majesty wirkt im

Halbkreis (180°) vor dem Anwender, hinter dem Anwender ist die Wirkung zwar spürbar, aber sehr abgeschwächt. Sollte sich jemand nicht sicher sein, ob er voll von der Auswirkung betroffen ist, so kann er davon ausgehen, dass er es ist...

Gerade hier ist es für die Opfer wichtig, ihre Einstellung zum Anwender zu überdenken und dementsprechend zu spielen. Gegner werden zurückgedrängt, fallen in die Knie, ergeben sich oder fliehen. Verbündete verharren in Ehrfurcht, folgen den Anweisungen und scharen sich um den Anwender bzw. werfen sich mutig für ihn in den Kampf.

Für jede Handlung, die sich gegen diesen Drang stellt, muss der Betroffene einen Willenskraft-Punkt ausgeben. Wenn er den Anwender gar angreifen will, muss er Willenskraft-Punkte in Höhe des Charisma-Wertes des Anwenders ausgeben (das beinhaltet auch das Aktivieren eines ev. eigenen Majesty).

Als Zeichen, dass der Anwender Majesty benutzt, streckt er beide Arme mit nach außen gerichteten Handflächen nach jeweils schräg unten von sich und sagt gut verständlich "Majesty" oder "Majestät" mit seinem Charisma-Wert. Dieser Wert ist auch ausschlaggebend dafür, wie stark das Majesty ist, das heißt jemandem mit nur Majesty eins oder zwei muss man nicht soviel Respekt zollen, wie jemandem mit vier, fünf oder höher.

---

## GESTALTWANDEL (PROTEAN)

Gestaltwandeln (Protean) ist die Fähigkeit, seinen Körper teilweise -in höheren Stufen gänzlich- in nicht-menschliche Materie zu verwandeln. Dies ist natürlich schwierig direkt auszuspielen und deshalb muss jeder Spieler mit dieser Fähigkeit immer einige Requisiten mit sich führen.

### ●● GLANZ DER ROTEN AUGEN (GLEAM OF RED EYES)

Durch diese Fähigkeit kannst du selbst im tiefsten Dunkel sehen und deine Augen leuchten rot. Dies kann sehr selten wirklich ausgespielt werden, es steht aber jedem frei sein, sein Nachtsichtgerät mit roten Leuchtdioden auszustatten und als In-Play nicht vorhanden zu deklarieren.

### ●● WOLFSKLAUEN (WOLF CLAWS)

Du bist in der Lage dir bis zu 5cm lange Klauen an allen Fingern wachsen zu lassen. Dieser Vorgang kostet einen Blutpunkt. Dadurch verursacht man mindestens einen Punkt schweren Schaden. Dazu solltest du aber vernünftig ausholen und den Schlag richtig durchziehen. Faustschläge machen nur normalen Schaden.

Simuliert werden die Klauen entweder, indem du dir einzelne Latex-Klauen-Finger oder einen Latex-Klauen-Handschuh anziehst. Die Dauer, die du Off-Play zum Anziehen brauchst, ist auch die, die du In-Play brauchst, um sie dir wachsen zu lassen. (Bitte die Latex-Klauen nicht herumliegen lassen oder in der Hand halten, dies wirkt sehr unschön).

Du kannst die Klauen jederzeit wieder einziehen.

## ●● VERSCHMELZUNG MIT DER ERDE (EARTH MELD)

Wenn du einen Blutpunkt aus gibst, kannst du im Erdboden versinken und mit der Erde verschmelzen. Dort bleibst du dann bis zum nächsten Sonnenuntergang. Dazu musst du direkt auf Erde/Sand stehen, das heißt keine Steine, Decken, Holz oder anderes darf zwischen dir und der Erde sein. Du musst laut ankündigen "Ich verschmelze mit der Erde". Während dieser Worte darf zum Beispiel noch zugeschlagen werden. Dann bindest du dir das gelbe Off-Play Band sichtbar an den Körper und verlässt die Szenerie möglichst ohne andere Spieler zu stören.

Bedenke, dass du in der nächsten Nacht exakt an dieser Stelle wieder herauskommen musst. Das heißt wenn ein andere Charakter die Stelle kennt und dir dort auflauert, muss dies ausgespielt werden.

Ein simples Ausbuddeln ist nicht möglich, da der Kainit mit der ihn umgebenden Erde in beträchtlicher Tiefe verschmilzt.

## ●●●● SCHATTEN DES TIERES (SHADOW OF THE BEAST)

Du kannst deinen Körper in den eines Wolfes oder den einer Fledermaus verwandeln. Mit diesem Körper kannst du dich frei in der Fortbewegungsart des Tieres bewegen.

Die Verwandlung in eine Fledermaus kostet dich einen Blutpunkt und dauert drei Runden. In dieser Zeit bindest du dir ein rotes Tuch um und holst eine dieser neckischen Gummifledermäuse hervor, welche mindestens eine Flügelspannweite von 20 cm haben sollte. Mit dieser bewegst du dich dann in die gewünschte Richtung. Wenn es dir in dieser Form eigentlich gelingen würde, In-Play näher an andere Charaktere heranzukommen, müssen sie dich zum Beispiel Off-Play auf den Balkon lassen o.ä.. Wenn du zu nah an andere herankommst, kann dich ein gezielter Schlag auf die Fledermaus verwunden. Auf der anderen Seite sollten andere Spieler auch einsehen, wenn du sagst, dass du nicht erreichbar über ihnen fliegst oder hinter einem Zaun. Der relative Abstand sollte dabei aber gewahrt bleiben.

Die Verwandlung in einen Wolf gestaltet sich da schon schwieriger. Da du nun mal nicht als Wolf durch die Gegend laufen kannst und auch die Benutzung eines großen Plüschwolfes selbst uns zu albern ist, kannst du die Fähigkeit nicht im Zusammenspiel mit anderen Charakteren einbringen. Du kannst es nur theoretisch erzählerisch mit der Spielleitung ausspielen. Die Verwandlung in einen Wolf dauert eine Stunde und kostet dich ein Blutpunkt. Die Rückverwandlung dauert eine Runde. Wenn du einen perfekt dressierten Schäferhund mit Latex-Zähnen und -Pfoten hast, kannst du auch den verwenden und mit einem roten Tuch nebenher laufen. Als Ersatz dafür kann ein Kainit mit dieser Fähigkeit nicht von Werwölfen als Vampir "gewittert" werden, er hat sogar eine von Werwölfen als angenehm empfundene "wölfische" Aura.

## ●●●●● NEBELGESTALT (FORM OF MIST)

Du kannst deinen Körper in einen Nebeldunst verwandeln. Dieser behält seinen totalen Zusammenhalt, kann aber beliebig geformt oder verdünnt werden, so dass du zum Beispiel durch Schlüssellöcher fließen kannst. Du kannst dich mit Gehgeschwindigkeit fortbewegen und bist immun gegen körperliche Angriffe, da diese durch dich durch gehen. Wenn du in dieser Form von Feuer oder Sonnenlicht verwundet wirst, wirken diese so, als ob du einen Punkt Fortitude mehr hast.

Der Verwandlungsprozess dauert drei Runden und kostet dich einen Blutpunkt. Deinen Zustand symbolisierst du durch ein grünes Gazé-Tuch am Körper. Außerdem wird die Nebelform so behandelt, als hättest du Obfuscate zwei, das heißt du wirst nur wahrgenommen, wenn ein Nebeldunst sehr auffällig wäre.

### Achtung:

Starker Wind kann dich vor sich her treiben. Du brauchst Stärke, um dich dagegen stemmen zu können. Wieviel Stärke du für welche Windstärke brauchst, überlassen wir deiner animalischen Intuition.

## THAUMATURGIE (THAUMATURGY)

Ein Vampir verliert durch seine Schaffung jede Form von magischen Fähigkeiten, die er vorher beherrscht hat. Die Tremere haben deshalb eine eigene Form von Blutmagie entwickelt, in der sie die Kraft aus ihrem vampirischen Blut ziehen, die Thaumaturgie. Das Erlernen dieser Disziplin ist sehr rigoros und die Ausübung sehr schwierig und es sollte gut überlegt werden, ob solche Selbstdisziplin in der Natur des Anwenders liegt.

Weitere Informationen zu den Pfaden und Ritualen der Tremere bei der Spielleitung erfragen.

## ● EIN SINN FÜR BLUT (A TASTE FOR BLOOD)

Schon durch die kurze Berührung von Blut anderer kannst du abhängig von der Höhe deines Wahrnehmung-Wertes einiges über diese in Erfahrung bringen.

Wahrnehmung	Information
1	Ob es sich um echtes Blut handelt
2	Von welcher Art diese Kreatur ist (Tier, Mensch, Vampir, etc.)
3	Wieviel Blut (in Blutpunkten) zum Zeitpunkt der Probe noch in dem Wesen war und wann ein Vampir sich zuletzt ernährt hat
4	Die ungefähre Generation eines Vampirs (11.-13., 8.-10., 5.-7., 2.-4.)
5	Ob der Betreffende jemals eine Generation durch Dablerie gewonnen hat
6	Wann ein Vampir das letzte mal Vampirblut getrunken hat (bis zu einem Jahr)
7	Die exakte Generation eines Vampirs

## ●● BLUTIGE EXTASE (BLOOD RAGE)

Du kannst einen Vampir dazu zwingen, eigenes Blut zu verbrauchen. Er wird sofort beginnen, Wunden zu heilen, seine Haut zu durchbluten und seine Körpertemperatur zu erhöhen. Dadurch erhöht sich die Gefahr, dass der Vampir aus Blutdurst in Frenzy geht.

Du musst dein Opfer berühren (beiläufig streifen reicht) und sagen: "Du verbrauchst [Zahlenwert] Blutpunkte". Der Zahlenwert ergibt sich aus deinem Manipulation-Wert minus eins. Das Opfer kann sich nicht gegen die Folgen wehren. Dies geht pro Opfer nur einmal pro Szene. Wenn die Berührung nicht auffällig war, kann dich das Opfer nicht zwangsläufig als Täter ausmachen.

## ●●● BLUT DER MACHT (BLOOD OF POTENCY)

Du kannst die Macht deines Blutes für einen kurzen Zeitraum so verstärken, dass sich deine Generation mit allen damit verbundenen Vorteilen senkt. Dein Manipulation-Wert (siehe Tabelle) zeigt an, um wie viele Stufen du deine Generation senken, oder wahlweise die Wirkungsdauer um eine Stunde zu verlängern kannst. Es ist nicht möglich, die Generation unter die vierte zu senken.

Der Anwender muss für jeden eingesetzten Punkt einen Blutpunkt an Blut real zu sich nehmen (das heißt 0,2 Liter rote Flüssigkeit).

Manipulation	Punkte für Dauer oder Generation
1	1 (keine Zeitverlängerung möglich)
2 - 3	2
4	3
5	4
6 - 7	5

## ●●●● VITAE-RAUB (THEFT OF VITAE)

Hiermit kannst Du Blut auch ohne direkten Kontakt aufnehmen. Die Quelle des Blutes muss in direkter Sicht und einem Höchstabstand von fünf Metern sein. Alle Anwesenden können eine rote Schliere vom Opfer/Behälter zu dir gleiten sehen.

Du sagst zum Opfer (bzw. einfach laut in den Raum, wenn es sich um einen Behälter handelt): "Du verlierst einen Blutpunkt, der sich durch den Raum zu mir bewegt". Dieser Blutpunkt geht dem Opfer verloren und wird von dir hinzugewonnen.

Die Dauer der Übertragung entspricht der Zeit, die man braucht, um den Satz vernünftig betont auszusprechen. Dies lässt sich beliebig oft wiederholen, bis man dabei gestört wird.

## ●●●●● BLUTKESSEL (CAULDRON OF BLOOD)

Du kannst durch Berührung eines Opfers (kein Hautkontakt nötig) dessen Blut zum Kochen bringen. Dazu sagst du: "Dein Blut siedet, du verlierst [Zahlenwert] Gesundheitsstufen und [Zahlenwert] Blutpunkte ohne Soaking". Wenn sich das Opfer losreißt, bevor du "Dein Blut siedet" gesagt hast, hat es keinen Schaden genommen. Sollte der Kontakt nach

vollständiger Beendigung des ganzen Satzes noch besteht, kannst du wieder von vorn anfangen. Der Schaden addiert sich jedes Mal nach Beendigung von "Dein Blut siedet". Es wird erwartet, dass man den kompletten Satz vernünftig betont ausspricht. Wie viele Blutpunkte du maximal

in jeder Runde zum Kochen bringen kannst, hängt von deinem temporären Willenskraft-Wert ab. Jeder zum Kochen gebrachte Blutpunkt geht dem Opfer verloren und verursacht eine Gesundheitsstufe Schaden, der nicht "gesoaked" werden kann. Dies ist für einen Menschen sofort tödlich.

Temp. Willenskraft	Kochende Blutpunkte
3 - 4	1
5 - 6	2
7 - 8	3
9 - 10	4

## ANDERE DISZIPLINEN

Es folgen Disziplinen, die normalerweise Mitgliedern der Camarilla-Clans nicht zur Verfügung stehen. Sie werden hier aufgeführt, um eine schnelle Reaktion auf einen Disziplineneinsatz durch ev. Anatonisten zu ermöglichen, ohne das allzu lange Regelerklärungen den Spielfluss stören.

## SCHIEMÄREN (CHIMERSTRY)

Schiemären ist die exklusive Disziplin der Ravnos. Sie beschäftigt sich mit der Erschaffung von Illusionen. Da dafür eine beständige erzählerische Beschreibung dieser ja nicht wirklich vorhandenen Illusion für alle Anwesenden notwendig wäre, ist die Disziplin nur eingeschränkt ausspielbar.

Alle Stufen dieser Disziplin sind auf zwei Arten einsetzbar:

- ❖ Als persönliche Illusion, die nur auf eine Person wirkt und dieser präzise Off-Play beschrieben werden muss. Das Opfer muss dann so spielen, als ob er die beschriebenen Dinge tatsächlich wahrnimmt, erst wenn er selbst oder andere Dinge tun, die die Illusion aufheben würden, erlischt sie.
- ❖ Als allgemeine Illusion, die durch ein erkennbares Substitut real zu sehen sein muss, wie zum Beispiel ein großes Tuch mit Mauermuster als Mauer, ein großes grünes Tuch als Busch oder auch Waffen oder Gegenstände. Dazu sollten die Gegenstände mit einem roten und einem gelben Tuch/Band markiert sein, solange sie Off-Play sind und mit einem roten Tuch/Band, sobald sie In-Play sind (Das gelbe Band sollte in der Nähe der Illusion bleiben, damit es gleich wieder befestigt werden kann, sobald sie sich auflöst). Wer deshalb generell eine riesige Off-Play-Tasche mit sich herumträgt, sollte sich ernsthaft Gedanken darüber machen, ob er die taktisch-regeltechnische Seite des Spiels möglicherweise überbewertet.

### **Achtung:**

Es ist nicht möglich, etwas durch eine Illusion verschwinden zu lassen. Man kann nur eine undurchsichtige Illusion vor das zu Verbergende projizieren.

### ● **TRUGBILD (IGNIS FATUUS)**

Hierdurch kann eine statische optische Illusion erzeugen, die nur solange existiert, wie der Anwender sich darauf konzentriert und sie in seinem Sichtfeld ist. Sie löst sich in dem Moment auf, wo sie von jemand anderen berührt wird. Bei einer persönlichen Illusion kann auch anstelle der optischen Illusion ein Geruch, ein Klaps oder ein Geräusch erzeugt werden. Die Anwendung kostet einen Willenskraft-Punkt.

### ●● **FATA MORGANA**

Mit dieser Stufe kann einer allgemeinen Illusion auch ein stofflicher Aspekt gegeben werden. Dadurch kommt es bei normalen Berührungen zu einem Widerstand. Die Illusion löst sich aber bei stärkeren Berührungen (Schläge, Gewalt) auf. Bei einer persönlichen Illusion können hier auch alle anderen Sinne gleichzeitig angesprochen werden. Diese Anwendung kostet zwei Willenskraft-Punkte.

### ●●● **ERSCHEINUNG (APPARITION)**

Es ist dem Anwender möglich eine bereits erschaffene Illusion zu bewegen. Bei einer allgemeinen Illusion muss er den jeweiligen Gegenstand auch real bewegen. Solange er einen mit Fata Morgana erzeugten Gegenstand im Auge behält und sich konzentriert, kann er ihn auch an andere weitergeben (dabei sollte er das gelbe Band mit weitergeben und darauf achten, ob eine stärkere Berührung stattfindet, die die Illusion auflösen würde). Jede Bewegungsänderung des Gegenstandes erfordert volle Konzentration. Die Anwendung kostet den Anwender einen Blutpunkt.

### ●●●● **DAUERHAFTIGKEIT (PERMANENCY)**

Ab dieser Stufe kann eine erschaffene Fata Morgana weiter existieren, selbst wenn sich der Erschaffer nicht mehr konzentriert oder keinen Sichtkontakt mehr hat. Auch hier sollte bei allgemeinen Illusionen mit dem Gegenstand immer das gelbe Band weitergegeben werden, es liegt dann in der Verantwortung der anderen Spieler, ab wann sich die Illusion auflöst. Einer persönlichen Illusion kann er auch ein bestimmtes simples Bewegungsmuster mit auf den Weg geben. Die Anwendung kostet einen Blutpunkt, der Anwender kann sie nicht mehr willentlich auflösen!

### ●●●●● **FÜRCHTERLICHE REALITÄT (HORRID REALITY)**

Diese Anwendung kann ausschließlich auf eine Person zur Zeit gemacht werden. Das Opfer empfindet alle Illusionen der vorhergehenden Stufen als absolut real. Er glaubt, dass ein illusionärer Pflock ihn pfählt, ein Schwert ihn verwundet, Feuer ihn verbrennt und eine Wand ihn blockiert. Wenn der Anwender das Opfer verletzen will, muss er von seinem Manipulation-Wert

plus sechs den Wahrnehmungs-Wert und den Selbstbeherrschung/Instinkt-Wert des Opfers abziehen. Das Opfer erleidet dann insgesamt nicht mehr Schaden an Gesundheitsstufen (kein Soaking) als diese Differenz. Sollte beim Kainiten durch die Illusion Torpor oder die endgültige Zerstörung eintreten, verliert er das Bewusstsein. Er ist nur durch Blut zu erwecken.

Bei allgemeinen Illusionen müssen alle Attacken selbst ausgeführt werden. Bei persönlichen Illusionen ist die Kreativität des Anwenders gefragt. Alle erhaltenen Wunden bleiben für das Opfer real, bis es vom Gegenteil überzeugt werden kann. Für Heilung eingesetzte Blutpunkte bleiben verloren. Die Anwendung kostet zwei Willenskraft-Punkte (keine Ausgaben von Willenskraft-Punkten für die Grundillusion).

## **IRRINN (DEMENTATION)**

Diese Disziplin ermöglicht es dem Benutzer, seine eigenen Erlebniswelten des Wahnsinns auf andere zu projizieren. Ein ausgeprägter innerer Wahnsinn ist also Grundvoraussetzung für diese Fähigkeiten. Aus diesem Grund ist diese Disziplin fast ausschließlich bei Malkavianern zu finden und selbst hier ist sie sehr selten. Allerdings hat sich in den letzten Jahren eine langsame Ausbreitung dieser Disziplin bemerkbar gemacht.

Auch hier errechnet sich die Stärke und Dauer des Effekts durch den Vergleich von Attributen des Anwenders mit denen des Opfers.

### ● **LEIDENSCHAFT (PASSION)**

Du kannst die Emotionen deines Opfers verstärken. Dazu muss dein Opfer im Blickfeld und höchstens drei Meter entfernt sein. Du sagst dem Opfer: „Gefühle verstärken mit [Zahlenwert]“. Der Zahlenwert ergibt sich aus deinem Charisma-Wert plus sechs, die Dauer dieses Zustands ergibt sich aus diesem Wert abzüglich des Menschlichkeit-Werts des Opfers mal fünf Minuten. Besonders unerwünschte Emotionen kann das Opfer mit einem Willenskraft-Punkt pro kurzfristige Situation unterdrücken.

Charisma	Möglichkeiten der Beeinflussung
2-3	Leichte Verstärkung
4	Doppelte Intensität
5	Dreifache Intensität
6-7	Gezielte Auswahl der Gefühle, die verstärkt werden sollen

### ●● **SINNESTÄUSCHUNGEN (MIND TRICKS)**

Das Opfer meint beständig, bedrohliche Dinge für einen kurzen Moment in der Peripherie des Blickfelds sehen zu können. Am stärksten ist dies Nachts und wenn das Opfer allein ist. Die Dauer dieses Zustands ergibt sich aus deinem Manipulation-Wert plus sechs abzüglich des Wahrnehmungs-Werts und des Selbstbeherrschung/Instinkt-Werts des Opfers in Nächten. Du musst dafür das Opfer kurz berühren oder streifen. Das Opfer kann sich aber, wenn es erst einmal ernsthaft von der Störung seiner Wahrnehmung überzeugt ist, mit einem Willenskraft-Punkt pro Stunde dagegen wehren.

### ●●● AUGEN DES CHAOS (EYES OF CHAOS)

Indem du mit deinem Opfer für mindestens zehn Minuten über dessen Ansichten und möglichst auch tiefere Wesensart redest, kannst du seine wahre Natur und die Zeichen des Wahnsinns in ihm erkennen. Die Präzision deiner Wahrnehmung hängt von deinem Wahrnehmungs-Wert ab. Wenn du das Opfer schon besser kennst, kannst du einen Punkt auf deinen Wahrnehmungs-Wert rechnen. Einen weiteren Punkt, wenn das Gespräch länger als eine halbe Stunde dauert.

Wahrnehmung	Ergebnis
2-4	Die wahre Natur des Opfers
5-6	Die Geistesstörungen des Opfers
7	Die Wesenszüge der Bestie

Das Opfer muss dir die Ergebnisse kurz beschreiben oder können bei der Spielleitung erfragt werden. Außerdem ist ein Charakter mit dieser Fähigkeit in der Lage, Muster, Formen und Zusammenhänge in scheinbar unzusammenhängenden Geschehnissen oder Bildern zu erkennen. Er durchschaut die Systematik des Wahnsinns und den Plan hinter dem Undurchschaubaren. Natürlich ist diese Fähigkeit ausnehmend unzuverlässig und dient der Spielleitung dazu, willkürlich Informationen an Charaktere mit dieser Fähigkeit herausgeben zu können.

### ●●●● VERWIRRUNG (CONFUSION)

Indem du mit deinem Opfer einige Zeit (Tabelle unten) verwirrend redest und ihm dabei in die Augen schaut, kannst du seinen Geist vollkommen verwirren. Das Opfer verliert jedweden Sinn für Zeit, Erinnerungen oder seine Umgebung, neigt dazu, ziellos durch die Gegend zu wandern und lässt sich leicht führen. Wenn es allerdings eine Gesundheitsstufe verliert, mit Feuer oder dem nahenden Sonnenaufgang konfrontiert wird, kommt es wieder zu Sinnen. Ebenso ist es in subjektiv wirklich gefährlichen Situationen in der Lage, sich für einen Willenskraft-Punkt pro Minute zu konzentrieren. Die Dauer dieses Zustands ergibt sich aus deinem Manipulation-Wert plus sechs abzüglich des Wahrnehmungs-Werts und des Selbstbeherrschung/Instinkt-Werts des Opfers mal zehn Minuten.

Manipulation	Ergebnis
1	8 Minuten
2	4 Minuten
3	2 Minuten
4	1 Minuten
5	1/2 Minuten
6	1 Satz
7	1 Wort

### ●●●●● VÖLLIGER WAHNSINN (TOTAL INSANITY)

Indem du mit deinem Opfer einige Zeit verwirrend redest, ihm dabei in die Augen schaut und seine volle Aufmerksamkeit gewinnst, kannst du seinen Geist in den totalen Wahnsinn treiben. Dein Opfer erleidet für

die Dauer der Wirkung bis zu fünf Geistesstörungen, die du im Vorfeld mit der Spielleitung abklärst (In der Regel sollte aber eine Geistesstörung, die dafür aber gut ausgespielt werden sollte, reichen). Das Opfer ist in der Lage, sich für einen Willenskraft-Punkt pro Minute zu konzentrieren. Die Dauer dieses Zustands ergibt sich aus deinem Manipulation-Wert plus sechs abzüglich des temporären Willenskraft-Werts des Opfers in Nächten.

## NEKROMANTIE (NECROMANCY)

Diese Disziplin wurde von dem Clan der Giovanni entwickelt und ist fast ausschließlich nur ihnen bekannt. Sie ermöglicht es dem Anwender mit den Geistern der Toten in Kontakt zu treten und mit ihnen zu kommunizieren.

### ● EINSICHT (INSIGHT)

Du kannst in den Augen eines Toten die letzten Momente seines Lebens sehen. Wie groß der Zeitraum ist, hängt von deinem Wahrnehmungs-Wert ab. Man kann dies auch bei einem Vampir versuchen, dies kostet aber einen Willenskraft-Punkt pro Wahrnehmungspunkt, der eingesetzt werden soll. Dadurch kann man Informationen über den Zeitraum unmittelbar vor der Erschaffung eines Vampirs gewinnen.

Wahrnehmung	Ergebnis
1-2	Eine Ahnung, wodurch die Person starb
3-4	Du siehst, was die Person in der Minute vor dem Tode sah
5	Du siehst und hörst, was die Person in der Minute vor dem Tode sah/hörte
6-7	Du siehst und hörst, was die Person in der Stunde vor dem Tode sah/hörte

### ●● GEIST RUFEN (SUMMON SPIRIT)

Du kannst den Geist eines Toten zu dir rufen, wenn du seinen Namen kennst, eine Person oder ein Gegenstand in der Nähe ist, der eine persönliche Verbindung zum Toten hatte und du einen Wahrnehmungs-Wert von mindestens drei hast. Ein sicherer Erfolg ist dabei nie garantiert.. Letztendlich muss die Spielleitung entscheiden, ob ein bestimmter Geist auf diese Art und Weise überhaupt noch kontaktiert werden kann.

Ob du den sonstigen Tam-Tam einer spirituellen Seance dabei machen willst, bleibt dir überlassen. Um einen unwilligen Geist zu rufen muss Dein Wahrnehmung-Wert plus sechs höher sein, als die temporäre Willenskraft des Geistes-Wert hat. Du solltest vor jeder Geisterbeschwörung der Spielleitung Bescheid geben, da ein Kontakt sonst aus unerklärlichen Gründen nicht zustande kommt. Es ist nicht möglich, den Geist eines zerstörten Vampirs zu beschwören, der Golconda erreicht hatte.

### ●●● BEZWINGEN (COMPEL)

Abhängig von deinem Manipulation-Wert plus sechs abzüglich des temporären Willenskraft-Wertes des Geistes kannst du einem von dir beschworenen Geist deinen Willen aufzwingen.

Weitere Modifikationen können durch die Spielleitung vorgegeben werden

Wert	Ergebnis
1	Der Geist ist ausnehmend erbost über deinen Kontrollversuch
2	Der Geist bleibt erst mal und greift niemanden von sich aus an
3	Der Geist bleibt friedlich und beantwortet deine Fragen wahrheitsgemäß
4	Der Geist beantwortet Fragen wahrheitsgemäß und vollständig
5	Der Geist erfüllt Aufträge, die er bekommt, wenn auch unwillig
6+	Er gehorcht dem Wort und Absicht des Anwenders bis zur Grenze seiner Möglichkeiten

### ●●●● SPUK (HAUNTING)

Du kannst einen Geist daran hindern, auf die Geisterebene zurückzukehren. Die Verrechnung deines Manipulation-Werts plus sechs mit dem temporären Willenskraft-Wert des Geistes ergibt die Anzahl an Tagen, die der Geist an diese Ebene gefesselt ist.

### ●●●●● SEELENDIEBSTAHL (SOUL-STEALING)

Du kannst den Geist einer Person aus dessen Körper stoßen. Du kannst ihn dann wie einen Geist manipulieren. Ansonsten kann er mit einem Willenskraft-Punkt wieder in seinem Körper zurückkehren.

Du musst ihn mit deinem Manipulation-Wert plus sechs angreifen. Das Opfer verrechnet diesen dann mit seinem temporären Willenskraft-Wert und kann sich, wenn es ein Vampir ist, mit der entsprechenden Anzahl von Willenskraft-Punkten für die laufende Nacht wehren.

Ein vampirischer Körper verliert weiter 1 Blutpunkt pro Tag. Ein menschlicher Körper stirbt mit dem Verlassen des Geistes. Nur wenn der Geist innerhalb weniger Minuten wieder vom Körper Besitz ergreifen kann, ist eine Rettung möglich.

---

## QUIETUS

Diese Disziplin steht in einem engen Zusammenhang mit dem Clan der Assamiten und wird eigentlich nur von ihm gelehrt. Die Fähigkeiten kreisen in erster Linie um die Kunst der unauffälligen Zerstörung anderer.

### ● DIE STILLE DES TODES (SILENCE OF DEATH)

Du kannst andere daran hindern zu sprechen. Wenn du „Schweig“ rufst und dir als Off-Play-Zeichen danach die Hand vorm Mund hältst, kann niemand im Radius von sechs Metern um dich herum sprechen, rufen oder

schreien. Auch sind die Spieler gehalten, sich leise zu verhalten. Das „Schweig“ kann auch jemanden ins Ohr geflüstert werden, bevor man ihm ein Pflock in Herz rammt.

### ●● SCHWÄCHE (WEAKNESS)

Du kannst Blut auf deiner Handfläche austreten lassen (ein Blutpunkt). Berührst Du damit die Haut eines Gegners, verliert dieser für eine Stunde einen Punkt von seinem Widerstandsfähigkeit (kann Soaking und Gesundheitsstufen reduzieren!). Wenn ein Mensch auf null Widerstandsfähigkeit fällt, wird er sehr krank und verliert seine Immunität gegen Krankheiten. Ein Vampir fällt dann für die Dauer der Wirkung ins Torpor.

### ●●● KRANKHEIT (DISEASE)

Wie bei „Schwäche“, nur dass sich auch der Körperkraft-Wert um einen Punkt senkt und die Anwendung zwei Blutpunkte kostet. Wenn der Körperkraft-Wert auf null fällt, kann sich das Opfer nicht mehr bewegen.

### ●●●● BLUT-AGONIE (BLOOD AGONY)

Wenn du eine Nahkampfwaffe mit deinem Blut bestreichst, verursacht diese schweren (aggravated) Schaden anstelle des normalen Schadens bei so vielen Treffern, wie du Blutpunkte eingesetzt hast. Ein Dolch faßt etwa einen Blutpunkt, ein Kurzschwert zwei, ein Langschwert drei und ein Zweihänder vier Blutpunkte.

### ●●●●● VORGESCHMACK DES TODES (TASTE OF DEATH)

Der Anwender kann andere mit ätzendem Blut bespuken. Dazu macht er eine spuckende Bewegung nebst Geräusch und bewirft den anderen mit einem Softball. Jeder Treffer verursacht ein Punkt schweren (aggravated) Schaden und kostet den Anwender einen Blutpunkt.

---

## SCHATTENSPIELE (OBTENEBRATION)

Diese Disziplin ist eigentlich nur im Clan Lasombra bekannt. Die Disziplin Obtenebration, die sich mit der Meisterschaft über eine Art aktiver Dunkelheit oder solide gewordenen Schatten beschäftigt, im Live nur schwer umzusetzen. Deswegen im Zweifelsfalle die SL um Unterstützung bitten. Die Kontrolle der Schatten in den ersten drei Disziplinstufen erfordert die Konzentration des Anwenders, sonst bricht seine Kontrolle über die Dunkelheit zusammen. Auch ein Mindestmass an Dunkelheit/Schatten ist notwendig.

### ● SCHATTENSPIEL (SHADOW PLAY)

Um diese Disziplin anzuwenden, muss sich der Anwender und sein Opfer in Dunkelheit oder Schatten befinden. Die Disziplin kann nur auf ein Opfer angewendet werden! Die Anwendung kostet einen Blutpunkt. Der Anwender beschreibt dem Opfer die Wirkung kurz und stimmungsvoll Off-Play.

Schatten werden 'lebendig' und können die folgende Wirkungen erzielen:

- ❖ Menschen, Tiere und Guhle werden von panischer Angst befallen und fliehen.
- ❖ Vampire werden nur betroffen, wenn ihre temp. Willenskraft 4 oder geringer ist, in diesem Falle müssen sie fliehen oder sich durch Ausgabe von einem Willenskräftpunkt wehren.
- ❖ Können Menschen, Tiere oder Guhle nicht aus dem Bereich fliehen, werden sie von den Schatten erstickt, dies dauert allerdings 5-10 Minuten.
- ❖ Der Lasombra kann die Schatten auch um sich verdichten, um sich so zu tarnen. Diese Fähigkeit entspricht Verdunkelung 1. Versucht er dies, kann er die Schatten nicht gleichzeitig andere Personen wie oben beschrieben angreifen lassen.

### ●● LEICHTUCH DER NACHT (SHROUD OF NIGHT)

Der Anwender kann eine Areal von drei Metern Durchmesser in absolute Dunkelheit hüllen.

Um diese Fähigkeit Live zu simulieren, muss der Anwender den in diesem Areal befindlichen Spielern zurufen „Ein Schattenfeld liegt über euch“. Die betroffenen Spieler müssen, solange sie in diesem Areal sind, die Augen geschlossen halten. Der Anwender kann normal sehen.

Des weiteren gilt auf Menschen, Tiere, Guhle und Vampire die Wirkung wie oben beschrieben.

Charaktere mit Gestaltwandeln oder Auspex können Dinge schemenhaft wahrnehmen.

### ●●● ARME DER HÖLLE (ARMS OF THE ABYSS)

Du kannst aus dunklen Ecken Tentakel aus Schatten kommen lassen, die deine Feinde festhalten. Es entstehen maximal (Manipulation – 1) Tentakel mit Kraftaktwert 4 und Schadenswert von 1. Pro 2 Tentakeln muss ein Blutpunkt ausgegeben werden. Die Darstellung der Disziplin benötigt NSCs oder SL in schwarzen Gewändern, Schaumstoffrohre oder Latextentakel.

Ist dies nicht möglich, kann zumindest für Kampfsituationen folgendes angewendet werden: Der Anwender ruft laut: 'X Schattententakeln entstehen hinter mir!' nach Ausgabe der Blutpunkte erhöht sich durch die Schatten der Soaking-Wert und Schadens-Bonus des Anwenders pro 2 Tentakel um 1. Dies verursacht keinen und schützt nicht vor schwerem Schaden.

### ●●●● SCHWARZE METAMORPHOSE (BLACK METAMORPHOSIS)

Diese Disziplin kostet zwei Blutpunkte. Der Körper des Anwenders wird in Schatten gekleidet und Tentakeln bilden sich um den Körper herum. Diese Disziplin sollte durch entsprechende Kleidung dargestellt werden (Schwarzer Umhang, Maske, Scream-Outfit).

Die Verwandlung dauert so lange, bis die Kleidung angelegt ist. Danach hat der Anwender einen um 2

höheren Soakingwert gegen normalen Schaden, sein Anblick treibt Menschen, Tiere und Guhle in die Flucht, Vampire mit einer Willenskraft mit 4 oder weniger müssen einen Willenskräftpunkt ausgeben oder fliehen.

### ●●●●● SCHATTENKÖRPER (SHADOW BODY)

Der Anwender kann sich durch Ausgabe von drei Blutpunkten innerhalb von drei Runden in eine Schattenform verwandeln. Diese Form ist ähnlich anzuwenden, wie die fünfte Stufe Protean „Form of Mist“. Feuer und Sonnenlicht verursacht schweren Schaden und verursacht Röttschreck. Wind hat keine Auswirkungen auf den Schattenkörper.

---

## SERPENTIS

---

Die Kunst des Serpentis wird fast ausschließlich von den Jüngern des Set angewandt. Sie steht zum großen Teil mit der Affinität der Setiten mit Schlangen und ihrer Vorliebe für Korruption in Verbindung.

### ●● SCHLANGENAUGEN (THE EYES OF THE SERPENT)

Du kannst deinen Augen den mystischen hypnotischen Blick der Schlange geben. Wer Dir in die Augen blickt, wird voller Faszination bewegungslos verharren, bis du den Kontakt unterbrichst. Ein Mensch kann sich der Wirkung nicht entziehen, ein Vampir mit einem Punkt Willenskraft pro Runde, in der er in die Augen des Anwenders sieht. Die Anwendung der Fähigkeit kündigst du mit „Verharre regungslos“ an.

#### Achtung:

Kainiten mit Setiten-Erfahrung erkennen diese Fähigkeit. Andere gehen eher von einer Form der Disziplin „Beherrschung“ aus.

### ●● SCHLANGENZUNGE (THE TONGUE OF THE SERPENT)

Du kannst deine Zunge in eine bis zu 45 cm lange, gespaltene Schlangenzunge verändern. Du schlägst mit ihr bei Treffern schwere (aggravated) Wunden, deren Höhe sich ausschließlich aus deinem Schadens-Bonus ergibt. Außerdem kannst du mit ihr wie beim Biss Blut saugen, wenn du den Kontakt hältst.

Diese Zunge muss durch eine Latextzunge, „Karnevalströte“ (ohne Tröte!) oder ähnliches dargestellt werden, um die Schwierigkeit dieser Kampftaktik zu simulieren.

### ●●● MUMMIFIZIERUNG (MUMMIFY)

Der Anwender kann innerhalb einer Runde in einen torporähnlichen Zustand fallen, in dem er außer durch Feuer und Sonnenlicht nicht verwundbar ist. In diesem Zustand kann er keine Fähigkeiten nutzen, hat keine Wahrnehmungen und kann sich nicht bewegen. Er verliert aber auch kein Blut durch Zeit. Die einzige Möglichkeit, ihn zu wecken, ist der Geschmack von Blut.

## ●●●●SCHLANGENGESTALT (FORM OF THE SERPENT)

Der Anwender kann sich in eine schwarze Kobra verwandeln, die etwa ein Meter achtzig lang ist, 15 cm Durchmesser hat und etwa das Gewicht des Anwenders. Dies kostet ihn ein Blutpunkt. Da dies genauso wie die Verwandlung in einen Wolf bei „Schatten des Tiers“ Live nicht lebensecht darstellbar ist, dauert die Verwandlung eine Stunde und kann nur im Rahmen theoretisch erzählerischen Spiels mit der Spielleitung eingesetzt werden. Es kann in dieser Form zum Beispiel ein besonders sicheres Versteck für den Tag aufgesucht werden. Die Rückverwandlung dauert eine Runde.

## ●●●●●HERZ DER DUNKELHEIT (THE HEART OF DARKNESS)

Der Meister dieser Fähigkeit kann sich sein Herz entnehmen. Bei anderen kann er dies mit einigen Stunden chirurgischem Eingriff. Dies geschieht im Rahmen eines Rituals, das in der Nacht des Neumonds vollzogen werden muss, in welchem das Herz entnommen und in eine Lehmurne getan wird. Ein Kainit ohne Herz kann nicht mehr „gepflockt“ werden und widersteht leichter dem Tier in sich, ist aber auch antriebsloser.

Der ursprüngliche Besitzer des Herzens sollte aber gut auf das Herz in der Urne acht geben, da er zerstört wird, wenn das Herz zu Schaden kommt. Wird das Herz gepfählt, fällt der Besitzer in Starre. Aus diesem Grund wird die Urne meist sehr gut versteckt.

---

## FLEISCHFORMEN (VICISSITUDE)

Diese Disziplin ist fast ausschließlich im Clan Tzimisce zu finden. Vicissitude ermöglicht es dem Anwender seinen Körper oder den von anderen zu verändern. Dies erfolgt durch direkten Kontakt und ist nicht zwangsläufig schmerzhaft. Die Ausmaße der möglichen Veränderung ist in den Stufen festgelegt. Bei Nosferatu bilden sich Veränderungen in der Regel im Laufe von einigen Nächten von alleine zurück.

### ● WECHSELBALG (CHANGELING)

Der Anwender kann sein äußeres Erscheinungsbild verändern. Davon betroffen sind aber nur Details wie Hautfarbe, Gesichtszüge oder Stimme. Die Veränderung kostet einen Blutpunkt und dauert eine Runde pro Körperteil, der verändert wird.

Im Spiel musst Du den anderen Off-Play sagen, dass du nicht wie dein normaler Charakter aussiehst oder dich anhörst. Dies sollte durch Make-up, Latex oder Perücken unterstrichen werden.

#### **Achtung:**

Veränderungen müssen genauso wieder rückgängig gemacht werden, wie sie entstanden sind.

## ●● FLEISCHKUNST (FLESHCRAFT)

Mit dieser Fähigkeit kann der Anwender Muskeln oder Fett an sich oder anderen verändern. Dazu muss er bei anderen den Bereich eine Runde lang berühren, einen Blutpunkt ausgeben, das Fleisch in die gewünschte Form bringen und dem Opfer die Veränderung Off-Play mitteilen. Es sind nur Veränderungen möglich, die auch gespielt werden können. Zum Beispiel Mund oder Augen verschließen, Hände miteinander verkleben oder Veränderungen, die mit Make-up oder Latexstücken, die der Anwender mitbringen sollte, dargestellt werden können. Bei Sterblichen ist die Veränderung permanent. Vampire können sie aufheben, indem sie sich den betreffenden Bereich auf- oder abschneiden und je nach Schwere als normale oder besonders schwere Wunde ausheilen. Die Überwindung dazu kann auch Willenskraft-Punkte kosten.

## ●●● KNOCHENKUNST (BONECRAFT)

Mit dieser Fähigkeit kann der Anwender Knorpel und Knochen an sich oder anderen verändern. Dazu muss er bei anderen den Bereich eine Runde lang berühren, zwei Blutpunkte ausgeben, den Knochen in die gewünschte Form bringen und dem Opfer die Veränderung Off-Play mitteilen.

Es sind nur Veränderungen möglich, die auch gespielt werden können. Zum Beispiel Hände zu Klumpen formen oder Arme und Beine versteifen oder hochklappen. Natürlich kann man auch im Zusammenspiel mit „Fleshcraft“ andere mit genügend Zeit zu einem fleischigen Blob verwandeln, diesen sollte man dann aber aus Pappmasche oder ähnlichem herstellen.

Bei Sterblichen ist die Veränderung permanent. Vampire können sie aufheben, indem sie sich den betreffenden Bereich brechen oder abhacken und je nach Schwere als normale oder besonders schwere Wunde ausheilen. Die Überwindung dazu kann auch Willenskraft-Punkte kosten. Jede Anwendung von „Knochenkunst“ auf ein Opfer ohne dazu passende Anwendung von „Fleischkunst“ verursacht einen Gesundheitsstufe plus den Schadens-Bonus an Schaden.

Dem Anwender ist es auch möglich, Körper für den Kampf effektiver zu gestalten, zum Beispiel indem er Fingerknöchel zu kleinen Klingen umformt. Der hier verursachte Schaden sollte mit der SL abgesprochen werden.

## ●●●●SCHRECKLICHE GESTALT (HORRID FORM)

Mit dieser Fähigkeit kann der Anwender seinen Körper in den eines Monsters verwandeln, welches im Balkan unter dem Namen Zulo bekannt ist. Die Verwandlung sowie die Rückwandlung kostet je zwei Blutpunkte und dauert solange, wie der Spieler braucht, sich umzuziehen. Es muss durch Make-up oder Masken folgendes Aussehen erreicht werden:

Ein grausig verformter Kopf mit grotesken Gesichtszügen (Der Predator ist ein gutes Vorbild), siebenfingerige Klauen und eine dicke schwarzgräuliche mit schwarzen Schleimsekreten überzogene Haut. Wenn möglich, sollte dies durch eine dicke knotige Musku-

latur und eine hervorspringende Knorpelreihe auf dem Rücken unterstrichen werden.

In dieser Form erhöht sich der Körperkraft-Wert und der Widerstandsfähigkeit-Wert um jeweils drei (Veränderungen bei dem Schadens-Bonus und dem Soaking-Wert am besten im Vorfeld ausrechnen) und die Klauen machen einen Punkt Grundschaden. Alle Disziplinen, die einen Manipulations- oder Charisma-Wert benötigen, können nicht angewandt werden (außer Präsenz 2 „Blick der Furcht“).

### ●●●●● INNERE ESSENZ (INNER ESSENCE)

Der Anwender ist in der Lage, seinen Körper vollständig in Blut und wieder zurück zu verwandeln. Diese Blutform verhält sich wie eine normale Blutmasse und fließt mit der Gravitation. Sie kann nicht geteilt werden. Außer durch Feuer oder Sonnenlicht kann ihr kein Schaden zugefügt werden. Der Spieler bindet sich ein rotes Tuch um. Mentale Disziplinen, die keinen Augenkontakt oder Sprache benötigen, können benutzt werden, ansonsten sind in dieser Form keine Handlungen oder Wahrnehmungen möglich.

---

## GUHLE

---

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

Ein Guhl ist, nachdem er an drei verschiedenen Nächten vom Blut eines Vampirs getrunken hat, natürlich an diesen blutgebunden, mit allen daraus entstehenden Folgen. Aus diesem Grund sind Guhle meistens die vertrauten Helfershelfer von Kainiten, dazu bestimmt, die Tagesgeschäfte oder unangenehmen Aufgaben ihrer Meister zu erledigen.

Ein Guhl ist weiterhin kein übermächtiger altersloser Mensch, sondern oft eine gequälte, nach Vampirblut süchtige Kreatur, die oftmals leicht die Beherrschung verliert oder unter Depressionen leidet. Daraus ergibt sich natürlich auch eine Gefahr für den Herren des Guhls.

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

Generell sollte ein Spieler auf Heerscharen von Guhlen verzichten (allein die Blutversorgung mehrerer Guhle kann einen Vampir im wahrsten Sinne des Wortes austrocknen). Die Spielleitung genehmigt in der Regel den ein oder anderen 'Verwaltungs-Guhl', sollen diese aber im Spiel erscheinen, so muss der Spieler jemanden finden, der diese Rolle übernimmt.

Ein Guhl entwickelt im Laufe der Zeit ununterbrochener Versorgung mit Vampirblut vampirische Fähigkeiten. Nach einem halben Jahr bekommt er einen Punkt auf Stärke, danach kann er mit Erfahrungspunkten entweder diesen Wert steigern oder Fortitude oder Celerity lernen.

Manchmal passiert es auch, dass Guhle stark ausgeprägte Disziplinen ihrer Meister erlernen können (mit Spielleitung absprechen). Die Möglichkeiten des Lernens werden durch die Macht des Blutes, das sie regelmäßig bekommen, begrenzt. Die Generation des "Blutspenders" bestimmt die maximale Anzahl und Höhe der erreichbaren Disziplin-Punkte (Tabelle). Jede neue Disziplin kostet sie fünfundzwanzig Erfahrungspunkte, jeder weitere Punkt zwanzigmal den vorherigen Wert der Disziplin. Nur im Spiel dargestellte Guhle erhalten Erfahrungspunkte; als Guhl erlernte Disziplinen gehen bei der Embrace in der Regel verloren! Die Generation des "Blutspenders" bestimmt auch die Größe des Blutvorrates des Guhls, das heißt wie viel Vampirblut er maximal frei im Körper aufnehmen kann. Diesen Blutvorrat kann er dann zur Heilung oder für Disziplinen einsetzen.

Für jeden weiteren vampirischen Blutpunkt, den der Guhl aufnehmen soll, muss ihm vorher ein Blutpunkt aus dem Blutkreislauf entzogen werden. Dieser Austausch geht aber nur mit einem Blutpunkt pro Nacht. Das heißt, dass ein Guhl nach zehn Nächten kontinuierlicher Versorgung über zehn Blutpunkte (Maximalwert) vampirischen Blutes verfügt. Um diesen Wert zu halten, muss ihm jeden Tag ein weiterer Blutpunkt gegeben werden (Ansonsten verliert er wieder einen Blutpunkt pro Tag). Auch diese Blutpunkte kann er jetzt zur Heilung oder zum "Pumpen" einsetzen, wobei er aber auf Grund von Blutmangel ohnmächtig wird, wenn er auf fünf Punkte oder tiefer fällt. Das heißt den ersten Blutpunkt des Vampirbluts aus seinem Blutkreislauf kann er erst vernünftig nutzen, wenn er mindestens sechs Blutpunkte intus hat.

---

## ANTAGONISTEN

---

In der "World of Darkness" bewegen sich nicht nur Camarilla-Vampire, ihre Guhle und haufenweise menschliche Blutgefäße. Jeder Charakter muss auch damit rechnen, anderen Kainiten, übernatürlichen Wesen oder Menschen mit übernatürlichen Kräften zu begegnen. Da diese aber meistens nicht für eine permanente unter den Augen der Menschheit ablaufende Chronik geeignet sind, sollte die Spielleitung sich sehr genau überlegen, wie viele und unter welchen Umständen diese ins Spiel eingeflochten werden sollten.

Erfahrungen mit ihnen sind sehr selten und jeder Spieler sollte genau überlegen, was sein Charakter wirklich über sie weiß. Am besten legt die Spielleitung den genauen Wissenstand für jeden Charakter schriftlich fest. Es ist schon vorgekommen, dass Neonates sich über die Organisationsstrukturen von Garou oder Magierzirkeln unterhielten, nur weil die Spieler die betreffenden Regelwerke Zuhause hatten. Man sollte nie den Respekt und das "Staunen-Können" vor diesen für den Charakter nicht wirklich begreifbaren Kreaturen verlieren.

Bei Zusammentreffen mit den teilweise anders gelagerten Fähigkeiten solcher Personen, muss man den Beschreibungen und Off-Play-Anweisungen der betreffenden Darsteller folgen, am besten fragt man gleich auch nach Möglichkeiten sich zu wehren. Bei Zweifeln die Spielleitung fragen.

## ERFAHRUNGSPUNKTE

Um das Lernvermögen eines Charakters zu simulieren, werden im Laufe des Spieles Erfahrungspunkte (XPs) von der Spielleitung vergeben. Für jedes größere Spiel in München, sowie jedes kleinere (Primogenstreffen, Clanstreffen etc.) Treffen gibt es für die Anwesenheit EINEN Erfahrungspunkt. Ist bei einem kleineren Spiel keine Spielleitung anwesend, gibt es nur Erfahrungspunkte, wenn ein ausführlicher Bericht über den Abend bei der SL abgegeben wurde. Natürlich behält sich die SL vor, für schönes Spiel mehr Erfahrungspunkte zu vergeben.

Für Spiele außerhalb von München gibt es ebenfalls EINEN Erfahrungspunkt für die Anwesenheit, sofern ein ausführlicher Bericht vorliegt oder eine SL dabei war. Damit soll mit Absicht das überregionale Spiel mit unseren Nachbarmänen gefördert werden. Selbstverständlich können in diesem Zusammenhang Lehrer auch aus anderen Domänen kommen.

### AUSGEBEN VON ERFAHRUNGSPUNKTEN

Diese kann der Spieler einsetzen, um die Werte seines Charakters um einzelne Punkte zu erhöhen. Hierbei wäre es erstrebenswert, wenn die Werte, die erhöht werden, mit den Erfahrungen in einem Zusammenhang stünden, bei denen die XPs gesammelt wurden. Wie viele XPs er für den jeweiligen Punkt ausgeben muss, hängt von dem Wert und seiner vorherigen Höhe ab.

Attribute, Disziplinen und Tugenden haben einen Maximalwert von 5. Bei mächtigen Vampiren können auch höhere Werte vorkommen. Menschlichkeit und Willenskraft haben einen Maximalwert von 10.

Natürlich bedeutet die Tatsache, dass man die nötigen XPs hat, um einen Wert zu steigern, nicht, dass er einfach so steigt. Es bedeutet nur, dass man die nötigen Voraussetzungen hat, um diesen höheren Wert zu erlernen.

Zu lernende Fähigkeit	Kosten in XPs
Disziplinen	Siehe unten
Pfade	Siehe unten
Menschlichkeit	bisheriger Wert mal 2 (mit SL absprechen)
Tugend	bisheriger Wert mal 2 (mit SL absprechen)
Willenskraft	bisheriger Wert mal 2
Attribut	bisheriger Wert mal 4

## ERWERBEN VON DISZIPLINEN UND PFADEN

### Clanseigene Disziplinen:

Bis zur dritten Stufe können clanseigene Disziplinen autodidaktisch erlernt werden. Dies dauert allerdings länger (XP mal 4 in Nächten) und ist teurer. Zieht man einen Lehrmeister hinzu, verringern sich die Kosten und die Dauer. Der Lehrer muss die Disziplin auf der gewünschten Stufe besitzen (mindestens aber Stufe 3).

Will man die vierte oder fünfte Stufe erlernen, benötigt man in jedem Fall einen Lehrmeister. Dieser muss die Disziplin in der gewünschten Stufe besitzen.

### Clansfremde Disziplinen:

Für jede Stufe, die eine clansfremde Disziplin erlernt werden soll, benötigt man einen Lehrmeister, der die Disziplin in der gewünschten Stufe besitzt (mindestens aber Stufe 3).

Des weiteren muss man zu Beginn der Lehrzeit einen Blutpunkt eines Vampirs trinken, der diese Disziplin clanseigen besitzt. Dabei müssen Lehrer und 'Blutspender' nicht die gleiche Person sein. Durch das getrunkenen Blut kann ein Blutsband entstehen!

Die Lernzeit beginnt, wenn der Charakter genügend XPs und seinen ersten Ausbildungsabend hat (bei der Spielleitung anmelden). Kosten und Dauer sind in der Tabelle zusammengefasst. Hierbei sollte sich ein ev. Lehrmeister (siehe unten) die Zeit nehmen, mindestens einen Abend der Ausbildung In-Play auszuspielen, am besten den ersten. Folgen von Unterbrechungen der Lehrzeit und inwieweit schriftliche Unterlagen (gerade bei den Pfaden der Tremere) einen Lehrer ersetzen können muss mit der SL besprochen werden.

Ein Ritual der Tremere kann nie gleichzeitig mit einer Disziplin oder einem Pfad erlernt werden.

Der Intelligenz-Wert eines Charakters kann auf die Lernzeit Einfluss nehmen. So kann die Spielleitung entscheiden, dass sich die Lernzeiten folgendermaßen verringern:

Intelligenz-Wert	Abzug von der Lernzeit
3	1 / 6
4	1 / 5
5	1 / 4
6	1 / 3
7	1 / 2

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

	Clanseigene Disziplin mit Lehrer	Clanseigene Disziplin ohne Lehrer	Clansfremde Disziplin mit Lehrer	Thaumaturgischer Pfad immer mit Lehrer	Caitiff immer mit Lehrer
1. Stufe	20 Tage / 10 Exp	40 Tage / 10 Exp	20 Tage / 10 Exp	14 Tage / 7 Exp	20 Tage / 10 Exp
2. Stufe	8 Tage / 4 Exp	20 Tage / 5 Exp	14 Tage / 7 Exp	8 Tage / 4 Exp	12 Tage / 6 Exp
3. Stufe	16 Tage / 8 Exp	40 Tage / 10 Exp	28 Tage / 14 Exp	16 Tage / 8 Exp	24 Tage / 12 Exp
4. Stufe	30 Tage / 15 Exp	nicht mögl.	42 Tage / 21 Exp	24 Tage / 12 Exp	36 Tage / 18 Exp
5. Stufe	40 Tage / 20 Exp	nicht mögl.	56 Tage / 28 Exp	32 Tage / 16 Exp	48 Tage / 24 Exp