

Regeländerungen zu Version 1.5

Neue Anordnung im Regelwerk beachten!!!

Nahkampf (*Melee*)

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

Nahkampf 0
Nahkampf 1
Nahkampf 2
Nahkampf 3
Nahkampf 4
Nahkampf 5

Sie sollten fern bleiben
Messer, Dolche, Knüppel
Einhandwaffen
Zweihandwaffen
exotische/Stangen- Waffen
Enthaupten / Bruch zufügen /
Entwaffnen

Generation

Generation zeigt an, wie Machtvoll das Blut ist, welches in euren Adern fließt. Der Ursprung ist Kain. Die Clansgründer haben die 3. Generation, die Vorsintflutlichen die 2. Generation. Es zeigt also an, in welcher Generation nach Kain ihr seid.

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

- 0 - 13. Generation 10 Blutpunkte / 1 Blutpunkt auf einmal anwendbar
- 1 - 12. Generation 11 Blutpunkte / 1 Blutpunkt auf einmal anwendbar
- 2 - 11. Generation 12 Blutpunkte / 1 Blutpunkt auf einmal anwendbar
- 3 - 10. Generation 13 Blutpunkte / 1 Blutpunkt auf einmal anwendbar

Nur nach Absprache mit der Spielleitung! Bitte schreibt es euch nicht auf, ehe ihr uns euer Konzept vorgelegt habt!

- 4 - 09. Generation 14 Blutpunkte / 2 Blutpunkte auf einmal anwendbar
(Zusätzlich ist der Vorteil „Generation – 9te“ für 5 Punkte nötig)
- 5 - 08. Generation 15 Blutpunkte / 2 Blutpunkte auf einmal anwendbar
(Zusätzlich ist der Vorteil „Generation – 8te“ für 9 Punkte nötig)

Außerdem:

Bietet Generation einen gewissen Schutz gegenüber geistigen Disziplinen und in einem begrenzten Rahmen auch einen Bonus beim Angriff mit einer geistigen Disziplin.

Der Wert beim Hintergrund Generation verschafft einen einen "Puffer" falls es zu einem Angriff mit einer geistigen Disziplin kommt. Dabei geht man von seiner eigenen Generation aus - damit es im Live nicht zum Vergleich von Generationswerten kommt.

Es gilt:

Generation 14 (Hintergrund: Generation 0) = -1 auf Angriff und Verteidigung

Generation 13 (Hintergrund: Generation 0) = +/-0

Generation 12 (Hintergrund: Generation 1) = +1 auf Verteidigung, 0 auf Angriff

Generation 11 (Hintergrund: Generation 2) = +1 auf Verteidigung, 0 auf Angriff

Generation 10 (Hintergrund: Generation 3) = +2 auf Verteidigung, 0 auf Angriff

Generation 9 (Hintergrund: Generation 4) = +2 auf Verteidigung, +1 Angriff

Generation 8 (Hintergrund: Generation 5) = +3 auf Verteidigung, +2 Angriff

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

Man muss um zu Widerstehen immer mindestens einen Willenskraftpunkt ausgeben (Ausnahme bildet hier Tierhaftigkeit 5 - um zu Widerstehen muss man IMMER mind. 3 Willenskraftpunkte ausgeben).

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

Um das noch einmal genauer zu verstehen schauen wir in die Regel vom Widerstehen und Angreifen von und mit geistigen Disziplinen:

Um zu Widerstehen muss die Differenz zwischen Angriffswert des Anwenders und dem Willenskraftwert des Opfers in Willenskraftpunkten bezahlt werden.

Beispiel:

Angriffswert des Anwenders ist 8, Willenskraftpunkte des Opfers sind 5 - er muss also 3 Willenskraftpunkte bezahlen um NICHT Opfer der geistigen Disziplin zu werden.

Generation gibt einen "Bonus" (oder bei Gen 14 auch einen Malus) auf Verteidigung und selten auch auf Angriff.

In unserem Beispiel sieht das jetzt so aus:

Der Anwender, (Generation 9) hat einen Angriffswert von 8 und bekommt 1 Punkt durch seine Generation dazu. Sein neuer Angriffswert ist also 9.

Das Opfer hat einen Willenskraftwert von 5, aber er ist Generation 11.

Durch den Hintergrund bekommt er 1 Punkt durch seine Generation dazu um die Differenz zwischen Angriffswert und seinen Willenskraft zu puffen.

Er hat also einen Verteidigungswert von 6. Die Differenz zwischen Angriffswert 9 und Verteidigung 6 ist 3.

Er muss also 3 Punkte Willenskraft ausgeben um der Anwendung zu widerstehen.

Das ganze Beispiel jetzt noch einmal anders rum:

Der Anwender (Generation 11) hat einen Angriffswert von 8 und bekommt keinen Punkt im Angriff dazu.

Das Opfer (Generation 9) hat eine Willenskraft von 5 und möchte Widerstehen. Es bekommt aus seinem Hintergrund 2 Punkte um die Differenz zwischen Angriffswert und seiner Willenskraft zu puffen. Es steht also 8 zu $7(5+2)$ - Das Opfer muss 1 Willenskraftpunkt ausgeben um zu widerstehen.

7.6. Rüstung

Rüstung gibt es in **verschiedenen Qualitätsstufen**. Die Stufe, durch die man über öffentliche Mittel dran kommt ist Qualität B (Kurz QB). Man kann sie im Internet kaufen oder vor Ort in einem Laden. Die Qualität A kann man nur über Einflüsse beziehen. Die A-Qualität hält nicht nur einen Kampf aus, sondern zwei bevor die Rüstung ersetzt oder Repariert werden muss.

Rüstung gibt entweder Einmalig oder Zweimalig (je nach Qualitätsstufe) einen Wert an Absorptionspunkten dazu, der vor NORMALEN Schaden schützt. Schwer heilbaren Schaden fängt keine Rüstung auf.

Trägt man eine Rüstung absorbiert diese IMMER bevor man natürlich mit seinem eigenen Widerstandswert absorbiert.

Rüstungstabelle

QB Gefütterte Kleidung	= +1 bei EINEM Kampf, danach kaputt
<i>QA Gefütterte Kleidung</i>	= +1 bei ZWEI Kämpfen, danach kaputt
QB Lederrüstung	= +2 bei EINEM Kampf, danach kaputt
<i>QA Lederrüstung</i>	= +2 bei ZWEI Kämpfen, danach kaputt
QB Kevlarweste	= +3 bei EINEM Kampf, danach kaputt
<i>QA Kevlarweste</i>	= +3 bei ZWEI Kämpfen, danach kaputt
QB Kettenhemd	= +3 bei EINEM Kampf, danach kaputt
<i>QA Kettenhemd</i>	= +3 bei ZWEI Kämpfen, danach kaputt
QB Ritterrüstung	= +8 bei EINEM Kampf, danach kaputt*
<i>QA Ritterrüstung</i>	= +8 bei ZWEI Kämpfen, danach kaputt*
QB Bombenanzug	= +10 bei EINEM Kampf, danach kaputt**

Nach dem Kampf Rüstung geht kaputt! Sie muss ersetzt oder repariert werden. Hat die Rüstung weniger Punkte absorbiert, als sie gesamt absorbieren kann, bleiben die übrigen Punkte für den nächsten Kampf zum Absorbieren übrig.

Wurde also jemand in einem Kettenhemd getroffen und die Rüstung absorbiert 2 Schadenspunkte, dann hält sie beim nächsten Schlag nur noch 1 Schadenspunkt aus, ehe sie kaputt ist.

***Ritterrüstung:** Fällt man in Ritterrüstung oder Bombenanzug auf den Boden braucht man eine Körperkraft mindestens von 4 um ohne Hilfe wieder aufzustehen. Die Rüstungen müssen dargestellt werden! Sie behindern einen stark in der Bewegung und schränken demnach auch Angriffe ein! Bitte spielt es aus, auch, wenn ihr leichte Aluminiumrüstungen tragt! In einer Ritterrüstung macht man 3 Punkte weniger Schaden. Man braucht Ressourcen 4 um sich überhaupt eine solche Rüstung Leisten zu können.

****Bombenanzug:** In einem Bombenanzug macht man als Angreifer 5 Punkte weniger Schaden! Den Bombenanzug bekommt man nur in der B-Qualität und NUR über Einflüsse. Im Internet ist er nicht zu erwerben.

Disziplin: GESTALTWANDEL

2 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. 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) muss stattfinden!** 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).

Kosten: 1 Blutpunkt

Tierklauen machen keinen +1 auf den Schaden mehr!!!

Benötigte Fertigkeit: Handgemenge

Faust +0

Klingenhandschuhe +1

(Klauen entfernt)

Benötigte Fertigkeit: Nahkampf

Pflock +1

Dolch/Knüppel +1

Schwert/Axt +2 (einhändig)

Zweihänder +3 (muss beidhändig geführt werden)

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.

1 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 hinterher rennen. 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.

Kosten: 1 Blutpunkt pro Szene (im Rahmen des gesunden Menschenverstandes)

2 Umlaufen

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

Kosten: 1 Blutpunkt pro Anwendung

3 Einem Treffer ausweichen „Weg!“

Mit der Ansage von „Weg!“ kann der Schaden des letzten Treffers ignoriert werden. Es muss mit einem lauten „Weg!“ angezeigt werden.

Kosten: 1 Blutpunkt pro „Weg“

4 Einem Schussausweichen „Weg!“

Mit der Ansage von „Weg!“ kann der Schaden des letzten Treffers eines Schusses ignoriert werden. Es muss mit einem lauten „Weg!“ angezeigt werden.

Kosten: 1 Blutpunkt pro „Weg“

5 Einen Doppelschlag ausführen

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

Kosten: 1 Blutpunkt pro Doppelschlag

Seelenstärke (Fortitude)

Seelenstärke verleiht dem Vampir eine nahezu unglaubliche Robustheit. Er ist imstande, ganzen Salven von Gewehren einfach zu widerstehen. Jeder Punkt Seelenstärke beinhaltet entweder einen Punkt Absorption oder eine Sonderfähigkeit.

Seelenstärke 1 +1 Absorption

Seelenstärke 2 Ägide

Für einen **permanenten Willenskraftpunkt** kann der Kainit den zuletzt erhaltenen Schaden einer Runde (also ca. 3-5 Sekunden) ignorieren, als hätte er ihn nicht bekommen. Er kann über seine Lebenspunkte hinaus noch einmal zuschlagen, oder eine Aktion machen ehe die Sekunden vorbei sind und der Schaden dann in voller Höhe berechnet wird.

Seelenstärke 3 +1 Absorption

Seelenstärke 4 +2 NUR gegen Schwerheilbaren Schaden und +1 Willenskraft gegen Rotschreck gegen Feuer, Säure, Klauen etc.

Seelenstärke 5 +1 Absorption und +1 Willenskraft gegen Rotschreck gegen Feuer, Säure, Klauen etc.

Außerdem kann man mit Seelenstärke als einzige Möglichkeit schwer heilbaren Schaden widerstehen. Jede Stufe, die einen Punkt Absorption gibt, absorbiert auch Schwer Heilbaren Schaden! Stufe 4 absorbiert NUR Schwerheilbaren Schaden aber nicht normalen Schaden.

Im Gegensatz zur gängigen Meinung ist man mit dieser Disziplin nicht immun gegen Schmerz. Man besitzt lediglich in Kampfsituationen die Toughness oder das Adrenalin seinen Schmerz eine Zeit lang zu ignorieren.

Schmerzen ignorieren kann man nach einem Kampf noch genau Stufe x 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.

Tierghule

Natürlich kann man Tierghule haben. Bei der Erschaffung eines Tierghules kann man nur einen Punkt in diesen „Gefolgsmann“ setzen. Sie haben keine größere Stufe.

Die Tiere, die zu Beginn des Spiels ausgewählt werden müssen nachvollziehbar und auch „erhaltbar“ sein. Löwen, Eisbären oder sonstige exotische Tiere sind nicht so einfach zu halten.

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

1 Pferd	1-2 BP (je nach Gewicht/Größe)
1 Tiger	2 BP
1 Gepard	1 BP
2 Hund	1 BP
3 Katze	1 BP
10 Ratten	1 BP
Insekten Schwarm	1 BP

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

7.6. Schaden absorbieren (Widerstandsfähigkeit)

Ein Kainskind zeichnet sich durch eine besondere Zähigkeit aus – es ist ein übernatürliches Wesen und kann darum Schaden in einer gewissen Höhe absorbieren. Jeder Spieler sollte auswendig wissen, wieviel Schaden sein Charakter absorbieren kann!

Es ist nur möglich normalen Schaden zu absorbieren – lediglich mit der Disziplin Seelenstärke kann man auch schwer heilbaren Schaden absorbieren.

Man zieht die Punkte, die man Absorbieren kann von dem ausgerufenen Schaden ab. Bleibt noch Schaden nach dem Absorbieren über erhält man diesen.

Der Erste, Dritte und Fünfte (1., 3., 5.) Punkt Widerstandsfähigkeit bringen jeweils EINEN Punkt zum Schadenabsorbieren (von normalen Schaden)

Der Erste, Dritte und Fünfte (1., 3., 5.) Punkt Seelenstärke bringt EINEN Punkt zum Schadenabsorbieren. (Von normalen UND schwerheilbaren Schaden)

Der Vierte Punkt Seelenstärke (4.) bringt ZWEI Punkte zum Schadenabsorbieren von schwerheilbaren Schaden!

Folgende Rechnung gilt:

Absorption normaler Schaden:

Widerstand 1 , 3 , 5 + Seelenstärke 1, 3, 5 [min. 1, max. 6)

Absorption schwerer Schaden:

Seelenstärke 1, 3, 4, 4, 5 [min. 0, max. 5]

Beispiel:

Gabi Gangrel hat eine Widerstansfähigkeit von 3 und Seelenstärke 3.

Sie kämpft mit Bert Brujah.

Bert Brujah schlägt mit einem Schwert auf Gabi Gangel und verursacht 7 normalen Schaden.

Gabi Gangrel kann durch Widerstand 3 ZWEI Schaden absorbieren und durch Seelenstärke 3 ZWEI. Insgesamt absorbiert sie also VIER Schadenspunkte.

Sie rechnet also $7 - 4$ und weiß, dass sie 3 normalen Schaden bekommt.

NACHTEIL GEÄNDERT:

14th Generation (14te Generation) (4 Punkte) NV

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.

Außerdem kannst du dich gegen geistige Disziplinen weniger gut wehren – du bekommst einen Punkt Willenskraft bei einem Angriff einer Geistigen Disziplin abgezogen um zu Widerstehen (um die Differenz zwischen deiner Willenskraft und dem Angriffswert des Anwenders zu überbrücken). Zu Widerstehen kostet dich also meistens einen Willenskraftpunkt mehr.

Zusätzlich ist dein Angriffswert bei geistigen Disziplinen um Einen Punkt reduziert – die Wirkung entfaltet sich jedoch im normalen Ausmaß.

Kunde über die „Welt der Dunkelheit“

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

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

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

Camarillakunde

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

Clanskunde

- 1 Du weißt was eure Clansdisziplinen sind, und welchen Grundsatz euer Clan in Erster Instanz vertritt. Du kennst die allergrößten Namen deines Clans (Kainskinder mit einem Clansprestige 5)
- 2 Du weißt genau was euer Clansnachteil bedeutet und hast schon einige Legenden darüber gehört, warum er existiert. Du kennst noch mehr der Namen von den wichtigsten Alten deines Clans (Kainskinder mit einem Clansprestige von 4)
- 3 Du kennst die Hochburgen deines Clans sehr gut und kennst die Namen einige der wichtigsten Kontaktpersonen, die euren Clan miteinander verknüpfen. (Kainskinder mit einem Clansprestige von 3)
- 4 Du kennst einige Geheimnisse deines Clans - auch welche, die nicht sehr Ruhmreich sind, aber weiter geheim gehalten werden müssen. Außerdem hast du beinahe jeden Namen eines jeden Aufsteigers innerhalb deines Clans schon einmal gehört, wenn sie dich interessieren. Es ist für dich nicht schwer es bei anderen Kainskindern deines Blutes herauszubekommen (Kainskinder mit einem Clansprestige von 2).
- 5 Du kennst die wichtigsten Ahnen und ihre Ahnenlisten, du weißt, auf wen euer Clan genau zurückführt und hast vielleicht sogar auch von der Geschichte seines Werdegangs erzählt. Manche werden Munkeln, dass du den Clansgründer selbst getroffen hast, was sehr wahrscheinlich nicht stimmt, aber man will die Illusion nicht kaputt machen, oder?
Du hast beinahe eine lächerlich große Übersicht über die Beläge in deinem Clan. Du kannst innerhalb eines Tages den Namen und den Standort jedes Kainskindes deines Clans herausbekommen (durch weitere deines Blutes). Du hast selbst die Namen der Kainskinder mit einem Clansprestige von 1 schon gehört, wenn sie dich überhaupt interessieren.

Sabbatkunde

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

Disziplinskunde

- 1 allgemeine Disziplinen (körperliche und klassische Beherrschung Auspex etc.) hast du von gehört und kannst sie ganz grob einordnen
- 2 Du kennst auch fremdere Disziplinen wie Gestaltwandel und Irrsinn oder Thaumaturgie, die Camarilladisziplinen sind dir bis Stufe 3 gut bekannt

- 3 Du hast von den Disziplinen der Unabhängigen und Sabbtclans gehört kennst vielleicht 1 oder 2
- 4 Du hast von exotischen Disziplinen gehört und kennst die der Camarillaclans gut (bis zur 5 Stufe)
- 5 Du kennst exotische Disziplinen und weißt um Kräfte jenseits von den eigentlich möglichen Stufen(über 5)

Folgende Kunden-Abstufungen sind nur über die SL zu beziehen und auch nur in der Höhe, wie man sie tatsächlich hat – meldet euch hierzu bitte separat und fragt uns dazu, falls ihr es schon auf dem Bogen aber noch keine Abstufung bekommen habt.

Feenkunde, Jägerkunde, Kainskunde Magierkunde, Wolfingskunde, Todesalbenkunde, Geisterkunde

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