

Vampire Live Regelwerk der Domäne VTM-Karlsruhe

Inhaltsverzeichnis

1 FÜR DAS SPIEL RELEVANTE ERKLÄRUNGEN	1
In- und Off-Play	1
2 Eigenschaften der Charaktere	4
3 Disziplinen	27
4 Regelmechanismen	42
5 Kampf	49
6 Charaktererschaffung	54
7 Entwicklung des Charakters	57
8 Vor- und Nachteile	62
9 Archetypen für Wesen und Verhalten	82
10 Geistesstörungen	89
11 Charakterfragebogen	92

1 Für das Spiel relevante Erklärungen

In- und Off-Play

Die Handlungen im Spiel werden aufgeteilt in „Off-Play“ und „In-Play“. Der Spieler befindet sich In-Play, wenn alle seine Handlungen die des Charakters sind, man sich also in der Rolle seines Charakters befindet. Off-Play nennt sich der Zustand, in dem der Spieler „er selbst“ ist, seine Handlungen finden in der Spielwelt einfach nicht statt, d.h. die anwesenden Charaktere nehmen diese auch nicht wahr. Manchmal ist es z.B. nötig einige regeltechnische Dinge Off-Play zu klären. Würde jemand die Fähigkeit „Telepathie“ seines Charakters zur Kommunikation mit einem anderen Charakter einsetzen, könnten sich die Spieler Off-Play unterhalten. Für umstehende Spieler findet dieses Gespräch aber im Spiel nicht statt und man darf auch die gewonnen Erkenntnisse In-Play nicht benutzen. Für die Darstellung eines solchen Off-Play-Austauschs gibt es eine Reihe von speziellen Zeichen, um einem Beobachter den Off-Play-Status anzuzeigen. Wenn es kein spezielles Zeichen gibt, wird ein Off-Play-Zustand mit dem Break-Zeichen, das z.B. beim Eishockey vorkommt, angezeigt: Eine ausgestreckte Handfläche liegt auf den Fingerspitzen der anderen ausgestreckten Handfläche und bildet ein T. Unklarheiten und Streitigkeiten auf Off-Play-Ebene werden notfalls von der Spielleitung (SL) entschieden. Die wichtigste Regel aber ist: Die SL hat immer recht. Noch ein Tipp von uns: Ihr solltet versuchen Informationen die das Spiel betreffen, ausschließlich In-Play auszutauschen. Zwar mag es verlockend sein auch über Dinge wie die Eigenschaften oder Pläne von Charakteren Off-Play zu besprechen, jedoch können selbst völlig unbedeutend erscheinende Informationen zu einer Verzerrung des Verhaltens gegenüber anderen Charakteren führen. Außerdem könnte euch dadurch der Spielspaß verloren gehen.

1.1 ZEITEINTEILUNG IM LIVE

Sobald zu Beginn des Spielabends von der Spielleitung (SL) der „Time-In“ ausgerufen wurde, begeben sich alle Spieler In-Play und die Zeit im Spiel läuft kontinuierlich ohne Unterbrechungen weiter. Normalerweise entspricht die Zeit im Spiel auch der realen Zeit. Sollte es hierzu Abweichungen geben, wird dies von der Spielleitung bekannt gegeben, dies ist jedoch selten. Wird jemand während des Spiels verletzt, besteht akute Verletzungsgefahr oder gibt es Off-Play etwas zu klären was alle Anwesenden betrifft, darf jeder Spieler „Time-Stop“ ausrufen. Alle Charaktere haben dann sofort ihre Handlungen einzustellen.

Die SL kann zusätzlich noch den „Time-Freeze“ ausrufen. Jeder Spieler hat alle Handlungen einzustellen, die Augen zu schließen und leise zu Summen. Dies wird z.B. benutzt um In-Play plötzlich auftauchend Dinge oder Charaktere einzuführen. In beiden Fällen besteht es nach einem „Time-In“ wieder weiter. Im Spiel gibt es zwei besondere Zeiteinheiten: Die Runde und die Szene: Eine Runde entspricht ungefähr 2-3 Sekunden (einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig) und stellt die kleinste Zeiteinheit im Kampf dar. In einer Runde darf von einer Person nur einmal Schaden angesagt werden (Siehe mehr unter dem Abschnitt Kampf). Auch bei einigen Disziplinen findet diese Zeiteinheit Verwendung. Eine Szene entspricht der Zeit einer zusammenhängenden Handlung (ähnlich wie in einem Film) und umfasst meistens eine halbe Stunde maximal aber eine Stunde.

1.2 CODEWORD

Im LARP gibt es immer wieder Situationen die einem unangenehm werden können. Für diesen Fall gibt es ein Codewort welches hier für alle gilt: *„Wenn meine Mutter wüsste“*

Beispiel:

Es soll eine Durchsuchung statt finden oder der Spieler oder die Spielerin soll gefesselt bzw. in einen Raum eingesperrt werden. Nun möchte man dies nicht oder hat persönliche Gründe warum so etwas nicht möglich ist. Damit das Spiel und die Immersion von allen anderen nicht gestört wird, kann man nun den Satz sagen und der Gegenüber weiß Bescheid, dass die Aktion nicht durchgeführt werden kann. Hier sollte nun die betreffenden Spieler/innen ehrlich OT Lootbare Gegenstände und Waffen etc. raus geben. Ein Einsperren findet IT statt, die Person geht aber OT auf die Seite etc.

Wir sind uns sicher, dass Ihr hier eine passende Lösung findet.

1.3 DURCHSUCHEN

Das Durchsuchen anderer Charaktere sollte halbwegs ausführlich, aber rücksichtsvoll ausgespielt werden. Sollte die Untersuchung einem der Beteiligten off-play unangenehm sein, kann sie auch verbal abgewickelt werden. Jedoch sollte die Beschreibung einigermaßen detailliert sein und nicht auf ein einfaches „Ich durchsuche dich komplett“ reduziert werden. Der Durchsuchte ist zur Wahrheit verpflichtet. Der Durchsuchende kann mit der Nennung einer passenden Fertigkeit oder Disziplin (Auspex 1: Gesteigerte Sinne) eventuell besonders gut Verborgenes entdecken oder zusätzliche Informationen erhalten.

1.4 ZEICHEN

Im Live kommt es leider immer wieder vor, dass es zu Situationen kommt die nicht so einfach dargestellt werden können. Um Spielunterbrechungen zur Erklärung des jeweiligen Sachverhaltes zu vermeiden, haben wir einige Standard Zeichen eingeführt die näher Auskunft geben. Zum einen gibt Handzeichen, wie z.B. das Off-Play Zeichen, die den Zustand einer Person beschreiben. Zum anderen können Eigenschaften von Gegenständen oder Personen durch farbige Tücher oder Bänder gekennzeichnet werden. .

Name	Wie dargestellt	Bedeutung
Off-Play	Die Arme werden deutlich über der Brust gekreuzt.	Ihr seid in-play einfach nicht anwesend
Timeout	Eine ausgestreckte Handfläche liegt auf den Fingerspitzen der anderen ausgestreckten Handfläche und bildet ein T.	Euer Charakter ist zwar anwesend, jedoch müsst ihr gerade etwas off-play klären.
Auspex	Es wird auf das Auge (oder anderes Sinnesorgan) gedeutet und mit den Fingern die entsprechende Stufe angezeigt.	Zeigt den Einsatz der Disziplin Auspex und deren Stufe an.

Name	Wie dargestellt	Bedeutung
Verdunkelung	Die rechte Faust auf das Herz legen. Es wird mit den Fingern die entsprechende Stufe in Verdunkelung angezeigt.	Die Person ist nicht sichtbar. Möglicherweise ist sie verdunkelt. Die Anzahl der Finger zeigt die Stufe der Kraft an.
Nebelgestalt	Die Arme werden verschränkt und bilden einen 90° Winkel mit dem Körper. (Bezaubernde Jeannie lässt grüssen)	Es ist nur ein Nebelfetzen zu sehen.
Tiergestalt	Man spreizt die Finger von den Daumen ab und legt beide Daumen nebeneinander und bildet somit mit den Händen eine vogelähnliche Gestalt. Eine grüne Schärpe und eine in Händen gehaltene Tierattrappe wäre natürlich besser.	Der Charakter hat die Gestalt eines kleinen Tieres (meistens Fledermaus) angenommen.

Farbcode: Erklärung des Farbcodes für die Bänder / Schärpen:	
Farbe	Bedeutung
Gelbes Band	Der Gegenstand oder die Person ist absolut Off-Play und wird vollkommen ignoriert.
Blaues Band	Personen mit diesem Band sind normalerweise nichtwahrzunehmen. Der Charakter ist möglicherweise verdunkelt, ein nicht manifestierter Geist, ein Astralreisender oder etwas Ähnliches. Falls ihr denkt besondere Fähigkeiten zu besitzen (Auspex, Medium, usw.), die euch die Anwesenheit des entsprechenden Wesen bemerken lassen könnten, fragt den entsprechenden Spieler, ob man ihn damit feststellen kann. Wobei ihr beachten solltet, dass bestimmte Kräfte aktiv eingesetzt werden müssen.
Grünes Band	Die entsprechende Person sieht anders aus, als normalerweise; ist möglicherweise sogar eine andere Person. Genaueres erfährt man durch Nachfragen beim Anwender. Falls die Person eine Tieratrappe in der Hand hält, ist dieses Tier und nicht der Charakter anwesend. Jeder sollte sich jedoch gut überlegen, ob er dieses Tier auch ohne die Person bemerkt hätte.
Weißes Band	Die Person ist in Nebelform oder Schattenform unterwegs, d.h. sie wird nur wahrgenommen, wenn ein leichter Dunst oder ein zusammenhangsloser Schatten ausnehmend auffällig wäre.
Rotes Band	Stellt eine Verletzung dar (wenn sie nicht aufgeschminkt werden kann).

1.5 ABKÜRZUNGEN

Im Folgenden könnten die unten stehenden Abkürzungen Verwendung finden. Andere besondere Termini, die sich im Vampire-Live eingebürgert haben, befinden sich im Glossar

Abkürzung	Bedeutung
„SL“	Spielleitung
„NSC“ (auch „NPC“)	Nicht-Spieler-Charakter (Non-Player-Character)
„SC“	Spieler-Charakter
„WP“	Willenskraftpunkt(e) (Willpower)
„BP“	Blutpunkt(e)
„GS“ (auch „HL“)	Gesundheitsstufen (Healthlevel)
„EP“ (auch „XP“)	Erfahrungspunkt(e) (experience point(s))

1.6 VERWARNUNGEN

Leider gibt es manchmal einige Spieler die durch ihre Handlungen den Spielspass aller schmälern, sei es durch schlechtes Verhalten oder einfach Betrug. Um dies zu vermeiden, muss manchmal konsequent durchgegriffen werden. Die Verwarnung wird in der Regel zusätzlich mit XP Verlust geahndet. Spieler die 2 Verwarnungen haben zeigen, dass sie sich nicht an die allgemein gültigen Regeln halten können und das kann bei einem 3. Vorfall zum Ausschluss vom Spiel führen. Verwarnungen verlieren nach 6 Monaten ohne Zwischenfall ihre Wirkung, können aber bei positiven Verhalten früher von der SL zurückgenommen werden. Hier einige Beispiele, die einem Spieler eine

Verwarnung einbringen können:

- Wenn man spieltechnische Anweisungen der SL bzw. die Regeln ignoriert
- Wenn ein Charakter, der vernichtet, diableriert oder in Starre ist, trotzdem gespielt wird
- Wenn ein Spieler Off-Play Wissen In-Play benutzt, obwohl dies der Charakter nicht könnte
- Wenn man Disziplinen, Fähigkeiten oder Einflüsse bzw. Hintergründe o. ä. benutzt, die der Charakter nicht hat
- Wenn man mit Blutpunkten und Willenskraftpunkten um sich wirft, ohne sie noch zu haben
- Wenn man der Versuchung erliegt, mit zwei oder mehreren eigenen Charakteren untereinander zu interagieren.
- Wenn man durch ständige private Off-Play Gespräche das Spiel stört.

2 Eigenschaften der Charaktere

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit den verschiedenen Eigenschaften, die euer Charakter besitzt. Da manche Spieler lieber die deutschen und manche lieber die englischen Begriffe verwenden, führen wir beide Begriffe auf. Wir bevorzugen aber die deutschen Ausdrücke, da diese für jeden verständlich sein sollten. Da hier im Gegensatz zum Pen & Paper der Charakter durch einen selbst dargestellt wird, sollte man sich bei der Charaktererschaffung auch etwas an den eigenen Möglichkeiten orientieren.

2.1 ATTRIBUTE (ATTRIBUTES)

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

2.1.1 KÖRPERLICH (PHYSICAL)

Diese Attribute beeinflussen hauptsächlich die Werte des Charakters im Kampf. Die genauen Auswirkungen kann man dem Kapitel Kampf entnehmen.

Körperkraft (Strength)

Weist daraufhin wie stark ein Kainit ist: Muskelberg oder Klappergestell? Dieses Attribut erhöht auch den Schaden, den man im Nahkampf (bewaffnet) oder im Handgemenge (unbewaffnet) macht.

Körperkraft 0	zu schwach zum Bewegen	
Körperkraft 1	Stemmen bis 20 kg (schwach)	-1 Schaden
Körperkraft 2	Stemmen bis 50 kg (Durchschnitt)	
Körperkraft 3	Stemmen bis 100 kg (gut trainiert)	+1 Schaden
Körperkraft 4	Stemmen bis 180 kg (ausgezeichnet trainiert)	+2 Schaden
Körperkraft 5	Stemmen bis 300 kg (herausragend trainiert, nahezu übermenschlich)	+3 Schaden

Geschick (Dexterity)

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

Geschick 0	Kontrollverlust, Lähmung	
Geschick 1	Ungeschickt	-1 Schaden
Geschick 2	Durchschnitt	
Geschick 3	Gut, athletisches Potential	+1 Schaden
Geschick 4	Ausgezeichnet, akrobatisch	+2 Schaden
Geschick 5	Herausragend (nahezu übermenschlich)	+3 Schaden

Widerstandsfähigkeit (Stamina)

Steht dafür wie belastbar man ist, wie gut die Kondition des Charakters ist und wie viel Schläge man einstecken kann.

Widerstandsfähigkeit 0	Lähmung	
Widerstandsfähigkeit 1	Dürftig, empfindlich	-1 Gesundheitsstufe
Widerstandsfähigkeit 2	Durchschnitt	
Widerstandsfähigkeit 3	Gut in Form	+1 Gesundheitsstufe
Widerstandsfähigkeit 4	Trainiert, ausdauernd	+2 Gesundheitsstufen
Widerstandsfähigkeit 5	Konstitution wie Herkules	+3 Gesundheitsstufen

2.1.2 SOZIAL (SOCIAL)

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

Charisma (Charisma)

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

Charisma 0	entsprechende Bemühungen scheitern automatisch
Charisma 1	Unsympathisch
Charisma 2	Durchschnitt, nichtssagend
Charisma 3	Sympathisch, vertrauenswürdig
Charisma 4	Anziehend, beeindruckend
Charisma 5	Herausragende Persönlichkeit, eindrucksvoll

Manipulation (Manipulation)

Wie gut der Charakter darin ist, andere zu manipulieren, wird an diesem Attribut gemessen. Die Disziplinen Beherrschung, Irrsinn und Verdunkelung benötigen dieses Attribut.

Manipulation 0	entsprechende Bemühungen scheitern automatisch
Manipulation 1	Dürftig, wortkarg
Manipulation 2	Durchschnitt
Manipulation 3	Redegewandt
Manipulation 4	Überzeugend, geübter Verhandlungsführer
Manipulation 5	Manipulativer Intrigant, Berufspolitiker

Erscheinungsbild (Appearance)

Dieses Attribut spiegelt die körperliche Attraktivität des Charakters wider.

Erscheinungsbild 0	entsprechende Bemühungen scheitern automatisch
Erscheinungsbild 1	Hässlich wie die Nacht
Erscheinungsbild 2	Durchschnitt, unauffällig
Erscheinungsbild 3	Gut aussehend, attraktiv
Erscheinungsbild 4	Schön, Model
Erscheinungsbild 5	Topmodel, sehr beeindruckend

2.1.3 GEISTIG (MENTAL)

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

Wahrnehmung (Perception)

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

Wahrnehmung 0	Verlust der Sinne
Wahrnehmung 1	Dürrftig, unaufmerksam
Wahrnehmung 2	Durchschnitt
Wahrnehmung 3	Aufmerksam
Wahrnehmung 4	Hervorragend, es entgeht einem fast nichts
Wahrnehmung 5	Die Nadel im Heuhaufen mit einem Griff

Intelligenz (Intelligence)

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

Intelligenz 0	Aussetzen der Hirnfunktionen
Intelligenz 1	Dürrftig, dumm, IQ 80
Intelligenz 2	Durchschnittlich, IQ 100
Intelligenz 3	Gut, intelligent, IQ 120
Intelligenz 4	Außergewöhnlich, Professor, IQ 140
Intelligenz 5	Herausragend, brilliant, IQ 160+

Geistesschärfe (Wits)

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

Geistesschärfe 0	Wachkoma
Geistesschärfe 1	Leichtgläubig
Geistesschärfe 2	Durschnittlich
Geistesschärfe 3	Vorausschauend
Geistesschärfe 4	Außergewöhnlich, Blitzmerker
Geistesschärfe 5	Nahezu hellsichtig

2.2 FÄHIGKEITEN (ABILITIES)

Auch die Fähigkeiten sind in drei Kategorien, nämlich Kenntnisse, Fähigkeiten und Talente eingeteilt. Sie sind für einige Disziplinen wichtig und bestimmen auch die Kampfdaten. Des Weiteren können sie Aufschluss über den Lebenslauf des Charakters geben, da sie angeben womit sich der Charakter so beschäftigt hat. Um dem Charakter den allerletzten Feinschliff zu geben, könnt ihr ihn noch zusätzlich mit Sekundärfähigkeiten (siehe diverse White-Wolf Produkte), jedoch haben diese wenig spieltechnische Bedeutung. Sekundärfähigkeiten kosten deshalb nur die Hälfte der normalen Fähigkeiten. Sonderfertigkeiten wie Bruch, Zielschuss, Haltegriff etc. sind nur einmal pro Kampf und Gegner erlaubt. Auf Wissen über die Welt der Dunkelheit, genannt Kunden (Lores) wird nach den Fähigkeiten eingegangen. Ein Wort zu den Beschreibungen der Fähigkeitsstufen: Sofern diese nicht fett gedruckte Regelbegriffe beinhalten sind sie nur als Vergleichswert zu betrachten. Es gehört mehr als Heimlichkeit 5 dazu, um Nosferatu-Ahn zu werden!

2.2.1 TALENTE (TALENTS)

Aufmerksamkeit (Alertness)

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

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

Ausdruck (Expression)

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

Ausdruck 0	Ausdruckslos
Ausdruck 1	Schlechter Rapper
Ausdruck 2	Durchschnitt
Ausdruck 3	Hobbyschriftsteller
Ausdruck 4	Journalist
Ausdruck 5	Literaturnobelpreisträger

Ausflüchte (Subterfuge)

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

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

Ausweichen (Dodge)

Ein glattes Muss für alle, die nicht zu dick auf die Nase bekommen wollen. Um einem Haltegriff auszuweichen sagt der Spieler „dodge 3“ an. Um einen Bruch oder eine Abtrennung zu verhindern „dodge 5“

Ausweichen 0	Zielscheibe
Ausweichen 1	+1 Gesundheitsstufe
Ausweichen 2	+2 Gesundheitsstufen
Ausweichen 3	Haltegriff ausweichen
Ausweichen 4	+3 Gesundheitsstufen
Ausweichen 5	Bruch/Abtrennung abwenden

Einschüchtern (Intimidate)

Die Stufe in Einschüchtern fließt in den Erfolgswert bei Beherrschung ein. Ausspielen ist zwar Trumpf, aber haltet euch bitte an gängige OT-Konventionen und übertreibt es nicht!

Einschüchtern 0	Gänseblümchen
Einschüchtern 1	Schulhofschläger
Einschüchtern 2	Straßenräuber
Einschüchtern 3	Armeeausbilder
Einschüchtern 4	Schwerverbrecher, Verhörspezialist
Einschüchtern 5	Darth Vader

Empathie (Empathy)

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

Empathie 0	Holzklötz
Empathie 1	Gelegentlicher Zuhörer
Empathie 2	Mitfühlend
Empathie 3	Motivationen erkennen
Empathie 4	Lügendetektor
Empathie 5	Beichtvater, Profiler

Führungsqualitäten (Leadership)

Und ein Ventrue sprach: „Los, folgt mir alle gegen den Sabbat!“ Tja, wie viele mitgehen würden, hängt möglicherweise von diesem Talent ab. Die Stufe in Führungsqualitäten fließt in den Erfolgswert für Präsenz ein.

Führungsqualitäten 0	Sklave
Führungsqualitäten 1	Spielführer einer Jugendmannschaft
Führungsqualitäten 2	AStA-Sprecher
Führungsqualitäten 3	Hauptfeldwebel beim Bund
Führungsqualitäten 4	Präsidentschaftskandidat
Führungsqualitäten 5	Winston Churchill

Handgemenge (Brawl)

Dieses Talent fließt in die Schadensberechnung bei natürlichen Waffen wie Klauen und Fäuste ein (siehe Kapitel Kampf). Um einen Haltegriff anzusetzen legt der Spieler seinem Gegner die Hand auf den Arm und sagt „Haltegriff“. Sollte sich das Opfer mit Gewalt befreien wollen, müssen KK des Opfers und Geschick des Angreifers verglichen werden. Bei Erfolg des Opfers gelingt die Befreiung, aber das Körperteil ist die nächsten 5 Min. unbrauchbar. Um einen Bruch zuzufügen sagt der Spieler während des Schlags „Brecher“ an. Das im Anschluss getroffene Körperteil gilt als gebrochen und wird unbrauchbar bis zur Heilung (bei Trefferzone Rumpf: kampfunfähig). Um seinen Gegner zu entwaffnen, muss nach der Ansage „Entwaffnen“ ein erfolgreicher Treffer auf dem Arm des Gegners gelandet werden. Die Waffe ist so fallen zu lassen, dass sie andere Kampfteilnehmer nicht gefährdet!

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

Sportlichkeit (Athletics)

Diese Fähigkeit stellt auch deine Fähigkeit dar, Dinge zu werfen und archaische Waffen nutzen zu können. Hier erfahrt ihr welche Waffen ihr nutzen könnt. Bei einem Zielschuss sagt der Spieler Zielschuss (Körperteil)“ an und schießt. Danach ist es egal wo er seinen Gegner trifft, der Schuss zählt als Treffer in den angesagten Körperteil. Trifft er nicht verfällt der Effekt. Achtung: Auch wenn ihr Brandpfeile verschießen könnt, verhindert das nicht den Rötschreck, den das Feuer bei euch auslösen kann!

Sportlichkeit 0	Dickes Kind	Mist, runtergefallen
Sportlichkeit 1	Schulsportler	Wurfmesser
Sportlichkeit 2	Hobbysportler	Wurfaxt
Sportlichkeit 3	Profisportler	Bogen / Armbrust
Sportlichkeit 4	Freeclimber, Iron Man	Brandpfeile
Sportlichkeit 5	Olympionik	Zielschuss

Szenekenntnis (Streetwise)

Man kennt sich in einer oder mehreren Städten in der Unterwelt aus. Man weiß wie man Informationen über die Örtlichkeit, leichtes Geld, Drogen und Kontakt zur kriminellen Szene erhalten kann. Dazu muss man sich natürlich auch in diesen Kreisen unauffällig aufhalten können. Zusätzlich gibt die Höhe des Wertes +1 an, wie hoch man die Einflüsse Unterwelt und Straße besitzen kann. Für andere Einflussbereiche gibt es spezielle sekundäre Fähigkeiten, die auch als Szenekenntnisse bezeichnet werden, aber separat gekauft werden müssen. So spiegelt z.B. „Szenekenntnis (Transport)“ das Wissen im Bereich Transport wieder und die Stufe +1 gibt den maximalen Wert bei Einfluss: Transport wieder.

Szenekenntnis 0	Keinen Schimmer
Szenekenntnis 1	Kleinkrimineller, Taxifahrer
Szenekenntnis 2	Dealer, Fernfahrer
Szenekenntnis 3	Gangleader, Transportunternehmer
Szenekenntnis 4	Streetworker, Verkehrüberwachung
Szenekenntnis 5	Pate, Verkehrsminister

2.2.2 FERTIGKEITEN (SKILLS)

Etikette (Etiquette)

Wie gut versteht man die Nuancen des gesellschaftlichen Lebens und wie gut kann man sich benehmen? Die SL gibt euch gerne Nachhilfeunterricht, wenn ihr euch unsicher seid, denn gerade auf der Anwendung von Etikette basiert viel Spiel. Daher ist Ausspielen hier auch absolute Pflicht! Die Stufe +1 in Etikette gibt an wie hoch man Einfluss: High Society besitzen kann.

Etikette 0	Bauerntrampel
Etikette 1	Etwas unbeholfen
Etikette 2	Durchschnitt
Etikette 3	Kompetent, Sie kennen auch Details
Etikette 4	Experte, Sie können sich am Adelshof bewegen
Etikette 5	Meister, Sie haben den Knigge geschrieben

Fahren (Drive)

Wie gut ihr eben Fahren könnt. Nein, ihr spielt bitte keine Verfolgungsjagden real aus!

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

Handwerk (Craft)

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

Handwerk 0	Zwei linke Hände
Handwerk 1	Schnitz-AG im Gymnasium
Handwerk 2	Durchschnitt
Handwerk 3	Geselle, erfahrener Heimwerker
Handwerk 4	Handwerksmeister
Handwerk 5	Leonardo da Vinci

Tierkunde (Animal Ken)

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

Tierkunde 0	Fleischfresser
Tierkunde 1	Schaut Tiersendungen
Tierkunde 2	Tierpfleger
Tierkunde 3	Tierarzt
Tierkunde 4	Zoologe
Tierkunde 5	Dr. Dolittle

Heimlichkeit (Stealth)

Heimlichkeit gibt Aufschluss wie gut man sich verstecken und leise bewegen kann. Die Stufe in Heimlichkeit fließt in den Erfolgswert für Verdunkelung ein.

Heimlichkeit 0	Trampel
Heimlichkeit 1	Gut im verstecken spielen
Heimlichkeit 2	Durchschnitt, Voyeur
Heimlichkeit 3	Kompetent, Jäger, Paparazzo
Heimlichkeit 4	Ninja
Heimlichkeit 5	Nosferatu-Ahn

Nahkampf (Melee)

Mit was ihr euren Gegner erfolgreich verprügeln könnt, wird von diesem Wert beeinflusst. Beim Enthaupten sagt der Spieler „Kopf“ an und setzt danach einen Schlag gegen den Oberarm. Trifft dieser und richtet Schaden an, der die Pflockschwelle des Gegners übersteigt, gilt der Gegner als enthauptet. Sollte der Schlag einen anderen Körperteil treffen, gilt dies als „Bruchangriff“ und der Körperteil wird unbrauchbar bis zur Heilung. Zum Entwaffnen siehe Handgemenge.

Nahkampf 0	Sie sollten fern bleiben
Nahkampf 1	Messer, Dolche, Knüppel, Pflock
Nahkampf 2	Einhandwaffen
Nahkampf 3	Zweihandwaffen
Nahkampf 4	Stangenwaffen, exotische Waffen
Nahkampf 5	Enthaupten / Bruch zufügen / Entwaffnen

Schusswaffen (Firearms)

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

Schusswaffen 0	Du kannst die Waffe werfen
Schusswaffen 1	Faustfeuerwaffen
Schusswaffen 2	Gewehre
Schusswaffen 3	Maschinengewehre
Schusswaffen 4	Scharfschützengewehr
Schusswaffen 5	Zielschuss / Kopfschuss

Zum Zielschuss siehe Sportlichkeit. Kopfschuss: Nach der Ansage Kopfschuss muss der nächste Schuss den Oberarm des Opfers treffen. Gelingt dies und überwindet der Schaden die Pflöckschwelle, so ist das Ziel in Torpor.

Sicherheit (Security)

Ihr kennt die Techniken, die zum Knacken von Schlössern, dem Kurzschließen von Autos, dem Ein- und Ausschalten von Alarmanlagen und dem Öffnen von Tresoren verwendet werden und könnt mit den erforderlichen Werkzeugen solche Sicherheitsvorkehrungen auf der gleichen Stufe erkennen und Sicherheitsmaßnahmen einer niedrigeren Stufe umgehen.

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

Tierkunde (Animal Ken)

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

Tierkunde 0	Fleischfresser
Tierkunde 1	Schaut Tiersendungen
Tierkunde 2	Tierpfleger
Tierkunde 3	Tierarzt
Tierkunde 4	Zoologe
Tierkunde 5	Dr. Dolittle

Überleben (Survival)

Überleben 0	Hotel Mama
Überleben 1	Wanderer
Überleben 2	Pilzsammler
Überleben 3	Survivaltrainer
Überleben 4	Fremdenlegionär
Überleben 5	Robinson Crusoe

Vortrag (Performance)

Diese Fertigkeit umfasst verschiedenen künstlerischen Tätigkeiten wie Gesang, Tanz, Schauspielerei oder das Spielen eines Musikinstrumentes. Auch hier muss man sich für einen Bereich entscheiden.

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

2.2.3 KENNTNISSE (KNOWLEDGES)

Akademisches Wissen (Academics)

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

Akademisches Wissen 0	Sonderschüler
Akademisches Wissen 1	Gymnasiast
Akademisches Wissen 2	Student
Akademisches Wissen 3	Magister
Akademisches Wissen 4	Doktor
Akademisches Wissen 5	Dozent

Computer (Computer)

Man versteht, wie man Computer benutzt und programmiert. Die Art des Verständnisses hängt natürlich von der Stufe ab. Hacken ist eine Sekundärfähigkeit, die auf dieser Fähigkeit aufbaut.

Computer 0	Höhlenmensch
Computer 1	Zeigen und klicken
Computer 2	Datenverarbeiter
Computer 3	Softwareentwickler
Computer 4	Systemadministrator
Computer 5	Informatikprofessor

Finanzen (Finance)

Ist auch wichtig für die Verwaltung deiner Ressourcen, sowie deine Einflussnahme in dem Bereich der Finanzen und Industrie. Dein Wert +1 in Finanzen gibt an wie hoch dein Einfluss in diesen Gebieten sein darf. Außerdem kannst du lukrativere Anlagen für dein Vermögen finden.

Finanzen 0	Geldverbrennungsmaschine
Finanzen 1	BWL-Student
Finanzen 2	Buchhalter
Finanzen 3	Börsenmakler
Finanzen 4	Finanzberater
Finanzen 5	Finanzexperte

Gesetzeskenntnis (Law)

Gesetzeskenntnis 0	Anarchist
Gesetzeskenntnis 1	Schaut Gerichtssendungen
Gesetzeskenntnis 2	Jurastudent
Gesetzeskenntnis 3	Fachanwalt
Gesetzeskenntnis 4	Staatsanwalt
Gesetzeskenntnis 5	Richter, Juraprofessor

Linguistik (Linguistics)

Natürlich verfügt jeder Charakter über eine Muttersprache, ohne dafür Punkte ausgeben zu müssen. Wie viele Fremdsprachen der Charakter hingegen beherrscht hängt von seinem Wert in Linguistik ab (und nein, auch was ihr OT spricht dürft ihr nur verwenden wenn ihr die Sprache IT auch beherrscht). Die

Staffelung ist wie folgt:

Linguistik 1	1 Fremdsprache
Linguistik 2	2 Fremdsprachen
Linguistik 3	4 Fremdsprachen
Linguistik 4	8 Fremdsprachen
Linguistik 5	16 Fremdsprachen

Medizin (Medicine)

Medizin ist das Studium des menschlichen Körpers und umfasst das Behandeln von Wunden und Krankheiten, die Anwendung von Arzneien und das Wissen vom Aufbau und Funktion des menschlichen Körpers. Ferner ist der Wert +1 in Medizin ausschlaggebend wie hoch man Einfluss: Gesundheitswesen wählen darf.

Medizin 0	Metzger
Medizin 1	Erste-Hilfe-Kurs
Medizin 2	Krankenschwester
Medizin 3	Sanitäter
Medizin 4	Doktor
Medizin 5	Professor

Nachforschen (Investigation)

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

Nachforschen 0	Uninteressiert
Nachforschen 1	Nachbar
Nachforschen 2	Polizeibeamter
Nachforschen 3	Privatdetektiv
Nachforschen 4	BKA-Beamter
Nachforschen 5	Sherlock Holmes

Naturwissenschaften (Science)

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

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

Okkultismus (Occult)

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

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

Politik (Politics)

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

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

2.2.4 EINE BITTE ZUM SCHLUSS

Auch wenn es oft genug dabei steht: Das hier ist ein Rollenspiel. Viele Punkte bedeuten da nicht automatisch eine gute Darstellung, aber auf genau die kommt es an. Natürlich können eure Charaktere Dinge, die ihr nicht hinbekommt, aber das solltet ihr als Anreiz betrachten, euch wenigstens soweit in euch unbekannte Materie vorzuarbeiten, dass ihr es so glaubwürdig wie möglich darstellen könnt. Überzeugend so tun als ob, das ist die Devise! Also noch mal: Ruht euch nicht auf euren schwarzen Kringeln aus, sonst gibt's kein Entgegenkommen der SL.

2.3 FÄHIGKEIT: KUNDE ÜBER DIE „WELT DER DUNKELHEIT“

In der „Welt der Dunkelheit“ (World of Darkness) gibt es viele Organisationen und Wesen über die es interessantes zu wissen gibt. Diese Wissensgebiete werden als Kunde (engl. Lore) bezeichnet und gelten als sekundäre Fähigkeiten. Je nach Wert weiß man mehr oder weniger über das betreffende Gebiet, bei niedrigen Werten kann es durchaus auch zu Fehlinformationen kommen. Besitzt man diese Fähigkeit nicht, weiß man auch nichts von der betreffenden Gruppierung, glaubt vielleicht nicht einmal, dass es sie gibt oder hat sich noch nie Gedanken darüber gemacht. Im Folgenden werden einige Beispiele aufgelistet:

- Kainitenkunde: Wissen um den Hintergrund der Kainitischen Existenz sowie den Disziplinen
- Clanskunde: Geschichten aus einem Clan, Hintergründe, Feindschaften, etc.
- Camarillakunde: Wissen um Struktur (Clans, Ämter usw.) und Geschichte dieser Sekte
- Sabbatkunde: Wissen um Struktur, Geschichte, Clans und Ämter des Sabbats
- Kanalisationskunde: Wissen über die Kanalisation und geheime Zeichen der Nosferatu.
- Wolfingskunde: Wissen um die Werwölfe, einzelne Stämme
- Todesalbenkunde: Wissen um die Geister der Toten
- Feenkunde: Wissen um die Feen und die Feenreiche
- Magierkunde: Wissen um Magie der Menschen, Magiergilden, etc.
- Geisterkunde: Wissen um „Spirits“ wie z.B. Naturgeister. Nicht über die Geister der Toten!
- Mumienkunde: Was wohl?
- Wyrmkunde: Wissen um den Feind der Wolflinge

Die SL hat eine etwas genauere Beschreibung der jeweiligen Stufen für die jeweiligen Bereiche. Es ist nicht leicht Informationen in diesen Bereichen zu erhalten. Da Wissen auch Macht bedeutet, werden diese Informationen gut gehütet und nicht leichtfertig weitergegeben. Deshalb müssen die erworbenen Kunden von der SL genehmigt werden. Ansonsten zählen Kunden zu den sekundären Fähigkeiten. Für besonders gute Hintergrundgeschichten kann die SL zusätzliche Punkte auf die Fähigkeit Kunde verteilen, dies ist jedoch selten. Man sollte aber stets im Hinterkopf behalten: Weniger ist oft mehr, denn Wissen über Andere kann sehr schnell zu Problemen führen, schließlich reden wir hier im Regelfall von Geheimnissen... Im Laufe des Spiels können die ersten beiden Stufen einer Kunden auch kostenlos gewährt werden, wenn im Spiel entsprechende Informationen gesammelt wurden. Dazu bedarf es aber eines Gesprächs mit der Spielleitung.

2.4 HINTERGRÜNDE

Hintergründe beschreiben einige weitere, nicht angeborene Merkmale des Charakters. Meistens geht es um seine Beziehungen zum Rest der Welt: Wen kennt er, was besitzt er so, welchen Ruf genießt er? All diese Dinge werden über die Hintergründe geregelt. Zu Spielbeginn darf kein Hintergrund den Wert 5 überschreiten. Möglicherweise kann aber durch harte Arbeit, clevere Ideen und ähnliches ein Hintergrund im Spiel darüber hinaus angehoben werden. Nach der Charaktererschaffung können Hintergründe nicht mehr mit Erfahrungspunkten gesteigert werden. Eine spätere Änderung der Hintergründe muss erspielt werden und nur noch in Folge von In-Play-Geschehnissen erfolgen. So können Aktionen eures Charakters dazu führen, dass ihr Punkte in einem Hintergrund gewinnt. Sollte eurer Ansicht nach eine Handlung eine solche Steigerung rechtfertigen, teilt dies bitte der SL samt Begründung mit. Jedoch ist es auch möglich, dass ihr im Spiel Hintergründe auch wieder verliert. In jedem Fall ist eine explizite Bestätigung der SL von Nöten.

Clanprestige

Das Ansehen im Clan ist wichtig, wenn man eine Bitte an den Clan stellen möchte (z.B. Unterstützung in einem bevorstehenden Kampf/Konflikt). Jedoch sind diese Hilfestellungen von Seiten des Clans (SL/NSC) nicht automatisch und von vielen Faktoren abhängig. Des Weiteren ist von diesem Wert abhängig, wie sehr man in Geheimnisse des Clans eingeweiht wird - dies kann zum Beispiel das Erlernen von bestimmten Clansdisziplinen oder auch Clanskunde möglich machen. Wie sich das Clanprestige ausdrückt und wie man davon erfährt ist für jeden Clan unterschiedlich

(Bei Tremere regelt sich das über die Ränge der Pyramide; bei Gangrel sind es wohl eher Geschichten von glorreichen Taten die man austauscht). Clanprestige erhält man für ungewöhnliche und bedeutende Taten, die dem Clan Ehre bereiten und/oder der Person großen Respekt verschaffen (Wenn ihr also welches habt, schreibt uns, wofür. Mitspieler mit ausreichend Clanskunde könnten davon gehört haben.). Der Status in der jeweiligen Sekte ist davon unabhängig und innerhalb eines Clans interessiert vor dem Status das Prestige. Bei Charaktererschaffung darf das Clansprestige maximal eins über dem Status liegen. Clanprestige kann nach der Charaktererschaffung nur erspielt werden, siehe dazu das Thema Status und Ansehen.

Clanprestige	Bedeutung
•	Geachtet: Man hat sich durch eine Tat Ansehen und Respekt im Clan verschafft. Man darf darum bitten, dass man bestimmte Fertigkeiten (keine Disziplinen) lernen darf.
••	Respektiert: Man hat wiederholt durch Rat und Tat Ansehen gehäuft und dem Clan Vorteile verschafft. Man kann auch eine Clansversammlung der Region einberufen.
•••	Angesehen: Berühmt in der Region und innerhalb des Clans sehr geachtet. Es ist auch möglich, dass man die Verantwortung für andere Clansmitglieder trägt.
••••	Hochgeschätzt: Die meisten Clansmitglieder haben schon mal von dir gehört und wissen, dass man dir Respekt zollen sollte. Oft sind solche Personen ruhmreiche Anführer des Clans in der Region (Bundesland).
•••••	Verehrt: Du bist schon fast eine Legende im Clan. Nahezu alle Mitglieder deines Clans kennen dich und bewundern dich für deine glorreichen Taten zum Wohle des Clans.

Gefolgsleute

Bei Gefolgsleuten handelt es sich um besondere Personen oder Wesen die dem Charakter zu Diensten sind. Ohne besonderes Zutun sind sie aber nicht absolut loyal bis in den Tod und werden sich bei schlechter Behandlung versuchen von ihrem Gebieter zu lösen. Diese Figuren sollten in Rücksprache mit der SL erstellt werden. Ghule, die mit diesem Hintergrund erworben werden, stellen im Allgemeinen besonders erfahrene oder mit außergewöhnlichen Fähigkeiten ausgestattete Ghule dar. Alternativ kann man aber auch 3 Ghule ohne außergewöhnliche Fähigkeiten (Kofferträger, Sekretär, Fahrer) statt einem besonderen Ghul wählen. Für Ghule, die durch andere Spieler dargestellt werden, müssen keine Punkte entrichtet werden. Für jeden Ghul muss unabhängig von seinen Fähigkeiten ein Blutpunkt pro Spielabend ausgegeben werden, immerhin leben sie davon. Also überlegt euch ein Jagd-Arrangement mit der SL, denn ihr müsst definitiv mehr jagen je mehr Ghule ihr habt. Übrigens: nicht jeder Gefolgsmann MUSS ein Ghul sein.

Gefolgsleute	Bedeutung
•	1 besonderer Gefolgsmann bzw. 1-3 „normale“ Gefolgsleute
••	2 besondere Gefolgsleute
•••	3 besondere Gefolgsleute
••••	4 besondere Gefolgsleute
•••••	5 besondere Gefolgsleute

Generation

Jeder Punkt Generation des Charakters unter der 13ten kostet 1 Punkt.

Generation	Bedeutung
•	12. Generation
••	11. Generation
•••	10. Generation
••••	9. Generation (Zusätzlich ist der Vorteil „Generation - 9te“ für 3 Punkte nötig)
•••••	8. Generation (Zusätzlich ist der Vorteil „Generation - 8te“ für 5 Punkte nötig)

Charaktere, die der 8. oder 9. Generation angehören sind ausdrücklich ein Sonderfall und werden nur nach Rücksprache mit der SL für das Spiel zugelassen. Der Fokus unseres Spiels liegt auf Neugeborenen der Generationen 10 bis 13.

Kontakte

Ihr kennt eine Vielzahl von Personen aus den verschiedensten Einflussbereichen, die euch gegen die entsprechende Bezahlung Informationen liefern. Im Gegensatz zu Einfluss kann man durch sie nur Informationen erhalten und dies auch immer nur gegen eine entsprechende Gegenleistung. Aktive Handlungen (z.B. Gegenstände beschaffen, Personen anheuern und ähnliches) sind nicht möglich. Die Bezahlung ist variabel, es kann sich dabei einfach nur um Geld oder aber auch eine Gefälligkeit handeln, das entscheidet die SL (ihr dürft aber gerne Angebote machen). Die Höhe richtet sich dabei nach der Stufe der eingesetzten Kontakte (siehe unten).

Das Ganze funktioniert ähnlich wie der Einfluss: Ihr könnt temporär für die Zeit zwischen zwei Spielabend einen oder mehrere Punkte eurer Kontakte ausgeben, um Informationen aus einem beliebigen Einflussbereich zu erhalten. Dabei könnt ihr die gleichen Informationen erhalten, wie jemand, der die gleiche Anzahl Einflusspunkte ausgegeben hätte (siehe Einflüsse). Der Vorteil gegenüber Einflüssen ist, dass ihr bei jeder Anwendung von Kontakten ein anderes Einflussgebiet aussuchen dürft. Die Maximale Stufe der Kontakte entspricht dem Wert +1 in der Fähigkeit Nachforschen. Hier ein paar Beispiele für die Höhe der Gegenleistung, die man für Informationen der jeweiligen Stufe erbringen muss:

Stufe	Kosten
•	Kosten: 300,- €
••	Kosten: 600,- € oder einen eigenen Einfluss auf Stufe 1 zur Verfügung stellen
•••	Kosten: 1.500,- € oder einen eigenen Einfluss auf Stufe 2 zur Verfügung stellen
••••	Kosten: 4.500,- € oder einen eigenen Einfluss auf Stufe 3 zur Verfügung stellen
•••••	Kosten: 15.000,- € oder einen eigenen Einfluss auf Stufe 4 zur Verfügung stellen

Mentor

Mit diesem Hintergrund hat man Kontakt zu einem - ausnahmsweise auch mehreren - wohlwollenden Ahnen oder anderen Mächtigen, der bereit ist, einem zu helfen. Oft handelt es sich auch direkt um den Erzeuger, dem muss aber nicht sein. Wie sie helfen und wann, hängt von der Macht der Mentoren ab. Mentoren werden von der SL geführt, können aber in Ausnahmen auch In-Play von anderen Spielern dargestellt werden. Der Entwurf des Mentors erfolgt mit der SL und unter Berücksichtigung der Hintergrundgeschichte.

Stufe	Mentor ist...
•	ein Ancilla mit wenig Einfluss
••	ein respektiertes Mitglied, z.B. ein Ancilla
•••	ein Primogen
••••	ein Ahn
•••••	sehr einflussreich, z.B: ein Prinz

Doch Vorsicht: Ein Mentor ist keine „Du darfst“-Karte, vor allem weil dessen Ansehen durchaus durch Fehlverhalten des Protegé leiden kann.

Ressourcen

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

Stufe	Vermögen
•	(Arm): Der Charakter hat eine kleine Wohnung gemietet und er besitzt vielleicht ein Mofa. Sein Einkommen beträgt 600,- €, verkauft er alles, erhält er 1.000,- €. Der monatliche Sparbetrag beträgt 200,- €.
••	(Mittelständig): Der Charakter hat ein Appartement gemietet und besitzt ein Motorrad oder einen Mittelklassewagen. Sein monatliches Einkommen beträgt 1.200,- €. Verkauft er alles, erhält er 8.000,- €. Der monatliche Sparbetrag beträgt 400,- €.
•••	(Gut bürgerlich): Der Charakter besitzt eine Zuflucht (Haus oder große Eigentumswohnung) und ein nettes Auto. Sein monatliches Einkommen beträgt 3.000,- €. Verkauft er alles, erhält er 50.000,- €. Der monatliche Sparbetrag beträgt 1.000,- €.
••••	(Reich): Angehöriger der oberen Schicht. Der Charakter besitzt ein sehr großes Haus oder gar ein Anwesen. Außerdem verfügt er über zwei schicke Karossen und Luxusgegenstände. Sein monatliches Einkommen beträgt 9.000,- €. Verkauft er alles, erhält er 500.000,- €. Der monatliche Sparbetrag beträgt 3.000,- €.
•••••	(Multimillionär (nur nach Rücksprache)): Man besitzt sein eigenes luxuriöses Anwesen und mehrere kleine Grundbesitztümer. Dazu kommen mehrere teure Wagen, Kunstgegenstände und Luxusgüter. Sein monatliches Einkommen beträgt 30.000,- €. Verkauft er alles, erhält er 5.000.000,- €. Der monatliche Sparbetrag beträgt 10.000,- € (aber das ist hier wohl unerheblich...)
Weitere Punkte verdoppeln das monatliche Einkommen und verfünffachen den Verkaufserlös der vorhergehenden Stufe. Nur im Spiel zu bekommen - sorry!	

Status (Camarilla) und Ansehen

Status

Die Struktur der Camarilla ist seit Jahrhunderten unverändert - die Alten beherrschen die Jungen, die Mächtigen die Schwachen. Dieser Zustand ist zementiert im so genannten Status - einer komplexen Rangfolge, in der jedes Mitglied der Camarilla einen Platz hat. Am bedeutensten ist dabei die Einstufung in die nachfolgend aufgeführten Stati (wobei vom Kind an aufsteigend vorgegangen wird):

Die Kinder:

Frisch gezeugte Vampire, die ihre ersten ca. 10 bis 50 Jahre dauernde Ausbildung noch nicht abgeschlossen haben. Ihre Erzeuger sind für sie verantwortlich, da sie keine vollwertigen Mitglieder der Gesellschaft sind. Erzeuger dürfen ihre Kinder jederzeit vernichten, solange sie diesen Status nicht hinter sich lassen.

Die Neugeborenen:

Wenn der Erzeuger eines Kindes der Meinung ist, es genug ausgebildet zu haben, dass es ihm keine Schande macht, präsentiert er es bei Prinzen. Neugeborene stellen als „Fußvolk“ die große Mehrheit der Gesellschaft. Typische Neugeborene sind zwischen 50 und 100 Jahren alt.

Die Ancillae:

Wer hinter den Schleier der Propaganda geblickt hat und persönliche Macht anhäufen konnte, meist sogar das Wohlwollen eines Ahnen besitzt, der kann den Status eines Ancilla beanspruchen. Es versteht sich von selbst, dass nur systemstützende Persönlichkeiten diese Würde erhalten können, wobei diese Loyalität der Camarilla und dem Status quo, nicht so sehr dem einzelnen Prinzen gilt. Ancillae sind die Diener der Ahnen, die Sekretäre, die den Ahnen die Belange der Neugeborenen vom Hals halten und im Gegenzug den Willen der Ahnen durchsetzen.

Die Ahnen:

Jene mächtigen, uralten Wesen, die die Camarilla in Wahrheit ausmachen. Ihr Wille ist Gesetz, ihr Spiel ist der Jihad, und ihre größte Sorge sind Veränderungen, die sie mit Macht unterbinden. Oft haben sie mehrere Jahrhunderte gesehen und haben ihre Macht gemehrt. Sich mit ihnen einzulassen kann Macht bringen, wenn sie einen als Ancilla akzeptieren, aber auch den Tod, wenn man sich ihr Missfallen zuzieht. Aus diesem Grund meiden vernünftige Neugeborene und Kinder sie, ohne sie durch Respektlosigkeit oder Nichtbeachtung aufzubringen. Charaktere starten normalerweise als Neonaten, selten wird ein Einstieg als Kind gewählt (achtung, dies bedarf eines durch einen Spieler dargestellten Erzeugers). Der Aufstieg zum Neonaten erfolgt durch die Präsentation des Kindes beim Prinzen, der mit seiner Akzeptanz meist Bürgerrecht und Neonatenstatus gleichzeitig verteilt. Wer ingame eine ausreichende Macht- oder Ansehensbasis erwirtschaftet, kann möglicherweise sogar nach den Sternen greifen und den Status des Ancilla anstreben. Ein oft bemühtes Hilfsmittel ist dabei die Unterstützung des Prinzen oder eines Ahnen, in dessen Diensten man steht. Entscheidend ist aber immer, ob die Akzeptanz der Gleichund Höherrangigen errungen werden kann. Die SL stellt, um die restliche, nicht aktiv bespielte Spielwelt abzubilden, gesteigerte Anforderungen an das Charakerverhalten, um zu bestimmen ob diese Akzeptanz errungen werden oder erhalten bleiben kann.

Ansehen

Neben diesem recht statischen Konstrukt existiert aber noch ein weiterer Indikator für den Stand eines Charakters in der Gesellschaft: Das Ansehen. Das Ansehen eines Charakters ist kein reiner Zahlenwert, sondern ist durch verschiedene Eigenschaftsworte definiert, die ein Charakter erhalten oder verlieren kann. Dabei existieren positive und negative Eigenschaften. Es wird unterteilt in permanentes Ansehen, das nur durch aktiven Entzug wieder verschwinden kann, und temporäre Veränderungen, die nach ca. 3 Monaten (3 Spieltermine) soweit abgenutzt sind, dass sie keine Auswirkungen mehr haben. Im Forum existiert ein Thema, in dem jede aktuell gültige Eigenschaft des bespielten Charakters zu lesen ist. Dies simuliert den „Buschfunk“ in der Stadt und ist IT keineswegs schriftlich niedergelegt oder jedem zugänglich. Vielmehr müssen diese Informationen IT erspielt oder - ggf. eine Mail an die SL, wie ihr dies betreiben wollt - zwischen den Spielabenden erfragt werden.

Achtung: Euer Ansehen kann und wird durchaus die Reaktion von NSC auf euch beeinflussen - besonders wenn ihr etwas von ihnen wollt ;) - Bitte bezieht den Ruf eurer Spielpartner mit in euer Spiel ein - niemand würde mit jemandem paktieren, der als wortbrüchig gilt, usw. Typische Ansehenstitel: bewundert, ehrenwert, angesehen, erhaben, berühmt, tadellos, gefürchtet, ehrfurchtgebietend, einflussreich, gerecht, gepriesen, respektiert, geehrt, vertrauenswürdig und wohlbekannt Arten von Ansehen implizites Ansehen: Erreicht eine Charakter bestimmte Positionen (Aufnahme in die Domäne, Übernahme eines Amtes, Aufstieg zum Prinzen, Primogenitur, Ausrufung einer Blutjagd auf den Charakter), so bedeutet dies einen impliziten Ansehensgewinn:

- Prinz: ehrfuchtgebietend, wohlbekannt, berühmt
 - Seneschall: ehrenwert, angesehen
 - Sheriff: gefürchtet
 - Geißel: gefürchtet
 - Hüter des Elysiums: ehrenwert
 - Primogen: geehrt
 - Harpyie: einflussreich
 - Ziel einer Blutjagd: gejagt
- Dieser Status bleibt bestehen, bis der Charakter das Amt verliert.

Verleihung durch Prinz oder Harpyie:

Der Prinz und die Harpyie haben den größten Einfluss auf das Ansehen eines Kainiten: Sie können permanente Ansehensattribute verleihen oder entziehen, dies muss öffentlich geschehen und begründet werden. Dabei sollte einer Person normalerweise nicht mehr als dreimal pro halbem Jahr Ansehen verliehen oder entzogen werden, sonst kann (nach SL-Entscheidung) das Ansehen des Verursachers leiden.

Ansehen im Clan (Clansprestige):

Innerhalb eines Clans kann „internes Ansehen“ verliehen werden. Tut ein Primogen dies, so verleiht er einem Kainiten damit Clansprestige, das aber genau wie Ansehen begründet werden muss. Dieser Status steht nicht im öffentlichen Forum und muss natürlich auch nur im Rahmen des Clans kommuniziert werden. Solches Ansehen ist außerhalb des betreffenden Clans ohne Bedeutung.

Ehrungen und Herabwürdigungen:

Jeder Amtsträger, jeder Ahn und jeder Ancilla können eine öffentliche Belobigung oder eine öffentliche Abstrafung vornehmen, und damit temporär das Ansehen einer Person beeinflussen. Auf diese Weise verliehene Attribute halten 3 Monate vor. Egal wer Ansehen verleiht oder entzieht, mehr als 1-2 Mal pro Spielabend sollte er dies nicht tun, wenn er nicht um seinen eigenen Ruf fürchten müssen will. Am eigenen Status herumzuspielen ist natürlich nicht möglich, unwirksam und führt zur Verleihung von Zitronen. Existiert kein Charakter, der einem Ansehen verleihen könnte, kann die SL über passende Hintergrund-NSC dies übernehmen.

Die Harpyie

Doch wie genau wird man eigentlich Harpyie? Wichtigstes Merkmal der Harpyie ist, dass sie über die Etikette wacht und die öffentliche Meinung in der Domäne zu manipulieren weiß. Wer glaubt, dies zu können möge uns das zeigen (vorher bei der Orga anfragen, was man vorhat). Gibt es mehrere Bewerber, kann diese Macht entweder geteilt werden oder in Form eines würdigen IT-Wettstreites erkämpft werden.

Verbündete

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

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

2.5 EINFLÜSSE

Viele weise Kainiten kontrollieren die wichtigsten Einflussgebiete der Sterblichen, sei es um Wissen, Geld, Dienstleistung und vor allem Macht zu erhalten. Da ist es kaum verwunderlich, dass erbitterte Kämpfe um die Vorherrschaft in den einzelnen Bereichen ausgefochten werden. Man muss für jedes Einflussgebiet die Punkte separat erwerben. Diese Punkte stellen Eure Kontrolle über mehr oder minder mächtige Sterbliche dar, sei es durch Erpressung, Bestechung, Blutsbänder oder dem Einsatz von Disziplinen wie Präsenz und Beherrschung (oder was euch sonst noch einfällt).

2.5.1 VORAUSSETZUNGEN FÜR EINFLÜSSE

Kein Charakter kann zu Beginn Einflüsse besitzen, da die Stadt sich in einem Ausnahmezustand befindet. Die Steigerung der Einflüsse ist im Spiel natürlich möglich. Die entsprechenden Leiteigenschaften dürft ihr aber gerne bereits in gewollter Höhe besitzen. Grundlegendes: Wie gut man seinen Einfluss nutzen kann, hängt auch vom eigenen Können und Wissen der Materie ab. Dementsprechend gibt es für jedes Einflussgebiet eine zugehörige Fähigkeit, die bei den Einflussgebieten angegeben ist. Der Wert in der entsprechenden Fähigkeit + 1 gibt die maximale Stufe des Einflusses an, den man erreichen kann. Einen Einfluss Stufe 6 gibt es nicht, aber wenn eure Leiteigenschaft bei 5 liegt, kann es Zucker geben.

- Beispiel: Um Einfluss Finanzen 4 zu haben benötigt man als die Fähigkeit Finanzen auf mindestens 3. Andere nicht aufgezählte Einflussgebiete sind nur mit Rücksprache der SL wählbar! Die zugehörige Fähigkeit wird dabei im Zweifelsfall durch eine eigene (Sekundär-) Fähigkeit repräsentiert wie z.B. auch bei Szenekenntnis (Transportwesen), die eigens gekauft werden muss.

2.5.2 STEIGERN VON EINFLÜSSEN

Neben den oben genannten Voraussetzungen, gelten die gleichen Steigerungsregeln wie für Hintergründe. Einflüsse können also im Spiel nur erspielt werden, was eine explizite Bestätigung der SL erfordert. Es sind also konkrete Aktionen eures Charakters nötig, die eine Begründung liefern warum er sich auf diesem Gebiet weiterentwickeln konnte. Da es in einer Domäne nur eine begrenzte Anzahl von Einflüssen gibt kann es passieren, dass ihr beim Steigern der Einflüsse anderen Personen (seien es Mitspieler oder auch NSCs) auf die Füße tretet bzw. dies sogar müsst um euren Einfluss auszuweiten. Näheres findet sich im Kapitel Charakterentwicklung.

2.5.3 EINSATZ VON EINFLUSS

Nachfolgend sind die einzelnen Einflussgebiete mit Beispielen für mögliche Aktionen auf der jeweiligen Stufe beschrieben. Man kann temporär einen oder mehrere Punkte seines Einflusses in dem betreffenden Bereich ausgeben um eine Aktion auf der entsprechenden Stufe durchzuführen. Die temporär ausgegebenen Einfluss-Punkte frischen sich zu Beginn des ersten Spielabends eines Monats wieder auf. Ein Auf- bzw. Ansparen von Einflüssen über mehrere Spielabende hinweg ist nicht möglich! Zu beachten ist, dass der Einfluss normalerweise auf den Bereich der „Heimat-Domäne“ beschränkt ist.

Eine Ausnahme bilden hohe Einflüsse (6+), die sich auf eine auch in der Heimatdomäne ansässige überregionale Institution beziehen (z.B. BKA in Wiesbaden, FAZ in Frankfurt über die Regionalredaktion oder ähnliches). Um aber in diese Höhen zu kommen, müssen mehrere Kainiten ihre Einflüsse zusammenwerfen. Durch die Ausgabe zusätzlicher Punkte, könnt ihr eure Identität verschleiern oder sicherstellen, dass andere Personen euch vielleicht nicht in die Quere kommen. Die Einfluss-Aktionen schickt ihr bitte zusammen mit einem Zeitungsartikel, dessen Länge der Anzahl der verwendeten Punkte angemessen sein sollte, per Mail an die SL.

2.5.4 EINFLUSSGEBIETE

BÜROKRATIE (Fähigkeit: Politik)

Stufe Beschreibung

- Auskünfte bei den Behörden einholen (Einwohnermeldeamt, Stadtwerke, usw.)
- Geburtsurkunde oder Führerschein ausstellen; Wohnung oder Wohnhaus von der Versorgung trennen; eine kleine Straße oder einen Park schließen.
- Sozialhilfe in Anspruch nehmen (600,- Euro); Todesurkunde, Personalausweis, Pass, oder Arbeitserlaubnis ausstellen; Schulen für einen Tag schließen; Einen Häuserblock von einem Typ Versorgung trennen; Eine kleine Firma wegen Vorschriftenübertretung schließen.
- Fang- oder Abhörschaltung einrichten; Waffenschein ausstellen; Grundbucheinträge manipulieren; Abteilungs- oder ressortweite Ermittlungen auslösen.
- Stadtweites Programm starten, stoppen oder verändern; Eine größere Firma wegen Vorschriftenübertretung schließen; Flächennutzungsplan manipulieren; Stadt- und Staatsweit die Aufzeichnungen einer Person löschen.

Finanzen (Fähigkeit: Finanzen)

Stufe Beschreibung

- Von allen großen Transaktionen und finanziellen Ereignissen in der Region erfahren; etwas über die allgemeinen Wirtschaftstrends erfahren; etwas über die wahren Beweggründe hinter den finanziellen Aktionen anderer erfahren.
- Ein ungesichertes Konto zurückverfolgen; Investoren zum Kauf einer kleinen Firma finden
- Investoren zum Kauf einer größeren Firma finden.
- Die örtlichen Bankgeschäfte manipulieren (Zahlungen verzögern, Kreditbedingungen verändern); eine kleine Firma ruinieren.
- Einen Bereich des stadtweiten Bankgeschäfts kontrollieren; eine größere Firma ruinieren; Investoren zum Kauf eines großen Unternehmens finden.

Gesundheitswesen (Fähigkeit: Medizin)

Stufe Beschreibung

- Zugang zu Krankenblättern; Öffentliche Gesundheitseinrichtungen für private Zwecke nutzen; Impfpass, Krankmeldungen oder Rezepte ausstellen; Blut aus einer Blutbank bekommen (2 BP).
- Zugang zu medizinischen Forschungsunterlagen; Kleinere Laborarbeiten ausführen; Kopie eines Leichenbeschauerberichts besorgen.
- Eine kleinere Quarantäne verhängen; Untersuchungsergebnisse oder Krankenblätter verfälschen.
- Eine Leiche besorgen; Krankenblätter komplett neu schreiben; eine groß angelegte Quarantäne verhängen; eine Firma oder ein Unternehmen wegen Verletzung der Gesundheitsvorschriften schließen.
- Besondere Forschungsprojekte durchführen lassen; Personen einweisen oder entlassen

High Society (Fähigkeit: Etikette)

Stufe Beschreibung

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

Industrie (Fähigkeit: Finanzen)

Stufe Beschreibung

- Etwas über Industrieprojekte erfahren; kleinere Projekte durchführen; einen „kleineren“ Unfall arrangieren.
- Geld aus einer Firmenkasse abzweigen (EUR 1.000,- /Monat).
- Kleine Streiks organisieren; Maschinen für eine kurze Zeit ausleihen.
- Eine kleine Fabrik temporär schließen oder wiedereröffnen.
- Einen großen Zweig der örtlichen Industrie manipulieren.

Kirche (Fähigkeit: Okkultismus)

Achtung: Es muss eine Hauptglaubensrichtung gewählt werden: Christentum, Judentum, Islam, Buddhismus, etc.

Stufe Beschreibung

- Die meisten säkularen und niederen Mitglieder der gewählten Glaubensrichtung der Umgebung identifizieren; sich als akzeptiertes Mitglied des örtlichen Klerus ausgeben; Auskünfte beim Kirchenregister (Taufe, Heirat, Beerdigung, etc.) einholen.
- Höhergestellte Kirchenbeamte identifizieren; Gemeindemitglieder finden; Ehrenamtliche Kirchenbedienstete suspendieren.
- Kirchengebäude öffnen oder schließen; Geld aus der Kollekte erhalten (125,- Euro/Monat); Zugang zu kircheninternen Informationen und Archiven.
- Höhergestellte Kirchenbeamte diskreditieren oder suspendieren; lokale Zweige der Kirche manipulieren.
- Große Protestaktionen organisieren; Zugang zu altem Kirchenwissen (Kenntnis über die Kirche); Einen durchschnittlichen mit der Kirche in Verbindung stehenden Jäger finden.

Medien (Fähigkeit: Ausdruck)

Stufe Beschreibung

- Von den größten Schlagzeilen erfahren, bevor sie veröffentlicht werden, einen kleinen (berechtigten) Artikel veröffentlichen
- Einen kleinen Artikel oder Bericht verschleppen (aber nicht einstellen); Informationen über laufende Recherchen einholen.
- Neue Recherchen und Berichte initiieren. Auf ein Spesenkonto zugreifen (250,- Euro /Monat); Zugang zu den Ressourcen von Medienproduktionen; Berichte und Projekte einstellen
- Falsche Geschichte veröffentlichen oder senden (regional).
- Falsche Geschichte veröffentlichen oder senden (Landesweit).

Militär (Fähigkeit: Führungsqualitäten)

Stufe Beschreibung

- Ausrüstung wie Kleidung und ähnliches frisch aus der Kleiderkammer bekommen
- Schutzausrüstung und kleinkalibrige Munition bekommen
- Kleinkalibrige Waffen oder Munition größerer Kaliber erhalten
- Große Kaliber, Spezialwaffen wie Scharfschützengewehre oder Militärfahrzeuge mit Fahrer
- Schwere Waffen, Panzersperren etc., Manöver durchführen lassen

Okkultismus (Fähigkeit: Okkultismus)

Stufe Beschreibung

- Einige der bekannteren okkulten Persönlichkeiten und gewöhnliche okkulte Gruppen kontaktieren
- Zugang zu gängigen Materialien für Rituale oder zu bekannten okkulten Schriften
- Den ungefähren Wohnort von Hedge Mages/Media kennen und möglicherweise kontaktieren; Zugang zu selteneren Materialien für Rituale
- Zugang zu seltenen okkulten Schriften - auch Originale
- Geringere magische Gegenstände erwerben

Polizei (Fähigkeit: Gesetzeskenntnis)

Stufe Beschreibung

- Gerüchte und Informationen von der Polizei erhalten; Strafzetteln entgehen.
- Nummernschilder überprüfen lassen; kleinere Verstöße entgehen; „Insiderinformationen“ erhalten.
- Etwas über „geheime“ Operationen erfahren; Kopien von Untersuchungsberichten erhalten; jemanden durch die Polizei fortwährend belästigen lassen; die Polizei von einer Person „fernhalten“.
- Zugang zu sichergestellten Waffen und Waren; Eine Untersuchung initiieren; Geld aus der Asservatenkammer „organisieren“ (1.000,- Euro/Monat); Größere Anklagen einstellen lassen.
- Große Untersuchung einleiten; eine manipulative Untersuchung initiieren; Polizeibeamte entlassen oder einstellen; eine Untersuchung einstellen.

Politik (Fähigkeit: Politik)

Stufe Beschreibung

- Etwas über aktuelle Kommunalpolitik erfahren; Lobbyismus im kleinen Stil.
- Treffen mit Lokalpolitikern arrangieren; Vorabinformationen über neue Gesetzesvorlagen erhalten; Zugriff auf eine Parteikasse (1.000,- Euro /Monat).
- Politische Projekte beeinflussen und ändern.
- Kleinere Gesetzesvorlagen beeinflussen; die Karriere eines Lokalpolitikers fördern.
- Einen Wunschkandidaten auf einen Posten in der Lokalpolitik setzen; Gesetzesvorlagen beeinflussen.

Rechtswesen (Fähigkeit: Gesetzeskenntnis)

Stufe Beschreibung

- Etwas über laufende Gerichtsverfahren und Untersuchungen der Staatsanwaltschaft erfahren / Für eine Ordnungswidrigkeit ein Gerichtsurteil erzwingen.
- Die Kautions in einigen Fällen umgehen / kleinere Anklagen einstellen lassen.
- Gerichtsprozeduren manipulieren (kleine Testamente, kleinere Verträge, Gerichtstermine); Geld aus öffentlichen oder Gerichtskassen abzweigen (250,- Euro/Monat); einen Spitzenanwalt engagieren.
- Vorladungen initiieren; Gerichtsverfahren einfrieren oder verschleppen; die meisten Anklagen einstellen lassen; jemanden auf Bewährung freilassen oder seine Bewährung aufheben lassen.

..... Alle - mit Ausnahme der schwerwiegendsten - Untersuchungen einstellen; ein Ausweisungsverfahren gegen jemand einleiten.

Schule und Universität (Fähigkeit: Akademisches Wissen)

Stufe Beschreibung

- Etwas über die Organisation und Politik der örtlichen Lehranstalten erfahren; Zugang zu kleineren Universitätsressourcen; Schulakten bis zum Gymnasialstufe einsehen.
- Auf ein gewisses wissenschaftliches Wissen einer Lehranstalt zurückgreifen; beschränkter Zugriff auf Lehreinrichtung; Schulakten bis zur Gymnasialstufe manipulieren; Universitätsakten einsehen.
- Eine Fakultät um einen Gefallen bitten; Forschungsprojekte initiieren; eine Vorlesungsreihe ausfallen lassen oder anregen; Noten verändern; einen Studenten diskreditieren.
- Auf das gesamte wissenschaftliche Wissen einer Lehranstalt zurückgreifen; Studentenproteste organisieren; Fakultätsmitglieder diskreditieren; Geld aus Universitätsfonds abzweigen (1.000,- Euro/Monat).
- Diplom- oder Magisterzeugnisse ausstellen; Doktor- oder Habilitationszeugnisse ausstellen

Straße (Fähigkeit: Szenekenntnis)

Stufe Beschreibung

- Die wichtigsten Informationen von der Strasse erhalten / Die meisten Banden können identifiziert werden und man erfährt etwas über ihre Territorien und Verhaltensweisen.
- Man kann auch die meisten „üblen“ Gegenden sicher betreten oder passieren / Zugang zu einigen Schmugglerwaren.
- Dienste von Obdachlosen oder Banden erbitten; Pistole besorgen.
- Eine Gruppe Obdachlose mobilisieren / Betteln lassen (250,- Euro/Monat) / Die Aktivitäten einer kleinen Gang (10 Personen) beeinflussen.
- Eine Gang kontrollieren (15 Personen).

Transportwesen (Fähigkeit: Szenekenntnis (Transportwesen))

Stufe Beschreibung

- Infos über Gütertransporte / Kostenlose Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel.
- Ein unaufmerksames Ziel verfolgen, solange es öffentliche Verkehrsmittel benutzt / Einen vor natürlichen Gefahren (Sonnenlicht, etc.) sicheren Transport organisieren.
- Die Reisemöglichkeit einer Person erheblich einschränken / Einen vor übernatürlichen Gefahren (Wolflingen, etc.) sicheren Transport organisieren.
- kurzzeitig einen Transportweg sperren. Geld in die eigene Tasche umleiten (1.000,- Euro/Monat).
- Strecken öffentlicher Verkehrsmittel oder Gütertransporte umleiten (bundesweit). Größere Waren schmuggeln.

Unterwelt (Fähigkeit: Szenekenntnis)

Stufe Beschreibung

- Etwas aus der „Unterwelt-Gerüchteküche“ erfahren. Autoradios, „weiche“ Drogen, etc. besorgen.
- Gestohlenes Auto, Pistole, „harte“ Drogen etc. besorgen / Schläger anheuern / kleinere Hehlerware umschlagen.
- Verbrechen macht sich bezahlt (1.000,- Euro/Monat) / Schrotflinte, Gewehr besorgen.
- Verbindungen zu Verbrechern mit „weißer Weste“ / Uzi, Sturmgewehr, Scharfschützengewehr oder Schalldämpfer besorgen.
- Profikiller oder Brandstifter anheuern / Bezirk einer Stadt mit Drogen versorgen.

2.6 WILLENSKRAFT

Willenskraft stellt die Willensstärke des Charakters dar. Eine hohe Willenskraft hilft dabei das Tier unter Kontrolle zu halten (Widerstehen von Raserei und Rötschreck) und auch, sich gegen die geistige Manipulation anderer (siehe „Widerstehen gegen geistige Disziplinen“) zu wehren. Für die genannten Dinge kann man temporär Punkte seiner Willenskraft ausgeben (mehr in den entsprechenden Abschnitten). Der permanente Wert für die Willenskraft ändert sich aber dadurch nicht, er stellt das Maximum der Willenskraft dar und wird z.B. bei Widerstehen gegen Disziplinen zu Rate gezogen. Willenskraft regeneriert sich mit einer Rate von einem Punkt pro Woche. Dieser Wert lässt sich durch ausspielen des Wesens im Forum nach Ermessen der SL steigern (Rücksprache halten!).

2.7 MENSCHLICHKEIT / PFADE DER ERLEUCHTUNG

Um nicht vollends dem Tier zu verfallen, benötigt jeder Kainit moralische Gebote und Verhaltensregeln die ihm Halt geben. Diese Philosophischen Konzepte und Moralvorstellungen werden auch Pfade genannt. Der Pfad der „Menschlichkeit“ entspricht weitgehend den „normalen“ menschlichen Moralvorstellungen und entspricht dem Pfad dem die meisten, insbesondere junge, Kainiten folgen. Die Pfade der Erleuchtung sind hingegen pervertierte Moralvorstellungen, die die Taten der Vampire rechtfertigen und sie somit davor schützen zur willenlosen Bestie zu verkommen. Der Wert in einem Pfad zeigt an, wie stark man sich noch an Ideale und Moralvorstellungen klammert. Verstößt man gegen die Moralischen Grundsätze des Pfades, kann der Pfadwert immer weiter sinken. Je häufiger man gegen die allgemeingültigen Verhaltensmaßstäbe des Pfades verstößt, desto schwieriger wird es für den Charakter, noch an diese Ideale zu glauben. Eine Rangfolge verschiedener Sünden in Abhängigkeit des Pfadwertes findet ihr auf der nächsten Seite in Form der „Hierarchie der Sünden“. Handlungen, die dort einem höheren Pfadwert zugeordnet sind betrachtest Du nicht unbedingt als Sünden, bzw. kannst sie rechtfertigen. Wenn der Pfadwert auf null gefallen ist, übernimmt das Tier den Charakter vollständig und es muss ein neuer Charakter erstellt werden. Wie genau der Verlust des Pfades geregelt ist kann man dem Abschnitt „Wegverfehlungen“ nachlesen. Der Pfadwert bestimmt auch wie lange der Charakter in Starre liegt und wie schwierig es für ihn ist, bei drohender Gefahr tagsüber zu erwachen. Außerdem dürfen Tugenden nur maximal in Höhe des Pfadwerts genutzt werden, dies kann z.B. für das Widerstehen gegen Raserei und Röttschreck relevant sein. Überzählige Punkte in den Tugenden bleiben weiter bestehen, können aber erst wieder genutzt werden, wenn der Pfadwert erhöht wurde.

• Beispiel: Mit einem Pfadwert von 5 sind die Tugenden auf je 5 Punkte begrenzt, mit einem Pfadwert von 4 auf 4 etc.

Es ist schwer, den Anhänger eines anderen Pfades als der Menschlichkeit zu spielen, da es bedeutet, das Dasein aus dem Blickwinkel von jemand zu betrachten, der sich bewusst entschlossen hat, dass ihn kulturelle Normen nicht mehr interessieren. Pfade sollen Spielern nicht Gelegenheit geben, ihre Charaktere Amok laufen zu lassen, sie sind vielmehr dazu da, Spielern einen besseren Eindruck in den fremdartigen Geist der Kainiten zu verschaffen. Man sollte also einen Pfad nicht wählen, um moralischen Fragen aus dem Weg zu gehen mit denen ein SC regelmäßig konfrontiert wird. Deshalb ist der Standard-Pfad für alle SC auch der der Menschlichkeit und es bedarf einer guten Begründung (und Kenntnis dessen, was dahinter steht), um einen anderen Pfad wählen zu dürfen.

• Hinweis: Da die SL eine solche Begründung auch noch genehmigen muss, empfiehlt es sich, zunächst von Menschlichkeit als „Pfad“ auszugehen.

2.7.1 DIE HIERARCHIE DER SÜNDEN

Pfad der Menschlichkeit

Pfadwert Minimalvergehen Man erscheint/wirkt auf andere:

- 10 Versehentliche Missetat Heilig
 - 9 Absichtliche Missetat Mitleidig
 - 8 Absichtliches Verletzen anderer Fürsorglich
 - 7 Diebstahl oder Raub Normal
 - 6 Mord im Affekt Abwesend
 - 5 Mutwillige Zerstörung Distanziert
 - 4 Bewusstes Verletzen anderer Gefühllos
 - 3 Kaltblütiger Mord Gefühlskalt
 - 2 Sadismus und Perversion Bestialisch
 - 1 Nur die abscheulichsten und wahnsinnigsten Taten Entsetzlich
- Andere Pfade nur in Absprache mit der SL!

2.8 DIE TUGENDEN (VIRTUES)

Diese Aspekte des Charakters beschreiben seine Orientierung im Leben und seine essentielle Integrität, sowie seine moralische Stärke. Diese Eigenschaften sollen helfen, den Charakter besser zu verstehen und zu lenken, nicht ihm bestimmte Handlungen aufzuzwingen. Die Tugenden eines Vampirs werden von seinem Pfad bestimmt, dem jeweiligen ethischen Kodex, dem er anhängt. Jeder Charakter folgt entweder Gewissen oder Überzeugung bzw. Selbstbeherrschung oder Instinkt. Die entsprechenden Werte sollten auch ausgespielt werden (andernfalls kann auch die SL hier eingreifen - lieber ist uns natürlich, wenn ihr das von selbst ausspielt). Da wir auf Menschlichkeit aufbauen, gibt es hier auch nur Gewissen und Selbstbeherrschung in der Beschreibung:

Gewissen (Conscience)

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

Selbstbeherrschung (Self-Control)

Selbstbeherrschung definiert die Diszipliniertheit eines Charakters und seine Kontrolle über das Tier. Charaktere mit hoher Selbstbeherrschung geben selten emotionalen Bedürfnissen nach und können so ihre dunklen Seiten besser zügeln als Charaktere mit niedriger Selbstbeherrschung. Selbstbeherrschung wird benötigt, um nicht in Raserei zu verfallen.

Mut (Courage)

Alle Charaktere haben einen Mutwert, ungeachtet des Pfades, dem sie folgen. Mut ist eine geistige Eigenschaft, die sie befähigt im Angesichts von Widerstand, Ungemach oder Gefahr aufzustehen. Er ist eine Kombination aus Tapferkeit, Temperament und Stoizismus. Ein Charakter mit hohem Mutwert stellt sich seinen Ängsten, wo ein Anderer mit geringem Mutwert entsetzt wegrennt. Kainskinder setzen Mut ein, wenn sie es mit Umständen zu tun bekommen, die ein Vampir instinktiv fürchtet; etwa Sonne, Feuer oder einem Kreuz, das von jemand mit heiligen Kräften gehalten wird.

3 Disziplinen

Disziplinen sind besondere, übernatürliche Fähigkeiten, die Vampire erlernen können. Jeder Clan besitzt drei ihm eigene Disziplinen, die so genannten Clansdisziplinen. Die Mitglieder des Clans können diese drei Disziplinen ohne Lehrer oder andere Unterweisung erlernen und steigern. Deshalb sind die Disziplinen auch so typisch für den entsprechenden Clan. Man unterteilt ferner die Disziplinen in zwei große Kategorien:

Standarddisziplinen:

Diese Disziplinen gehören zu den Clansdisziplinen mehrerer Clans. Deshalb sind sie auch weit verbreitet und die meisten Kainiten haben von ihrer Existenz und Macht gehört. Die drei Disziplinen eines Caitiffs müssen ebenfalls aus diesem Bereich gewählt werden. Die Standarddisziplinen lauten: Auspex, Beherrschung, Geschwindigkeit, Präsenz, Seelenstärke, Stärke, Tierhaftigkeit, Verdunkelung.

Einzigartige Disziplinen:

Die anderen Disziplinen sind entweder nur in einem Clan und/oder einer Blutlinie zu finden. Viele Kainiten haben sogar noch nie von diesen Disziplinen gehört. Generell kann man davon ausgehen, dass ein Clan einzigartige Disziplinen unter nahezu keinen Umständen außerhalb des Blutes weitergeben wird und falls doch, besteht für Lehrer und Schüler eine sehr hohe Wahrscheinlichkeit, dass beide vom betroffenen Clan von nun an gnadenlos gejagt werden. Selbst eine Lebensschuld wiegt oft, angesichts der drohenden Vernichtung, nicht schwer genug um diese Disziplin zu lehren. Beispiele für diese Disziplinen sind: Gestaltwandel, Irrsinn, Thaumaturgie, Nekromantie, Quietus oder Serpentinis. Kombinationsdisziplinen hingegen entziehen sich dieser Einordnung. Sie sind in zahlreichen White Wolf Publikationen beschrieben und werden nur sehr sparsam den Weg in unser Spiel finden (und auch bestimmt nicht alle ca. 175, die es im P&P gibt). Wenn ihr Interesse an einer bestimmten Kombinationsdisziplin habt, meldet euch bei der SL (und nein, nicht beim Charakterstart - diese Kräfte müssen erspielt werden!). Die SL behält sich vor, jede entsprechende Anfrage ohne Angabe von Gründen zu verschieben oder abzulehnen. Anfragen ohne präzise Quellenangabe (Titel des Regelwerks und Seitenangabe) werden automatisch abgelehnt. Bedenkt, dass diese Fähigkeiten selten und darüber hinaus meist eifersüchtig gehütetes Geheimwissen sind! Das Wissen um ihre Existenz ist IT kein Allgemeingut. Spieler, deren Charaktere eine dieser seltenen Fähigkeiten erwerben können, erhalten eine Beschreibung von der SL.

Der Umfang des Erfolges richtet sich bei einigen Disziplinen nach dem so genannten Erfolgswert. Dieser errechnet sich aus der dazugehörigen Kombination von Attribut und Fähigkeit. (Für die Pen und Paper Spieler unter euch: Der Erfolgswert entspricht also gerade eurem Würfelpool). Die jeweilige Kombination von Attribut und Fähigkeit steht bei den Disziplinen. Sollte von Erfolgen die Rede sein, so entspricht dies der Hälfte (abgerundet) des Erfolgswertes. Weitere Thaumaturgie-Pfade und Nekromantie-Regeln findet man aufgrund der Komplexität und der vielen Variationen in gesonderten Regelwerken, die den jeweiligen Anwendern zugänglich gemacht werden. Weitere Disziplinen, die den Spielern aber im Allgemeinen nicht zugänglich sind liegen der SL vor. Einige Disziplinen verfügen über Sonderfähigkeiten die in Kämpfen eingesetzt werden können. Diese sind nur einmal pro Gegner und Kampf einzusetzen. Das scheint sie im ersten Moment etwas schwächer zu machen, dafür sind aber ihre Ergebnisse umso nachhaltiger. Bevor es nun mit den Disziplinen losgeht, eine Bitte der SL-Crew an euch: Bitte spielt eure Disziplinen auch aus. Bei Präsenz 2 solltet ihr eine bedrohliche Geste machen und die Zähne fletschen. Bei Beherrschung 3 solltet man die veränderten Erinnerungen beschreiben und nicht einfach sagen „Ich lösche dir alles“. Verdunkelte Nosferatu sieht man nicht, also wechselt man auch das Gesprächsthema nicht, wenn sie dazukommen. Macht euch einfach mal eigene Gedanken zum Ausspielen der Disziplinen und seid kreativ. Das Erlernen von Disziplinen wird im Kapitel Charakterentwicklung beschrieben.

3.1 AUSPEX (AUSPEX)

(Erfolgswert: Wahrnehmung + Aufmerksamkeit)

Übernatürliche Wahrnehmung, das Lesen von Auren und sogar Telepathie sind Teile dieser Disziplin. Mit dieser Kraft kann man auch diverse Kräfte welche die Wahrnehmung täuschen wie Verdunkelung oder Schimären durchschauen. Dazu muss man Auspex aktiv einsetzen und vergleicht dann die Erfolgswerte der Kontrahenten bei den jeweiligen Kräften. Ist der Auspexwert höher kann man die täuschende Kraft durchschauen. Bei gleichem Wert bemerkt man, dass irgendetwas nicht stimmt, verfällt aber dennoch der Täuschung. Verschwindet ein Kainit mit Verdunkelung 4+ vor einem Anwender von Auspex mit ebenbürtigem Erfolgswert, kann der Beobachter, den Verdunkelten so lange wahrnehmen, bis dieser sein Blickfeld verlässt.

- Wendet man Auspex an sollte man dies durch Auflegen des Zeigefingers an das Auge darstellen. Die Auspexstufe wird mit den Fingern angezeigt. Man sieht übrigens mit dem gleich hohen oder höheren Auspexwert NICHT einen

verdunkelten Charakter ankommen. Dazu muss man schon aktiv suchen, und dazu braucht man einen ordentlichen Grund! Sonst würden Auspexbesitzer ja auch durch jede Maske der tausend Gesichter schauen...

- Fairplay ist bei dieser Disziplin besonders wichtig. Deshalb nutzt sie verantwortungsbewusst und gebt ehrliche Auskünfte, wenn ihr damit untersucht werdet. Sowohl beständige inhaltslose Antworten auf Auspex-Anwendungen als auch der inflationäre Gebrauch dieser Disziplin können zur Verleihung einer Zitrone führen, wenn sie das Spiel stören.

- Geschärfte Sinne (Heightened Senses)

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

- Achtung: Wenn ein extremer sensorischer Effekt im Rahmen deines Wahrnehmungsbereichs auftritt, fällt der jeweilige Sinn je nach Stärke und Einwirkung für eine Zeit aus. So kann ein lauter Knall dein Gehör für einige Minuten lahm legen, oder ein Lichtblitz deine Augen für längere Zeit blenden.

- Aurawahrnehmung (Aura Perception)

Mit Hilfe dieser Stufe ist es dem Vampir möglich die Aura seines Gegenübers zu erkennen. In dieser Aura sind die Gefühle des Gegenübers als verschiedene Farben wahrzunehmen aber auch andere Besonderheiten spiegeln sich in der Aura wider, so können z.B. die Streifen eines Diableristen erkannt werden. Manche Wesen der Welt der Dunkelheit besitzen seltsame Eigenschaften in der Aura, die euch möglicherweise fremd sind. Bei Anwendung dieser Kraft muss man das Ziel intensiv anstarren (ausspielen!), außerdem wirkt diese Kraft nur auf eine Distanz von max. 3m! Mit dieser Kraft kann man keine Lügen erkennen! Das Wiedererkennen von Auren geht ersatzlos in der Möglichkeit auf, mittels Auspex Verdunkelung zu durchschauen.

Erfolgswert Was wird erkannt?

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 2 - 3 Intensität der Aura (Mensch, Vampir, usw.)

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 4 - 5 Emotionen, Ghule von Menschen unterscheiden

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 6 - 7 Diablerie

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 8 - 9 Magie (aktive Rituale auf der Person, keine Disziplinen), Geistesstörungen

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 10+ Spezialfälle, Besessenheit

- Geistige Berührung (The Spirit Touch)

Mit Hilfe dieser Auspexstufe ist es dem Anwender möglich einiges über die Geschichte eines Gegenstandes zu erfahren. Dazu muss er den Gegenstand berühren und sich in eine leichte Trance versetzen. Dabei erhält er Visionen über Ereignisse, die den Gegenstand und seinen Besitzer betreffen. Im Allgemeinen beziehen sich die erhaltenen Eindrücke auf die Person, die zuletzt den Gegenstand in den Händen gehalten hat. Oft ist es sogar möglich die Aura des letzten Besitzers wahrzunehmen. Es kann sogar so weit führen, dass man einige Erlebnisse des Gegenstandes erneut erlebt. Ereignisse bei denen starke Gefühle beteiligt waren hinterlassen tiefere Spuren und können auch dann wahrgenommen werden, wenn der Gegenstand schon von anderen Personen berührt wurde. Jedoch ist generell zu beachten, dass der Gegenstand nicht von zu vielen Personen berührt wurde, da dies das Erspüren älterer Auren verwischt. Der Erfolgswert gibt an wie detailliert die Wahrnehmung ist.

- Telepathie (Telepathy)

Wie der Name schon fast sagt, handelt es sich hierbei um die Möglichkeit mit einem anderen Wesen telepathisch zu kommunizieren oder gar seine Gedanken zu lesen, um so Lügen aufzudecken. Um diese Kraft anzuwenden, muss man sich in eine leichte Trance versetzen, in der man sich nicht bewegen und auch nicht sprechen kann. Während Anwendung muss man sein Opfer fokussieren und es im Blickfeld behalten. Ihr könnt dann das Opfer zu seinen oberflächlichen Gedanken befragen, worauf der Spieler euch Out-Time antwortet. Dieses Gedankenlesen ist im Allgemeinen nicht zu entdecken und das Opfer kann sich deshalb auch nicht dagegen wehren. Bei übernatürlichen Wesen wie Vampiren oder Werwölfen muss man, einen Punkt Willenskraft einsetzen, um die Gedanken zu lesen. Wollt ihr hingegen mit jemandem telepathisch kommunizieren, dann bemerkt dies das Opfer natürlich und kann sich wie gegen jede geistige Disziplin entsprechend wehren. Hat das Opfer nichts gegen diese Form der Kommunikation kann es natürlich auch darauf verzichten der Kraft zu widerstehen. Der Ursprung dieser Kraft ist normalerweise nicht

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

Kosten: 1 Willenskraftpunkt (Zum Lesen der Gedanken von übernatürlichen Wesen wie Vampiren)

••••• Psychische Projektion (Psychic Projection)

Diese Kraft erlaubt es dem Kainiten seinen Körper zu verlassen und durch den Astralraum (Penumbra) zu reisen. Der Körper des Anwenders bleibt starregleich liegen, während seine Seele sich auf Reisen begibt. Ein silberner Faden verbindet die Seele mit dem Körper, wird dieser Faden durchgeschnitten (z.B. durch Wesen im Astralraum) kann der Kainit nicht ohne weiteres in seinen Körper zurückzukehren und kann dauerhaft im Astralraum stecken bleiben. Astralreisen sind also durchaus gefährlich und man sollte sich nicht zu lange im Astralraum aufhalten. In der Astralgestalt ist keine Interaktion mit der körperlichen Welt möglich. Der Einsatz eines weiteren Punktes Willenskraft hingegen erlaubt es einem sich für eine Runde als geisterhafte Gestalt zu manifestieren (man wird sichtbar und kann sprechen, aber nicht körperlich agieren). Disziplinen die Körperlichkeit bzw. den Einsatz von Blut erfordern können nicht angewandt werden. Jemand der ebenfalls über Astralreise verfügt, kann sein Auspex nutzen um einen anderen Astralreisenden zu entdecken. Aber auch hier sollte man In-Time einen Grund haben nach einem Astralreisenden zu suchen.

- Wenn der Faden erst einmal durchtrennt ist, wendet euch an die SL. Auch wenn ihr wisst, wo sich euer Körper befindet wird es nicht leicht werden, ihn wiederzuerlangen.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

3.2 BEHERRSCHUNG (DOMINATE)

(Erfolgswert: Manipulation + Einschüchterung)

Diese Disziplin ermöglicht es dem Anwender anderen Personen Befehle zu erteilen die sie willenlos ausführen, er lässt sie Geschehnisse einfach vergessen oder er macht sie langfristig zu hilflosen und willenlosen Marionetten. Um Beherrschung anzuwenden ist Augenkontakt zum Opfer notwendig (während der gesamten Manipulation - das Opfer wird, solange es nicht widersteht, diesen Kontakt nicht unterbrechen). Es kommt zu einem Generationsvergleich. Es können nur Vampire mit der gleichen oder höheren Generation beherrscht werden. Vampire die Beherrschung auf 4 erlernen sind nicht mehr imstande Empathie zu steigern, da sie zu sehr daran gewöhnt sind andere zu beherrschen statt ihre Gefühle zu achten. Bei jeder Anwendung dieser Kraft müsst ihr dem Opfer euren Erfolgswert mitteilen, da dieses sich wie unter „Widerstehen gegen Geistige Disziplinen“ beschrieben wehren kann. Dies bedeutet, dass man den Blick losreißt und sich abwenden kann (ausspielen!). Man kann Kainiten nicht via Beherrschung dazu zwingen Disziplinen zu lehren, und Ghule können das nicht.

- Auch bei dieser Disziplin ist in besonderem Maß Fairplay gefragt. Bitte richtet euch danach. Sollte es doch einmal Grund zur Beschwerde finden wendet euch gerne an die SL.

- Auch wenn man seine eigene, durch Beherrschung ausgelöste Handlungsweise nach Ende des Befehls merkwürdig finden kann, eine direkte Rückführung auf die Disziplin Beherrschung ist nur statthaft, wenn neben guten Gründen auch die Kenntnis dieser Disziplin (man hat sie selbst oder zumindest detaillierte Informationen eines Anwenders über ihre Einzelheiten) vorliegt.

• Befehl (Command)

Durch Augenkontakt kann dem Opfer ein kurzer Befehl (maximal zwei Wörter) erteilt werden welcher sofort ausgeführt werden muss. Beispiele sind „Schweig!“, „Geh weg!“ oder „Knie nieder!“. Ergibt sich aus dem Befehl oder den Umständen keine Dauer („Waffen weg!“), so endet die Wirkung nach maximal 5 Minuten. Selbstzerstörerische Befehle dürfen ignoriert werden.

•• Hypnose (Hypnotize)

Während eines Gesprächs ist es dem Anwender möglich dem Opfer einen (einmaligen) Befehl einzupflanzen, der meist im Bezug auf eine Schlüsselsituation oder gar ein Schlüsselwort ausgeführt wird. Selbstzerstörerische Befehle sind nicht möglich. Ein Beispiel wäre „Wenn ich grinse, beginne lauthals zu lachen!“ oder „Wenn der Prinz den Raum betritt, wirf dich auf die Knie!“. Eine Ausdehnung der Wirkung durch Hauptsatzketten („Geh zum Prinzen, nimm Dir seine Mappe, suche meine Akte daraus hervor und vernichte sie“) ist unzulässig, in diesem Fall wirkt nur der erste Befehl. Auch müssen Befehle klar als Befehle formuliert sein (Stichwort: Benutzung des Imperativ).

... Vergesslicher Geist (The Forgetful Mind)

Mit Hilfe dieser Kraft kann man die Erinnerungen seines Opfers stehlen, verändern oder gar gänzlich auslöschen. Das Opfer befindet sich während der Anwendung dieser Kraft in einer Art Trance (die aber durch einen Angriff gebrochen wird). Alle Befehle müssen aber, ähnlich einer Hypnose, verbal getätigt werden und das Opfer muss auch verbal antworten. Dies muss ausgespielt werden! Je detaillierter die Erinnerungen beschrieben werden, desto unwahrscheinlicher ist es, dass das Opfer später Verdacht hegen wird. Das ewige Suchen nach versteckten Mängeln ist im Übrigen kein Zeichen von Spielqualität.

Erfolgswert Umfang der Veränderung

Manipulation + Einschüchterung = 2 - 3 Eine Erinnerung für einen Tag vergessen lassen

Manipulation + Einschüchterung = 4 - 5 Eine Erinnerung für ein Vierteljahr vergessen lassen

Manipulation + Einschüchterung = 6 - 7 Leichte Veränderungen der Erinnerung bewirken

Manipulation + Einschüchterung = 8 - 9 Eine Erinnerung gänzlich entfernen

Manipulation + Einschüchterung = 10+ Einen ganzen Lebensabschnitt

Sollte ein Verdacht bestehen, so kann ein Charakter der ebenfalls über Beherrschung verfügt zumindest versuchen den Geist des Betroffenen zu prüfen. Dazu muss seine Generation mächtig genug sein, um das Opfer überhaupt beherrschen zu können sein Erfolgswert dem des ursprünglichen Manipulators zumindest ebenbürtig sein. Für einen solchen Versuch stellt man Augenkontakt her und beginnt, im Gespräch mit dem Patienten einzugrenzen, wo Lücken oder Auffälligkeiten in den Erinnerungen (oder, falls es nicht um den typischen Fall einer veränderten Erinnerung geht, einen versteckten Zwang). Danach kann, wenn der Erfolgswert den des ursprünglichen Manipulators übersteigt, ebenfalls im Gespräch eine Rekonstruktion erfolgen. Auch diese ist auszuspielen - da ein solches Unterfangen selten spontan gestartet wird kann eine hinzugezogene SL anhand des Ausspielens über den Erfolg befinden. Der Nachforschende sollte stets wissen, wonach er genau sucht (Inhalt oder Zeitraum). Ohne weitere Informationen wird es nahezu unmöglich herauszufinden, wo Beeinflussungen vorgenommen worden sind. Diese sind auszuspielen - da ein solches Unterfangen selten spontan gestartet wird kann eine hinzugezogene SL anhand des Ausspielens über den Erfolg befinden.

.... Konditionierung (Conditioning)

Durch die ständige Manipulation und dauernde Bearbeitung des Geistes einer Person ist es dem Kainiten möglich, einen Sterblichen oder auch Kainiten dauerhaft zu seinem Sklaven zu machen. Die Konditionierung ist ein langwieriges Unterfangen und man muss über mehrere Nächte hinweg für einige Stunden uneingeschränkter Zugang zu dem Opfer haben. Bei jedem dieser Treffen darf das Opfer versuchen zu widerstehen. Sollte man aber eine Anzahl von erfolgreichen „Sitzungen“, die von dem Erfolgswert abhängen, durchgeführt haben ist die Konditionierung abgeschlossen. Das Opfer wird darauf zum willigen Diener des Anwenders und dieser kann es leichter und auch ohne Blickkontakt beherrschen. Konditionierte Personen müssen zwei Punkte Willenskraft mehr ausgeben, um sich gegen Beherrschungsversuche des Anwenders zu wehren. Das Opfer muss jedoch auch 1 Willenskraft weniger ausgeben, um sich den Beherrschungsversuchen anderer zu widersetzen, wenn die Befehle sich gegen den Herrscher richten. Um überhaupt gegen den Herrscher handeln zu können, muss pro Runde ein Willenskraftpunkt ausgegeben werden. Wird die Konditionierung nicht alle 2 Monate mit einer Sitzung aufgefrischt, so verblasst die Beeinflussung innerhalb zweier weiterer Monate langsam (ausspielen!). Konditionierte Charaktere wirken emotional farbloser, sind weniger kreativ und verhalten sich dem Herrn gegenüber unterwürfig.

Erfolgswert Erfolgreiche Sitzungen

Manipulation + Einschüchterung = 2 - 3 30

Manipulation + Einschüchterung = 4 - 5 20

Manipulation + Einschüchterung = 6 - 7 15

Manipulation + Einschüchterung = 8 - 9 10

Manipulation + Einschüchterung = 10+ 5

..... Besessenheit (Possession)

Durch Nutzung dieser Kraft ist es dem Kainiten möglich seinen Geist in den eines Menschen zu übertragen und durch dessen Körper zu agieren. Dabei bleibt der eigene Körper in einer Art Starre liegen. Der Geist des Körperinhabers wird in den Hintergrund gedrängt und er ist sich der Handlungen seines Körpers unter der Wirkung dieser Kraft nur schemenhaft bewusst. Den besessenen Körper kann der Vampir jederzeit verlassen. Stirbt der Wirt, stellt dies ein übles Trauma für den Anwender dar. Während man sich in einem anderen Körper befindet solltet ihr ein grünes Band tragen, um dies zu kennzeichnen. Man kann nur geistige Disziplinen anwenden (und natürlich nur, wenn man sie auch erlernt hat). Diese hängen vom Erfolgswert ab:

Erfolgswert Anwendbare Disziplinen

Manipulation + Einschüchterung = 2 - 3 Keine Disziplinen

Manipulation + Einschüchterung = 4 - 5 Auspex

Manipulation + Einschüchterung = 6 - 7

Beherrschung, Präsenz, Tierhaftigkeit

Manipulation + Einschüchterung = 8 - 9 Irrsinn, Verdunkelung

Manipulation + Einschüchterung = 10+ Thaumaturgie, Nekromantie

3.3 FLEISCHFORMEN (VICISSITUDE)

Erfolgswert: Intelligenz + Körperkunst

Fleischformen ist das Markenzeichen der Tzimisce und als solches selten außerhalb der Clansgrenzen weitergegeben (es gibt allerdings einige andere Anwender im Sabbat, denen diese Ehre zuteil wurde). Fleischformen hat Ähnlichkeit mit Gestaltwandel und erlaubt das Verformen von Fleisch und Knochen. Ist die Generation des Anwenders stärker als die des Opfers (oder wird gar ein Ghul oder Sterblicher geformt), so sind die Effekte dauerhaft. Bei gleicher oder stärkerer Generation des Opfers können die Veränderungen „geheilt“ werden, als wäre schwerer Schaden in Höhe der Erfolge des Anwenders erlitten worden. Wer selbst über diese Disziplin gebietet, kann erlittene Veränderungen jederzeit selber wieder - in den Grenzen seiner Fähigkeiten - umarbeiten.

Der Anwender muss Hautkontakt mit dem Opfer herstellen und meist manuell die gewünschte Form erzeugen. Dies gilt auch, wenn er sich selbst verändern möchte. Begabte Fleischformer sind oft unmenschlich schön, während weniger begabte sich gerne möglichst monströs und unmenschlich formen.

Es gibt Gerüchte, dass Fleischformen eher eine Krankheit als eine „normale“ Disziplin sei - doch die Unholde, die es als einzige sicher wissen könnten, schweigen sich dazu aus.

Wichtige Einschränkung:

Nosferatu „heilen“ kosmetische Veränderungen durch diese Disziplin immer über Nacht. Der uralte Fluch ihres Blutes kann nicht durch eine einfache Disziplin negiert werden. Gleiches gilt für die Tiermerkmale der Gangrel.

Sekundärfähigkeit Körperkunst:

Vampire, die sich in Fleischformen üben, perfektionieren oft einen Nebenzweig der Medizin, genannt Körperkunst.

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Anwender, alle Arten von Veränderungen an lebenden Fleisch und Knochen vorzunehmen. Sie beinhaltet zudem Einblicke in weltlichere Möglichkeiten der Veränderung von Körpern: Häuten, Knochenschnitzen, Balsamieren, Präparieren, Tätowieren und Piercen.

• Formbares Antlitz (Malleable Visage)

Ein Vampir mit dieser Kraft kann seine eigenen körperlichen Merkmale verändern: Größe, Statur, Stimme, Gesichtszüge, Hautfarbe und so weiter. Diese Veränderungen sind rein kosmetischer Natur eher klein - beispielsweise kann die Körpergröße nicht um mehr als 30 cm verändert werden. Der Anwender muss die Modifikationen händisch formen, indem er das Fleisch in die gewünschte Form streicht. System: Der Anwender gibt einen Blutpunkt pro verändertem Körperteil aus - die maximal möglichen Veränderungen können der nachfolgenden Tabelle entnommen werden. Soll das Erscheinungsbild einer Person verbessert werden, so ist das eine längerfristige Handlung, in deren Prozess ihr unter SL-Aufsicht den genauen Erfolg auswürfeln dürft (Intelligenz + Körperkunst gegen Schwierigkeit 9, ein Patzer senkt den Wert permanent) und einen zusätzlichen Blutpunkt für jeden Punkt der Steigerung aufwenden müsst.

Erfolgswert maximale Veränderung

Intelligenz + Körperkunst = 2 - 3 leichte Veränderungen

Intelligenz + Körperkunst = 4 - 5 Wiedererkennung vermeiden

Intelligenz + Körperkunst = 6 - 7 sehr grobe Kopie

Intelligenz + Körperkunst = 8 - 9 Erscheinungsbild anheben

Intelligenz + Körperkunst = 10+ perfekte Kopie Darstellung: Schminke oder wie Verdunkelung 3

•• Fleischkunst (Fleshcraft)

Diese Kraft funktioniert ähnlich wie Formbares Antlitz, erlaubt aber auch die Durchführung grotesker Veränderungen anderer Kreaturen. Tzimisce nutzen diese Kraft oft, um ihre Diener in furchterregende Wächter zu verwandeln. Auf dieser Stufe kann nur Fleisch (also Haut, Muskeln, Fett und Knorpel, nicht jedoch Knochen) verwandelt werden.

System: Nach dem Ausgeben des Blutpunktes muss der Anwender das Opfer berühren. Der Spieler des Fleischformes kann die folgenden Modifikationen an seinem meist unfreiwilligen Ziel durchführen:

Erfolgswert maximale Veränderung

Intelligenz + Körperkunst = 2 - 3 minimale Änderungen

Intelligenz + Körperkunst = 4 - 5 Erscheinungsbild senken (um so viele Punkte wie man Erfolge hat, jeder Punkt kostet einen Blutpunkt)

Intelligenz + Körperkunst = 6 - 7

Intelligenz + Körperkunst = 8 - 9 Muskelrüstung: Körperkraft -1, Gesundheitsstufen +3 - Schminkaufwand!

Intelligenz + Körperkunst = 10+

••• Knochenkunst (Bonecraft)

Diese furchtbare Kraft erlaubt es, die Wirkung von Fleischkunst auf Knochen auszudehnen. Mit dieser Kraft (und zusätzlichem Einsatz von Fleischkunst) kann der Anwender sich (oder ein Opfer) jenseits jeder Erkennbarkeit modifizieren. Ein Einsatz ohne unterstützende Fleischkunst verursacht Schaden durch innere Verletzungen. System: Der Anwender gibt einen Blutpunkt aus und berührt das Opfer an einer ungerüsteten Stelle. Er hat drei Möglichkeiten: Schaden zufügen, Waffen (Knochensporne) erzeugen und Abwehrstacheln formen. Im ersten Fall werden Erfolge des Anwenders in Schadensstufen erzeugt. Knochensporne kosten 7 - Erfolge Gesundheitsstufen und erhöhen den Schaden im Handgemenge um 1 (Achtung: es ist eine Darstellung wie bei den Klauen der Gangrel notwendig). Abwehrstacheln erfordern neben den Blutkosten und entsprechend hohem Schminkaufwand eine Szene Vorbereitungszeit. Der Anwender erleidet 10 - Erfolge Gesundheitsstufen Schaden, dafür erleidet jeder waffenlose Angreifer jeden Schaden, den er dem Anwender zufügt, als Schaden an den Händen oder Füßen.

•••• Zulugestalt (Horrid Form) Wer diese Kraft anruft, verwandelt sich in ein grauenhaft anzusehendes Monster. Er wird größer und massiger, seine Haut wird kränklich grüngrau oder überzieht sich mit schwärzlichem Chitin. Die Finger entwickeln kurze klauenartige Nägel und unnatürlichen Farben und das Gesicht scheint einem Alptraum zu entspringen. Der Anwender verströmt einen faulen Geruch und Sporne brechen durch die Haut im Oberkörperbereich. System: Der Anwender gibt zwei Blutpunkte aus und schminkt sich auf. Alle körperlichen Attribute steigen um 3 Punkte, auch über das Maximum hinaus. Dafür fallen alle sozialen Attribute auf Null (Ausnahme: Der Anwender kann für Einschüchtern oder Präsenz 2 stattdessen seinen Körperkraftwert verwenden). Der Schaden im unbewaffneten Nahkampf steigt um einen Punkt durch die Fingernägel oder Knochenplatten und -sporne an den Händen. Hinweis: Eine Anwendung dieser Kraft ist nur bei entsprechendem Schminkaufwand zulässig.

••••• Blutform (Blood Form) Ein Vampir mit dieser Kraft kann seinen ganzen Körper oder einzelne Gliedmaßen in beseelte Vitae verwandeln. Dieses Blut ist mit der Vitae des Charakters identisch und kann verwendet werden, um sich oder andere zu nähren, Ghule zu erzeugen oder Blutsbande zu etablieren. Werden alle Blutpunkte konsumiert oder anderweitig vernichtet, erleidet der Anwender die endgültige Vernichtung.

System:

Der Kainit kann jedes der folgenden Einzeile (oder eine Kombination aus ihnen) in je einen Blutpunkt verwandeln (möglich sind: Unterschenkel, Oberschenkel, Abdomen, Torso, ganzer Arm, Kopf). Um die Umwandlung umzukehren muss der Anwender das Blut berühren. Wurden Teile davon konsumiert oder vernichtet, muss der Anwender eine entsprechende Anzahl aus seinem eigenen Vorrat ersetzen, um das Körperteil zu regenerieren. Ein Kainit, der vollständig in dieser Form ist, kann weder gepflückt, geschnitten, erschlagen, durchstochen werden (bzw. verursacht dies keinen Schaden). Schaden durch Feuer oder Sonnenlicht sind davon nicht betroffen. Der Anwender kann langsam voranfließen, Wände hinaufkriechen und sich durch engste Spalten quetschen als wäre er in Schattenform unterwegs. Geistige Disziplinen können genutzt werden, sofern kein Blickkontakt und kein Stimmeinsatz notwendig ist. Davon unabhängig hat der Anwender eine gut Wahrnehmung der Umgebung der größten Blutpfütze. Sterbliche, die von diesem belebten Blut überspült werden, müssen zwei Punkte Willenskraft (Ghule: einen) ausgeben oder fliehen in Panik.

3.4 GESCHWINDIGKEIT (CELERITY)

Mit Hilfe dieser Disziplin kann man sich übermenschlich schnell bewegen. Das hilft zum einen Schaden zu entgehen und zum anderen auch seinen Gegner durch schnelle Schläge zu Schaden. Da dies aber nicht im Live ausspielbar ist, mussten wir uns einige Sonderfähigkeiten einfallen lassen. Der potentiellen Fluchtmöglichkeit durch die schnellere Bewegung wird durch den so genannten Fair Escape Rechnung getragen, dieser kostet jedoch einen Blutpunkt. Man kann übrigens immer noch schnell und noch schneller rennen, aber das ist nur was für den Storytelling-Modus.

Stufe Auswirkung

- Fair Escape
- Umlaufen, Fair Escape
- Einem Treffer ausweichen („Weg“), Fair Escape
- Einem Schuss ausweichen („Weg“), Fair Escape
- Einen Doppelschlag ausführen, Fair Escape

Fair Escape:

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

Umlaufen:

Mit hoher Geschwindigkeit kann ein Gegner überrascht werden. Man darf einmal pro Kampf und Gegner um eine Person oder einen maximal PKW-großen Gegenstand, der direkt vor einem sein muss, auf direktem Weg, ohne dabei etwas anderes zu tun, herumlaufen, ohne dass jemand währenddessen darauf reagieren kann.

Ausweichen:

Nach einem erlittenen Treffer kann einmal pro Kampf die Ansage Weg genutzt werden, um ihn ungeschehen zu machen - Schaden und eventuelle Sekundärwirkungen wie Enthaupten werden damit ebenfalls abgewendet.

Doppelschlag:

Einmal pro Kampf kann mit der Ansage Doppelschlag - zweimal X Schaden ein Schlag verdoppelt werden. Wird er nicht pariert, richtet er zweimal den Schaden an. Wird er pariert, richtet er nur einmal Schaden an.

Kosten: 1 Blutpunkt pro Kampf und Fähigkeit (im Rahmen des gesunden Menschenverstandes); bei

Fair Escape: 1 BP pro Flucht

3.5 GESTALTWANDEL (PROTEAN)

Gestaltwandel ist die Disziplin der Gangrel und auch ein sehr gewahrter Schatz des Clans. Sie ermöglicht es dem Kainiten seine Gestalt auf mehrere Arten und Weisen zu verändern.

• Augen des Tiers (Eyes of the Beast)

Diese Kraft erlaubt dem Kainit nahezu problemlos in Dunkelheit zu sehen. Bei Anwendung dieser Kraft glühen die Augen des Vampirs rot. Diese Kraft ist ein Maskeradebruch da es so rote Kontaktlinsen kaum gibt.

•• Tierklauen (Talons of the Beast)

Du bist in der Lage dir durch Einsatz eines Blutpunktes bis zu 5cm lange Klauen an allen Fingern wachsen zu lassen. Diese Klauen geben im Nahkampf einen Bonus von +1 auf den Schaden. Außerdem sind die Klauen ziemlich fest, also kann man damit Material wie Holz zu Spänen verarbeiten oder Blech aufreißen. Man braucht aber immer noch auch Kraft für solche Aktionen. Gangrelklauen machen schweren Schaden!

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

••• Verschmelzung mit der Erde (Meld with Earth)

Durch die Anwendung dieser Kraft kann man in das Erdreich versinken. Diese Disziplin funktioniert nur bei Erde und nicht bei Beton oder Steinboden. Diese Disziplin ist optimal für alle obdachlosen Vampire, da man so vor Sonnenlicht und allen anderen Gefahren sicher ist. Das Verschmelzen nimmt eine Runde Zeit in Anspruch und kostet einen Blutpunkt. Während man in der Erde liegt ist man sich grob seiner Umgebung bewusst und kann sich zu jedem Zeitpunkt aus der Erde erheben. Ein auf diese Weise verborgener Kainit kann nicht ausgegraben werden.

Kosten: 1 Blutpunkt

.... Tiergestalt (Shape of the Beast)

Man darf beim Erwerb dieser Disziplin 2 Tiere wählen, deren Gestalt der Charakter nun annehmen kann. Dabei muss es sich um ein kleines Tier (Fluchtform) und ein großes Tier (Kampfform) handeln. Bei der Kampfform handelt es sich meistens um einen Wolf oder einen Bär, aber es kann auch ein anderes Tier in der entsprechenden Größe gewählt werden. In Kampfgestalt richtet man seinen normalen Klauenschaden an und erhält eine zusätzliche Gesundheitsstufe. Außerdem wählt man beim Erlernen der Tiergestalt einen zu Tier passenden Sinn, der dauerhaft wie durch Auspex verstärkt gilt. Die Fluchtform, meist in der Form eines kleinen flugfähigen Tiers, ist sehr schnell und im Nahkampf nicht zu treffen. Nachdem die Verwandlung abgeschlossen ist, kann man noch einmal mit einer Fernkampfwaffe angegriffen werden, danach ist man entkommen (Fair Escape). Falls euch jemand fliegend verfolgen kann, könntet ihr natürlich dennoch eingeholt werden. Auch hier gilt ein zum Tier passender Sinn dauerhaft als durch Auspex verstärkt. Körperkraft und Widerstandskraft fallen auf 1, während das Geschick um einen Punkt steigt. Kleidung und kleinere Ausrüstungsgegenstände (bis zur Größe eines Handys) verwandeln sich dabei mit, jedoch bringen Rüstungen keinen Bonus auf die Gesundheitsstufen mehr.

- Hinweis: Bitte versucht, eure Kampfform überzeugend darzustellen (z.B. durch Kostümteile) und eure Fluchtform wenigstens ansatzweise pantomimisch umzusetzen. Diese Kraft ist eigentlich nicht darstellbar, deswegen solltet ihr euch umso mehr Mühe bei der Suche nach Alternativen geben.

- Nebenwirkung: Verweilt man länger in der Tiergestalt als Willenskraft in Stunden (und danach für jede weitere größtenteils als Tier zugebrachte Nacht), nähert man sich dem natürlichen Verhalten des betreffenden Tieres an. Dieser Effekt klingt in ebenso vielen Nächten wie in Tiergestalt verbracht wurden langsam wieder ab.

Verwandlungsdauer: Zeit, um das Kostüm anzuziehen (bzw. 2 Runden bei der Fluchtgestalt)

Kosten: 1 Blutpunkt

..... Nebelgestalt (Mist Form)

Der Anwender dieser Kraft verwandelt sich in einen Nebel, der sich mit Schrittgeschwindigkeit fortbewegen kann. Dabei ist er völlig immun gegen normale körperliche Angriffe. Feuer und Sonne fügen ihm einen um eins verringerten Schaden zu. Diese Gestalt ist ideal, um durch kleine Ritzen zu schweben oder sich schnellstens zu verdünnisieren. Wieder dauert die Verwandlung 3 Runden und kostet einen Blutpunkt. Bitte benutzt ein deutlich sichtbares weißes Band, um diese Kraft anzuzeigen.

Kosten: 1 Blutpunkt

3.6 IRRSINN (DEMENTATION)

(Erfolgswert: Manipulation + Empathie)

Bei Irrsinn handelt es sich auch um einen geistige Disziplin, der man entsprechend widerstehen kann (wenn auch nur den Stufen 1,2,4 und 5). Teilt eurem Opfer also bitte euren Erfolgswert mit. Auch hier gilt das Gleiche wie bei Auspex: Der Anwender muss sich auf das Ziel konzentrieren, was ausgespielt werden sollte.

• Leidenschaft (Passion)

Leidenschaft bewirkt, dass sich das jeweils stärkste Gefühl des Opfers entweder verdreifacht oder dreifach abgeschwächt wird. Achtung: Durch Anwendung dieser Disziplin wird keine Raserei hervorgerufen!

•• Spuk (The Haunting)

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

Erfolgswert Dauer

Manipulation + Empathie = 2 - 3 1 Szene

Manipulation + Empathie = 4 - 5 2 Stunden

Manipulation + Empathie = 6 - 7 1 Nacht

Manipulation + Empathie = 8 - 9 2 Wochen

Manipulation + Empathie = 10+ 1 Monat

••• Augen des Chaos (Eyes of Chaos)

Mit dieser Kraft kann man das Wesen einer Person erkennen, Geistesstörungen differenziert wahrnehmen oder Muster im Chaos entdecken - z.B. um Vorhersagen zu machen. Dazu müsst ihr Euch allerdings sehr konzentrieren, und das eine angemessene Weile lang. Sagt vorher der SL Bescheid! Die Abklärung der genauen Auswirkungen erfolgt mit der SL und kann von Fall zu Fall variieren.

- Da diese Kraft nicht invasiv wirkt, ist ein Widerstehen nicht möglich.

•••• Stimme des Wahnsinns (Voice of Madness)

Für diese Anwendung muss der Kainit die ungeteilte Aufmerksamkeit seines Opfers haben und mit ihm sprechen. Nach der Ausgabe eines Blutpunkts löst der Kainit bei seinem Opfer abhängig vom Gesagten entweder Raserei oder panische Flucht (Rötschreck) aus. Widersteht man der Kraft nicht verfällt man automatisch in Raserei oder dem Rötschreck. Gibt der Anwender der Kraft keinen Willenskraftpunkt aus, verfällt er ebenfalls der Raserei oder muss fliehen. Menschen verfallen sofort in eine Art Barbarenwut, der sie nicht widerstehen können.

Kosten: 1 Blutpunkt (+ggf. 1 Willenskraftpunkt) Dauer: 1 Szene

- In der Variante gegen mehrere Zuhörer (maximal so viele Personen wie der Erfolgswert beträgt) werden diese für Kosten von einem Blutpunkt kurz vor Raserei/Rötschreck getrieben, dafür entsteht jedoch kein entsprechender Rückschlag beim Anwender.

••••• Völliger Wahnsinn (Insanity)

Hiermit verteilt der Anwender in einem intensiven, mehrminütigen Gespräch eine Geistesstörung nach Wahl der SL an sein Opfer, die dann auch sofort in Kraft tritt. Vorschläge für diese Geistesstörung können aber von Anwender und Opfer auf Basis des Gesprächs gerne gemacht werden (Wenn Opfer und Anwender sich einig sind, kann der Weg über die SL entfallen. Die erfolgte Anwendung bitte trotzdem der SL mitteilen.). Die Dauer des Effekts hängt vom Erfolgswert ab:

Erfolgswert Dauer

Manipulation + Empathie = 2 - 3 1 Szene

Manipulation + Empathie = 4 - 5 2 Stunden

Manipulation + Empathie = 6 - 7 1 Nacht

Manipulation + Empathie = 8 - 9 2 Wochen

Manipulation + Empathie = 10+ 1 Monat

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

3.7 PRÄSENZ (PRESENCE)

(Erfolgswert: Charisma + Führungsqualitäten)

Präsenz verändert oder erhöht eure Wirkung auf andere. Ihr löst Panik aus oder ungeheure Liebe und Verehrung. Da es sich hierbei um eine geistige Disziplin handelt, kann man ihr entsprechend widerstehen. Teilt eurem Opfer also bitte euren Erfolgswert mit. Präsenz ist eine subtile Kraft, deren Wirkung auf sich selbst man normalerweise nicht bemerken kann (Ausnahmen: Präsenz 2 & 5).

• Ehrfurcht (Awe)

Der Anwender kann sich die Aufmerksamkeit mehrerer Personen verschaffen. Einfach kurz Präsenz 1 anmelden und Erfolgswert ansagen. „Einmal bitte alle Aufmerksamkeit auf mich, danke“.

•• Blick der Furcht (Dread Gaze)

Ihr löst Panik aus und verjagt damit euer Gegenüber. Am besten spielt man es mit einer bedrohlichen Geste aus und sagt dem Opfer Präsenz 2 und den Erfolgswert an. Da man hierbei seine vampirische Natur, inkl. Eckzähnen zeigt, kratzt diese Kraft doch sehr an der Maskerade. Kainiten fliehen ca. 15 Sekunden, Menschen mehrere Minuten (meist bis zur Erschöpfung).

••• Entzücken (Entrancement)

Diese Kraft ruft beim Opfer starke positive Gefühle für den Anwender hervor (vergleichbar mit einem Blutsband der zweiten Stufe). Wie genau sich dieser Effekt manifestiert liegt mit an der Beziehung der Charaktere zueinander und der Persönlichkeit des Opfers.

Erfolgswert Zeitraum

Charisma + Führungsqualitäten = 2 - 3 1 Szene

Charisma + Führungsqualitäten = 4 - 5 2 Stunden

Charisma + Führungsqualitäten = 6 - 7 1 Nacht

Charisma + Führungsqualitäten = 8 - 9 2 Wochen

Charisma + Führungsqualitäten = 10+ 1 Monat

•••• Herbeirufung (Summon)

Durch die Anwendung dieser Kraft ist es dem Kainiten möglich, jemanden, der ihm bekannt ist, zu dem Ort zu rufen an dem er sich befindet. Das Opfer wird versuchen recht zügig zu dem Aufenthaltsort des Anwenders zu gelangen. Dabei ist es sich bewusst, wer es gerufen hat und möglicherweise auch, dass es sich um eine übernatürliche Kraft handelt. Jedoch wird der Betroffene sich nicht freiwillig daran hindern lassen diesem Ruf zu folgen (Er wird sich also z.B. nicht freiwillig einen Pflock in die Brust jagen lassen). Der Ruf hält aber nur eine Nacht lang an. Sollte das Opfer bis dahin nicht angekommen sein verfällt der Ruf und das Opfer bleibt etwas desorientiert. Kosten: 1 Willenskraftpunkt

••••• Majestät (Majesty)

Durch Aktivierung dieser Disziplin und Ausgabe eines Willenskraftpunktes erzeugt der Charakter tiefsten Respekt bei alle Personen in 10m Umkreis, die daraufhin ehrfürchtig auf die Knie fallen. Selbst wenn das Opfer dieser Disziplin widersteht, muss es dennoch einen Punkt Willenskraft pro Runde ausgeben, falls es den Anwender angreifen will, sei es körperlich oder geistig. Kosten: 1 Willenskraftpunkt

3.8 QUIETUS**Erfolgswert: Geistesschärfe + Okkultismus**

Quietus ist die unheimliche Kraft, die den Kindern Haqims entspringt. Sie unterstützt die Assamiten bei ihren Anschlägen und wird üblicherweise nicht außerhalb des Clans weitergegeben.

• Stille des Todes (Silence of Death)

Diese Kraft ist die Ursache für Gerüchte, viele Assamiten hätten noch nie die Schreie ihrer Opfer gehört. Der Körper und die Umgebung des Anwenders werden in völlige Stille gehüllt.

System: Stille des Todes versenkt einen Umkreis von ca. 2 Metern um den Anwender in Stille (cave: auch der Anwender hört nichts!). Die Kraft hält pro Erfolg 10 Minuten, maximal jedoch 60 Minuten, und kann durch den Anwender vorzeitig beendet werden.

•• Berührung des Skorpions (Scorpion's Touch)

Der Kainit kann ein Teil seines Körperblutes in Gift verwandeln, welches bei Hautkontakt die Widerstandsfähigkeit des Opfers schwächt. Der Assamit wendet Blutpunkte auf, um das Gift zu aktivieren. Jeder investierte BP senkt die Widerstandskraft des Opfers um 1. Dabei kann der Assamit nicht mehr Blut aufwenden, als sein Generationsmaximum pro Runde ist. Vampire deren Widerstand auf 0 fällt, fallen in Starre. Das Blut kann sowohl gespuckt (Wurfkomponente!), auf Gegenstände gestrichen (Darstellung über Zettel mit Kraft, Startzeit, Wirkungsstärke und Wirkungsdauer) oder als Waffengift verwendet (Ansage: „Quietus 2, X Widerstand für Y Minuten) werden. Die Wirkungsdauer beginnt ab der Umwandlung des Blutes. Vampire, deren Widerstandskraft auf 0 sinkt, fallen in Torpor. Menschen, deren Widerstand auf 0 sinkt, sterben. Es ist nicht statthaft, mehrere Anwendungen auf denselben Gegenstand anzubringen.

Erfolgswert Wirkungsdauer

Geistesschärfe + Okkultismus 2 - 3 10 Minuten

Geistesschärfe + Okkultismus 4 - 5 1 Stunde

Geistesschärfe + Okkultismus 6 - 7 1 Nacht

Geistesschärfe + Okkultismus 8 - 9 1 Woche

Geistesschärfe + Okkultismus 10 1 Monat

••• Dagon's Ruf (Dagon's Call)

Diese Kraft erlaubt es, das Opfer mit seinem eigenen Blut zu ertränken. Der Anwender muss das Opfer kurz aber handfest berühren und kann dann den Ruf innerhalb der nächsten Stunde auslösen, dafür muss er weder in Sichtweite noch in der Nähe des Opfers sein. Hierfür wendet der Assamit einen WP auf und fügt dem Opfer sofort seine Erfolge an Schaden zu. Die Anwendung kann innerhalb der Stunde einmal ausgeführt werden.

.... Baals Liebkosung (Baal's Caress)

Auf eine Klingenwaffe (oder auch Fingernägel) aufgetragenes Blut verwandelt sich mit Hilfe dieser Kraft in ein starkes Waffengift. Die Waffe macht ab sofort Schwer heilbaren Schaden, verbraucht aber pro Treffer einen vorher aufgetragenen BP. Verfehlte Schläge verbrauchen keine BP. Wieviel Blut auf einer Klinge Platz finden hängt von deren Größe ab: Dolchgroße Waffen und Fingernägel tragen 2, Einhandwaffen drei, Zweihandwaffen fünf Anwendungen.

..... Kuss des Todes (Taste of Death)

Mit dieser Kraft kann der Assamit sein auf magische Weise ätzendes Blut auf ein Opfer spucken. Der Schaden ist schwer heilbar errechnet sich: aufgewendete BP*2+4. Die Reichweite ist ca. (Körperkraft + Stärke)*3m, Verfehlen ist möglich (Wurfkomponente!). Maximal können Blutpunkte in Höhe der Erfolge aufgewendet werden. Zusätzliche Kosten: 1 WP alle 2 angefangenen Anwendungen

3.9 SCHATTENSPIELE (OBTENEBRATION)

Erfolgswert: Manipulation + Okkultismus

Schattenspiele sind das Markenzeichen des Clans Lasombra und wird nur selten nach außen tradiert. Da ihre Anwendung die Grenzen des Darstellbaren sprengt, ist ein übermäßiger Einsatz nicht statthaft. Als Faustregel gilt, dass ein Einsatz am Abend in jedem Fall als unbedenklich gilt, jedoch sollte darauf verzichtet werden, atmosphärisch dichte Szenen dadurch ins OT zu reißen. Der Anwender wird durch seine eigenen Schatten nicht zusätzlich zu vorhandenen Sichteinschränkungen behindert.

• Schattenspiel (Shadow Play)

Der Vampir erlangt Kontrolle über die Schatten. Er kann Bereiche in Dunkelheit hüllen und das Licht dämpfen. Auch kann er seinen eigenen Schatten formen oder verschwinden lassen. Gegner, die mit dieser Kraft in Schattenfetzen gehüllt werden, werden von diesen abgelenkt und Sterbliche fühlen sich sogar erstickt. Im Live ist diese Kraft stark vom Rollenspiel abhängig, da der Vampir einschüchternd wirkt, oder die Opfer die Ablenkung selbst spielen müssen. Kosten: 1BP.

•• Leichentuch der Nacht (Shroud of Night)

Der Kainit kann ein Stück Boden oder Himmel in undurchdringliche Finsternis hüllen. Diese Dunkelheit dämpft sogar Geräusche und ist finsterner als eine mondlose Nacht. Die meisten Gegner, die in der wogenden, zähflüssigen Materie gefangen sind, empfinden sie als höchst beängstigend und verwirrend, da man sich fühlt als wäre man in Pech getaucht. Sterbliche ersticken innerhalb weniger Minuten in der zähen Dunkelheit. Auch Geräusch klingen innerhalb der Wolke seltsam gedämpft und verzerrt. Jeder Erfolg erlaubt es, 10m² in die unnatürliche Dunkelheit zu hüllen.

• Die Dunkelheit kann mit Gestaltwandel 1 auf eine Distanz von 1,5m durchschaut werden

• Diese Kraft vermag es sogar, Feuer zu ersticken. Dazu müssen je nach Größe des Feuer (Feuerzeug: 1 WP, Lagerfeuer: 2 WP, Wohnungsbrand oder Freudenfeuer: 3 WP, Feuersbrunst: 4-5 WP) Willenskraftpunkte aufgewandt werden.

••• Arme der Hölle (Arms of the Abyss)

Das Kainskind kann so viele Tentakel aus Finsternis aus einem vorhandenen Schatten hervorrufen, wie er Erfolge erzielt. Diese Tentakel können je einen Gegner greifen, festhalten oder auch würgen. Jedes Tentakel kann zwei Schadenspunkte anrichten. Das Opfer kann die Tentakel direkt attackieren, um sie abzustreifen und zu vernichten. Ein Tentakel hat 8 Gesundheitsstufen. Die angegriffenen Personen sollten mit einer Wurfkomponente markiert werden. Kosten: 1BP pro Tentakel.

•••• Schwarze Metamorphose (Black Metamorphosis)

Der Vampir ruft die Dunkelheit in sich an und erfüllt sich damit. So wird er zu einer monströsen Kreuzung aus Materie und Schatten. Sein Körper überzieht sich mit schattigen Flecken und aus seinem Torso und Unterleib ragen tentakelartige Schattenfäden hervor (macht euch Gedanken über die Darstellung!). Durch die Tentakel kann der Vampir 50% mehr Nahkampfschaden anrichten. Für Gegner, die vom Vampir festgehalten werden, ist es extrem schwierig sich zu befreien (KAW steigt um 50%) und sie sind anfällig für Angriffe von dritten. Zusätzlich kann der Vampir auch in völliger Dunkelheit seine Umgebung spüren. Der Anblick dieser dämonischen Form ist so erschreckend, das Wesen, die diese Disziplin nicht selbst besitzen und einen Mutwert von weniger als 4 haben, in einen rötschreckartigen Fluchtzustand verfallen. Kosten: 2 BP.

..... Schattenform (Tenebrous Form)

Mit dieser Kraft kann ein Kainit seinen Körper in ein waberndes, wogendes Schattengebilde verwandeln. Er kann in dieser Form in der schwärzesten Finsternis sehen und durch die dünnsten Spalten gleiten, oder sogar an Wänden empor oder an der Decke entlang. Körperlich kann ihm kein Schaden zugefügt werden. Für Beobachter gelten die Regeln von Schwarze Metamorphose. Da Licht und Feuer in dieser Form noch schmerzhafter sind, gilt der Mutwert des Anwenders allerdings als um einen gesenkt wenn es um diese Dinge geht. Kosten und Dauer: 3 BP, hält Erfolgswert in Minuten

3.10 SEELENSTÄRKE (FORTITUDE)

Seelenstärke verleiht dem Vampir eine nahezu unglaubliche Robustheit. Er ist imstande, ganzen Salven von Gewehren einfach zu widerstehen. Jede Stufe verleiht dem Anwender 4 zusätzliche Gesundheitsstufen. Im Gegensatz zur gängigen Meinung ist man mit dieser Disziplin nicht immun gegen Schmerz. Man besitzt lediglich in Kampfsituationen die Toughness oder das Adrenalin seinen Schmerz eine Zeitlang zu ignorieren. Dies kann man nach einem Kampf noch genau Stufe mal 2 Minuten lang bevor der Schmerz zurückkehrt. Damit ist man natürlich auch nicht gegen Schmerz durch Folter immun, aber man hält schon recht lange durch. Ausschlaggebend dafür ist allerdings auch die permanente Willenskraft.

..... Ägide (Aegis)

Für einen permanenten Willenskraftpunkt kann der Kainit den zuletzt erhaltenen Schaden einer Runde (also ca. 3-5 Sekunden) zu ignorieren.

3.11 SERPENTIS

Erfolgswert Erscheinungsbild + Überleben

Serpentis gilt als das Erbe von Set persönlich, als sein Geschenk an seine Kinder. Die Setiten hüten diese Gabe eifersüchtig und lehren Sie nur wenigen würdigen Außenstehenden.

• Die Augen der Schlange (The Eyes of the Serpent)

Diese Kraft verleiht dem Anwender den legendären hypnotischen Blick der Schlange. Die Augen werden goldfarben mit großen schwarzen Iriden und ziehen den Blick von Sterblichen magisch an. Sterbliche, die Augenkontakt herstellen, können den Blick nicht mehr lösen oder sich regen, solange der Anwender sich konzentriert. Je nach Fähigkeit des Anwenders können auch übernatürliche Ziele gefesselt werden.

System: Menschen sind automatisch betroffen und erstarren unter dem Blick der Schlange. Bei übernatürlichen Wesen ist ein Abwehren wie beim Widerstehen gegen geistige Disziplinen möglich.

•• Natternzunge (Tongue of the Asp)

Der Anwender kann seine Zunge auf Wunsch verlängern und in die gespaltene Form einer Schlangenzunge bringen. Die Zunge erreicht eine Länge von einem halben Meter und kann als verheerende Waffe im Nahkampf eingesetzt werden. System: Die Zunge erzeugt im Nahkampf (rote Schaumstoffwaffe, kurz) schweren Schaden, der jedoch nicht den Erfolgswert übersteigen kann. Paraden mit der Zunge sind nicht möglich!

••• Natternhaut (The Skin of the Adder)

Durch das Anrufen dieser Kraft verwandelt der Anwender seine Haut in eine schuppige Schlangenhaut. Zusätzlich ist er körperlich flexibler. System: Die Haut des Anwenders wird schuppig und grünlich-bräunlich (Schminke!). Der Anwender erhält zusätzliche Gesundheitsstufen in Höhe seines Erfolgswertes. Der Bisschaden steigt um einen Punkt. Zudem kann sich der Anwender durch jeden Spalt zwängen, durch den sein Kopf passt. Sein verändertes Aussehen senkt sein Erscheinungsbild auf 1 und er wirkt deutlich unmenschlich. Dunkelheit oder ausreichende Verkleidung können dieses Tatsache vor flüchtigen Beobachtern verbergen. Schaden durch Sonnenlicht oder Feuer beenden die Wirkung augenblicklich. Kosten: 1 BP und ein WP

•••• Kobragedalt (The Form of the Cobra)

Der Anwender kann sich in eine riesige schwarze Kobra verwandeln. Das Gewicht bleibt ungefähr gleich, dehnt sich aber auf über 10 Meter aus und hat einen Umfang von etwa einem halben Meter. Die Schlange bietet verschiedene Vorteile wie einen giftigen Biss, die Fähigkeit, sich durch enge Spalten zu zwängen und ein verbesserter Geruch und Geschmackssinn. Der Charakter kann beliebige Disziplinen einsetzen, sofern sie keine Hände erfordern. System: Der Wandel ist automatisch und dauert drei Runden. Kleidung und kleinere persönliche Besitztümer verwandeln sich mit (jedoch keine Waffen). Die Rückverwandlung erfolgt auf Wunsch des Anwenders, spätestens jedoch zum nächsten Sonnenaufgang. Die Schlange verfügt über Auspex 1, beschränkt auf Geruch und Geschmack und ist leicht

schwerhörig. Der Biss der Schlange fügt den normalen waffenlosen Schaden des Anwenders zu, während das Gift für Sterbliche tödlich wirkt (Ghule können ggf. durch größere Blutgaben gerettet werden). Kosten: 1 BP

•••• Herz der Finsternis (The Heart of Darkness)

Der Setit erlernt die Kunst, sich oder anderen das Herz fachgerecht zu entfernen, ohne dabei eine Vernichtung herbeizuführen. Dies erfordert eine mehrstündige, blutige Operation und kann nur während des Neumonds gelingen. Das entfernte Herz wird in einem Lehmgefäß gelagert und meist aus Sicherheitsgründen versteckt oder beerdigt. Wer kein Herz in der Brust hat, kann nicht gepflöckt werden und muss einen WP weniger ausgeben, um der Raserei zu widerstehen. Wer sein Herz an eine andere Person verliert, ist dieser ausgeliefert: Wird das entfernte Herz gepflöckt, fällt der zugehörige Körper sofort in Starre. Wird das Herz vernichtet - was nur durch Sonnenlicht oder Feuer möglich ist - so zerfällt der zugehörige Körper spektakulär zu Asche und schwarzgebrannten Knochen. System: Der Anwender muss mit seinem Mutwert plus ausgegebener Willenskraft den Wert 8 erreichen (5, um einer anderen Person das Herz zu entfernen) oder er schreckt vor der fürchterlichen Tat zurück. Um sich freiwillig von jemand anderem das Herz entfernen zu lassen, muss man mit seinem Mutwert plus ausgegebener Willenskraft den Wert 8 erreichen. Kosten: WP abhängig vom Mutwert

3.12 STÄRKE (POTENCE)

Diese Disziplin verleiht dem Anwender übermenschliche Stärke durch die er selbst durch Stahlmauern treten kann oder gar Autos durch die Gegend werfen. Stärke erhöht auf der ersten, dritten und fünften Stufe den Handgemenge- oder Nahkampf-Schaden jeweils um 1. Außerdem geht die Stufe in Stärke doppelt in den Kraftaktwert ein. Kosten: Pro Anwendung einer der Fähigkeiten und pro Kampf mit Schadensbonus 1BP (Achtung, zwei Gegner hintereinander sind zwei Kämpfe!); Erhöhung des Kraftaktwertes 1 BP pro Szene

•• Rückstoß (Repulsion)

Ab dieser Stufe kann der Kainit einmal pro Gegner/Kampf einen „Rückstoß“ ansagen. Dies funktioniert folgendermaßen: Bei einem beliebigen Schlag im Nahkampf oder Handgemenge sagt der Charakter „Rückstoß“ und die Stufe seiner Disziplin Stärke an. Der Gegner muss dann die entsprechende Anzahl an Schritten rückwärtsgehen. Hat der Angreifer mehr als Stärke 2 fällt der Gegner zu Boden. Befindet sich ein Hindernis auf dem Weg (rückwärts!) erleidet der Gegner einen zusätzlichen Punkt Schaden und landet ggf. auf der anderen Seite des Hindernisses.

• Achtung: Bei Rückwärtsbewegungen im Kampf bitte besonders umsichtig agieren, um keine unnötigen Risiken einzugehen!

•••• Allesbrecher (Shattering Blow)

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

3.13 THAUMATURGIE (THAUMATURGY)

(Erfolgswert: Intelligenz + Okkultismus)

Thaumaturgie ist die untote, verderbte Magie des Clans der Hexenmeister. Exemplarisch wird der hier der Pfad des Blutes vorgestellt, der stets als erster Pfad gemeistert werden muss, bevor andere Pfade erlernt werden können. Weitere Pfade und die Rituale finden sich in einem der SL vorliegenden Regelwerk - das bedeutet jedoch nicht, dass sie automatisch für jeden Tremere verfügbar (oder auch nur in ihrer Wirkung bekannt) sind. Jede Anwendung von Thaumaturgie kostet, sofern nichts anderes erwähnt ist, einen Blutpunkt.

3.13.1 THAUMATURGIE UND DARSTELLUNG

Thaumaturgie ist Magie und sollte als solche Erkennbar sein. Sofern irgendwie darstellbar, muss eine entsprechende Bemühung unternommen werden. Nur in Ausnahmefällen können nicht darstellbare Effekte rein über Telling abgewickelt werden (allerdings benötigt eine Pfadkraft im Zweifel nur so lange wie jede andere einzelne Handlung auch - bei Ritual hingegen wird mehr erwartet). Darstellbare Thaumaturgieanwendungen, die nicht dargestellt werden, müssen vom Opfer trotzdem ausgespielt werden. Dennoch bitten wir nachher per Mail um eine Meldung, um dauerhaft die Qualität des Tremerespiels zu sichern. Beschwerden ohne Vorschlag zur Verbesserung landen übrigens gleich im Papierkorb, schreibt also dazu, was man hätte tun können, und nicht nur, dass es

zu wenig war!

3.13.2 Pfad des Blutes (Path of Blood)

- Sinn für Blut (Taste of Blood)

Durch das Konsumieren eines Blutpunktes eines anderen Kainiten (ein eigener wird hierbei nicht verbraucht) ist der Thaumaturg in der Lage, Informationen über sein Opfer zu erhalten. Nachstehende Tabelle gibt Aufschluss, welche Informationen der Anwender in Abhängigkeit von seinem Erfolgswert erhalten kann. Es ist nicht möglich den Clan eines Kainiten zu erkennen.

Erfolgswert Wirkung

Intelligenz + Okkultismus 2 - 3 Von welcher Art ist das Blut (Mensch, Vampir, etc.)

Intelligenz + Okkultismus 4 - 5 Anzahl der Blutpunkte. Wann zuletzt genährt.

Intelligenz + Okkultismus 6 - 7 Ungefährer Generation, Blutkrankheiten, Suchtmittel

Intelligenz + Okkultismus 8 - 9 Hat der Vampir jemals Diablerie begangen?

Intelligenz + Okkultismus 10 Die exakte Generation eines Vampirs

- Blutige Extase (Blood Rage)

Erlaubt es dem Thaumaturgen durch Berührung, sein Opfer zu zwingen, Blut auszugeben. Wofür diese Punkte eingesetzt werden obliegt dem Anwender: Das Opfer kann gezwungen werden, seine Attribute zu steigern (unter Beachtung des Generationsmaximums), Disziplinen zu nutzen oder andere Blut verbrauchende Dinge zu tun (oder auch einfach Blut ausschwitzen). Dabei darf die Grenze der maximal pro Runde einsetzbaren Blutpunkte des Opfers überschritten werden! Jeder erzielte Erfolg bedeutet einen Blutpunkt, den das Opfer „verliert“. Sollte das Opfer dabei auf 4 oder weniger Blutpunkte kommen, so muss es der Raserei widerstehen, um sich nicht sofort Blut zu besorgen. Der Anwendung kann wie unter „Widerstehen gegen geistige Disziplinen“ beschrieben widerstanden werden.

- Blut der Macht (Blood of Potency)

Durch diese Kraft wird es dem Thaumaturgen ermöglicht seine Generation kurzzeitig zu senken. Jeder erzielte Erfolg in Thaumaturgie kann entweder die Generation um eine Stufe senken oder eine Stunde Wirkungsdauer erkaufen (wird nicht mindestens 1 Erfolg für die Dauer verwendet, endet die Kraft sofort nach ihrer Anwendung wieder). Man darf sich dabei maximal um 3 Generationen verjüngen. Dabei erhält man fast alle Vorteile der niedrigen Generation (wie Blutmaximum, Blut pro Runde, Beherrschung widerstehen). Diese Kraft ist nur einmal pro Tag (bzw. Nacht) anwendbar.

- Blutraub (Theft of Vitae)

Pro erzielten Erfolg in Thaumaturgie zieht man dem Opfer einen Blutpunkt aus dem Körper und addiert ihn zu seinen eigenen hinzu, wobei hier die maximale Anzahl an Blutpunkten nicht überschritten werden kann. Zwischen dem Opfer und dem Anwender entsteht bei dem Raub ein dünnes Rotes Band. Die Kraft hat eine Reichweite von Erfolgen in Meter. Das Blut wird dabei sofort in den Körper des Anwenders integriert und gilt damit als seine Vitae. Eine Gefahr besteht aber auch: Sollte auf diese Art und Weise Blut von Kainiten gestohlen werden, können auch Blutsbände entstehen.

- Blutkessel (Cauldron of Blood)

Der Blutkessel ist eine Kraft von vernichtender Wirkung. Das Blut des Opfers verkocht buchstäblich, was dazu führt, dass das Opfer pro erzieltm Erfolg unter Schmerzen 1 Blutpunkt verliert und 1 Schaden erleidet. Dies wäre bei drei Erfolgen wie folgt anzusagen: „3 Blut, 3 Schaden“. Dieser Schaden ist schwer und ignoriert zusätzliche Gesundheitsstufen durch Rüstungen. Das Opfer muss dabei berührt werden, kann sich jedoch durch den Schock und die enormen Schmerzen nicht wehren. Der Thaumaturg kann sich allerdings ebenfalls nicht rühren und verteidigen, weil er sich konzentrieren muss. Kosten: 1 Willenskraftpunkt pro Anwendung Dauer: 1 Runde pro 3 verbrannten Blutpunkten

3.14 TIERHAFTIGKEIT (ANIMALISM)

(Erfolgswert: Charisma + Tierkunde)

Durch diese Disziplin erhält der Vampir Kontrolle über die Tierwelt. Diese findet durch Kommunikation mit und Beherrschung der Tiere statt, aber auch durch eine Form der Beruhigung. Übernatürliche und gehulte Tiere können sich abweichend verhalten.

- Wildes Flüstern (Feral Whispers)

Die erste Anwendung der Tierhaftigkeit erlaubt es einem Kainiten mit Tieren zu kommunizieren. Die Anzahl der Erfolge gibt Ausschlag dafür, wie gut die Kommunikation mit dem Tier funktioniert und was die Tiere für den Kainiten tun. Nutzt ihr diese Stufe aktiv, wird das betreffende Tier seine natürliche Scheu vor euch (obwohl ihr Kainit seid) für eine Weile (Dauer des Auftrags, maximal einige Stunden) verlieren.

•• Der Lockruf (Beckoning)

Ermöglicht es dem Kainiten eine bestimmte Tierart in einem kleineren Umkreis zu sich zu rufen. Der Erfolgswert gibt näherungsweise an wie viele Tiere aus der Region zum Kainiten eilen. Die Spielleitung entscheidet wie viele Tiere in der Nähe sind und wie viele genau reagieren.

Erfolgswert Wie viele Tiere reagieren?

Charisma + Tierkunde = 2 - 3 Ein Tier reagiert

Charisma + Tierkunde = 4 - 5 Ein Viertel aller Tiere reagiert

Charisma + Tierkunde = 6 - 7 Die Hälfte der Tiere reagiert

Charisma + Tierkunde = 8 - 9 Die meisten Tiere reagieren

Charisma + Tierkunde = 10+ Alle Tiere reagieren

••• Lied der Ruhe / Einschüchterung des Tiers (Song of Serenity)

Um diese Kraft anwenden zu können ist entweder Augenkontakt (intensiv anstarren; bitte ausspielen!) oder eine Berührung nötig. Das Opfer stellt jegliche körperliche oder geistige Gegenwehr ein (Variante Einschüchterung). „Lied der Ruhe“ ermöglicht es dem Anwender das Opfer in einen Zustand äußerster Ruhe zu versetzen. Mit der Ausgabe eines Punktes Willenskraft ist es sogar möglich Vampire mit „Lied der Ruhe“ zu beruhigen und somit eine Raserei zu beenden oder zu verhindern. Es ist nicht möglich einen Vampir mit dieser Kraft einzuschüchtern. Zwar ist es nicht unbedingt nötig bei der Anwendung der Kraft zu Summen oder tatsächlich zu singen, jedoch dürft ihr das gerne machen, wir freuen uns über solche Dinge. Der Effekt tritt nicht plötzlich ein, sondern baut sich langsam auf (wenige Minuten) und nach spätestens einer Szene wieder ab.

•••• Geteilter Geist (Subsume the Spirit)

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

Erfolgswert Anwendbare Disziplinen

Charisma + Tierkunde = 2 - 3 Tierhaftigkeit

Charisma + Tierkunde = 4 - 5 Auspex

Charisma + Tierkunde = 6 - 7 Präsenz

Charisma + Tierkunde = 8 - 9 Verdunkelung

Charisma + Tierkunde = 10+ Irrsinn

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

••••• Austreibung des Tiers (Drawing out the Beast)

Diese Disziplinstufe ermöglicht es dem Anwender sein Inneres Tier kurz vor dem Ausbruch (Raserei) auf jemand anderen zu übertragen um so selbst die Raserei zu vermeiden. Der Anwender besitzt die Möglichkeit das Ziel für die Übertragung auszuwählen. Das Opfer muss dann augenblicklich der Raserei widerstehen (einen Punkt Willenskraft ausgeben), oder ihr verfallen. Das Opfer ist nun im Besitz des Tiers des Anwenders, dieser muss sein Opfer berühren um sein Tier wiederzuerlangen.

Solange man nicht im Besitz seines Tiers ist, kann man Tierhaftigkeit nicht anwenden und auch keine Willenskraft regenerieren. Gegen diese Disziplinstufe kann sich das Opfer wehren.

3.15 VERDUNKELUNG (OBFUSCATE)

(Erfolgswert: Manipulation + Heimlichkeit)

Diese Disziplin lässt euch quasi-unsichtbar werden. Das bedeutet, ihr werdet nicht körperlich unsichtbar oder seht anders aus, sondern ihr werdet von allen nach Kräften ignoriert oder sie bilden sich ein, ihr würdet ein anderes Aussehen haben. Verdunkelten Personen geht man also unbewusst aus dem Weg (Nein, das fällt nicht auf.) und rempelt sie auch nicht versehentlich an. Das bringt natürlich nichts im Umgang mit technischen Gerätschaften. Allerdings werden Beobachter vor eventuellen Überwachungsmonitoren ebenfalls beeinflusst, solange die

Verdunkelung aufrechterhalten wird. Jemand mit Auspex kann möglicherweise diese Disziplin durchschauen. Dabei vergleicht man die Erfolgswerte der Kontrahenten bei den jeweiligen Disziplinen. Ist der Auspexwert höher kann man die täuschende Kraft durchschauen. Bei gleichem Wert bemerkt man, dass irgendetwas nicht stimmt, kann die Kraft jedoch nicht durchschauen. Verschwindet ein Kainit mit Verdunkelung 4+ vor einem Anwender von Auspex mit ebenbürtigem Erfolgswert, kann der Beobachter, den Verdunkelten so lange wahrnehmen, bis dieser das Blickfeld des Anwenders verlässt.

Menschliche Kinder und Tiere sind nur eingeschränkt von Verdunkelung betroffen: Solange ein Kind nicht aufhört an das Übernatürliche zu glauben, sieht es eine verdunkelte Person in ihrer wahren Gestalt. Tiere hingegen nehmen die Anwesenheit selbst von verdunkelten Personen wahr, können aber nicht feststellen, wo, welche oder wie viele Personen es sind. Weder Kinder noch Tiere können übrigens feststellen, dass Verdunkelung genutzt wird - es ist schließlich nicht vorstellbar, jemand anderes könne die Anwesenheit der betreffenden Person nicht bemerken können. Tiere können allerdings sehr wohl in Gegenwart verdunkelter Kainiten scheinbar grundlos unruhig werden (wie auch bei nicht verdunkelten). Da es jedoch weit mehr als nur Kainiten gibt, die dafür verantwortlich sein können, ist dies bitte nicht als unfehlbarer Detektor für verdunkelte Personen einzusetzen. Es sollte mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit für Fehlalarme ausgespielt werden (und ein Gespräch zwischen Kainiten kann damit ohnehin nicht abgesichert werden, solange nicht alle Beteiligten Tierhaftigkeit zur Beruhigung des Tiers wegen ihrer eigenen Gegenwart einsetzen). Tiere und Kinder verlieren diese Fähigkeit, sobald sie geholt werden! Diese Regelung ist zunächst „zur Probe“ im Regelwerk und kann (z.B. bei Missbrauch) noch modifiziert werden. Um den Einsatz von Verdunkelung zu kennzeichnen zeigt ihr mit eurer linken Hand die Stufe eurer Verdunkelung an. Falls ihr euch draußen verdunkelt, solltet ihr die linke Hand dabei in die Luft strecken, damit man auch von weitem sieht, dass ihr nicht zu sehen seid. Es ist nicht möglich, verdunkelt Durchgänge zu versperren oder Leute von einem Ort, Gegenstand, Person fernzuhalten (Ausnahme: Maske der Tausend Gesichter), da man dabei zwangsläufig auf sich aufmerksam macht und die Verdunkelung fällt.

Verdunklung fällt spätestens, wenn ein Angriff angesetzt wird (Beispiel: Ansage „Brecher“ vor dem Schlag). Erst nach 3 Sekunden ist es möglich, Verdunklung erneut einzusetzen.

• Schattenmantel (Cloak of Shadows)

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

•• Unsichtbare Gegenwart (Unseen Presence)

Damit kann der Kainit, wenn er nicht beobachtet wird, seine Präsenz vor anderen verbergen und sich trotzdem fortbewegen. Sollte man diese Person aber gezielt mit Auspex suchen (was eines Grundes bedarf) fällt sie einem trotzdem auf. Interagiert der Anwender körperlich aktiv mit seiner Umgebung (Stuhl oder Person anrempeln, Kugelschreiber verlieren, Gegenstand aufnehmen), endet die Verdunkelung. Auch Sprechen beendet die Wirkung. Kosten: keine

••• Maske der Tausend Gesichter (Mask of Thousand Faces)

Nun könnt ihr euer Aussehen verändern. Je höher der Erfolgswert desto besser die Maske die man sich damit erschafft. Ihr solltet ein grünes Band tragen, oder drei Finger von eurer Faust abspreizen wenn diese Kraft aktiv ist. Hier ein paar Anhaltspunkte was machbar ist:

Erfolgswert Art der Veränderung

Manipulation + Heimlichkeit = 2 - 3 Nosferatu gehen als hässliche Menschen durch.

Manipulation + Heimlichkeit = 4 - 5 Man erkennt Dich nicht mehr wieder. Leichte Veränderungen.

Manipulation + Heimlichkeit = 6 - 7 Du kannst aussehen wie Du willst.

Manipulation + Heimlichkeit = 8 - 9 Selbst Gesten, Manieren und Stimme wirken völlig anders.

Manipulation + Heimlichkeit = 10+ Fast perfekte Kopie. Kosten: 1 Blutpunkt pro Aktivierung oder Veränderung

•••• Verschwinden vor dem Geistigen Auge (Vanish from the Minds Eye)

Wie der Name schon sagt, ermöglicht diese Anwendung es dem Kainiten vor dem Auge anderer direkt zu verschwinden. Versuchst du vor jemandem mit Auspex auf dergleichen Stufe zu verschwinden sieht er dich noch so lange, bis du aus seinem Blickfeld verschwindest.

Erfolgswert Umfang des Verschwindens

Manipulation + Heimlichkeit = 2 - 3 Du benötigst 4 Runden zum Verschwinden.

Manipulation + Heimlichkeit = 4 - 5 Du benötigst 3 Runden zum Verschwinden.

Manipulation + Heimlichkeit = 6 - 7 Du benötigst 2 Runden zum Verschwinden.

Manipulation + Heimlichkeit = 8 - 9 Du benötigst eine Runde (3-5 Sekunden) zum Verschwinden.

Manipulation + Heimlichkeit = 10+ Menschen erinnern sich nicht mal an Dich.

Kosten: 1 Blutpunkt pro Aktivierung

- Ab sofort gilt für Verdunklung 4: Wer nicht einen Erfolgswert von 10 hat, verblasst für die im Regelwerk angegebene Rundenzahl und nimmt eine Geisterhafte Form an, wie es laut P&P Regelwerk bei einem zu geringen Erfolgswert geschieht. Danach verschwindet der Charakter in die Verdunklung.
- Für Beobachter gilt folgendes: Wer noch nie gesehen hat wie sich ein Nosferatu langsam vor seinen Augen verdunkelt sollte bitte entsprechend überrascht reagieren. Wer dies bereits (ingame, nicht in der Vorgeschichte!) erlebt hat oder selbst im Besitz der besagten Verdunklungsstufe ist kann in dieser Zeit normal reagieren, wenn er möchte.
- Interagiert der Anwender körperlich aktiv mit seiner Umgebung (Stuhl oder Person anrempeln, Kugelschreiber verlieren, Gegenstand aufnehmen), endet die Verdunklung. Auf Stufe 4 kann man jedoch sprechen und dennoch verdunkelt bleiben (Erfolgswert Verdunklung ansagen; jeder Charakter dessen Summe aus Wahrnehmung und Aufmerksamkeit größer ist, kann den Sprecher trotz Verdunklung lokalisieren).

..... Schutzmantel für die Versammelten (Cloak the Gathering)

Mit dieser Kraft kannst Du die Verdunklungskraft der Stufe 4 auf mehrere Personen anwenden. Diese Personen müssen sich untereinander berühren, nur eine davon jedoch den Anwender. Und nein, am Hemdzipfel festhalten gilt nicht! Bricht eine dieser Personen die Verdunklung, fällt sie nur für die betreffende Person, bricht sie hingegen der Anwender, fällt sie für alle. Die Personen unter dem Schutzmantel für die Versammelten können sich gegenseitig normal wahrnehmen. Die Anzahl der Erfolge (also der halbe Erfolgswert) gibt an, wie viele Personen mitgenommen werden können. Kosten: 1 Blutpunkt pro Aktivierung

4 Regelmechanismen

4.1 Raserei -> Selbstbeherrschung

Wenn die Ehre des Charakters beleidigt oder seine Jagdinstinkte angesprochen werden, kann der Charakter der Raserei verfallen. Wie leicht der Charakter in diesen Zustand gerät, hängt von seinem Wert in Selbstbeherrschung ab. In der unteren Tabelle sind einige Beispiele für Auslöser einer Raserei in Abhängigkeit zum entsprechenden Wert angegeben. Ereignisse, die gleich oder größer als der Wert in Selbstbeherrschung sind lösen bei dem Charakter eine Raserei aus. Im hungrigen Zustand heißt hierbei, dass der Kainit vier oder weniger Blutpunkte besitzt. Durch Ausgabe eines Punktes Willenskraft kann man die Raserei eine Zeit lang unterdrücken, z.B., um aus der Situation herauszukommen. Bleibt man, muss man bald wieder Willenskraft aufwenden. Das passiert nach Wert der Selbstbeherrschung in Runden. Der Zustand der Raserei ist mit einem unnatürlich starken Wutanfall vergleichbar. Gerät der Charakter in Raserei, bestimmen seine tierischen Instinkte jegliche Handlungen und rationale Überlegungen sind nebensächlich. Man wird ungeachtet der Konsequenz alles in seiner Macht Stehende tun, um die Ursache der Raserei zu beseitigen oder sein Tier zu befriedigen: z.B. Vernichtung des Provokateurs oder die nächste Blutquelle gänzlich austrinken. Der Einsatz von geistigen Disziplinen oder Magie ist dabei nicht möglich (Ausnahme: Tugend „Instinkt“ statt „Selbstbeherrschung“). Die Raserei bringt jedoch auch Vorteile: Man ist währenddessen immun gegen geistige Disziplinen und fühlt keinen Schmerz. Nach der Raserei erinnert man sich an keine Details aus der Zeit des Anfalls, es fällt gewissermaßen der „rote Vorgang“.

- Es sei nochmals darauf hingewiesen, dass die Tugenden maximal in Höhe des Pfadwertes genutzt werden können.

Aggressionsauslöser Selbstbeherrschung
angepöbelt werden 1

Geruch von Blut (im hungrigen Zustand ab 3BP), Böse verspottet werden 2

Anblick von Blut (im hungrigen Zustand ab 3 BP), Körperliche Provokation mit bösem Spott 3

Geschmack von Blut (im hungrigen Zustand ab 3 BP), Körperliche Angriffe 4

Erniedrigung / geliebte Person in Gefahr Direkte Demütigung auf privater Ebene (Hintergrundstory) 5

Lebensbedrohliche Situationen

Dieser Bluttausch endet erst, wenn sich die ursprüngliche Situation maßgeblich geändert hat und die Ursache nicht mehr vorhanden ist, z.B. kein potentieller Gegner mehr in der Nähe ist. Charaktere, die dem rasenden Vampir persönlich nahestehen, können auch versuchen, ihn festzuhalten oder beruhigend auf ihn einzureden, dies dauert aber seine Zeit und endet so manches Mal mit Verletzungen der Helfer. Mit Hilfe der Kraft „Lied der Ruhe“ ist es einem anderen Vampir unter Umständen möglich eine Raserei zu beenden oder zu verhindern.

4.2 RÖTSCHRECK -> MUT

Durch Konfrontation mit Sonnenlicht, Feuer oder anderen bedrohlichen Situationen werden deine tierischen Fluchtinstinkte ausgelöst. Welche Bedrohung bei dir Rötschreck auslöst hängt von deinem Mutwert ab und kann in der untenstehenden Tabelle entnommen werden. Provokationen die einem niedrigeren Mutwert zugeordnet sind lösen keine Raserei aus. Durch Ausgabe eines Punktes Willenskraft kann man jedoch Rötschreck unterdrücken. Wird man Opfer des Rötschrecks, so muss man dem Auslöser dieser Furcht so schnell wie möglich entfliehen. Ist eine Flucht nicht möglich, verfällt man in Raserei.

• Auch hier sei nochmals darauf hingewiesen, dass Mut maximal in Höhe des Pfadwertes genutzt werden kann.

Rötschreckprovokation Mutwert

Anzünden einer Zigarette 1

Anblick einer Fackel 2

Lagerfeuer 3

Wohnungsbrand 4

Eingesperrt in brennendem Raum 5

4.3 WEGVERFEHLUNGEN -> GEWISSEN/ÜBERZEUGUNG

Normalerweise sinkt der Pfadwert eines Charakters, wenn der Charakter gegen seinen Pfad sündigt. Alle Taten, die dem gleichen oder einem geringeren Pfadwert in der Hierarchie der Sünden zugeordnet zählen hierbei als Sünden. Verfügt man aber über einen hohen Wert in den o.g. Tugenden kann man möglicherweise einige Handlungen bereuen, so dass der Pfadwert nicht so schnell sinkt. So kann die SL festlegen, dass eine bestimmte Handlung noch nicht zum Verlust des Pfadwertes führt.

4.4 WIDERSTEHEN GEGEN GEISTIGE DISZIPLINEN

Um sich gegen die Beeinflussung durch eine geistige Disziplin zu wehren, muss das Opfer die Differenz zwischen seiner permanenten Willenskraft und dem Erfolgswert des Anwenders der Disziplin an Willenskraftpunkten ausgeben. Ist die Willenskraft größer oder gleich dem Erfolgswert, muss das Opfer aber dennoch mindestens einen Willenskraftpunkt ausgeben, um der Kraft zu widerstehen. Widersteht man einer solchen Kraft, so ist dies durch eine Runde ausgespielte Willensanstrengung auszuspielen, in der man nicht handeln kann. Hat man einer Disziplinsanwendung widerstanden, kann man am gleichen Abend nicht noch einmal Opfer dieser Disziplinsstufe des gleichen Anwenders werden. Dies schließt jedoch nicht aus, dass eine andere Person erneut diese Disziplinsstufe auf den Charakter anwendet. Auf diese Weise kann folgenden Disziplinsausprägungen widerstanden werden: Beherrschung (1,2,3,4,5), Präsenz (1,2,3,4,5), Irrsinn (1,2,4,5), Tierhaftigkeit (3,5) sowie einigen thaumaturgischen und nekromantischen Kräften (beispielsweise Pfad des Blutes 2: Blutig Extase). Präsenz 5 bildet in gewisser Hinsicht eine Ausnahme. Selbst wenn man der Kraft widersteht, kann man sie dennoch nicht völlig abschütteln. Will man den Anwender angreifen, muss man pro Runde einen Punkt Willenskraft einsetzen.

4.5 KRAFTAKTWERT

Formel für den Kraftaktwert: $\text{Kraftaktwert} = \text{Körperkraft} + 2 * \text{Stärke}$

Was ihr könnt und was nicht hängt von eurer Körperkraft und eurer Stärke ab. Man addiert die Stufe der Körperkraft mit der doppelten Stufe in der Disziplin Stärke und erhält seinen Kraftaktwert. Um eine andere Person festhalten zu können benötigt man einen höheren Kraftaktwert als das Opfer, ansonsten kann es sich losreißen. Falls euch jemand dabei hilft, addieren sich die Kraftaktwerte natürlich. Untenstehende Tabelle gibt Auskunft, was ihr sonst so mit eurer Kraft anstellen könnt. Versucht aber bitte darauf zu verzichten Autos durch die Gegend schmeißen zu wollen, es kann nämlich nicht ausgespielt werden und sorgt für einen üblen Maskeradebruch. Ihr könnt einen Punkt Willenskraft ausgeben um euren Kraftaktwert für eine Szene um eins zu erhöhen.

Kraftaktwert Aktion

1 Bierdose zerdrücken

2 Holzstuhl zertrümmern

3 Holztür einrennen

4 Gullydeckel werfen

5 kleines Auto umwerfen

6 Brandschutztür aufbrechen

Kraftaktwert Aktion

7 Metallstange (2cm) biegen

8 Motorrad werfen

9 Baum (30cm) durchschlagen

10 Laternenmast abknicken

11 Zementmauer (20cm) durchschlagen

12 Limousine stemmen

4.6 ANWENDUNGEN VON WILLENSKRAFT

Wie oben bereits beschrieben kann Willenskraft temporär ausgegeben werden, um den Kraftaktwert um eins zu erhöhen und der Raserei oder dem Röttschreck zu widerstehen. Manchmal schafft man auch einfach Dinge durch schiere Willensstärke, d.h. man darf auch maximal einen Punkt Willenskraft ausgeben um einen beliebigen Erfolgswert um zwei zu erhöhen, dies kann auch die Schwierigkeit erhöhen einer geistigen Disziplin zu widerstehen. Wer aber seine gesamte Willenskraft verloren hat, zeigt kein Interesse mehr an seiner Umwelt; spricht: Man sitzt teilnahmslos und lethargisch in der Ecke, sofern man sich nicht in einer Situation befindet bzw. gerät, die Röttschreck oder Raserei auslöst - in diesen Fällen ist es nicht möglich, diese abzublocken und der Charakter verfällt den Folgen automatisch.

Für das Widerstehen gegen geistige Disziplinen ist allein der permanente Wert entscheidend. Jede Woche regeneriert sich ein Punkt dieser temporär ausgegebenen Willenskraft. Man kann auch durch gutes Ausspielen seines Wesens Punkte aus der SL heraus klopfen. Das geht auch im Forenspiel, ist aber abhängig vom hoffentlich guten Gesamtverhalten des Spielers.

4.7 BLUT UND JAGEN

Blut wird zum Heilen und für einige Disziplinen benötigt. Man kann aber auch Blut ausgeben um seine körperlichen Attribute für eine Szene bis zum Generationsmaximum (meistens 5) zu erhöhen. Die Anzahl der maximalen Blutpunkte eines Charakters richtet sich genau wie die Anzahl der pro Runde einsetzbaren Blutpunkte nach der Generation (siehe unten stehende Tabelle). Jeder Charakter beginnt den Spielabend mit der maximalen Anzahl Blutpunkte abzüglich einen für das Erwachen und einen weiteren für jeden Ghul den der Charakter besitzt.

Außerdem können einige Nachteile zum Verlust anfänglicher Blutpunkte führen. Falls man seinen Blutvorrat vor dem eigentlichen Spiel auffrischen möchte, sei es durch Jagen oder den Einsatz von Hintergründen (Herde, Ruhm usw.), wendet man sich bitte an die SL. Benötigt man während des Spiels Blut muss man sich dies (z.B. durch Jagen in der Umgebung) organisieren. Dazu muss die SL informiert werden, die dem Spieler mitteilt wie lange dies dauert und wie viel Blut man erhält. Dabei kann aber jedoch auch etwas schief gehen (Das Opfer ist kein Mensch oder steht unter Drogen, der Sabbat hält sich in der Gegend auf und freut sich über ein verirrttes Schäfchen usw.). Alternativ können natürlich auch überschüssige Blutpunkte (z.B. aus dem Hintergrund Herde) bei der Theke eingelagert werden. Die am Spielabend ausgeschenkten Getränke stellen hingegen extrem verwässertes Blut dar und nähren den Charakter nicht!

Trinkt ein Vampir mehr als 25% des Blutvorrats seines Opfers (das sind 3 Blutpunkte!), so ist das Leben desselben in ernster Gefahr - es wird eine Behandlung nötig, um das Überleben zu gewährleisten. Raubt der Vampir mehr als die Hälfte des Blutes, muss das Opfer umgehend ins nächste Krankenhaus, sonst wird das Gefäß sicher sterben. Ist ein Mensch erstmal gebissen, leistet er in den seltensten Fällen weiteren Widerstand, sondern ergibt sich selbst immer mehr der Ekstase. Daher muss der Vampir das Opfer nicht mehr fürchten, sobald er zugeschlagen hat. Im Falle außergewöhnlich willensstarker Wesen kann sich das Opfer aber möglicherweise dennoch wehren. Manche Tiere haben zwar vom Volumen her wesentlich mehr Blut als ein Mensch, aber es ist wesentlich weniger nahrhaft und daher weniger Blutpunkte wert. Das Blut von Ahnen dagegen kann potenter als das eines normalen Vampirs sein. Im Grunde genommen haben sie einen wesentlich größeren Blutvorrat als andere Vampire. Sie können jedoch das Blut nur deshalb in sich tragen, weil sie es in sich zu konzentrieren vermögen. Wenn also ein anderer Vampir dieses Blut tränke, bekäme er eine hoch konzentrierte Dosis. Das Blut von Werwölfen ist Gerüchten zufolge genauso mächtig.

- Kainiten können Wunden, die sie mit ihren Fängen zugefügt haben, durch Lecken oberflächlich schließen (das heilt allerdings keinen Schaden).

- Hinweis: Sollte jemand aus welchen Gründen auch immer das Blut von Fremdwesen konsumieren ist bei der SL nach eventuellen Auswirkungen zu fragen.

4.8 BLUTSBANDE

Bedeutung: Eine der wundersamsten und schrecklichsten Eigenarten der Vitae der Kainskinder ist seine Fähigkeit, nahezu jedes Wesen zu versklaven, das dreimal davon trinkt. Jeder Schluck Blut eines bestimmten Kainskindes verleiht dem fraglichen Vampir eine größere emotionale Macht über den Trinkenden. Wenn ein Wesen in drei verschiedenen Nächten vom gleichen Kainskind einen Blutpunkt trinkt, fällt das Opfer in einen Zustand, der als das Blutsband bekannt ist. Derjenige, der den Gebundenen beherrscht, wird Herrscher genannt, während das dem Blutsband unterworfenen Wesen als Sklave bezeichnet wird. Einfach ausgedrückt ist das Blutsband einer der mächtigsten emotionalen Zustände, die in der Welt der Dunkelheit bekannt sind, ein Ausdruck der mythischen Kraft vampirischen Blutes. Ein blutsgebundenes Opfer gibt sich seinem Herrscher vollkommen hin und wird nahezu alles für ihn tun. Selbst die mächtigsten Anwendungen der Disziplin Beherrschung können die Gefühle eines Sklaven für seinen Herrscher nicht überwinden; nur wahre Liebe hat dem Band gegenüber eine Chance und selbst dies ist nicht sicher. Das Blutsband wird zumeist angewendet, um Ghule zu treuen Dienern zu machen, aber Kainskinder können sich auch gegenseitig binden. Die Kraft des Blutsbandes ist so groß, dass ein mächtiger Ahn an einen niedrigen Neugeborenen gebunden werden kann. Ein volles Blutsband ist nahezu unantastbar, wenn es erst einmal geknüpft wurde (sprich: es können während der Wirkungsdauer keine weiteren vollen Blutsbänder eingegangen werden). Ein Sklave ist seinem Herrscher und nur seinem Herrscher ausgeliefert, nachdem er gebunden wurde. Wenn sich das erste Blutsband nicht auf „natürliche“ Weise auflöst, kann der Sklave nicht an einen anderen Vampir gebunden werden. Ein Vampir kann schwächere Blutsbänder (mit einem oder zwei Schlucken) zu mehreren Personen knüpfen. Viele Kainskinder genießen solche Bänder richtiggehend, da sie in ihren toten Herzen künstliche Leidenschaften erwecken. Einander liebende Vampire begeben sich gelegentlich in gemeinsame Blutsbänder zueinander; dies ist die der wahren Liebe am nächsten stehende Empfindung, die die Untoten zu fühlen imstande sind. Über die Jahrhunderte kann sich sogar diese Empfindung in Ekel oder Hass verwandeln, und nur die wenigsten Kainskinder sind vertrauensselig genug, sich überhaupt auf dieses Band einzulassen. Ein Blutsband ist eine mächtige Kraft, die ihr volles Potential entfaltet, wenn es regelmäßig mit weiteren Schlucken verstärkt wird. Füttert man einen Sklaven oft, wird das Band zunehmend stärker; während das Band mit der Zeit ausfasern kann, wenn man seinem Sklaven die eigene Vitae zu lange vorenthält. Wie in jeder anderen Beziehung auch spielen Verhalten und Höflichkeit eine große Rolle bei der Dynamik des Bandes. Ein Sklave, der gut behandelt und oft gefüttert wird, wird sich wahrscheinlich noch viel stärker verlieben, während ein Sklave, der erniedrigt und misshandelt wird, feststellt, dass Ablehnung und Zorn am Band zu nagen beginnen.

4.8.1 DIE VERSCHIEDENEN STUFEN DES BLUTSBANDS

Der erste Schluck:

Der Trinkende beginnt, zeitweilig aussetzende, aber sehr starke Gefühle für den Vampir zu empfinden. Er könnte von ihm träumen oder sich „zufällig“ an Orten aufhalten, an denen der Vampir auftauchen könnte. Zu diesem Zeitpunkt gibt es noch keine regeltechnischen Auswirkungen, die emotionale Wirkung sollte jedoch ausgespielt werden. Alle Kinder besitzen diese Stufe des Bandes zu ihren Erzeugern, denn der Kuss selbst zwingt den Kindern den ersten Schluck auf; sie können ihre „Eltern“ lieben, hassen oder beides, nur selten jedoch sind sie ihnen gleichgültig.

Der zweite Schluck:

Die Gefühle des Trinkenden werden stark genug, um sein Verhalten deutlich zu beeinflussen. Obwohl er noch keineswegs der Sklave des Vampirs ist, spielt dieser dennoch definitiv eine große Rolle in seinem Leben. Er kann tun und lassen, was er will, muss aber einen Willenskraft ausgeben, um Handlungen zu ergreifen, die dem Vampir direkt schaden könnten. Der Einfluss des Vampirs stellt sich so dar, dass er den Trinkenden mit nur wenig Aufwand zu etwas überreden oder befehlen kann.

Der dritte Schluck:

Ein ausgewachsenes Blutsband. Auf dieser Stufe ist der Trinkende mehr oder weniger vollständig an den Vampir gebunden. Er ist die wichtigste Person in seinem Leben; Geliebte, Verwandte und sogar Kinder werden dieser alles verzehrender Leidenschaft gegenüber drittrangig. Der Sklave wird auch gerne weiter das Blut seines Herrschers konsumieren wollen. Das Blutsband ist wahre Liebe, wenn auch eine verdrehte und perverse Abart davon. Letztlich können wir die Launen der Liebe nicht auf ein einfaches „Ja/Nein“-System reduzieren. Manche Sklaven (insbesondere Konformisten, andere Personen mit einem zur Abhängigkeit neigenden Wesen oder einer Willenskraft von 5 oder weniger) werden für ihren Geliebten alles tun, einschließlich Selbstmord und Mord; andere Charaktere besitzen bestimmte feste Prinzipien, gegen die sie nicht verstoßen werden. Nun kann ein Herrscher die Disziplin Beherrschung auf seinen Sklaven anwenden, ohne dass Blickkontakt nötig wäre. Es reicht schon aus, nur die Stimme des Herrschers zu hören. Außerdem erhöht sich der Erfolgswert, mit dem der Herrschende dominiert, um zwei.

Natürlich kann ein Vampir von höherer Generation keine Beherrschung auf einen Sklaven niedrigerer Generation anwenden. Endet ein volles Blutsband durch die Vernichtung des Herren, so wird das Opfer von dem überwältigenden Gefühl des Verlusts in tiefe Depressionen gestürzt und verliert für eine Weile jeglichen Antrieb - das kann, muss aber nicht bis zum Selbstmord gehen. Weiterhin merkt das Opfer, wenn es dem Herren schlecht geht und leidet unter diesem Gefühl.

Widerstehen:

Es ist möglich, wenn auch schwierig, dass ein Vampir sich zeitweise einem Blutsband widersetzt: durch das Ausgeben von Willenskraftpunkten ist er in der Lage, auch gegen die Interessen des Herrschenden zu handeln. Wie viele Punkte Willenskraft er ausgeben muss, hängt von der Situation ab. In der Abwesenheit des Herrschenden gegen diesen zu intrigieren, würde einen Punkt Willenskraft pro Gespräch kosten. Will man seinen Herrscher jedoch selbst angreifen muss man mit einem Punkt Willenskraft pro Runde rechnen. Der Sklave kann Willenskraftpunkte einsetzen, um die Dauer seiner „Freiheit“ zu erhöhen, aber wenn er einmal damit aufhört, kehrt das Band mit voller Wirkung zurück.

Dauer:

Ein Blutsband verliert an Wirkung, wenn es nicht einigermaßen regelmäßig aufgefrischt wird. Regeltechnisch bedeutet das, ein Blutsband fällt alle sechs Monate auf die nächstniedere Stufe. Die Vernichtung des Herren beendet das Blutsband.

4.9 WAHRER GLAUBE

Manche Personen sind so gläubig, dass sie Unterstützung von einer höheren Macht (Christlicher Gott, Allah, Gaia etc.) erhalten, die ihnen besondere Kräfte gewährt. Solche Personen verfügen über den so genannten „Wahren Glauben“ und haben eine goldene Aura (die mit Auspex 2 wahrgenommen werden kann). Neben einem sehr starken Glauben müssen sie auch eine ausgeprägte Frömmigkeit und besondere Willensstärke aufweisen. Um diese besonderen Kräfte einsetzen zu können ist es im Allgemeinen nötig zu beten, Verse zu rezitieren oder die entsprechende höhere Macht anzurufen (z.B.: „im Namen Gottes, weiche von diesem Ort, Kreatur der Finsternis!“). Es ist zwar sehr selten, jedoch können auch einige besonders fromme Vampire über die erste Stufe Wahren Glaubens (und nur diese) verfügen. Dieser Zustand stellt, ähnlich wie Golconda, legendenumranktes Geheimwissen dar. Näheres dazu kann man dem Vorteil „Wahrer Glaube“ entnehmen. Man bedenke, dass einen dieser Zustand für viele weniger menschliche Kainiten zu unangenehmer Gesellschaft macht. Die genaue Abklärung erfolgt mit der SL, falls ein Charakter diesen Zustand erreichen sollte.

4.10 SPIELTECHNISCHE AUSWIRKUNGEN VON DROGEN

Es sei angemerkt, dass der Konsum jeglicher Drogen während des Spiels aufs strikteste untersagt ist! Auf dem normalen Wege wirken Drogen nicht mehr auf Kainiten. Um die Auswirkung von Drogen zu erfahren, muss ein Kainit von einem Menschen trinken, der die entsprechende Droge in ausreichender Menge konsumiert hat. Manche Kainiten schätzen solches Blut oft auch als Delikatesse, andere hingegen finden es einfach widerlich. Mit zunehmendem Konsum wird der Vampir süchtig nach solchem Blut und weigert sich anderes Blut zu sich zu nehmen. Zunehmend bedeutet hier, über zwei Monate hinweg zwei Mal pro Woche belastetes Blut zu trinken.

Substanz	Auswirkungen
Alkohol	Pro 2 alkoholischen Getränken im Opferblut erleidet man auf alle Pools mit Geschick und Intelligenz einen -1 Malus für (8 - Widerstandsfähigkeit) Stunden.
Marihuana	Für 1 Stunde werden alle Pools mit Wahrnehmung um 1 reduziert, während die Selbstbeherrschung um einen Punkt steigt.
Halluzinogene	Für (8 - Widerstandskraft) Stunden verringern sich alle Pools um 2 (also auch Disziplinen), man fühlt sich verfolgt und ängstlich, aber man erhält auch Auspex auf Stufe 1, sollte man diese Kraft bereits besitzen passiert nichts weiter.

Substanz	Auswirkungen
Kokain / Crack / Speed	Für (10 - Widerstandsfähigkeit) Stunden, sinkt die Selbstbeherrschung/Instinkt um 2.
Heroin / Morphine / Barbiturate	Für (12 - Widerstandskraft) Stunden ist man in einem traumartigen Zustand gefangen, es verringern sich alle Geschick-Pools und alle Fähigkeiten um 2. Die Selbstbeherrschung steigt um 1, bis zu einem Maximalwert von 5.
Erhältst Du bei einer aktiven Abhängigkeit kein entsprechendes Blut, treten Entzugserscheinungen ein:	
n-ter Tag ohne Zusätze	Entzugserscheinungen
1	Unruhiger
2-3	-1 auf Selbstbeherrschung/Instinkt, zappelig
4-6	-2 auf Selbstbeherrschung/Instinkt, -1 auf alle Werte, gereizt
7-9	-3 Selbstbeherrschung/Instinkt, -2 auf alle Werte, der Charakter wird kriminell und versucht auf fast jede erdenkliche Art und Weise, an die Zusatzstoffe zu kommen
10+	Willkommen in der Raserei oder aber schnelligste Behandlung mit Ersatzpräparaten oder Therapie.

Darstellungsbeispiele für Drogeneinflüsse: Dein letztes Opfer hat unangenehme Nebenwirkungen? So könntest Du das Darstellen:	
Substanz	Darstellungstipp
<i>Alkohol</i>	Leicht angeheitert & vergnügt bis aggressiv
<i>Marihuana</i>	Ruhig, friedlich bis mir ist alles egal, lass mir meine Ruhe, ich will nur träumen
<i>Halluzinogene</i>	man fühlt sich verfolgt und ängstlich
<i>Kokain / Crack / Speed</i>	Aufgedreht, überspitzt
<i>Heroin / Morphine / Barbiturate</i>	Ungeschickt, Arrogant & Aggressiv

4.11 DIABLERIE

Der Vorgang, bei dem ein Kainit einen anderen tötet und ihm seine Seele raubt, wird „Diablerie“ oder auch „Amaranth“ genannt und ist das schlimmste Verbrechen, welches ein Kainskind begehen kann. Dieses Verbrechen ist gefürchtet und verhasst und die Täter werden meistens bis zum Tode gejagt. Dennoch gibt es einige Kainiten die dieses Verbrechen begehen, da Diablerie die einzige Möglichkeit darstellt die Macht des eigenen Blutes zu steigern und sich so der Macht Kains anzunähern. Wenn ein Kainskind von einem anderen trinkt, bis in ihm kein Blut mehr verbleibt und weiter trinkt, bis es zu Staub zerfällt (unabhängig vom Alter), wird die Essenz, die Seele, übertragen. Das Trinken der Seele ist ein willentlicher Entschluss und kann nicht aus Versehen geschehen, auch nicht wenn der

Täter aus Hunger in Raserei verfallen ist. Um jemanden diablerieren zu können muss das Opfer bewegungsunfähig sein, meistens also gepflockt oder in Starre liegen. Falls ihr wirklich versuchen solltet jemanden zu diablerieren ist umgehend eine SL zu kontaktieren, da dies meistens nicht ohne Probleme verlaufen wird. Allerdings gibt es bei der Diablerie noch andere Faktoren die darüber entscheiden ob das trinken der Seele so funktioniert wie sich der Diablerist das vorstellt. Aber auch dafür steht euch ja die SL zur Seite.

Auswirkungen:

Die nächsten 6 Monate nach der Tat sind schwarze Streifen in der Aura zu erkennen und die Tat selbst ist für immer im Blut nachweisbar. Dies ist selbst dann der Fall, wenn das Opfer die gleiche oder eine höhere Generation hatte. War das Opfer von einer niedrigeren Generation, als der Täter („Diablerist“), verringert sich dessen Generation um eins und er nähert sich so dem „dunklen Vater“ Kain an, mit allen damit verbundenen Vorteilen, etwa einem höheren Blutvorrat. Erlaubt der Pfad des Charakters nicht eindeutig die Diablerie, verliert er zudem automatisch einen Pfadpunkt. Weitere Vor- und Nachteile einer Diablerie teilt euch eure freundliche SL gerne mit, wenn es soweit ist - denn das sind Dinge, die euer Charakter mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht vorher erfährt. Auch nicht mit einem noch so guten Grund.

4.12 AUSWIRKUNGEN DER GENERATION

In kompakter Tabellenform findet ihr hier die Eigenheiten der verschiedenen Generationen (bzw. jener, die voraussichtlich im Spiel vorkommen werden):

Generation	Max. Werte	Max. Blutpool	Blut / Runde
13+	5	10	1
12	5	11	1
11	5	12	1
10	5	13	1
9	5	14	2
8	5	15	3

4.13 AUFWACHEN UND AGIEREN AM TAGE

Da es eigentlich zu keinen Aktionen am Tage kommen sollte, verzichten wir darauf hier die genauen Regeln für das Agieren am Tag aufzuführen. Falls es dennoch einmal zu diesem Problem kommen sollte, wird nach den P&P Regel vorgegangen, die im White Wolf Regelwerk Vampire: Die Maskerade (bzw. der 20th anniversary edition) enthalten sind.

5 KAMPF

5.1 DAS KAMPFPRINZIP

Kann ein Konflikt nicht anders gelöst werden, so kann es zu simulierten körperlichen Konfrontationen kommen. Zur Darstellung dieses Kampfes haben uns für einen LARPKampf (Live Action Role Playing) entschieden. Dabei werden die Angriffe mit Hilfe von LARP- und NERF-Waffen ausgespielt. Die folgenden Regeln sind unbedingt einzuhalten. Auch Nichtkämpfer sollten sich gut damit befassen!

5.1.1 VERBINDLICHE VERHALTENSREGELN FÜR KÄMPFE

- Wer meint echte Waffen nutzen zu müssen wird sofort vom Play ausgeschlossen. Weiterhin behalten wir uns vor, rechtliche Schritte einzuleiten.
- Kein Körperkontakt im Kampf, wenn nicht beide oder alle Beteiligten zustimmen! Schläge mit Nahkampfwaffen im Handgemenge werden durch liebevolle Knuffs ersetzt. Man sollte zwar zum Schlag ausholen, aber kurz vor dem Treffer den Schlag abbremsen um die Verletzungsgefahr zu minimieren und dem Gegenüber blaue Flecken zu ersparen.
- Jede Waffe muss von der Spielleitung genehmigt werden!

- Schläge auf Kopf, Hals und die Genitalien sind verboten! Deshalb solltet ihr auch auf Schläge von oben verzichten, um nicht versehentlich euren Gegner an diesen Stellen zu treffen.
- Zufällige Schläge können passieren und dürfen ignoriert werden so gut es geht. Wenn es durch so einen Zufall zu einer gefährlichen Situation wie einer Verletzung kommt, dann ruft unverzüglich eine SL!
- Das Selbe gilt für Schläge auf die Hände - so was passiert recht schnell. Wer immer wieder durch „versehentliche“ Hand-Treffer auffällt, bekommt Ärger, denn das tut echt weh und Entwaffnen ist immer noch eine Sonderfertigkeit!
- Das Zustechen ist nur mit Waffen erlaubt, die von der Spielleitung dafür genehmigt wurden (für gewöhnlich sind dies Waffen ohne Kernstab, z.B. Pflöcke).
- Provoziert einer der Spieler grob fahrlässig eine Verletzungsgefahr, kann er sofort vom Spiel ausgeschlossen und zivil- und strafrechtlich haftbar gemacht werden!
- Wir wollen im Spiel ausschließlich Nerf-Waffen (oder verwandte - nach Rücksprache mit der SL) zur Darstellung von Schusswaffen haben, also spart euch das herumtragen von gut aussehenden und damit auch gut von Nicht-Mitspielenden zu verwechselnden Schusswaffenimitationen! Wir spielen in Wohngebieten und können auf den Ärger sehr gut verzichten! (Und ja, wir haben auch Berge von teuren, toll aussehenden Knarren im Schrank! Und die bleiben da!)
- Einem Time-Stop ist immer Folge zu leisten, egal wer es ausruft und warum! Benutzt es also vorausschauend.
- Bedenkt die Wucht hinter dem Treffer und spielt sie aus! Die Schläge sollten halbwegs realistisch ausgeführt werden, dass heißt man sollte auch entsprechend ausholen. Dabei muss aber darauf geachtet werden, dem Gegner nicht tatsächlich weh zu tun. Sind die Angriffe zu hart (tun also weh, das ist subjektiv und immer ernst zu nehmen) oder zu schnell (z.B. Stakkatoschläge), sollte man dies dem Gegner mitteilen und notfalls einen „Time-Stop“ ausrufen. Spieler, die wiederholt gegen die Regeln verstoßen, werden von der SL verwarnet und notfalls aus dem Spiel entfernt.

Ein Time-Stop wird ausgerufen bei:

Drohender Gefahr durch irgendeine Stolperfalle, wenn euch das Gelände zu unsicher ist (z.B. schlammig-rutschig), ihr nichts mehr erkennen könnt und deshalb nicht mehr verantwortungsvoll kämpfen könnt und in ähnlichen Situationen. Benutzt es nicht, um aus einem verlorenen Kampf zu entkommen, das gibt gewaltigen Ärger mit der SL! Ein Time-Stop kann von jedem ausgerufen werden. Es ist immer Folge zu leisten, soll heißen, Kämpfe werden eingestellt und die ganze Szene ploppt ins Off-Play. Dann wird die Situation erst geklärt, und dann erst geht's wieder IT weiter. Und ihr ruft bitte auch Time-Stop, damit es nicht durch IT-Stoprufe zu Verwechslungen kommt. Wurfaffen werden ebenfalls durch Latexwaffen (ganz wichtig: ohne Kernstab) ersetzt, die jedoch noch weiteren Sicherheitsbestimmungen unterliegen. Diese müssen für den Gebrauch als Wurfaffen von der SL genehmigt werden. Schusswaffen werden durch NERF- oder vergleichbare Waffen dargestellt. Angriffe mit Schusswaffen müssen also treffen. Die Schusswaffen müssen ebenfalls von der SL zugelassen werden. Modden geht in Ordnung. Es geht uns beim Aussehen rein darum, dass die Waffe immer als Spielzeug zu erkennen sein muss, auch ohne detaillierte Kenntnisse in Waffentechnik und auf möglichst einen Blick. Feuerbälle und ähnliches müssen ebenfalls wenigstens durch einen Softball dargestellt werden.

Wer einen Flammenwerfer haben will, der muss sich einen basteln, ebenso andere ungewöhnliche Waffen. Sie müssen ähnlich funktionsfähig sein wie die Nerf-Waffen, denn man muss schon noch mit irgendwas wenigstens werfen und treffen, soll heißen, ihr könnt auch Softbälle werfen. Fragt hier vorher eine SL. Manche Dinge klappen halt nur im Storytelling - aber das machen dann die Spielleiter. Trifft ein Angriff, darf der Angreifer seinen Schadenswert ansagen und der Verteidiger zieht diesen Wert von seinen aktuellen Gesundheitsstufen ab. Während der Kampfrunde könnt ihr auch Disziplinen anwenden. Tut dies bitte laut und deutlich (am besten mit dem Namen des Charakters) damit der betroffene auch im Kampf weiß, dass er gemeint ist. Manche Dinge erfordern im Kampf eine etwas nähere Beschreibung (Thaumaturgie, Zulugestalt, etc.) für solche Dinge kann man einen „Time Stop“ ausrufen oder das „Timeout“ Zeichen benutzen um das Off-Play zu klären, wenn ihr dies aber vermeiden könnt, wären wir euch dankbar. A propos Kampfrunde: Es gibt keine feste Einteilung. Das wird sicher ab und zu in einem Durcheinander enden, aber wir bitten euch, da euren Verstand zu gebrauchen. Auch mit Geschwindigkeit lassen sich keine Stakkatoschläge anbringen. Sowas ist nur schlechter Stil. Wer trotzdem eine ungefähre Zeiteinteilung haben möchte, kann etwa drei Sekunden für eine Kampfrunde rechnen.

5.2 SCHADEN

Der Schaden errechnet sich über mehrere Faktoren. Diese sind die Attribute, die Fähigkeiten, Disziplinen und gewisse Ausrüstungsgegenstände. Zu jeder Waffe gehört eine Kombination aus einem Attribut und einer Fähigkeit, die entsprechenden Boni aus den Tabellen werden addiert, das Ergebnis ist der Grundbonus für den Schaden. Zu diesem Grundbonus wird der Bonus durch die Waffe und möglicherweise der Bonus durch Disziplinen (z.B. Stärke) addiert und man erhält den Schaden den man verursacht. Wir unterscheiden ferner zwischen zwei Schadenstypen:

„Normalem“ und „schwerem“ Schaden. Sollte ein Angriff schweren Schaden verursachen, wird das durch die Ansage der Schadenspunkte plus dem Zusatz „schwer“ (z.B. „5 Schwer“) gekennzeichnet. Bei einem solchen „schweren“ Angriff kann der Schaden nicht im Kampf geheilt werden, sondern braucht mehrere Tage Heilungszeit (siehe „Heilen von Schaden“).

5.2.1 SCHADEN IM NAHKAMPF

Dieser wird durch die untere einfache Formel errechnet:

Schaden = Grundscha- den + Körperkraftbonus + Disziplinsbonus + Nahkampfwaffe

Hier nochmal die wichtigsten Boni im Überblick:

Körperkraft 1 = -1 3 = +1 4 = +2 5 = +3	Grundscha- den = 1 diesen macht jeder Mensch/Kainit unabhängig von seinen Fertigkeiten
Nahkampf Pflock +1 Dolch / Knüppel +1 Schwert / Axt (einhändig) +2 Zweihänder (zweihändig geführt) +3	Handgemenge Stufe 1 & 4 geben je +1 Faust +0 Klingenhandschuhe +1 Klauen +1
Stärke 1 = +1 3 = +2 5 = +3	Schwerer Schaden verhindert das Heilen im Kampf pro Tag kann nur ein Punkt schwerer Schaden geheilt werden

5.2.2 SCHADEN IM FERNKAMPF

Im Fernkampf gibt es keinen Bonus durch die Disziplin Stärke oder Geschwindigkeit. Es gilt folgende einfache Formel:

Schaden = Grundscha- den + Geschickbonus+ Fernkampfwaffe

Hier nochmal die wichtigsten Boni im Überblick:

Geschick 1 = -1 3 = +1 4 = +2 5 = +3	Grundscha- den = 1 diesen macht jeder Mensch/Kainit unabhängig von seinen Fertigkeiten
Schusswaffen Pistole +1 MP +2 Gewehre +2 Shotgun / Schrotflinte +3 Sturmgewehr +3 Scharfschützengewehr +3	Wurfwaffen (Sportlichkeit) Wurfdolch +1 Wurfaxt +2 Archaische Schusswaffen (mit Sportlichkeit) Armbrust +2 Bogen +2

Die folgenden Munitionstypen werden zur Kategorisierung von Spezialmunition verwendet:

Munitionstyp	Beschreibung
Standard	Standardmunition, wie sie zur Benutzung der jeweiligen Feuerwaffe benötigt wird
Spezial*	Hierunter fallen Copkiller, Dumm-Dumm oder ähnlich modifizierte Geschosse (es wird kein Wirkungsunterschied beachtet). Der Schaden der Waffe erhöht sich um einen Punkt.
Silber*	Die Munition ist mit Silber versetzt und richtet somit bei Wölfen schweren Schaden an. Der Schaden der Waffe erhöht sich nicht.
Drachenatem*	Diese Munition kann nur in Schrotflinten verwendet werden und nicht doppeläufig abgefeuert werden. Die Waffe verursacht für einen Schuss schweren Schaden. Danach wird sie unbrauchbar.

Munition und Waffen kann man nicht so einfach im Geschäft kaufen. Entweder man muss die entsprechenden Leute kennen (z.B. Einfluss: Unterwelt) oder man muss sie (insbesondere bei den mit * gekennzeichneten) selbst herstellen, was auch nicht so einfach ist. Sprecht mit der SL, wenn ihr so etwas haben wollt.

5.3 FEUER

Feuer fügt Vampiren schweren Schaden zu. Die Nutzung von Feuer als Waffe ist Vampiren aber aufgrund ihrer Feuerphobie so gut wie unmöglich. Andere Wesen können aber z.B. Flammenwerfer oder Fackeln problemlos einsetzen. Ein Flammenwerfer würde je nach Stärke 2-6 Schaden pro Runde machen, eine Fackel würde einen Extrapunkt Schaden durch das Feuer machen. Wenn ein Vampir vollständig angezündet wird, erleidet er sechs Punkte Schaden pro Runde. Außerdem kann Feuer den Rötschreck in Vampiren auslösen (siehe Rötschreck).

Achtung! Wer tatsächliches Feuer im Spiel aktiv als Waffe benutzt, wird sofort vom Play ausgeschlossen. Falls ihr Waffen verwenden wollt, die Feuer verwenden, muss unbedingt die entsprechende Attrappe vorgelegt werden.

5.4 GESUNDHEITSSTUFEN UND ENDGÜLTIGER TOD

Jeder Charakter verfügt über eine gewisse Anzahl von Gesundheitsstufen, die von seinen Attributen, Fähigkeiten und Disziplinen abhängen. Die genaue Berechnung der Gesundheitsstufen entnimmt man der weiter untenstehenden Tabelle. Diese Gesundheitsstufen zeigen den Grad der Körperlichen Unversehrtheit des Charakters an. Durch Angriffe verliert der Charakter temporär eine Anzahl von Gesundheitsstufen, die dem Schaden des Angriffs entsprechen. Sollte ein Charakter auf drei oder weniger Gesundheitsstufen fallen, muss der Spieler dies durch Torkeln, Kriechen und fahrigere Bewegungen ausspielen. Sobald der Charakter keine Gesundheitsstufen mehr besitzt, verfällt der Charakter in Starre andere Wesen sterben normalerweise einfach. Überzähliger Schaden wird nicht beachtet und verfällt einfach. Bei einem Charakter in Starre kann man einen so genannten „Todesstoß“ („Todesstoß“ ansagen) durchführen, wobei der Charakter dann unwiederbringlich vernichtet ist (Sprich: Man kann niemanden „aus Versehen“ töten, es ist immer eine bewusste und hoffentlich gut überlegte Entscheidung des (N)SC).

5.4.1 GESUNDHEITSSTUFEN(GS)TABELLE

Grundgesundheitsstufen 10 GS Widerstandsfähigkeit Stufe 3,4,5 bringt je +1 Ausweichen Stufe 1,2,4 bringt je +1	Rüstung Gefütterte Kleidung +2GS Lederrüstung +3GS Kevlarweste +5GS Kettenhemd +5GS Ritterrüstung +10GS Bomberanzug +10GS
Seelenstärke Jede Stufe +4GS (kumulativ)	Übereinander getragene Rüstungen addieren sich nicht zwangsläufig Rücksprache mit der SL!

5.5 HEILEN VON SCHADEN

Vampire (und Ghule) können mit Hilfe ihres Blutes Gesundheitsstufen heilen. Pro eingesetzten Blutpunkt heilt der Charakter 2 Gesundheitsstufen. Pro Runde darf man aber nur so viel Blut einsetzen, wie es von der Generation her erlaubt ist (siehe Abschnitt Auswirkungen der Generation). Erhält man durch einen Angriff schweren Schaden, dann ist man so lange nicht in der Lage diesen zu heilen, bis man eine mindestens fünfminütige Erholungspause eingelegt hat. Der schwere Schaden kann danach mit einer Rate von einem Punkt pro Tag oder zwei Punkten pro Tag durch ausgeben eines Willenskraftpunktes pro Tag geheilt werden. Normaler Schaden kann trotz allem weiterhin normal geheilt werden.

5.6 PFLOCKEN (STAKEN)

Entgegen anders lautenden Gerüchten zerstört der Holzpflöck durchs Herz einen Vampir nicht. Aufgrund unerklärlicher Mythen und magischer Zusammenhänge wird der Körper eines Vampirs paralysiert, wenn sich ein größerer Holzsplitter in seinem Herz befindet. Natürlich ist es nicht ganz einfach, einen Pflock wirklich genau im Herz zu platzieren. Als erstes muss man dem Gegner einen Holzpflöck (diese werden im Spiel durch weiche, kernlose und als solche erkennbare Attrappen dargestellt) mit einer schwungvollen Bewegung dorthin rammen, von wo aus er theoretisch bis zum Herzen dringen könnte. d.h., 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; Ist der angesagte Schaden gleich oder größer als ein Viertel (abgerundet) der Gesamten Gesundheitsstufen Opfers ist dieses gepflockt. Dieser Wert nennt sich Pflockschwelle und sollte vor Spielbeginn errechnet werden. Wenn die Situation es dem Angreifer erlaubt, die Wucht eines Hammers zu nutzen, erhöht sich der Schadens-Wert um 1. Hierbei sind wiederholte Schläge (bitte die 3-Sekunden-Runde beachten!) mit dem Hammer kumulativ.

Pflockschwelle = Gesamtgesundheitsstufen geteilt durch 4

- Hinweis: Bis eine alternative Regelung gefunden ist, schützt die Pflockschwelle auch vor Enthauptungsangriffen und Abtrennung von Gliedmaßen.

Ein gepflocktes Opfer ist dann so nett, sich den Pflock an der Stelle festzuklemmen und zu paralysieren. Ist ein Charakter gepflockt, kann er zwar noch alles um euch herum wahrnehmen, jedoch kein Blut und auch keine Disziplinen einsetzen (mit Ausnahme einiger hochstufiger (6+) Disziplinen, die es aber erst ab Generation 7 oder besser gibt). Egal, ob das Opfer durch die Attacke gepflockt wurde oder nicht, verursacht sie immer den Schaden, der auch bei einem normalen Angriff entstehen würde. (Solange der Pflock im Herzen weilt ist aber keine Heilung möglich!)

5.7 STARRE (TORPOR)

Die Starre (oder „Torpor“) ist eine Art Todesschlaf, vergleichbar mit einem Koma, in den ein Vampir fällt, wenn er entweder keine Gesundheitsstufen mehr hat oder er gezwungen wird Blut auszugeben, dies aber nicht mehr kann. Wird ihm in diesem Zustand schwerer Schaden (oder ein bewusster Todesstoß) zugefügt ist der Charakter leider endgültig vernichtet. Während der Starre ist man vom nächtlichen Durst nach Blut befreit, kann jedoch seine Umgebung nicht wahrnehmen und auch normalerweise keine Disziplinen anwenden, auch wenn es Gerüchte gibt, dass bestimmte Machtstufen einem dies ermöglichen sollen. Der Körper sieht im Torpor ausnehmend verschrumpelt, dehydriert und eingefallen aus. Der Vampir kann erst wieder aus dem Torpor erwachen, wenn eine Zeitspanne vergangen ist, deren Mindestlänge von seinem Pfadwert abhängt (siehe Tabelle unten). Man kann sich auch freiwillig in Starre legen, wobei man sich dann bereits nach der Hälfte der Zeit wieder erheben/aufwachen kann. Bekommt man vor dieser Zeit das Blut eines anderen Kainkinds, das der eigenen oder eine besseren Generation angehört, eingeflößt, erwacht man sofort. Dabei darf es sich aber nicht um Dünnes Blut handeln. Es wird mindestens ein Blutpunkt benötigt. Zudem zählt diese Aufnahme als Schritt auf dem Weg zum Blutsband (siehe Blutband).

6 Charaktererschaffung

6.1 GRUNDSÄTZLICHES ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Bevor es daran geht die spieltechnischen Werte eures Charakters zu ermitteln, sollte ihr euch ausführlich Gedanken über euer Charakterkonzept machen. Dabei sollte man unbedingt berücksichtigen, welche Art von Persönlichkeit man glaubhaft über einen längeren Zeitraum hinweg darstellen kann. Im Life-Rollenspiel genügt es eben einfach nicht nur zu sagen „Stellt euch vor, ich bin groß, stark, eloquent und beeindruckend“, wenn man klein, schwach, schweigsam und absolut durchschnittlich wirkt. Zwar kann man einiges durch Verkleidung, Schminke und Rollenspiel vorgaukeln aber eben nur in einem bestimmten Rahmen. Überlegt euch auch bitte vorher, ob euer Charakterkonzept im Live auch umsetzbar ist und es euch und anderen Spaß bereiten wird. Ein einzelgängerischer, supercooler Auftragskiller mag vielleicht in einem Film interessant erscheinen, aber im Live sitzt man eher in der Ecke und langweilt sich. Zunächst sollte man sich grob überlegen, welche Clans (siehe Abschnitt Clans) einen interessieren, da die Mitglieder jedes Clan etwas zutiefst „clantypisches“ an sich haben, dass wichtig für die Persönlichkeit und das Charakterkonzept sein kann. Jedoch sollte ihr den Charakter nicht nur an seinem Clan festmachen. Jeder Vampir war vor seinem „Kuss“ (die Erschaffung zum Vampir) ein normaler Mensch. Auch ohne die Clanszugehörigkeit sollte ein interessanter Charakter entstehen. Ihr solltet aber bei den folgenden Überlegungen euren Wunschclan im Hinterkopf haben, um später nicht einen Charakter zu erhalten, dessen Hintergrund absolut nicht zum Clan passt. Sehr wichtig ist die Persönlichkeit des Charakters und ihr solltet euch nun Gedanken darüber machen. Der Charakter sollte offen für die Interaktion mit anderen sein und auch hinreichend interessant gestaltet werden. Dies ist wichtig, da der Schwerpunkt im Vampire-Live auf den Charakteren und deren Interaktion liegt. Sinnlose Prügeleien oder lediglich dekorativ in der Ecke zu sitzen, bis euch andere unterhalten ist nicht Sinn dieses Spiels. Die Persönlichkeit bestimmt dann auch das Wesen und Verhalten (siehe Abschnitt: „Archetypen für Wesen und Verhalten“). Natürlich sollte der Charakter glaubhaft erscheinen und euch auch Spaß bereiten. Am einfachsten ist es, wenn man eine Facette seiner eigenen Persönlichkeit nimmt, die man schon immer einmal ausleben wollte. Um diese Facette als

Schwerpunkt webt man dann den Rest der Persönlichkeit des Charakters herum. Zwar ist es gut, wenn sich einige (verborgene) Seiten des Spielers im Charakter wieder finden, doch sollte es auch einige prägnante Unterschiede geben, um eine Vermischung der beiden Persönlichkeiten auszuschließen und das Ganze auch ein wenig interessanter zu gestalten. Es sollte zu keiner allzu starken Identifizierung mit dem Charakter kommen, damit Dinge, die mit dem Charakter im Spiel geschehen nicht zu persönlich genommen werden. VampireLive bleibt immer noch nur ein Spiel! Als nächstes sollte ihr über die Vergangenheit eures Charakters, die ihn zu der heutigen Persönlichkeit gemacht hat nachdenken.

Fragen, die ihr euch hierbei stellen solltet wäre z.B.:

Wer waren die Eltern und wie standen sie zu dem Charakter?

Wann und wo wurde der Charakter geboren?

Wie verliefen seine Kindheit und Jugend?

Welche Ereignisse haben seine persönliche Entwicklung bis zu seiner Schaffung als Vampir geprägt?

Wann und aus welchen Gründen wurde er zum Vampir gemacht?

Wie verlief sein Werdegang in der Vampirgesellschaft?

Welche Freunde, Feinde oder Mentoren haben sein Leben bzw. Unleben geprägt?

Die SL hält einen kleinen Fragebogen bereit, mit dessen Hilfe die Entwicklung einer Figur (und auch das Verteilen der vielen Punkte) etwas leichter werden sollten. Es ist auch schön den Charakter mit einigen Anekdoten zu versehen, mit der man bei der passenden Gelegenheit das Spiel bereichern kann. Daraus ergeben sich dann Meinungen, Vorlieben und Abneigungen und schließlich auch Wünsche und Motive des Charakters, die seine zukünftigen Handlungen im Spiel bestimmen werden. Es ist besonders wichtig Charakter mit einem reichen Meinungs- und Ambitions-hintergrund und vielschichtigen Zielen zu erschaffen, damit ein spannendes und interessantes Spiel zustande kommt. Ein Charakter sollte auch ohne Eingriff der SL, Ahnen bzw. Ämter in der Lage sein, etwas mit sich und den anderen anzufangen. Es sind meistens die Charaktere mit Ecken und Kanten, die zu ihren Zielen oder Meinungen stehen (nicht zwangsläufig immer öffentlich), die für die anderen das Spiel bereichern. Frage dich auch mal, was er in der bespielten Gegend überhaupt will, was er in Zukunft erreichen will und welche Meinung er zu den verschiedenen Themen des Lebens und Unlebens so hat. Nachdem ihr nun eine genaue Vorstellung von eurem Charakter habt könnt ihr dazu übergehen die spieltechnischen Werte für euren Charakter wie im folgenden Beschrieben auszuwählen. Oft ist aber die Charaktererschaffung ein komplexer und dynamischer Prozess, so dass man nicht so strukturiert vorgehen kann wie hier beschrieben. Nehmt diese Vorgehensweise als Anhaltspunkt und erstellt zunächst ein grobes Konzept, dass ihr nach und nach detaillierter beschreibt. Solltet ihr Fragen haben, steht

euch die Spielleitung natürlich gerne zur Seite. Denkt daran: Eure Spielfigur wird an viele Spielabende (manchmal sogar über Jahre) zu eurem neuen Selbst, also wählt sie mit Bedacht. Da ihr nur einen Charakter zur gleichen Zeit spielen dürft, sollte er auch so abwechslungsreich sein, dass ihr lange Freude daran habt.

• Achtung! Alle neuen Charaktere (auch und gerade Gäste!) sind erst dann im Spiel, wenn sie von der Spielleitung zugelassen wurden.

6.2 DIE VERSCHIEDENEN ERSTELLUNGSKONZEPTE

6.2.1 DER GHUL

Dem Blut eines Vampirs wohnt große Macht inne, Macht, die weitergegeben werden kann. Vor langer Zeit entdeckten die Kainskinder, dass Sterbliche, die Vampirblut trinken, übernatürliche Fähigkeiten und dunkle Gelüste entwickeln. Bald war es an der Tagesordnung, dass sich Vampire bestimmte Lieblingsdiener hielten, sie mit Vitae nährten - und dabei an sich banden - umso zu besseren, unsterblichen, bis in den Tod loyalen Dienern zu kommen: Ghulen. Man nutzt sie auch als Berater, Vertrauter und Helfer, da sie - im Gegensatz zu ihren Herren - auch am Tage aktiv sein können. Die meisten Ghule hängen von den Launen ihrer Domitoren (Meister) ab und dienen diesen im Austausch für Vitae loyal. Da Ghule für das Blutsband genauso anfällig sind wie jeder andere auch, sind sie fast ausnahmslos ihrem Herren treu ergeben - und wenn der Domitor mehr als einen Ghuldiener hat, kann das zu Eifersüchteleien zwischen ihnen um seine Gunst führen. Die Gefühle eines Ghuls werden durch die harte Droge Vitae in seinen Adern ins Extrem gesteigert - solche Kreaturen erleiden oft heftige Wutanfälle und verstörende Begierden. Der Name „Ghul“ kam nicht zufällig zustande... Jüngere Ghule eignen sich für Anfänger, während ältere, erfahrene Ghule erprobten Spielern eine neue Perspektive bieten können. Letztere haben noch einige Modifikationen, die bei der SL erfragt werden können. Es wird empfohlen nur Ghule zu spielen, die auch einen Spieler als Domitor besitzen. Folgende Eigenschaften haben alle Ghule gemeinsam: • Solange Ghule regelmäßig das Blut von Kainiten trinken, altern sie nicht. Ist ihre natürliche Lebensspanne erst einmal vorbei, müssen sie immer Vitae in ihrem Kreislauf haben, sonst altern & sterben sie recht schnell - manchmal innerhalb von Tagen, manchmal innerhalb von Minuten.

- Sie können Vitae genauso einsetzen wie Vampire. Solange sie Vitae in ihrem Körper haben, erhalten sie die Bonus Gesundheitsstufen durch ihre Widerstandskraft. Ein Ghul, der keine Vitae zum Heilen einsetzt, heilt genauso langsam wie ein normaler Sterblicher.
- Ghule können auch in Raserei verfallen.
- Sie können im Laufe der Jahre den Clans-Nachteil ihrer Herren entwickeln.

Regeln für Ghule

- Ghule folgen automatisch dem Pfad der Menschlichkeit
- Man erhält nur 6/4/3 zum Verteilen auf die Attribute
- Man darf nur 11/7/4 auf die Fähigkeiten verteilen
- Sie beginnen mit einem Punkt Stärke und einem weiteren Punkt in einer körperlichen Disziplin (Geschwindigkeit oder Seelenstärke) oder in einer Clandisziplin ihres Herren.
- Sie erhalten 21 Freie Zusatzpunkte (FZP)
- Sie beginnen das Spiel mit 0 Erfahrungspunkten (EP)
- Status 0 (kann i. D. R. nicht gesteigert werden, ehe sie nicht den Kuss erhalten wurden, was IN-Play frühestens nach 12 Monaten erfolgen sollte)
- Einige Vor- und Nachteile sind für Ghule nicht zugänglich
- Für sie gelten bei Disziplinen folgende besondere Steigerungsregeln:
Clansdisziplin des Domitors 5/10/15 EP
Andere Disziplin 10/15/20 EP
- Die maximale Disziplinsstufe die sie erlernen können hängt von der Generation ihres Herrn ab:

Generation des Domitors	Maximale Disziplinsstufe	Vorteilspunkte*
13.-11.	1	-
10.-9.	2	2
8.-7.-	3	3

* nur zu zahlen, wenn der Domitor kein Spieler ist

6.2.2 DAS KIND

Vampire, die gerade erst den Kuss empfangen haben und noch vollkommen unter der Kontrolle ihres Erzeugers stehen (sollten), und in der Kainskindergesellschaft oft weniger gelten, als ältere Ghule, gleichzeitig aber auch ein wichtiges Statussymbol für den Erzeuger darstellen. Jeder Fehler, den sie begehen, fällt unweigerlich auf den Erzeuger zurück - ebenso, wie die Verfehlungen des Erzeugers auch von dessen Kindern getragen werden müssen. Ein Kind, muss einen Ancilla Spieler als Erzeuger haben! Besonders für Anfänger geeignet, die auf diese Weise durch einen IN-Play-Mentor ins Spiel eingeführt werden können.

Regeln für Kinder

- Sie beginnen das Spiel mit 6 Erfahrungspunkten (EP)
- Sie beginnen das Spiel mit Kainitenkunde 1
- Status 0 (Kann i. D. R. nicht gesteigert werden, ehe das Kind nicht freigesprochen wurde. Dies geschieht aber IN-Play normalerweise frühestens nach 12 Monaten)
- Man erhält kostenlos eine um eine Stufe schlechtere Generation als der Erzeuger, falls dieser durch einen Spieler dargestellt wird.
- Am Ende der Charaktererschaffung darf keine Disziplin den Wert 3 übersteigen

6.2.3 DER NEUGEBORENE

Vampire im Alter unter 100 Jahren zumeist werden als Neugeborene bezeichnet. Durchschnittlich bleibt der 08/15 Neugeborenen erst einmal 50 Jahre in der Obhut seines Erzeugers. Dieser führt ihn in die Welt der Kainiten ein. Lehren ihn die Traditionen (Na ja zumindest in der Camarilla) und wie man in der „World of Darkness“ überlebt. Spieler eines Neugeborenen sollten sich vorher umfangreich über Vampire und die Camarilla informiert haben.

- Sie beginnen das Spiel mit 15 Erfahrungspunkten (EP)
- Sie beginnen das Spiel mit Kainitenkunde 1
- Sie beginnen das Spiel mit Clanskunde 1
- Sie beginnen das Spiel mit Camarillakunde 1
- Status 1
- Sie dürfen zu Anfang keine clansfremden Disziplinen besitzen!

6.2.4 ANCILLAE UND AHNEN

Der Fokus unseres Spiels liegt auf den jüngeren Vertretern der Kainskindergesellschaft, deswegen werden als Startcharaktere keine Ancillae oder Ahnen zugelassen. Ob es jemandem gelingt, diesen Status IN-Play zu erringen steht auf einem anderen Blatt...

- Hinweis in eigener Sache: Es ist für diese Regel egal wer ihr seid, wie toll ihr spielt oder was für eine großartige Erklärung ihr für den höheren Status zu Beginn liefern könnt - die Antwort lautet nein. Tut euch und uns den Gefallen und versucht es erst gar nicht, denn zumindest wir verschwenden unsere Zeit nicht gerne.

6.3 REGELN ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Neue Vor- und Nachteile, Rituale, ...: Ihr dürft gerne Vorteile, Nachteile, Rituale usw. vorschlagen, auch wenn sie noch nicht in unserem Regelwerk zu finden sind. Die Antwort lautet generell „nein“, es sei denn ihr schreibt genau dazu, wo wir sie nachlesen können (Buchname, Seite). Haben wir eine entsprechende Angabe, werden wir (sofern wir es für umsetzbar und passend zu unserer Chronik halten) versuchen euch eine Umsetzung anzubieten und diese ins Regelwerk übernehmen.

Nachvollziehbarkeit: Bitte macht kenntlich, welche Punkte mit den Erschaffungspunkten, mit FZP oder mit den Starterfahrungspunkten gekauft wurden - das macht es für uns beim Charaktercheck wesentlich angenehmer. Sobald der Charakter im Spiel ist, ist diese Unterscheidung nicht mehr notwendig.

Attribute: 7/5/3

Ihr dürft euch entscheiden auf welche Kategorie (Körperlich, Gesellschaftlich, Geistig) ihr 7, 5 bzw. 3 Punkte verteilen wollt. Bitte beachtet, dass der erste Punkt bei den Attributen bereits vorgegeben und somit kostenlos ist (Ausnahme: Nosferatu mit Aussehen = 0, dies ist trotz Verdunkelung darzustellen (Maske, Tuch, etc.)). Zu diesem Zeitpunkt der Charaktererschaffung darf kein Attribut den Wert 4 übersteigen!

Fähigkeiten: 13/9/5

Auch hier dürft ihr den drei Kategorien Punkte zuweisen, diesmal aber 13, 9 bzw. 5 Punkte. Die so genannten „Sekundärfähigkeiten“ kann man auch kaufen, für einen normalen Fähigkeitspunkt erhält man aber zwei Punkte in

der Sekundärfähigkeit. Zu diesem Zeitpunkt der Charaktererschaffung darf kein Wert über drei erworben werden.

Disziplinen: 3

Zu Beginn darf man drei Punkte nur auf die Clansdisziplinen verteilen! Caitiff wählen nur aus den Standard-Disziplinen.

Hintergründe: 5

Man darf fünf Punkte auf die Hintergründe (siehe Abschnitt Hintergründe) verteilen. Aufgrund der Lage in Karlsruhe ist es jedoch nicht möglich, vor Beginn des Spiels Einflüsse in Karlsruhe zu erwerben.

Tugenden: 7

Der Standard-Pfad für alle SC ist der der Menschlichkeit und es bedarf einer guten Begründung (und Kenntnis dessen, was dahintersteht), um einen anderen Pfad wählen zu dürfen. Eine Pfadänderung kann später im Spiel theoretisch trotzdem noch erfolgen (fragt die SL). Diese Pfade bestimmen die Tugenden des Charakters:

Gewissen/Überzeugung und Selbstbeherrschung/Instinkt. Dem Spieler stehen 7 Punkte zur Verfügung, um sie auf die Tugenden zu verteilen. Der erste Punkt bei den Tugenden Gewissen, Selbstbeherrschung und Mut ist kostenlos, folgt der Charakter einem Pfad der andere Tugenden erfordert, ist der erste Punkt nicht kostenlos und muss mit den 7 Punkten erkauf werden. Der Anfangswert des Pfades setzt sich zusammen aus: Gewissen bzw. Überzeugung und Selbstbeherrschung bzw. Instinkt. Der Mut-Wert gibt die anfängliche Willenskraft an.

Freie Zusatzpunkte (FZP): 15

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

Attribute	Jeder Punkt kostet 5 FZP. Durch FZP darf maximal ein Attribut auf 5 angehoben werden.
Fähigkeiten	Jeder Punkt kostet 2 FZP. Maximal eine Fähigkeiten auf Stufe 5.
Disziplinen	Jeder Punkt kostet 7 FZP. Es dürfen nur Clansdisziplinen so gekauft werden.
Hintergründe (keine Einflüsse)	Jeder Punkt kostet 1 FZP. Stufe 5 ist der maximale Startwert.
Tugenden	Jeder Punkt kostet 2 FZP. So erhöhte Werte beeinflussen nicht den anfängliche Pfadwert oder die Willenskraft
Pfad	Jeder Punkt kostet 1 FZP. Bei Pfaden mit SL reden!
Willenskraft	Jeder Punkt kostet 2 FZP. Bei Werten über 7 mit der SL reden!

Vor- und Nachteile

Jeder Spieler darf sich Nachteile in Höhe von bis zu 7 Punkten passend zum Konzept aussuchen und erhält dafür den gleichen Punktwert als FZP und kann damit auch Vorteile kaufen. Jeder Vorteil muss dabei durch FZP aus einem Nachteil finanziert sein. (Eine Zusammenstellung und Beschreibung der Vorteile und Nachteile findet sich im Abschnitt Vor- und Nachteile).

Anfängliche Erfahrungspunkte

Abschließend können die vom Erstellungskonzept abhängigen anfänglichen Erfahrungspunkte ausgegeben werden. Die entsprechenden Kosten sind unter „Steigern von Eigenschaften“ aufgelistet. Kunden können wie normale Sekundärfähigkeiten erworben werden, jedoch sollte dieses Wissen in dem Charakterhintergrund begründet werden. Die SL behält sich vor Kunden, oder gar besonders hohe Werte in diesen nicht zuzulassen (also fragt lieber vorher). Es sei darauf hingewiesen, dass clansfremde Disziplinen mit diesen Punkten nicht erworben werden dürfen.

7 Entwicklung des Charakters

7.1 ERFAHRUNGSPUNKTE

Um das Lernvermögen eines Charakters zu simulieren, werden im Laufe des Spieles Erfahrungspunkte (EP/XP) von der SL vergeben. Diese kann der Spieler einsetzen, um die Werte seines Charakters zu erhöhen. Wie viel Erfahrungspunkte er dafür benötigt kann man dem nächsten Abschnitt „Steigern von Eigenschaften“ entnehmen.

• **Achtung:** Alle Veränderungen der Werte eines Charakters gelten erst im Spiel, wenn sie der SL mitgeteilt und von dieser bestätigt wurden! Seit August 2012 wurden die EP pro Abend gesenkt und einige Möglichkeiten für zusätzliche EP gestrichen!

Um neue Eigenschaften zu erlernen, bedarf es Erfahrungspunkte (EP) die durchs Spiel erlangt werden können. Für jeden Spielabend erhält man 2 EP. Außerdem erhaltet ihr 1 EP wenn ihr eine andere Domäne mit eurem Charakter besucht und dort spielt. Maximal kann man durch den Besuch anderer Domänen 5 EP pro halben Jahr sammeln. Zusätzliche Erfahrungspunkte kann man auch durch gutes Spiel, das Organisieren von Veranstaltungen, besonders gelungenen Aufmachungen, das Erreichen von Zielen oder besonderen Aufgaben oder Ideen erhalten. Diese zusätzlichen Erfahrungspunkte werden aber nur von der SL vergeben. Für besonders gutes Spiel oder andere herausragende Dinge kann die SL natürlich noch zusätzliche EP verteilen. Der Übersicht halber nochmals alles in einer Tabelle:

Spielabend	2 EP	
Besuch einer fremden Domäne	1 EP	<i>Nicht mehr als 5 EP pro halbem Jahr</i>
Ziel erreicht	1-6 EP	<i>Wird nur von der SL vergeben</i>
Besondere Leistungen	X EP	<i>Wird nur von der SL vergeben</i>

7.2 ZIELE

Durch diese kann sich der Charakter noch ein paar EP verdienen. Allerdings müssen diese Ziele deutlich auf dem Charakterbogen (z.B. Rückseite) vermerkt, in der Hintergrundgeschichte erläutert (am besten den Charakterfragebogen beantworten) und der SL bekannt sein! Jedes Ziel ist nur einmal erreichbar, wird das erreichte wieder zu Nichte gemacht sollte man aber dennoch wieder darauf hinarbeiten (ihr seid richtig sauer, dass man euch euer Spielzeug weggenommen hat).

Einfache Ziele (ohne große Umstände und Gefahren erreichbar): 1-2 EP

Beispiele:

- Neuankömmling in der Domäne ohne Geld / Ressourcen und ohne Arbeit sucht Geldquelle, um sich abzusichern, dies geschieht z.B. dadurch, dass er von einem anderen Kainiten für bestimmte Zwecke angeheuert wird (mindestens 10.000 Euro).
- Beschaffung eines ungewöhnlichen Gegenstandes mit Widerständen für einen Selbst oder jemanden anderen, z.B. eine bestimmte Waffe, eventuell muss ein „Gefallen“ ausgegeben werden: bei diesen Dingen fehlen einem selbst die Möglichkeiten dazu.
- Vertiefung von Wissen in bestimmten Bereichen wie Wolflingen, Sabbat, Magiern um mindestens zwei Stufen gegenüber den endgültigen Startwerten des Charakters
- Erfolgreiches Benutzen einer Tarnidentität, wenn man eine neue Domäne betreten möchte.
- Streuen von falschen Informationen, die Personen vorübergehend erfolgreich diskreditieren
- Verkauf von „heißen Waren“ an andere Spieler (Und damit sind keine „heißen Würstchen“ gemeint).
- Ein Kind zeugen dürfen (eigentlich variabel...denkt euch einenn Grund aus, warum es schwer für euch sein könnte)
- Einen Gefallen beim Prinzen erarbeiten

Mittelfristige Ziele (benötigen intensive Planung und Zeit): 3-4 EP

Beispiele:

- Den Einfluss von jemand anderem zerstören bzw. schmälern
- Erreichen des nächsthöheren Status oder Clanprestiges für wenigstens drei Spielabende

- Durchführung eines Clans-Treffen (mehrerer Domänen), bei dem man im Vordergrund steht.
- Vernichtung oder Neutralisierung eines Gegners (Ausführende oder treibende Kraft).
- Verantwortlich für eine Intrige sein, die erfolgreich einen Charakter aus der Domäne ausschließt, zur Ausrufung einer Blutjagd führt oder einen großen Gefallen vom betroffenen Clan bedeuten.
- Einen derzeitigen Amtsinhaber absetzen.
- Erreichen eines besonderen Amtes oder Position, das man aktiv anstrebt, z.B. Prinz, Sheriff, Primogen oder inoffizieller Chef der Untergrundbewegung. (nicht nur als Vertretung)
- Einen Hintergrund wie z.B. Ressourcen, Ruhm, Kontakte oder Verbündete erspielen (Um mindestens 2 Punkte erhöhen)
- Beschaffung eines umkämpften Gegenstandes

Schwer erreichbare Ziele: 5-6 EP

Beispiele:

- Diablerie auf die 7. Generation, wobei man selber die treibende Kraft war und nicht Mitläufer; auch zufälliger scheidet aus - geplant von langer Hand ist hier angesagt.
- Ein wohl gehütetes Mysterium der World of Darkness auf die Spur kommen (z.B. Buch Nod Fragmente bekommen, einen großen Plot der Domäne lösen).
- Wieder Mensch werden oder erreichen von Golconda
- Einen schweren Schlag gegen eine Organisation (z.B. Sabbat) mit nachhaltigem Erfolg ausführen.
- Von allen Primogenen einen großen Gefallen besitzen.
- Vorherrschende Kraft in einem umkämpften Einflussbereich sein und das für mindestens 3 Spielabende beibehalten.
- Den Unterschlupf (Haven) der meisten Kainiten ausfindig machen.

Natürlich sollt ihr euch angeregt fühlen eigene Ziele zu entwerfen und uns mitzuteilen. Das da oben sind WoD typische Beispiele, aber sie sind keine Restriktion, eigene Ideen also durchaus erwünscht.

7.3 STEIGERN VON EIGENSCHAFTEN

Wie viel Erfahrungspunkte nötig sind um Attribute, Fähigkeiten, Disziplinen und ähnliches zu steigern bzw. zu erlernen könnt ihr der untenstehenden Tabelle entnehmen. Zusätzlich zu den Erfahrungspunkten gibt es möglicherweise noch andere Voraussetzungen, die unter Anmerkungen vermerkt sind.

7.3.1 STEIGERN VON EINFLÜSSEN

Neben den nötigen EP für die Leiteigenschaft, benötigt man jemanden der einen in den entsprechenden Kreis einführt oder einen anderen guten Grund, wie es einem möglich war sich auf diesem Gebiet weiterzuentwickeln. Man schreibt einen kurzen Artikel für die Zeitung über die jeweilige Aktivität und muss keine weiteren EP dafür zahlen. Da es in einer Domäne aber nur eine begrenzte Anzahl von Einflüssen gibt, kann es passieren, dass ihr beim Steigern der Einflüsse anderen Kainiten (obwohl „da draußen“ noch andere „Wesen“ lauern können) auf die Füße tretet bzw. die sogar müsst, um euren Einfluss auszuweiten. Die SL freut sich besonders über jene die In-Play etwas dafür tun, Einflüsse zu steigern. So oder so wird von der SL eine Liste geführt und ggf. resultierende Ereignisse initiiert. Über regelmäßig geschaltete Werbeanzeigen lässt sich einmalig ein Punkt Einfluss generieren. Gleiches gilt für Ressourcen, sofern diese aus einer zugehörigen Unternehmung stammen.

7.3.2 STEIGERN VON DISZIPLINEN

Wir unterscheiden drei Kategorien von Disziplinen, durch die wir ihre Erlernbarkeit und ihre Kosten festlegen.

- Hinweis: Anderen Leuten clansfremde Disziplinen beizubringen schwächt auf Dauer die eigene Position, weil man das Angebot an Fachkräften vergrößert. Bedenkt das und nutzt lieber Gefallen, Erpressung oder sonstiges, um eine angestrebte Disziplin zu bezahlen, bevor das „Herumhuren“ (in diesem Fall: freie Austausch) von Disziplinen ihren Wert vermindert.

Clansdisziplinen: Jeder Clan besitzt 3 ihm eigentümliche Disziplinen, die sich bei ihm manifestieren, wenn er den Kuss erhält. Diese kann man ohne Probleme erlernen und steigern. Die höchste Disziplin eines Charakters muss aus diesem Bereich stammen.

Caitiff Disziplinen: Jeder Caitiff besitzt drei Disziplinen aus dem Standard-Bereich, die er ohne Probleme und ohne Lehrer erlernen und steigern kann. Die entsprechenden Disziplinen richten sich nach den Vorzügen seines Erzeugers und werden bei der Charaktererschaffung festgelegt. Im Gegensatz zu den Clansdisziplinen muss er jedoch mehr Erfahrungspunkte aufwenden, um sie zu steigern. Die höchste Disziplinstufe eines Caitiffs muss aus diesem Bereich stammen.

Clansfremde Disziplinen: Alle Disziplinen, die nicht zu den Clansdisziplinen des Charakters gehören, fallen unter diese Kategorie. Generell wird für jeden Punkt einer clansfremden Disziplin ein Lehrer benötigt, der die zu lehrende Disziplin als clanseigene Disziplin in mindestens der gelehrten Höhe besitzt. (Will man z.B. Auspex 4 erlernen, benötigt man einen Lehrer mit mindestens Auspex 4). Beim Erlernen der ersten Stufe einer clansfremden Disziplin muss der Charakter einen Blutpunkt eines Kainiten trinken, der diese Disziplin bereits besitzt. Stammt die betreffende Disziplin nicht aus dem Standard-Bereich, so muss man auch danach für jede Disziplinstufe, die man erlernen möchte einen Blutpunkt von einem Kainiten trinken, der diese Disziplin als Clansdisziplin besitzt. Gehört die entsprechende Disziplin zu den Standard-Disziplinen (Auspex, Beherrschung, Geschwindigkeit, Präsenz, Seelenstärke, Stärke, Tierhaftigkeit, Verdunkelung) so benötigt man nur den anfänglichen Blutpunkt und einen entsprechenden Lehrer. Zudem ergeben sich bei den clansfremden Nicht-Standard-Disziplinen zusätzliche Nachteile: So muss etwa für Irrsinn zunächst eine Geistesstörung erworben werden, während Gestaltwandel sich in Form eines Tiermerkmals bei der nächsten Raserei auswirken kann (Details mit der SL abklären).

7.3.3 SONSTIGE STEIGERUNGEN

Auch bei allen anderen Steigerungen gilt: Diese sind erst im Spiel, wenn sie der SL mitgeteilt wurden. Es wird gerne gesehen, wenn bei Lernvorhaben ein IT-Lehrmeister bemüht oder zumindest eine kurze Erklärung, wie man die Steigerung IT zustande bringen will, an die SL geschickt wird.

Wichtig: Alle erhaltenen sowie ausgegebenen Erfahrungspunkte müssen auf der EP-Liste von der SL abgezeichnet werden! Dies gilt weniger eurer Überwachung als vielmehr unserer Aktualisierung der Bögen. Außerdem gibt es auch euch einen Überblick über eure EP und ihr müsst nicht immer überlegen, ob ihr da wart oder nicht. Ist eine Fähigkeit auf 0, kostet der erste Punkt 2 XP.

7.3.4 STEIGERUNGSKOSTENTABELLE

Eigenschaft	Lernkosten	Anmerkungen
Neue Fähigkeit	2	
Fähigkeit steigern	Aktueller Wert * 1	
Neue Sekundärfähigkeit	1	Kunden (Lores) nur mit SL-Genehmigung
Sekundärfähigkeit steigern	Aktueller Wert * 0,5	Kunden erfordern unbedingt Rücksprache mit der SL
Attribut steigern	Aktueller Wert * 2	
Hintergrund	2	nur bei Charaktererschaffung
Neue Disziplin	-	Lehrmeister und Blut bei clansfremden Disziplinen. Bei Thaumaturgie nur mit Ritual „erlernte Neigung“
Clansdisziplin	3/6/9/12/15	Damit auch Primärpfad bei Thaumaturgie
Clansfremde Disziplin	+1	Lehrer und ggf. Blut
Caitiff Disziplinen	3/6/9/12/15	Nur aus dem Standardbereich
Weiterer Thaumaturgie Pfad	Siehe Disziplinen	Nur in Absprache mit der SL (und Erlaubnis des Regenten bei Thaumaturgie)
Thaumaturgie Pfad	siehe Disziplinen	Lehrer (oder Lernmöglichkeit) erforderlich

Eigenschaft	Lernkosten	Anmerkungen
Thaumaturgisches Ritual	Stufe * 1	Muss mit SL abgeklärt werden. Aufzeichnungen über das Ritual sind nötig (Regent, Lehrer oder Einfluss: Okkult). Näheres im Thaumaturgieregelwerk
Willenskraft	Aktueller Wert	
Menschlichkeit / Pfad	Aktueller Wert * 2	Muss ausgespielt werden

8 Vor- und Nachteile

Jeder darf sie haben. Die wunderbaren Vorteile und die höllischen Nachteile. Aber trotz allem: Maximal darf man jeweils 7 Punkte Vor- bzw. Nachteile haben. Vor- und Nachteile sind Eigenschaften, die einen Charakter weiter beschreiben und müssen natürlich entsprechend ausgespielt werden, da sie wie Attribute und Fertigkeiten zu dem Charakter gehören und ihn prägen. Für gutes Rollenspiel gibt es extra EP. Jeder weiß, wie schwer es ist, auch Dinge gegen sich selbst auszuspielen. Einige wenige Nachteile können im Laufe des Spiels abgelegt werden, dies kostet aber mindestens die dreifache Punktzahl in Erfahrungspunkte und muss ausgespielt werden. Die Punktzahlen stehen hinter den jeweiligen Eigenschaften in Klammern. Manchmal sind mehrere Stärkeabstufungen der Eigenschaft vorhanden. Die Auflistung erfolgt zuerst für Vorteile in den Kategorien Physisch, Mental, Sozial, Übernatürlich, anschließend kommen die Nachteile in gleicher Reihenfolge. Diese Liste umfasst nicht die Vor- und Nachteile der jeweiligen Clans (und damit Clansbücher). Diese können der SL aber gezeigt und vorgeschlagen werden. Wenn sie umzusetzen sind, werden sie auch ausgearbeitet. Die folgenden Vor- und Nachteile stammen aus „Vampire, the Masquerade (3rd Edition)“, „Guide to the Camarilla“, „Guide to the Sabbat“, „Vampire Storytellers Handbook“ sowie „The Vampire Players Guide (2nd Edition)“. Einige der Vorteile und Nachteile dieser Bücher sind nicht aufgeführt und werden auch nicht umgesetzt, da sie entweder im Live nicht ausspielbar sind oder eben einfach ein anderer Grund gegen sie spricht. Falls diese Auswahl nicht genügen sollte, kann man gerne der SL Vorschläge für weitere machen. Dies sollte man jedoch rechtzeitig und mit Quellenangabe tun, wenn man nicht riskieren möchte, dass die Antwort pauschal „nein“ lautet. **Achtung:** Vorteile dürfen nur mit FZP aus Nachteilen gekauft werden!

8.1 VORTEILE (MERITS)

8.1.1 KÖRPERLICH (PHYSICAL)

Beidhändig (Ambidextrous) (1 Punkt)

Ein Charakter mit diesem Vorteil kann mit beiden Händen gleich gut umgehen. Er ist auch in der Lage, mit zwei Waffen zu kämpfen. In einer Runde darf man dennoch nur einmal Schaden ansagen, man hat nur den Vorteil, dass man z. B. eine Waffe zur Parade nutzen kann und die andere zum Angriff. Verwendet man 2 Schusswaffen, kann man entweder in einer Runde auf zwei Personen schießen, oder beide Waffen auf eine Person abfeuern und so den Schadenswert um 1 erhöhen. Ohne diesen Vorteil ist es nicht möglich zwei Waffen gleichzeitig zu benutzen!

Essen (Eat Food)) (1 Punkt)

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

Geschärfte Sinne (Accute Senses) (1 Punkt)

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

Machtvolles Blut (Strong Blood) (5 Punkte)

Dein Blut ist extrem potent und jeder, der davon trinkt, empfindet es als sehr kräftigend. Jeder Diablerist (eine Person, die bereits diableriert hat), der davon schon einmal probiert hat, wird danach dursten. Alle anderen Kainiten kann man schneller blutsbinden als normal. Statt dreimal muss jemand nur zweimal von dir trinken, um einem vollen Blutsband zu unterliegen (nach dem ersten Schluck ist ein Zustand erreicht, dessen Intensität zwischen dem normalen ersten und dem zweiten Schritt liegt).

Riesige Gestalt (Huge Size) (4 Punkte)

Du bist außergewöhnlich groß und massiv gebaut. Darunter fallen alle Personen, die entweder über 1,90 m groß sind oder aber über 100 KG wiegen. Nur Personen, die auch außerhalb des Spieles diese Daten haben, können diesen Vorteil wählen. Man erhält drei zusätzliche Gesundheitsstufen und +1 auf den Kraftaktwert (nicht aber auf Körperkraft).

Rosiger Teint (Blush of Health) (2 Punkte)

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

Verschobenes Herz (Misplaced Heart) (2 Punkte)

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

Verzaubernde Stimme (Enchanting Voice) (3 Punkte)

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

Wirksame Verdauung (Efficient Digestion) (3 Punkte)

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

8.1.2 GEISTIG (MENTAL)**Beserker (Berserker) (2 Punkte)**

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

Ehrenkodex (Code of Honor) (2 Punkte)

Charaktere mit einem Ehrenkodex sind schwer von diesem abzubringen. Wann immer man sie zu einer Tat gezwungen werden (z.B. durch Präsenz oder Beherrschung), die gegen diesen Ehrenkodex verstoßen würde, erhalten sie +2 zum Widerstehen gegen diese Disziplin (siehe Widerstehen gegen geistige Disziplinen). Man sollte sich einen Ehrenkodex schriftlich ausarbeiten und ihn aus mindesten 3 Punkten bestehen lassen.

Beispiele:

- Mönchsgelübde: 1. Armut, 2. Keuschheit, 3. Bescheidenheit
- Rittergelübde (Templer): wie Mönchsgelübde und 4. Beschützen des heiligen Landes
- Andere Beispiele: Verteidigen der Schwachen und Hilfsbedürftigen, Heilauftrag (der Kranken), einer Tugend extrem folgen (z.B. Wahrhaftigkeit, Aufrichtigkeit), Gesetz und Ordnung verteidigen

Eiserner Wille (Iron Will) (3 Punkte)

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

Fotographisches Gedächtnis (Eidetic Memory) (2 Punkte)

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

Gelehrig (Precocious) (3 Punkte)

Man lernt mit Hilfe dieses Vorteils sehr schnell und effektiv. Daher erhält man in einem Bereich der Fertigkeiten nach Wahl des Charakters (Talente, Fertigkeiten oder Wissensfertigkeiten) die Kosten der Erfahrungspunkte jeweils um einen Punkt erniedrigt.

Geschäftssinn (Entrepreneur) (1 Punkt)

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

Gesunder Menschenverstand (Common Sense) (1 Punkt)

Spieler vernünftiger Charaktere erhalten von der SL auf Nachfrage Hinweise, wie man sich in besonderen Situationen am besten verhalten könnte.

Hans Dampf in allen Gassen (Jack-of-all-Trades) (5 Punkte)

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

Kalter Logiker (Coldly Logic) (1 Punkt)

Auch wenn Deine Mitkainiten Dich vielleicht für gefühllos halten, Deine Logik hilft Dir, die Beweggründe anderer besser zu verstehen. Dein Erfolgswert für die Disziplin Auspex ist um einen Punkt erhöht.

Konzentration (Concentration) (2 Punkte)

Charaktere mit dieser Kraft können sich auf Dinge konzentrieren und andere unwichtige Faktoren herausfiltern. Man kann auch Auspex 1 ununterbrochen anwenden. Jedoch unterliegt man noch der Nachteil durch Reizüberflutung bei besonders intensiven Sinneswahrnehmungen (Schuss, Blitz, usw.).

Leichter Schlaf (Light Sleeper) (2 Punkte)

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

Selbstbewusst (Self-Confident) (5 Punkte)

Du bist von Dir und Deinen Fähigkeiten sehr überzeugt und dieses gibt dir die nötige Sicherheit, um auch erfolgreiche Taten folgen zu lassen. Du kannst wie jeder Willenskraft einsetzen, um zusätzliche Erfolge einzusetzen, verlierst aber diese nicht im gleichen Umfang. Da, wo andere schon drei Punkte Willenskraft eingesetzt haben, musst Du nur einen Punkt ausgeben. Gibst Du für eine bestimmte Situation einen Punkt Willenskraft aus, so kannst Du die Ausgabe der nächsten 2 Punkte Willenskraft ignorieren.

Sprachtalent (Natural Linguist) (2 Punkte)

Man ist besonders sprachbegabt und kann deshalb doppelt so viele Sprachen sprechen wie es einem der Linguistik Wert erlauben würde.

Zweifaches Wesen (Dual Nature) (2 Punkte)

Du hast anstelle eines Wesens, ungewöhnlicherweise zwei Wesen (z.B. Architekt und Rebell). Auf diese Art bist Du in der Lage, doppelt so schnell Willenskraft zu regenerieren, als normalerweise, d.h. Du erhältst einen Willenskraftpunkt pro Woche zurück. Dieser Vorteil sollte entsprechend ausgespielt werden.

8.1.3 SOZIAL (SOCIAL)**Adel (Noblesse) (1-5 Punkte)**

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

Punkte	Titel	Auswirkungen
1	Ritter	Einfluss High Society +1
2	Freiherr / Baron	Einfluss High Society +2
3	Markgraf	Einfluss High Society +2, Ressourcen +1
4	Graf	Einfluss High Society +3, Ressourcen +1
5	Herzog	Einfluss High Society +3, Ressourcen +2

Anwesen (Mansion) (3 Punkte)

Du besitzt ein Anwesen mit 25 oder mehr Räumen, dazu eine darum befindliche Grünanlage. Die Bediensteten sind weder Verbündete noch Gefolgsleute oder zählen zur Herde, sondern vielmehr bezahlte Arbeitskräfte, es sei denn, man bezahlt für sie im Bereich Hintergrund. Das Anwesen verfügt über eine umschließende Mauer mit Toreinfahrt und besitzt Sicherheitsstatus 3. Der Zustand der Inneneinrichtung ist vom Ressourcen Wert des Besitzers abhängig. Bei Verkauf hat das Anwesen einen Erlös von 500.000.- €

Besonderes Geschenk (Special Gift) (1-3 Punkte)

Dein Erschaffer gab Dir nach Deinem Kuss ein wertvolles Geschenk mit auf dem Weg. Dies kann unterschiedlicher Art sein, und die Kosten bestimmen die Größe. Dies können Schmuckgegenstände, Kunstobjekte, Immobilien, Zufluchten oder magische Gegenstände sein oder anderes nach Vorschlag des Spielers. 1 Punkt Wert: 8.000,- € 2 Punkte Wert: 50.000,- € oder besonderer nichtmagischer Gegenstand 3 Punkte Wert: 500.000,- € oder magischer Gegenstand (Rücksprache mit der SL)

Clan Freundschaft (Clan Friendship) (3 Punkte)

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

Doppelleben (Alternate Identity) (3 Punkte)

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

Ehemaliger Ghul (Former Ghul) (1 Punkt)

Der Charakter war, bevor er den Kuss erhielt, ein Ghul und darf daher einen seiner drei anfänglichen Disziplinspunkte auf Stärke legen. Ein weiteres Erhöhen der Disziplin Stärke kann während der Charaktererschaffung nicht erfolgen! Außerdem erhält man +1 auf Kainitenkunde.

Einflussreicher Erzeuger (Prestigious Sire) (1-5 Punkte)

Dein Erschaffer hatte oder hat in der Camarilla einen hohen Status (mindestens Primogen), was Dich mit besonderer Ehre versieht und Dir damit in anderen Domänen zu mehr Respekt verhilft. Dieser Vorteil kommt vor allem dann zur Geltung, wenn Du mit Ahnen verhandelst, allerdings gibt es auch Kainiten, die Dich eher mit Neid oder mit Geringschätzung betrachten. Wer genau Dein Erzeuger ist, sollte zusammen mit der SL besprochen werden. Weiterhin sollte man beim Bereisen einer neuen Domäne die jeweilige Domänen—SL darüber informieren, die dann entsprechende Ahnen-Charaktere darauf aufmerksam macht. Es kann zwar zu einem Kontakt mit dem Erzeuger kommen (wenn er noch existiert), allerdings werden davon nicht viele Lernmöglichkeiten abfallen, es sei denn, dieser ist auch zugleich Mentor. Wie viele Punkte dieser Vorteil kostet, hängt von folgendem ab:

1 Punkt	Erzeuger ist vernichtet und hatte entweder ein Primogensamt inne oder war Ahn, der etwas Besonderes für die Sekte geleistet hat.
2 Punkte	Erzeuger ist vernichtet und genoss den Status eines wichtigen Prinzen, Archonten oder anderer bedeutenden Person (z.B. ein Erzeuger aus den Reihen der berühmten Persönlichkeiten eines Clansbuches) - allerdings vernichtet).
3 Punkte	Wert: Erzeuger existiert noch und ist ein einflussreicher Ahn mit Amt oder Primogen.
4 Punkte	Erzeuger existiert noch und genießt den Status eines Prinzen oder Erzeuger ist vernichtet und war ehemaliger Justikar oder anderer sehr wichtiger Kainit für den Clan oder die Sekte.
5 Punkte	Erzeuger existiert noch und genießt den Status eines Archonten oder einer für den Clan wichtigen Persönlichkeit.

Freund des Unterirdischen (Friend of the Underground) (3 Punkte)

Du kennst Dich in den unterirdischen Reichen der Stadt aus. Die Wege und Kanäle der Kanalisation sind kein Geheimnis für Dich und Du kennst viele Schleichwege, um auf diesem Wege oberirdische Orte zu finden und zu betreten (entspricht Kanalisationskunde 3). Des Weiteren besitzt Du nach Wahl dort 2 Zufluchten. Die Nosferatu wissen von Dir, aber irgendwie gibt es etwas, was Euch verbindet und sie lassen Dich gewähren, solange Du sie nicht störst. Dieser Vorteil sollte auch nur in Zusammenarbeit mit der SL gewählt werden, da einerseits geklärt werden muss, wodurch diese stillschweigende Akzeptanz durch die Nosferatu besteht und andererseits natürlich die Kanalisation der Stadt ausgearbeitet werden muss. Sollte man ebenfalls den Vorteil Clan Freundschaft (Nosferatu) gewählt haben kostet dieser Vorteil nur 2 Punkte.

Kirchenrang (Clerical Rank) (1-5 Punkte)

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

Punkte	Titel	Auswirkungen
1	Diakon	Einfluss Kirche +1
2	Mönch	Einfluss Kirche +2
3	Priester	Einfluss Kirche +2, Ressourcen +1

Punkte	Titel	Auswirkungen
4	Abt	Einfluss Kirche +3, Ressourcen +1
5	Bischof	Einfluss Kirche +3, Ressourcen +2

Konzern (Corporation) (5 Punkte)

Du hast Einfluss in einem größeren Konzern, als ob Du der Firmendirektor wärst. Es kann sogar sein, dass Du diese Firma zu Lebzeiten schon geführt hast und nach Deiner Erschaffung ebenfalls es verstanden hast, die Kontrolle über Kräfte oder Blutsbänder aufrechtzuerhalten oder zu gewinnen. Mit diesem Vorteil erhält man Einfluss: Industrie 3 (allerdings NICHT im Domänengebiet, eine entsprechende Expansion muss im Hintergrund ausgespielt werden) und Ressourcen 5 Dieser Konzern ist zwar groß, allerdings sollten gewisse Dimensionen noch gewährt bleiben (Deutschlandebene). „Aral“ wäre außerhalb des Rahmens, ein Komplex wie „Merck“ noch innerhalb, „Mercedes“ wäre auch schon außerhalb des Rahmens. Man muss Finanzen 3 besitzen, um diesen Vorteil wählen zu können.

Maulwurf (Mole) (2 oder 3 Punkte)

Du besitzt einen Kontakt bei den Anarchen (2 Punkte) oder beim Sabbat (3 Punkte), der Dich regelmäßig mit Informationen über aktuelle Ereignisse informiert.

Nachtclub (Nightclub) (2-5 Punkte)

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

2 Punkte	Ressourcen +2 (Wert: 8.000,- €, angemietet), Ruhm +1
3 Punkte	Ressourcen +3 (Wert: 50.000,- €), Ruhm +2
4 Punkte	Ressourcen +4 (Wert: 500.000,- €), Ruhm +3
5 Punkte	Ressourcen +5 (Wert: 5.000.000,- €), Ruhm +3

Schuld (Boon) (1-5 Punkte)

Ein alter Vampir mit Ahnenstatus schuldet dem Charakter etwas, weil Du in der Vergangenheit etwas für diesen getan hast. Bei diesem schuldigen Gefallen unterteilen wir 3 Gruppen: Einfache Schuld (1 Punkt), Schwere Schuld (3 Punkte) oder Lebensschuld (5 Punkte). Das Entstehen dieser Schuld sollte nach Möglichkeit im Hintergrund ausgearbeitet werden, bitte Rücksprache mit der SL.

Wegfinder (Open Road) (2 Punkte)

Du reist gerne und hast ein fundamentiertes Wissen über die Wege und die Art des sicheren Reisens zwischen den Städten. Dabei kennst Du auch entsprechend viele Zufluchten entlang der Reiserouten, die Du wählst und die Du kurzzeitig nutzen kannst. Dieser Vorteil hilft auch, zufälligen Begegnungen mit Werwölfen oder anderen unerwünschten Gefahren aus dem Weg zu gehen - jedoch klappt dies nicht immer zu 100%. Des Weiteren werden es Verfolger sehr schwer haben, Dich zu lokalisieren, wenn sie nicht Deine genaue Reisstrecke kennen.

8.1.4 ÜBERNATÜRLICH (SUPERNATURAL)

Angeborene magische Fähigkeit (Innate Magical Ability) (5 Punkte)

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

Geistermentor (Spirit Mentor) (3 Punkte)

Man hat einen Kontakt zu einem geisterhaften Lehrer (nein, er bringt euch bestimmt keine Disziplinen bei) und Ratgeber. Diesen kann man auch um Hilfe bitten, ist man aber kein Medium oder hat die entsprechenden Kräfte dafür, kann die Kommunikation auf unterschiedliche Weise stattfinden (z.B. in Träumen, durch das Verschieben von Gegenständen, ab und zu einen kurzen mentalen Satz, oder eine kurz verweilende durchscheinende Erscheinung, etc.). Der Geisterlehrer wird von der SL gespielt. Auch dieser Vorteil bietet viele Möglichkeiten für einen netten Hintergrund. Bitte Rücksprache mit der SL halten

.

Generation 9te oder 8te (9th or 8th Generation) (3 bzw. 5 Punkte)

Dieser Vorteil erlaubt es einen Charakter der neunten bzw. achten Generation zu spielen. Zusätzlich zu diesem Vorteil müssen aber dennoch die entsprechenden Punkte für den Hintergrund „Generation“ ausgegeben werden. • Beispiel: Um einen Charakter der achten Generation zu spielen, muss man 5 Punkte auf den Hintergrund Generation verteilen (womit alle Hintergrundpunkte aufgebraucht wären) und man muss den Vorteil „Generation - 8te“ für 5 freie Zusatzpunkte wählen.

Getarnte Diablerie (Hidden Diablerie) (5 Punkte)

Die berühmt-berüchtigten Streifen einer Diablerie manifestieren sich nicht in der Aura, wenn man sie ausübt. Im Blut kann diese Vergehen jedoch immer noch nachgewiesen werden.

Glückskind (Lucky) (2 Punkte)

Lasst euch von der SL überraschen - es gibt von Zeit zu Zeit Zucker ;)

Heilende Berührung (Healing Touch) (1 Punkt)

Normalerweise kann ein Vampir mit seiner Zunge wieder Wunden schließen, die er mit seinen natürlichen Waffen (Zähne, Klauen) verursacht hat, indem er sie leckt. Mit diesem Vorteil vermag er dies nun auch mit einer Berührung seiner Hand. Damit könnte der Charakter einen Sterblichen mit großen Verletzungen zumindest vor dem Verbluten bewahren, falls die Wunden von dem entsprechenden Kainiten stammen. Große Wunden (z. B. Bauchdeckenrisse) müssen 10 Sekunden lang berührt werden - auch wenn ein Arzt sich später vielleicht fragen könnte, warum keine offenen Wunden vorhanden sind, dennoch enormer Blutverlust diagnostiziert wird. Der Schaden durch die Verletzung wird jedoch nicht geheilt, nur die oberflächlichen Wunden schließen sich.

Harmlos für Tiere (Inoffensive to Animals) (1 Punkt)

Normalerweise fliehen die meisten Tiere, wenn sie einen Kainiten wahrnehmen, manche greifen sogar an, aber alle haben gemeinsam, dass sie sich in der Gegenwart dieser Untoten nicht wohl fühlen. Mit diesem Vorteil werden Tiere sich zwar nicht automatisch wohl fühlen, aber sie werden nicht mehr aktiv angreifen oder fliehen - es sei denn man provoziert sie.

Immunität gegen Blutsbänder (Unbondable) (4/6 Punkte)

Der Charakter kann einfach nicht blutsgebunden werden, auch nicht partiell. Derjenige, der einem das Blut zu trinken gibt, wird zuerst keinen Verdacht schöpfen, dass etwas nicht so ist, wie es sein sollte. Tremere dürfen diesen Vorteil nicht wählen! Für Ghule, die diesen Vorteil nehmen möchten, kostet er 6 Punkte.

Kräftige Aura (Deceptive Aura) (1 Punkt)

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

Magieresistenz (Magic Resistance) (2 Punkte)

Man ist sehr resistent gegen magische Angriffe durch Tremere, Magier und andere magiebegabte Wesen der Welt der Dunkelheit. Will man magischen Effekten widerstehen, erhält man +2 Willenskraft wenn man sie mit dem Erfolgswert des Angreifer vergleicht (siehe: Widerstehen von geistigen Disziplinen). Außerdem kann dieser Vorteil noch weitere Auswirkungen haben, die vom Spielleiter bestimmt werden. Diese Resistenz birgt jedoch auch einen Nachteil: Charaktere mit diesem Vorteil können die Disziplin Thaumaturgie nicht erlernen.

Magisches Gespür (Magic Sensivity) (2 Punkte)

Mit diesem Vorteil hast Du ein Gespür dafür, ob in einem 3m Radius um dich herum eine Art von Magie gewirkt wird oder in den letzten 10 Minuten gewirkt wurde. Unter Magie versteht man dabei sowohl sterbliche Magie als auch Blutmagie (Thaumaturgie, Koldunische Hexerei, usw.; keine Nekromantie!).

Man erfährt weder welche Art von Magie angewandt wurde, noch von wem. Man spürt lediglich ein Kribbeln und weiß, dass irgendwas nicht ganz kosher ist. Die Anwendung von anderen Disziplinen ist nicht zu erkennen.

Medium (Medium) (2 Punkte)

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

Okkulte Bibliothek (Occult Library) (2 Punkte)

Man besitzt eine okkulte Bibliothek, in der großes, esoterisches Wissen zu finden ist. Der Besitz gibt einem die Möglichkeit Wissen zu sammeln und zu recherchieren; d.h. man kann Informationen erhalten, als hätte man einen Wert in Okkultismus, der dem Wert in Nachforschen entspricht. Man kann aber keine Disziplinen benutzen, die die Fertigkeit Okkultismus benötigen, wenn man diese Fertigkeit auf 0 besitzt. Man muss sich vorher das notwendige Wissen angeeignet haben. Jedoch ist der Charakter in der Lage, sich dieses Wissen selbständig von Wert 0 anzuerarbeiten (bis zum Generationsmaximum) - die Bibliothek fungiert in diesem Fall als „Lehrer“.

Orakel (Oracular Ability) (3 Punkte)

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

Schutzengel (Guardian Angel) (6 Punkte)

Du wirst von einer Macht oder Wesenheit, die Du nicht kennst, geschützt. In Zeiten großer Not, erfährst Du auf übernatürliche Art und Weise Hilfe. Dennoch kann man sich nicht immer auf diesen Schutz verlassen. Der Schutzengel wird Dich nicht vor den Intrigen anderer Spieler und deren Aktionen schützen, sondern nur im Laufe der Geschichte gegenüber ausgewählten machtvollen, feindlichen NPCs wirken (sozusagen die Endgegner). Drohende Gefahren durch andere Spieler werden - nur wenn der SL bekannt - auch in Form von Visionen oder Träumen mitgeteilt. Der Schutz wird von der SL bestimmt und kann jedes Mal anders aussehen (z.B. auch in der Form, dass sich Dir der Gedanke aufdrängt, besser zu gehen und zwar schnell). Auch wenn der Name dies impliziert, muss es sich bei dem „Schutzengel“ nicht tatsächlich um einen solchen handeln, sondern auch einfach um Instinkt.

Wahrer Glaube (True Faith) (7 Punkte)

Um diesen Vorteil zu wählen, muss man mindestens entweder dem der Menschlichkeit oder dem Weg des Himmels folgen und einen Pfadwert von mindestens 9 darin besitzen. Man ist sehr gläubig und erhält je nach Glauben, Unterstützung von einer höheren Macht (Gott, Allah, etc.). Man beginnt das Spiel mit Wahrer Glaube auf Stufe 1 (dies stellt für Kainiten auch den maximalen Wert dar). Genauere Angaben bekommt man bei der SL. Wahre Gläubige haben eine goldene Aura. Verliert man Menschlichkeit, so verliert man fast automatisch seinen wahren Glauben. Charaktere mit einem solchen Vorteil müssen einen Nachteil im Wert von mindestens 5 Punkten als Ausgleich wählen.

Wahre Liebe (True Love) (2 * 5 Punkte)

Man genießt das Glück der wahren Liebe zu einer sterblichen oder Kainitischen Person, die ebenso fühlt. Beide verbindet ein unsichtbares Band, dass ihnen vermittelt, wie es dem anderen geht. Beide Personen sind immun gegen Blutsbänder der Stufe 3 und erhalten gegen Beeinflussungen, die sie trennen würden, den Vorteil Eiserner Wille (sei es, dass sie in Zukunft mehr Zeit mit jemandem anderen verbringen, geschweige denn gegeneinander aufgebracht werden können). Die geliebte Person ist zwingend durch einen anderen Charakter darzustellen (dieser muss auch diesen Vorteil wählen!).

8.2 Nachteile (Flaws) 8.2.1

Körperlich (Physical)

14te Generation (14th Generation) (2 Punkte)

Du bist erst innerhalb der letzten 5 Jahre geschaffen worden und hast alle Vor- und Nachteile eines Vampirs dieser Generation. Darüber hinaus, hat man einen Status von Null und darf kein Clansprestige erwerben. Möglicherweise ist der Charakter sogar ein Caitiff. Der Nachteil Dünnes Blut würde auch gut zu dem Charakter mit diesem Nachteil passen.

Abhängigkeit (Addiction) (3 Punkte)

Du bist von einer Substanz abhängig, die in dem Blut angereichert sein muss, wenn Du es trinkst. Dies können Alkohol, Nikotin, harte Drogen oder Adrenalin sein. Das Blut sollte auf natürlichem Wege mit der Substanz angereichert worden sein. Es funktioniert nicht, dass man z.B. Alkohol zum Blut später hingibt. Die Auswirkungen von Drogen sind in dem entsprechenden Abschnitt näher beschrieben und sollten ausgespielt werden. Außerdem beginnt man jeden Spielabend mit 2 Blutpunkten weniger, da dieser Nachteil das Jagen erschwert.

Allergie (Allergic) (1-3 Punkte)

Du bist gegenüber einer oder mehreren Substanzen sehr allergisch und leidest unter entsprechenden Erscheinungen und Nachteilen. Wann immer Du mit dieser Substanz in Berührung kommst, oder schlimmer noch, sie als Bestandteil in Blut war, das Du trinkst, erleidest Du folgende Nachteile:

- Bei Berührung: Schmerzen und Verwirrung. Ohnmachtsanfälle und alles was du dich gerade traust auszuspielen.
- Bei Inhalt in getrunkenem Blut: Starke Schmerzen und Krämpfe. Kurzzeitige Handlungsunfähigkeit. Du bist gezwungen, schnellstmöglich gutes Blut für dich zu finden um damit das schlechte Blut in deinem Körper zu neutralisieren Hier ein paar beispielhafte Allergien und ihre Punktwerte:
- Plastik : 1 Punkt
- Alkohol: 2 Punkte
- Drogen: 2 Punkte
- Metall: 3 Punkte

Blind (Blind) (6 Punkte)

Du bist vollständig erblindet. Charaktere können dies zwar teilweise dadurch kompensieren, dass ihre anderen Wahrnehmungen feiner werden, trotzdem hat man immense Probleme. Schusswaffenangriffe verfehlen ihr Ziel automatisch, man kann Geschwindigkeit nicht zum Fair Escape einsetzen und auch sonst hat man erhebliche Probleme und sollte sich aus Kämpfen fernhalten. Teilweise kann dieses Handicap durch Fähigkeiten oder Disziplinen ausgeglichen werden (Mit SL reden). Man kann tatsächlich Auspex 2 anwenden, anscheinend werden die Eindrücke mit anderen Sensoren wahrgenommen. In einer unbelebten Umgebung (keine sichtbaren Auren) hilft dies natürlich nicht und man ist komplett auf seine normalen Wahrnehmungen angewiesen. So trifft man aber zumindest mit Schusswaffen wieder.

Achtung: Dies ist ein Nachteil, weswegen er auch keinen Schutz gegen Beherrschung bietet.

Dauerhafte Wunde (Permanent Wound) (3 Punkte)

Vor oder bei der Transformation zum Vampir ist eine große Wunde entstanden und nicht wieder geheilt. Jede Nacht wächst Du mit dieser Verletzung auf (6 Gesundheitsstufen weniger), die Du mit Ausgabe von Blut jedoch normal heilen kannst. Dies kann auf Dauer durch den erhöhten Blutbedarf an der Maskerade und der Menschlichkeit kratzen.

Durst der Methusalem (Methuselah's Thirst) (7 Punkte)

Dieser Nachteil sollte nur in Rücksprache der SL genommen werden, da normalerweise nur sehr alte Kainiten unter diesem Nachteil leiden (mindestens 500 Jahre und älter). Inwieweit jüngere Kainiten betroffen sind, sollte man daher absprechen.

Du leidest unter dem berühmten Durst der alten Vampire, der so genannten Methusalem (1000 Jahre und älter). Gerüchten zufolge soll es Vampire geben, die sich nicht mehr von dem Blut von Menschen ernähren können, sondern das Blut von anderen Vampiren trinken müssen und daher vermutlich auch ein Blutsband besitzen. Man darf diesen Nachteil nicht zusammen mit dem Vorteil „Immunität gegen Blutsbänder (Unbondable)“ wählen. Du solltest Dir überlegen, wie sich der Charakter ernährt, der Charakter beginnt das Spiel aber in jedem Fall mit 7 Blutpunkten weniger und es sollte eine Blutbilanz geführt werden.

Dünnes Blut (Thin Blooded) (4 Punkte)

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

Einarmig (One Arm) (3 Punkte)

Du besitzt nur einen Arm. Daher muss der fehlende Arm unter der Kleidung und nicht sichtbar getragen werden. Diese Verwundung stammt aus Lebzeiten und kann nicht wieder geheilt werden. Da Du diese Verwundung schon sehr lange hast, erhältst Du keinerlei Abzüge, wenn Du die funktionsfähige Hand benutzt, allerdings bist Du natürlich

eingeschränkt, wenn zwei Hände besser wären.

Einäugig (One Eye) (2 Punkte)

Ein Auge nach Wahl fehlt oder ist erblindet. Du erhältst einen Abzug auf Schusswaffen von -1. Dies sollte durch eine Augenklappe oder etwas Entsprechendes dargestellt werden.

Eingeschränkte Blutaufnahme (Selective Digestion) (2 Punkte)

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

Entstellt (Disfigured) (2 Punkte)

Man ist auf irgendeine Art und Weise körperlich so entstellt, dass es auffällt und andere abstößt. Des Weiteren darf man mit diesem Nachteil maximal ein Aussehen von 2 besitzen. Nosferatu dürfen diesen Nachteil nicht wählen.

Farbenblindheit (Color Blindness) (1 Punkt)

Du siehst alles nur in schwarzen und weißen Tönen, sowie den grauen Mischönen. Dadurch kannst Du auch die Disziplin Auspex der Stufe 2 (Auralen) nicht so einsetzen, dass Du Informationen erhältst.

Gelähmt (Paraplegic) (6 Punkte)

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

Infektiöser Biss (Infectious Bite) (2 Punkte)

Du bist aufgrund eines Defektes nicht in der Lage, die Wunden, die Du erzeugt hast, durch Lecken wieder zu schließen. Es kann sogar bei von Dir verursachten Bisswunden der Fall sein, dass diese sich bei den sterblichen Opfern entzünden und Krankheiten nach sich ziehen. Welche Krankheiten genau verursacht werden ist Sache der SL.

Krankheitsträger (Disease Carrier) (4 Punkte)

Dein Blut trägt eine tödliche und hoch infektiöse Krankheit. Jeder, der von Deinem Blut trinkt, läuft Gefahr, auch Träger der Krankheit zu werden. Die Chance beträgt dafür 10%. Bei der Erkrankung kann es sich von Tollwut bis HIV handeln. Jeden Abend, musst Du zwei zusätzliche Blutpunkte ausgeben, wenn Du aufwachst, um zu vermeiden, dass die Symptome der Krankheit sich bei Dir manifestieren. Die Auswirkungen können von erhöhter Gefahr der Raserei bis zu verminderten Attributswerten führen. Die Auswirkungen werden von der SL definiert. Außerdem macht dieser Nachteil es fast unmöglich Ghule zu halten.

Lahm (Lame) (3 Punkte)

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

Langsame Heilung (Slow Healing) (3 Punkte)

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

Monströse Erscheinung (Monstrous) (3 Punkte)

Während Deiner Erschaffung zum Vampir veränderten die Prozesse auch dein Äußeres und dieses spiegelt nun auch dein „Inneres Tier“ wider. Charaktere mit diesem Nachteil sehen aus wie grauenvolle Monster und haben ein Aussehen von 0. Um diesen Nachteil darzustellen, sollte man sich schminken oder eine Maske benutzen. Nosferatu dürfen diesen Nachteil nicht wählen.

Nicht einziehbarer Fänge (Permanent Fangs) (2 Punkte)

Du kannst Deine Vampir-Fänge nicht wieder einziehen und hast damit ständig ein Maskerade-Problem. Andere Kainiten werden sich in ihrer Existenz gefährdet sehen und Menschen werden unweigerlich irgendwann erkennen,

was Du wirklich bist.

Offene Wunde (Open Wound) (3 Punkte)

Du besitzt eine oder mehrere Verwundungen, die sich nicht mehr heilen lassen und aus denen kontinuierlich eine kleine Menge Blut austritt. Dieser Blutverlust führt dazu, dass Du jeden Abend mit zwei Blutpunkten weniger beginnst.

Schwerhörig (Hard of Hearing) (1 Punkt)

Dein Gehör ist sehr schlecht. Natürlich hast Du so Schwierigkeiten Andere zu verstehen, mit etwas Anstrengung oder mit einem Hörgerät geht es aber. Du kannst mit Auspex 1 zwar dein Gehör verbessern, jedoch hörst Du dann nicht mehr als ein normaler Mensch. Netter Nachteil zum Ausspielen.

Sehschwäche (Bad Sight) (2 Punkte)

Deine Augen sind sehr schlecht und dieser Sehfehler kann auch nicht vollständig durch eine Sehhilfe ausgeglichen werden. Nach 10 m wird deine Sicht unscharf und Du kannst auf größere Entfernung keine Gesichter oder Nummernschilder erkennen. Außerdem erhält man -1 auf den effektiven Fähigkeitswert in Schusswaffen (wenn 3 auf dem Charakterbogen steht, habt ihr eigentlich nur 2). Diese Nachteile können durch den Einsatz von Auspex 1 ausgeglichen werden. Jedoch wird man trotz dieser Disziplin nicht besser sehen als ein normaler Mensch. Dieser Nachteil sollte auch ausgespielt werden (Augen zusammenkneifen wenn man was erkennen will usw.). Spieler, die OffPlay keinerlei Sichteinschränkung haben, sollten dies dennoch simulieren (evtl. mit Glasbrille).

Steriles Blut (Infertile Vitae) (2 Punkte)

Während des Kusses und der anschließenden Verwandlung lief etwas schief und Dein Blut besitzt bestimmte Eigenschaften nicht mehr. Du kannst zwar an einer Vaulderie teilnehmen und andere blutsbinden, sowie auch Ghule erschaffen, dennoch wirst Du nie ein Kind zeugen können. Alle Personen, die Du „zeugen“ möchtest, sterben dabei.

Stumm (Mute) (4 Punkte)

Du bist stumm und musst Dich auf andere Art und Weise verständlich machen (Gesten, Schreiben). Man kann auch spezielle Zeichensprachen erlernen um sich - zumindest mit anderen, die diese Zeichensprache verstehen - zu unterhalten. Es gibt nicht nur eine Landesweite Gebärdensprache, sondern auch eine international gültige Zeichensprache. Man ist auch nicht in der Lage, bestimmte Disziplinen einzusetzen, in denen die normale Sprache gebraucht wird. Auspex 4 eignet sich nicht dazu sich mit anderen Kainiten zu verständigen, da man pro Gespräch mit einer Person einen Punkt Willenskraft ausgeben muss.

Taub (Deaf) (4 Punkte)

Du bist komplett taub, also nicht in der Lage irgendeine Art von Geräusch wahrzunehmen. Daher fällt das Kommunizieren auch schwer. Für solche Betroffenen gibt es jedoch die Möglichkeit, eine Sekundär-Fertigkeit zu erlernen, die es möglich macht, Lippen zu lesen. Achtung: Dies ist ein Nachteil, weswegen er auch keinen Schutz gegen Beherrschung bietet.

Teenager (Teen) (2 Punkte)

Dieser Nachteil sollte nur von Spielern genommen werden, die glaubhaft darstellen können, dass sie noch nicht das 16te Lebensjahr erreicht haben. Dadurch, dass der Körper noch nicht ganz ausgebildet war, als man erschaffen wurde. Man darf keinerlei körperliche Attribute (Körperkraft, Geschick, Widerstandsfähigkeit) über 4 steigern (also 4 als Maximum), jedoch darf man diese temporär mit der Ausgabe von Blutpunkten steigern. Dieser Nachteil kann auch zu anderen Problemen führen (geringeres Ansehen, Polizeikontrollen, usw.)

Unterentwickelte Fänge (Dull Bite) (2 Punkte)

Aus irgendeinem Grund haben sich bei Dir die Fänge (die Zähne des Vampirs) nicht richtig entwickelt. Dies ist ein Phänomen, das man in der jüngeren Zeit immer wieder bei neu erschaffenen Kainiten antrifft. Du musst versuchen auf eine andere Art und Weise, Blut zu Dir zu nehmen. Probierst Du es auf die herkömmliche Art, führt dies automatisch zu größeren, sichtbaren Verletzungen beim Opfer, da du fester zubeißen musst, um die notwendige Öffnung zu vergrößern und das Blut herauszuziehen. Außerdem beginnt man jeden Spielabend mit 2 Blutpunkten weniger, da dieser Nachteil das Jagen erschwert.

Zucken (Twitch) (1 Punkt)

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

8.2.2 Geistig (Mental)

Alpträume (Nightmares) (1 Punkt)

Jedes Mal, wenn Du schläfst, wirst Du von Alpträumen heimgesucht und Erinnerungen an diese plagen Dich, wenn Du wach bist. Wenn Du irgendwann weniger als 3 Punkte Willenskraft haben solltest werden Dir immer wieder Bruchstücke dieser Alpträume vor Augen springen und deine Konzentration stören. Außerdem verlierst Du einen Blutpunkt durch „Angstschweiß“ oder „Tränen“ (je nach Art des Alptraus). Amnesie (Amnesia) (2 Punkte) Du leidest unter Amnesie und damit unter Gedächtnisschwund. Du kannst Dich nicht an Dinge aus deiner Vergangenheit erinnern, weder über Dich, über Deine Familie noch über andere Personen und Situationen. Die Vergangenheit kann zurückkommen und dies wahrscheinlich bruchstückhaft von Zeit zu Zeit. Dieser Nachteil bedarf intensiver Rücksprache mit der SL, bietet aber eine Menge interessanter Möglichkeiten (z.B. neue Nachteile oder Vorteile von denen Du nichts weißt).

Anachronist (Anachronism) (2 Punkte)

Um diesen Nachteil wählen zu können, muss man mindestens einen 50 Jahre alten Charakter spielen. Du bist ein alter Kainit oder Ghul und passt Dich aus bestimmten Gründen nicht mehr der Zeit und ihren Neuerungen in dem Masse an, wie es sinnvoll wäre. Vielleicht bist Du eingerostet oder kannst einfach nicht mehr so gut mit dem Wandel der Zeit gehen oder Du hast Vorurteile und lehnt Dinge einfach ab. Dies ist vor allem eine rollenspielerische Herausforderung, da man entsprechend nicht weiß, wie ein Telefon funktioniert, vielleicht auch keinen Fernseher oder Radio benutzt. Man wird auch nicht innerhalb von wenigen Wochen die entstehenden Nachteile aufarbeiten können, sondern wird wahrscheinlich auf Hilfe angewiesen sein (Ghule, Verbündete, etc.). Schlichtweg alles, was wir als Technologie bezeichnen, wird man als fremdartig empfinden - Strom gibt es ja erst seit dem vorletzten Jahrhundert. Um diesen Nachteil abzulegen, bedarf es Zeit, intensivem Rollenspiel und 6 Erfahrungspunkten.

Analphabet (Illiterate) (1 Punkt)

Aufgrund fehlender Bildung oder einer krankhaften Erscheinung kannst Du weder lesen noch schreiben. Unter Umständen kann man diesen Nachteil ablegen, muss sich aber einer entsprechenden Schulung oder Therapie unterziehen. Ferner muss man 3 Erfahrungspunkte ausgeben.

Auffällige Nahrungsaufnahme (Conspicuous Consumption) (4 Punkte)

Wählt man diesen Nachteil, muss man auch den Vorteil „Essen(Eat food) - (1 Punkt)“ wählen. Es genügt Dir nicht, nur das Blut deiner Opfer zu trinken, um dich zu nähren. Du glaubst auch daran, dass es wichtig ist, Herz, Leber und alle anderen blutgefüllten Organe zu essen, was die Opfer natürlich nicht überleben. Neben den Problemen mit der Maskerade, stellt sich auch die Frage wie schnell eure Menschlichkeit bröckelt. Ferner beginnt der Charakter mit 4 Blutpunkten weniger an jedem Spielabend.

Besitzergreifend (Territorial) (3 Punkte)

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

Beuteausschluss (Prey Exclusion) (1 Punkt)

Dieser Nachteil kann nicht von Ventrue gewählt werden. Der Charakter verschmäht es, Blut von einer bestimmten Kategorie von Beute zu trinken. Sollte er dies tun, geht er wie den Ventrue bekannt kotzen. Der Charakter beginnt jeden Spielabend mit einem Blutpunkt weniger.

Durst nach Unschuld (Thirst of Innocence) (2 Punkte)

Der Anblick von Unschuld jeglicher Art - wann immer Du damit konfrontiert wirst - erweckt in Dir einen schrecklichen Blutdurst und erzeugt in Dir Raserei, die dazu führt, dass Du das Objekt Deines Hungers angreifst. Der Raserei kann man wie üblich widerstehen.

Flashbacks (Flashbacks) (4 Punkte)

Ein traumatisches Ereignis aus der Vergangenheit verfolgt dich noch heute. Wenn Du an dieses Ereignis erinnert wirst, oder ein Schlüsselreiz ausgelöst wird, überwältigen dich Rückblenden und Du kannst nicht mehr tun (außer Dich z.B. zuckend am Boden zu winden). Als Schlüsselreiz könnte ein Geruch oder Geräusch dienen.

Geistesabwesend (Absent-Minded) (3 Punkte)

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

Gutmütig (Soft-Hearted) (1 Punkt)

Man kann diesen Nachteil nur wählen, wenn man mindestens eine Menschlichkeit (bzw. dem Pfad des Himmels folgt) von 7 oder mehr hat. Du kannst andere nicht leiden sehen und vermeidest es, in Situationen zu geraten, in denen man jemandem emotional oder körperlich weh tut. Wenn Du bleiben willst, musst Du jede Minute einen Punkt Willenskraft einsetzen.

Hass (Hatred) (3 Punkte)

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

Intoleranz (Intolerance) (1 Punkt)

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

Labil (Weak-Willed) (3 Punkte)

Du bist sehr leicht zu manipulieren; sei es durch Fähigkeiten oder Disziplinen anderer. Du erhältst einen Abzug von - 2 bei dem Versuch geistigen Disziplinen zu widerstehen (Siehe: Widerstehen gegen geistige Disziplinen).

Mangel an Fertigkeiten (Lack of Abilities) (5 Punkte)

Aufgrund mangelnder Ausbildung, Desinteresse, Faulheit oder körperlicher Einschränkungen stehen Dir nicht so viele Fertigungspunkte wie anderen am Anfang der Charakterentwicklung zur Verfügung und Du hast deshalb bei der Charaktererschaffung in einer der drei Kategorien (Talente, Fertigkeiten, Kenntnisse) 5 Punkte weniger zu verteilen. Man kann dies jedoch mit freien Zusatzpunkten (FZB) und Erfahrungspunkten wieder ausgleichen.

Mondsüchtig (Lunacy) (2 Punkte)

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

Niedriges Selbstwertgefühl (Low Self-Image) (2 Punkte)

Du hast ein niedriges Selbstbewusstsein und glaubst nicht an dich und deinen Erfolg. Du kannst keine Willenskraft einsetzen, um deine Erfolge zu erhöhen. Dies sollte ausgespielt werden.

Opfer der Maskerade (Victim of the Masquerade) (2 Punkte)

Die Propaganda der Camarilla hat zu gut funktioniert. Selbst nach Deinem Kuss, weigerst Du Dich immer noch, zu glauben, dass Du ein Vampir bist und dass es einfach eine logische Begründung für all diese Phänomene gibt, auf die Du noch kommst, wenn Du lange genug darüber nachdenkst. Du hast auch Schwierigkeiten, Nahrung aufzunehmen und versuchst immer wieder normale Nahrung zu Dir zu nehmen (man sollte dennoch dabei berücksichtigen, dass der Charakter auf irgendeine Art und Weise Blut bekommt, da er sonst in Starre fällt). Dieser Umstand ist daher für die Vampire in deinem Umfeld nicht leicht zu ertragen. Will man diesen Nachteil ablegen, benötigt das Zeit und 6 Erfahrungspunkte.

Phobie vor... (Phobia) (2 oder 5 Punkte)

Du besitzt eine ausgeprägte, übermächtige Angst vor etwas. Jedes Mal, wenn Du mit dieser Angst konfrontiert wirst solltest du dich auch so Verhalten. Wenn du dieses Verhalten für 10 Minuten abstellen willst musst Du einen Punkt Willenskraft opfern. Eine Liste mit Vorschlägen für Phobien findet sich auf der nächsten Seite. Die Ausheilung einer solchen Phobie ist zeitintensiv, bedarf eines entsprechenden Betreuers und ist nicht automatisch erfolgreich. Zusätzlich muss man das dreifache der Nachteilsunkte in Erfahrungspunkten bezahlen.

Achluophobie	Angst vor dem Dunkeln (oder dunklen Räumen)	Acrophobie	Angst vor Höhen
Aerophobie	Angst vor offenen hohen Plätzen	Arachnophobie	Angst vor Spinnen
Ateophobie	Angst vor Ruinen	Caligynephobie	Angst vor schönen Frauen
Catoptrophobie	Angst vor Spiegeln	Cenophobie	Angst vor leeren Räumen
Claustrophobie	Angst vor geschl. Räumen	Coimetrophobie	Angst vor Friedhöfen
Ecclesiophobie	Angst vor der Kirche	Felinophobie	Angst vor Katzen
Hemophobie	Angst vor Blut	(Für Vampire 5 Punkte)	
Kainophobie	Angst vor dem Neuen	Leukophobie	Angst vor der Farbe Weiss
Mechanophobie	Angst vor Maschinen	Motorphobie	Angst vor Autos
Noctiphobie	Angst vor der Nacht	Pedophobie	Angst vor Kindern
Rupophobie	Angst vor Schmutz	Sciophobie	Angst vor Schatten
Theatrophobie	Angst vor Theatern	Xenophobie	Angst vor Fremden

Rachsüchtig (Vengeful) (2 Punkte)

Du empfindest ein starkes Rachegefühl gegenüber einer Person oder einer Gruppe von Wesen. Diese Rache entstammt entweder Deinen Zeiten, als Du noch sterblich warst, oder ist aufgrund einer Situation erwachsen, als Du bereits Vampir warst. Du willst auf jeden Fall Rache üben, wann immer Du mit diesem Rachegrund konfrontiert wirst. Rache zu üben hat für Dich höchste Priorität. Um diesem Gefühl zu widerstehen, wenn Du mit dem Ziel deiner Rache konfrontiert wirst, musst Du jede Szene einen Punkt Willenskraft ausgeben.

Reizbar (Short Fuse) (2 Punkte)

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

Schüchtern (Shy) (1 Punkt)

Du fühlst Dich nicht wohl, wenn es darum geht, mit anderen zu sprechen oder gar im Mittelpunkt des Geschehens zu stehen.

Schuldgefühle (Guilt-Wracked) (4 Punkte)

Diesen Nachteil darf man nur wählen, wenn man mindestens die Tugend Gewissen auf 3 besitzt. Du kannst es einfach nicht mit deinem Gewissen vereinbaren, dass Du Blut zu Dir nehmen musst, um zu überleben. Daher trinkst Du so selten wie möglich und hast selten einen großen Blutvorrat in deinem Körper. Dies macht Dich natürlich verwundbarer und gegenüber der Raserei gefährdeter. Du hast maximal so viele Blutpunkte in Deinem Körper, wie deinem Generationsmaximum -3 entspricht (ein Vampir der 8. Generation hätte also maximal 12 Punkte). Diese Begrenzungen werden nicht überschritten. Sprachstörung (Speech Impediment) (2 Punkte) Du stammelst oder hast eine andere Einschränkung (z.B. Lispeln) beim Sprechen.

Stereotyp (Stereotype) (2 Punkte)

Du hast Dir in Deinem Verhalten viel von dem abgeschaut, was Du über Vampire gesehen, gehört und gelesen hast. Daher kleidest Du Dich und sprichst mit Akzent, wie man es in einem Film gewohnt ist. Dies beeinflusst auch Deinen Umgang mit anderen Vampiren, die sich über Dich mokieren oder gar verdammen oder ächten. Durch Dein Verhalten läufst Du auch Gefahr, Vampir-Jäger auf Dich aufmerksam zu machen und/oder die Maskerade zu brechen. Der Spieler ist angehalten, dieses Verhalten im Rollenspiel mit anderen Spielern an den „Tag“ zu legen. Es kann durchaus zu Statusverlust kommen, das regelt aber die Harpyie. Will man diesen Nachteil ablegen, benötigt das Zeit und 6 Erfahrungspunkte.

Tiefschläfer (Deep Sleeper) (1 Punkt)

Wenn Du einmal schläfst, fällt es Dir sehr schwer aufzuwachen. Um tagsüber wach zu werden, kostet es Dich zunächst drei Willenskraftpunkte, um die Augen zu öffnen, danach fallen die normalen Kosten an, um wach zu bleiben und zu agieren.

Treibendes Ziel (Driving Goal) (3 Punkte)

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

Überheblich (Overconfident) (1 Punkt)

Der Charakter hat eine übertriebene und unerschütterliche hohe Meinung über seine eigenen Fähigkeiten. Du bist so überzeugt davon, dass du sie auch dann selbstsicher benutzt, wenn die Situation sehr gefährlich ist und glaubst einfach nicht an ein Scheitern. Sollte dies doch der Fall sein, gibst du immer anderen die Schuld. Bitte ausspielen.

Ungeduldig (Impatient) (2 Punkte)

Du hast keine Geduld, lange herumzustehen und zu warten. Du willst Dinge sofort tun. Wenn man dich warten lässt, wirst Du schnell laut und unfreundlich. Es kann auch passieren, dass Du einfach gehst (was bei einer anstehenden Audienz bei Prinzen echt doof ist). Jedes Mal, wenn man Dich warten lässt oder etwas Geduld erfordert, musst Du einen Punkt Willenskraft ausgeben. Dies hält dich dann für 10 Minuten ruhig.

Verwirrt (Confused) (2 Punkte)

Du bist oft verwirrt und die Welt um dich herum wirkt verdreht und fremdartig. Du bist einfach nicht in der Lage, Dinge klar einzuordnen. Dieses Phänomen verstärkt sich, wenn du an Orte gelangst, wo viele Leute sind, und der Geräuschpegel entsprechend hoch ist, z.B. in einem lauten Nachtclub, oder in einem Gefecht. Du kannst einen Punkt Willenskraft ausgeben, um 10 Minuten lang Kontrolle über dich zu behalten.

Zwangshandlung (Compulsion) (1 Punkt)

Du hast eine psychologische Zwanghaftigkeit, die Dir verschiedene Probleme bereiten kann. Du kannst zum Beispiel einen zwanghaften Sauberkeitsfimmel, einen Perfektionismus oder Spieltrieb an den Tag legen oder aber auch stehlen, die ganze Zeit über ununterbrochen reden oder maßlos übertreiben. Man kann mit der Ausgabe eines Punktes Willenskraft diesen Trieb für eine Szene unterdrücken.

8.2.3 SOZIAL (SOCIAL)**Ablehnung durch den Erzeuger (Sire's Resentment) (2 Punkte)**

Aus irgendwelchen Gründen mag dein Erzeuger dich nicht mehr und versucht dir aktiv zu Schaden. Dem haben sich dessen Gefolgsleute angeschlossen und sogar einige Ahnen deines Clans distanzieren sich von dir. Solange die Situation nicht geklärt ist, wirst Du es schwer haben, Clan Prestige zu erhalten und hast immer gegen Widerstände

aus deinem eigenen Clan zu kämpfen. Wählt man diesen Nachteil, darf der Erzeuger natürlich nicht gleichzeitig bei dem Nachteil Enemy / Feind gewählt werden.

Alte Flamme (Old Flame) (2 Punkte)

Jemand, der Dir einst sehr nahestand, steht nun auf der Seite des Feindes. Er / Sie spielt mit deinen alten Gefühlen „um der guten alten Zeit willen“, während diese dennoch gegen Dich vorgeht. Aber solange Du nicht einen Beweis hast, der unumstößlich ist, gehst Du zumindest nicht gegen die Person direkt oder indirekt vor, weil Du es nicht glaubst.

Aufsteiger (Uppity) (1 Punkt)

Du hast erfolgreich neuen Status in der Sekte oder Prestige im Clan erworben und bist so stolz darauf, dass Du ihn auch demonstrierst. Manche lächeln darüber, andere hast Du Dir aufgrund Deiner Arroganz so zum Feind gemacht. Dies ist ein Rollenspiel-Nachteil, bei dem man immer wieder seinen Status betont und raushängen lässt.

Bande zum Feind (Sleeping with the Enemy) (3 Punkte)

Du hast eine intime Beziehung zu jemandem aus der anderen Sekte oder eines gemiedenen Clans. Diese kann eine Liebesbeziehung sein, ein enger Freund, ein Kind oder ein Kontakt mit dem man sich austauscht und zusammenarbeitet. Kommt diese Verbindung/Beziehung ans Licht wirst Du des Verrats bezichtigt und musst mit dem Schlimmsten rechnen (der Vernichtung).

Berüchtigter Erzeuger (Infamous Sire) (1 Punkt)

Dein Erzeuger war und ist in der Kainitengesellschaft nicht beliebt und wird mit Misstrauen von den Anwesenden Kainiten betrachtet. Dies ist der Grund, warum man Dich ebenfalls mit Misstrauen beobachtet. Du verlierst einen Punkt Status, den Du aber vielleicht im Spiel wieder gewinnen kannst. Der Hintergrund hierfür sollte mit der SL besprochen werden. Jedoch wird dich jeder, der von deinem Erzeuger weiß, mit anderen Augen betrachten.

Blutsjagd (Blood-Hunted) (4-6 Punkte)

Auf Dich wurde die Blutsjagd ausgerufen, unabhängig davon, ob sie angemessen war oder nicht. Diese kann normalerweise nie mehr aufgehoben werden. Rückkehr an einen Ort, an dem die Blutsjagd ausgerufen wurde, bedeutet in der Regel den sicheren Tod. Abhängig von der Punktzahl beschränkt sie sich auf kleinere Bereiche oder größere Regionen. 4 Punkte: Die Heimatstadt. 5 Punkte: Land, 6 Punkte: Kontinent. Ab 5 oder 6 Punkten bedeutet dies auch, dass man eine so gesuchte Person ist, dass sogar Jäger oder Jagdgruppen einen über die Grenzen hinaus verfolgen. Ist die Blutsjagd nicht berechtigt gewesen und könnte die Unschuld bewiesen werden, kostet dieser Nachteil 2 Punkte weniger. Im Allgemeinen ist man auch in anderen Domänen, in denen die Blutsjagd nicht gültig ist, auch in Gefahr, zumindest werden sich dortige Kainiten mit Misstrauen und Vorsicht verhalten.

Blutschande (Disgrace to the Blood) (3 Punkte)

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

Clansfeindschaft (Clan Enmity) (4 Punkte)

Du hast einen Clan auf tiefste Art und Weise beleidigt, geschädigt oder verraten, so dass dieser nun geschlossen deine Vernichtung sucht und alles dafür in Bewegung setzt. Dies währt so lange, bis man der Meinung ist, dass Du vernichtet wurdest. Genaue Hintergründe sollten mit der SL besprochen werden. Da so etwas sehr selten ist, sind die Ancillae und Ahnen dieses Clans des jeweiligen Landes, in dem Du Dich im Moment aufhältst, über Dich informiert und „erkennen Dich“ anhand Deines Namens - dies ist entsprechend den Spielern oder der jeweiligen Domänen-SL mitzuteilen.

Clansschuld (1/3/5 Punkte)

Du hast einmal die Hilfe eines anderen Clans in Anspruch genommen und seitdem schuldest du diesem Clan einen Gefallen. Bei diesem schuldigen Gefallen unterteilen wir 3 Gruppen: Einfache Schuld (1 Punkt), Schwere Schuld (3 Punkte) oder Lebensschuld (5 Punkte). Das Entstehen dieser Schuld sollte nach Möglichkeit im Hintergrund ausgearbeitet werden. Die Schuld kann irgendwann von dem Vertreter des Clans in der jeweiligen Domäne eingefordert werden. Solltest Du die Domäne verlassen, unterrichtet der Clan oft seine Mitglieder in der neuen Domäne, so dass die dortigen Vertreter des Clans oft gut über dich Bescheid wissen. Bitte Rücksprache mit der SL!

Diabolischer Erzeuger (Diabolic Sire) (2 Punkte)

Dein Erzeuger hat in der Camarilla für großes Aufsehen gesorgt, indem er z.B. die Maskerade brach oder andere Ahnen diablerierte. Andere Mitglieder der Gesellschaft betrachten Dich mit Skepsis und Argwohn und Archonten suchen dich manchmal auf, um etwas über Deinen Erzeuger in Erfahrung zu bringen. Dies kann auch dazu führen, dass ansässige Harpyien deinen Status schlechter bewerten. Genaueres sollte mit der SL besprochen werden. Bereist man eine andere Domäne, so sollte man der dortigen SL von diesem Nachteil erzählen.

Dunkles Geheimnis (Dark Secret) (1-3 Punkte)

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

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

Feind (Enemy) (1-6 Punkte)

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

1 Punkt	Neugeborener	4 Punkte	Ahn
2 Punkte	Ancilla	5 Punkte	Prinz
3 Punkte	Ancilla mit Amt	6 Punkte	Justikar

Wählt man eine Gruppe als Feind, so zieht man von der Punktzahl des Nachteils 2 ab und hat damit eine Gruppe von 5 Personen der so ermittelten Statusgruppe als Feind. Wählt man also mit 6 Punkten eine Gruppe als Feind, würde es sich um 5 Personen mit der Stärke vergleichbar mit Ahnen ($6-2=4$) oder einer vergleichbaren Stärke aus anderen Organisationen handeln. Bei Werwölfen als Feind würde es sich dementsprechend um ein Pack handeln. Feinde kann man aber auch in der anderen Sekte haben oder unter Magiern, Feen, Geistern, der Inquisition sowie anderen Jägern finden.

Gejagt (Hunted) (3 Punkte)

Du wirst von einer fanatischen Person gejagt, die (wahrscheinlich zu Recht) glaubt, dass Du eine Gefahr für Menschen darstellst. Personen, mit denen Du näher verkehrst, Menschen als auch Kainiten, laufen Gefahr, auch gejagt zu werden. Auch dieser Nachteil bietet viele Möglichkeiten für einen Plot und sollte mit der SL besprochen werden.

Gejagt wie ein räudiger Hund (Hunted like a Dog) (5 Punkte)

Eine Gruppe von Kainiten (sei es ein Klüngel oder ein Sabbat Pack, etc.) jagt dich und hat es sich zum Ziel gemacht, Dich zu terminieren, bis sie glaubt, dass Du vernichtet wurdest. Andersherum kann es sein, dass der Feind Deines Feindes Dir Hilfe zukommen lässt. Hintergründe dafür sollten mit der SL abgeklärt werden und bieten Stoff für eine nette Geschichte.

Mangelhaftes Verständnis (Incomplete Understanding) (1 Punkt)

Irgendwie konntest Du Dir einfach nicht alles merken - oder willst es auch einfach nicht - was mit der Camarilla und den Traditionen zu tun hat und wie man mit ihnen umgeht. Irgendwann wirst Du noch mal einen Fehler machen, die Frage ist nur wann. Zum Beispiel: Der Spieler ist anerkannt, kann aber die Traditionen nicht auswendig und kennt

sich mit den Prozeduren in einer Camarilla-Domäne (z.B. die Vorstellung) nicht aus. Die Probleme kommen von ganz allein und wer weiß, vielleicht lernt der Charakter es ja doch noch (Kostet aber 3 Erfahrungspunkte). Die ist ebenfalls ein Nachteil, der viel Fingerspitzengefühl beim Spiel bedeutet.

Rekrutierungsoffer (Recruitment Target) (1 Punkt)

Dieser Nachteil kann nur von Charakteren genommen werden, die nicht dem Sabbat angehören. Der Sabbat hat äußerstes Interesse daran, Dich zu rekrutieren, ob Du willst oder nicht. Immer wieder wird es Versuche geben, Dich zu überzeugen oder zu entführen. Das Charakterkonzept sollte natürlich so sein, dass die Figur nicht zum Sabbat gehören möchte, aber sie interessant für diesen ist. Dies wird dich immer wieder in Probleme stürzen.

Rivalisierende Erzeuger (Rival Sires) (2 Punkte)

Gleich zwei Kainiten möchten Dich gerne zeugen. Der eine ist erfolgreich, der andere nicht und dieser ist nicht glücklich darüber. Dieser versucht sogar aktiv, Deinem Erzeuger und Dir zu schaden, so stark ist sein Zorn über seine Niederlage. Dieser NSC wird zusammen mit der SL besprochen.

Schützling (Ward) (3 Punkte)

Du beschützt hingebungsvoll einen Sterblichen, deinen Schützling. Warum dies so ist, bestimmst Du. Es kann eine Liebe, ein Talent, ein Freund sein oder jemand, mit dem Du aufgrund vergangener Ereignisse oder nur Erinnerungen an vergangenes etwas verbindest, so dass diese Person deinen Schutz erfährt. Wie das Schicksal so manchmal schlägt, werden solche Schützlinge leider manchmal in die Geschichte involviert und vielleicht auch auftaucht.

Sympathisant (Sympathizer) (1 Punkt)

Du wirst irgendwann innerhalb der ersten Zeit, die Du in der Domäne verbringst (3 Monate), dich öffentlich äußern, dass du einigen Zielen des Sabbats und seiner Politik Sympathien entgegenbringst (während Du der Camarilla angehörst, versteht sich). Auch später wirst Du hin und wieder diese Sympathien äußern.

Verdrehtes Sektenwissen (Twisted Upbringing) (2 Punkte)

Dein Erzeuger war sehr böse veranlagt und hat Dich über die Vampirgesellschaft falsch aufgeklärt und mit falschem Wissen gefüttert (Verhalten, Ämter, Sekte, Etikette). Daher gehst Du von völlig anderen Ausgangspunkten aus, wenn Vampire miteinander verkehren und interagieren. Nach einer gewissen Zeit kann man durch ein paar harte Lektionen, sein Wissen anpassen und sich integrieren (Was 6 Erfahrungspunkte kostet). Zu Beginn wirst Du natürlich anderen nicht glauben und davon ausgehen, dass man Dich „hinters Licht“ führen will.

Wahnsinniger Erzeuger (Insane Sire) (1 Punkt)

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

8.2.4 Übernatürlich (Supernatural)

Dunkle Bestimmung (Dark fate) (6 Punkte)

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

Griff eines Verdammten (Grip of a Damned) (4 Punkte)

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

Lichtempfindlich (Light Sensitive) (2 Punkte)

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

Magische Empfänglichkeit (Magic Susceptibility) (2 Punkte)

Aufgrund einer unbekannten Ursache bist Du gegenüber magischen Effekten, die Dich betreffen, besonders anfällig. Die Wirkungsdauer wird verdoppelt und du hast eine um eine um 2 verminderten Wert beim Widerstehen gegen Magie (siehe: Widerstehen gegen geistige Disziplinen). Dies betrifft Thaumaturgie (Pfade und Rituale), aber auch die Magie der Sterblichen und anderer magiebegabten Wesen (Feen, Werwölfe).

Schwäche gegen Knoblauch (Repulsed by Garlic) (1 Punkt)

Du verträgst keinen Knoblauch und schon der geringste Geruch davon vertreibt dich aus einem Zimmer oder auf 20 m Abstand. Um zu bleiben, musst Du jede Minute einen Punkt Willenskraft ausgeben.

Schwäche gegen Kreuze (Repelled by Crosses) (3 Punkte)

Du wirst vom Anblick heiliger Symbole von einer großen Panik ergriffen. Wenn Du ein heiliges Symbol siehst, musst Du 1 Punkt Willenskraft pro Runde ausgeben, um nicht für den Rest der Szene davonzurennen. Des Weiteren erhältst Du von der Berührung eines solch heiligen Symbols (welches noch nicht einmal „Wahren Glauben“ haben muss) schweren Schaden.

Schwäche gegen Silber (Vulnerability to Silver) (2 Punkte)

Du hast eine Verwundbarkeit gegen Silber, die sehr stark ist. Daher erhältst Du automatisch durch die Schadenseinwirkung von silbernen Waffen (Messer, Kugeln, Schwerter, etc.) schweren Schaden. Die Berührung von silbernen oder versilberten Gegenständen ist schon äußerst unangenehm.

Spuk (Haunted) (3 Punkte)

Du wirst von einem ärgerlichen und gequälten Geist heimgesucht, vermutlich handelt es sich dabei um eines deiner ersten Opfer. Dieser Geist versucht Dich zu behindern, vor allem, wenn Du Dich ernährst, und versucht so gut es kann, seinen Ärger auf dich und alle in der Nähe anwesenden Personen abzuladen. Die genaue Art und Beschreibung des Geistes mit Werten obliegt der SL.

Unheilige Ausstrahlung (Beacon of the Unholy) (1 Punkt)

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

Unheimliche Erscheinung (Eerie Presence) (2 Punkte)

Sterbliche fühlen sich in Deiner Gegenwart sehr unwohl, da sie unterbewusst mitbekommen, dass Du ein Untoter bist. Es wird dir schwer fallen mit diesem Nachteil selbst Einflüsse in der Sterblichen Welt aufzubauen.

Verflucht (Cursed) (1-5 Punkte)

Du leidest unter einem übernatürlichen Fluch. Die Stärke und die Auswirkung hängen davon ab, wie hoch man diesen Nachteil wählt.

- Wenn Du ein Geheimnis weitergibst, das man Dir anvertraut hat, wird sich der Verratene an Dir rächen. (1 Punkt)
- Du stotterst, wenn Du beschreiben möchtest, was Du gesehen oder gehört hast. (2 Punkte)
- Gegenstände zerbrechen oder hören auf zu funktionieren, wenn Du sie benutzen willst. (handgroße Objekte) (3 Punkte)
- Alle Personen, die Dir nahe stehen oder die Du liebst, werden über kurz oder lang zu Feinden. (4 Punkte)
- All Deine erfolgreichen Taten und Siege werden auf irgendeine Art und Weise zunichte oder Dir aberkannt. (5 Punkte)

Verlorene Clansdisziplin (Lost Discipline) (6 Punkte)

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

9 Archetypen für Wesen und Verhalten

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

Abweichler

Es gibt immer Leute, die nicht ins Schema passen, und Sie sind eine solche Missgeburt. Ihre Glaubensüberzeugungen, Motivationen und Ihr Begriff von Anstand stehen im Gegensatz zum Status Quo. Sie sind weniger ein zielloser Rebell als ein unabhängiger Denker, der nicht in die Gesellschaft gehört, in der er aufgewachsen ist. Die Moral anderer ist ihnen scheißegal, aber Sie hängen ihrem eigenen, seltsamen Verhaltenskodex an. Abweichler sind in der Regel unehrerbietig, und manche haben wirklich bizarre Vorlieben und Begierden. Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie der Gesellschaft und ihren Vorschriften unbeschadet eins auswaschen können (nicht der sterblichen, sondern der Vampirischen Gesellschaft!).

Architekt

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

Autokrat

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

Schatten

Sie verbergen Ihre Geheimnisse vor anderen. Was noch wichtiger ist, Sie verbergen Ihr wahres Ich. Wer Sie versteht, kann Sie auch verletzen, also darf niemand herausfinden, was wirklich in Ihnen vorgeht, oder es auch nur errahnen. Geben Sie sowenig wie möglich von sich preis - nehmen Sie eine falsche Persönlichkeit an, wenn Sie wollen, aber vergewissern Sie sich, dass niemand die Wahrheit über Sie herausfindet. Wissen ist Macht, und wer etwas über Sie weiß, kann alles mit Ihnen tun, was er will. Sie gewinnen einen WP zurück, wann immer ein anderer zugibt, dass er Sie nicht verstehen kann, oder wenn jemand eine falsche Vermutung über Sie äußert, die ihnen einen Vorteil verschafft.

Avantgardist

Sie müssen immer im Vordergrund stehen - immer der Erste, der eine Neuigkeit, einen Tanz oder einen Modetrend kennt, oder der eine Entdeckung im Bereich der schönen Künste macht. Nichts kann Sie mehr ärgern, als Neuigkeiten nur aus zweiter Hand zu erfahren oder von irgendjemand anderem etwas über eine neue, heiße Band zu erfahren. Neue Entdeckungen sind Ihr Leben, und Sie beschäftigen sich die meiste Zeit damit, immer auf dem Laufenden zu bleiben. Schließlich gilt: Wenn Sie nicht im Vordergrund stehen, stehen Sie nirgendwo. Gewinnen Sie einen WP zurück, wenn Sie als erster Neuigkeit hören oder eine bemerkenswerte Entdeckung machen.

Bonvivant

Das Leben ist witzlos, oberflächlich und bedeutungslos - lassen sie es sich also so gut gehen wie möglich. Rom mag brennen, Sie aber werden Wein trinken und Lieder singen. In ihrem hedonistischen, sinnlichen Leben des Weichlings und Partylöwen haben die Worte Strenge, Selbstverleumdung und Selbstdisziplin keinen Platz. Sie ziehen das Konzept der sofortigen Gratifikation eindeutig vor. Dennoch haben sie nichts gegen ein wenig harte Arbeit, solange nach ihrer Vollendung der Spaß Sie erwartet. Die meisten Bonvivants haben wenig Selbstbeherrschung, weil sie den Exzess so sehr lieben. Sie gewinnen WP zurück, wenn es ihnen wirklich gut geht und Sie ihrer Laune richtig Ausdruck

geben können.

Büßer

Sie sind unwürdig. Sie sind schändlich, wertlos und ohne jede Tugend. Sie haben kein Recht zu Existieren und erst recht keine Chance auf Erlösung. Entweder wegen eines eklatanten Mangels an Selbstachtung oder aufgrund eines schrecklichen Traumas in Ihrer Vergangenheit fühlen Sie sich verpflichtet Ihr Leben damit zu verbringen, für das zu büßen was Sie sind was Sie nicht sind oder was Sie getan haben. Sie schulden es der Schöpfung, Busse zu tun für das Verbrechen Ihrer Existenz. Sie mühen sich Nacht für Nacht, Ihre Schwächen zu überwinden, und Ihr nächtlicher Traum ist es, sie schließlich doch zu überwinden. Aber Sie wissen, dass Sie schwach sind und jenseits aller Hoffnung. Sie gewinnen einen WP zurück, wenn Sie es schaffen, für jemanden eine gute Tat zu tun, für den Sie (in Wirklichkeit oder in Ihrer Einbildung) eine Unannehmlichkeit, eine Plage oder eine Gefahr waren, Für besonders herausragende Akte der Busse oder Wiedergutmachung kann der Erzähler Ihnen auch zwei oder sogar drei Punkte zugestehen.

Direktor

Sie verachten Chaos und Unordnung und neigen dazu, die Kontrolle zu übernehmen und die Dinge zu organisieren, um der Anarchie entgegenzuwirken. Sie haben gerne etwas zu sagen, leben fürs Organisieren und bemühen sich aus Gewohnheit, für einen reibungslosen Ablauf der Dinge zu sorgen. Sie vertrauen unbedingt auf ihr eigenes Urteil und neigen dazu, in einem Schwarz-Weiß-Raster zu denken: „Das wird nicht klappen!“, „Man kann dies auf zwei Arten machen - auf meine und auf die falsche!“ Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn Sie eine Gruppe leiten dürfen und eine bedeutende Aufgabe erledigen.

Edler Ritter

Sie sind so tollkühn, unerschrocken, tapfer und furchtlos, wie man sein muss, um Ihre Pflicht zu erfüllen. Sie sind ein wahrer Held, der versucht, nach seinen glorreichen Idealen und seinem ausgeprägten Gerechtigkeitsinn zu leben. Indem Sie das Gute beschützen, versuchen Sie, die Gesellschaft zu bewahren, die Sie zu dem gemacht haben, was Sie sind. Wenn Ihr Wesen Edler Ritter ist und Ihre Menschlichkeit jemals unter vier fallen sollte, müssen Sie ein neues Wesen wählen. Sie hassen wahrscheinlich Abweichler wenn Sie auch nicht immer in der Lage sind, sie als solche zu erkennen. Sie gewinnen drei Willenskraft zurück, wenn es Ihnen gelingt, eine bedeutende Aufgabe zu erledigen, die eine positive Wirkung auf die Gruppe hat, der Sie angehören.

Ehrenmann

Sie haben ein gemäßigtes Temperament und halten sich weitestgehend zurück, wenn es darum geht, jemanden anzulügen oder ihm etwas zu stehlen. Sie wurden erzogen, um ehrlich und offen zu leben und um gut zu Ihren Mitmenschen zu sein. Sie haben von jeher Ihr Leben (und Unleben) nach diesen Prinzipien geführt. Sie sind kein Dogmatiker und bestehen auch nicht darauf, dass andere so leben müssen, wie Sie es tun, auch haben Sie sich keine komplizierte Ansammlung von Regeln geschaffen. Sie sind flexibel in Ihrem Verhalten, achten jedoch immer sorgfältig darauf, dass Sie Ihre Grundsätze nicht verletzen. Sie gewinnen fünf Willenskraftpunkte zurück, wenn Ihre Ehrlichkeit Ihnen oder Ihren Freunden in irgendeiner Weise schadet, sich aber später herausstellt, dass sie Ihnen eigentlich geholfen hat Mit anderen Worten, Ihre Ehrlichkeit hat schlussendlich den richtigen Weg gewiesen, auch von einem pragmatischen Standpunkt aus.

Einzelgänger

Sie sind immer allein, selbst mitten in einer Menschenmenge. Sie sind der Wanderer, der Jäger, der einsame Wolf. Andere mögen Sie zwar für einsam, alleingelassen, isoliert oder entfremdet hatten, doch in Wirklichkeit ziehen Sie Ihre eigene Gesellschaft der anderer vor. Es gibt viele verschiedene Gründe, warum das so sein könnte: Sie verstehen die Leute nicht, Sie verstehen die Leute zu gut, die Leute mögen Sie nicht, die Leute mögen Sie zu sehr oder Sie sind einfach in Gedanken versunken. Ihre Gründe gehen nur Sie etwas an. Wenn es Ihnen gelingt, allein und ohne Hilfe anderer eine Bedeutende Aufgabe zu erledigen, die der Gruppe jedoch auf irgendeine Weise hilft, gewinnen Sie Willenskraft je nach Bedeutung des Vollbrachten zurück.

Fanatiker

Sie werden von einer Überzeugung verzehrt; zum Guten oder zum Bösen ist sie der Hauptantrieb Ihres Lebens. Ihr gilt jeder Tropfen Blut und Leidenschaft, den Sie besitzen; Sie können tatsächlich starke Schuldgefühle entwickeln, wenn Sie Zeit auf etwas anderes verwenden. Sie werden sich durch nichts aufhalten lassen - zumindest durch nichts, was Sie überwinden können. Sie und ihre Umwelt mögen darunter leiden, aber ihre Überzeugung ist alles - der Zweck heiligt die Mittel. Ehe das Spiel beginnt, sollten Sie unbedingt Ihre Überzeugung beschreiben und festlegen, wie sie Ihr Verhalten beeinflussen kann. Sie gewinnen WP zurück, wenn Ihnen etwas gelingt, das ihre Überzeugung nutzt.

Feigling

Sich kopfüber in den Ärger (oder in irgendwas anderes) zu stürzen ist eine Taktik für Narren und Optimisten. Der vernünftige Weg, um mit Problemen klarzukommen, ist, ihnen kein Ziel zu bieten. Mögen auch einige Leute Sie beschuldigen, dass Sie den Kopf in den Sand stecken, müssen sie doch zugeben, dass er immerhin schon seit einiger Zeit auf Ihren Schultern sitzt und sich daran so schnell nichts ändern wird. Sie stellen sich niemals den Dingen, denen Sie ausweichen können, und bieten einer Sache nur die Stirn, wenn Sie keine andere Möglichkeit haben. Mut gehört nicht unbedingt zur Liste Ihrer Tugenden, aber auf der anderen Seite ist nur ein schmaler Grat zwischen Mut und Dummheit. Sie gewinnen einen Willenskraftpunkt zurück, wenn Sie einem Problem oder einer Situation ausweichen können, ohne sich damit wirklich befassen zu müssen.

Gigolo

Sie sind ebenso flamboyant wie amoralisch; manche sehen Sie als Spitzbuben, als Don Juan, als Wüstling, als Buhle oder einfach nur als Salonlöwe - Sie selbst aber sehen sich als all das. Als vollendeter Schauspieler, der es liebt, aus allem eine große Schau zu machen, fesselt nichts Ihre Aufmerksamkeit stärker als ein wohlmeinendes Publikum. Sie lieben die Leute, und noch mehr lieben sie es, sie zu beeindrucken. Sie sind zwar vielleicht ein hervorragender Liebhaber, aber die Jagd macht Ihnen fast soviel Spaß wie der Akt selbst. Gigolos unterscheiden sich stark in Temperament und Ehrgeiz und haben weniger mehr gemeinsam als ihre Vorliebe für die ihnen geltenden Aufmerksamkeit. Sie gewinnen WP zurück, wenn es ihnen gelingt, jemanden anderen zu blenden oder zu beeindrucken.

Griesgram

Sie sind im tiefsten ihres Herzens jähzornig und geizig, nehmen alles ernst und können dem Leben kaum ein heitere Seite abgewinnen (obwohl Sie vielleicht einen ätzenden Humor haben). Zynismus ist Ihr zweiter Vorname; er ist das Maß, nach dem Sie alles im Leben beurteilen. Sie haben eine sehr klare Vorstellung davon, wie die Dinge laufen, besonders, wenn es um den Zirkus menschlichen Bestrebens geht. Die törichten Handlungen anderer haben schon lange aufgehört, Sie zu überraschen. Sie gewinnen WP zurück, wenn jemand, genau wie sie es vorausgesagt haben, etwas Dummes tut. Sie müssen es entweder laut den anderen Charakteren gegenüber oder im Stillen der SL gegenüber voraussagen.

Helfer

Sie versuchen stets, anderen zu helfen und kämpfen darum, die Bedürfnisse und das Leid der vom Schicksal Benachteiligten zu lindern. Ihre Umwelt hängt von Ihrer Stabilität und Stärke ab, um ihrerseits stabil und auf dem rechten Weg bleiben zu können. An Sie wendet man sich, wenn man ein Problem hat. Sie gewinnen WP zurück, wenn Sie jemand anderen erfolgreich beschützen oder pflegen. Ein ermutigendes Lächeln oder eine Schulter zum Anlehnen können im richtigen Augenblick schon genügen.

Kind

Sie sind in Ihrer Persönlichkeit und in Ihrem Temperament noch unreif: ein Kind, das nie erwachsen geworden ist. Obwohl Sie für sich selbst sorgen können, ziehen Sie die Sicherheit einer behüteten Umgebung vor. Oft suchen Sie jemanden, der auf Sie Acht gibt - eine Art Beschützer. Manche betrachten Sie als verzogenes Gör, während andere Sie als Unschuldengel sehen, vom Bösen der Welt unberührt. Dies ist ein sehr verbreiteter Archetyp unter Kainskindern, die geschaffen wurden, als sie jung waren und danach geistig, nicht aber gefühlsmäßig reifen. Sie gewinnen WP zurück, wenn jemand etwas tut, um Ihnen zu helfen, ohne offensichtlich selbst einen Vorteil daraus zu ziehen.

Kritiker

Nichts auf der Welt sollte einfach so ohne gründliche Prüfung und Untersuchung akzeptiert werden. Nichts ist jemals perfekt, und Fehler müssen deutlich gemacht werden, damit man das Gute überhaupt erst erkennt. Ihre Ansprüche sind hoch, und Sie sind der festen Überzeugung, dass sie trotzdem erfüllt werden müssen. Sie ermutigen andere, die gleichen Ideale wie Sie zu verfolgen, denn Gleichgültigkeit und niedrige Normen reduzieren die Lebensqualität allen. Sie suchen die Fehler in jeder Person und jeder Sache, mit der Sie in Berührung kommen, und stellen sie heraus. Sie sind niemals mit irgendetwas zufrieden, das nicht perfekt ist, solange es nicht in Ihnen selbst ist - schließlich sind Sie kein Perfektionist! Sie gewinnen einen Willenskraftpunkt zurück, wenn Sie einen bedeutsamen Fehler entdecken, der anderen entgangen ist.

Konformist

Sie sind ein Mitläufer. Es ist nicht ihr Stil, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen. Sie können sich leicht einfinden, einstimmen, einfügen, fügen und abfinden, egal, in welcher neuen Situation Sie sich befinden. Sie fliegen dem strahlenden Stern zu, der Person, die Sie für am Besten halten, und setzen auf sie. Für Sie ist es sowohl schwierig als widerwärtig, gegen den Strom zu schwimmen oder zu rebellieren. Sie hassen Inkonsistenz und Instabilität und wissen, dass sie sich dem Chaos entgegenstellen, indem Sie starke Führungspersönlichkeiten unterstützen. Alle stabilen Gruppen brauchen in irgendeiner Weise Konformisten. Sie gewinnen WP, wenn Ihrer Gruppe aufgrund Ihrer Unterstützung und Hilfe etwas gelingt.

Lobsuchender

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

Sie gewinnen einen Willenskraftpunkt zurück, wenn ein anderer Charakter Sie ohne Aufforderung lobt, bewundert oder seine Wertschätzung für Sie ausdrückt. Wenn die Anerkennung besonders groß ist oder der andere Charakter besonders mächtig ist oder bewundert wird, gesteht der Erzähler Ihnen eventuell zusätzliche Punkte zu.

Manipulator

Sie waren schon immer von anderen fasziniert. Warum verhalten sich Menschen, wie sie es tun? Welche Gedanken und Gefühle beeinflussen ihre Handlungen? Die Gedankengänge, die die Entscheidungen der Menschen beeinflussen, machen Sie neugierig. Manchmal bekommt man wichtige Informationen, indem man Leute einfach nur nach Ihren Handlungen befragt, aber oft verstehen die Leute auch gar nicht ihre eigenen Motive und Bedenken. In solchen Fällen ist es viel einfacher, Situationen herbeizuführen, Experimente vorzubereiten, wenn man es so nennen will - um zu sehen, wie Menschen sich verhalten. Sie versuchen, diese Situationen zu ihrem persönlichen Vorteil zu manipulieren, um weitere Informationen über die ausgewählten Subjekte zu erhalten. Einige werden diese Experimente grausam nennen, aber für Sie sind sie nichts weiter als eine wissenschaftliche Notwendigkeit. Sie gewinnen Willenskraft zurück, wann immer Sie einen Vorfall oder eine Situation herbeiführen können, die es Ihnen erlaubt neue Einsichten in die Psyche Ihres Opfers zu gewinnen.

Masochist

Sie mögen es, Ihre Grenzen zu erforschen und auszuprobieren, wie viel Sie aushalten können - wie viel Schmerz Sie ertragen können, bevor Sie zusammenbrechen. Sie finden eine gewisse Befriedigung darin, erniedrigt, verletzt oder sogar verstümmelt zu werden, besonders dann, wenn Sie selbst die Ursache für Ihren Schmerz sind und eine gewisse Kontrolle darüber haben. Sie wissen, dass Ihre Bedürfnisse von anderen als pervers betrachtet werden, aber Sie wissen auch, dass Sie nicht verrückt sind. Sie sind einfach so, wie Sie sind. Sie gewinnen zwei Willenskraftpunkte zurück, wenn Sie einen neuen Weg zu leiden finden.

Märtyrer

Jeder besitzt den Märtyrerinstinkt, aber wenige handeln danach. Noch weniger Leute leben das Leben eines Märtyrers, Sie aber sind einer. Ihr Verlangen nach Selbstaufopferung erwächst entweder aus einem niedrigen Selbstwertgefühl, dem Gefühl mangelnder Selbstbeherrschung oder einer tiefgehenden Liebe. Sie können für Ihren Glauben und Ihre Ideale langes, schweres Leiden erdulden. Im schlimmsten Falle erwartet ein Märtyrer für sein Leid Sympathie und Aufmerksamkeit und mag gar Schmerz oder Verlust vortäuschen oder übertreiben. Im besten Falle wird sich ein Märtyrer entschließen, lieber Verletzung oder gar den Letzten Tod in Kauf zu nehmen, anstatt seine Religion, seine Glaubensüberzeugungen, seine Prinzipien, eine gute Sache oder seine Freunde aufzugeben. Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn Sie sich in tatsächlicher und unmittelbarer Weise für ihre Glaubensüberzeugungen oder ein anderes Wesen opfern.

Monster

Das Monster ist eine Kreatur der Finsternis und benimmt sich auch so. Das Böse und das Leid sind sein Handwerkzeug, welches es benutzt, wo immer es hinkommt. Es ist sich für keine Schurkerei zu schade, jeder Schmerz wird zugefügt und jede Lüge geäußert. Das Monster begeht böse Taten nicht um ihrer selbst willen, sondern eher, um zu verstehen, was aus ihm geworden ist. Viele degenerierte Ahnen und instabile Individuen sind Beispiele für den Archetyp des Monsters. Finstere Taten frischen die Willenskraft des Monsters auf. Der Charakter sollte sich eine spezifische Scheußlichkeit aussuchen und WP regenerieren, wenn er dieser nachgeht. Beispielsweise regeneriert ein Versucher WP, wenn er eine Person zum Bösen verführt oder ein Abtrünniger, wenn er den Glauben anderer

erschüttert.

Narr

Sie sind der Spaßmacher, der Idiot, der Possenreißer, der Clown oder Komiker, der bis in alle Ewigkeit über sich selbst und alle anderen lacht. In jeder Situation suchen Sie ständig den Humor und bemühen sich stets, gegen die Gezeiten der Depression in ihnen anzukämpfen. Sie hassen Leid und Schmerz und versuchen ständig, andere von der dunklen Seite des Lebens abzulenken. Manchmal werden Sie fast alles geben, um zu vergessen, dass es den Schmerz gibt. Ihre besondere Art von Humor gefällt Ihren Freunden vielleicht nicht immer, aber ihnen hilft sie. Manche Narren schaffen es, dem Schmerz zu entgehen und sind wirklich glücklich, aber die meisten finden nie Erlösung. Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn die Leute um Sie herum mit dem Werkzeug des Humors aufrichten, besonders wenn Sie dabei Ihrem eigenen Schmerz entkommen können.

Optimist

„Alles wird sich irgendwann zum Guten wenden.“ Das ist Ihr Motto, und Sie wissen, wenn Sie nur fröhlich bleiben und aufhören, sich Sorgen zu machen, werden Ihre Probleme niemals für immer bei Ihnen bleiben. Einige nennen Sie einen Narren, aber auch diese Leute müssen zugeben, dass Sie fröhlicher sind als sie selbst. Natürlich werden Sie von Zeit zu Zeit auf Schwierigkeiten stoßen, aber es bringt trotzdem nichts, sich schon vorher zu Tode zu sorgen. Don't worry be happy, und machen Sie sich einen schönen Tag. Sie gewinnen einen Willenskraftpunkt zurück, wenn sich alles zum Besten wendet, genauso, wie Sie es vorausgesagt haben. Sie müssen das Ergebnis vorhersagen, entweder zu den anderen Charakteren oder zu sich selbst (spricht mit der SL).

Pädagoge

Sie sind in einigen Ecken der Welt gewesen, haben einige Dinge gesehen und haben ein paar Dinge auf dem Weg aufgelesen - und Sie haben Spaß daran, allen anderen zu erzählen, was Sie gelernt haben. Lehren ist Ihre Berufung, wenn auch nicht notwendigerweise Ihr Beruf. Sie haben in Ihrem Leben schon miterleben müssen, wie Unerfahrenheit und Ignoranz zu allem möglichen Elend und Unglück geführt haben, und dieses Wissen schmerzt Sie zu sehr; um einfach nur dazustehen und zuzusehen. Sie haben sich der Weitergabe dessen, was Sie gelernt haben, verschrieben, um anderen damit zu helfen - es geht nicht nur um Fertigkeiten und Kenntnisse, sondern auch die weniger greifbaren Dinge wie Weisheit und Erfahrung. Wenn man Ihnen die Chance lässt, können Sie anderen stundenlang Vorträge halten. Sie gewinnen einen Willenskraftpunkt zurück, wenn Sie bemerken, dass jemand von dem profitiert hat, was Sie ihm beigebracht oder gezeigt haben.

Perfektionist

Sie können Unvollkommenheit nicht ertragen, nicht bei anderen und noch weniger bei Ihnen selbst. Genauso wenig können Sie diejenigen ertragen, die nicht alles tun, was sie tun könnten, um das beste Ergebnis zu erzielen, um alles in Ihrem Leben nett und korrekt und sauber zu haben. Wenn Sie auch zu anderen streng sind, am kritischsten gehen Sie mit sich selbst ins Gericht - immer muss alles an seinem Platz sein, und Sie müssen immer das Beste tun und immer der Beste sein. Sie gewinnen einen Willenskraftpunkt zurück, wenn Sie etwas perfekt erledigen, ohne einen einzigen Fehler; ohne Zögern, Verwundungen, Unschlüssigkeit, Hindernisse oder Hemmungen.

Planer

Alles, was Sie tun, ist geplant. Sie machen kaum etwas aus einer spontanen Regung heraus. Ihre Pläne sind oft langwierig und aufwendig, erstrecken sich manchmal sogar über die Lebenszeit darin einbezogener Sterblicher hinaus. Selbst die Details müssen exakt festgelegt werden, denn Sie glauben, dass jede Abweichung von Ihrem einmal gefassten Plan Ihnen den Untergang bringen kann. Sie versuchen, alles in Ihrem Leben genau vorzuplanen; alles, was Sie tun, muss ein Teil Ihres großen Plans sein. Abweichungen von der Routine sind jedoch nur eine Plage, keine traumatische Erfahrung. Sie haben sich selbst durchorganisiert, sind aber nicht gestört. Sie tendieren dazu, bei allem, was Sie tun, ordentlich und präzise zu sein. Sie gewinnen drei Willenskraftpunkte zurück, wenn einer Ihrer Pläne genauso abläuft, wie Sie es sich überlegt haben.

Raubein

Sie sind als Raufbold, brutaler Kerl und harter Bursche bekannt, und es macht Ihnen Freude, die Schwachen zu quälen. Sie müssen immer Ihren Kopf durchsetzen und dulden nicht, dass Ihnen jemand krumm kommt. Sie respektieren nur Macht und Gewalt; ja, Sie achten nur diejenigen, die Ihnen ihre Macht beweisen können. Sie sehen es nicht als falsch an, anderen Ihren Willen aufzuzwingen. Nichts mögen Sie mehr als diejenigen, die Sie verachten - und davon gibt es viele - zu drangsalieren, zu bekämpfen, unter Druck zu setzen und einzuschüchtern. Gefühle wie Freundlichkeit und Mitleid sind Ihnen nicht völlig fremd, aber Sie verstecken sich vor der Erkenntnis Ihrer eigenen Schwäche hinter der Grausamkeit gegenüber anderen. Während die meisten Halunken die Schwachen verachten,

werden ein paar zu ihren Beschützern. Sie gewinnen jedes Mal Willenskraft zurück, wenn Sie eine andere Person durch Einschüchterung oder körperliche Gewalt dazu zwingen, zu tun, was Sie wollen.

Rebell

Sie sind ein unzufriedener Bilderstürmer und widerspenstiger Freigeist. Sie sind geistig so unabhängig und haben einen so freien Willen, dass Sie nicht bereit sind, sich einer bestimmten Sache oder Bewegung anzuschließen. Sie sind nur Sie selbst und wollen nur die Freiheit, Sie selbst zu sein. Sie geben keinen guten Mitläufer ab und zeichnen sich üblicherweise auch nicht durch besondere Führungsqualitäten aus (es sei denn, Ihre Anhänger sind gewillt, Ihnen überallhin zu folgen). Sie neigen dazu, Autoritäten gegenüber aufsässig bis hin zur Dummheit zu sein. Sie gewinnen jedes Mal Willenskraft zurück, wenn Ihre Rebellion gegen den Status Quo gut ausgeht.

Richter

Als Förderer, Moderator, Schiedsrichter, Vermittler und Friedensstifter versuchen Sie stets, die Dinge zum Besseren zu verändern. Sie sind stolz auf Ihre Vernunft, Ihr Urteilsvermögen und die Fähigkeit, eine vernünftige Erklärung abzuleiten, wenn man Ihnen die Fakten vorlegt. Sie bemühen sich, die Wahrheit zu verbreiten, wissen aber, wie schwer sie festzustellen ist. Sie achten die Gerechtigkeit, denn durch sie kann die Wahrheit herrschen. Ihrer Ansicht nach sind andere lediglich Ressourcen, allerdings höchst schwierig zu bewältigende und einzusetzende. Sie hassen Meinungsverschiedenheiten und Streitigkeiten und schrecken vor Dogmatismus zurück. Manchmal geben Richter gute Führungspersönlichkeiten ab, doch ihr Mangel an Vision lässt sie manchmal den Status Quo aufrechterhalten, anstatt einen besseren Weg zu suchen. Sie gewinnen jedes Mal Willenskraft zurück, wenn Sie erfolgreich die Wahrheit von einem Lügengeschinst unterscheiden oder Zerstrittene dazu bringen, sich Ihrem Urteil anzuschließen.

Schmarotzer

Warum hart arbeiten, wenn man für nichts etwas bekommen kann? Warum sich plagen, wenn man für ein paar gute Worte bekommen kann, was man will? Sie versuchen immer, den Weg des geringsten Widerstandes zu gehen, den schnellsten Weg zu Erfolg und Wohlstand. Manche Leute könnten das, was Sie tun, Schwindelei oder gar offenen Diebstahl nennen, aber Sie wissen, dass Sie einfach tun, was alle tun - Sie machen es nur besser. Außerdem ist es ein Spiel und es macht Ihnen großen Spaß, jemanden auszutricksen. Schmarotzer spielen viele Rollen. Sie können also ein Dieb, Schwindler, eine Straßenhure, ein Unternehmer, ein Trickbetrüger oder einfach ein Drückeberger sein. Sie gewinnen jedes Mal Willenskraft zurück, wenn Sie ein Ziel erreichen, indem sie mit Tricks jemand anderen dazu bringen, Ihre Wünsche zu erfüllen.

Schurke

Nur eins zählt für den Schurken: er selbst. Jedem das seine und wenn sein Tun andere behindert - Pech gehabt! Der Schurke ist aber nicht notwendigerweise ein Schläger oder Raufbold. Er will kein Herrscher sein, er will sich nur nicht beherrschen lassen! Schurken sind stolz auf ihre Unabhängigkeit. Sie haben immer ihr eigenes Wohl im Sinn; können Diebe, Kapitalisten oder Prostituierte sein. Gewinnen Sie WP zurück, wenn ihre Selbstsucht ihnen Gewinn bringt, besonders wenn sie dabei nichts riskieren und sich von niemandem bevormunden lassen.

Sensations-Junkie

Sie leben für den Moment der Gefahr; wenn das Adrenalin spürbar wird und man sich wirklich lebendig fühlt. Fallschirmspringen, Bungeejumping und Akrobatik über den Dächern der Stadt gehören gerade mal zu Ihrem Pflichtprogramm. Jeder Junkie ist hinter einer ganz bestimmten Sorte von Gift her; Ihres ist die Gefahr Anders als die meisten strengen Sie sich regelrecht an, um in gefährliche Situationen zu geraten, die Ihre Fähigkeiten bis an die Grenzen fordern. Sie trainieren und arbeiten hart, um so gut wie möglich auf diese Situationen vorbereitet zu sein, dann stürzen Sie sich mitten hinein. Dies ist es, was Sie von der breiten Masse stumpfsinniger Kretins unterscheidet, die nur durch die Gegend schleichen und sich vor ihren eigenen Schatten verstecken. Sie gewinnen einen Willenskraftpunkt zurück, wenn Sie eine besonders gewagte Tat vollbringen oder eine fast unüberwindliche Situation meistern, in die Sie sich selbst hineinmanövriert haben.

Spießer

Sie haben sieh der ungebrochenen Routine Ihrer Existenz verschrieben und weigern sich, irgendetwas zu tun, das mit Ihrer Routine und Ihrer althergebrachten Lebensweise kollidiert. Egal, wie dringend oder verdienstvoll ein einzelner Fall ist, die Bewahrung bestehender Gewohnheiten und der alltäglichen Routine ist wichtigen Individuelle Entscheidungen und Bedenken können durchaus falsch sein, während Gewohnheiten und Routine die gesammelte Weisheit aus Jahren oder sogar Jahrzehnten von Entscheidungen sind. Die Routine ist es, was die Ordnung vom Chaos unterscheidet. Eine Ausnahme ist ein gefährlicher Präzedenzfall, zwei Ausnahmen bedeuten schon den ersten Schritt in die Anarchie. Sie gewinnen jedes Mal einen Willenskraftpunkt zurück, wenn Sie es schaffen, Ihre

Gewohnheiten beizubehalten, und jedes Mal, wenn Sie es vermeiden, etwas zu überdenken oder eine Entscheidung anhand der vorliegenden Situation zu treffen. Wenn der Erzähler möchte, kann er für besonders beeindruckende Leistungen auf dem Gebiet der Verallgemeinerung auch mehr als nur einen Punkt verteilen.

Traditionalist

Sie sind orthodox, konservativ und extrem traditionell. Was gut für Sie war, als Sie jung waren, ist heute immer noch gut genug für Sie. Sie verändern sich fast nie. Im Allgemeinen haben Sie etwas gegen Veränderungen um der Veränderung willen - was für einen Sinn hätte sie? Manche mögen sie als Geizhals, Reaktionär oder einfach als alten Kauz betrachten. Sie bemühen sich, stets den Status Quo aufrecht zu erhalten. Sie gewinnen jedes Mal Willenskraft zurück, wenn Sie den Status Quo schützen und Veränderungen verhindern können.

Trickser

Der Trickser findet das Absurde in allen Dingen, egal, wie düster das Unleben auch aussehen mag - der Trickser findet immer ein Körnchen Humor darin. Sie können Leid und Schmerz nicht ab und deshalb bemühen sie sich, ihre Umwelt aufzuheitern. Manche Trickser haben sogar noch hehrere Ideale, sie stellen statische Dogmen in Frage, indem sie auf humorvolle Weise auf deren Schwachpunkte hinweisen. Komödianten, Satiriker und Sozialkritiker haben oft diesen Archetyp. Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn es ihnen gelingt, ihre Umwelt aufzuheitern - besonders, wenn sie dabei gleich noch ihren eigenen Schmerz leugnen können.

Überlebenskünstler

Egal, was passiert, Sie kommen immer mit dem Leben davon. Sie können jede äußere Gegebenheit aushalten, überstehen, sich davon erholen, sie überdauern und überleben. Wenn es hart auf hart kommt, legen Sie los. Sie reden nie vom Sterben und geben nie auf - nie! Nichts ärgert Sie so sehr, wie jemand, der nicht für Verbesserungen kämpft oder sich den namenlosen Kräften des Universums ergibt. Sie gewinnen jedes Mal Willenskraft zurück, wenn Sie durch Ihre eigene Gewitztheit und Beharrlichkeit eine schwierige Situation überleben.

Untertan

Im großen Plan der Schöpfung sind Sie klein, schwach und unfähig zu überleben. Ihre einzige Hoffnung ist es, jemanden zu finden, der mächtiger als Sie ist und ihn zu überreden, sich um Sie zu kümmern. Im Gegenzug werden Sie ihn bewundern, ihn bedienen und ihm folgen. Sie werden alles tun, was er sagt, wenn es Sie nicht in große Gefahr bringt. In Momenten der Unsicherheit werden Sie sich an die scheinbar stärkste Person anhängen und sich auf ihre Seite stellen, werden ihr verschiedene, eigentlich nutzlose Dienste anbieten und im Allgemeinen alles versuchen, um sich beliebt zu machen. Dadurch hoffen Sie, den Schutz dieser Person zu erlangen. Sie lassen sich bis ins Uferlose erniedrigen, um akzeptiert zu werden, und haben kein bisschen Stolz. Sie gewinnen einen Willenskraftpunkt zurück, wenn Sie einen stärkeren Charakter, an den Sie sich angehängt haben, dazu bringen, Sie zu verteidigen, egal, ob dies dadurch geschieht, dass er sich bei einer Diskussion auf Ihre Seite stellt oder Sie vor körperlichem Schaden schützt.

Vermittler

Die Welt ist voll mit Leuten, die etwas wollen; manchmal wollen mehrere Parteien genau das Gleiche. Einige Personen haben, was andere wollen, und wären auch bereit über einen Deal zu verhandeln, wissen aber einfach nicht, wo sie anfangen sollen. Diese Menschen haben oft große Schwierigkeiten, einander zu finden oder miteinander in Verbindung zu treten. Das ist der Punkt, wo Sie ins Spiel kommen. Sie haben sieh der Vermittlung zwischen den Leuten verschrieben - dem Erfüllen von Bedürfnissen, dem Schlichten von Streitereien und allgemein der Hilfe für Leute, die miteinander reden wollen, aber es nicht können. Sie sind der Diplomat das mittlere Kind, die Person, die ständig zwischen zwei anderen steht. Sie gewinnen einen Willenskraftpunkt zurück, wenn Sie als Mittelsmann für zwei Personen oder Gruppen fungieren, und einen weiteren Punkt, wenn Sie die Verhandlungen zu einem befriedigenden Abschluss bringen. Der Spielleiter kann Ihnen mehr als einen Punkt für besonders erfolgreiche und schwierige Vermittlungen zuerkennen.

Vertrauter

Sie verstehen die Menschen und, was noch wichtiger ist Sie mögen sie. Sie sind ein Förderer, der zuhört und Ratschläge gibt. Ihnen beichtet man Probleme, und Sie geben Ratschläge, die meistens sogar gut sind (obwohl Ihre Ratschläge manchmal eher zu Ihrem eigenen Vorteil als dem des Empfängers reichen). Sie sind sehr an anderen Leuten interessiert, und auch daran, wer und was sie sind. Persönlichkeiten faszinieren Sie, genauso wie die Krankheit und Schönheit des menschlichen Wesens. Sie gewinnen einen Willenskraftpunkt zurück, wenn jemand Ihnen etwas aus seinem persönlichen oder intimen Bereich anvertraut.

Visionär

Es gibt sehr wenige Leute, die tapfer, stark oder fantasievoll genug sind, um über die erstickende Umarmung der Gesellschaft und des weltlichen Denkens hinauszublicken und mehr zu sehen. Die Gesellschaft behandelt solche Leute sowohl mit Respekt als auch mit Verachtung - denn der Visionär verdirbt die Gesellschaft ebenso, wie er sie in die Zukunft führt. Sie mögen ein Spiritualist, ein Schamane, ein New-Age-Anhänger, ein Mystiker, ein Philosoph oder ein Erfinder sein, aber was immer Sie sind, Sie suchen immer mehr. Sie schauen jenseits der Grenzen herkömmlicher Vorstellungskraft und schaffen neue Möglichkeiten. Sie mögen zwar nicht mit beiden Füßen auf dem Boden stehen und zur Tollpatschigkeit neigen, aber Sie sind voller neuer Ideen und Wahrnehmungen. Sie gewinnen jedes Mal Willenskraft zurück, wenn Sie andere überzeugen können, an Ihre Träume zu glauben und den Weg einzuschlagen, den Ihre Vision von der Zukunft vorgibt.

Wettkämpfer

Sie werden von dem unbändigen Verlangen getrieben, unter allen Umständen gewinnen zu müssen. Die Erregung des Sieges ist die einzige Erregung, die Sie jemals verspüren; sie ist die Triebfeder Ihres Daseins. Sie betrachten das Leben als Wettstreit und die Gesellschaft als Zerteilung aus Siegern und Verlierern. Sie glauben an die Richtigkeit all der Macho-Sprüche aus der Geschäftswelt: „Wenn Du nicht der Leitwolf bist, ändert sich die Aussicht nie.“ „Es gibt keinen Trostpreis für den Zweiten!“ „Es heißt: Fressen oder gefressen werden!“ Sie versuchen jede Situation zu einem Wettkampf zu gestalten, denn nur so können Sie sich überhaupt mit einer Sache näher befassen. Sie sind zwar in der Lage, mit anderen zusammenzuarbeiten, aber nur indem Sie die Interaktionen in der Gruppe in einen weiteren Wettbewerb verwandeln: Sie müssen der Anführer sein, oder auch der Produktivste, oder der Unentbehrlichste, oder der Beliebteste - egal, worum es geht Hauptsache, Sie gewinnen auf die eine oder andere Art und Weise. Sie gewinnen Willenskraft zurück, wenn sie bei einem Test oder Herausforderung erfolgreich sind.

Zelebrant

Der Zelebrant hat Spaß an der Sache, für die er sich einsetzt. Ob die Leidenschaft des Charakters nun dem Kampf, dem religiösen Eifer, der Auseinandersetzung mit seinen Rivalen oder dem Lesen guter Bücher gilt - sie gibt dem Zelebranten die Kraft, gegen Widrigkeiten zu bestehen. Wenn er Gelegenheit dazu hat, geht er seiner Leidenschaft so intensiv wie möglich nach. Im Gegensatz zum Fanatiker tut er dies aber nicht aus Pflichtgefühl, sondern vielmehr Enthusiasmus. Kreuzritter, Hippies, Politaktivisten und Kunstsammler haben oft dieses Wesen. Sie gewinnen WP zurück, wenn sie ihrer Sache nachgehen oder einen anderen Charakter zur selben Leidenschaft bekehren

10 Geistesstörungen

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

10.1 INFORMATIONEN ÜBER PSYCHOSEN UND GEISTESKRANKHEITEN

Wie entstehen Psychosen überhaupt? Die menschliche Psyche ist tagtäglich enormen Belastungen ausgesetzt, die sie manchmal mehr und manchmal weniger stark beschädigen und am Arbeiten hindern. Das Gehirn hat für solche Vorfälle bestimmte Gegenmaßnahmen, um so gut wie möglich weiter zu funktionieren. Es entwickelt bestimmte „Überbrückungsmaßnahmen“, die im Grunde folgendes bewirken: Das Gehirn ist in seiner Arbeit eingeschränkt, es ist aber noch fähig zu arbeiten. Eine Geistesstörung ist also im Grunde nichts anderes, als eine Schutzmethode des Gehirns, wenn die Psyche eine Belastung erlebt hat, die sie eigentlich nicht überstehen würde. (Ein sehr gutes Beispiel hierfür kann man in Terry Gilliams „König der Fischer“ sehen). Die Stärke und die Art der Schutzmethoden, die die Psyche entwickelt, sind vom Vorfall und dem Charakter der betreffenden Person abhängig. Eine weitere wichtige Tatsache ist, dass diese Geistesstörungen nicht ständig auftreten. Das Gehirn und die Psyche funktionieren ja im Grunde genommen immer noch normal weiter - außer eine Situation (alles nur Erdenkliche: Farben, Geräusche, Personen, Plätze, Vorfälle...) tritt auf, die vom Gehirn, aus welchen Gründen auch immer, mit dem Vorfall, der die Psychose verursachte, assoziiert werden. Erst dann wird der Schutzmechanismus, also die

Geistesstörung, „aktiviert“. • Beispiel: John Smith ist in einen schrecklichen Autounfall mit Todesfolgen verwickelt. Noch Stunden nach dem Unfall kann er sich an die Schreie der Unfallopfer, die einen langsamen Tod starben, und an den grausam lauten Knall des Aufpralls erinnern. Tief in seinem Inneren entsteht eine Assoziation zwischen dem Knall und dem Unfall. John ist im Grunde ein normaler Bürger wie alle anderen auch - nur immer, wenn er einen lauten Knall hört, beginnen sich die lang verstummten Schreie der toten Unfallopfer wieder in seinem Kopf zu erheben - so laut, dass er nur noch sie und nichts anderes mehr hören kann. Doch wie reagiert der Geistesranke selbst auf seine Geistesstörung? In der Regel weiß der Betroffene nicht, dass er an einer Psychose leidet, und warum. Er kann sich vielleicht nicht einmal daran erinnern, was für ein Vorfall sie auslösen hätte können, weil er ihn schon verdrängt hat. Das macht sie so unberechenbar. Sie haben keine Ahnung, wie sie ihre Psychosen kontrollieren können, weil sie nicht wissen, warum und wann sie sie haben - geschweige denn, dass sie sie haben! Die meisten Personen reagieren verunsichert oder verängstigt, sollten sie auf ihre Geistesstörung angesprochen werden. Viele reagieren sogar äußerst wütend auf Andeutungen dieser Art! Wie schon gesagt, er Sie sehen sich nicht als wahnsinnig und werden sich auch allen Andeutungen in dieser Hinsicht verschließen. Wäre der Betroffene sich seiner Geisteskrankheit bewusst, wäre die ganze Schutz- und Abschirmfunktion der Psychose hinfällig. Abschließend sei erwähnt, dass nicht alle Geistesstörungen - wenigstens im klinischen Sinn - Psychosen sein müssen. Schizophrenie & Störungen in der Persönlichkeitsentwicklung zum Beispiel (Narzissmus etc.) sind eigenständige Krankheitsbilder. Diese werden auch notwendigerweise durch direkt zuordbare äußere Einflüsse ausgelöst. Viele Geistesstörungen sind hingegen auch Symptome einer physischen Erkrankung (Hirnschäden aller Art, schiefstehende Hormone & Elektrolyte, Schäden am Erbgut, etc).

10.2 TYPISCHE BEISPIELE FÜR GEISTESKRANKHEITEN

- Delusionaler Wahnsinn: Der Charakter glaubt eine Berühmtheit, ein Superheld oder Gott zu sein.
- Dementia Praecox: Dem Charakter ist alles egal. Er setzt sich irgendwo hin und bleibt dort. Nur lebenserhaltende Dinge sind wichtig genug um sie auszuführen.
- Emotionslos: Deine Welt ist die Logik, Gefühle haben darin keinen Platz. Aber ab und an kommen sie doch durch. Du wirkst kalt und abweisend.
- Halluzinatorischer Wahnsinn: Der Charakter sieht Dinge, die nicht vorhanden sind.
- Hebephrenie Der Charakter zieht sich aus der realen Welt zurück. In der realen Welt nimmt er immer noch lebenserhaltende Maßnahmen wahr. Versucht jemand den Charakter mit Gewalt in die Realität zurückzuholen, reagiert dieser mit Raserei.
- Katatonie: Der Charakter zieht sich total aus der Realität zurück. Der Charakter muss am Leben gehalten werden. Gefüttert, etc... Versucht jemand den Charakter mit Gewalt in die Realität zurück zu holen, reagiert dieser mit Röttschreck.
- Kleptomanie: Der Charakter nimmt alle bewegbaren kleine Dinge an sich, egal wie wertvoll.
- Manie: Der Charakter verfällt in der Szene mindestens einmal in Raserei.
- Manisch-Depressiv: In einer Szene bricht der Charakter in Raserei aus, in der nächsten sitzt er depressiv und melancholisch in der Ecke.
- Megalomanie: Der Charakter glaubt in allem der Beste zu sein und lässt dies auch alle wissen; ergreift jede Möglichkeit, seine persönliche Macht auszuleben und zu erhöhen.
- Melancholie: Der Charakter ist immer melancholischer und düsterer Laune. Er interessiert sich kaum für wichtige Dinge.
- Paranoia: Der Charakter leidet unter Verfolgungswahn. Alle reden nur über ihn. Keiner mag ihn. Wer ihn auch nur scharf ansieht, könnte ein Feind sein. Er vertraut niemand.
- Pathologischer Lügner: Der Charakter lügt und übertreibt, wenn er etwas erzählt. Er lügt nicht immer, wenn er den Mund auf macht, nur dann wenn es wichtig ist.
- Perfektion: Der Charakter kann nur in einer perfekten Umwelt mit perfekten Personen leben. Alles Unperfekte muss perfektioniert oder entsorgt werden.
- Phobie: Der Charakter leidet unter (unbegründeten) Ängsten vor bestimmten Dingen, Situationen, Personen o.ä.
- Regression: Der Charakter verleugnet alle Pflichten eines Erwachsenen. Er benimmt sich wie ein Kind. Andere müssen sich um die Pflichten des Charakters kümmern.
- Sado-Masochismus: In der einen Szene verspürt der Charakter den Drang Schmerzen zuzufügen, in der nächsten möchte er Schmerzen erleiden. Es ist ihm egal er Schmerzen zufügt oder von wem er Schmerzen zugefügt
- Schizophrenie: Diese Geisteskrankheit ist nicht mit *Multiple Persönlichkeit* gleichzusetzen. Schizophrenie an sich bedeutet zunächst mal nur, dass der Erkrankte die Realität um ihn herum defizitär bzw. komplett

falsch wahrnimmt und interpretiert. Kann sich in allem von „fixen Ideen“ bis komplett der Wirklichkeit entrückten Halluzinationen und Wahnvorstellungen äußern. Paranoia und multiple Persönlichkeitsstörungen sind Sonderformen hiervon, erstere ist dabei weitaus häufiger als letztere.

- Suizidale Manie: Der Charakter versucht sich selbst aktiv oder passiv umzubringen.
- Überkompensation: Der Charakter hat seine Minderwertigkeit erkannt und versucht das durch eine extreme Anwendung einer seiner Moralvorstellungen auszugleichen.
- Zwanghaftigkeit: Der Charakter muss etwas bestimmtes immer wieder tun. Z.B. Saubermachen, Aufräumen, Sortieren, Duschen, ...

Die SL ist für weitere Vorschläge offen.

11 Charakterfragebogen

Dieser Fragebogen soll euch dabei helfen, euren Charakteren mehr Persönlichkeit und Tiefe zu geben. Allerdings hätten wir ihn auch gerne, falls mal Nachforschungen über den Charakter angestellt werden o.Ä. - danke für euer Verständnis!

Geschichte des Charakters

- Wann und wo wurde der Charakter geboren?
- Wer waren die Eltern des SC? • Wie war die Kindheit des SC (besondere Ereignisse)?
- Wie war das Leben des Charakters als Erwachsener?
- Welche Tätigkeit/Funktion übte der SC vor dem Kuss aus?
- Wer war der Erzeuger des SC?
- Wann und unter welchen Umständen wurde der SC zum Kainiten?
- Welches Verhältnis hat der SC zu seinem Erzeuger?
- Wie war der weitere Lebenslauf des SC als Kainit?
- Welche wichtigen (historischen) Ereignisse beeinflussten den SC als Kainiten?
- Wie und wann kam der SC in die Domäne (falls er nicht schon immer hier lebte)?
- Wann kam der SC zum ersten Mal in Kontakt mit den Kainiten in der Domäne?
- Welche Kainiten kennt der SC aus seiner Vorgeschichte? (nicht nur innerhalb der Domäne)

Persönlichkeit des Charakters

- Welches Wesen hat der SC? Welches Verhalten?
- Was denkt der SC über sein Kainitendasein (Vampirismus) allgemein?
- Was denkt der SC über seinen Clan?
- Was denkt der SC über die Camarilla und die Traditionen?
- Welchen Clan lehnt der SC am heftigsten ab? Warum?
- Mit welchem anderen Clan sympathisiert der SC am ehesten? Warum?
- Von welchen anderen Wesen der WOD hat der SC schon gehört?
- Hat der SC irgendwelche allgemeinen Vorurteile?
- Wie denkt der SC über Sterbliche? Wie verhält er sich Ihnen gegenüber?
- Ist der SC religiös? Welche Religion? Wie denkt der SC über Glauben?
- Wie denkt der SC über Politik (sowohl kainitische als auch sterbliche)?
- Was ist die größte Schwäche des SC (psychologisch)?
- Was ist die größte Stärke des SC (psychologisch)?
- Wem schuldet der SC seine Loyalität? Warum?
- Wie würden die Eltern des SC ihn beschreiben?
- Wie würde der Erzeuger des SC ihn beschreiben?

Hintergrund des Charakters

- Welche Ziele verfolgt der SC in der Domäne? Warum?
- Wer (welche Gruppierungen) steht dem SC nach seiner Einschätzung dabei im Wege?
- Welche Tarnidentitäten besitzt der SC?
- Welche Funktion nimmt der SC in der Domäne ein?
- Welche familiären Bindungen hat der SC noch? In der Domäne?
- Welche kainitischen Bindungen hat der SC noch? In der Domäne?
- Wer sind die sterblichen Kontakte, Verbindungen, Verbündeten usw. des SC (wie ist er daran gekommen)?
- Wer ist z.Zt. am ehesten Widersacher des SC (bezogen auf die Ziele)? Woher/Warum?
- Wer ist z.Zt. am ehesten Verbündeter des SC (bezogen auf die Ziele)? Woher/Warum?
- Was tut der SC, wenn er Freizeit hat?
- Wo und wie jagt der SC normalerweise?
- Wo genau liegt die Zuflucht des SC? Wie gesichert?
- Wo hält sich der SC üblicherweise auf?
- Was sind und wo liegen die Ressourcen des SC in der Domäne?
- Welche besonderen Ausrüstungsgegenstände besitzt der SC (oder hat darauf Zugriff)?
- Wie viele Ghule hat der Charakter & was machen Sie? Wie kontrolliert er sie? Wie füttert er sie?
- Wie ist der Charakter zu erreichen?