

regelwerk

münster bei

nacht



Inhaltsverzeichnis

1. Grundsätzliches.....	5
1.1 Vampire Live, was ist das?.....	5
1.2 Live-Rollenspiel Begriffe.....	5
1.3 Spielwichtige Handzeichen und Markierungen.....	6
1.4 Die Spielleitung	7
2. Die sieben goldenen Regeln.....	7
3. Der Charakter.....	9
3.1. Eigenschaften.....	9
3.1.1 Attribute.....	9
3.1.2 Fähigkeiten.....	12
3.2 Hintergründe.....	20
Kunde über die „Welt der Dunkelheit“	20
Alter.....	21
Clansprestige.....	21
Gefolgsleute/Ghule.....	22
Der Gefolgsmann/Ghul als Einfluss-Brücke.....	23
Der Gefolgsmann/Ghul in der Steigerung.....	23
Generation.....	24
Herde.....	24
Kontakte.....	25
Mentor.....	26
Ressourcen.....	26
Ruhm.....	27
Status (Camarilla).....	27
Verbündete.....	28
3.3 Die Einflüsse.....	28
Einflussgebiete.....	31
3.4. Willenskraft.....	36
3.5. Menschlichkeit / Pfade der Erleuchtung.....	36
3.5.1 Die Hierarchie der Sünden: Pfad der Menschlichkeit.....	37
3.6. Die Tugenden.....	37
3.6.1 Gewissen.....	37
3.6.2 Selbstbeherrschung.....	37
3.6.3 Mut.....	37
4. Disziplinen	38
Erfolge und Erfolgswert.....	38
Auspex (Auspex).....	38
Beherrschung (Dominate).....	41
Geschwindigkeit (Celerity).....	43
Gestaltwandel (Protean).....	44
Irrsinn (Dementation).....	46
Präsenz (Presence).....	47
Seelenstärke (Fortitude).....	48
Stärke (Potence).....	49
Thaumaturgie(Thaumaturgy).....	49
Tierhaftigkeit (Animalism).....	51
Verdunklung (Obfuscate).....	52
5. Regelmechanismen.....	54
5.1. Raserei (–Selbstbeherrschung / Instinkt).....	54

5.2. Rötschreck (–Mut).....	55
5.3. Wegverfehlungen (–Gewissen / Überzeugung).....	55
5.4. Widerstehen gegen geistige Disziplinen.....	56
5.5. Kraftaktwert.....	56
5.6. Anwendungen von Willenskraft.....	57
5.7. Blut, Blutvorrat und Jagen.....	57
5.8. Blutsbande.....	58
5.8. Spieltechnische Auswirkungen von Drogen.....	60
6. Das Kampfregelwerk.....	61
6.1. Sicherheitsregeln.....	61
6.2. Grundlegendes Prinzip.....	62
6.3. Schaden.....	63
6.3.1. Schaden im Nahkampf.....	63
Handgemenge und Nahkampf-Waffen.....	64
6.3.2. Schaden im Fernkampf.....	64
Fernkampfwaffen.....	64
6.3.3. Feuerschaden.....	65
6.3.4. Heilen von Schaden.....	65
6.4. Gesundheitsstufen und Endgültiger Tod und Rüstungsschutz.....	65
Gesundheitsstufentabelle und Rüstung.....	66
6.5. Pflöcken (Staken).....	66
6.5.1. Starre.....	67
6.6. Schaden absorbieren (Widerstandsfähigkeit).....	67
7. Charaktererschaffung.....	68
7.1. Grundsätzliches zur Charaktererschaffung.....	68
Punkteverteilung – wie geht das?.....	70
7.2. Erschaffen eines Ghuls als Spielercharakter.....	70
Erschaffungsschablone: Ghul.....	71
Steigerungsregeln der Disziplinen für den Ghul.....	72
7.3. Das Kind	72
Erschaffungsschablone: Kind.....	73
7.4. Der Neugeborene.....	73
Erschaffungsschablone: Neugeborener.....	73
7.5. Der Ancilla.....	74
7.6. Freebies.....	74
7.7. Vor- und Nachteile.....	75
7.8. Anfängliche Erfahrungspunkte.....	75
8. Charakterentwicklung: Steigern.....	75
8.1. Erfahrungspunkte.....	75
„Wieviele EP kann ich bekommen - Tabelle“	76
8.2. Ziele.....	76
8.3. Steigerungstabelle	78
8.3.1 Zum Steigern von Disziplinen.....	78
8.3.2. Zum Steigern von Einflüssen.....	79
9. Vor- und Nachteile.....	79
9.1. Vorteile (Merits).....	80
Körperlich (Physical).....	80
Geistig (Mental).....	81
Sozial (Social).....	84
Übernatürlich (Supernatural).....	86

9.2. Nachteile (Flaws).....	89
Körperlich (Physical).....	89
Geistig (Mental).....	94
Sozial (Social).....	100
Übernatürlich (Supernatural).....	104
10. Archetypen für Wesen & Verhalten.....	106
11. Geisteskrankheiten.....	119
Beispiele für Geisteskrankheiten:.....	121
12. Charakterfragebogen.....	122
13. Charakterbogen.....	124
14. Errata zur Aktualisierten Version.....	127

Danke an unsere lieben Spieler, die sich für dieses Regelwerk manchmal so ein bisschen verbiegen mussten, damit wir herausfinden konnten, ob es balanciert ist oder nicht! Danke für eure verworfenen Ideen, eure Frustrationstoleranz und eure Fehlerfinderei ;) Natürlich ist letzteres ein Noch nicht abgeschlossener Prozess! Wenn einer von euch noch Spaß hat an Korrekturlesen, darf er sich gerne melden ;)

1. Grundsätzliches

1.1 *Vampire Live, was ist das?*

Unser Vampire Live basiert auf dem Rollenspielsystem "Vampire" von White Wolf, in Deutschland verlegt durch Feder & Schwert. Wir haben keine Rechte an diesem System und stellen daher auch automatisch unser hier zusammengetragenes Regelwerk zur freien Verfügung und freien Bearbeitung frei. Dieses Live-Rollenspiel-Regelwerk basiert auf dem Regelwerk und Ideen der Vampire-Live Domäne Donum Sanguis.¹

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

Der besondere Reiz bei Vampire Live besteht darin, eine der interessantesten Gestalten der menschlichen Phantasie zum Unleben zu erwecken.

Bei Vampire Live nimmt der Spieler selbst die Rolle eines Vampirs an, also eines gestorbenen und mit dem Blut eines Vampirs zum Unleben verfluchten Wesens an, das versucht, seinen Weg in einer theoretisch unbegrenzt langen Existenz zu finden.²

1.2 *Live-Rollenspiel Begriffe*

In- und Offplay	die Bezeichnung von Handlungen, die im Spiel, also In-Play, geschehen und die Bezeichnungen der Handlung, die außerhalb des Spiels, also Off-Play geschehen. Auch In-Charakter oder Off-Charakter ist eine gute Bezeichnung dafür. Off-Play ist auch keine Handlung, die der Charakter macht, sondern der Spieler selbst, daher ist man auch Off-Charakter.
Time-In	Klassischer Startschuss, der von der SL ausgerufen wird, um den Start des Spiels zu verkünden.
Stop!	Es gibt Situationen in denen das Spiel unterbrochen werden MUSS. Sicherheit geht vor und sollte irgendjemand das Gefühl haben, dass diese nicht gegeben ist, dann soll er Stop rufen! Jeder hat seine Handlung abubrechen und warten, bis die SL die Situation auflöst und es mit einem Time-In-Ruf weiter gehen kann.
Time-Freeze	Bei diesem Ausruf haben alle Spieler die Augen zuzumachen, sich die Ohren leicht zuzuhalten und sie sollen summen! Das verhindert, dass man etwas sehen und hören kann und dient der SL Dinge zu arrangieren, die von einem Augenblick zum nächsten Auftauchen. Das ist leider in unserer Welt nicht mit Magie zu bewerkstelligen, deswegen wird die Zeit im Spiel angehalten.

1 http://donumsanguis.weebly.com/uploads/6/9/0/6/6906349/rheinessen_regelwerk_v2.9final.pdf

2 Für noch detaillierte Informationen hierfür die Quelle: <http://www.larpwiki.de/Genres/VampireLive>

1.3 Spielwichtige Handzeichen und Markierungen

Im Live kommt es vor, dass es zu Situationen kommt die nicht so einfach dargestellt werden können. Um Spielunterbrechungen zur Erklärung des jeweiligen Sachverhaltes zu vermeiden, gibt es Handzeichen, die jeder Spieler sich verinnerlichen sollte.

Name	Darstellung	Bedeutung
<i>Off-Play</i>	Die Arme werden deutlich über der Ihr seid in-play einfach nicht gekreuz	
<i>Timeout</i>	Eine ausgestreckte Handfläche liegt auf Fingerspitzen der anderen Handfläche und bildet ein T.	Euer Charakter ist zwar anwesend, aber etwas off-play klären.
<i>Auspex</i>	Es wird auf das Auge (oder anderes Sinnesorgan) gedeutet und mit den die entsprechende Stufe angezeigt.	Auspex und deren Stufe an.
<i>Verdunklung</i>	Die rechte Faust auf das Herz legen. wird mit den Fingern die Stufe in Verdunklung angezeigt.	Die Person ist nicht sichtbar. Möglicherweise ist sie Verdunkelt. Die Anzahl der Finger zeigt die der Kraft
<i>Nebelgestalt</i>	Die Arme werden verschränkt und einen 90° Winkel mit dem Körper. zaubernde Jeannie lässt grüßen)	Es ist nur ein Nebelfetzen zu
<i>Tiergestalt</i>	Man spreizt die Finger von den und legt beide Daumen nebeneinander bildet somit mit den Händen eine vogelähnliche Gestalt. Eine grüne und eine in Händen gehaltene wäre natürlich besser.	Der Charakter hat die Gestalt kleinen Tieres (meistens angenommen).

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

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

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

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

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

1.4 Die Spielleitung

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

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

Bitte seht nicht ein Nein oder das Ablehnen einer Idee als einen Angriff gegen Euch. Wir haben den Überblick in der Domäne und wir wissen deshalb natürlich Dinge, die Ihr nicht wisst. Wenn wir immer genau erklären, warum es manchmal nicht klappt, wenn man sich etwas gutes ausgedacht hat, dann wird das Konzept von Vampire-Live nicht aufgehen.

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

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

Gibt es ein Nein einer SL, dann ist es das Nein beider SL's.

Bei Unklarheiten am Spielabend zählt das Wort der SL – eine Diskussion kann man darüber auch im Nachhinein führen um die Unklarheiten für das nächste Mal ausschließen zu können.

Auch die SL sind nur Menschen.

2. Die sieben goldenen Regeln

In diesem Abschnitt stehen die Regeln geschrieben, die jeder Spieler sich verinnerlichen sollte. Diese Regeln sind für das Spiel und dessen Funktionieren essentiell wichtig. Sie sind die wichtigsten Regeln im ganzen System und stehen demnach noch den Regeln zur Charaktererschaffung voran.

Regel 1: Im Zweifel gegen den Spieler

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

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

Im Live-Rollenspiel kommt es weder zu Überfällen von imaginären Leibwächtern, noch zur Flucht des Vampirs per imaginärem Hubschrauber. Kein Charakter wird Opfer einer imaginären Handgranate oder liefert sich Verfolgungsjagden mit imaginären Autos. Die Integration solcher im Spiel nicht dargestellten Dinge stört im besten Fall und führen im schlimmsten Fall zu

Hätte Würde-Könnte-Möchte-Diskussionen (meine vier imaginären Bodyguards hätten deine sechs imaginären Bluthunde einfach platt gemacht). Aus diesem Grund ist das Spiel so zu organisieren, dass alle Faktoren, die zwar vorhanden, aber nicht live darstellbar sind, für das eigentliche Spiel keine Relevanz haben. Besonders für Ghule, Geister, Dienerschaft und Co gilt: Findet der Spieler Niemanden, der sich bereit erklärt diese darzustellen, sind diese nicht vorhanden, weil sie im Falle von Ghulen beispielsweise gerade ihren freien Tag haben.

Regel 3: An Spielabenden gilt Inplay

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

Alles im Umkreis von 500 Metern um die Spielörtlichkeit ist bis Sonnenaufgang oder dem Ende des Spielabends Inplay-Zone. Wer sich innerhalb dieser Zone bewegt und nicht inplay ist, kennzeichnet sich bitte mit dem Off-Play zeichen. Ausnahme: Die Toiletten, denn Vampire können und müssen diese nicht nutzen. Und im begrenzten Fall auch eine Raucherecke.

Regel 4: Logik geht vor!!!

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

Regel 5: The Show must go on

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

Regel 6: Jeder Spieler macht sein eigenes Spiel

Jeder ist seines eigenen Glückes Schmied. Das Spiel kann dem Spieler nur so viel wiedergeben, wie er selber ins Spiel gesteckt hat, deshalb lohnt es sich Arbeit und Mühe zu investieren. Je mehr Gedanken sich der Spieler zu seinem Charakter macht und je mehr er versucht ins Spiel zu kommen, in dem er beispielsweise Plots anleiert oder sich in Plots Anderer involviert, desto mehr Spaß wird der Spieler haben. Die Spielleitung kann höchstens die Bühne bauen, auf welcher der Spieler sein Spiel zum Besten geben kann.

Führt Aktionen durch und erwartet eine Reaktion, aber erwartet nicht, dass eine

Reaktion kommt, wie ihr sie euch vorstellt.

Macht jemand eine Aktion, dann reagiert, wie ihr es für richtig haltet. Im Kurzen: Spielt.

Regel 7: Shit happens

Wie in jedem Spiel gibt es auch im Live-Rollenspiel unschöne Situationen. Regelfehler, Dinge, die jeglichem Menschenverstand entbehren, Missverständnisse und Leute, die einfach nur Mist bauen gehören leider dazu.

Jeder Spieler kann in solchen Situationen Größe zeigen, in dem er sich über solche Sachen nicht direkt aufregt. Solche Sachen passieren einfach und sie passieren nicht nur den Anderen, sondern Jedem.

Keiner kennt die Regeln hundert prozentig auswendig. Sollte eine Regel verletzt worden sein oder etwas Anderes erfordern, dass die Spielleitung sich einmischt, wird diese sich der Sache annehmen und gegebenenfalls ein ernstes Wort mit der/den entsprechenden Person/Personen reden.

Regeldiskussionen, Auseinandersetzungen und Ähnliches werden nicht vor der Allgemeinheit ausdiskutiert, ausgetragen etc..

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

3. Der Charakter

Bevor es an das konkrete Erschaffen des Charakters geht, kümmern wir uns darum, dass jeder die Eigenschaften, Fähigkeiten, Hintergründe etc. schon einmal gesehen hat und weiß, was sie hinterher auf dem Charakterbogen bedeuten. Wenn Ihr schon alles wisst, dann könnt ihr direkt zu Punkt 4 springen, wo wir auf die technischen Details der Charaktererschaffung eingehen.

3.1. Eigenschaften

Da man 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.

Wenn ihr wollt könnt ihr euch, wie beim Pen & Paper ab einem Wert von 4 in einem Attribut oder einer Fähigkeit spezialisieren, jedoch führt dies zu keinen direkten spieltechnischen Boni. Diese Spezialisierung soll primär dazu dienen, den Charakter ein wenig näher zu bestimmen, sozusagen „runder“ zu machen.

3.1.1 Attribute

Attribute sind in 3 Kategorien (Körperlich, Gesellschaftlich und Geistig) zu jeweils drei

Attributen unterteilt. Attribute beschreiben den Charakter näher und haben Auswirkungen auf 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.

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

Geschick (Dexterity)

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

Geschicklichkeit 1	Ungeschickt	
Geschicklichkeit 2	Durchschnitt	
Geschicklichkeit 3	Gut, athletisches Potenzial	+1 Schaden
Geschicklichkeit 4	Ausgezeichnet, akrobatisch	+2 Schaden
Geschicklichkeit 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. Mit Widerstand wird sehr deutlich, wie Kainskinder sich von Menschen unterscheiden – denn Kainskinder können Schaden absorbieren. Das gilt nur für tödlichen/normalen Schaden. Wenn der Schaden schwer heilbar ist, kann er nicht mehr absorbiert werden.

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

Gesellschaftlich (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 1	Unsympathisch
Charisma 2	Durchschnitt, nichts sagend
Charisma 3	Sympathisch,
Charisma 4	Anziehend, beeindruckend
Charisma 5	Herausragende Persönlichkeit, eindrucksvoll

Manipulation (Manipulation)

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

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 wieder.

Erscheinungsbild 1	unattraktiv
Erscheinungsbild 2	Durchschnitt, unauffällig
Erscheinungsbild 3	Gut aussehend, attraktiv
Erscheinungsbild 4	Wunderschön
Erscheinungsbild 5	Cover eines Hochglanzmagazins

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 wieder. Wie gut man Auspex anwenden kann hängt von dem Wert in Wahrnehmung ab.

Wahrnehmung 1	Dürftig, 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 1	Dürftig, dumm, IQ 80
Intelligenz 2	Durchschnittlich, IQ 100
Intelligenz 3	Gut, intelligent, IQ 120
Intelligenz 4	Außergewöhnlich, Professor, IQ 140
Intelligenz 5	Herausragend, Brillant, 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 1	Leichtgläubig
Geistesschärfe 2	Durchschnittlich,
Geistesschärfe 3	Vorausschauend
Geistesschärfe 4	Außergewöhnlich, Blitzmerker
Geistesschärfe 5	Nahezu hellichtig

3.1.2 Fähigkeiten

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 keine 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.**

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
Aufmerksamkeit 1
Aufmerksamkeit 2
Aufmerksamkeit 3
Aufmerksamkeit 4
Aufmerksamkeit 5

War was?
Verschlafen
Durchschnitt
Aufmerksam
Wachsam
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
Ausdruck 1
Ausdruck 2
Ausdruck 3
Ausdruck 4
Ausdruck 5

Ausdruckslos
Schlechter Rapper
Durchschnitt
Hobbyschriftsteller
Journalist
Literaturpreisträger

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
Ausflüchte 1
Ausflüchte 2
Ausflüchte 3
Ausflüchte 4
Ermittler Ausflüchte 5
Berufspolitiker

Wird beim Lügen rot
Notlüge
Geübt, Vampir
Strafverteidiger
Verdeckter

Ausweichen (*Dodge*)

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

Ausweichen 0
Ausweichen 1
Ausweichen 2
Ausweichen 3
Ausweichen 4
Ausweichen 5
abwenden

Zielscheibe
+ 1 Gesundheitsstufe
+ 2 Gesundheitsstufen
Haltegriffen ausweichen
+ 3 Gesundheitsstufen
Bruch/Abtrennung

Einschüchtern

(*Intimidation*)

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
Einschüchtern 1
Einschüchtern 2
Einschüchtern 3
Einschüchtern 4

Gänseblümchen
Schulhofschläger
Straßenräuber
Ausbilder beim Bund
Schwerverbrecher,

Einschüchtern 5

Verhörsspezialist
Darth Vader

Empathie (*Empathy*)

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

Empathie 0
Empathie 1

Empathie 2
Empathie 3
Empathie 4
Empathie 5

Holzklotz
Gelegentlich weint man sich an ihrer Schulter aus
Mitfühlend
Motivationen erkennen
Lügendetektor
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
Führungsqualitäten 1

Führungsqualitäten 2
Führungsqualitäten 3
Führungsqualitäten 4
Führungsqualitäten 5

Sklave
Spielführer einer Jugendmannschaft
AStA-Sprecher
Hauptfeldwebel beim Bund
Präsidenschaftskandidat
Adolf Hitler, 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. Sollte die KK höher sein gelingt die Befreiung aber das Körperteil ist die nächsten 5 Min. unbrauchbar. Um einen Bruch zuzufügen sagt der Spieler während des Schlags „**Brecher**“ an. Dass im Anschluss getroffene Körperteil gilt als gebrochen und wird unbrauchbar bis zur Heilung.

Handgemenge 0
Handgemenge 1
Handgemenge 2
Handgemenge 3
Handgemenge 4
Handgemenge 5

Ungeübt
+1 Schaden
Haltegriff ansetzen
Bruch zufügen
+2 Schaden
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.

Sportlichkeit 0	Dickes Kind	Mist, runtergefallen
Sportlichkeit 1	Schulsportler	Wurfmesser
Sportlichkeit 2	Hobbysportler	Wurfäxte

Sportlichkeit 3	Profisportler	Bogen / Armbrust
Sportlichkeit 4	Freeclimber,	Brandpfeile
Sportlichkeit 5	Olympionik	Zielschus s / Kampfsport

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 Einfluss: Unterwelt und Straße besitzen kann. Für andere Einflussbereiche gibt es spezielle 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, Verkehrsüberwachug
Szenekenntnis 5	Pate, Hoch-Tiefbau- Leiter

Fertigkeiten (*Skills*)

Etikette

Wie gut versteht man die Nuancen des gesellschaftlichen Lebens und wie gut kann man sich benehmen? Die SL gibt euch gerne Nachhilfeunterricht, wenn ihr euch unsicher seid, denn gerade auf der Anwendung von Etikette basiert viel Spiel. Daher ist Ausspielen hier auch absolute Pflicht! Die Stufe+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	Fahrerfänger
Fahren 2	Durchschnitt
Fahren 3	Fernfahrer, versierter Fahrer
Fahren 4	Stuntfahrer

Fahren 5

Meister, Taxifahrer in New York

Handwerk

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

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 DaVinci

Heimlichkeit

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

Heimlichkeit 0	Trampel
Heimlichkeit 1	Gut im Versteckspielen
Heimlichkeit 2	Durchschnitt, Voyeur
Heimlichkeit 3	Kompetent, Jäger, Paparazzi
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 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.

Nahkampf 0	Sie sollten
fernbleiben Nahkampf 1	Messer,
Dolche, Knüppel Nahkampf 2	
Einhandwaffen	Zweihandwaffen
Nahkampf 3	Stangenwaffen und
Nahkampf 4	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	Gewehre
Schusswaffen 2	Maschinengewehre
Schusswaffen 3	Scharfschützengewehre/
Schusswaffen 4	Zielschuss /
Schusswaffen 5	
Kopfschuss	

Sicherheit (Security)

Ihr kennt die Techniken, die zum Knacken von Schlössern, dem Kurzschießen 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. Doolittle

Überleben (Survival)

Diese Fähigkeit beinhaltet das Aufstellen einfacher mechanische Fallen, Spurenlesen, Orientierungssinn und wie gut man sich allgemein in der Wildnis zurechtfindet. Temporäre Zuflucht in Wildnis und Stadt finden.

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

Vortrag

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

Kenntnisse (Knowledges)

Akademisches Wissen

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

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

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

Finanzen

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	Finanz Experte

Gesetzeskenntnis

Der Wert +1 in Gesetzeskenntnis gibt an wie hoch deine Einflüsse im Bereich Rechtswesen und Polizei sein dürfen. Außerdem spiegelt diese Fähigkeit das Wissen des Charakters über die herrschenden Gesetze wieder.

Gesetzeskenntnis 0	Anarchist
Gesetzeskenntnis 1	
Gerichtssendungszuschauer	
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 viel Fremdsprachen der Charakter hingegen beherrscht hängt von seinem Wert in Linguistik ab. Die Staffelung ist wie folgt.

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

Medizin

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-Kursteilnehmer
Medizin 2	Krankenschwester
Medizin 3	Sanitäter
Medizin 4	Doktor
Medizin 5	Professor

Nachforschen

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

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

Naturwissenschaften

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

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

Okkultismus

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

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

Crowley

Politik

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

Politik 0
Politik 1
Politik 2

Politik 3
Politik 4
Politik 5

Desinteressierter
Aktivist
Magister der
Politikwissenschaften
Wahlkampfleiter
Doktor
Parteichef

Kleine Erinnerung zum Schluss:

Das hier ist ein Live-Rollenspiel. Die Punkte auf eurem Bogen spielen nicht für Euch. Bitte versucht es so gut es geht darzustellen oder entscheidet euch gegen einen Wert.

3.2 Hintergründe

Hintergründe beschreiben einige weitere, nicht angeborne 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 aber auch verliert.

Sollte eurer Ansicht nach eine Handlung eine solche Steigerung rechtfertigen, teilt dies bitte der SL samt Begründung mit. Bei Verlust wird eine Begründung von der SL erfolgen.

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.

Im Folgenden werden die Relevanten aufgelistet:

- Vampirkunde: Legenden, wie erkenne ich, dass Vampire in der Stadt sind. Was macht Weihwasser und was ist mit Knoblauch oder Kreuzen?
- Kainskunde: Die Geschichten und Legenden, Mythen der Kinder Kains
- Clankunde: Geschichten aus einem Clan, Hintergründe, Feindschaften, etc.
- Disziplinkunde: Kennt man nur seine eigenen Geheimnisse oder sogar auch die der Anderen?
- Camarillakunde: Wissen um Struktur (Clans, Ämter usw.) und Geschichte dieser
- Sabbatkunde: Wissen um Struktur, Geschichte, Clans und Ämter des Sabbats
- Wolflingskunde: 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“/ Naturgeister. Nicht über die Totengeister.

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.

Alter

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

Clansprestige

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. 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, indem der Clan (SCs des Clans und SL gemeinsam) dieses dem SC verleiht (oder auch entzieht).**

- 1.Geachtet:** Man hat sich durch eine Tat Ansehen und Respekt im Clan verschafft. Man darf darum bitten, dass man bestimmte Fertigkeiten (keine Disziplinen) erlernen darf.
- 2.Respektiert:** Man hat wiederholt durch Rat und Tat Ansehen gehäuft und dem Clan Vorteile verschafft. Man kann auch eine Clansversammlung der Region einberufen.
- 3.Angesehen:** Berühmt in der Region und innerhalb des Clans sehr geachtet. Es ist auch möglich, dass man die Verantwortung für andere Clansmitglieder trägt.
- 4.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).
- 5.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/Ghule

Bei Gefolgsleuten handelt es sich um besondere Personen oder Wesen die dem Charakter zu Diensten sind.

Ohne besonderes Zutun sind sie aber nicht absolut loyal bis in den Tod und werden sich bei schlechter Behandlung versuchen von ihrem Gebieter zu lösen. Diese Figuren sollten in Rücksprache mit der SL erstellt werden.

Ghule, die mit diesem Hintergrund erworben werden, stellen im Allgemeinen besonders erfahrene oder mit außergewöhnlichen Fähigkeiten ausgestattete Ghule dar. Je nach Punktwert variiert die Stärke der Ghule/Menschen.

Für Ghule, die durch andere Spieler dargestellt werden, müssen keine Punkte entrichtet werden. Für jeden Ghul muss unabhängig von seinen Fähigkeiten ein Blutpunkt pro Spielabend ausgegeben werden, immerhin leben sie davon. 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.**

Für jeden einzelnen Gefolgsmann muss dieser Hintergrund ERNEUT erworben werden. Man spricht von einem Gefolgsmann der Stufe 1-5.

Jeder Punkt in diesem Hintergrund spiegelt also die Ausbildung, Fähigkeiten und Flexibilität des Helfers wieder.

Man kann also 2 Ghule der Stufe 3 haben und einen Menschen der Stufe 1. Sie können sich mit der Zeit auch steigern. Erspielt man sich einen Gefolgsmann wird die SL sich absprechen, in welche Stufe er bekommt.

- 1 - **Kind, Roboter, Mensch mit eingeschränkten geistigem Fassungsvermögen**
Kein Charakterbogen, der Würfelpool im Forum ist 1 oder 2
- 2 - **Normaler Mensch**
Charakterbogen: Attribute je 2 Punkte; 3/2/1 Fähigkeiten je 2 Punkte
- 3 - **überdurchschnittlicher Mensch**
*Charakterbogen: Attribute je 2, plus 4 Punkte freie Verteilung (kein Wert über 4)
3/2/1 Fähigkeiten je 2, davon dürfen 4 auf Stufe 3 gehoben werden*
- 4 - **geschätzter, unersetzlicher Assistent**
*Charakterbogen: Attribute je 2, plus 7 Punkte freie Verteilung (kein Wert über 4)
4/3/2 Fähigkeiten je 2, davon 2 auf Stufe 3 und 2 auf Stufe 4*
- 5 - **außerordentlicher Gefolgsmann**
*Charakterbogen: Attribute je 2, plus 10 Punkte freie Verteilung (max. 1x Stufe 5)
5/4/3 Fähigkeiten je 3, davon 4 auf Stufe 4 und 3 auf Stufe 5*

Nachteil:

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

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

Der Gefolgsmann/Ghul als Einfluss-Brücke

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

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

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

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

Der Gefolgsmann/Ghul in der Steigerung

Wird ein Gefolgsmann sehr häufig benutzt und gebraucht kann die Spielleitung dem Gefolgsmann auf einem eigenen EP-Konto **1 EP pro Monat geben.**

Ein Gefolgsmann der Stufe 2 kann trotzdem nur sehr schwer die Werte eines

Gefolgsmannes der Stufe 3 erreichen. Sehr alte und treue Ghule haben einen solchen Fähigkeitsaufschwung vielleicht schon miterlebt, aber in unserer Spielpraxis wäre soetwas nur schwer denkbar.

Um ein Gefolgsmann von Stufe 1 auf 2 zu heben, müssen sämtliche Attribute von 1 auf 2 gehoben worden sein und es müssen 6 Fähigkeiten vorliegen, die einen Wert von 2 aufweisen.

Um einen Gefolgsmann von Stufe 2 auf 3 zu heben, müssen insgesamt 22 Punkte in den Attributen verteilt sein und 16 Punkte bei den Fähigkeiten.

Es muss von das Defizit der Punkte von einer Stufe zur Nächsten überwunden werden. Es hindert aber nichts daran die EP trotzdem ganz normal für seine Fähigkeiten auszugeben.

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)

Herde

Man hat eine Gruppe von Sterblichen um sich geschart, von denen man Blut trinken kann, ohne dass man sich um die Maskerade oder andere Dinge Sorgen machen muss.

Dies kann ein Kult sein, der einen als Gott verehrt oder aber auch ganz einfach eine Fangemeinschaft mit gemeinsamen Interessen und Hobbys. Mitglieder einer Herde sind aber nicht so kontrollierbar wie z.B. Gefolgsleute.

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

- 1- 2 Mitglieder = 4 Blutpunkte pro Monat (1 BP / Woche) gefahrloses Jagen.
- 2 - 4 Mitglieder = 8 BP / Monat (2 BP/Woche)
- 3 - 8 Mitglieder = 16 BP / Monat (4 BP/Woche)
- 4 - 16 Mitglieder = 32 BP / Monat (8 BP/Woche)
- 5 - 32 Mitglieder = 64 BP / Monat (16 BP/Woche)

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 (maximal euer Wert in Kontakte) um Informationen aus einem beliebigen Einflussbereich zu erhalten. Dabei kannst Du die gleichen Informationen erhalten, wie jemand, der die gleiche Anzahl Einflusspunkte ausgegeben hätte (siehe Einflüsse).

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

Noch einmal Zusammengefasst und mit anderen Worten :

Der Hintergrund „Kontakt“ funktioniert auf eine ähnliche Art wie die Einflüsse. Ein Kontakt kann Informationen über Einflussbereiche, Gerüchte und ähnliches zur Verfügung stellen. Er benötigt dafür meist eine Motivation in Form von Geld und Zeit. Im Gegensatz zu Einflüssen wird er keinerlei Einfluss in einem Bereich ausüben können und zum Beispiel eine Festnahme wie ein Polizist erwirken können, oder euch Geld geben . Es kostet keinerlei Erfahrungspunkte den Wert zu besser, dafür einiges an Zeit, Ressourcen und Arbeit.

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

Einen Kontakt zu steigern dauert lange, da er sein Umfeld erweitern muss, neue Technik benötigt etc. Pi mal Daumen könnt ihr pro Stufe die ihr den Kontakt steigern wollt, zwei Monate rechnen. Dies könnt ihr, indem ihr der Person Geld und Materialien etc. zur Verfügung stellt verkürzen.

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

Beispiele:

- 1 Kosten: 300 €
- 2 Kosten: 600 € oder einen eigenen Einfluss auf Stufe 1 zur Verfügung stellen
- 3 Kosten: 1.500 € oder einen eigenen Einfluss auf Stufe 2 zur Verfügung stellen
- 4 Kosten: 4.500 € oder einen eigenen Einfluss auf Stufe 3 zur Verfügung stellen
- 5 Kosten: 15.000 € oder einen eigenen Einfluss auf Stufe 4 zur Verfügung stellen
- 6 Kosten: 35.000 €

Mentor

Mit diesem Hintergrund hat man Kontakt zu einem oder mehreren wohlwollenden Ahnen oder anderen Mächtigen, die bereit sind, einem zu helfen – in der Regel ist es nur eine Person. 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. Daher sollte auch beim Entwurf eines Mentors dies in Zusammenarbeit mit der SL geschehen und natürlich in der Hintergrundgeschichte abgestimmt sein.

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

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.

- 1 (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,-.
- 2 (Mittelständisch): 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,-.
- 3 (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,-.

4 (Reich): Angehörige 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,-

5 (Multimillionär): 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,- (5 Millionen EURO). Der monatliche Sparbetrag beträgt € 10.000,- (aber das ist hier wohl unerheblich...)

Nur zu erspielen sind höhere Stufen

Man kann maximal 6 Monate sparen um sich eventuell auch mit geringeren Finanzwerten auch einmal z.B. einen neuen/alten/gebrauchten Wagen kaufen zu können.

Sparen muss aktiv für jeden Monat neu angesagt werden! Rückwirkend machen wir das nicht geltend.

Ruhm

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

1 Man ist in einer untergeordneten Szene der Stadt bekannt. 2 Blutpunkte / Monat extra.

2 Man ist eine Stadtberühmtheit. 4 Blutpunkte / Monat extra.

3 Man ist in dem Kreis berühmt. Vielleicht ist man Kritiker einer Zeitschrift. 6 Blutpunkte / Monat extra.

4 Man ist bundeslandweit bekannt, jeder weiß etwas über die Person zu sagen. Dies kann manchmal Interviews und Einladungen zur Folge haben. 8 Blutpunkte / Monat extra.

5 Man ist landesweit (BRD) bekannt und etabliert. Fernsehauftritte wären nicht abwegig. 10 BP / Monat extra.

Status (Camarilla)

Pro Punkt Status erhält man Ansehen in der Camarilla, nicht zwangsweise aber im eigenen Clan (dafür wäre Clansprestige zuständig). Es kann auch sein, dass Ämter damit

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

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

- 1 Neugeborener
- 2 junger Ancilla, Neugeborener mit Amt
- 3 Ancilla
- 4 Prinz, Archont
- 5 Ahn

Verbündete

Diese sind menschliche Freunde (auch aus der Familie) oder gar eine Organisation, die einem hilfreich zur Seite stehen, wenn es einmal brenzlich 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.

Verbündete:

- 1 1 Verbündeter mit durchschnittlichem Einfluss und Macht (Mitarbeiter an der Universität / Behörde (Amt))
- 2 2 Verbündete mit durchschnittlicher Macht (Professor an der Universität / Abteilungsleiter der Stadt oder Firma);
- 3 3 Verbündete, einer davon recht einflussreich (Kreisweiter Bereich, nicht die Führungsspitze)
- 4 4 Verbündete, einer davon sehr einflussreich (Kreisweiter Bereich Führungsspitze)
- 5 5 Verbündete, einer davon extrem einflussreich (Bundesweiter Bereich – nicht Führungsspitze)

3.3 Die 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, *wobei ihr hier kreativ und auf verschiedenen Wegen vorgehen könnt. Wir freuen uns darauf!*

Voraussetzungen für Einflüsse

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

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 sind. Der Wert in der entsprechenden Fähigkeit plus 1 gibt die maximale Stufe des Einflusses an, den man besitzen darf. **Es gibt also auch einen 6. Einfluss-Punkt, der zudem vor dem Hintergrund KONTAKTEN geschützt ist.**

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

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.

Bitte schaut auch unter dem Vorteil Gefolgsleute/Ghule nach! Dort findet ihr Regelungen, wie sie auf euren Einfluss benutzbar sind.

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 frisken sich zum 1. vom jeden Monat 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).

Durch die Ausgabe zusätzlicher Punkte, könnt ihr eure Identität verschleiern oder sicherstellen, dass andere Personen euch vielleicht nicht in die Quere kommen. **Denkt an den Vorteil: Kontakte. Hier kann man Informationen herausziehen aus den Einflüssen.** Die Aktionen könnt ihr in das betreffende Unterforum schreiben. Für das System ist es leider nicht anders möglich, als einen Teil im Forum zu spielen.

Ein Beispiel um das System zu verdeutlichen:

Viktor Ventrue hat Einfluss: Politik 3.

Er hat also insgesamt 3 Punkte, die er in Einflussaktionen bis zur Stufe 3 Umwandeln kann.

Er kann also 3 x *einen Aktion aus Einfluss: Politik 1* machen

ODER

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

ODER

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

Der sechste Punkt ist hier nicht aufgeführt um die Überraschung, die diese Stufe darstellt nicht zu verderben. Die hier aufgeführten Einflussgebiete sind nicht erschöpfend – wenn euch also ein Gebiet fehlt, dann spricht uns an.

Zusammenfassend:

Einen Einfluss zu steigern kostet keine Erfahrungspunkte. Einflüsse sind Personen in Positionen, welche, wie es der Name schon sagt, Einfluss in bestimmte Prozesse nehmen können. Diese Einflüsse können Informationen, Manipulationen, Investitionen oder ähnliches sein.

Sobald ein Spieler die Personen mit welchen Mitteln auch immer davon überzeugt hat, dass sie auf ihn hören sollten, bekommt er Einflusspunkte in dem Bereich in dem die Person aktiv werden kann.

Wie bekomme ich nun eine solche Person unter Kontrolle?

Zuerst sollte man sich den Einflussbereich heraussuchen in welchem Punkte gewonnen werden sollen. Dann beginnt man Personen zu suchen, die in diesem Bereich aktiv sind, dazu sollte man eine Ansage in seinem Unter-Forum schreiben.

Beispiele dafür: Ich will Medizin auf 1

Beispiel 1: Mein Ghul wird einen Einfluss Medizin 1 aufbauen. Er bekommt folgende Mittel von mir dafür als Hilfe... Die Person sollte weiblich unter 30/ männlich über 20 etc. sein.

Beispiel 2: Gisela Ghul wird sich für mich bei einem niedergelassenen Arzt (Dr. Guttmann (Adresse einfügen)) umschauchen. Sie soll hingehen und mit den Sprechstundenhilfen plaudern. Wie heißen die, wie zufrieden sind sie und all sowas.

Wenn man langsam (Innerhalb von 1-2 Monaten) das Vertrauen aufgebaut hat, dann möchte ich, dass... etc.

Nachdem sie uns nun die Daten über zwei Patienten gegeben hat, funktioniert sie als Einfluss Medizin Stufe 1

Und das sind nur grobe Beispiele dafür wie die Ansage dazu aussehen kann. Je genauer ihr beschreibt, desto mehr können wir damit umgehen und desto loyaler wird der Einfluss sein. Einflüsse können bei sehr schlechter Behandlung auch negativ reagieren, bedenkt es sind reale Menschen mit eigenen Wünschen und Zielen.

Da ein Einfluss ein Mensch ist, hat er nicht unendlich Zeit. Neben den Möglichkeiten die ein Einfluss besitzt, spiegeln die regeltechnischen Punkte auch das zeitliche Aufkommen wieder. Sie verbrauchen sich, da euer Einfluss mit der restlichen Zeit seinem „normalen“ Leben nachgeht. (siehe hierzu Einflussansagen)

Am 1. eines Monats werden die Punkte automatisch wieder auf ihren Stand „aufgefrischt“ und stehen neu zur Verfügung.

Einflussgebiete

Bürokratie [Fähigkeit: Politik]

- 1 Auskünfte bei den Behörden einholen (Einwohnermeldeamt, Stadtwerke, usw.)
- 2 Geburtsurkunde oder Führerschein ausstellen; Wohnung oder Wohnhaus von der Versorgung trennen; eine kleine Straße oder einen Park schließen.
- 3 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.
- 4 Fang- oder Abhörschaltung einrichten; Waffenschein ausstellen; Grundbucheinträge manipulieren; Abteilungs- oder ressortweite Ermittlungen auslösen.
- 5 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]

- 1 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.
- 2 Ein ungesichertes Konto zurückverfolgen; Investoren zum Kauf einer kleinen Firma finden
- 3 Investoren zum Kauf einer größeren Firma finden.
- 4 Die örtlichen Bankgeschäfte manipulieren (Zahlungen verzögern, Kreditbedingungen verändern); eine kleine Firma ruinieren.
- 5 Einen Bereich des stadtweiten Bankgeschäfts kontrollieren; eine größere Firma ruinieren; Investoren zum Kauf eines großen Unternehmens finden.

Gesundheitswesen [Fähigkeit: Medizin]

- 1 Zugang zu Krankenblättern; Öffentliche Gesundheitseinrichtungen für private Zwecke nutzen; Impfpass, Krankmeldungen oder Rezepte ausstellen.
- 2 Zugang zu medizinischen Forschungsunterlagen; Kleinere Laborarbeiten ausführen; Kopie eines Leichenbeschauerberichts besorgen. Blut aus einer Blutbank bekommen (2 BP)
- 3 Eine kleinere Quarantäne verhängen; Untersuchungsergebnisse oder

Krankenblätter verfälschen.

- 4 Eine Leiche besorgen; Krankenblätter komplett neu schreiben; eine groß angelegte Quarantäne verhängen; eine Firma oder ein Unternehmen wegen Verletzung der Gesundheitsvorschriften schließen. Blut aus einer Blutbank bekommen (4 BP)
- 5 Besondere Forschungsprojekte durchführen lassen; Personen einweisen oder entlassen

High Society [Fähigkeit: Etikette]

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

Industrie [Fähigkeit: Finanzen]

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

Kirche [Fähigkeit: Okkultismus]

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

- 1 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.
- 2 Höhergestellte Kirchenbeamte identifizieren; Gemeindemitglieder finden; Ehrenamtliche Kirchenbedienstete suspendieren.
- 3 Kirchengebäude öffnen oder schließen; Geld aus der Kollekte erhalten (EUR 125,- /Monat); Zugang zu kircheninternen Informationen und Archiven.
- 4 Höhergestellte Kirchenbeamte diskreditieren oder suspendieren; lokale

Zweige der Kirche manipulieren.

- 5 Große Protestaktionen organisieren; Zugang zu altem Kirchenwissen (Kenntnis über die Kirche);

Medien [Fähigkeit: Ausdruck]

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

Militär [Fähigkeit: Führungsqualitäten]

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

Okkultismus [Fähigkeit: Okkultismus]

- 1 Einige der bekannteren okkulten Persönlichkeiten und gewöhnliche okkulte Gruppen kontaktieren
- 2 Zugang zu gängigen Materialien für Rituale oder zu bekannten okkulten Schriften
- 3 Den ungefähren Wohnort von Hedge Mages/Media kennen und möglicherweise kontaktieren; Zugang zu selteneren Materialien für Rituale;
- 4 Zugang zu seltenen okkulten Schriften – auch Originale
- 5 Kontakt zu Magi – wenn man denn möchte

Polizei [Fähigkeit: Gesetzeskenntnis]

- 1 Gerüchte und Informationen von der Polizei erhalten; Strafzettel entgehen.
- 2 Nummernschilder überprüfen lassen; kleinere Verstöße entgehen; „Insiderinformationen“ erhalten.

- 3 Etwas über „geheime“ Operationen erfahren; Kopien von Untersuchungsberichten erhalten; jemanden durch die Polizei fortwährend belästigen lassen; die Polizei von einer Person „fernhalten“.
- 4 Zugang zu sichergestellten Waffen und Waren; Eine Untersuchung initiieren; Geld aus der Asservatenkammer „organisieren“ (EUR 1.000,- /Monat); Größere Anklagen einstellen lassen.
- 5 Große Untersuchung einleiten; eine manipulative Untersuchung initiieren; Polizeibeamte entlassen oder einstellen; eine Untersuchung einstellen.

Politik [Fähigkeit: Politik]

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

Rechtswesen [Fähigkeit: Gesetzeskenntnis]

- 1 Etwas über laufende Gerichtsverfahren und Untersuchungen der Staatsanwaltschaft erfahren / Für eine Ordnungswidrigkeit ein Gerichtsurteil erzwingen.
- 2 Die Kaution in einigen Fällen umgehen / kleinere Anklagen einstellen lassen.
- 3 Gerichtsprozeduren manipulieren (kleine Testamente, kleinere Verträge, Gerichtstermine); Geld aus öffentlichen oder Gerichtskassen abzweigen (EUR 250,- /Monat); einen Spitzenanwalt engagieren.
- 4 Vorladungen initiieren; Gerichtsverfahren einfrieren oder verschleppen; die meisten Anklagen einstellen lassen; jemanden auf Bewährung freilassen oder seine Bewährung aufheben lassen.
- 5 Alle – mit Ausnahme der schwerwiegendsten – Untersuchungen einstellen; ein Ausweisungs- verfahren gegen jemand einleiten.

Schule und Universität [Fähigkeit: Akademisches Wissen]

- 1 Etwas über die Organisation und Politik der örtlichen Lehranstalten erfahren; Zugang zu kleineren
- 2 Universitätsressourcen; Schulakten bis zum Gymnasialstufe einsehen.
- 3 Auf ein gewisses wissenschaftliches Wissen einer Lehranstalt zurückgreifen; beschränkter Zugriff auf Lehrereinrichtung; 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.

- 4 Auf das gesamte wissenschaftliche Wissen einer Lehranstalt zurückgreifen; Studentenproteste organisieren; Fakultätsmitglieder diskreditieren; Geld aus Universitätsfonds abzweigen (EUR 1.000,- /Monat).
- 5 Diplom- oder Magisterzeugnisse ausstellen; Doktor- oder Habilitationszeugnisse ausstellen.

Straße [Fähigkeit: Szenekenntnis]

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

Transportwesen [Fähigkeit: Szenekenntnis (Transportwesen)]

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

Unterwelt [Fähigkeit: Szenekenntnis]

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

3.4. 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 Seite 52 „Widerstehen von geistigen Disziplinen“**) zu wehren.

Für die genannten Dinge kann man temporär Punkte seiner Willenskraft ausgeben (mehr in den entsprechenden Abschnitten). **Der permanente Wert für die Willenskraft ändert sich aber dadurch nicht, er stellt das Maximum der Willenskraft dar und wird z.B. bei Widerstehen gegen Disziplinen zu Rate gezogen.** Willenskraft regeneriert sich mit einer Rate von einem Punkt pro Woche. Dieser Wert lässt sich durch ausspielen des Wesens im Forum nach Ermessen der SL steigern (Rücksprache halten!).

3.5. Menschlichkeit / Pfade der Erleuchtung

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

Der Wert in einem Pfad zeigt an, wie stark man sich noch an Ideale und Moralvorstellungen klammert. Verstößt man gegen die Moralischen Grundsätze des Pfades, kann der Pfadwert immer weiter sinken. Je häufiger man gegen die allgemeingültigen Verhaltensmaßstäbe des Pfades verstößt, desto schwieriger wird es für den Charakter, noch an diese Ideale zu glauben. Eine Rangfolge verschiedener Sünden in Abhängigkeit des Pfadwertes findet ihr 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 gg. Raserei und Rötschreck relevant sein. Überzählige Punkte in den Tugenden bleiben weiter bestehen, können aber erst wieder genutzt werden, wenn der Pfadwert erhöht wurde.

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

3.5.1 Die Hierarchie der Sünden: Pfad der Menschlichkeit

Lehrt die Tugenden Gewissen und Selbstbeherrschung

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	Gefühllos
2	Sadismus und Perversion	Bestialisch
1	Nur die abscheulichsten und wahnsinnigsten Taten	Entsetzlich

Andere Pfade nur nach Absprache mit der SL!

3.6. Die Tugenden

Diese Aspekte des Charakters beschreiben seine Orientierung im Leben und seine essentielle Integrität, sowie seine moralische Stärke. Diese Eigenschaften sollen helfen, den Charakter besser zu verstehen und zu lenken, nicht ihm bestimmte Handlungen aufzwingen.

Die entsprechenden Werte sollten auch ausgespielt werden. Da wir auf Menschlichkeit aufbauen, gibt es hier auch nur Gewissen und Selbstbeherrschung in der Beschreibung.

3.6.1 Gewissen

Gewissen ist eine Eigenschaft der Selbsterkenntnis, die dazu befähigt das eigene Betragen einzuschätzen. Die vom Gewissen gefällten Urteile wurzeln in den verschiedenen Ansichten, Idealen und Moralvorstellungen. Das Gewissen hindert einen Vampir daran, dem Tier zu verfallen, indem es die Triebe des Tieres als unannehmbar definiert.

Ein Charakter mit hohem Gewissenswert bedauert Fehlritte, während ein Charakter mit niedrigem Gewissen etwas abgebrühter oder ethisch laxer sein kann, dafür aber mitunter schneller in die Fänge seines Tiers gerät.

3.6.2 Selbstbeherrschung

Selbstbeherrschung definiert die Diszipliniiertheit 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.

3.6.3 Mut

Alle Charaktere haben einen Mutwert, ungeachtet des Pfades, dem sie folgen. Mut ist eine

geistige Eigenschaft, die sie befähigt im angesichts von Widerstand, Ungemach oder Gefahr aufzustehen. Er ist eine Kombination aus Tapferkeit, Temperament und Stoizismus. Ein Charakter mit hohem Mutwert stellt sich seinen Ängsten, wo ein Anderer mit geringem Mutwert entsetzt wegrennt.

Kainskinder setzen Mut ein, wenn sie es mit Umständen zu tun bekommen, die ein Vampir instinktiv fürchtet; etwa Sonne, Feuer oder einem Kreuz, das von jemand mit heiligen Kräften gehalten wird.

4. Disziplinen

Disziplinen sind besondere, übernatürliche Fähigkeiten, die Vampire erlernen können. Jeder Clan besitzt drei ihm eigene Disziplinen, die so genannten Clansdisziplinen. Die Mitglieder des Clans können diese drei Disziplinen ohne Lehrer oder andere Unterweisung erlernen und steigern. Deshalb sind die Disziplinen auch so typisch für den entsprechenden Clan. **Jeder Clan hütet die Geheimnisse aller seiner Disziplinen wohlweisslich. Jeder fühlt sich mit seinen Disziplinen einzigartig und unkopiert.**

Erfolge und Erfolgswert

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 eurem Würfelpool). Die jeweilige Kombination von Attribut und Fähigkeit steht bei den Disziplinen. Sollte von Erfolgen die Rede sein, so entspricht dies der Hälfte (abgerundet) des Erfolgswertes.

Einige Disziplinen verfügen über Sonderfähigkeiten die in Kämpfen eingesetzt werden können. Diese sind nur einmal pro Gegner und Kampf einzusetzen. Das scheint sie im ersten Moment etwas schwächer zu machen, dafür sind 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 sollten man die veränderten Erinnerungen beschreiben und nicht einfach sagen „Ich lösche dir alles“. Verdunkelte Nosferatu sieht man nicht, also wechselt man auch das Gesprächsthema nicht, wenn sie dazukommen. Macht euch einfach mal eigene Gedanken zum Ausspielen der Disziplinen und seid kreativ.

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 Verdunklung oder Schimären durchschauen. Dazu muss man Auspex aktiv einsetzen und vergleicht dann die Stufen der Kontrahenten bei den jeweiligen Kräften. Ist die Auspexstufe höher kann man die täuschende Kraft durchschauen. Bei gleicher Stufe bemerkt man, dass irgendetwas nicht stimmt, verfällt aber dennoch der Täuschung.

Verschwindet ein Kainit mit Verdunklung 4+ vor einem Anwender von Auspex der gleichen Stufe, kann der Beobachter, den Verdunkelten solange 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 der gleich hohen oder höheren Auspexstufe NICHT AUTOMATISCH einen verdunkelten Charakter ankommen. Dazu muss Auspex (aus einem sinnvollen Grund) aktiviert sein.

Bitte spielt fair.

1 **Geschärfte Sinne** (Heightened Senses)

Man 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. 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: Da man nicht ausspielen kann, dass man gleichzeitig das Gespräch um einen herum mitbekommt oder **sehen** kann, was gerade um einen herum passiert, weil man sich ja näher zu einem anderen Gespräch begeben hat. Deswegen sind die anderen Sinne für die Zeit an dem Ort, wo man sich **eigentlich befindet** ausgeschaltet. Im Grunde sitzt man mit entlegenen Gesichtsausdruck da. Hat man sich allzu öffentlich so hingeworfen kann das schon für andere Spieler und damit Charaktere deutlich zeigen, dass etwas mit euch nicht stimmt.

2 **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 wieder, 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, was ausgespielt werden sollte, außerdem wirkt diese Kraft nur auf eine Distanz von max. 3m! Mit dieser Kraft kann man keine Lügen erkennen!

Erfolgswert	Was kann erkannt werden?
Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 2-3	Intensität der Aura: Erkennen von Mensch oder Vampir
Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 4-5	Emotionen, Mit Blut manipulierte Menschen erkennen (Ghule und Blutsgebundene sehen gleich aus)
Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 6-7	Diablerie, Ghule können eindeutig erkannt werden.

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit =8-9

Magie (aktive Rituale auf der Person,
keine Disziplinen)

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit =10

Spezialfälle, Besessenheit

Bittet euren Mitspieler euch, eurem Erfolgswert entsprechenden Infos zu geben.

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

4 Telepathie (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)

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

5 Psychische Projektion (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 zulange 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.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

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. Generation hat keine Auswirkung auf Beherrschung!

Vampire die Beherrschung auf 4 erlernen sind nicht mehr imstande Empathie zu steigern, da sie zu sehr daran gewöhnt sind andere zu beherrschen als ihre Gefühle zu achten.

Bei jeder Anwendung dieser Kraft solltet ihr dem Opfer euren Erfolgswert mitteilen, da dieses sich wie unter „Widerstehen gegen Geistige Disziplinen“ beschrieben wehren kann. Man kann Kainiten nicht via Beherrschung dazu zwingen Disziplinen zu lernen, und Ghule können das nicht. Außerdem ist es nicht möglich andere in ein Blutsband zu zwingen via Beherrschung

1 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!“. Selbstzerstörerische Befehle dürfen ignoriert werden.

2 Hypnose (Hypnotize)

Während eines Gespräches ist es dem Anwender möglich dem Opfer einen 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, beginnst du Lauthals zu lachen!“ oder „Wenn der Prinz den Raum betritt, wirfst du dich auf die Knie!“.

3 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 Spielerqualität.

Erfolgswert	Umfang der Veränderung
Manipulation+Einschüchterung = 2-3	Eine Erinnerung für einen Tag vergessen lassen
Manipulation+Einschüchterung =4-5	Eine Erinnerung für einen viertel Jahr 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 verändern

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

4 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 willenlosen Sklaven zu machen. Die Konditionierung es 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 zur willenlosen Marionette des Anwenders und man kann es leichter und auch ohne Blickkontakt beherrschen. Konditionierte Personen müssen zwei Punkte Willenskraft mehr ausgeben um sich gegen Beherrschungsversuche des Anwenders zu wehren. Das Opfer muss jedoch auch 1 Willenskraft weniger ausgeben um sich den Beherrschungsversuchen anderer zu widersetzen. Die Opfer dieser Kraft sind jedoch leidenschaftslos, zeigen kaum Gefühle und haben keinerlei Eigeninitiative, wodurch sie sehr leicht zu erkennen sind.

Die Person, die Konditioniert wird muss es nicht unbedingt wissen, ABER die SL ab

der ersten! Sitzung.

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

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. Schaden, den der menschliche Körper erhält, wird in einer Art Feedback auch auf den Kainiten übertragen. Den Körper kann der Vampir jedoch jederzeit verlassen. Während man sich in einem anderen Körper befindet solltet ihr ein grünes Band tragen um dies zu kennzeichnen und versuchen so gut es geht zu verdeutlichen, dass ihr nicht so aussieht, wie ihr eben aussieht. Greift Kleidungskonzepte der Person auf, von der ihr Besitz ergriffen habt. Man kann nur geistige Disziplinen anwenden. 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 und Tierhaftigkeit
Manipulation + Einschüchterung = 8-9	Irrsinn und Verdunklung
Manipulation + Einschüchterung = 10	Thaumaturgie und Nekromantie

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
1	Fair Escape
2	Umlaufen, Fair Escape

3	Einem Treffer ausweichen (Weg), Fair Escape
4	Einem Schuss ausweichen (Weg), Fair Escape
5	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 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)

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

Kosten: 1 Blutpunkt pro Anwendung

Gestaltwandel (Protean)

Gestaltwandel ermöglicht es dem Kainiten seine Gestalt auf mehrere Arten und weisen zu verändern.

1 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

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. 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) 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

3 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 mit einer Fontäne aus Erdreich erheben.

Kosten: 1 Blutpunkt

4 Tiergestalt (Animal Form)

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. Neben den besonderen Fähigkeiten dieses Tieres (verbesserter Geruchssinn usw.) erhält man einen Bonus von +1 auf den Schaden und eine zusätzliche Gesundheitsstufe.

Die Fluchtform, meist in der Form eines kleinen flugfähigen Tiers, ist sehr schnell und im Nahkampf nicht zu treffen. Nachdem die Verwandlung abgeschlossen ist kann man noch einmal mit einer Fernkampf-Waffe angegriffen werden, danach ist man entkommen (Fair Escape). Falls euch jemand fliegend verfolgen kann, könntet ihr natürlich dennoch eingeholt werden.

Kleidung und kleinere Ausrüstungsgegenstände (bis zur Größe eines Handys) verwandeln sich dabei mit, jedoch bringen Rüstungen keinen Bonus auf die Gesundheitsstufen mehr.

Versucht, eure Kampfform überzeugend darzustellen (z.B. durch Kostümteile) und eure Fluchtform wenigstens ansatzweise pantomimisch umzusetzen.

Kosten: 3 Blutpunkte/ Verwandlungsdauer sind 3 Runden – in jeder Runde wird ein Blutpunkt Wird die Verwandlung abgebrochen, oder unterbrochen, können die bereits eingesetzten Blutpunkte nicht zurückgenommen werden. Sie sind weg.

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

5 Nebelgestalt (Mistform)

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: 3 Blutpunkte/ Verwandlungsdauer sind 3 Runden – in jeder Runde wird ein Blutpunkt Wird die Verwandlung abgebrochen, oder unterbrochen, können die bereits eingesetzten Blutpunkte nicht zurückgenommen werden. Sie sind weg.

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

Irrsinn (Dementation)

(Erfolgswert: Manipulation + Empathie)

Bei Irrsinn handelt es sich auch um eine geistige Disziplin, der man entsprechend widerstehen kann. 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.

1 Leidenschaft (Passion)

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

2 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	Zeitraum
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

3 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!

4 Stimme des Wahnsinns (Voice of Madness)

Für diese Anwendung muss der Kainit die ungeteilte Aufmerksamkeit seiner Opfer haben und mit ihnen sprechen. Nach der Ausgabe eines Blutpunkts löst der Kainit bei seinen Opfern abhängig vom Gesagten entweder Raserei oder panische Flucht (Rötschreck) aus. Widersteht man der Kraft nicht verfällt man automatisch in Raserei oder dem Rötschreck. Der Erfolgswert gibt an wie viele Personen betroffen werden. 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

Dauer: 1 Szene

5 Völliger Wahnsinn (Insanity)

Hiermit verteilt der Anwender 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 gerne gemacht werden. Die Dauer des Effekts hängt vom Erfolgswert ab:

Erfolgswert	Zeitraum
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 Blutpunkt

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.

1 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“. Sollte nicht widerstanden werden gilt, dass ein Opfer, welches volle Willenskraft hat, nur seine Aufmerksamkeit schenkt, sollte der Willenskraftwert des Opfers bei 50% liegen neigt es zuzustimmen bei 25% stimmt man zu und bei 0% stimmt man laut zu.

2 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.

3 Entzücken (Entrancement)

Der Effekt dieser Kraft ist ähnlich dem eines Blutsbandes der zweiten Stufe.

Erfolgswert	Zeitraum
--------------------	-----------------

Charisma + Führungsqualitäten = 2-3	1 Szene
Charisma + Führungsqualitäten = 4-5	2 Stunde
Charisma + Führungsqualitäten = 6-7	1 Nacht
Charisma + Führungsqualitäten = 8-9	2 Wochen
Charisma + Führungsqualitäten = 10	1 Monat

4 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.

5 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.

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

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

Seelenstärke (Fortitude)

Seelenstärke verleiht dem Vampir eine nahezu unglaubliche Robustheit. Er ist imstande, ganzen Salven von Gewehren einfach zu widerstehen. **Jede Stufe gibt dem Nutzer dauerhaft EINEN Punkt Schadenabsorption.**

Außerdem kann man mit Seelenstärke als einzige Möglichkeit schwer heilbaren Schaden widerstehen. Jede Stufe gibt dauerhaft EINEN Punkt Schadensabsorption gegen schwer heilbaren 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.

Auf Stufe 3 zusätzlich:

Ägide

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

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 direkt in den Kraftaktwert ein.

3 Rückstoß

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

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

4 Allesbrecher

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 wird.

Thaumaturgie(Thaumaturgy)

(Erfolgswert: Intelligenz + Okkultismus)

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

Pfad des Blutes (Path of Blood)

1 Sinn für Blut (Taste of Blood)

Durch das Konsumieren eines Blutpunktes eines anderen Kainiten ist der Thaumaturg in der Lage, Informationen über sein Opfer zu erhalten. Man bekommt dadurch allerdings kein Blutsband aufgebaut.

Nachstehende Tabelle gibt Aufschluss, welche Informationen der Anwender in

Abhängigkeit seines Erfolgswertes erhalten kann. Es ist nicht möglich den Clan eines Kainiten zu erkennen.

Erfolgswert	Zeitraum
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	Ungefähre Generation, Blutkrankheiten, Suchtmittel
Intelligenz + Okkultismus = 8-9	Hat der Vampir jemals Diablerie begangen?
Intelligenz + Okkultismus = 10	Die exakte Generation eines Vampirs

2 Blutige Ekstase (Blood Rage)

Erlaubt es dem Thaumaturgen bei Berührung des Opfers es dazu zu bringen sein Blut auszugeben. Wie diese Punkte ausgegeben werden obliegt dem Anwender: Das Opfer kann gezwungen werden seine Attribute zu steigern (bis zum Generationsmaximum) oder auch einfach nur das Blut auszuschwitzen. Dabei darf die maximale Grenze der pro Runde einsetzbaren Blutpunkte des Opfers überschritten werden! Jeder erzielte Erfolg in Thaumaturgie stellt hierbei einen Blutpunkt dar, 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 beschaffen.

3 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 die Wirkungsdauer um eine halbe Stunde verlängern. Man darf sich dabei maximal um 3 Generationen verjüngen. Dabei erhält man fast alle Vorteile der niedrigen Generation (Blut Maximum, Blut Pro Runde, Beherrschung widerstehen). Diese Kraft ist nur einmal pro Tag (bzw. Nacht) anwendbar.

4 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 Erfolg in Meter.

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

5 Blutkessel (Cauldron of Blood)

Der Blutkessel ist eine Kraft von vernichtender Wirkung. Das Blut des Opfers verkocht buchstäblich, was zum einen dazu führt, dass das Opfer pro erzielten Erfolg 1 Blutpunkt

verliert und 1 Schaden erleidet. Dies wäre bei zwei Erfolgen wie folgt anzusagen: „Du verlierst 2 Blutpunkte, Du nimmst 2 Schwere Schaden“. Dieser Schaden ist schwer heilbar. Das Opfer muss dabei berührt werden, kann sich jedoch durch den Schock und die enormen Schmerzen nicht mehr wehren. Der Thaumaturg kann sich allerdings ebenfalls nicht rühren und verteidigen, weil er sich konzentrieren muss...

Kosten: 1 Willenskraftpunkt je Angriff (1 Willenskraftpunkt verursacht Erfolge schwer heilbaren Schaden und reduziert den Blutvorrat des Opfers um Erfolge Blutpunkte)

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.

1 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.

2 Der Lockruf (Beckoning)

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

Erfolgswert	Wie viel 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

3 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.

„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.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt (Bei Anwendung von „Lied der Ruhe“ auf Vampire) Der Charakter bei dem es angewendet wird kann sich dagegen wehren, sollte die Raserei willentlich herbeigeführt worden sein (z.B. durch den Vorteil Berserker) oder gewünscht sein.

4 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 Kennzeichen solltet ihr ein grünes Band und einen entsprechende Tierattrappe tragen, zur Not tut es auch ein mit den Händen geformter Vogel.

Erfolgswert	Welche Disziplinen sind anwendbar?
Charisma + Tierkunde = 2-3	Tierhaftigkeit
Charisma + Tierkunde = 4-5	+Auspex
Charisma + Tierkunde = 6-7	+Präsenz
Charisma + Tierkunde = 8-9	+Verdunklung
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.

5 Austreibung des Tieres (Drawing out the Beast)

ÄNDERUNG: 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 (**ZWEI** Punkte Willenskraft ausgeben), oder ihr verfallen. Das Opfer ist nun im Besitz des Tiers des Anwenders, dieser muss sein Opfer berühren um sein Tier wiederzuerlangen.

Gegen diese Disziplinsstufe kann man sich nicht wehren – man kann sich lediglich gegen den Effekt der Raserei wehren mittels **ZWEI** Willenskraftpunkte.

Verdunklung (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.

Jemand mit Auspex kann möglicherweise diese Disziplin durchschauen. Dabei vergleicht man die Stufen der Kontrahenten bei den jeweiligen Disziplinen. Ist die Auspexstufe höher kann man die täuschende

Kraft durchschauen. Bei gleicher Stufe bemerkt man, dass irgendetwas nicht stimmt, kann die Kraft

jedoch nicht durchschauen. Verschwindet ein Kainit mit Verdunklung 4+ vor einem Anwender von Auspex der gleichen Stufe, kann der Beobachter, den Verdunkelten solange wahrnehmen, bis dieser das Blickfeld des Anwenders verlässt. Um den Einsatz von Verdunklung zu Kennzeichnen zeigt ihr mit eurer Linken Hand die Stufe eurer Verdunklung 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.
Verdunklung kostet Blut. Bis auf Stufe 3 kostet alles: 1 BP je halbe Stunde

1 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.

2 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 einem Grund bedarf) fällt sie einem trotzdem auf.

3 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 abspitzen wenn diese Kraft aktiv ist. **Kosten: 1 BP alle 3 Stunden**

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

4 Verschwinden vor dem Geistigen Auge (Vanishing 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 der gleichen Stufe zu verschwinden sieht er dich noch solange, bis du aus seinem Blickfeld

verschwindest.

Erfolgswert	Umfang des Verschwindens
Manipulation + Heimlichkeit = 2-3	Du benötigst vier Runden zum Verschwinden
Manipulation + Heimlichkeit = 4-5	Du benötigst drei Runden zum Verschwinden
Manipulation + Heimlichkeit = 6-7	Du benötigst zwei Runden zum Verschwinden
Manipulation + Heimlichkeit = 8-9	Du benötigst eine Runde zum Verschwinden
Manipulation + Heimlichkeit = 10	Menschen erinnern sich nicht mal an dich.

5 **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.

Erfolgswert	Umfang des Verschwindens
Manipulation + Heimlichkeit = 2-3	1 zusätzliche Person
Manipulation + Heimlichkeit = 4-5	2 zusätzliche Personen
Manipulation + Heimlichkeit = 6-7	3 zusätzliche Personen
Manipulation + Heimlichkeit = 8-9	4 zusätzliche Personen
Manipulation + Heimlichkeit = 10	5 zusätzliche Personen

5. Regelmechanismen

5.1. **Raserei** (¬**Selbstbeherrschung** / **Instinkt**)

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.

Die Raserei bringt jedoch auch einen Vorteil: **Man ist währenddessen immun gegen geistige Disziplinen.**

Aggressionsauslöser	Selbstbeherrschungswert
Angepöbelt werden	1
Geruch von Blut (im hungrigen Zustand ab 3BP)	1
Böse verspottet werden	2
Anblick von Blut (im hungrigen Zustand ab 3BP)	2
Körperliche Provokation mit bösem Spott	3
Geschmack von Blut (im hungrigen Zustand ab 3BP)	3
Körperliche Angriffe	4
Erniedrigung / geliebte Person in Gefahr	4
Direkte Demütigung auf privater Ebene (Hintergrundstory)	5
Lebensbedrohliche Situation	5

Dieser Blutrausch 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 nahe stehen, können auch versuchen, ihn festzuhalten oder beruhigend auf ihn einzureden, dies dauert aber seine Zeit und endet so manches Mal mit Verletzungen der Helfer. Mit Hilfe der Kraft „Lied der Ruhe“ ist es einem anderen Vampir unter Umständen möglich eine Raserei zu beenden oder zu verhindern.

5.2. Röttschreck (–Mut)

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

Röttschreckprovokation	Mutwert
Anzünden einer Zigarette	1
Anblick einer Fackel	2
Lagerfeuer	3
Wohnungsbrand	4
Eingesperrt in brennendem Raum	5

5.3. 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 diesen 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.

5.4. 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.

Hat man einer Disziplinanwendung widerstanden, kann man am gleichen Abend nicht noch einmal Opfer dieser Disziplinstufe des gleichen Anwenders werden. Dies schließt jedoch nicht aus, dass eine andere Person erneut diese Disziplinstufe auf den Charakter anwendet.

Auf diese Weise kann folgenden Disziplinausprägungen widerstanden werden: Beherrschung (1,2,3,4,5), Präsenz (1,2,3,4,5), Irrsinn (1,2,3,4,5) sowie einigen Thaumaturgischen und Nekromantischen Kräften.

Präsenz 5 bildet in gewisser Hinsicht eine Ausnahme. Selbst wenn man der Kraft widersteht, kann man sie dennoch nicht völlig abschütteln. Will man den Anwender angreifen, muss man pro Runde einen Punkt Willenskraft einsetzen.

5.5. Kraftaktwert

Was ihr könnt und was nicht hängt von eurer Körperkraft und eurer Stärke ab. Man addiert die Stufe der Körperkraft mit der Stufe in der Disziplin Stärke und erhält seinen Kraftaktwert. Um eine andere Person festhalten zu können benötigt man einen höheren Kraftaktwert als das Opfer, ansonsten kann es sich losreißen. Falls euch jemand dabei hilft, addieren sich die Kraftaktwerte natürlich. Unten stehende 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	Kraftaktwert	Aktion
1	<i>Bierdose zerdrücken</i>	7	<i>Metallstange (2cm) biegen</i>
2	<i>Holzstuhl zertrümmern</i>	8	<i>Motorrad werfen</i>
3	<i>Holztür einrennen</i>	9	<i>Baum (30cm) durchschlagen</i>
4	<i>Gullydeckel werfen</i>	10	<i>Laternenmast abknicken</i>

5	<i>kleines Auto umwerfen</i>	11	<i>Zementmauer (20cm) durchschlagen</i>
6	<i>Brandschutztür aufbrechen</i>	12	<i>Eine Limousine stemmen</i>

5.6. 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; sprich: 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 bekommen - das geht auch im Forenspiel.

5.7. Blut, Blutvorrat und Jagen

Blut wird zum Heilen und für einige Disziplinen benötigt. Man kann aber auch Blut ausgeben um seine körperlichen Attribute für eine Szene (oder eine Stunde) bis zum Generationsmaximum (meistens 5) zu erhöhen.

Die Anzahl der maximalen Blutpunkte eines Charakters richtet sich genau wie die Anzahl der pro Runde einsetzbaren Blutpunkte nach der Generation (siehe unten stehende Tabelle).

Jeder Charakter beginnt den Spielabend mit der halben Anzahl seiner maximalen Blutpunkte abzüglich einen für das Erwachen und einen weiteren für jeden Ghul den der Charakter besitzt. Außerdem können einige Nachteile zum Verlust anfänglicher Blutpunkte führen. Falls man seinen Blutvorrat vor dem eigentlichen Spiel auffrischen möchte, sei es durch Jagen oder den Einsatz von Hintergründen (Herde, Ruhm usw.), 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.

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.

Generation	Blutvorrat	Blutpunkte pro Aktion anwendbar
– 14.	9	1
– 13.	10	1
– 12.	11	1
– 11.	12	1
– 10.	13	1
– 9.	14	2
– 8.	15	2

5.8. 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 unterworfenene 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. 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 Blutsbande (mit einem oder zwei Schlucken) zu mehreren Personen knüpfen. Viele Kainskinder genießen solche Bande richtiggehend, da sie in ihren toten Herzen künstliche Leidenschaften erwecken. Einander liebende Vampire begeben sich gelegentlich in gemeinsame Blutsbande 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.

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.

Widerstehen: Es ist möglich, wenn auch schwierig, dass ein Vampir sich zeitweise einem Blutsband widersetzt: durch das Ausgeben von Willenskraft Punkten 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 verringert sich alle sechs Monate um 1 nach unten im Wert.

5.8. Spieltechnische Auswirkungen von Drogen

Es sei angemerkt das der Konsum jeglicher Drogen während des Spiels aufs Strikteste untersagt ist! Auf dem normalen Wege wirken Drogen nicht mehr auf Kainiten. Um die 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.

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 und die Schwierigkeit, einer Raserei zu widerstehen sinkt um 1.

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.

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, erfolgen Entzugserscheinungen:

1.Tag ohne die Zusätze:	Unruhiger
2.-3.Tag ohne Zusätze:	-1 auf Selbstbeherrschung/Instinkt, zappelig
4.-6.Tag ohne Zusätze:	-2 auf Selbstbeherrschung/Instinkt, -1 auf alle Werte, gereizt
7.Tag ohne Zusätze:	-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.Tag+:	Willkommen in der Raserei oder aber schleunigste Behandlung mit Ersatzpräparaten oder Therapie.

Die Ausheilung einer solchen Abhängigkeit ist sehr zeitintensiv und bedarf eines entsprechenden Betreuers. Eine solche Therapie ist nicht automatisch erfolgreich und kostet sicherlich mehrere temporäre Willenskraftpunkte. Ferner kostet es 6 Erfahrungspunkte die Abhängigkeit zu überwinden.

Darstellungsbeispiele für Drogeneinflüsse:

Dein letztes Opfer hat unangenehme Nebenwirkungen? So könntest Du das Darstellen:

Alkohol:	Leicht angeheitert & vergnügt bis Aggressiv
Marihuana:	Ruhig, Friedlich bis mir ist alles egal, lass mir meine Ruhe, ich will nur träumen
Halluzinogene:	man fühlt sich verfolgt und ängstlich
Kokain/Crack/Speed:	Aufgedreht, überspitzt
Heroin/Morphine:	Ungeschickt, Arrogant & Aggressiv

6. Das Kampfgelwerk

Auch Nichtkämpfer sollten sich damit befassen !

6.1. Sicherheitsregeln

Jede Waffe muss von der Spielleitung genehmigt werden!

Echte Waffen sind TABU! Wer eine solche zu einem Live-Abend mitbringt wird vom gesamten Spiel ausgeschlossen! Wir werden je nach Waffenart auch nicht davon absehen straf- und/oder zivilrechtliche Schritte einzuleiten. Solltet ihr euch bei irgendwelchen Gegenständen, die man für Waffen halten könnte unsicher sein, fragt lieber noch einmal bei der SL nach.

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. 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 verwarnt und notfalls aus dem Spiel entfernt.

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. 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 Zustecken 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!

Wir wollen im Spiel ausschließlich Nerf-Waffen zur Darstellung von Schusswaffen haben. Wir verlangen von Euch davon abzusehen gut aussehende Schusswaffenimitationen zu tragen – auch wenn sie deutlich besser aussehen als die quietschbunten Nerf-Waffen.

Wir wollen gemeinsam spielen und das zumeist auch in bewohnten Gebieten! Personen, die einen dabei beobachten, wie man eine scheinbar echte Waffe auf einen anderen Menschen richten können zu den berechtigten Schluss kommen die Polizei zu rufen.

Einem „Time-Stop“ ist immer Folge zu leisten, egal wer es ausruft und warum!

Ein Time-Stop wird ausgerufen bei: Drohender Gefahr durch irgendeine Stolperfalle, wenn euch das Gelände zu unsicher ist (z.B. schlammig-rutschig), ihr nichts mehr erkennen könnt und deshalb nicht mehr verantwortungsvoll kämpfen könnt und in ähnlichen Situationen. Bitte nutzt es nicht, um einer ausweglosen Situation im Spiel zu entkommen. Erwischen wir euch dabei muss das Konsequenzen geben.

Es wird **nicht STOPP sondern Timestopp** gerufen um IT und OT nicht zu verwechseln.

Wurfwaffen werden ebenfalls durch Latexwaffen (**ganz wichtig: ohne Kernstab**) ersetzt, die jedoch noch weiteren Sicherheitsbestimmungen unterliegen. Diese müssen für den Gebrauch als Wurfwaffen von der SL genehmigt werden.

Auch jede Nerf-Schusswaffen muss von der SL zugelassen werden. Man kann die Waffe etwas aufhübschen. Es geht uns beim Aussehen rein darum, das die Waffe immer als Spielzeug zu erkennen sein muss, auch ohne detaillierte Kenntnisse in Waffentechnik und auf möglichst einen Blick.

Außergewöhnliche Waffen muss man sich basteln. Sie müssen ähnlich funktionsfähig sein wie die Nerf-Waffen, denn man muss schon noch mit irgendwas wenigstens werfen und treffen, soll heißen, ihr könnt auch Softbälle werfen. Fragt hier vorher eine SL. Manche Dinge klappen halt nur im Storytelling – aber das machen dann die Spielleiter.

6.2. Grundlegendes Prinzip

Kann ein Konflikt nicht anders gelöst werden, so kann es zu simulierten körperlichen

Konfrontationen kommen. Dabei werden die Angriffe mit Hilfe von LARP- und NERF-Waffen ausgespielt.

Treffer:

Trifft ein Angriff, darf der Angreifer seinen Schadenswert ansagen und der Verteidiger zieht diesen Wert von seinen aktuellen Gesundheitsstufen ab.

Während der Kampfrunde könnt ihr auch Disziplinen anwenden. Tut dies bitte laut und deutlich (am besten mit dem Namen des Opfers) damit der Betroffene auch im Kampf weiß dass er gemeint ist.

Telling:

Manche Dinge erfordern im Kampf eine etwas nähere Beschreibung (Thaumaturgie, Zulugestalt, etc.) für solche Dinge kann man einen „Time Stop“ ausrufen oder das „Timeout“ Zeichen benutzen um das Off- Play zu klären, **wenn ihr dies aber vermeiden könnt, wären wir euch dankbar.**

Kampfrunde:

Es ist schwer in einem LARP-Kampf eine Kampfrunde auszuspielen oder auch nur darzustellen. Grundsätzlich ist eine Kampfrunde 3-5 Sekunden lang und in Disziplinen oder Ähnlichem wo Kampfrunden als Zeit angegeben werden dient diese Angabe dazu, dass man als Spieler weiß, wann ein Effekt eintrifft.

Ein Kampf ist immer ein bisschen Chaotisch, aber wenn jeder mit Menschenverstand arbeitet, dann bekommen wir es gemeinsam hin einen Stimmungsvollen Abend – auch mit körperlich orientierten Clans – zu verbringen.

6.3. Schaden

Der Schaden errechnet sich über mehrere Faktoren. Diese sind die Attribute, die Fähigkeiten, Disziplinen und gewisse Ausrüstungsgegenstände.

Zu jeder Waffe gehört eine Kombination aus einem Attribut und einer Fähigkeit, die entsprechenden Werte aus den Tabellen werden addiert, das Ergebnis ist der 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** (siehe „Heilen von Schaden“ S. 64).

6.3.1. Schaden im Nahkampf

Als Basis hat **Jeder** einen Grundschaden von 1 – unabhängig von allen anderen Faktoren.

Der Nahkampfschaden wird wie folgt errechnet:

Grundschaden 1 + Körperkraftbonus + Disziplinsbonus +

Nahkampfwaffe/Handgemenge

Hier nochmals die meisten Boni im Überblick (**Werte sind nicht kumulativ!**)

Körperkraft

3 = + 1

4 = + 2

5 = + 3

Stärke

1. Stufe = + 1

3. Stufe = + 2

5. Stufe = + 3

Handgemenge

1. Stufe = + 1

4. Stufe = + 2

Handgemenge und Nahkampf-Waffen

Benötigte Fertigkeit: Handgemenge

Faust +0

Klingenhandschuhe +1

Klauen +1

Benötigte Fertigkeit: Nahkampf

Pflock +1

Dolch/Knüppel +1

Schwert/Axt +2 (einhändig)

Zweihänder +3 (muss beidhändig geführt werden)

6.3.2. Schaden im Fernkampf

Im Fernkampf gibt es keinen Bonus durch die Disziplin Stärke oder Geschwindigkeit. Allein der Wert in Geschicklichkeit, der entsprechenden Fähigkeit und dem Bonus durch die Waffe entscheidet über den Schaden. Auch hier gibt es den Grundbonus +1.

Es gilt folgende einfache Formel für den Fernkampf:

Grundschaden 1 + Geschickbonus + Waffe

Hier die meisten Boni in Übersicht:

Geschick

3 = + 1

4 = + 2

5 = + 3

Fernkampfwaffen

Benötigte Fertigkeit: Schusswaffen

Pistole +1

MP	+2
Gewehr	+2
Shotgun / Schrotflinte	+3
Sturmgewehr	+3
Scharfschützengewehr	+3

Benötigte Fertigkeit: Sportlichkeit (Wurfaffen)

Wurfdolch	+1
Wurfaxt	+2
Armbrust	+2
Bogen	+2

Munition und Waffen kann man nicht so einfach im Geschäft kaufen. Entweder man muss die entsprechenden Leute kennen (z.B. Einfluss Unterwelt).

6.3.3. Feuerschaden

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.

6.3.4. 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.

Erhält man durch einen Angriff schweren Schaden, dann ist man solange nicht in der Lage diesen zu heilen, bis man eine mindestens fünfminütige Erholungspause eingelegt hat.

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.

Man kann pro Tag nur einen Punkt schweren Schaden Heilen (2 für einen WP)

6.4. Gesundheitsstufen und Endgültiger Tod und Rüstungsschutz

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 unten stehenden Tabelle. Diese Gesundheitsstufen zeigen den Grad der Körperlichen Unversehrtheit des Charakters an. Durch Angriffe verliert der Charakter temporär eine Anzahl von Gesundheitsstufen die dem Schaden des Angriffs entsprechen.

Sollte ein Charakter auf drei oder weniger Gesundheitsstufen fallen, muss der Spieler dies durch Torkeln, Kriechen und fahrigere Bewegungen ausspielen.

Sobald der Charakter keine Gesundheitsstufen mehr besitzt verfällt der Kainit in Starre andere Wesen sterben normalerweise einfach. Überzähliger Schaden wird nicht beachtet und verfällt 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).

Gesundheitsstufentabelle und Rüstung

Gesundheitsstufen-Basis = 10 GS

+ Widerstandsfähigkeit = Stufe 1 und 3 jeweils +1

+ Ausweichen = Stufe 1,2,4,5 jeweils +1

Bsp.: Vanessa Ventrue hat wie jeder andere Charakter 10 Gesundheitsstufen als Basis. Sie hat eine Widerstandsfähigkeit von 1 und hat die Fähigkeit Ausweichen auf 2. Ihre Clansdisziplin Seelenstärke hat sie auf 3. Sie hat insgesamt $10+1+2 = 13$

Rüstung

Gefütterte Kleidung = +2 einmalig absorbieren

Lederrüstung = +3 einmalig absorbieren

Kevlarweste = +5 einmalig absorbieren

Kettenhemd = +5 einmalig absorbieren

Ritterrüstung = +10 einmalig absorbieren – 1 Geschicklichkeit

Bombenanzug = +10 einmalig absorbieren – 3 Sportlichkeit

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 Angriff zum Absorbieren übrig.

Wurde also jemand in einer Ritterrüstung getroffen und die Rüstung absorbiert 5 Schadenspunkte, dann hält sie beim nächsten Schlag nur noch 5 Schadenspunkte aus, ehe sie kaputt ist.

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

6.5. Pflöcken (Staken)

Entgegen anders lautenden Gerüchten zerstört der Holzpflock durchs Herz einen Vampir nicht. Aufgrund unerklärlicher Mythen und magischer Zusammenhänge wird der Körper eines Vampirs paralytisiert, wenn sich ein größerer Holzsplitter in seinem Herz befindet. Natürlich ist es nicht ganz einfach, einen Pflock wirklich genau im Herz zu platzieren.

Als erstes muss man dem Gegner einen Holzpflock (diese werden im Spiel durch weiche, kernlose und als solche erkennbare 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 gepflöckt.

Dieser Wert nennt sich **Pflöckschwelle** 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.

Ein gepflöcktes Opfer ist dann so nett, sich den Pflock an der Stelle festzuklemmen und zu paralisieren. Ist ein Charakter gepflöckt, kann er zwar noch alles um sich herum wahrnehmen, jedoch kein Blut und auch keine Disziplinen einsetzen.

Egal, ob das Opfer durch die Attacke gepflöckt wurde oder nicht, verursacht sie immer den Schaden, der auch bei einem normalen Angriff entstehen würde. (Solange der Pflock im Herzen weilt ist aber keine Heilung möglich!)

6.5.1. Starre

Die Starre (oder „Torpor“) ist eine Art Todesschlaf, vergleichbar mit einem Koma, in den ein Vampir fällt, wenn er entweder keine Gesundheitsstufen mehr hat oder er gezwungen wird Blut auszugeben, dies aber nicht mehr kann. Wird ihm in diesem Zustand schwerer Schaden zugefügt ist der Charakter leider endgültig vernichtet.

Während der Starre ist man vom nächtlichen Durst nach Blut befreit, kann jedoch seine Umgebung nicht wahrnehmen und auch normalerweise keine Disziplinen anwenden, auch wenn es Gerüchte gibt, dass bestimmte Machtstufen einem dies ermöglichen sollen...

Der Körper sieht im Torpor ausnehmend verschrumpelt, dehydriert und eingefallen aus. Der Vampir kann erst wieder aus dem Torpor erwachen, wenn eine Zeitspanne vergangen ist, deren Mindestlänge von seinem Pfad-Wert 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 Kainskinds eingeflößt, erwacht man sofort. Dabei darf es sich aber nicht um Dünnes Blut handeln.

Pfadwert	Zeit der Starre	Pfadwert	Zeit der Starre
10	30 Minuten	5	1 Monat
9	1 Stunde	4	2 Monate
8	1 Abend	3	3 Monate
7	1 Woche	2	6 Monate
6	2 Wochen	1	1 Jahr

6.6. 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.

Jeder Punkt Seelenstärke bringt EINEN Punkt zum Schadenabsorbieren.

Folgende Rechnung gilt:

Absorption normaler Schaden:

Widerstand 1 (1), 3 (2), 5 (3) + Seelenstärke 1, 2, 3, 4, 5 [min. 1, max. 8]

Absorption schwerer Schaden:

Seelenstärke 1, 2, 3, 4, 5 [min. 0, max. 5]

Beispiel:

Gabi Gangrel hat eine Widerstandsfähigkeit von 3 und Seelenstärke 2.

Sie kämpft mit Bert Brujah.

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

Gabi Gangrel kann durch Widerstand 3 ZWEI Schaden absorbieren und durch Seelenstärke 2 ZWEI. Insgesamt absorbiert sie also VIER Schadenspunkte.

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

7. Charaktererschaffung

7.1. 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 Live- Rollenspiel genügt es eben einfach nicht nur zu sagen "Stellt euch vor, ich bin groß, stark, eloquent und beeindruckend", wenn man klein, schwach, schweigsam und absolut 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, super cooler Auftragskiller mag vielleicht in einem Film interessant erscheinen, aber im Live sitzt man eher in der Ecke und langweilt sich.

Zunächst sollte man sich grob überlegen, welche Clans (siehe Abschnitt Clans S.XX) einen interessieren, da die Mitglieder jedes Clan etwas zutiefst "clanstypisches" an sich haben, das 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 Clanzugehörigkeit 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“ S.XX).

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. Vampire-Live 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 verlief 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 Vampire 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 Ambitionshintergrund 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. Allein schon die Ansichten, die die verschiedenen Vampire über ihre Existenz entwickelt haben, bietet das Potential zu vielen stundenlangen Diskussionen zwischen den Charakteren.

Nachdem ihr nun eine genaue Vorstellung von eurem Charakter habt könnt ihr dazu übergehen die spieltechnischen Werte für euren Charakter wie im folgenden Beschrieben auszuwählen. Oft ist aber die Charaktererschaffung ein komplexer und dynamischer Prozess, so dass man nicht so strukturiert vorgehen kann wie hier beschrieben. Nehmt diese Vorgehensweise als Anhaltspunkt und erstellt zunächst ein grobes Konzept, das ihr nach und nach detaillierter beschreibt. Solltet ihr Fragen haben, steht euch die Spielleitung 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.

Punkteverteilung – wie geht das?

Ihr werdet im folgenden Text die Schablonen finden, um eure Charaktere zu erschaffen. Diejenigen unter Euch, die schon mal mit diesem System gearbeitet haben, können diesen kleinen Unterpunkt überspringen.

Ihr werdet zuerst auf dreier Pakete von Zahlen treffen (bsp, Attribute: 7/5/3). Diese Dreierpakete stellen die Punkte dar, die ihr bei der Erschaffung auf euren Bogen „einfach so“ verteilen dürft.

Dabei muss jede Zahl – jedes „Päckchen“ - seinen eigenen Platz bekommen. Im Beispiel bei den Attributen muss man entscheiden, welchen Wert man den Sozialen, Geistigen oder Körperlichen Kategorien zusteht.

Anzumerken ist, dass alle Attribute automatisch 1 haben, Quasi Kostenlos. Nur bei den Nosferatu ist das anders – sie haben Erscheinungsbild 0.

Das gleiche Spiel ist bei den Fähigkeiten der Fall (nur, dass man nicht automatisch mit einem Punkt startet. Man startet mit 0) – dort unterscheidet man zwischen den Talenten, Kenntnissen und Fertigkeiten.

Innerhalb der Pakete können die Punkte frei verteilt werden, aber man kann nicht Paketübergreifend mischen (bsp.1 Punkt aus dem 13er Paket nehmen und zu dem 3er Paket tun).

Zum Anderen habt ihr Freebies UND Erfahrungspunkte.

Mit diesen Punkten kann man zu unterschiedlichen Kosten überall auf dem Charakterbogen Punkte dazukaufen. Freebies gibt es nur zu Erschaffung und Erfahrungspunkte bekommt man unter Anderem von der SL im Laufe des Spiels selbst. Die Kosten dafür werdet ihr in den folgenden Unterpunkten finden.

Falls ihr noch Probleme habt, schreibt und als SL an – im Zweifelsfall kann man die Charaktererschaffung zusammen machen.

7.2. Erschaffen eines Ghuls als Spielercharakter

Dem Blut eines Vampirs wohnt große Macht inne, Macht, die weitergegeben werden kann. Vor langer Zeit entdeckten die Kainskinder, dass Sterbliche, die Vampirblut trinken, übernatürliche Fähigkeiten und dunkle Gelüste entwickeln. Bald war es an der Tagesordnung, dass sich Vampire bestimmte Lieblingsdiener hielten, sie mit Vitae nährten - und dabei an sich banden-, um so zu besseren, unsterblichen, bis in den Tod loyalen Dienern zu kommen - Ghulen. Man nutzt sie auch als Berate, 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 Clansnachteil ihrer Herren entwickeln.

Erschaffungsschablone: Ghul

Ghule folgen automatisch dem Pfad der Menschlichkeit

Attribute: 6/4/3

Fähigkeiten: 11/7/4

Disziplinen: 1 Punkt Stärke und 1 Punkt entweder Seelenstärke oder Geschwindigkeit

Alternativ dazu 1 Punkt Stärke und 1 Punkt in einer Disziplin ihres Herren.

Status: 0 und kann in der Regel nicht gesteigert werden.
Hintergründe: 0
Tugenden: 0
Pfad: Menschlichkeit (Regelfall) Wert = Gewissen+Selbstbeherrschung
Willenskraft: Wert = Mut
Nachteile: max. 5 (freiwillig und nur mit Hintergrundgeschichte)
Freebies: 21 (von denen Hintergründe und Tugenden gekauft werden können)

Besonderes:

Man beginnt das Spiel mit 0 Erfahrungspunkten (EP)

Man bekommt im Laufe des Spiels +1 EP pro Monat extra.

Einige Vor- und Nachteile können nicht gewählt werden.

Steigerungsregeln der Disziplinen für den Ghul

Clansdisziplin des Herren:

1.Stufe	5 EP
2.Stufe	10 EP
3.Stufe	15 EP

Andere Disziplinen (nur nach Absprache und sehr eingeschränkt)

1.Stufe	10 EP
2.Stufe	15EP
3.Stufe	20EP

Maximale Disziplinsstufe nach Generation des Herren:

Generation 13.-11. max. 1. Stufe

Generation 10.-9. max. 2. Stufe Kosten als Ghulhintergrund: 2*

Generation 8.-7. max. 3. Stufe Kosten als Ghulhintergrund: 3*

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

7.3. Das Kind

Vampire, die gerade erst den Kuss empfangen haben und noch voll und ganz 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 sind Kinder.

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.

Falls ihr ohne einen Spieler der euer Erzeuger ist Kind spielen wollt nehmt bitte Kontakt mit der SL auf.

Achtung:

Erschaffen wird das Kind mit der Neugeborenen-Schablone wobei folgende Punkte jene auf der Neugeborenen-Schablone ersetzen:

Erschaffungsschablone: Kind

Status: 0 und kann erst mit Freispruch geändert werden.

Freebies: 10

Besonderes:

Man beginnt das Spiel mit 10 Erfahrungspunkten (EP)

Man bekommt im Laufe des Spiels +1 EP pro Monat extra.

Falls man einen Spieler als Erzeuger hat bekommt man kostenlos die entsprechende Generation nach dem Erzeuger.

Maximalwerte:

Attribute: max. 1 auf 4

Fähigkeiten: max. 2 auf 4

Disziplinen: max. 3 Punkte [Nur Clandisziplinen]

Hintergrund: max. 1 auf 4

Willenskraft: 4

7.4. 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 und wie man in der „World of Darkness“ überlebt.

Spieler eines Neugeborenen sollten sich vorher umfangreich über Vampire und die Camarilla informiert haben. Falls ihr Neu in der Materie von Vampire seit, dann wendet euch an die SL – diese kann euch Informationen zukommen lassen, damit ihr keinen Nachteil habt!

Erschaffungsschablone: Neugeborener

Attribute: 7/5/3

Fähigkeiten: 13/9/5

Disziplinen: 3

Hintergründe: 5

Tugenden: 7

Pfad:	Menschlichkeit (Regelfall) Wert = Gewissen+Selbstbeherrschung
Willenskraft:	Wert = Mut
Nachteile:	max. 9 (freiwillig und nur mit Hintergrundgeschichte)
Status:	1
Clanskunde:	1
Camarillakunde:	1
Freebies:	16 bei einem Alter von X - 70 Jahre
	15 bei einem Alter von 71 - 80 Jahre
	14 bei einem Alter von 81 - 90 Jahre
	13 bei einem Alter von 91 - 100 Jahre
	12 bei einem Alter von 101 - 110 Jahre maximal

Besonderes:

Man beginnt das Spiel mit 20 Erfahrungspunkten (EP)

Man bekommt im Laufe des Spiels +1 EP pro Monat extra.

Falls man einen Spieler als Erzeuger hat bekommt man kostenlos die entsprechende Generation nach dem Erzeuger.

Gebote:

Der 5. Punkt eines Attributes muss mit Freebies gekauft werden.

Maximalwerte:

Attribute: max. 2 auf 4

Fähigkeiten: max. 3 auf 4

Disziplinen: max. 5 Punkte [Nur Clandisziplinen] [Höchstwert 3]

Hintergrund: max. 2 auf 4

Willenskraft: 5

7.5. Der Ancilla

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

7.6. Freebies

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

Attribute	Jeder Punkt kostet 5 Freebies; Durch Freebies darf maximal ein Attribut auf 5 angehoben werden.
------------------	---

Fähigkeiten	jeder Punkt kostet 2 Freebies; Maximal eine Fähigkeiten auf Stufe 5 – bitte in der Hintergrundgeschichte erklären warum.
--------------------	--

Disziplinen	jeder Punkt kostet 7 Freebies; es dürfen nur Clansdisziplinen so gekauft werden
Hintergründe	jeder Punkt kostet 1 Freebie; Stufe 5 ist der maximale Startwert.
Einfluss	jeder Punkt kostet 1 Freebie, maximal 3 Einflussgebiete auf 1 bei der Charaktererschaffung
Tugenden	jeder Punkt kostet 2 Freebies
Pfad	jeder Punkt kostet 1 Freebie; Bei Pfaden mit SL Reden!
Willenskraft	jeder Punkt kostet 2 Freebies

7.7. Vor- und Nachteile

Jeder Spieler darf sich Nachteile in Höhe von bis zu 9 Punkten passend zum Konzept aussuchen und erhält dafür den gleichen Punktwert als Freebies und kann damit auch Vorteile kaufen. Diese sind unter Kapitel 9 aufgelistet.

7.8. 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 Sekundär Fähigkeiten erworben werden, jedoch sollte dieses Wissen in dem Charakterhintergrund begründet werden. Die SL behält sich vor einige Kunden, bzw. besonders hohe Werte in diesen nicht zuzulassen. Es sei darauf hingewiesen, dass clansfremde Disziplinen mit diesen Punkten nicht erworben werden dürfen.

Die SL behält sich vor für besonders gute Hintergrundgeschichten auch weitere EP zu Verfügung zu stellen.

8. Charakterentwicklung: Steigern

8.1. Erfahrungspunkte

Um das Lernvermögen eines Charakters zu simulieren, werden im Laufe des Spieles Erfahrungspunkte (EP) von der SL vergeben. Diese kann der Spieler einsetzen, um die Werte seines Charakters zu 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!

Um neue Eigenschaften zu erlernen, bedarf es Erfahrungspunkte (EP) die durchs Spiel erlangt werden können.

Für jeden Spielabend erhält man 2 EP.

Für jeden Bericht über den Spielabend und dem Monat (einen Umgangssprachlichen EP-Bericht) können 2-3 weitere EP vergeben werden. Beispiele über solche Berichte werdet ihr in eurem Forum finden. Des Weiteren kann von der SL 1 EP für aktives Spiel vergeben werden.

Charaktere die nach den Regeln für Neugeborenen oder Kinder erschaffen wurden erhalten pro aktiven Monat einen weiteren so genannten „Jugend-EP“. Zusätzliche Erfahrungspunkte kann man auch durch das Organisieren von Veranstaltungen, das Erreichen von Zielen oder besonderen Aufgaben erhalten. Diese Zusätzlichen Erfahrungspunkte werden aber nur von der SL vergeben.

„Wieviele EP kann ich bekommen - Tabelle“

Automatische

Spielabend	Monatlich	2EP	Nur wenn am Live-Abend teilgenommen
„Jugend – EP“	Monatlich	1EP	Nur Neugeborene, Kinder, Ghule

Von SL

Monatsbericht	Monatlich	1-3EP	Bericht über den Monat & Live-Abend
Ausrichten eines Abends	Gelegentlich	1-2EP	
Erreichen eines Ziels*	Gelegentlich	1-6EP	Siehe „Ziele“

8.2. Ziele

Durch diese kann sich der Charakter noch ein paar EP verdienen.

Allerdings müssen diese Ziele deutlich auf dem Charakterbogen (z.B. Rückseite und Forum) 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 in die Quere gekommen ist).

Einfache Ziele 1-2 EP

(ohne große Umstände und Gefahren erreichbar)

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 meistens einem Selbst die Möglichkeiten dazu.

Vertiefung von Wissen in bestimmten Bereichen wie Sabbat, Magiern etc. 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

Einen Gefallen beim Prinzen erarbeiten

Mittelfristige Ziele 3-4

(Benötigen intensive Planung und Zeit)

Beispiel:

Den Einfluss von jemand anderem zerstören bzw. schmälern

Erreichen des nächst höheren Status oder Clansprestiges für wenigstens drei Spielabende.

Durchführung eines Clans-Treffen, 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

Ein Kind zeugen dürfen

Einen Gefallen beim Prinzen erarbeiten

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.

Ein Kind zeugen dürfen

Einen Gefallen beim Prinzen erarbeiten

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

8.3. Steigerungstabelle

Diese Tabelle gilt für jegliche EP

Eigenschaft	Lernkosten	Anmerkungen
Neue Fähigkeit	3	
Fähigkeit steigern	Aktueller Wert x2	
Attribute steigern	Aktueller Wert x5	
<i>Hintergrund</i>	<i>2 je Punkt</i>	<i>nur bei Generierung</i>
<i>Einfluss</i>	<i>2 je Punkt</i>	<i>nur bei Generierung</i>
Neue Disziplin	Lehrmeister	zusätzlich auch Blut bei clansfremden Disziplinen
Clansdisziplin	1->5 2->10 3->15 4->20 5->25	Damit auch Primär Pfad bei Thaumaturgie usw.
Clansfremde Disziplin	1->7 2->14 3->21 4->26 5->35	Lehrer und gegebenenfalls Blut.
Caitiff Disziplinen	1->6 2->11 3->16 4->21 5->26	Nur aus dem Standard Bereich
weit. Thaumaturgie Pfad	Siehe Clansdisziplin	Nur in Absprache mit der SL und Erlaubnis des Regenten
Thaumaturgisches Ritual	Stufe x 2	Muss mit SL abgeklärt werden.
Willenskraft	Aktueller Wert x 2	
Menschlichkeit/Pfad	Aktueller Wert x 2	Muss ausgespielt werden
Tugenden	Aktueller Wert	

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

8.3.1 Zum Steigern von Disziplinen

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

Clansdisziplinen: Jeder Clan besitzt 3 ihm eigentümliche Disziplinen, die sich bei ihm manifestieren, wenn er den Kuss erhält. Diese kann man ohne größere Probleme steigern. Die höchste Disziplin eines Charakters muss aus diesem Bereich stammen. Das Suchen eines Lehrmeisters ist möglich – hierbei würden die Kosten der Steigerung der Disziplin gesenkt. Inwieweit hängt vielleicht vom Lehrmeister ab. Fragt bei der SL an. Der Lehrmeister muss über eine höhere Disziplinstufe als er lehren will verfügen.

Ein besonderer Fall tritt ein, wenn der Charakter bei der Generierung keine Punkte auf eine oder mehrere Clansdisziplinen gesetzt hat. Er beherrscht sie also nicht. Um sie beherrschen zu können benötigt der Charakter einen Lehrmeister (meistens aus seinem eigenen Clan), der ihm die Grundlagen erklärt. Wir verzichten darauf – wie es in vielen anderen Regelwerken üblich ist – den ersten Punkt einer Clansdisziplin, die man erst im späteren Spielverlauf erlernen möchte, ihn extra teuer zu machen. Es muss lediglich jemand gefunden werden, der einen die Grundlagen erklärt.

Caitiff Disziplinen: Jeder Caitiff besitzt drei Disziplinen aus dem Standard Bereich, die er ohne Probleme und ohne Lehrer erlernen und steigern kann. Die entsprechenden Disziplinen richten sich 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 Disziplinsstufe eines Caitiffs muss aus diesem Bereich stammen.

Clansfremde Disziplinen: Alle Disziplinen die nicht zu den Clansdisziplinen des Charakters gehören, fallen unter diese Kategorie. Um eine bestimmte Disziplinsstufe erlernen zu können, ist ein Lehrer von Nöten, der mindestens einen um eins höheren Wert in dieser Disziplin aufweist (Will man z.B. Auspex 4 erlernen, benötigt man einen Lehrer mit Auspex 5). Beim Erlernen der ersten Stufe einer clansfremden Disziplin muss der Charakter einen Blutpunkt eines Kainiten trinken, der diese Disziplin bereits besitzt.

8.3.2. Zum Steigern von Einflüssen

Neben den nötigen EP für die Leiteigenschaft, benötigt man jemanden der einen in den entsprechenden Kreis einführt. Ihr müsst also Kontakt aufbauen und einen Grund finden, warum diese Person euch die „Macht“ gibt das System zu manipulieren. Das kann man am Besten im Forum machen. Es gibt verschiedene Mittel und Wege Menschen seinen Willen aufzuzwingen – wir überlassen euch, wie ihr das macht. Das muss man sich also „erspielen“.

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.

9. Vor- und Nachteile

Zuerst: Vor- und Nachteile müssen sich ausgleichen (+/- EINEN Punkt). Durch insgesamt 9 Punkten, die man sich an Nachteilen nimmt darf man sich dementsprechend 9 Punkte Vorteile heraussuchen (Bei Ghulen je 5) Nachteile generieren keine Freebies und man kann sich durch Freebies auch keine Vorteile kaufen.

Vor- und Nachteile sind Eigenschaften, die einen Charakter weiter beschreiben und müssen natürlich entsprechend ausgespielt werden, da sie wie Attribute und Fertigkeiten zu dem Charakter gehören und ihn prägen.

Einige wenige Nachteile können im Laufe des Spiels abgelegt werden, dies kostet aber die dreifache Punktzahl in Erfahrungspunkte und muss ausgespielt werden.

Die Punktzahlen stehen hinter den jeweiligen Eigenschaften in Klammern. Manchmal sind 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.

Wichtige Einschränkung:

Jeder Spieler darf auch maximal nur dann zweimal denselben Vor- oder Nachteil wählen, wenn dieser unterschiedliche Wirkungen haben kann (z.B. Schuld, Ängste/Phobie, Intoleranzen, etc.).

Es gibt Vorteile, die nicht von Ghulen gewählt werden können. Sie sind mit NV (Nur Vampire) gekennzeichnet!

9.1. Vorteile (Merits)

Körperlich (Physical)

Beidhändigkeit (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) NV

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 solange in sich zu behalten, wie es zur Wahrung der Maskerade nötig ist.

Geschärfte Sinne (Accute Sense) (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) NV

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.

Riesige Gestalt (Huge Size) (4 Punkte)

Du bist außergewöhnlich groß und massiv gebaut. Darunter fallen alle Personen, die entweder über 1.90m 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) NV

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) NV

Dein Herz hat aufgrund eines unbekanntes 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 pflöcken (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 Disziplinsstufen 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 Disziplinsstufen bekommt.

Wirksame Verdauung (Efficient Digestion) (3 Punkte) NV

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

Generationsmaximum aber nicht überschritten werden.

Geistig (Mental)

Berserker (Berserker) (2 Punkte) NV

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 gg. 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) (4 Punkte) NV

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).

Fotografisches 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)

Vernünftige Charaktere erhalten von der SL 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 alle Fähigkeiten einen Punkt, wenn es darum geht, diese einzusetzen und man noch keinen Punkt darin hat. Man erhöht bestehende Werte allerdings nicht und muss beim Erlernen auch den ersten imaginären Punkt lernen und bezahlen. Hat man diesen Vorteil, so werden die Punkte nicht überall eingetragen, sondern nur im Hinterkopf behalten.

Konzentration (Concentration) (2 Punkt)

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.

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.

Sozial (Social)

Adel (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. Das Maximum in Ressourcen und in dem entsprechenden Einfluss darf 5 nicht übersteigen.

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

Besonderes Geschenk (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.

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

1 Punkt: Wert 8.000,- Euro

2 Punkte: Wert 50.000,- Euro oder besonderer nicht magischer Gegenstand

3 Punkte: Wert 500.000,- Euro oder magischer Gegenstand (Absprache mit der SL!)

Clan Freundschaft (Clan Friendship) (3 Punkte) NV

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.

Ehemals Ghul (Former Ghul) (3 Punkte) NV

Alte Ghule entwickeln mit der Zeit die Disziplin „Stärke“. Diese alten Diener vertreten das Kainskind in allen täglichen (tagsüber) stattfindenden Belangen; dass ein solcher wichtiger und loyaler Lakei zum Kainskind gemacht wird ist sehr selten – aber es kommt vor. Der Charakter war einer dieser Ghule. Bevor er den Kuss erhielt war er mindestens 10 Jahren 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!**

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

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: 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

Kirchenrang (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. Das Maximum in Ressourcen und in dem entsprechenden Einfluss darf 5 nicht übersteigen.

Punkte	Titel	Auswirkung
1	Diakon	Einfluss Kirche +1
2	Mönch	Einfluss Kirche +2
3	Priester	Einfluss Kirche +3 Ressourcen +1
4	Abt	Einfluss Kirche +4 Ressourcen +2
5	Bischof	Einfluss Kirche +5 Ressourcen +3

Maulwurf (Mole) (2 oder 3 Punkte) für Ghule (3 oder 4 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.

Punkte	Auswirkung
2	Ressourcen +2 (Wert: 8.000 Euro (angemietet)) Ruhm: +1
3	Ressourcen +3 (Wert: 50.000 Euro) Ruhm: +2
4	Ressourcen +4 (Wert: 500.000 Euro) Ruhm: +3
5	Ressourcen +5 (Wert: 5.000.000 Euro) Ruhm +4

Schuld (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.

Übernatürlich (Supernatural)

Kräftige Aura (Deceptive Aura) (1 Punkt) NV

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.

Healing Touch (Heilende Hand) (1 Punkt) NV

Normalerweise kann ein Vampir mit seiner Zunge wieder Wunden schließen, die er mit seinen natürlichen Waffen (Zähne, Klauen) verursacht hat, in dem 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.

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

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.

Lucky (Glückskind) (2 Punkte)

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

Magic Sensitivity (Magisches Gespür) (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.

Occult Library (Okkulte Bibliothek) (2 Punkte) NV

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 an zu erarbeiten (bis zum Generationsmaximum) – die Bibliothek fungiert in diesem Fall als „Lehrer“.

Oracular Ability (Orakel) (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.

Spirit Mentor (Geistermentor) (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 bzw. 8te (5 bzw. 9 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 Hintergrund Punkte aufgebraucht wären) und man muss den Vorteil „Generation – 8te“ für 9 Vorteils-/Nachteilspunkte wählen. Bitte gebt euch nicht einfach diesen Vorteil mit den Generationen im Hintergrund! Sprecht es ERST mit der SL ab um Enttäuschungen zu vermeiden! Ihr bekommt von uns eine solche Generation NUR mit einem Konzept, welches einen wichtigen Grund für eine solche Generation beinhaltet.

True Love (Wahre Liebe) (5 Punkte) NV

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

Innate Magical Ability (Angeborene magische Fähigkeit) (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. Diese Kraft ist vergleichbar mit der Stärke einer Disziplin auf Stufe 3. Diese Kraft wird sich im weiteren Verlauf des Spielgeschehens immer weiter manifestieren. Details der Kraft werden von der SL ausgearbeitet, Vorschläge sind gerne gesehen.

Guardian Angel (Schutzengel) (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.

9.2. Nachteile (Flaws)

Körperlich (Physical)

Color Blindness (Farbenblind) (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 (Auralesen) nicht so einsetzen, dass Du Informationen erhältst.

Hard of Hearing (Schwerhörig) (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.

Twitch (Zucken) (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.

Allergic (Allergie) (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 Beispiele von Allergien und ihren entsprechenden Punkte-Kosten :

- Plastik : 1 Punkt
- Alkohol: 2 Punkte
- Drogen: 2 Punkte
- Metall: 3 Punkte

14th Generation (14te Generation) (2 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.

Bad Sight (Sehschwäche) (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 Wert in Schusswaffen. 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 Off-Play keinerlei Sichteinschränkung haben, sollten dies dennoch simulieren (evtl. mit Glasbrille).

Disfigured (Entstellt) (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.

Dulled Bite (Unterentwickelte Fänge) (2 Punkte) NV

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.

Infectious Bite (Infektiöser Biss) (2 Punkte) NV

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.

Infertile Vitae (Steriles Blut) (2 Punkte) NV

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. Dein Blut hat nicht die nötige Sträke. Alle Personen, die Du „umarmen“ möchtest, sterben dabei. Du beginnst jeden Spielabend mit -2 Blutpunkten pro Ghul anstatt von -1.

One Eye (Einäugig) (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.

Selective Digestion (Eingeschränkte Blutaufnahme) (2 Punkte) NV

Ventruer-Spieler sollten mit der Wahl dieses Nachteils vorsichtig sein, da er zu dem Clansnachteil 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 bestimmte Blutgruppe (A, B, O,...). Außerdem beginnt man jeden Spielabend mit 2 Blutpunkten weniger, da dieser Nachteil das Jagen erschwert.

Vulnerability to Silver (Schwäche gegen Silber) (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“, d.h. Du musst den Schaden um 4 erhöhen. Die Berührung von silbernen oder versilberten Gegenständen ist schon äußerst unangenehm.

Permanent Fangs (Nicht einziehbare Fänge) (2 Punkte) NV

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.

Addiction (Abhängigkeit) (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.

Lame (Lahm) (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.

Monstrous (Monströse Erscheinung) (3 Punkte)

Während Deiner Erschaffung zum Vampir veränderten die Prozesse auch dein Äußeres und dieses spiegelt nun auch dein „Inneres Tier“ wieder. 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.

One Arm (Einarmig) (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.

Open Wound (Offene Wunde) (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.

Permanent Wound (Dauerhafte Wunde) (3 Punkte)

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

Slow Healing (Langsame Heilung) (3 Punkte) NV

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 3) Gesundheitsstufen zurück.

Deaf (Taub) (4 Punkte)

Du bist komplett taub. Auch wenn Du den normalen Beherrschungs- Effekten entgehst, bist Du 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.

Disease Carrier (Krankheitsträger) (4 Punkte) NV

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.

Mute (Stumm) (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.

Thin Blooded (Dünnes Blut) (4 Punkte) NV

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.

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. Schusswaffen Angriffe 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.

Paraplegic (Gelähmt) (6 Punkte)

Du bist 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. Man kann diesen Nachteil nicht zusammen mit dem Vorteil „Double Jointed /Catlike Balance wählen.

Methuselah´s Thirst (Durst der Methusaleh) (7 Punkte) NV

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

Geistig (Mental)

Compulsion (Zwanghaftigkeit) (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.

Deep Sleeper (Tiefschläfer) (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.

Illiterate (Analphabet) (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.

Intolerance (Intoleranz) (1 Punkt+ je nach Abneigung)

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

Nightmares (Alpträume) (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 „Angtschweiß“ oder „Tränen“ (je nach Art des Alptrausms).

Overconfident (Überheblich) (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.

Prey Exclusion (Beuteausschluss) (1 Punkt) NV

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 das Spiel mit einem Blutpunkt weniger.

Shy (Schüchtern) (1 Punkt)

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

Soft-hearted (Gutmütig) (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.

Speech Impediment (Sprachstörung) (1 Punkt)

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

Amnesia (Amnesie) (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.

Anachronism (Anachronist) (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 letzten Jahrhundert. Um diesen Vorteil abzulegen, bedarf es Zeit, intensivem Rollenspiel und 6 Erfahrungspunkten.

Confused (Verwirrt) (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.

Impatient (Ungeduldig) (2 Punkt)

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.

Low Self-Image (Niedriges Selbstwertgefühl) (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.

Lunacy (Mondsüchtig) (2 Punkte) NV

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.

Phobia (Phobie vor...) (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 muss man einen Punkt Willenskraft opfern.

Achluophobie	Angst vor dem Dunklen (oder dunklen Räumen)
Acrophobie	Angst vor Höhen
Aeroacrophobie	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 ein 5-Punkte Nachteil)
Kainophobie	Angst vor dem Neuen
Leukophobie	Angst vor der Farbe weiß
Mechanophobie	Angst vor Maschinen
Motorphobie	Angst vor Autos
Noctiphobie	Angst vor der Nacht (für Vampire ein 5-Punkte Nachteil)
Pedophobie	Angst vor Kindern
Ruphobie	Angst vor Schmutz
Sciophobie	Angst vor Schatten

Theatrophobie	Angst vor Theatern
Xenophobie	Angst vor Fremden

Short Fuse (Reizbar) (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.

Stereotype (Stereotyp) (2 Punkte) NV

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.

Thirst of Innocence (Durst nach Unschuld) (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.

Vengeful (Rachsüchtig) (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.

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

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.

Absent-Minded (Geistesabwesend) (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.

Driving Goal (Treibendes Ziel) (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.

Hatred (Hass) (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.

Lack of Abilities (Mangel an Fertigkeiten) (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.

Territorial (Besitzergreifend) (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.

Weak-Willed (Labil) (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 gg. geistige Disziplinen).

Conspicuous Consumption (Auffällige Nahrungsaufnahme) (4 Punkte) NV

Wählt man diesen Nachteil, muss man auch den Vorteil „Eat Food (Nahrung Essen) – (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.

Guilt-Wracked (Schuldgefühle) (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.

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 (Na ja zuckend am Boden rumwinden geht noch⁹). Als Schlüsselreiz könnte ein Geruch oder Geräusch dienen.

Sozial (Social)

Incomplete Understanding (Mangelhaftes Verständnis) (1 Punkt) NV

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.

Infamous Sire (Berüchtigter Erzeuger) (1 Punkt) NV

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 jeder der von deinem Erzeuger weiß dich mit anderen Augen betrachten.

Insane Sire (Wahnsinniger Erzeuger) (1 Punkt) NV

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.

Recruitment Target (Rekrutier-Opfer) (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.

Sympathizer (Sympathisant) (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.

Uppity (Aufsteiger) (1 Punkte) NV

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.

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

Du birgst ein dunkles Geheimnis, das 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

Clansschuld (1, 3, 5)

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 (1Punkt), 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!

Enemy (Feind) (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
2 Punkte	Ancilla
3 Punkte	Ancilla mit Amt
4 Punkte	Ahn
5 Punkte	Prinz
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.

Diabolic Sire (Diabolischer Erzeuger) (2 Punkte) NV

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 dazuführen, 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.

Old Flame (Alte Flamme) (2 Punkte)

Jemand, der Dir einst sehr nahe stand, steht nun auf der Seite des Feindes. Er / Sie spielt mit deinen alten Gefühlen „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.

Rival Sires (Rivalisierende Erzeuger) (2 Punkte) NV

Gleich zwei Kainiten möchten Dich gerne „umarmen“. 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.

Sire's Resentment (Ablehnung durch den Erzeuger) (2 Punkte) NV

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.

Twisted Upbringing (Verdrehtes Sektenwissen) (2 Punkt) NV

Dein Erzeuger war sehr bössartig 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.

Disgrace to the blood (Blutschande) (3 Punkte) NV

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.

Hunted (Gejagt) (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.

Sleeping with the enemy (Bande zum Feind) (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).

Ward (Schützling) (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 will, werden solche Schützlinge leider manchmal in die Geschichte involviert und vielleicht auch auftauchen.

Clan Enmity (Clan-Feindschaft) (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 solange, 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.

Blood Hunted (Blutsgejagd) (4-6 Punkte) NV

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 Blutjagd nicht berechtigt gewesen und könnte die Unschuld bewiesen werden, kostet dieser Nachteil 2 Punkte weniger.

Im Allgemeinen ist man auch in anderen Domänen, in denen die Blutsjagd nicht gültig ist, auch in Gefahr, zumindest werden sich dortige Kainiten mit Misstrauen und Vorsicht verhalten.

Hunted like a dog (Gejagt wie ein räudiger Hund) (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.

Übernatürlich (Supernatural)

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

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.

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

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

Cursed (Verflucht) (1-5 Punkte)

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

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

Eerie Presence (Unheimliche Erscheinung) (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.

Light Sensitive (Lichtempfindlich) (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.

Magic Susceptibility (Magische Empfänglichkeit) (2 Punkte)

Aufgrund einer unbekanntenen 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 gg.

geistige Disziplinen). Dies betrifft Thaumaturgie (Pfade und Rituale), aber auch die Magie der Sterblichen und anderer magiebegabten Wesen (Feen, Werwölfe).

Haunted (Spuk) (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.

Repelled by Crosses (Schwäche gegen Kreuze) (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“.

Grip of the Damned (Griff eines Verdammten) (4 Punkte) NV

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.

Dark Fate (Dunkle Bestimmung) (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.

Verlorene Clansdisziplin (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.

10. Archetypen für Wesen & 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 scheinbar egal, 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.

AUTIST

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

Sie gewinnen 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, 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 reiften.

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

KRITIKER

Nichts auf der Welt sollte 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 Handwerkszeug, welches er 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 genau so, 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.

RAUHBEIN

Sie sind als Raufbold, brutaler Kerl und harter Bursche bekannt, und es macht Ihnen Freude, die Schwachen zu quälen. Sie müssen immer Ihren Kopf durchsetzen und dulden nicht, dass Ihnen jemand krumm kommt. Sie respektieren nur Macht und Gewalt; 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 Lügengeschpinst 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 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 wichtiger. 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 sich 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 gereichen). 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 phantasievoll 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 Zweiteilung aus Siegern und Verlierern. Sie glauben an die Richtigkeit aller 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

11.Geisteskrankheiten

Geisteskrankheiten sind die Neurosen und Psychosen, die sich im Laufe der Zeit bei einem Charakter festgesetzt haben. Sie können die Persönlichkeit eines Charakters verfeinern und das Spiel gewissermaßen würzen, wenn sie geschickt eingebaut werden. Es kann vorkommen, dass ein Charakter das Spiel bereits mit einer Geisteskrankheit beginnt (wie z.B. jeder Malkavianer), oder dass er sie erst im Laufe des Spiels entwickelt. Man sollte sich gut überlegen, wie stark man seine Geisteskrankheit zu welchen Gelegenheiten ausspielen will, d.h. zu welchen Gelegenheiten 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.

Ein paar Informationen über Psychosen und Geisteskrankheiten:

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

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.

Wie reagiert der Geisteskranke 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 notwendiger Weise durch direkt zuordbare äußere Einflüsse ausgelöst. Viele Geistesstörungen sind hingegen auch Symptome einer physischen Erkrankung (Hirnschäden aller Art, schief stehende Hormone & Elektrolyte,

Schäden am Erbgut, etc).

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 zurück zu holen, 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 aus zu gleichen.

Zwanghaftigkeit

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

12.Charakterfragebogen

Wir wünschen uns dass diese Fragen vor Spielbeginn beantwortet werden! Fragen, die kursiv gedruckt sind können auch später beantwortet werden oder wenn es nicht passt auch weggelassen werden. Manche Fragen können im Grunde nur beantwortet werden, wenn man bereits einige Zeit in der Domäne verbracht hat. Das Aktualisieren des Fragebogens wird natürlich von der SL bemerkt werden und nicht unbelohnt bleiben.

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)

Welche Nachteile hat der SC und wie sind sie entstanden? Und welche Vorteile hat er? Wie sind diese zustande gekommen?

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?

Beschreibe den SC mit 5-10 Adjektiven.

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 kaitischen Bindungen hat der SC schon in der Domäne?

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

Wer sind z.Zt. am ehesten Widersacher des SC (bezogen auf die Ziele)? Woher/Warum?

Wer sind z.Zt. am ehesten Verbündete 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?

13. Charakterbogen

Der Charakter muss natürlich auch im Forum komplett stehen aber:

Bitte füllt den großen Charakterbogen zwei Mal aus – einmal für euch und einmal für uns! Das ist sehr wichtig! Bei eurem ersten Live füllt ihr dann einen Minibogen aus.

vampire: münster bei nacht

Vorteile

Nachteile

Clansschwäche

Geistesstörungen

Fremde Disziplinen

Erfolgswert/Erfolge

○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○	
○ ○ ○ ○ ○	

Gesundheit

Absorption

10 + Widerstand: (2, 4 je +1) + Ausweichen: +	Widerstand 1, 3, 5 je 1 + Seelenstärke + (einmalig Rüstung +)
--	---

Pflockschwelle

1/4 der Gesundheitsstufen
Der angesagte Schaden beim erfolgreichen Pflocken muss gleich oder größer sein als die Pflockschwelle

Rüstungsschutz

Rüstung	Absorption

Stärke

Geschwindigkeit

Blutvorrat

Rückstoß <input type="checkbox"/> Allesbrecher <input type="checkbox"/>	Fair Escape <input type="checkbox"/> Umlaufen <input type="checkbox"/> Doppelschlag <input type="checkbox"/> Treffer Weg <input type="checkbox"/> Schuss Weg <input type="checkbox"/>	Blut/Runde:
--	---	-------------

Kampfdaten

Nahkampf: GS 1 + Körperkraftbonus + Disziplinsbonus + Nahkampfwaffe

Angriff/Waffe	Schaden	Art

Sonstiges

Fernkampf: GS 1 + Geschickbonus + Fernkampfwaffe

Angriff/Waffe	Schaden	Art

Notizen:

14. Errata zur Aktualisierten Version

Einige Rechtschreibfehler korrigiert. Das EX-Problem wurde beseitigt. Formulierungen, die bis jetzt aufgefallen sind und komisch waren wurden geändert.

S.28 - Beispiel für Einflüsse beigefügt

S. 74 - Ancilla Schablone mit Einflüssen geändert

S. 51 - Tierhaftigkeit Anpassung an Mächtigkeit-Vorschlag

S. 28 - Ist es Möglich, dass Ghule für einen die Grundfähigkeiten beziehen können um Einfluss zu haben? (Gefolgsleute als Einflussträger? Sollte dem Ghul etwas passieren bedeutet das auch, dass der Einfluss verschwindet)

S. 21 - Alter bei Hintergründe hinzugefügt

S.23 - Blutpunkte bei Generation eingefügt

S. 57 - Blutpunkte für Thema Blutvorrat mit Generationstabelle eingefügt

S. 59 - Blutband strukturiert

S. 74/75 Alter in die Schablonen eingeführt

Änderung von Alters-Freebies, auch beim Kind

Der Hintergrund: Gefolgsmann hat nun einen Charakterbogen

Der Hintergrund: Gefolgsmann kann nun Steigern

Der Hintergrund: Gefolgsmann kann als Einflussbrücke dienen

Disziplinkosten: Das Erlernen einer Neuen Disziplin erfordert auch bei Clansdisziplinen einen Lehrmeister. Es muss jedoch kein Blutsband aufgebaut werden. Die Kosten für den ersten Punkt der Disziplinen sind gesunken.

Neuer Charakterbogen

Geschwindigkeit: Umlaufen wurde näher definiert

Fehler bei „Ausweichen“ korrigiert

Es wurden weitere Fragen dem Fragenkatalog hinzugefügt

Es wurden Fragen aus dem Fragenkatalog als „Später Beantwortbar“ markiert

Kosten von Generation verändert

Steriles Blut angepasst

Ghulschablone wurde spezifiziert

Disziplin: Verdunkelung 3: Änderung der Kosten

Vor- und Nachteile für Ghule markiert

zu Version 1.3

Fehlerkorrektur: Körperkraftsbonus von +1, +2, +3 auf +1, +1, +1 korrigiert

Fehlerkorrektur: Nachteile aussuchen: von 7 auf 9 korrigiert,

Änderung: Die mit Freebies gesteigerten Tugenden wirken sich auf Willenskraft und Menschlichkeit aus.

Neuerung: Widerstandskraft als Absorptionsmöglichkeit

Änderung: Seelenstärke spielt bei der Absorption von schwer heilbaren Schaden eine wichtige Rolle.

Neu: Neue zweite Seite Charakterbogen

Hinzufügung: Einflüsse und Kontakte: Weitere Texte