

**AUSZUG AUS DEM LIVE-REGELWERK DER CHRONIK
LEXTALIONIS
(SL: SPIELLEITUNG@LEXTALIONIS.DE)**

VORBEMERKUNGEN:

Die Goldene Regel:

"Der Spielleiter hat immer Recht."

Klingt brutal, aber ist leider notwendig. Diese Regeln sind nicht das non-plus-ultra. Sie stellen nur eine hoffentlich spielbare Variante der White Wolf Regeln dar, und die Spielleitung möchte sich hiermit vorbehalten, Regeln außer Kraft zu setzen oder zu ändern. In der Vergangenheit hat sich leider gezeigt, daß dies manchmal notwendig ist.

Nicht alles steht in den Regeln:

Diese Regeln erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Nicht alles steht in diesen Regeln, aus zweierlei Gründen. Zum einen sind einige Dinge ausgelassen worden, weil sie den Rahmen dieser Regeln sprengen würden (ein tausend-seitiges Regelwerk wäre wirklich nicht das Wahre, wer mehr wissen will, sollte die Spielleitung oder die Regelwerke von White Wolf konsultieren), und zum anderen, sind einige Dinge bewußt herausgelassen worden. So zum Beispiel die Beschreibungen der Disziplinen von Clans die nicht der Camarilla angehören, Thaumaturgische Pfade und Rituale und noch andere Kleinigkeiten. Diese Regeln stehen nur der Spielleitung zur Verfügung. In der Vergangenheit hat sich ein solches Vorgehen leider als notwendig und besser für das Spiel erwiesen.

KAPITEL 1

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Charaktere werden nach den Regeln von Vampire the Masquerade von White Wolf (Feder + Schwert) erstellt. Das Charakterblatt aus dem Rollenspiel wird vollständig ins LARP übernommen.

In den nachfolgenden Ausführungen werden Abkürzungen der Quellbücher benutzt: V = Vampire the Masquerade, PG = Players Guide, PGS = Players Guide to the Sabbat, SH = Storyteller Handbook, SHS = Storyteller Handbook to the Sabbat, EY = Elysium, BH = Dirty Secrets of the Black Hand

Viele Punkte der Charaktererschaffung ändern sich mit dem Alter der Vampire. Es wird unterschieden in Mensch (M), Neugeborener (N), Ancillae (A) und Ahn (E).

Folgende Unterscheidungen werden auch mit Abkürzungen getroffen: SC = Spieler Charakter, NSC = Nicht Spieler Charakter

Generation

Menschen haben als Ghoule eine um eins schwächerer Generation als ihr Erzeuger. Neugeborene und Ancillae beginnen mit Generation 13 und können nur mit Freebies ihre Generation senken. Caitiffs können ihre Generation maximal auf die 10. Generation senken. Ahnen beginnen mit Generation 10 und senken sie mit Freebies.

Attribute

Attributs-Punkte werden auf Körperlich, Sozial, Mental verteilt. Eine dieser Gruppen gilt als Primäre Gruppe und man kann die meisten Punkte darauf verteilen. Die Sekundäre Gruppe erhält die zweithöchste Anzahl und die Tertiäre Gruppe erhält die kleinste Anzahl verteilter Punkte.

	Primär Gruppe	Sekundär Gruppe	Tertiär Gruppe	Max.Wert
Mensch	6	4	3	4
Kind	6	4	3	4
Neugeborener	7	5	3	4
Ancillae	8	6	4	5
Ahn	10	7	5	Gen.Max.

Fähigkeiten

Auch hier kann man die Regel von Vampire übernehmen oder eine SL eigene Verteilung, die aber das Maximum der Punkte nicht überschreiten darf. Sekundäre Fähigkeiten kosten einen halben Punkt pro Punkt. (Sekundäre Fähigkeiten, die im Kapitel Fähigkeiten mit einem Asterisk (*) gekennzeichnet sind, kosten einen viertel Punkt pro Punkt)

	Primär Gruppe	Sekundäre Gruppe	Tertiär Gruppe	Gesamt	Max.Wert
Mensch	13	9	5	27	3
Kind	13	9	5	27	3
Neugeborener	13	9	5	27	3
Ancillae	13	9	5	27	4
Ahn	20	12	8	40	Gen.Max.

Vorteile

Die Vorteile untergliedern sich in Disziplinen, Hintergründe und Tugenden.

Disziplinen

ATTRIBUTE & FÄHIGKEITEN

	Verteilbare Punkte	Max.Wert
Kind	3	3 ¹
Neugeborener	5 ²	3
Ancillae	7 ³	4
Ahn	10	5

¹ kann nur Disziplinen lernen, die der Sire hat

² nur Clandisziplinen

³ maximal 1 Nicht - Clandisziplin, diese nicht höher als niedrigste Clan-Disziplin

Hintergründe

Der Hintergrund Generation kann nur mit Freebies gekauft werden. Der Hintergrund Status wird durch das Alter festgelegt und kann nicht erkaufte werden.

	Verteilbare Punkte	Max.Wert
Mensch	5	variabel ¹
Neugeborener	5	variabel ¹
Ancillae	7	5
Ahn	12	Gen.Max.

1 Die Maximalwerte für jeden einzelnen Hintergrund sind im Kapitel Hintergründe angegeben

Tugenden

Auf Tugenden können alle Charaktere 7 Punkte verteilen. Der Wert der Menschlichkeit oder eines Pfades errechnet sich durch die Tugenden.

Ancillae verlieren 1 Punkt Menschlichkeit nach Berechnung. Ein Ahn verliert gleich zwei Punkte Menschlichkeit zusätzlich zum Hintergrund Alter.

Sinkt durch das Alter die Menschlichkeit auf einen negativen Wert, muß der Charakter einen Pfad nehmen, denn er dann mit Freebies steigern kann.

Freebies

Freebies sind Punkte mit denen weitere Fähigkeiten erkaufte werden können. Nicht eingesetzte Freebie Punkte werden in Erfahrungspunkte umgewandelt.

	Freebies
Mensch	21
Kind	21
Neugeborener	15
Ancillae	15 + Alter 1
Ahn	20 + Alter

Abhängig von dem, was mit Freebies gesteigert werden soll, und dem Alter des Charakters entstehen folgende Kosten pro erkauftem Punkt:

	Mensch	Neugeborener	Ancillae	Ahn
Attribute	5	5	5	5
Fähigkeiten³	2	2	2	2
Disziplinen		7	7	7
Tugenden	2	2	3	4
Willenskraft¹	1	1	1	1
Menschlichkeit	1	1	2	5
Hintergrund²	1	1	1	1

- 1 Maximalhöhe der Willenskraft bei Charaktererschaffung beachten: Menschen max. 4, Kinder max. 5, Neugeborene max. 6, Ancillae max. 7, Ahnen max. 8
- 2 Der Hintergrund Generation kostet drei Freebies pro Punkt, und kann nur auf diese Weise erkaufte werden.
- 3 Sekundäre Fähigkeiten kosten einen Punkt pro Punkt. (Sekundäre Fähigkeiten, die im Kapitel Fähigkeiten mit einem Astrisk (*) gekennzeichnet sind, kosten einen halben Punkt pro Punkt).

Stärken und Schwächen

Es können Stärken im Wert von zehn Punkten gekauft werden. Sie können mit Freebies und/oder Schwächen gekauft werden. Es können Schwächen maximal im Wert von zehn Punkten gekauft werden. Freebies, die durch Schwächen erlangt werden, können auch in Erfahrungspunkte umgewandelt werden.

HILFE ZUM ERSTELLEN EINES CHARAKTERS

42 ist die Antwort auf alle Fragen.

- Per Anhalter durch die Galaxis - Douglas Adams

Lies Dir die folgenden Fragen durch und mach Dir Notizen. Mit diesen Notizen kannst Du dann eine "runde" Hintergrundgeschichte schreiben. Bitte schreib erst die Hintergrundgeschichte (oder mach Dir zumindest die Notizen) bevor du den Charakterbogen ausfüllst. Dann passen nämlich Hintergrundgeschichte und Charakterwerte zusammen, was zur Folge hat, daß Du Deinen Charakter rollengerechter spielen kannst (mögliche Extra EP winken).

Dein Leben:

Deine Geburt:

- Wann wurdest Du geboren?
- Wo wurdest Du geboren?
- Unter welchen Umständen wurdest Du geboren?

Deine Eltern, Geschwister, Verwandte und Freunde:

- Wann und wo geboren?
- Beruf und sozialer Stand?
- Leben sie noch?
- Wissen oder wußten sie, daß Du Vampir bist?
- Hast Du noch Kontakt zu ihnen?

Deine Ausbildung und Werdegang:

- Welche Ausbildung(en) hast Du genossen?
- Hast Du einen Beruf ausgeübt?
- In welchem sozialen Umfeld bist Du aufgewachsen?
- Welche wichtigen Ereignisse haben Dich geprägt?

Erste Kontakte mit der World of Darkness:

- Wußtest Du, daß es Vampire gibt bevor Du bekehrt wurdest?
- Wenn Ja, woher und wieso?
- Wann, wo und wieso wurden die Vampire auf Dich aufmerksam?
- Hast Du aktiv an der Vampirgesellschaft teilgenommen?
- Warst Du länger Ghoul bevor Du erschaffen wurdest (SEHR UNGEWÖHNLICH)?

Dein Tod:

Deine Erschaffung:

- Wann?
- Wo?
- Unter welchen Umständen (geplant, mit deinem Einverständnis oder zufällig?)

Dein Erschaffer:

- Wer?
- Kannst Du Deinen Erschaffer vor Deinem Erwachen und was wußtest über ihn?
- Was weißt Du über ihn?

Deine Ahnenreihe:

- Wer (mindestens Erschaffer deines Erschaffers und dessen Erschaffer)?
- Was weißt Du über sie?

Deine Persönlichkeit:

- Welche Erfahrungen haben Dich geprägt (gute und schlechte)?
- Wie spiegeln sich Deine Fähigkeiten in Deiner Persönlichkeit wieder?
- Wie ist Deine Einstellung zu Sterblichen und warum ist sie so?
- Wie ist Deine Einstellung zu anderen Vampiren und Clans und warum ist sie so?
- Wie ist Deine Einstellung zu anderen Dir bekannten Kreaturen der World of Darkness und warum ist sie so?
- Wie reagierst Du auf Gefahren oder Drohungen durch andere?
- Wie gefühlsbetont bist Du?
- Wie gewissenhaft bist Du?
- Wie selbstbeherrscht bist Du?
- Wie mutig bist Du?
- Welche Ereignisse in Deinem Leben oder Unleben haben zu diesen Tugenden geführt?
- Wieso hast Du einen Teil deiner Menschlichkeit verloren (nur Ancillae und Ahn)?
- Was ist Deine wahre Natur?
- Wie gibst Du dich im Umgang mit anderen?

Dein Unleben:

Dein Werdegang:

- In welchen Domänen hast Du "gelebt"?

ATTRIBUTE & FÄHIGKEITEN

- In welcher Domäne wurdest Du als Neugeborener anerkannt? Oder wurdest Du nie offiziell vorgestellt?
- Wie lange hast Du bei Deinem Erschaffer "gelebt"?
- Lebt Dein Erschaffer noch? Wenn ja, hast Du noch Kontakt zu ihm?
- Welche persönlichen Ziele hast Du schon erfüllt?
- Was hast Du für Deinen Clan oder die Camarilla (oder den Sabbat) getan?

Deine Fähigkeiten und dein Wissen:

- Was hat Dich dazu bewegt Deine Disziplinen und Deine herausragendsten Fähigkeiten zu erlernen? Und von wem hast Du sie erlernt? (Warum hat ein Brujah mit Gelehrten-Konzept Potence 3 und Celerity 3, aber kein Presence? Oder warum beherrscht ein Ventrue mit Geschäftsmann-Konzept nur Fortitude 4?)
- Von wem und unter welchen Umständen hast Du dein Wissen erworben (eine halbe DIN A4 Seite pro Lorepunkt)?

Deine Hintergründe:

- Wer sind Deine Verbündeten und wieso sind sie es?
- In welchen Bereichen liegen Deine Kontakte und wie hast Du sie erlangt?
- Was hat Dich in der Welt der Sterblichen berühmt gemacht?
- Aus was für Personen besteht Deine Herde (keine Namen, nur grob umreißen)?
- Woher stammt der Einfluß in den Bereichen in denen du Kontakte besitzt?
- Wer ist Dein Mentor, wo hast Du ihn kennen gelernt, warum ist er Dein Mentor und wie steht ihr zueinander (meistens ist der Dein Erschaffer Dein Mentor)?
- Woher stammen Deine Geldmittel?
- Wo sind Deine Zufluchten und wie sind sie gesichert?
- Wie ist dein Vermögen angelegt (Immobilien, Aktien, Nummernkonten, Sparbücher, etc.)?
- Wer sind Deine Ghoule, warum hast Du sie gehoult, welche Aufgaben erfüllen sie für Dich und was wissen sie über dich (nur Ancillae und Ahn können bei Charaktererschaffung Ghoule haben)?
- Warum besitzt Dein Charakter Clan Prestige (nur Ancillae und Ahn können bei Charaktererschaffung Clan Prestige haben)?

DIE CLANS

Die folgenden Clans können als Spielercharakter (SC) gespielt werden:

Brujah

„Alle fühlenden Wesen verdiene er, frei zu sein - das ist unser Geburtsrecht, wenn wir dieses dekadente System stürzen, das uns zu regieren versucht, können wir auch das System stürzen, welches die Sterblichen regiert. Wir werden die Retter der Erde sein.“¹

Gangrel

„Die Stadt ist nicht unsere Heimat. Sie ist einfach ein Ort, an dem wir länger existieren dürfen. Unser Volk ist krank und verrückt geworden, weil wir schon zu lange in diesem Fegefeuer leben und vom verderbten Blut der Sterblichen abhängig geworden sind.“¹

Malkavianer

„Wahnsinn, sagst du ? Fürchtest du mich ? Hast du Angst davor, was ich tun könnte, was ich sagen könnte ? Welch eine faszinierende Reaktion. Findest du sie nicht etwas belastend ?“¹

Nosferatu

„Ich such keinen Ärger, wenn aber welcher entsteht, verstecke ich mich davor. Ganz richtig, mein hübscher Junge. Du magst mich zwar einen Angsthase nennen, aber ich habe im Laufe der Jahre eine Menge Kainskinder kennengelernt, die genau ein paar Sekunden zu spät schlau geworden sind. Es ist ja nicht so das wir nicht sterben könnten, es passiert nur nicht mehr natürlich.“¹

Toreador

„Ich kann mich noch an meine erste Liebe erinnern, eine schöne Frau mit einer silbernen Lachen. Neun Jahre waren wir ständig zusammen, aber am ende mußte ich sie gehen lassen. Sie bat mich, sie zu nehmen, aber ich konnte es nicht. Du magst mich grausam nennen, aber am Ende erkannte ich, daß sie keine wahre Künstlerin war, sonder eine Plagiatorin. Sie war nicht würdig. Ich glaube, ich habe es nie verwunden.“¹

Tremere

ATTRIBUTE & FÄHIGKEITEN

„Wir müssen das Gehenna überleben und die Gebote der neuen Weltordnung in Kraft setzen, wenn die Schrecken erst einmal überwunden sind. Wenn uns das gelingen soll, müssen wir die anderen Clans kontrollieren. Wir dürfen keine Zeit mehr verlieren. Wenn sie nicht überzeugt werden können, uns zu helfen, müssen sie dazu gezwungen werden.“¹

Ventrue

„Die beste Methode, es seinen Feinden heimzuzahlen, ist, sie zu überleben. Weil wir vernünftig sind und über so kleinlichen Dingen wie Rache stehen, sind wir unter Unseresgleichen die Anführer. Unsere Kollegen tun wenig, um die Camarilla zu unterstützen, also müssen wir diese Last alleine tragen.“¹

¹ Auszug aus VAMPIR THE MASQUERADE von White Wolf / Feder & Schwert
Alle anderen Clans und Blutlinien sind ausschließlich als NSC konzipiert.

KAPITEL 2: ATTRIBUTE & FÄHIGKEITEN

*So you go round and round and round
another wound another life
and when you finally touch the light
you go back into the night.*

- Reincarnation - Deine Lakaien

In diesem Kapitel behandeln wir Attribute, Fähigkeiten und Hintergründe. Diese drei Kategorien machen die Farbe des Charakters aus. Alle diese Werte können im LARP nicht immer dargestellt werden. Sie werden für die Disziplinen, den Kampf und ab und zu dem Spielgeschehen als Modifikatoren benutzt. Die meisten Attribute fließen mit den dazugehörigen Fähigkeiten in die Disziplinswerte ein. Die anderen hauptsächlich in den Kampf.

Kein Wert kann negativ sein. Ein Wert von 0 bedeutet nicht automatisch einen negativen Modifikator. Man kann sich nur mit hohen Werten verbessern. Einige der Sekundärfähigkeiten werden als Flair-Sache bezeichnet. Diese Fähigkeiten kosten nur die Hälfte bei Erschaffung des Charakters. Mit der Zeit wird es für manche dieser Fähigkeiten auch entsprechende Boni geben. Manche Charaktere brauchen für ein rundes Bild solche Fähigkeiten und wenn ein Spieler Punkte aus solche Flair-Fähigkeiten legt wird das gern gesehen und vielleicht hat er davon später einen Nutzen.

Wenn ein Charakter eine Fähigkeit besitzt, die das Wissen des SL übersteigt, seid mit dem SL nachsichtig. Auch wir sind keine Alleswisser.

ATTRIBUTE

*Ein Krieger kämpft um das Leben
ein Kämpfer lebt für den Kampf.*

Japanisches Sprichwort

Die körperlichen Attribute

Körperkraft

Die Summe aus der halben Körperkraft und Potence ergibt den Kraftwert (KW). Dieser Wert wird zwischen zwei Personen verglichen, um zu sehen wer stärker ist oder ob der Eine den Anderen festhalten kann.

Körperkraft	zusätzlicher Schaden im Nahkampf
1-3	-
4-5	1
6-7	2
8	3

Geschick

Geschick	im Kampf wird der Schaden um X reduziert
1-3	-
4-5	1
6-7	2
8	3

Widerstandsfähigkeit

Widerstandsfähigkeit	im Kampf wird der Schaden um X reduziert
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4

Die sozialen Attribute

Ausstrahlung, Manipulation und Aussehen fließen in die Disziplinswerte ein.

Die mentalen Attribute

Wahrnehmung, Intelligenz und Geistesschärfe fließen in die Disziplinswerte ein.

FÄHIGKEITEN

*Ich bin was ich bin
und ich habe getan, was ich tat.*

Book of Nod

Fähigkeiten werden unterteilt in Talente, Fertigkeiten und Wissensgebiete. Diese werden in Primär- und in Sekundärfähigkeiten unterteilt. Sekundärfähigkeiten sind meist Spezialisierungen von Primärfähigkeiten. Sie kosten auch nur die Hälfte bei Erschaffung oder Weiterentwicklung des Charakters.

Folgend werden zuerst die Primärfähigkeiten beschrieben. Falls nicht anders beschrieben, wirken sich die Fähigkeiten erst ab der Stufe Meister (4) aus. Ist man Großmeister (6) in der Fähigkeiten steigert sich eventuell der Effekt. Dieser wird kursiv dargestellt. Hat die Fähigkeit einen generellen Effekt, wird er in Standardschrift dargestellt. Manche Fähigkeiten haben einen Stern (*), diese Fähigkeiten haben vorerst keinen spielrelevanten Effekt, gelten aber als Abrundung des Charakters.

Primärtalente

Aufmerksamkeit

Man sieht Charaktere mit Protean 4 (Fledermaus), Serpentis 4 (Schlange), Obtenebration 5 und Thanatosis 7 (Staub), wenn diese sich bewegen. Ab Stufe 5, falls man Auspex besitzt, kann man auch verdunkelte Personen durchschauen, welche die gleiche Stufe Obfuscate anwenden.

Ausflüchte

Dieser Wert fließt in den Chimestry- und in den Serpentiswert ein.

Ausweichen

Im Kampf reduziert sich der Schaden um 1 Punkt.

Im Kampf reduziert sich der Schaden um 2 Punkte.

ATTRIBUTE & FÄHIGKEITEN

Einschüchtern

Dieser Wert fließt in den Presencewert ein.

Empathie

Dieser Wert fließt in den Auspexwert ein.

Obeah 5 wird von diesem Wert modifiziert.

Führungsqualitäten

Dieser Wert fließt in den Dominatewert ein.

Handgemenge

Im Faustkampf macht man 1 Schadenspunkt mehr.

Im Faustkampf macht man 2 Schadenspunkte mehr.

Schauspielerei

Die Stufe gibt den Aussehenwert an, der mit Obfuscate 3 erreicht werden kann, auch wenn das Aussehen eigentlich niedriger wäre.

Sportlichkeit

Man erhält eine zusätzliche Gesundheitsstufe.

Man erhält zwei zusätzliche Gesundheitsstufen.

Szenekenntnis

Dieser Wert fließt in den Beschaffungswert ein.

Primärfertigkeiten

Etikette

Diese Fähigkeit drückt aus, ob und wie gut man sich benehmen kann. Dies sollte auch ausgespielt werden. Wer keine Etikette hat, kann sich eben nicht benehmen und umgekehrt.

Fahren

Um selbst ein Fahrzeug zu bewegen, braucht man diese Fähigkeit. Je höher der Wert desto mehr Fahrzeuge beherrscht man. Wenn man zu einer Szene oder von einer Szene weg will, muß man meist ein Fahrzeug steuern. Falls man nicht fahren kann, ist ein zu spielender Ghoul notwendig oder eine andere Reisemöglichkeit. Das Fahrzeug kann fiktiv sein, da nicht alle Spieler den Führerschein oder ein Auto haben.

Heimlichkeit

Modifiziert Obfuscate 5

Musik

Dieser Wert fließt in den Melpomineewert ein.

Nahkampf

Schlagwaffen machen 1 Punkt mehr Schaden.

Schlagwaffen machen 2 Punkte mehr Schaden.

Reparaturen

Gegenstände können innerhalb 2 Stunden repariert werden. Die Reparatur ist nur behelfsmäßig. Ein Auto kann wieder zum Laufen gebracht werden, ein Telefon funktioniert wieder, eine Waffe kann wieder benutzt werden,...

Nach der Nacht ist eine gründliche Reparatur notwendig.

Wie oben, aber die Reparaturdauer verkürzt sich auf eine Stunde.

Schußwaffen

Schußwaffen machen 1 Punkt mehr Schaden.

Schußwaffen machen 2 Punkte mehr Schaden.

Sicherheit

Man kann Sicherheitssysteme der gleichen Stufe entdecken und einer niedrigeren Stufe umgehen.

Tierkunde

Dieser Wert fließt in den Animalismwert ein. Ab Stufe 2 sind Tiere dem Vampir nicht mehr feindlich gesonnen.

Überleben

Dieser Wert fließt in den Quietuswert ein.

Primärwissensgebiete

Bürokratie

Man bekommt einen Bonus von 1 auf seinen Einfluß.

Man bekommt einen Bonus von 2 auf seinen Einfluß

Computer

Möchte man sich gezielt Informationen per Computer beschaffen oder gezielt Nachrichten versenden und empfangen, braucht man Computer 1.

ATTRIBUTE & FÄHIGKEITEN

Hackt man sich in Informations-, Behörden-, Banken- oder Firmennetze rein, bekommt man Informationen vom SL, die für die angewendete Stufe verfügbar sind.

Finanzen

Wenn man im Verlauf des Spieles den Hintergrund Geldmittel steigern möchte, benötigt man dieses Wissen. Man kann Geldmittel maximal auf den Finanzenwert steigern.

Gesetzeskenntnis

Falls man selbst oder jemand anderes angeklagt wird, kann man das Urteil in Abwesenheit entgegen nehmen. Es fällt grundsätzlich milde aus.

Man wird meist als Ankläger oder Verteidiger bei einer WoD Verhandlung herangezogen.

Medizin

Dieser Wert fließt in den Thanatosis- und Obeahwert ein. Man hat automatisch denselben Wert auf Erste Hilfe (siehe Sekundärfähigkeiten).

Nachforschungen

Verbessert die Qualität eines Kontaktes um 1.

Verbessert die Qualität eines Kontaktes um 2 oder zwei Kontakte um je 1.

Naturwissenschaften

Der Charakter versteht grundsätzlich etwas von Naturwissenschaften. Der Charakter bekommt Informationen vom SL mit der Wertigkeit des Naturwissenschaftenwertes.

Okkultismus

Dieser Wert fließt in den Thaumaturgie- und in den Necromancywert ein.

Dies stellt auch das okkulte Wissen eines Charakters da, also bitte demnach spielen.

Politik

Man wird innerhalb des Magistrates gewarnt, wenn jemand seinen Einfluß spielen läßt.

Man wird innerhalb des Magistrates gewarnt, falls jemand versucht seinen Einfluß spielen zu lassen.

Sprachen

Der Wert entspricht der Anzahl zusätzlicher Sprachen, die der Charakter. Tote Sprachen, z.B.: Ägyptisch, können vom Charakter nur gelesen werden, egal ob der Spieler sie beherrscht. Der Spieler sollte die Sprachen wenigstens etwas beherrschen.

Sekundärtalente

Bauchreden*

Beobachtung

Durchsicht die Anwendung von Chimestry 1

Betteln

Wenn man 1 Stunde / Nacht bettelt, erhält man Geldmittel 1

Dichtkunst

Sagt etwas über die Qualität eines Gedichtes oder Theaterstücks aus, das der Charakter geschaffen hat.

Diplomatie*

Feilschen

Gegenstände haben einen um 1 niedrigeren Beschaffungswert.

Intrigieren*

Künstlerischer Ausdruck

Sagt etwas über die Qualität der Kunst aus, die der Charakter geschaffen hat.

Maskerade

Pro Punkt auf Maskerade kann der Charakter ein Lebenszeichen imitieren (Puls, Atmung...). Ab einem Wert von 4 geht der Charakter als Mensch durch (Auspex 1 = Mensch)

Nachahmen

Am Telefon kann man die Stimme einer anderen Person nachahmen.

Öffentliche Rede*

Suchen*

Unterweisen

Man kann eine Disziplin auch dann jemanden beibringen, wenn man diese nur auf Stufe 2 beherrscht.

Verführen*

Verhören*

Wahrsagen

Wenn man 1 Stunde / Nacht wahrsagt, erhält man Geldmittel 1

Sekundärfertigkeiten

Bestechung

Mit Geldmittel 3 hat man Einfluß 1

Blind Kämpfen

Falls die Sicht durch übernatürliche oder sonstige Einflüsse behindert wird und so alle die Augen schließen müssen, kann man trotzdem mit offenen Augen kämpfen, aber niemanden verfolgen oder ähnliches. Das Kämpfen mit geschlossenen Augen ist verboten.

Bogenschiessen

Bögen machen 1 Schaden mehr.

Bögen machen 2 Schaden mehr.

Brauen* / Destillieren*

Diskutieren*

Entfesseln*

Erste Hilfe

Durch Handauflegen und eine Wartezeit von zehn Minuten, kann man eine Gesundheitsstufe bei einer sterblichen Person heilen.

Durch Handauflegen und eine Wartezeit von zehn Minuten, kann man zwei Gesundheitsstufen bei einer sterblichen Person heilen.

ATTRIBUTE & FÄHIGKEITEN

Falknerei*
Fallenstellen*
Fallschirmspringen*
Fälschen*
Fingerfertigkeit*
Fischen*
Foltern*
Fotografie*

Glücksspiel

Wenn man 1 Stunde / Nacht um Geld spielt, erhält man Geldmittel 1

Hypnose

Man kann psychologische Schwächen heilen. 1 Punkt / Monat. Der Patient verliert pro geheilte Schwäche einen permanenten Punkt Willenskraft.

Der Anwender kann 2 Punkte / Monat heilen. Der Patient verliert keine Willenskraft.

Jagen

Die Jagdzeit reduziert sich auf die Hälfte.

Journalismus*

Juwelen schätzen*

Kochen*

Körper formen

Dieser Wert fließt in den Vicissitudewert ein.

Kräuterkunde*

Lederarbeiten*

Mechaniker*

Meditation

Beeinflußt die Rückgewinnung von Willenskraftpunkten.

Pilot*

Man kann ein Flugzeug fliegen. Den Typ spezifizieren.

Polizeimethoden

Man hat einen Bonus von 1 auf Kontakte und Einfluß bei der Polizei.

Man hat einen Bonus von 2 auf Kontakte und Einfluß bei der Polizei.

ATTRIBUTE & FÄHIGKEITEN

Psychoanalyse

Man kann Geistesgestörtheiten heilen. Dauer 2 Monate. Der Patient verliert pro geheilte Geistesgestörtheit einen permanenten Punkt Willenskraft.

Man kann Geistesgestörtheiten heilen. Dauer 1 Monat.

Schlösser öffnen

Man kann Schlösser knacken, deren Wert niedriger als die Stufe dieser Fähigkeit ist. d.h. Ein mit Stufe 3 gekennzeichnetes Schloß kann nur von einem Charakter geknackt werden, der Schlösser öffnen auf der Stufe 4 oder mehr hat.

Schmied*

Schwere Waffen

Schwere Waffen machen 1 Schaden mehr.

Schwere Waffen machen 2 Schaden mehr.

Spurenlesen*

Tanzen*

Tarnen*

Taschendieb

Wenn man 1 Stunde / Nacht stiehlt, erhält man Geldmittel 1

Töpferei*

Verkleiden

Man kommt unerkannt durch Personenkontrollen.

Waffenschmied*

Zimmermann*

Sekundärwissensgebiete

Alle Wissenschaften* und Spezialgebiete*

Alle Lores

Lorepunkte werden bei Charaktererschaffung durch die SL vergeben. Die Hintergrundgeschichte eines Charakters gibt Aufschluß darüber wieviel er über ein übernatürliches Gebiet der WoD weiß, woher und wie der

ATTRIBUTE & FÄHIGKEITEN

Charakter dieses Wissen erlangt hat. Pro Punkt sollte mindestens eine halbe DIN A4 Seite geschrieben werden. Die SL behält sich vor einen Punkt pro Lore weniger anzuerkennen.

Ortskenntnisse

Kann SL fragen, falls er einen Ort nicht kennt und ihn finden muß.

KAPITEL 3

DISZIPLINEN

Bevor wir die einzelnen Disziplinen beschreiben, müssen einige Begriffe geklärt werden, die häufig auftreten.

Disziplinswert

Der Wert einer Disziplin ist unabhängig von der Stufe auf der diese beherrscht wird, sondern setzt sich aus dem für diese Disziplin relevanten Attribut und der relevanten Fähigkeit zusammen (z.B. Manipulation plus Führungsqualität ergibt den Dominatewert)

Willenskrafttest

Manche Disziplinen verlangen einen Willenskrafttest. d.h. Der Disziplinswert wird mit der Willenskraft des Opfers verglichen. Ist der Wert gleich oder höher, funktioniert die Disziplin. Will man sicher gehen, daß die Disziplin funktioniert, kann man Punkte Willenskraft zusätzlich ausgeben und addiert sie zu dem Disziplinswert hinzu. Hat man Willenskraft addiert, funktioniert der Versuch auf jeden Fall, auch wenn das Opfer immer noch mehr Willenskraft besitzt als der modifizierte Wert.

Gegenwehr

Will man sich gegen eine Disziplin wehren (z.B.: Dominate), sofern man sich wehren kann, muß man Willenskraft ausgeben. Die Anzahl der auszugebenen Punkte hängt von der eigenen Willenskraft ab. Hat man genausoviel oder mehr Willenskraft wie der zu widerstehende Disziplinwert, muß man 1 Punkt ausgeben. Ist die Willenskraft geringer, muß man die Differenz an Punkten ausgeben.

Fernwirkung

Manche Disziplinen wirken auf Entfernung. Diese Entfernung beträgt ca. 2 Meter, falls dies nicht anders in der Disziplin beschrieben wird.

Szene

Eine Szene ist der Zeitraum in einer Nacht, in der an einem Ort gespielt wird. Wechselt man den Ort, beginnt man eine neue Szene. Ein Spielabend kann somit mehrere Szenen haben.

Berechnungen

Bei Lextalionis wird generell aufgerundet.

Darstellung von Disziplinen

Müssen Disziplinen angedeutet oder dargestellt werden, ist dies Pflicht. Tut man dies nicht, ist die Disziplin nicht aktiv angewendet. Bei der Darstellung dürfen nur Sachen benutzt werden, die Sachen anderer Spieler nicht zerstören oder verschmutzen. Mehl oder ähnliches als Darstellung ist verboten. Bei Disziplinen die ein Tuch zur Kennzeichnung verwenden, muß man umgehend das Tuch hervor holen, das dann für alle sichtbar getragen werden muß.

Anwender

Der Anwender ist derjenige, der die Disziplin anwendet.

Opfer

Das Opfer ist immer derjenige, auf den eine Disziplin angewendet wird.

Anwenderpflicht

Der Anwender einer Disziplin ist immer verpflichtet, seine Möglichkeiten anzugeben. z.B.: Wendet man Auspex 2 an, fragt der Anwender nach dem, was er seinem Auspexwert entsprechend in der Aura erkennen kann und läßt das Opfer nicht einfach raten, bei welchem Wert der Anwender was sieht.

Kinder der WoD

Mit diesem Ausdruck werden alle übernatürlichen Wesen der World of Darkness von White Wolf bezeichnet:

Vampire, Wolflinge, Magier, Geister, Wechselbälger, Mumien, Unsterbliche,...

Beispiel

M. (Manipulation 4, Führungsqualität 4) versucht S. (Willenskraft 10) zu dominieren. Sein Wert für Dominate ist 8. Er sagt zu S.: "Auf die Knie,

Schurkin! Dominate 2, Wert 8". Da sie mehr Willenskraft hat, schlägt der Versuch fehl. Beim nächsten Mal gibt M. einen Punkt Willenskraft aus und sagt: "Entschuldige dich bei mir. Sofort! Dominate 2, Wert 9 mit Willenskraft." Obwohl S. genug Willenskraft hat, um den Versuch zu vereiteln, funktioniert M.'s Versuch sie zu dominieren. Nun kann sie ihrerseits Willenskraft ausgeben, um sich zu wehren. Das wären in diesem Beispiel 1 Punkt, da ihre Willenskraft höher ist als M.'s Dominate Wert. Hätte S. nur 5 Willenskraft besessen, müßte sie jetzt 4 Punkte ausgeben (9 minus 5 gleich 4)

CAMARILLA - DISZIPLINEN

Animalism

Clan: Gangrel, Nosferatu
Wert: Ausstrahlung + Tierhaftigkeit

- Der Anwender kann mit Tieren und Wölfen sprechen, muß ihnen dabei in die Augen sehen. Tiere haben keine Angst mehr vor Vampiren, die diese Disziplin beherrschen. Andere Personen können der Unterhaltung nur dann folgen, wenn sie ebenfalls diese Disziplin besitzen. Der Anwender kann dem Tier gegenüber einfache Bitten vorbringen, das Tier muß diese aber nicht unbedingt ausführen. Dennoch kann es, z. B. durch das richtige Futter, überzeugt werden.
- Mit dieser Fähigkeit kann der Anwender Tiere herbeirufen, um sich von ihnen zu ernähren. Die Anzahl der Tiere hängt von der Art der Tiere ab. Auf jeden Fall kann der Anwender genug Tiere herbeirufen, um eine Anzahl Blutpunkte zu trinken. Diese Anzahl beträgt den Animalismwert geteilt durch zwei. Um diese Fähigkeit zu nutzen muß der Anwender außerhalb der Sicht- und Hörweite anderer Personen sein.
- Der Anwender kann jemanden das Tier entfernen. Derjenige wird apathisch, passiv und reagiert im Kampf nicht mehr. Diese Fähigkeit wirkt nicht bei Vampiren, aber bei Menschen, Wölfen und Ghoulen. Vampire können nicht mit dieser Fähigkeit aus der Raserei geholt werden. Der Effekt dieser Disziplin hält für 5 Minuten an.
Willenskrafttest / Fernwirkung.
- Mit dieser Fähigkeit kann der Anwender seinen Geist in ein Tier versetzen und durch seine Augen sehen. Er kann sich so auch am Tag (vorausgesetzt er kann wach bleiben) bewegen. Der Anwender muß einem Punkt Willenskraft ausgeben. Je nach Wert kann der Anwender auch verschiedene seiner Disziplinen einsetzen.

Animalismwert	Information
1-2	Der Anwender kann keine Disziplinen einsetzen
3-4	Auspex ist anwendbar
5-7	Der Anwender kann auch Presence anwenden
8-9	Der Anwender kann auch Dominate anwenden

10+	Der Anwender kann auch Thaumaturgie anwenden
------------	--

- In einer Szene kann der Anwender jemanden oder irgendein Tier in Raserei versetzen. Das Opfer verfällt sofort in Rage. Die Fähigkeit kann auf alle Kinder der WoD angewendet werden. Da man dazu sein eigenes Tier in das Opfer versetzt, muß man zusehen, daß man sein Tier wiederbekommt. Um sein Tier wiederzubekommen, muß man das Opfer berühren oder das Opfer muß sterben. Für jede zusätzliche Nacht, in der das Tier nicht beim Anwender ist verliert der Anwender 1 komplette Disziplin, die er erst bei Rückkehr wiedererlangt. Das Opfer ist solange in Raserei, wie das fremde Tier in ihm ist.
Willenskrafttest / Gegenwehr / Fernwirkung.

Auspex

Clan: Malkavianer, Toreador, Tremere
 Wert: Wahrnehmung + Empathie
 Bem.: Man kann Auspex nicht abschalten in Bezug auf Obfuscate. Man sieht Personen im schlechteren Obfuscate einfach. Man merkt nicht einmal, daß sie verdunkelt sind.

- Der Anwender erkennt an der Aura des Betrachteten, ob er Mensch oder Vampir ist.
- Mit dieser Fähigkeit kann man die Aura einer Person interpretieren. Man kann Emotionen, Gemütszustände, Magie, Diablerie, etc. an den Farben der Aura erkennen. Wendet man diese Disziplin an, muß der Betrachtete wahrheitsgemäß seine Aura in Farben beschreiben. Der Anwender hat vorher seinen Wert zu nennen. Je höher der Wert, desto mehr bekommt der Anwender heraus. Ein Gegenstand hat keine Aura!

Auspexwert	Information
1-2	Intensität der Aura (kräftig oder fahl)
3-5	Emotionen (Farben)
6-7	Ist Magie am wirken (Dazu zählen Rituale, aber keine Disziplinen, auch nicht Thaumaturgie)
8+	Diablerie

- Beim Berühren eines Gegenstandes kann man mit Hilfe dieser Fähigkeit Informationen über diesen Gegenstand, bzw. denjenigen, der diesen Gegenstand hielt, als Visionen erlangen. Die Vision läuft wie ein Film,

den ein Außenstehender sieht, ab, d.h. man sieht denjenigen, der den Gegenstand berührt hat. Diese Vision zeigt den für den Gegenstand am wichtigsten Moment. Gibt es gleich wichtige Momente im Dasein des Gegenstandes, sieht man den letzten solchen Moment. (Mit einem Schwert wurden Köpfe abgehauen. Dies ist für das Schwert wichtig. Man sieht aber nur die letzte Köpfung.) Ein SL oder der betroffene Spieler ist dafür nötig.

- Man kann die oberflächlichen Gedanken eines Anderen lesen, solange man in Blickkontakt mit demjenigen bleibt. Möchte man die Gedanken eines Vampirs lesen, muß man alle 5 Minuten einen Punkt Willenskraft ausgeben. Versucht man die Gedanken eines anderen Vampirs zu lesen, muß man erneut einen Punkt Willenskraft ausgeben. Bei Kindern der WoD kann man mit dieser Fähigkeit keine Gespräche belauschen.

- Das Bewußtsein des Anwenders verläßt seinen Körper und projiziert sich in das Umbra. Er kann nur von Wesen entdeckt werden die sich auch in dem Umbra befinden. Die einzige Möglichkeit mit der „realen“ Welt zu interagieren ist die Anwendung von Auspex 2. Der Spieler zeigt den Zustand mit einem roten Tuch an. An der Stelle, an welcher der Anwender den Körper verlassen hat, muß eine Puppe (Barbie, Ken,...) zurückgelassen werden. Diese Stelle, dieses Versteck muß einen menschlichen Körper aufnehmen können. (z.B. Schrank, aber keine Schublade) Alles was der Puppe passiert, passiert auch dem Körper des Anwenders. Verliert die Puppe den Kopf, verliert der Anwender sein Leben. Wird die Puppe gepflockt, ist der Anwender bewegungsunfähig. Die Puppe kann auch zu Hause gelassen werden. Der Anwender ist aber den ganzen Abend dann zur Untätigkeit verdammt, er kann zwar sehen, was vor sich geht, aber nichts hören. Diese Fähigkeit dauert solange an, bis der Anwender die Puppe wieder berührt. In diesem Stadium kann man auf keine Art in das Geschehen eingreifen. Kinder der WoD, die sich in dem Umbra befinden, können den Anwender sehen und sich mit ihm auseinandersetzen. In dem Umbra besitzt der Anwender alle seine Fähigkeiten. Seine Gesundheitsstufen dagegen entsprechen seiner Willenskraft.

Celerity

- Clan: Brujah, Toreador
Wert: -
Bem.: Die eigentliche Geschwindigkeit kommt im Spiel nicht zum Tragen. Ein um jemanden Herumrennen oder Weglaufen mit Celerity hat keine Auswirkung. Möchte man Celerity im Kampf anwenden, muß man pro Kampf 2 Blutpunkte verbrennen. Im Kampf gilt dann das maximale Reduzieren des Schadens. Der

ausgeteilte Schaden kann vom Anwender auf jeden beliebigen Wert reduziert werden.

- Der Anwender reduziert den erhaltenen Schaden um 1. Dies gilt nur für den Kampf mit der Hand oder einer Schlagwaffe.
- Der Anwender addiert 1 zu seinem Schaden. Dies gilt nur für den Kampf mit der Hand oder einer Schlagwaffe.
- Der Anwender reduziert den erhaltenen Schaden um 2. Dies gilt nur für den Kampf mit der Hand oder einer Schlagwaffe.
- Der Anwender addiert 2 zu seinem Schaden. Dies gilt nur für den Kampf mit der Hand oder einer Schlagwaffe.
- Der Anwender reduziert den erhaltenen Schaden um 3. Dies gilt nur für den Kampf mit der Hand oder einer Schlagwaffe.

Dominate

Clan: Malkavianer, Tremere, Ventrue
Wert: Manipulation + Führungsqualität
Bem.: Funktioniert nicht gegen Opfer einer mächtigeren Generation. Blickkontakt ist nötig. Zuerst schildert der Anwender die Beeinflussung. Danach gibt er an, daß er dominiert inkl. des Dominatewertes. Das Opfer kann sich danach wehren. Damit Dominate funktioniert, müssen die Augen des Anwenders zu sehen sein. (keine verspiegelte Sonnenbrille!) Kann man die Augen des Opfers wegen Brillen etc. nicht sehen, wird angenommen, daß ein Blickkontakt hergestellt wurde. Hat sich das Opfer gegen einen Dominate-Versuch erfolgreich gewehrt, kann es vom gleichen Anwender innerhalb derselben Szene nicht mehr dominiert werden.

- Der Anwender kann jemandem einen Befehl geben, den dieser dann sofort auszuführen hat. Der Befehl darf nur aus einem Wort bestehen. Der Effekt hält drei Sekunden lang an oder wird mit seiner Ausführung beendet.
Willenskrafttest / Gegenwehr.
- Der Anwender kann jemandem unterweisen etwas zu tun, das dieser sofort zu tun hat. Die Fähigkeit hält solange an, wie das Opfer braucht den Befehl auszuführen. Man kann alternativ auch einen Auslöser einprogrammieren. Der Effekt hält eine Szene lang an oder wird mit seiner Ausführung beendet. Während der ganzen Zeit der Beeinflussung muß

Blickkontakt aufrecht erhalten werden. Es können keine Befehle gegeben werden, die der Natur des Opfers absolut entgegen laufen (im Zweifel, SL-Entscheidung) oder das Opfer in die sichere Vernichtung führen würden.
Willenskrafttest / Gegenwehr.

- Der Anwender kann jemandem das Gedächtnis löschen und/oder gelöschte Erinnerungen durch neue ersetzen.

Dominate-Wert	Wirkung
1-3	Der Anwender kann nur Erinnerungen löschen. Der Verlust dauert einen Tag an.
4-6	Die Entfernung von Erinnerungen ist permanent. Es soll jedoch Methoden geben, die verlorenen Erinnerungen wieder zurückzubringen.
7-9	Es können kurze Abschnitte aus dem Gedächtnis verändert werden.
10-12	Eine ganze Szene kann verändert oder gelöscht werden.
13+	Ganze Lebensabschnitte können umgeschrieben werden.

Willenskrafttest / Gegenwehr.

- Ein Opfer kann so konditioniert werden, daß es gegen eigene Beherrschungen nicht mehr widerstehen kann und gleichzeitig gegen die Beherrschungen anderer resistenter wird. Anschließend ist für weitere Dominate - Versuche kein Blickkontakt mehr notwendig, nicht einmal mehr die Anwesenheit des Anwenders. Es reicht, wenn die Befehle verbal übermittelt werden. Es ist kein Willenskraft mehr notwendig, solange der Anwender für das Opfer sichtbar ist. Die Willenskraft des Opfers ist um 2 höher, wenn andere Personen versuchen, ihn zu dominieren. Die Kondition benötigt Zeit, mindestens die Anzahl von Nächsten, die der Anzahl der permanenten Willenskraftpunkte des Opfers entspricht. So konditionierte Opfer haben wenig Phantasie und neigen dazu, Befehle buchstabengetreu zu befolgen.

Willenskrafttest / Gegenwehr.

- Der Anwender kann in den Geist eines Opfers eindringen und ihn wie einen Roboter fernsteuern. Während das Opfer ferngesteuert wird, ist der Körper des Anwenders bewegungsunfähig, in einem torpor-ähnlichen

Zustand. Es können keine Kainskinder mit dieser Kraft beeinflusst werden.
Das Opfer muß in Sichtweite bleiben.
Willenskrafttest / Gegenwehr.

Fortitude

Clan: Gangrel, Ventrue
Wert: -
Bem.: Pro Stufe Fortitude kann der Vampir zusätzlich eine schwere Wunde heilen, ohne Willenskraft ausgeben zu müssen. Maximal aber den Widerstandsfähigkeitswert.

- Der Anwender reduziert im Kampf den Schaden um 1 Punkt.
- Der Anwender reduziert im Kampf den Schaden um 2 Punkte.
- Der Anwender reduziert im Kampf den Schaden um 3 Punkte.
- Der Anwender reduziert im Kampf den Schaden um 4 Punkte.
- Der Anwender reduziert im Kampf den Schaden um 5 Punkte.

Obfuscate

Clan: Malkavianer, Nosferatu
Werte: Heimlichkeit, Schauspielerei
Bem.: Vampire mit Auspex einer höheren Stufe als die angewendete Obfuscate Stufe, durchschauen die Verdunkelung automatisch! Hat der Vampir mit Auspex eine Aufmerksamkeit von 5 oder mehr durchschaut er auch verdunkelte Personen mit gleicher Stufe im Obfuscate. Anzeigt wird die Obfuscate Stufe mit der Anzahl der Finger der rechten Hand an der linken Schulter. Die Anzahl der Finger sollte auch bei Dunkelheit schon von weitem erkennbar sein (keine schwarzen handschuhe auf schwarzer Lederjacke!). Interaktion (Sprechen, Kämpfen etc.) mit anderen bricht das Obfuscate. Obfuscate ist eine rein mentale Disziplin, der Geist der Anderen wird manipuliert. Jeder der auf diese Art manipuliert wird und den Anwender somit nicht sehen kann, wird instinktiv dem Verdunkelten ausweichen, ihm Platz machen. Man kann niemanden allein durch Anrempeln entdecken. Wenn man in eine Menge verdunkelter Personen schießt, schießt man instinktiv daneben. Wenn man festgehalten wird kann man sich nicht verdunkeln.

- Der Anwender kann sich im Dunkeln verstecken. Er darf sich dabei nicht bewegen. Es muß dort dunkel sein, wo der Anwender den Boden berührt.
- Der Anwender kann sich im Dunkeln verstecken. Er darf sich bewegen, muß aber im Dunkeln bleiben. Es muß dort dunkel sein, wo der Anwender den Boden berührt. Man kann nicht zwischen Leuten hindurchschlüpfen.
- Der Anwender kann sich mit dieser Fähigkeit ein anderes Äußeres geben. Diese Fähigkeit kann auf die gleiche Art durchschaut werden, muß aber anders gekennzeichnet werden. z.B.: eine Brosche mit Maske. Der Aussehenwert der Maske entspricht maximal dem Schauspielereiwert des Anwenders. Der Anwender kann nicht die Gestalt von anderen Charakteren oder sonstigen bekannten Personen darstellen.
- Nun kann sich der Anwender unsichtbar machen. Steht man vor einer Person mit Aufmerksamkeit 5, muß man sich vorher aus deren Blickfeld begeben, ansonsten kann man vor dieser Person nicht verschwinden. Man sollte darauf achten, wo man es tut.
- Der Anwender kann eine oder mehr zusätzliche Personen unsichtbar machen, die den Anwender berühren. Diese Personen müssen das Obfuscate ebenfalls anzeigen. Bricht einer dieser Personen das Obfuscate bleiben die anderen verdunkelt. Läßt der Anwender das Obfuscate fallen, werden alle sichtbar. Nun kann sich der Anwender vor jedem unsichtbar machen, egal wie hoch dessen Aufmerksamkeit ist.

Heimlichkeitswert	Anzahl zusätzliche Personen
1-3	1
4-5	2
6+	3

Potence

Clan: Brujah, Nosferatu
 Wert: -
 Bem.: Der Grundschaten der Hand beträgt im Kampf 1 Punkt.

- Der Anwender addiert 1 zu seinem Schaden. Dies gilt nur für den Kampf mit der Hand oder einer Schlagwaffe.
- Der Anwender addiert 2 zu seinem Schaden. Dies gilt nur für den Kampf mit der Hand oder einer Schlagwaffe.

- Der Anwender addiert 3 zu seinem Schaden. Dies gilt nur für den Kampf mit der Hand oder einer Schlagwaffe.
- Der Anwender addiert 4 zu seinem Schaden. Dies gilt nur für den Kampf mit der Hand oder einer Schlagwaffe.
- Der Anwender addiert 5 zu seinem Schaden. Dies gilt nur für den Kampf mit der Hand oder einer Schlagwaffe.

Presence

Clan: Brujah, Toreador, Ventrue
Wert: Aussehen + Einschüchtern

- Der Anwender kann sich Aufmerksamkeit verschaffen, indem er eine Konversation unterbricht, jemandem ins Wort fällt, etc. und man so ihm/ihr für 1 Minute zuhören muß. Mit dieser Fähigkeit kann man niemanden daran hindern Disziplinen anzuwenden.
- Mit dieser Fähigkeit macht der Anwender seinem Opfer tierisch Angst. Er faucht ihn mit ausgefahrenen Fängen und blutroten Augen an. Vorsicht Maskerade-Bruch! Das Opfer muß für zwei Minuten 2 m vor dem Anwender zurückweichen und darf sich ihm gegenüber nicht aggressiv verhalten. Wendet man es gegen normale Sterbliche an, funktioniert es automatisch.
Willenskrafttest.
- Für eine Woche kann der Anwender eine Person zu einem sehr guten Freund oder auch Liebhaber machen. Das Opfer wird den Anwender nicht angreifen, gegen ihn intrigieren und auch niemanden dabei unterstützen dem Anwender physischen, psychischen, finanziellen oder sonstigen Schaden zuzufügen. Die Einstellung des Opfer zu anderen Personen ändert sich nicht. Wird das Opfer vom Anwender angegriffen, endet der Effekt vorzeitig. Diese Fähigkeit kann nur einmal in einer Szene an ein und demselben Opfer ausprobiert werden, außerdem kann sie nur auf ein Opfer wieder angewandt werden, wenn der Effekt von Presence 3 desselben Anwenders auf dieses Opfer abgelaufen ist. Wenn der Effekt abgelaufen ist, ist sich das Opfer bewußt, daß es manipuliert wurde. Blickkontakt ist zum Anwenden dieser Disziplin nötig. Auf diese Weise können keine Vampire beeinflusst werden.
Willenskrafttest / Gegenwehr.

- Der Anwender kann jemanden zu sich rufen. Der Anwender muß mindestens einen Rufnamen des Opfers kennen und sich mit der Person unterhalten haben. Befindet sich das Opfer in Hörweite muß das Opfer kommen. Hat das Opfer, aber nicht der Spieler, die Szene verlassen, kommt das Opfer in einer angemessenen Zeit beim Anwender an. Es dauert mindestens die Zeit, die das Opfer die Szene verlassen hatte, maximal die doppelte Zeit (Verließ das Opfer vor einer Stunde die Szene, kommt es in einer bis zwei Stunden) zum Anwender. Ist der Spieler nicht anwesend, aber telefonisch erreichbar, kann der Spieler des Opfers entscheiden, ob er kommt oder nicht. Auch diese Fähigkeit kann nur einmal in einer Szene an ein und demselben Opfer ausprobiert werden. Das Opfer kann sich gegen diese Gabe wehren. Kommt das Opfer, so reicht es, wenn es sich in einem umkreis von 2 m um den Anwender herum begibt und diesen direkt sehen kann. Der Anwender muß das Opfer nicht sehen. Wird ein Opfer von weiter her gerufen, so muß der Ruf jede Nacht wiederholt werden. Der Anwender merkt nicht, ob sein Ruf erfolgreich war, oder nicht.
Willenskrafttest / Gegenwehr.

- Der Anwender erzeugt bei Sterblichen und Vampiren bloße Ehrfurcht und absoluten Respekt. Alle Opfer auf der Szene sind sobald sie den Anwender erblicken unfähig in irgendeiner Form gegen den Anwender zu agieren (verbal oder körperlich). Ein Vampir kann sich durch die Ausgabe von einem Willenskraftpunkt gegen die Auswirkungen dieser Kraft wehren. Dadurch ist es ihm möglich, den Auswirkungen für 3 Sekunden zu entgehen. Will er den Anwender angreifen, so muß er 3 Willenskraftpunkte ausgeben, um einen Schlag führen zu können. Die Umstehenden werden versuchen, ihn daran zu hindern. Dargestellt wird diese Kraft indem man seine Arme ausbreitet, solange die Arme ausgestreckt werden, solange dauert die Kraft.

Protean

Clan: Gangrel
Wert: -

- Der Anwender kann Obfusate 1 durchschauen. Dies funktioniert nicht automatisch. Er muß die Fähigkeit aktiv anwenden. Seine Augen leuchten rot bei der Anwendung dieser Fähigkeit. Vorsicht Maskerade-Bruch. Als Zeichen, daß diese Fähigkeit angewendet wird, zeigt der Anwender mit dem rechten Zeigefinger auf sein rechtes Auge.

DISZIPLINEN

- Dem Anwender wachsen Wolfsklauen. Sein Handschaden macht mit diesen Klauen schweren Schaden. Die Klauen müssen durch modifizierte Handschuhe etc... deutlich erkennbar simuliert werden. Der Anwender verbraucht einen Blutpunkt.
- Mit dieser Fähigkeit versinkt der Anwender in den schützenden Boden. Dies funktioniert nur auf natürlicher Erde. Um das Versinken anzudeuten, überkreuzt der Spieler seine beiden Arme in Hüfthöhe mit nach unten gerichteten Händen und verläßt danach die Szene. Der Anwender verbraucht zwei Blutpunkte.
- Der Anwender verwandelt sich in eine Fledermaus oder einen Wolf. In dieser Gestalt ist das Anwenden von Disziplinen unmöglich, das schließt auch Potence, Celerity, Fortitude und Auspex ein.

Fledermaus: Dies kann nur geschehen, wenn niemand ihn beobachtet. Danach kann man zur Szene zurückkehren. Mit der rechten Faust an der linken Schulter zeigt der Spieler seinen Zustand an, wobei er den Zeige- und den Kleinen-Finger ausstreckt. Personen mit Aufmerksamkeit 4, Wahrnehmung 4 oder Auspex 1 entdecken die Fledermaus, falls sich die Fledermaus bewegt. Fliegt die Fledermaus in der Nähe der Anderen herum wird sie auf jeden Fall entdeckt. Die Fledermaus kann nicht ins Geschehen eingreifen. Sie hört und sieht, was der Spieler sieht, ansonsten ist sie zur Untätigkeit verdammt. Die Fledermaus kann nur beschossen werden.

Wolf: Man sinkt auf alle Viere und setzt sich eine Wolfsmaske auf (oder etwas Ähnliches). In Wolfsform besitzt man folgende Disziplinen Auspex 1 und Protean 1. Zusätzlich modifizieren sich folgende Werte: Körperkraft +1, Geschick +2, Widerstandsfähigkeit +2 und Manipulation -3. Rennt der Wolf, rennt der Anwender auf zwei Beinen. Im Kampf macht der Wolf mit dem Gebiß schweren Handschaden, der mit einer 3 sekundlichen Berührung angedeutet wird. Der Wolf wird als Wolf von Umstehenden und Tieren erkannt.

Der Anwender verbraucht zwei Blutpunkte und die Verwandlung dauert 6 Sekunden.

- Diese Fähigkeit erlaubt es dem Anwender sich in Nebel zu verwandeln. Außer Sonnenlicht und Feuer kann dem Anwender nichts mehr anhaben. Der Schaden wird zusätzlich um 1 verringert. Der Spieler stellt sein Nebeldasein mit der rechten Faust an der linken Schulter oder einem

Räucherstäbchen dar. Der Anwender verbraucht zwei Blutpunkte und die Verwandlung dauert 6 Sekunden. Vorsicht der Anwender ist nicht unsichtbar!

Thaumaturgy

Clan: Tremere

Wert: Intelligenz + Okkultismus

Bem.: Der Anwender kann maximal soviel Thaumaturgie haben wie sein Okkultismuswert beträgt. Sollte der Tremere einen Pfad oder Rituale besitzen, so bekommt er, und nur er, die Beschreibung. Er bekommt nur den Pfad den er besitzt und auch nur bis zu der Stufe, die er wirken kann. Auch bei den Ritualen bekommt er nur die Beschreibung der Rituale, die er selbst besitzt. Es wird eine strikte Verschwiegenheit der Tremere-Spieler vorausgesetzt, insbesondere gegenüber Außenseitern. Leider hat sich diese Vorgehensweise in der Vergangenheit als notwendig erwiesen, da plötzlich jeder über die geheimen Rituale der Tremere Bescheid wußte. Die Rituale und Pfade werden von der Spielleitung verteilt, bzw. vom gespielten Lord.

- Der Anwender kann am Schmecken von Blut die folgende Informationen über den "Spender" erhalten: die Generation und/oder wieviel Blut ungefähr noch in seinem Körper ist. Er kann auf diese Weise auch feststellen, ob das Opfer jemals Diablerie begangen hat.
- Der Anwender kann einen Vampir oder Ghoul zwingen einen Blutpunkt einzusetzen. Wofür das Opfer das Blut einsetzt, ist dem Opfer überlassen. Um diesen Effekt zu erzeugen, muß das Opfer berührt werden.
- Mit dieser Fähigkeit kann der Anwender seine Generation verstärken, sprich senken. Um wieviel Generationen, bzw. wie viele Stunden die Generation verstärkt ist, hängt vom Thaumaturgiewert ab. Der Anwender verbraucht drei Blutpunkte. Steigerung der Disziplinwerte über das eigentliche Generationsmaximum hinaus sind nicht möglich. Der Anwender kann anschließend durch die gesenkte Generation schwieriger dominiert werden, jedoch nicht selber besser dominieren. Ansonsten erhält er alle anderen Vorteile der neuen Generation.

Thaumaturgiewert	Generationssenkung
1-3	die Generation um 1 für 0,5 Stunden senken

4-6	die Generation um 1 für 1 Stunden senken
7-9	die Generation um 2 für 1 Stunden senken
10+	die Generation um 2 für 2 Stunden senken oder für 1 Stunde die Generation um 3 senken

- Der Anwender kann jemandem Blut entziehen, ohne ihn anzustechen. Dieses Blut hat im Sinne eines Blutbandes keine Auswirkung. Der Anwender entzieht dem Opfer Blutpunkte. Die Anzahl entspricht dem halben Thaumaturgiewert. Achtung Maskerade Bruch! (blauer Lichtstreifen). So entzogenes Blut kann nicht mit Thaumaturgie 1 oder einem Blood Walk untersucht werden und es kann auch kein Blutsbund entstehen.
Willenskrafttest / Fernwirkung.

- Mit dem Blutkessel kann der Anwender durch bloßes Berühren dem Opfer Schaden zufügen. Für jeden Punkt Schaden, den das Opfer nimmt, verliert es zusätzlich auch einen Blutpunkt. Dieser Schaden kann nicht reduziert werden. Der Anwender verbraucht pro Schadenspunkt einen Blutpunkt. Er kann soviel Blutpunkte pro Runde für diese Fähigkeit ausgeben wie sein Thaumaturgiewert erlaubt.

Thaumaturgiewert	zerstörte Blutpunkte & Schaden
1	1
2-3	2
4-6	3
7-9	4
10+	5

KAPITEL 4:

HINTERGÜNDE

Alle Hintergründe können bei Charaktererschaffung gekauft werden, danach können sie nur vom Spielverlauf verändert werden. Pfllegt man seine Hintergründe bleiben sie einem erhalten. Investiert man Schweiß, kann man sie steigern. Hintergründe mit einem Asterisk (*) können von Ghoulen oder Menschen genommen werden.

Ahnen Generation

Neugeborene:	nicht verfügbar
Ancillae:	nicht verfügbar
Ahn:	max. 5

- Der Charakter hat Generation 9
- Der Charakter hat Generation 8
- Der Charakter hat Generation 7
- Der Charakter hat Generation 6
- Der Charakter hat Generation 5

Alter

Neugeborene:	nicht verfügbar
Ancillae:	max. 1
Ahn:	max. 5

- Der Vampir ist 51 - 200 Jahre alt; + 30 Freebies, -1 Menschlichkeit
- Der Vampir ist 201 - 350 Jahre alt; + 55 Freebies, -2 Menschlichkeit
- Der Vampir ist 351 - 500 Jahre alt; + 75 Freebies, -3 Menschlichkeit
- Der Vampir ist 501 - 750 Jahre alt; + 90 Freebies, -4 Menschlichkeit
- Der Vampir ist 751 - 1000 Jahre alt; + 100 Freebies, -5 Menschlichkeit

Clan Prestige

Neugeborene:	nicht verfügbar
Ancillae:	max. 1

Ahn: max. 5

- Der Charakter hat einen Gefallen beim Clan
- Der Charakter hat zwei Gefallen beim Clan
- Der Charakter hat drei Gefallen beim Clan
- Der Charakter hat vier Gefallen beim Clan
- Der Charakter hat fünf Gefallen beim Clan

Einfluß*

Neugeborener: max. 3

Ancillae: max. 5

Ahn: max. 7

Beim Erkaufen von Einfluß bis auf Stufe 3 bekommt kostenlos einen Kontakt (siehe unten) der Stufe 1, beim Erkaufen von Einfluß ab Stufe 4 bekommt man kostenlos einen Kontakt der Stufe 2. Beim Erkaufen von Einfluß ab Stufe 6 bekommt man kostenlos einen Kontakt der Stufe 3, beim Erkaufen von Einfluß am Stufe 7 einen kostenlosen Kontakt der Stufe 4. Das Geltendmachen von Einfluß ist schriftlich bei der Spielleitung anzumelden. Dabei ist anzugeben wann, wie und in welchem Bereich wieviel Einfluß über welchen Zeitraum ausgeübt wird, danach richtet sich wann der eingesetzte Einfluß wieder zur Verfügung steht. Geld, das durch Einfluß erlangt wird, wird zum monatlichen Einkommen addiert, es erhöht aber nicht die Geldmittelstufe. Bezieht man permanent Geld über Einfluß, geht mit der Zeit Einfluß verloren.

Bürokratie

- Auskünfte beim Einwohnermeldeamt und/oder bei Versorgungsunternehmen (Strom, Wasser, Gas, Telefon, etc.) einholen.
- Geburtsurkunde oder Führerschein ausstellen.
Wohnung oder Wohnhaus von der Versorgung trennen.
Eine kleine Straße oder einen Park schließen.
- Sozialhilfe in Anspruch nehmen (DM 500 pro Monat).
Todesurkunde, Personalausweis, Paß, Aufenthaltsgenehmigung oder Arbeitserlaubnis ausstellen.
Öffentliche Schule für einen Tag schließen.
Einen Häuserblock von einem Typ Versorgung trennen.
Eine kleine Firma wegen Vorschriftenübertretung schließen.
- Fang- oder Abhörschaltung einrichten.
Waffenschein ausstellen
Grundbucheinträge manipulieren.

- Abteilungs- oder ressortweite Ermittlungen auslösen.
- Stadtweites Programm starten, stoppen oder verändern.
- Eine größere Firma wegen Vorschriftenübertretung schließen.
- Flächennutzungsplan manipulieren.
- Stadt- und Staatsweit die Aufzeichnungen einer Person löschen.
- 6 Ein „abgekartete“ Anhörung für eine Person oder ein Unternehmen arrangieren.

Finanzen

- Von allen großen Transaktionen und finanziellen Ereignissen erfahren.
- Etwas über die allgemeinen Wirtschaftstrends erfahren.
- Etwas über die wahren Beweggründe hinter den finanziellen Aktionen anderer erfahren.
- Ein ungesichertes Konto zurückverfolgen.
- Mitinvestoren zum Kauf einer kleinen Firma finden.
- Mitinvestoren zum Kauf einer größeren Firma finden.
- Die örtlichen Bankgeschäfte manipulieren (Zahlungen verzögern, Kreditbedingungen verändern).
- Eine kleinere Firma ruinieren.
- Einen Bereich des stadtweiten Bankgeschäfts kontrollieren.
- Eine größere Firma ruinieren.
- Mitinvestoren zum Kauf eines großen Unternehmen finden.
- 6 Einen Wirtschaftstrend auslösen.

Gesundheitswesen

- Zugang zu Krankenblättern.
- Öffentliche Gesundheitseinrichtungen für private Zwecke nutzen.
- Impfpfäß, Krankmeldungen oder Rezepte ausstellen.
- Blut aus einer Blutbank bekommen (10 Blutpunkte pro Monat).
- Zugang zu medizinischen Forschungsunterlagen.
- Kleinere Laborarbeiten ausführen.
- Kopie eines Leichenbeschauerberichts besorgen.
- Eine kleinere Quarantäne verhängen.
- Die Ergebnisse von Test oder Untersuchungen verfälschen.
- Krankenblätter verändern.
- Eine Leiche besorgen.
- Krankenblätter komplett neu schreiben.
- Eine groß angelegte Quarantäne verhängen.
- Eine Firma oder ein Unternehmen wegen Verletzung der Gesundheitsvorschriften schließen.

- Besondere Forschungsprojekte durchführen lassen.
Personen einweisen oder entlassen.

High Society

- Etwas über die neusten Trends erfahren.
Etwas über Konzerte, Shows, Aufführungen, etc. Bevor es die breite Öffentlichkeit erfährt.
Schwer zu besorgende oder vergriffene Eintrittskarten erlangen.
- Berühmtheiten, bekannte "Partylöwen" und "Nachtschwärmer" finden.
Eine lokale Stimme im Unterhaltungssektor sein.
DM 2000 von reichen Freunden "borgen".
- Vielversprechende Karrieren ruinieren.
Ohne finanzielle und gesellschaftlichen Status hochstapeln können ("Felix Krull").
- Eine "kleinere" Berühmtheit sein.
- In einer Talk-Show auftreten.
Einen neuen Club, Galerie, Festival oder eine andere Veranstaltung der High Society ruinieren.

Industrie

- Etwas über Industrieprojekte erfahren.
Kleiner Projekte durchführen.
Einen "Kleineren" Unfall arrangieren.
- Geld aus einer Firmenkasse abzweigen (DM 2000 pro Monat).
- Kleine Streiks organisieren.
Maschinen für eine kurze Zeit ausleihen.
- Eine kleinen Fabrik schließen oder wiedereröffnen.
- Einen großen Zweig der örtlichen Industrie manipulieren.
- 6 Die Produktion eines Rohstoffes oder Produktes in einer Region unterbinden.

Kirche

(es muß eine Hauptglaubensrichtung gewählt werden: Christentum, Judentum, Islam, Buddhismus, etc.)

- Die meisten säkularen und niederen Mitglieder der gewählten Glaubensrichtung der Umgebung identifizieren.
Sich als akzeptiertes Mitglied des örtlichen Klerus ausgeben.
Auskünfte beim Kirchenregister (Taufe, Heirat, Beerdigung, etc.) einholen.
- Höhergestellte Kirchenbeamte identifizieren.

- Gemeindemitglieder finden.
- Ehrenamtliche Kirchenbedienstete suspendieren.
- Eine Kirche (Gebäude) öffnen oder schließen.
- Geld aus der Kollekte erhalten (DM 250 pro Monat).
- Zugang zu kircheninternen Informationen und Archiven.
- Höhergestellte Kirchenbeamte diskreditieren oder suspendieren.
- Lokale Zweige der Kirche manipulieren.
- Große Protestaktionen organisieren.
- Zugang zu altem Kirchenwissen (church lore).
- Einen durchschnittlichen mit der Kirche in Verbindung stehenden Jäger finden.
- 6 Zugang zu den Ressourcen der Diözese.
- 7 Zugang zu Kirchenrelikten oder heiligen Gegenständen.
- Kontakt zur Inquisition herstellen.

Medien

- Von den größten Schlagzeilen erfahren bevor sie veröffentlicht werden.
- Einen kleinen (berechtigten) Artikel veröffentlichen.
- Einen kleinen Artikel oder Bericht verschleppen (aber nicht einstellen).
- Informationen über laufende Recherchen einholen.
- Neue Recherchen und Berichte initiieren.
- Auf ein Spesenkonto zugreifen (DM 500 pro Monat).
- Zugang zu den Ressourcen von Medienproduktionen.
- Berichte und Projekte einstellen.
- Falsche Geschichte veröffentlichen oder senden (regional).
- Falsche Geschichte veröffentlichen oder senden (Staatsweit).

Politik

- Etwas über aktuelle Kommunalpolitik erfahren.
- Lobbyismus im kleinen Stil.
- Treffen mit Lokalpolitikern arrangieren.
- Vorabinformationen über neue Gesetzesvorlagen erhalten.
- Zugriff auf eine Parteikasse (DM 2000 pro Monat).
- Politische Projekte beeinflussen oder ändern.
- Kleinere Gesetzesvorlagen beeinflussen.
- Die Karriere eines Lokalpolitikers fördern.
- Einen Wunschkandidaten auf einen Posten in der Lokalpolitik setzen.
- Gesetzesvorlagen beeinflussen.
- 6 Gesetzesvorlagen blockieren.
- Einige staatliche Einrichtungen für "eigene" Zwecke nutzen.
- 7 Die staatliche Politik manipulieren.

Rechtswesen

- Etwas über laufende Gerichtsverfahren und Untersuchungen der Staatsanwaltschaft erfahren.
Sich durch einen guten Anwalt in einem kleineren Fall kostenlos vertreten lassen.
- Die Kaution in einigen Fällen umgehen.
Kleinere Anklagen einstellen lassen.
- Gerichtsprozeduren manipulieren (kleine Testamente, kleinere Verträge, Gerichtstermine).
Geld aus öffentlichen oder Gerichtskassen abzweigen (DM 500 pro Monat).
Einen Spitzenanwalt engagieren.
- Vorladungen initiieren.
Gerichtsverfahren einfrieren oder verschleppen.
Die meisten Anklagen einstellen lassen.
Jemanden auf Bewährung freilassen oder seine Bewährung aufheben lassen.
- Alle - mit Ausnahme der schwerwiegendsten - Untersuchungen einstellen.
Ein Ausweisungsverfahren gegen jemanden einleiten.

Schule und Universität

- Etwas über die Organisation und Politik der örtlichen Lehranstalten erfahren.
Zugang zu kleineren Universitätsressourcen.
Schulakten bis zum Gymnasialstufe einsehen.
- Auf ein gewisses wissenschaftliches Wissen einer Lehranstalt zurückgreifen.
Beschränkter Zugriff auf Lehrinrichtung.
Schulakten bis zum Gymnasialstufe manipulieren.
Universitätsakten einsehen.
- Eine Fakultät um einen Gefallen bitten.
Forschungsprojekte initiieren.
Eine Vorlesungsreihe ausfallen lassen.
Noten verändern.
Einen Studenten diskreditieren.
- Auf das gesamte wissenschaftliches Wissen einer Lehranstalt zurückgreifen.
Studentenproteste organisieren.
Fakultätsmitglieder diskreditieren.
Geld aus Universitätsfonds abzweigen (DM 2000 pro Monat).
- Diplom- oder Magisterzeugnisse ausstellen.
Doktor- oder Habilitationszeugnisse ausstellen.

6 Große Forschungsprojekte initiieren.

Staatliche Sicherheitsorgane

- Gerüche und Informationen von der Polizei erhalten.
Strafzetteln entgehen.
 - Nummernschilder überprüfen lassen.
Kleinere Verstößen entgehen.
Etwaige "Insiderinformationen" erhalten.
 - Etwas über "geheime" Operationen erfahren.
Kopien von Untersuchungsberichten erhalten.
Jemanden durch die Polizei fortwährend belästigen lassen.
Die Polizei von einer Person "fernhalten".
 - Zugang zu sichergestellten Waffen und Waren.
Eine Untersuchung initiieren.
Geld aus der Asservatenkammer "organisieren" (DM 2000 pro Monat).
Größere Anklagen einstellen lassen.
 - Große Untersuchungen einleiten.
Eine manipulierte Untersuchung initiieren.
Polizeibeamte entlassen.
Eine Untersuchung einstellen.
- 6 Ein Ressort oder eine Abteilung für eine gewisse Zeit "lähmen".
Eine große Untersuchung einstellen.

Straße

- Die wichtigsten Informationen von der Straße erhalten.
Die meisten Banden können identifiziert werden und man kennt ihre Territorien und Verhaltensweisen.
 - Man kann auch die meisten "üblichen" Gegenden sicher betreten oder passieren.
Zugang zu einigen Schmuggelwaren.
 - Dienste von "Straßenleuten" oder Banden erbitten.
Nahkampfwaffen besorgen.
 - Obdachlose mobilisieren.
Pistole besorgen.
Betteln lassen (DM 500 pro Monat).
Die meisten Bandenaktivitäten beeinflussen.
 - Eine mittelgroße Bande kontrollieren.
Schrotgewehr oder Gewehr besorgen.
- 6 Maschinengewehr besorgen.
7 Sturmgewehr und Autoschrotgewehr besorgen

Transportwesen

- Wissen warum, wann und wieso etwas befördert wird.
- Ein unaufmerksames Ziel verfolgen so lange es öffentliche Verkehrsmittel benutzen.
Einen vor natürlichen Gefahren (Sonnenlicht etc.) sicheren Transport organisieren.
- Die Reisemöglichkeiten einer Person erheblich einschränken.
Einen vor übernatürlichen Gefahren (Wolflingen, etc.) sicheren Transport organisieren.
- Zeitweise eine Art von öffentlichen Verkehrsmitteln in einer Region lahmlegen.
Geld in die Eigene Tasche umleiten (DM 1000 pro Monat).
- Strecken öffentlicher Verkehrsmittel oder Gütertransporte umleiten.
- 6 Einfluß auf die umliegenden Gegenden ausdehnen.
- 7 Eine kleine Region für eine kurze Zeit isolieren.

Unterwelt

- Etwas aus der "Unterwelt-Gerüchteküche" erfahren.
Autoradios, "weiche" Drogen, etc. besorgen.
- Gestohlene Autos, "harte" Drogen, etc. besorgen.
Schlägertrupp anheuern.
Kleinere Hehlerware umschlagen.
- Verbrechen macht sich bezahlt (DM 2000 pro Monat).
Nahkampfwaffen besorgen.
- Verbindungen mit Verbrechern mit "weißer Weste".
Pistole besorgen
- Bandenanschläge arrangieren.
Profikiller oder Brandstifter anheuern.
Schrotgewehr oder Gewehr besorgen.
Die örtliche Drogendealer versorgen.
- 6 Maschinenpistole besorgen.
- 7 Sturmgewehr und Autoschrotgewehr besorgen

Geldmittel*

Neugeborener:	max. 5
Ancillae:	max. 5
Ahn:	max. 7
Bem.:	Alle Ausgaben, die der Charakter tätigt und die sein monatliches Einkommen überschreiten, müssen der Spielleitung schriftlich mitgeteilt werden

HINTERGRÜNDE

- Der Charakter hat eine Apartment gemietet, sein Vermögen beläuft sich auf DM 2000 und sein monatliches Einkommen auf DM 500.
 - Der Charakter hat zwei Wohnung gemietet und besitzt ein Auto oder Motorrad, sein Vermögen beläuft sich auf DM 10.000 und sein monatliches Einkommen auf DM 2.000.
 - Der Charakter besitzt eine Zuflucht (Haus oder Wohnung), hat zwei weitere Zufluchten gemietet und besitzt ein Auto oder Motorrad, sein Vermögen beläuft sich auf DM 100.000 und sein monatliches Einkommen auf DM 5.000.
 - Der Charakter besitzt zwei Zufluchten, hat zwei weitere Zufluchten gemietet und besitzt zwei Autos oder Motorräder, sein Vermögen beläuft sich auf DM 1.000.000 und sein monatliches Einkommen auf DM 15.000.
 - Der Charakter besitzt vier Zufluchten , drei Autos oder Motorräder und ein Flugzeug oder Helikopter, sein Vermögen beläuft sich auf DM 10.000.000 und sein monatliches Einkommen auf DM 50.000.
- 6 Der Charakter hat beliebig viele Zufluchten und Transportmittel, sein Vermögen beläuft sich auf DM 100.000.000 und sein monatliches Einkommen auf DM 500.000, für ihn reduzieren sich alle Beschaffungswerte um zwei.
- 7 Der Charakter hat beliebig viele Zufluchten und Transportmittel, sein Vermögen beläuft sich auf DM 1.000.000.000 und sein monatliches Einkommen auf DM 5.000.000, für ihn reduzieren sich alle Beschaffungswerte auf null.

Generation

Neugeborene:	max. 5
Ancillae:	max. 5
Ahn:	nicht verfügbar

Bem.: Der Hintergrund Generation kann nur mit Freebies gekauft werden und kostet 3 Freebies pro Punkt.

- Der Charakter hat Generation 12
- Der Charakter hat Generation 11
- Der Charakter hat Generation 10
- Der Charakter hat Generation 9
- Der Charakter hat Generation 8

Ghule

Neugeborene:	nicht verfügbar
Ancillae:	max. 5
Ahn:	max. 7

Bem.: siehe Anhang A: Ghoule

- Der Charakter hat beliebig viele Vasallen (nähere Erklärungen finden sich im Anhang).
- Der Charakter bekommt Ghoule im Wert von 2 Punkten.
- Der Charakter bekommt Ghoule im Wert von 4 Punkten.
- Der Charakter bekommt Ghoule im Wert von 6 Punkten.
- Der Charakter bekommt Ghoule im Wert von 8 Punkten.
- 6 Der Charakter bekommt Ghoule im Wert von 12 Punkten.
- 7 Der Charakter bekommt Ghoule im Wert von 15 Punkten.

Herde

Neugeborene: max. 3
Ancillae: max. 5
Ahn: max. 7

- Der Charakter braucht nicht zu jagen. Ansonsten braucht er erstens eine Jagdgenehmigung des Ahn in dessen Gebiet er sich aufhält und zweitens kann ihm/ihr etwas bei der Jagd passieren. Der Charakter kann sich pro halbe Stunde mit 1 Blutpunkt versorgen, muß die Szene dafür aber verlassen.
- Der Charakter kann sich pro halbe Stunde mit 2 Blutpunkten versorgen, muß die Szene dafür aber verlassen.
- Der Charakter kann sich pro halbe Stunde mit 3 Blutpunkten versorgen, muß die Szene dafür aber verlassen.
- Der Charakter kann sich pro halbe Stunde mit 4 Blutpunkten versorgen, muß die Szene dafür aber verlassen.
- Der Charakter kann sich pro halbe Stunde mit 5 Blutpunkten versorgen, muß die Szene dafür aber verlassen.
- 6 Der Charakter kann sich pro halbe Stunde mit 6 Blutpunkten versorgen, muß die Szene dafür aber verlassen.
- 7 Der Charakter kann sich pro halbe Stunde mit 7 Blutpunkten versorgen, muß die Szene dafür aber verlassen.

Kontakte*

Neugeborene: max. 5
Ancillae: max. 5
Ahn: max. 7

Man kann Kontakte aus folgenden Bereichen auswählen:

HINTERGRÜNDE

Bürokratie, Kirche (es muß eine Hauptglaubensrichtung gewählt werden: Christentum, Judentum, Islam, Buddhismus, etc.), Finanzwesen, Gesundheitswesen, High Society, Industrie, Rechtswesen, Medien, staatliche Sicherheitsorgane (es muß eine Hauptorganisationsrichtung gewählt werden: Schutzpolizei, kriminalpolizeiliche Organe, Bundesgrenzschutz oder Geheimdienstähnliche Organe), Politik, Straße, Transportwesen, Unterwelt und Schul- und Universitätswesen

Diese Kontakte können in den Stufen 1 - 7 erkaufte werden. Durch einen Kontakt der Stufe 1 kann man in dem Bereich in den der Kontakt gelegt wurde Einfluß bis zur Stufe 3 geltend machen. Durch einen Kontakt der Stufe 2 kann Einfluß bis zur Stufe 5, durch einen Kontakt der Stufe 3 kann Einfluß von Stufe 6 und durch einen Kontakt der Stufe 4 kann Einfluß von Stufe 7 geltend machen. Die obligatorische Ausnahme bilden die staatlichen Sicherheitsorgane. Kontakte bei der Schutzpolizei haben normale Kosten, Kontakte bei kriminalpolizeilichen Organen (LKA und BKA) oder Bundesgrenzschutz (einschließlich Zoll) erhöhen die Kosten für den Kontakt um 1 um den gleichen Einfluß geltend zu machen, Kontakte bei Geheimdienstähnlichen Organen (BND, MAD und Verfassungsschutz) erhöhen die Kosten für den Kontakt um 2 um den gleichen Einfluß geltend zu machen.

Durch seine Kontakte kann man außerdem Informationen bekommen, beispielsweise wer sonst noch Einfluß in einem bestimmten Gebiet besitzt oder ausübt. Grundsätzlich gilt:

Wenn der Einfluß eines anderen größer ist als die Stufe der eigenen Kontakte, bekommt man keine Informationen.

Wenn der Einfluß eines anderen gleich der Stufe der eigenen Kontakte ist, bekommt man auf Anfrage Informationen darüber, wenn dieser andere gerade seinen Einfluß benutzt. Dann hat man eventuell auch die Möglichkeit, genaueres über den Einfluß und die Kontakte des Gegenüber herauszufinden.

Ist der Einfluß eines anderen geringer als die eigenen Kontakte, besteht zusätzlich auch noch die Möglichkeit zu intervenieren. In welcher Weise hängt von der Höhe der Kontakte, der Höhe des Einflusses der Gegners und seinen Aktionen ab.

Mentor

HINTERGRÜNDE

Neugeborene:	max. 5
Ancillae:	max. 5
Ahn:	max. 5
Bem.:	Die Clandisziplin muß bei Charaktererschaffung festgelegt werden. Ein Caitiff kann von einem Mentor nichts lernen, da er keine Clandisziplinen besitzt.

- Der Mentor bringt dem Charakter eine Clandisziplin auf 1 bei. Es dauert nur eine Zeiteinheit, obwohl der Mentor fiktiv sein kann.
- Der Mentor bringt dem Charakter eine Clandisziplin von 1 auf 2 bei. Es dauert nur eine Zeiteinheit, obwohl der Mentor fiktiv sein kann.
- Der Mentor bringt dem Charakter eine Clandisziplin von 2 auf 3 bei. Es dauert nur eine Zeiteinheit, obwohl der Mentor fiktiv sein kann.
- Der Mentor bringt dem Charakter eine Clandisziplin von 3 auf 4 bei. Es dauert nur eine Zeiteinheit, obwohl der Mentor fiktiv sein kann.
- Der Mentor bringt dem Charakter eine Clandisziplin von 4 auf 5 bei. Es dauert nur eine Zeiteinheit, obwohl der Mentor fiktiv sein kann.

Mentorattribute:

Neugeborene:	max. 5 Punkte
Ancillae:	max. 5 Punkte
Ahn:	max. 5 Punkte
Bem.:	Dies ist ein Zusatz zum Hintergrund Mentor. Im Gegensatz zum normalen Hintergrund, der kontinuierlich eine Stufe hat, ist das Mentorenattribut variabel zusammenstellbar. Man bezahlt die Kosten der einzelnen Attribute, die in Summe 5 nicht übersteigen darf.

- Der Mentor bringt eine weitere Clandisziplin bei.
- Der Mentor ist ein Ahn.
- Der Mentor ist nicht vom gleichen Clan.
- Der Mentor ist eine berühmte Persönlichkeit, ein Prinz vielleicht.
- Der Mentor unterstützt den Charakter mit Geldmitteln.
- Der Mentor bringt zusätzlich eine clansfremde Camarilla-Disziplin dem
Charakter bei.

Status

Neugeborene:	1
Ancillae:	2

Ahn: 3
Bem.: Der Status muß nicht mit Hintergrundpunkten bezahlt werden. Es kann aber auch kein Status hinzugekauft werden.

- Neugeborener
- Ancilla
- Ahn
- Primogen
- Prinz

Verbündete*

Neugeborene: max. 3
Ancillae: max. 5
Ahn: max. 7

- Der Charakter hat einen menschlichen Verbündeten. Von ihm kann er Hilfe bekommen oder er muß ihm helfen. Dieser Verbündete kann fiktiv sein.
- Der Charakter hat eine Zuflucht bei seinem Verbündeten
- Nun hat der Charakter einen weiteren Verbündeten. Dieser Verbündete hat Einfluß bei einer bestimmten Behörde, Firma,....
- Der Charakter hat eine weitere Zuflucht, die nicht bei einem Verbündeten ist, aber dieser ihm zur Verfügung stellt.
- Ein weiterer Verbündeter gesellt sich zu dem Charakter. Dieser Verbündete muß von einem anderen Spieler gespielt werden und hat einen Beruf, der direkt mit der Chronik zu tun hat. Journalist, Polizist,....
- 6 Der Charakter hat drei Zufluchten, die ihm seinen Verbündeten zur Verfügung stellen.
- 7 Der Charakter hat einen Verbündeten im Magistrat und kann den anderen Charakteren ihre Hintergründe zur Hölle machen.

KAPITEL 5: STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Nur wer seine Schwächen zugibt ist wahrhaft stark.

Spruchwort

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Stärken und Schwächen sind Vor- und Nachteile, die eine weitere Färbung des Charakters ergeben. Sie werden entweder gekauft oder genommen.

Eine Stärke ist ein Vorteil, die man erkaufen muß. Dies kann man mit Freebies oder mit Schwächen machen. Wie teuer eine Stärke ist, steht jeweils bei den einzelnen Stärken dabei.

Schwächen sind Nachteile mit denen man Stärken oder Freebies kaufen kann. Hinter jeder Schwäche steht die Punktzahl, die man erhält, wenn man die Schwäche nimmt. Mit diesen Punkten kann man dann Stärken kaufen oder die so erhaltenen Freebies auf andere Seiten des Charakters legen.

Man kann maximal Stärken im Wert von 10 Punkten erstehen.

Anschließend wird in diesem Kapitel auch noch der Wahnsinn behandelt.

STÄRKEN

Bekommt ein Vampir von einer Stärke einen Bonus, kann dieser das Generationsmaximum übersteigen. Bei der Charaktererschaffung kann kein Wert über das Maximum durch Stärken gesteigert werden. z.B.

Konzentration erhöht den Aufmerksamkeitswert. Bei einem Neugeborenen kann der Wert somit auf 6 im weiteren Verlauf des Spieles gesteigert werden. Bei der Charaktererschaffung kann der Aufmerksamkeitswert maximal 3 betragen. Fällt eine Stärke oder Schwäche in eine spezielle Kategorie kann sie nur von Mitgliedern dieser Kategorie genommen werden.

Psychologische Stärken

Ehrenkodex (1)

Der Vampir hat einen festen Ehrenkodex. Wird er gezwungen (z. B. durch Dominate) gegen diesen Ehrenkodex zu verstoßen, so ist sein Widerstandswert um 2 höher. Der Ehrenkodex muß vorher schriftlich beim SL abgegeben werden und er muß ausführlich und genau sein.

Höheres Ziel (1)

Der Charakter bekommt einen Bonus von 1 auf seinen Widerstandswert, wenn er direkt auf sein Ziel hinarbeitet, aber auch nur dann!

Berserker (2)

Der Charakter kann sich selbst in Raserei versetzen. Er steigert sich in seine Wut hinein bis er die Frenzy erreicht. Danach ist er den normalen Frenzy-

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Regeln ausgeliefert (er greift das nächst stehende Ziel an, nicht ein selbst gewähltes...)

Zwei Naturen (2)

Der Charakter besitzt zwei Naturen. Er kann somit schneller Willpower regenerieren. 2 Punkte alle 3 Tage)

Mentale Stärken

Konzentration (1)

Der Charakter erhält einen Bonus von 1 auf seinen Perception Wert.

Fotographisches Gedächtnis (2)

Der Charakter kann den Spielleiter fragen, was er sich behalten hat, wenn er z. B. ein Blatt Papier nur kurz gelesen hat, was drauf stand

Leichter Schlaf (2)

Der Charakter hat einen leichten Schlaf. Er kann leichter bei Gefahr aufwachen.

Ruhige Natur (3)

Es kostet den Charakter nur 1 Willpower, um aus einer Frenzy zu kommen. Er ist allgemein ruhiger. Brujah brauchen nur noch 2 WP um aus der Frenzy zu kommen.

Eiserner Wille (3, 4 für Menschen)

Der Charakter ist nicht mehr zu dominieren

Selbstsicher (5)

Charakter bekommt Bonus von 2 auf den Widerstandswert, wenn er dominiert wird

Wahrnehmung

Besseres Gehör (1)

Der Charakter kann besser hören. Der Merit kommt nur im off-play zum Tragen.

Besserer Geruchssinn (1)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter kann besser riechen. Der Merit kommt nur im off-play zum Tragen.

Besserer Tastsinn (1)

Der Charakter kann besser schmecken. Der Merit kommt nur im off-play zum Tragen.

Bessere Sicht (1)

+1 auf den Auspex 2 - Wert

Aptitudes:

Beidhändig (1)

Der Charakter ist beidhändig. Der Merit kommt nur im off-play zum Tragen.

Computer Genie (1)

+1 auf Computerwert

Entrepreneur (1)

Der Charakter kann sehr gut mit Geld umgehen. Er bekommt +1 Ressourcen (auch über 5)

Essen und Trinken (1)

Ein Charakter kann so, UND NUR SO!!!, normale Nahrung zu sich nehmen. Ansonsten kostet ihn dies jeweils 1 Willpower / 3 Sek. Essen und Trinken.

Fahren (1)

+1 auf Drivewert

Geborener Anführer (1)

Der Charakter erhält einen Bonus von 1 auf seinen Leadershipwert.

Reparaturgenie (1)

Der Charakter bekommt einen Bonus von 1 auf seinen Reparaturwert

Tierfreund (1)

Der Charakter kann sehr gut mit Tieren umgehen. Er bekommt +1 auf seinen Animal Ken Wert.

Sprachengenie (2)

Charakter kann Sprachen einfacher lernen, -1 ZE

Schnellernen (3)

Der Charakter kann schneller lernen. Jede Zeiteinheit verkürzt sich um 2 Tage.

Übernatürliche Stärken

Magische Sensitivität (1)

Der Charakter merkt, wenn jemand in 2 m Umkreis um ihn herum eine Disziplin anwendet

Stille (1)

Der Charakter erhält einen Bonus von 1 auf seinen Stealth-Wert

Ungefährlich gegenüber Tieren (1)

Tiere haben keine Angst vor dem Charakter

Wahre Liebe (1)

Der Vampir kann tatsächlich lieben und hat wenn möglich eine wahre Liebe gefunden (Sterblich, nur in Ausnahmefällen vampirisch)

Anhänglichkeit gegenüber Feen (2)

Feen sind positiv dem Charakter gegenüber eingestellt

Bezaubernde Stimme (2)

Der Charakter bekommt einen Bonus von 1 auf seinen Presencewert

Brennende Aura (2)

Der Charakter hat eine strahlende Aura. Ein Kainskind hat dadurch kräftige Farben wie ein Mensch.

Fahle Aura (2)

Ein Mensch hat eine fahle Aura wie ein Vampir.

Gefahrensinn (2)

Netter Merit, aber nur im off-play

Magische Widerstandsfähigkeit (2)

Der Charakter erhält nur halben Schaden durch Thaumaturgie oder andere magische Effekte. Er kann niemals selbst Thaumaturgie lernen.

Medium (2)

Der Charakter kann Geister (Wraith) fühlen. Er ist empfänglich für sie, wenn sie sich direkt in seiner Nähe befinden (max. 2 m). Die Wraith können ihn auch hören, aber nicht mit ihm sprechen.

Mystische Kräfte (2)

Der Charakter hat Visionen und Träume, die ihm von bevorstehenden Ereignissen berichten. Er kann dies nicht kontrollieren und sie überkommen ihn einfach. Doch so kann er wertvolle Hinweise auf die Zukunft erlangen.

Okkulte Bibliothek (2)

Der Charakter hat eine Okkulte Bibliothek zu Hause, aus der er Okkult (Skill) lernen kann und manche Dinge nachschlagen kann (SL fragen)

Durchblick (3)

Der Charakter kann Obfusate bis zur Stufe seines Perception-Wertes durchschauen (max. 5)

Freund unter den Wraith (3)

Der Charakter hat einen Wraith als Bekannten. Dieser KANN ihm helfen.

Geister Mentor (3)

Der Charakter hat einen Geist (Wraith, Spirit...) als Mentor. Von ihm kann er eine Disziplin bis auf 3 lernen oder ein oder mehrere Skills auf 5. Einige andere Dinge sind auch noch möglich zu lernen (Numina, Hedge Magic o. ä. für Sterbliche) Diese Dinge müssen alle vorher genau festgelegt werden.

Freund unter den Werwölfen (3)

Der Charakter hat einen Werwolf als Bekannten, an den er sich wenden kann. Das gleiche geht auch anders rum, und der Charakter sollte sich vorsehen, daß er es nicht übertreibt. Nur dieser Werwolf ist sein Freund, alle anderen würden ihn am liebsten zerfleischen (und tun dies auch, wenn er sich bei ihnen blicken läßt). Die Freundschaft sollte geheim bleiben.

Nicht Blutzubinden (3)

Der Charakter kann nicht blutgebunden werden

Ghoul (5)

Der Charakter ist ein Ghoul - mit allen Vor- und Nachteilen.

Magische Fähigkeit (5)

Der Charakter hat eine einzigartige Fähigkeit. Diese sollte ungefähr eine Macht einer Disziplin auf Stufe 3 nicht übersteigen und darf keine andere Disziplin simulieren. Dazu sollte der Charakter eine gute Geschichte abgeben. Er darf Vorschläge über die Fähigkeit machen, aber die endgültige Entscheidung über die Fähigkeit liegt beim SL.

Neun Leben (6)

Der Charakter hat wie eine Katze 9 Leben. Dieser Merit hat nur im off-play Gewicht, da kann er aber von großem Wert sein.

Schutzengel (6)

Der Charakter hat so etwas wie einen Schutzengel. Dieser hilft ihm aber nur im off-play, auf der Szene hat er keinen Einfluß. Der Charakter kann sich nicht darauf verlassen, er kommt und geht, wie es ihm beliebt, aber er hat ihm wahrscheinlich in der Vergangenheit schon einmal das Leben gerettet und wird es wieder tun können.

Faust Gottes (7)

Der Charakter kann mit seiner Hand schweren Schaden verursachen.

Wahrer Glaube (7)

Der Spieler braucht eine verdammt gute Backgroundgeschichte, um True Faith zu bekommen. Und dann hat er es nur auf 1, den Rest muß er selbst lernen, aber wenigstens hat er es.

Vampirische Verbindungen

Besonderes Geschenk (1-3)

Der Charakter hat einen speziellen oder magischen Gegenstand. Backgroundstory!!!

Gefallen (1-3)

Der Charakter hat einen Boon bei einem anderen Kainskind, vielleicht auch bei einem NSC (Story-abhängig)

Berühmter Sire (1)

Der Charakter hat einen berühmten Sire, daher hat er Status ODER Clan Prestige +1)

Familienmitglied (1)

Ein Mitglied der sterblichen Familie des Charakters (ihm freundlich gesonnen), wurde ebenfalls zu einem Vampir gemacht. Es muß nicht notwendigerweise vom gleichen Clan sein.

Guter Ruf (2)

Der Charakter hat einen guten Ruf. Dies erleichtert ihm einiges im Umgang mit anderen Kainskindern.

Clan-Freundschaft (3)

Ein Clan ist eher geneigt, ihm einen gefallen zu tun oder ähnliches. Das bedeutet aber noch lange nicht, daß ihm Clan Tremere Thaumaturgie beibringt!!!

Schachfigur (3)

Der Charakter hat einen anderen Spieler, dessen Charakter er kontrolliert. Die Art der Kontrolle ist kein Blutband, eher Erpressung oder ähnliches. Der Spieler kann entscheiden, ob die Kontrolle offen oder verdeckt geschieht, sowohl für den anderen Spieler, als auch für den Rest der Domäne.

Sterbliche Gesellschaft

Nachtclub (2)

Der Charakter besitzt einen Nachtclub

Verbindungen zur Justiz (2)

Der Charakter bekommt +1 auf seinen Einfluß Rechtswesen (auch über 5)

Verbindungen zu den Medien (2)

Der Charakter bekommt +1 auf seinen Einfluß Medien (auch über 5)

Villa (2)

Der Charakter besitzt ein stattliches Anwesen

Verbindungen zur Kirche (3)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter bekommt +1 auf seinen Einfluß Kirche (auch über 5)

Verbindungen zur Industrie (3)

Der Charakter bekommt +1 auf seinen Einfluß Industrie (auch über 5)

Verbindungen zur Politik (3)

Der Charakter bekommt +1 auf seinen Einfluß Politik (auch über 5)

Verbindungen zur Polizei (3)

Der Charakter bekommt +1 auf seinen Einfluß Polizei (auch über 5)

Verbindungen zur Unterwelt (3)

Der Charakter bekommt +1 auf seinen Einfluß Unterwelt (auch über 5)

Vorstandsvorsitzender (5)

Der Charakter bekommt +1 auf seinen Einfluß Industrie und Finanzen (auch über 5)

Physische Stärken

Ballance (1)

Der Charakter bekommt einen Bonus von 1 auf seinen Athletics-Wert.

Frühaufsteher (1)

Der Charakter steht jeden Abend eine halbe Stunde vor Sonnenuntergang auf. So ist er den anderen Kainskindern leicht voraus.

Gelenkig (1)

Der Charakter kann sich durch alle möglichen engen Öffnungen zwängen. Der Merit kommt nur im off-play zum Tragen.

Dicke Haut (2)

Die Haut des Charakters ist unnatürlich dick. Bonus von 1 auf Stamina beim Soaken

Milchgesicht (2)

Der Charakter hat eine gesunde Hautfarbe und sieht auch sonst aus wie ein Mensch. Über Auspex 1 bekommt man heraus, daß er ein Mensch ist.

Verschobenes Herz (2)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter hat sein Herz nicht auf dem rechten Fleck. Es ist irgendwo sonst in seinem Brustkorb. Der Charakter muß spezifizieren, wo.

Effiziente Ernährung (3)

Der Charakter bekommt für je 2 Blutpunkte, die er trinkt, 3 heraus.

Giftiges Blut (3)

Das Blut des Charakters ist giftig für Vampire. Nur Sterbliche können diesen Merit nehmen.

Riese (4)

Der Charakter hat ein zusätzliches Health Level. Der Spieler muß groß und breit sein (ca. 1,90m bei entsprechender Breite)

Gangrel

Kleines Geschenk von Proteus (2)

Der Gangrel kann genaue Details bei der Verwandlung in einen Wolf oder Fledermaus bestimmen; Alaska-Wolf, weißes Fell, Rüde, Flughund, ...

Tiergeruch (2)

Der Gangrel riecht in Tierform wie ein Tier und nicht wie eine Leiche egal wieviel Menschlichkeit er besitzt.

Großes Geschenk von Proteus (4)

Beinhaltet das keine Geschenk von Proteus. Anstatt in einen Wolf oder in eine Fledermaus kann sich der Gangrel in eine der folgenden Formen verwandeln: Katze, Krähe, schwarzer Hund oder Kröte.

Toreador

Auge für die Schönheit (1)

Der Charakter ist der geborene Kritiker. Er kann ein Kunstwerk leicht und akkurat einschätzen.

Kontrollierbarer Hunger (1)

Der Charakter kann sich beim Trinken mehr beherrschen. Er gerät erst ab 1 Blutpunkt in Hungerfrenzy.

Menschlicher Doppelgänger (2)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter hat ein sterbliches Double. Das Double, höchstwahrscheinlich, aber nicht notwendigerweise ein Ghoul, sieht genauso aus wie er.

Blasé (3)

Der Charakter ist immun gegen Presence

Talentierte (3)

Der Charakter ist ein unglaublich guter Künstler auf seinem Gebiet. Er produziert leichter Meisterwerke als andere.

Bessere Farben (3)

Der Charakter bekommt einen Bonus von 2 auf seinen Auspex-Wert

Übernatürliche Geliebte/übernatürlicher Geliebter (4)

Der Charakter hat eine Geliebte/einen Geliebten, der ebenfalls Vampir ist. Alternativ kann es auch ein anderes übernatürliches Wesen sein. Der Charakter hat nicht automatisch den Merit 'True Love'

Mächtiger Ghoul (5)

Der Charakter hat einen sehr mächtigen Ghoul (Attribute 8/6/4; Skills 20/15/10; Disziplinen 8 (bis zum normalen Maximum); 10 Backgrounds)

Nosferatu

Übergroße Fangzähne(1)

Der Charakter hat größere Fangzähne. Er kann doppelt so viel Blut trinken und sein Biß verursacht doppelten Schaden.

Schützende Haut (2)

Der Nosferatu hat eine extreme dicke Haut, die ihn vor Schaden schützt. Er zieht von dem erhaltenen Schaden einen Punkt ab.

Ekelerregendes Blut (3)

Das Blut des Nosferatu ist extrem übel schmeckend. Ein Vampir, der von dem Nosferatu trinkt, muß einen Punkt Willenskraft ausgeben, um weiter zu trinken. Ein Vampir muß 3 Punkte ausgeben, um den Nosferatu zu diablerieren.

Patagia (4)

Der Charakter hat kleine flügelähnliche Lappen an seinem Rücken. Er kann damit zwar nicht fliegen, aber gleiten, zumindest mit freiem Oberkörper.

Ahn

Wertvolles Geheimnis (1-3)

Der Charakter kennt ein wichtiges Geheimnis einer Person oder eines Gegenstandes oder eines Umstandes der Domäne.

Besitztümer (1-5)

Der Charakter besitzt ein großes Vermögen in Immobilien, Firmen und sonstigem Besitz. Sein Besitz geht über das normale Maß hinaus.

Mächtiges Kind (1-5)

Der Charakter hat ein Kind in der Domäne (oder in einer der Nachbardomänen), welches eine machtvolle Stellung besitzt.

Erleuchtet (1-7)

Der Charakter hat einen der ersten Schritte in Richtung Golconda hinter sich gebracht. Er befindet sich nur auf dem Weg dahin und es wird immer noch ein sehr langer Weg sein, aber für ihn ist es leichter als für die meisten anderen.

Elysium Domäne (1)

Der Charakter hat seinen Haven in einem Elysium.

Sicheres Geleit (1)

Der Charakter genießt das recht, durch ein Gebiet reisen zu dürfen, in dem dies normalerweise verboten ist.

Student (1)

Der Charakter hat jemanden, der von ihm lernt. Als Gegenleistung kann er einiges verlangen.

Leichte Paranoia (2)

Der Charakter hat eine leichte Paranoia. Daher ist er immer sehr vorsichtig und wachsam, was ihm Tips vom SL im off-play einbringen kann, wenn er z. B. verfolgt wird.

Weit-gereist (2)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter ist viel gereist und kennt sich daher in der Welt der Kainskinder besser aus als die meisten anderen.

Freundschaft (3-5)

Der Charakter hat einen guten Freund innerhalb der Gesellschaft der Kainskinder, dem er vertrauen kann. Eine solche Freundschaft ist selten und kostbar.

Assamiten Kontakt (3)

Der Ahn hat einen Kontakt (Person, Telefon Nummer,...) um mit den Assamiten in Kontakt zu treten und eventuell einen Auftrag zu erteilen.

Geduld (3)

Der Charakter kann warten. er hat die nötige Geduld, notfalls auch Jahrhunderte zu warten. Daher geht er meistens sehr ruhig und überlegt vor, was ihm im off-play bei seinen Plänen helfen kann.

Loyales Kind (3)

Der Charakter hat ein Kind in der Domäne. Dieses ist absolut loyal zu seinem Sire, sei es durch ein Blutband oder echtes Vertrauen.

Extremistengruppe (4)

Der Charakter hat die Kontrolle über eine Radikale Gruppe.

Flughafen (4)

Der Charakter besitzt einen Flughafen und damit viel Einfluß.

Universität (4)

Der Charakter hat die Kontrolle über eine Universität. Für 3 Punkte bekommt er eine Fachhochschule, für 2 Punkte diverse kleinere Schulen.

Burg (5)

Der Charakter besitzt eine Burg in gutem Zustand mit guten Verteidigungsmaßnahmen.

Freund unter den Mumien (5)

Der Charakter hat eine Mumie als Bekannten. Die beiden sind nicht notwendigerweise Freunde, aber sie sind sich wohlwollend gesonnen.

Fähiger Assistent (7)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter hat einen sehr fähigen Assistenten, der die meiste tägliche Arbeit für ihn erledigt.

Schwächen

Psychologische Schwächen

Alpträume(1)

Der Charakter hat Alpträume. Er regeneriert langsamer Willpower (1 WP in 3 Tagen zurück)

Beute Einschränkung (1)

Der Charakter hat eine Sorte von Menschen, von denen er niemals trinken wird (Kinder, Polizisten...) Bei Ventrues schränkt dies ihre Beutewahl noch mehr ein.

Dunkles Geheimnis(1)

ein dunkles Geheimnis aus der Vergangenheit, das den Charakter in große Schwierigkeiten bringen würde, wenn es herauskäme

Intoleranz (1)

Eine Intoleranz gegen etwas. Der Charakter muß einen Willpower schmeißen oder er wird dagegen vorgehen

Phobie (leicht) (1)

Der Charakter hat vor irgend etwas Angst. Ist er mit seiner Angst konfrontiert, so muß er 1 WO ausgeben oder er kann sich nicht nähern. (Höhenangst, Angst vor spinnen, dunklen Räumen, offenen Plätzen....)

Sprachfehler (1)

Der Charakter hat einen Sprachfehler

Weichherzig (1)

Wenn jemand anders gequält wird (gefoltert oder ein Kampf...), versucht der Charakter beschwichtigend dazwischen zu gehen. Oder er kann durch die Ausgabe von 1 WP weggehen und es ignorieren, auch wenn er sich dann Vorwürfe machen wird, nichts getan zu haben. Durch die Ausgabe von 1 WP pro Minute kann er sogar aktiv daran teilnehmen, hat danach aber 1 Monat Alpträume (siehe Flaw: Alpträume)

Zwanghaftigkeit (1)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter hat etwas, was er ständig tut (sauber machen,...)

Kein Selbstbewußtsein (2)

Der Charakter hat Minderwertigkeitskomplexe. Sein Widerstand ist um 2 geringer.

Kurze Lunte (2)

Der Charakter gerät leicht in rage. Er muß 3 Willpower ausgeben, um nicht in Frenzy zu geraten, 4, wenn es ein Brujah ist.

Territorial (2)

Der Charakter ist territorial, er bewegt sich nur ungern aus seinem Gebiet (Stadtteil) heraus. Tut er es doch, so muß er 1 Willpower ausgeben. Außerdem sind alle seine Werte um 2 reduziert.

Haß (3)

Der Charakter hat einen abgrundtiefen Haß gegen etwas. Sieht er es, muß er 1 Willpower alle 3 Sekunden ausgeben oder er gerät in Frenzy.

Phobie (schwer) (3)

Der Charakter hat tiefe Furch vor etwas. Er muß 2 Willpower ausgeben, um nicht in Rötschreck zu verfallen und kann sich dem Objekt seiner Angst nicht nähern.

Süchtig nach Vampirblut (3)

Der Charakter ist süchtig nach dem Blut von Vampiren.

Mentale Schwächen

Langschläfer (1)

Der Charakter wacht so gut wie nie am Tag auf, was auch kommt (Angriff...), außerdem schläft er jeden Abend eine Stunde länger.

Amnesie (2)

Der Charakter kann sich an einen großen Lebensabschnitt nicht erinnern

Verwirrt (2)

Der Charakter ist verwirrt. Er verwechselt alle möglichen Dinge. Sein Widerstand ist um 1 reduziert.

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Schwacher Wille (2, 3 für Menschen)

Der Charakter hat einen schwachen Willen. Seine Willpower ist um 2 niedriger, wenn eine Disziplin auf ihn angewendet wird (oder Gift, Mage Sphere, Arcanos...)

Unkonzentriert (3)

Der Charakter ist nie so ganz bei der Sache. Sein Widerstand ist um 2 reduziert.

Wahrnehmung

Farbenblind (1)

Der Charakter kann keine Farben sehen. Er kann niemals Auspex 2 richtig einsetzen.

Schwerhörig (1)

Schwerhörigkeit

Einäugig (2)

Der Charakter hat nur ein Auge. Sein Schaden bei Feuerwaffen ist um 1 reduziert.

Schlechte Sicht (2)

Der Charakter ist extrem kurzsichtig. Sein Schaden bei Feuerwaffen ist um 1 reduziert.

Taub (4)

Der Charakter ist taub. Ausspielen!

Blind (6)

Der Charakter ist blind. Er kann keine Schußwaffen einsetzen und Auspex 2 bringt ihm gar nichts. Ausspielen!

Talente

Analphabet (1)

Der Charakter kann nicht lesen und schreiben

Untalentiert (5)

Der Charakter bekommt zu Beginn keine Punkte für seine Talents

Unwissend (5)

Der Charakter bekommt zu Beginn keine Punkte für seine Knowledges

Unbegabt (5)

Der Charakter bekommt zu Beginn keine Punkte für seine Skills

Übernatürliche Schwächen

Verflucht (1-5)

Der Charakter ist verflucht.

Knoblauch (1)

Klassischer Flaw. Der Charakter wird von Knoblauch zurückgetrieben. Bekommt er ihn zu essen, so bekommt er 1 Health Level Schaden für jeweils 3 Sekunden, die der Knoblauch in seinem Körper ist.

Korruptiert (1)

Pflanzen verdorren, wenn der Charakter versucht, sie anzufassen, Werwölfe bemerken die Korruption sofort, auch wenn sie kein 'Sense Wyrm' haben

Kein Spiegelbild (2)

Der Charakter hat kein Spiegelbild.

Magische Empfänglichkeit (2)

Der Charakter ist empfänglich für Magie. Er erhält doppelten Schaden von Thaumaturgie oder anderer Magie.

Unheimliche Präsenz (2)

Der Charakter bekommt einen Malus von 1 auf seinen Presencewert.

Fließendes Wasser (3)

Der Charakter kann fließendes Gewässer nicht überqueren, es sein denn durch die Ausgabe von 1 WP oder in 20 m Höhe.

Heimgesucht (3)

Ein Geist (Wraith) sucht den Charakter heim.

Kreuze (3)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter kann sich ohne die Ausgabe eines WP keinen Kreuz nähern. Für 4 Punkte kann er den Flaw auch auf andere religiöse Gegenstände ausdehnen (Ankhs

Dunkles Schicksal (5)

Der Charakter hat ein dunkles Schicksal. Früher oder später wird es ihn einholen und er wird am Ende sterben. wie, wann und warum entscheidet der SL zu gegebener Zeit. Auch vorher schon kann der Spieler gezwungen sein, gegen seinen Willen zu handeln, um sein Schicksal zu erfüllen.

Erwachtes Tier (5)

Das Tier ist erwacht in dem Sterblichen. Er kann in Frenzy geraten, ebenso Rötschreck und er ist ungewöhnlich emotional.

Lichtempfindlich (5)

Der Charakter ist extrem Lichtempfindlich. Er bekommt auch von starkem Mondlicht (Vollmond in klarer Nacht) einen normalen Schaden / 3 Sekunden. Sehr helles und plötzliches Licht bringt ihn in den Rötschreck.

Vampirische Verbindungen

Feind (1-5)

Der Charakter hat einen Feind. Je mächtiger der Feind ist, desto mehr Punkte ist er wert, aber desto weniger Chancen hat der Charakter. 1 Punkt Feind ist jemand mit gleicher Macht. Es besteht auch die Möglichkeit von Enemy-Szenarien (Hamburger Hill für Eingeweichte)

Berüchtigter Sire (1)

Der Sire des Charakters war berüchtigt. Status -1

Falsch erzogen (1)

Der Charakter hat keine Ahnung von der WOD und wurde völlig falsch erzogen.

Verrückter Sire (1)

Der Sire des Charakters war verrückt (für Malkavianer heißt der Flaw 'Sane Sire' und gibt dann Clan Prestige -1), Status -1

Verwechslung (1)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter wird immer für jemand anderes gehalten, was ihm viel Ärger einbringt

Zurückweisung durch den Sire(1)

Der Sire des Charakters hat diesen verstoßen. Status -1

Clan-Feindschaft (2)

Der Charakter hat einen ganzen Clan zum Feind. Die Mitglieder dieses Clans können ihn nicht leiden.

Diabolischer Sire (2)

Der Sire des Charakters hat mindestens einmal diabliert. Man nimmt nun an, der Charakter würde dies auch früher oder später tun. Status -1

Berüchtigt (3)

Der Charakter selbst ist berüchtigt für seine Taten in anderen Domänen. Status -2

Sterbliche Gesellschaft

Anachronismus (2)

Der Charakter ist vor ein paar Jahrhunderten stehengeblieben. Telefone, Autos etc. wird er nicht benutzen, auch seine Kleidung und seine Sprache ist entsprechend, ebenso sein Verhalten.

Schützling (3)

Der Charakter hat jemanden, einen Sterblichen, den er zu schützen versucht, vor allem anderen, was ihm schaden könnte. Das wird nicht einfach.....

Gejagt (4)

Ein Hunter ist hinter dem Charakter her (van Helsing.....)

Physische Schwächen

Allergie (1-3)

Der Charakter ist gegen eine Substanz allergisch. Nimmt er sie zu sich, bekommt er den Wert des Flaws in Schaden. berührt er sie, nimmt er den selben Schaden. Der Schaden ist nicht soakbar.

Klein (1)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter ist sehr klein. Er hat daher ein Health level weniger. Der Spieler darf maximal 1,50 groß und schlank sein.

Mißgestaltet (2)

Der Charakter ist verunstaltet (Narben im Gesicht.....)

Selektive Ernährung (2)

Es gibt nur eine bestimmte Sorte Menschen, von denen der Charakter trinkt. Ventrues dürfen diesen Flaw nicht nehmen.

Silberschwäche (2)

Der Charakter ist sehr verwundbar durch Silber. Silber verursacht schweren Schaden bei ihm. Auch eine Berührung verursacht bei ihm 1 Schaden pro 3 Sekunden.

Überträger von Krankheiten (2)

Der Charakter trägt eine Krankheit in sich. Er selbst ist dagegen immun, aber andere, die sein Blut trinken (auch Ghoule, Kinder ...), bekommen sie und werden vermutlich sterben oder sehr starke Schmerzen bekommen. Im Sabbat ist er daher von der Vaulderie ausgeschlossen. Für ein Kainskinder des Sabbat ist dieser Flaw 4 Punkte wert.

Vampirische Gestalt (2)

Der Sterbliche sieht einem Vampir sehr ähnlich. Hunter könnten ihn jagen oder man könnte versuchen ihn zu staken.....

Bluter (3)

Der Charakter ist ein Bluter. Ein Mensch verblutet ohne ärztliche Versorgung einer Wunde. Ein Vampir fällt in Torpor, wenn er keine Willenskraft aus gibt, um die Blutung zu stoppen.

Kräftiges Blut (3)

Der Sterbliche hat sehr starkes Blut. Kainskinder spüren das wenn sie sich ihm nähern und wollen unbedingt von ihm trinken.

Krüppel (3)

Der Charakter ist körperlich verunstaltet (Klumpfuß, Buckel...)

Lahm (3)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter kann durch Verletzungen, Lähmungen, nicht richtig laufen.
Er muß ständig einen Stock tragen.

Monströs (3)

Der Charakter ist grausam verunstaltet (z. B. Brandnarben am ganzen Körper (Nicki Lauda ist harmlos dagegen)

Dauerhafte Wunde (3)

Der Charakter hat eine permanente Wunde, die er einfach nicht richtig heilen kann. Spätestens am nächsten Abend ist sie wieder da. Der Charakter wacht mit nur 3 Gesundheitsstufen auf.

Langsame Heilung (3)

Der Charakter kann nur sehr langsam und schwer heilen. Normale Wunden heilen wie schwere Wunden, schwere Wunden benötigen 7 Blutpunkte pro Health Level und er kann nur 1 + Fortitude / 2 pro Tag heilen.

Schwaches Blut (3)

Der Charakter kann keine Kinder oder Ghoule oder ein Blutband erzeugen.

Sucht (3)

Der Charakter ist süchtig nach einer bestimmten Substanz. Diese muß dem Blut seines Opfers beigemischt sein. Verzichtet er eine Nacht auf diese Substanz, so bekommt er Entzugserscheinungen, alle seine Werte gehen um 1 runter (Disziplinswerte, Willpower, Schaden, Soak...)

Dünnes Blut (4)

Der Charakter hat sehr dünnes Blut. Er kann mit dem Blut keine Kinder zeugen, keine Ghoule erschaffen, keine Disziplinen benutzen etc.

Stumm (4)

Der Charakter ist stumm und kann nicht reden.

Querschnittsgelähmt (6)

Der Charakter sitzt im Rollstuhl und ist gelähmt.

Gangrel

Abergläubig (2)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter ist der perfekte Hollywoodvampir. Er denkt, daß alle Klischees über Vampire wahr wären und er alle Nachteile (Vernichtung durch Pflöck im Herzen, Kreuze, Knoblauch, nur mit Einladung in ein fremdes Haus kommen ...) hat.

Toreador

Leidender Künstler (1)

Der Charakter muß leiden, um Kunst schaffen zu können.

Rivale (1)

Der Charakter hat einen Rivalen im Clan der immer wieder versucht, ihn auszustechen.

Schlechter Geschmack(1)

Der Charakter hat einen sehr schlechten Geschmack. Clan Prestige kann niemals höher sein als 1.

Vulgär (1)

Der Charakter hat eine ziemlich vulgäre Sprache. Clan Prestige kann niemals höher sein als 2.

Künstlerisch Unbegabt (2)

Der Charakter kann keine Kunst schaffen. Egal, was er versucht, er ist nicht dazu in der Lage.

Sozialer Außenseiter (3)

Der Charakter ist gesellschaftlich ausgestoßen. Er kann niemals Clan Prestige erlangen und sein Status kann niemals höher sein als 2.

Nosferatu

Gestank (1)

Der Charakter stinkt bestialisch. Er muß höllisch aufpassen, nicht die Maskerade zu brechen.

Nosferatu Caitiff (1)

Der Charakter ist aus seinem Clan ausgestoßen. Er kann niemals Clan Prestige erlangen oder das Nosferatu Netzwerk nutzen, seine Gegenleistung muß schon enorm sein, um das zu erreichen.

Stumpfe Zähne (1)

Der Charakter hat stumpfe Fangzähne. Er kann damit auf die herkömmliche Weise kein Blut trinken und muß andere Methoden finden, sich zu ernähren.

Ahn

Zerbrochene Freundschaft (1-3)

Der Charakter hatte einmal einen Freund unter den Kainskindern. Diese Freundschaft ist jedoch vorbei und beide stehen sich jetzt feindselig gegenüber.

Erpreßt (1)

Der Charakter wird von einem anderen Kainskind (oder etwas anderem) erpreßt.

Nicht einziehbare Fänge (1)

Der Charakter kann seine Fangzähne nicht einziehen.

Bastard (2)

Der Charakter hat in der Domäne ein Kind von sich. Diese Tatsache ist nicht bekannt, aber das Kind ist auch nicht rechtmäßig gezeugt worden. Sollte das bekannt werden, so wird der Charakter Probleme bekommen.

Geheimer Diabolist (2)

Der Charakter hat diableriert. Glücklicherweise für ihn, ist das nicht bekannt, aber sollte es jemals bekannt werden, so wird das mit ziemlicher Sicherheit seine Vernichtung bedeuten.

Dämonenverfolgt (2)

Der Charakter wird von einem Dämon verfolgt und dieser versucht, ihm zu schaden.

Haß der Feen (2)

Der Charakter hat etwas an sich, was Feen hassen. Sie werden ihn ärgern und versuchen, ihm zu schaden.

Illoyales Kind (2)

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Der Charakter hat ein Kind, welches ihm gegenüber negativ eingestellt ist und seinem Sire schaden will.

Extreme Paranoia (3)

Der Charakter hat extreme Paranoia. Während die leichte ihm noch helfen kann, ist die schwere Form hinderlich, da nun seine Existenz völlig davon beherrscht wird.

Kürzlich Erwacht (3)

Der Charakter ist erst kürzlich wieder aus dem Torpor erwacht. Daher hat er auch große Schwierigkeiten, sich an die neue Gesellschaft und die Technik zu gewöhnen.

Matricide / Patricide (4)

Der Charakter hat seinen Sire vernichtet. Er hat damit effektiv die 6. Tradition gebrochen und muß mit der Vernichtung rechnen, sollte das bekannt werden.

Bekannter Diabolist (5)

Der Charakter hat diableriert. Dies ist auch bekannt. In der eigenen Domäne mag das kein so großes Problem sein, aber sollte er in andere Domänen kommen, muß er mit der Vernichtung rechnen. Aber auch in der eigenen Domäne sehen die anderen ihn eher als Gefahr, denn wer einmal diableriert hat, könnte es auch ein weiteres mal tun, und dann könnte man selbst das Opfer sein.

Durst der Ahnen (7)

Der Charakter kann sich nur noch von Vampirblut ernähren. Anderes Blut hat keinen Nährwert mehr für ihn.

Überblick: Stärken

Psychologische Stärken

Ehrenkodex (1)
Höheres Ziel (1)
Berserker (2)
Zwei Naturen (2)

Mentale Stärken

Konzentration (1)
Fotographisches Gedächtnis (2)
Leichter Schlaf (2)
Ruhige Natur (3)
Eiserner Wille (3, 4 für Menschen)
Selbstsicher (5)

Wahrnehmung

Besseres Gehör (1)
Besserer Geruchssinn (1)
Besserer Tastsinn (1)
Bessere Sicht (1)

Aptitudes:

Beidhändig (1)
Computer Genie (1)
Entrepreneur (1)
Essen und Trinken (1)
Fahren (1)
Geborener Anführer (1)
Reparaturgenie (1)
Tierfreund (1)
Sprachgenie (2)
Schnelllernen (3)

Übernatürliche Stärken

Magische Sensitivität (1)
Stille (1)
Ungefährlich gegenüber Tieren (1)
Wahre Liebe (1)
Anhänglichkeit gegenüber Feen (2)
Bezaubernde Stimme (2)
Brennende Aura (2)
Fahle Aura (2)
Gefahrensinn (2)
Magische Widerstandsfähigkeit (2)
Medium (2)

Mystische Kräfte (2)
Okkulte Bibliothek (2)
Durchblick (3)
Freund unter den Wraith (3)
Geister Mentor (3)
Freund unter den Werwölfen (3)
Nicht Blutzubinden (3)
Ghoul (5)
Magische Fähigkeit (5)
Neun Leben (6)
Schutzengel (6)
Faust Gottes (7)
Wahrer Glaube (7)

Vampirische Verbindungen

Besonderes Geschenk (1-3)
Gefallen (1-3)
Berühmter Sire (1)
Familienmitglied (1)
Guter Ruf (2)
Clan-Freundschaft (3)
Schachfigur (3)

Sterbliche Gesellschaft

Nachtclub (2)
Verbindungen zur Justiz (2)
Verbindungen zu den Medien (2)
Villa (2)
Verbindungen zur Kirche (3)
Verbindungen zur Industrie (3)
Verbindungen zur Politik (3)
Verbindungen zur Polizei (3)
Verbindungen zur Unterwelt (3)
Vorstandsvorsitzender (5)

Physische Stärken

Ballance (1)
Frühaufsteher (1)
Gelenkig (1)
Dicke Haut (2)
Milchgesicht (2)
Verschobenes Herz (2)
Effiziente Ernährung (3)
Giftiges Blut (3)

Riese (4)

Gangrel

Kleines Geschenk von Proteus (2)
Tiergeruch (2)
Großes Geschenk von Proteus (4)

Toreador

Auge für die Schönheit (1)
Kontrollierbarer Hunger (1)
Menschlicher Doppelgänger (2)
Blasé (3)
Talentierte (3)
Bessere Farben (3)
Übernatürliche Geliebte / übernatürlicher Geliebter (4)
Mächtiger Ghoul (5)

Nosferatu

Übergroße Fangzähne (1)
Schützende Haut (2)
Ekelerregendes Blut (3)
Patagia (4)

Ahn

Wertvolles Geheimnis (1-3)
Besitztümer (1-5)
Mächtiges Kind (1-5)
Erleuchtet (1-7)
Elysium Domäne (1)
Sicheres Geleit (1)
Student (1)
Leichte Paranoia (2)
Weit-gereist (2)
Freundschaft (3-5)
Assamiten Kontakt (3)
Geduld (3)
Loyales Kind (3)
Extremistengruppe (4)
Flughafen (4)
Universität (4)
Burg (5)
Freund unter den Mumien (5)
Fähiger Assistent (7)

Überblick: Schwächen

Psychologische Schwächen

Alpträume(1)
Beute Einschränkung (1)
Dunkles Geheimnis(1)
Intoleranz (1)
Phobie (leicht) (1)
Sprachfehler (1)
Weichherzig (1)
Zwanghaftigkeit (1)
Kein Selbstbewußtsein (2)
Kurze Lunte (2)
Territorial (2)
Haß (3)
Phobie (schwer) (3)
Süchtig nach Vampirblut (3)

Mentale Schwächen

Langschläfer (1)
Amnesie (2)
Verwirrt (2)
Schwacher Wille (2, 3 für Menschen)
Unkonzentriert (3)

Wahrnehmung

Farbenblind (1)
Schwerhörig (1)
Einäugig (2)
Schlechte Sicht (2)
Taub (4)
Blind (6)

Talente

Analphabet (1)
Untalentiert (5)
Unwissend (5)
Unbegabt (5)

Übernatürliche

Schwächen

Verflucht (1-5)
Knoblauch (1)

Korruptiert (1)
Kein Spiegelbild (2)
Magische Empfänglichkeit (2)
Unheimliche Präsenz (2)
Fließendes Wasser (3)

Heimgesucht (3)
Kreuze (3)
Dunkles Schicksal (5)
Erwachtes Tier (5)
Lichtempfindlich (5)

Vampirische Verbindungen

Feind (1-5)
Berüchtigter Sire (1)
Falsch erzogen (1)
Verrückter Sire (1)
Verwechslung (1)
Zurückweisung durch den Sire(1)
Clan-Feindschaft (2)
Diabolischer Sire (2)
Berüchtigt (3)

Sterbliche Gesellschaft

Anachronismus (2)
Schützling (3)
Gejagt (4)

Physische Schwächen

Allergie (1-3)
Klein (1)
Mißgestaltet (2)
Selektive Ernährung (2)
Silberschwäche (2)
Überträger von Krankheiten (2)
Vampirische Gestalt (2)
Bluter (3)
Kräftiges Blut (3)
Krüppel (3)
Lahm (3)
Monströs (3)

Dauerhafte Wunde (3)

Langsame Heilung (3)
Schwaches Blut (3)
Sucht (3)
Dünnes Blut (4)
Stumm (4)
Querschnittsgelähmt (6)

Gangrel

Abergläubig (2)

Toreador

Leidender Künstler (1)
Rivale (1)
Schlechter Geschmack(1)
Vulgär (1)
Künstlerisch Unbegabt (2)
Sozialer Außenseiter (3)

Nosferatu

Gestank (1)
Nosferatu Caitiff (1)
Stumpfe Zähne (1)

Ahn

Zerbrochene Freundschaft (1-3)
Erpreßt (1)
Nicht einziehbare Fänge (1)
Bastard (2)

Geheimer Diabolist (2)

Dämonenverfolgt (2)
Haß der Feen (2)
Illoyales Kind (2)
Extreme Paranoia (3)
Kürzlich Erwacht (3)
Matricide / Patricide (4)
Bekannter Diabolist (5)
Durst der Ahnen (7)

GEISTESGESTÖRTHEITEN

Alle Arten des Wahnsinns haben verschieden starke Stufen. Diese Stufen stellen den Grad des Wahnsinns dar. Für jede Stufe verliert der Patient einen Punkt Willenskraft. Möchte der Patient seine Willenskraft für eine Szene zurück haben, kommt sein Wahnsinn in dieser Szene zum Tragen. Bekommt ein Patient eine Geistesgestörtheit, wird auf folgender Tabelle gewürfelt. Würfelt man dieselbe Geistesgestörtheit, steigt es in seiner Auswirkung. Geistesgestörtheiten für Disziplinen über 5 (Ahn) werden erst nach Erschaffung vergeben und die Willenskraft abgezogen.

Würfelergebnis	Geistesgestörtheit
1	Zwanghaftigkeit
2	Dipsomanie
3	Kleptomanie
4	Schizoid
5	Pathologischer Lügner
6	Monomanie
7	Dementia Praecox
8	Melancholie
9	Megalomanie
10	Delusionaler Wahnsinn
11	Schizophrenie
12	Manie
13	Mondsucht
14	Paranoia
15	Manisch-Depressiv
16	Halluzinatorischer Wahnsinn
17	Sado-Masochismus
18	Homizidale Manie
19	Hebephrenie
20	Suizidale Manie
21	Catatonie
22	Fantasy
23	Regression
24	Perfektion
25	Überkompensation
26	Amnesie

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

27	Phobie: bestimmten Kreaturen (Insekten,...)
28	Phobie: bestimmte Zustände (krank sein,...)
29	Phobie: bestimmte Lokalitäten (Höhe, Enge,...)
30	Phobie: bestimmten Kinder der WoD

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

Zwanghaftigkeit

Der Patient muß etwas immer tun. Saubermachen, Aufräumen, Sortieren, Etikettieren, Verifizieren, ...

Dipsomanie

Der Patient leidet unter Alkoholsucht. Er muß Alkohol mit dem getrunkenen Blut in jeder Szene zu sich nehmen.

Kleptomanie

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

Schizoid

Der Patient hat seine eigene Persönlichkeit verloren. Er hat eine stereotype neue Persönlichkeit angenommen. z.B. der typische Brujah.

Pathologischer Lügner

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

Monomanie

Der Patient scheint normal. Wenn er eine Idee als seine aufnimmt, wird er diese ohne weiteren Gedanken durchführen und nur diese.

Dementia Praecox

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

Melancholie

Der Patient ist immer melancholisch und düsterer Laune. Er interessiert sich kaum für wichtige Dinge.

Megalomanie

Der Patient glaubt in allem der Beste zu sein.

Delusionaler Wahnsinn

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

Schizophrenie

Der Patient hat bis zu 4 zusätzliche verschiedene Persönlichkeiten, die mit der Zeit auch verschiedene Fähigkeiten haben können. Von Szene zu Szene

STÄRKEN & SCHWÄCHEN

wechselt der Patient seine Persönlichkeit. Disziplinen sind mächtig genug, alle Persönlichkeiten auf einmal zu beeinflussen. z.B. Dominate

Manie

Der Patient verfällt in der Szene mindestens einmal in Raserei.

Mondsucht

Der Patient wird während des Vollmondes zum Killer (er muß jemanden in der Szene töten). Während der Neumondphase verfällt der Patient der Melancholie.

Paranoia

Der Patient leidet unter Verfolgungswahn. Alle reden nur über ihn. Keiner mag ihn.

Manisch-Depressiv

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

Halluzinatorischer Wahnsinn

Der Patient sieht Dinge, die nicht vorhanden sind. Bei Stufe 3 interagiert er mit seinen Illusionen.

Sado-Masochismus

In der einen Szene verspürt der Patient den Drang Schmerzen zuzufügen, in der nächsten möchte er Schmerzen erleiden. Es ist ihm egal wem er Schmerzen zufügt oder von wem er Schmerzen zugefügt bekommt.

Homizidale Manie

Der Patient muß jemanden unbedingt umbringen. (in der Szene muß er jemanden töten, ausspielen!)

Hebephrenie

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

Suizidale Manie

Der Patient versucht sich selbst aktiv oder passiv umzubringen.

Catatonie

Der Patient zieht sich total aus der Realität zurück. Der Patient muß am Leben gehalten werden. Gefüttert, etc... . Versucht jemand den Patient mit Gewalt in die Realität zurück zu holen, reagiert dieser mit Rötschreck.

Fantasy

Der Patient lebt in einer Phantasiewelt und ist dort der Held.

Regression

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

Perfektion

Der Patient kann nur in einer perfekten Umwelt mit perfekten Personen leben. Alles Unperfekte muß perfektioniert oder entsorgt werden.

Überkompensation

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

Amnesie

Der Patient hat eine schmerzliche Sache seiner Vergangenheit verdrängt und vergessen. Dies kann sogar seine ganze Vergangenheit sein.

Phobie

Der Patient hat Angst vor etwas. Wenn er das etwas sieht, rennt er sofort weg.

Auflistung einiger Phobien:

Achluophobie

Angst vor dem Dunklen

Acrophobie

Angst vor Höhen

Aeroacrophobie

Angst vor offenen hohen Plätzen

Apiphobie

Angst vor Bienen

Ateophobie

Angst vor Ruinen

Brontophobie

Angst vor Gewitter

Caligynephobie

Angst vor schönen Frauen

Catoptrophobie

Angst vor Spiegeln

Cenophobie

Angst vor leeren Räumen

Claustrophobie

Angst vor geschlossenen Rumen

Cinophobie

Angst vor dem Schlafengehen

Coimetrophobie

Angst vor Friedhöfen

Ecclesiophobie

Angst vor der Kirche

Felinophobie

Angst vor Katzen

Hedonophobie

Angst vor der Lust

Hemophobie

Angst vor Blut

Kainophobie

Angst vor dem Neuen

Leukophobie

Angst vor der Farbe Weiß

Mechanophobie

Angst vor Maschinen

Motorphobie

Angst vor Autos

Noctiphobie

Angst vor der Nacht

Oneirophobie

Angst vor Träumen

Pedophobie

Angst vor Kindern

Rupophobie

Angst vor Schmutz

Russophobie

Angst vor Russen

Sciophobie

Angst vor Schatten

Theatrophobie

Angst vor Theatern

Xenophobie

Angst vor Fremden

KAPITEL 6:

DRAMA

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Schwierigkeiten der Vampirexistenz. Auch Vampire haben Probleme. Sie müssen jagen, sich gegen Jäger oder ihresgleichen wehren. Sie sterben. Als Erstes beschäftigen wir uns mit dem Kampfsystem, welche Waffen wieviel Schaden machen, welche Auswirkungen Verlust von Gesundheitsstufen haben,... Danach beschäftigen wir uns mit den Themen: Diablerie, Starre und Erlernen von Fähigkeiten. Danach Sonne, Outplay, Clanschwächen, etc.

Das Kampfsystem

Dies ist ein Live Action Role Play, kurz LARP. Trotzdem werden wir uns nicht im Kampf durch Enthusiasmus oder falschverstandenen Realismus gegenseitig die Köpfe einhauen oder auf irgendeine Art und Weise verletzen. Unfälle passieren, wir wollen sie aber nicht provozieren und den möglichen realen Schaden so gering wie möglich halten.

Im Nahkampf werden nur Hieb- und Schlagwaffen benutzt. Stichwaffen sind verboten! Alle Waffen müssen von der SL genehmigt werden. Latexwaffen, wie sie für Fantasy LARPs gemacht werden, sind zwar nicht billig, aber die einzig zugelassenen.

Schußwaffen dürfen NIE im Nahkampf als Schlagwaffen eingesetzt werden. Um auf Entfernung Schaden zuzufügen, müssen die Waffen auch wirklich etwas verschießen. In Spielzeugläden gibt es genug verschiedene Waffen, die Schaumstoffpöppel oder Plastikkügelchen verschießen. Andere Spielzeugpistolen, die nichts verschießen, machen nur dann Schaden, wenn sie an den Körper gehalten werden. Auch diese Waffen müssen von der SL genehmigt und in eine Kategorie eingeordnet werden.

Alle Waffen, die genehmigt wurden, werden gekennzeichnet und der Besitzer wird festgehalten. Die Waffe kann nur dann den Besitzer wechseln, wenn die SL davon in Kenntnis gesetzt wird.

Schläge oder Schüsse auf den Kopf sind strengstens untersagt. Passiert das im Eifer des Gefechts doch einmal, können diese Treffer ignoriert werden. Verliert ein Kampfteilnehmer einen wertvollen Gegenstand, z.B.: Brille,

oder er wird in eine lebensgefährliche Situation gedrängt, kann dieser den Kampf sofort mit einem lauten "Stop" abbrechen.

Man kann innerhalb von drei Sekunden mit jeder Hand nur einmal zuschlagen.

Kämpfe werden angedeutet, nicht in Wirklichkeit ausgetragen. Das bedeutet, ein Schlag wird angedeutet, nicht durchgezogen. Eine theatralische Berührung ist alles was notwendig ist. Der Schlag sollte schon geführt und der Gegner nicht im Halbsekundentakt gestreichelt werden.

Die Anwendung von Kampfstilen, Karate,... ist strengstens verboten!

Munition

Es gibt bei Lextalionis 4 Arten von Munition. Standard, Spezial, Silber und Drachenatem.

Standard: Die normale Munition für eine Schußwaffe verursacht den bei der Waffe angegebenen Schaden.

Spezial: Spezialmunition kann Man-Stopper, Dumm-Dumm Geschosse, Cop-Killer und andere Munition sein. Die Waffe macht somit 1 Schaden mehr.

Silber: Der Schaden der Waffe erhöht sich nicht. Die Geschosse machen schweren Schaden bei Wölfen.

Drachenatem: Diese Munition kann nur in einer Schrotflinte verwendet werden. Mit dieser Munition wird die Waffe kurzzeitig zu einem Flammenwerfer. Durch diese Munition wird die Waffe nach einem Schuß unbrauchbar. Die Waffe macht schweren Schaden.

Schußwaffen

Revolver: Schaden 6
Ein Revolver hat eine stark begrenzte Anzahl von Schüssen. Man kann keinen Schalldämpfer benutzen. Vorteilhafterweise, werden keine Hülsen automatisch ausgeworfen.

Pistole: Schaden 6

Diese Waffen haben gegenüber Revolvern den Vorteil von größeren Magazinen und der Möglichkeit eines Schalldämpfers.

- Maschinenpistole:** Schaden 8
 Maschinenpistolen (Uzis) sind klein und handlich und leicht zu verstecken und zu reparieren.
- Gewehr:** Schaden 8
 Gewehre sind einfach zu bekommen, aber recht unhandlich. Meistens kann man sie leicht als Sportwaffen der Polizei gegenüber deklarieren.
- Sturmgewehr:** Schaden 10
 Solche Waffen wie das M-16 oder die G-3 sind die Standardwaffen der Armeen. Man kann sie kaum verbergen, aber sie sind robust und zuverlässig.
- Schrotflinte:** Schaden 8
 Diese Waffen sind Jagdwaffen, die einfach zu bekommen sind. Sie haben wenig Ladekapazität, aber dafür einen gehörigen Durchschlag. Abgesägte Schrotflinten sind leicht zu verstecken.
- Automatische Schrotflinten:** Schaden 9
 Diese Waffen sind in Deutschland nicht erhältlich. Sie sind sehr gefürchtet unter allen Kindern der WoD wegen ihres größeren Magazins.
- Bogen:** Schaden 3
 Jagd- und Compoundbögen sind einfach zu bekommen. Man kann nicht einen Vampir mit einem Pfeil pfehlen. Bei einem speziell für den Schützen angefertigten Bogen (was die Zugkraft angeht), wird auch noch die Stärke, bzw. Potence, zum Schaden addiert. Den genauen Schaden bekommt ein Bogenschütze vom Spielleiter.
- Armbrust:** Schaden 6
 Auch mit einer Armbrust kann man niemanden pfehlen.
- Handgranate:** Schaden 8
Splitter- Nur der von der Granate Getroffene nimmt den Schaden, kein
 Radius.
- Handgranate:** Schaden 6 schwer
Phosphor- Nur der von der Granate Getroffene nimmt den Schaden, kein
 Radius.

Nahkampfwaffen

Faust:	Schaden 1
Klauen:	Schaden 2 (Protean 2)
Messer:	Schaden 2
Pflock:	Schaden 2
Keule, Stock:	Schaden 2
Stahlrohr:	Schaden 2
Schwert, Säbel:	Schaden 3
1,5-Händer, Axt:	Schaden 3
Bihänder:	Schaden 4

Rüstungen und Schutzwesten

Schutzbekleidung schützt den ganzen Körper, auch wenn sie nur den Torso bedeckt. Da wir den Kampf nur andeuten und so aus Sicherheitsgründen eher Arme und Beine treffen, ist der ganze Körper eine einzige Trefferzone, die symbolisch durch Torso-Schutzkleidung komplett geschützt ist. Wird der Arm oder das Bein speziell und eindeutig angegriffen gilt die dort getragene Schutzkleidung.

Schadensreduzierung

Der Schaden, den eine gerüstete Person erleidet, wird um die angegebene Zahl reduziert. Oft kann es somit passieren, daß kein Punkt Schaden durch die Rüstung durchkommt.

Lederrüstung:	Diese Rüstung reduziert den Schaden um 2.
Kettenrüstung:	Diese Rüstung reduziert den Schaden um 3.
Splitterschutzweste:	Diese Rüstung reduziert den Schaden um 3.
Küraß:	Diese Rüstung reduziert den Schaden um 4.
Kevlarweste:	Diese Rüstung reduziert den Schaden um 4.
Plattenpanzer:	Nur wenn die gesamte Rüstung getragen wird reduziert diese Rüstung den Schaden um 5.

Schaden

Jeder Punkt Schaden, den man erhält, wird von den Gesundheitsstufen abgezogen. Grundsätzlich hat jede Kreatur sieben Gesundheitsstufen. Die

Anzahl kann durch Sportlichkeit oder Großer Körperbau oder andere Eigenschaften oder Fähigkeiten erhöht werden.

Der Verlust einer Gesundheitsstufe ist mit Schmerzen verbunden. Meist wird das, worauf geschlagen oder geschossen wurde, stark verletzt bzw. unbrauchbar gemacht. z.B.: ein Knie das Schaden erleidet wird zwangsläufig unbrauchbar und der Betroffene hinkt bzw. fällt zu Boden.

Der Verlust von Gesundheitsstufen soll ausgespielt werden. Hat man nur noch vier oder weniger Stufen kann man nicht mehr rennen. Hat man nur noch drei Stufen ist das Leben als Sterblicher so gefährdet, daß man sich hinlegen muß. Hat man als Vampir nur noch zwei Gesundheitsstufen muß man sich setzen oder hinknien. Hat man keine Gesundheitsstufe mehr verfällt ein Vampir in temporäre Starre, ein Sterblicher stirbt.

Erhält ein Vampir mehr Schaden als er Gesundheitsstufen besitzt, wird der verbleibende Schaden vom Blutvorrat abgezogen. Ist der Blutvorrat erschöpft schießt weiterer Schaden den Vampir in Starre.

Ein Vampir in temporärer Starre kann sich mit Blut wieder heilen. In einer Runde (3 sec) kann ein Vampir pro verbrauchten Blutpunkt eine Gesundheitsstufe heilen. Der Vampir kann je nach Generation einen oder mehr Blutpunkte pro Runde verbrauchen. Diesen Heilprozess können auch leicht verletzte Vampire durchlaufen, die nicht an einem Kampf teilnehmen.

Verliert ein Vampir in temporärer Starre seinen kompletten Blutvorrat, verfällt er in Starre, aus der er nach Tagen, Monaten, Jahren wieder erwacht.

Schwerer Schaden

Im Gegensatz zu normalem Schaden, kann schwerer Schaden nicht so einfach mit Blut geheilt werden. Ein Vampir kann pro Nacht nur eine Gesundheitsstufe heilen, die er durch schweren Schaden erhalten hat. Die Heilung kostet ihn 5 Blutpunkte. Jede zusätzliche Stufe schweren Schaden, die er heilen will, kostet zusätzlich 5 Blutpunkte und 1 Punkt Willenskraft. Vampire mit Fortitude können zusätzliche Stufen heilen ohne Willenskraft ausgeben zu müssen.

Verliert man durch schweren Schaden seine kompletten Gesundheitsstufen ist der Vampir endgültig verstorben.

Schwerer Schaden wird mit Klauen (Protean 2, Wolflinge), Feuer oder Sonnenlicht erzeugt. Manche Vampirjäger oder Inquisitoren können schweren Schaden zufügen. Bei schwerem Schaden kommt immer ein Punkt durch, egal wie hoch die Schadensreduzierung ist.

Das System selbst

Das Kampfsystem war schon immer einer der Teile in einem LARP, das am meisten verwirrt hat. Daher möchte ich nun noch einmal die oben genannten Regeln in ein paar Formeln und Beispiele pressen.

Schadensberechnung im Nahkampf:

Grundscha-den der Waffe + Bonus von Stärke + Bonus von Hand-gemenge/Nahkampf + Potence + Celerity = Gesamtscha-den im Kampf

Der Grundscha-den der Waffe läßt sich ein paar Seiten weiter oben nachlesen.

Der Bonus, den ein Charakter durch seine Stärke oder seine Fähigkeiten wie Nahkampf oder Hand-gemenge bekommt, findet sich in Kapitel 2 dieses Regelwerks. Hand-gemenge kommt dann in Frage, wenn der Charakter mit seinen bloßen Händen oder seinen Klauen kämpft, Nahkampf dann, wenn er eine Waffe wie z. B. ein Schwert benutzt.

Dazu addiert man dann noch den Bonus durch die Disziplinen Potence und Celerity (beides in Kapitel 3) und fertig ist man. Die Zahl, die man nun errechnet hat, ist der Gesamtscha-den für eine bestimmte Waffe. Die Spielleitung hilft auch gerne beim Berechnen des Scha-dens.

Schadensberechnung bei Schußwaffen:

Im Falle von Schußwaffen ist es noch einfacher. Da muß man nur den Waffenscha-den nehmen und seinen Bonus aufgrund der Fähigkeit Schußwaffen (oder Bogenschießen) dazuzählen. Diese Boni finden sich in Kapitel 2. Potence, Celerity oder andere Modifikatoren gibt es hier nicht (die Ausnahme bei einem Bogen erkläre ich dem Spieler, wenn er zu mir kommt. Gerade bei Bögen und Armbrüsten ist die Zulassung der Waffe ohnehin restriktiver, da hierbei viel mehr passieren kann, als bei anderen Waffen).

Schadensreduzierung:

Grundsoak + Rüstung + Bonus durch Geschick + Bonus durch Stamina + Bonus durch Ausweichen + Celerity + Fortitude = Gesamtscha-densreduzierung

Der Grundsoak ist 0. Dazu kommt dann die Rüstung, wenn ein Spieler tatsächlich eine trägt, um das noch mal klar zu machen. Es gilt nur eine Rüstung, wenn sie auch tatsächlich getragen wird. Und die Rüstung muß tatsächlich das sein, das sie darstellen soll. Also keine Papp-Plattenrüstungen oder Stoffwesten als Kevlar. Wer keine Rüstung hat muß sich eben eine selbst bauen, kaufen, leihen oder ganz einfach auf eine Rüstung verzichten.

Dazu wird dann der Bonus addiert, den ein Charakter aufgrund seines hohen Geschicks erhält. Dieser Bonus findet sich in Kapitel 2.

Hinzu kommt der Bonus aufgrund der hohen Stamina. Auch dieser Bonus findet sich in Kapitel 2, grundsätzlich kann man hier aber sagen, daß Stamina/2 zur Schadensreduzierung addiert wird.

Als nächstes addiert man den Bonus durch seine Fähigkeit ausweichen. Diesen Bonus findet man in der Fähigkeitsbeschreibung in Kapitel 2.

Zum Schluß addiert man noch den Bonus von Celerity und Fortitude (beide in Kapitel 3) und schon ist man fertig. Das Ergebnis ist die Gesamtschadensreduzierung, also der Wert, den man vom erlittenen Schaden abziehen darf.

Verletzungen:

Gesamtschaden - Gesamtschadensreduzierung = Verletzung des Charakters

Man muß nun nur noch den Wert Gesamtschadensreduzierung von dem erlittenen Gesamtschaden abziehen und schon hat man die Anzahl an Gesundheitsstufen, die der Charakter verliert.

Ist der Gesamtschaden höher als die Schadensreduzierung, so erleidet der Charakter eine Verletzung. Ist die Schadensreduzierung höher als der Gesamtschaden, so kommt der Getroffene glimpflich davon. Es sind dann nur seine Kleidung und vielleicht sein Stolz verletzt. Vielleicht noch ein paar oberflächliche Kratzer, der Theatralik wegen, aber das war es auch schon.

Bei schwerem Schaden sieht das aber dann etwas anders aus. Schwerer Schaden ist tödlich und jeder Vampir fürchtet sich davor. Zu recht, denn selbst wenn hier die Schadensreduzierung höher ist als der Gesamtschaden,

erleidet der Getroffene eine Gesundheitsstufe schweren Schaden. Das ist die berühmte "Ein-Schaden-kommt-immer-durch"-Regel. Hier gilt das aber nur für schweren Schaden. Bei normalem Schaden kann der getroffene ohne eine Verletzung davonkommen.

Klingt ein wenig kompliziert, ist aber eigentlich ganz einfach. Aber zur besseren Verdeutlichung, hier noch ein paar Beispiele zur Berechnung:

Beispiele:

M. und C. sind beides Anarchen. C ist der Anführer der Gruppe und M möchte ihn um diesen Posten herausfordern. Nach einigen Beleidigungen kommt es zu einer Schlägerei.

M. hat Stärke und Stamina von jeweils 4, Geschick 3, Handgemenge 3, Nahkampf 2, Ausweichen 3 und Potence 3, Celerity 3 und Protean 2. Er ist ein wirklich guter Kämpfer, trägt aber keine Rüstung. Sein Handschaden ist 6.

$(\text{Grundscha- den der Hand} = 1) + (\text{Stärke } 4 = +1) + (\text{Handgemenge } 3 = +/- 0) + (\text{Potence } 3 = +3) + (\text{Celerity } 3 = +1) = 6.$

Würde er seine Klauen (Protean 2) benutzen, so hätte würde er einen Schaden von 7 Punkten verursachen (sein Grundscha- den ist höher, das ist die einzige Änderung zu vorher). Außerdem ist der Schaden nun schwer heilbar. M hat natürlich auch noch ein Schwert griffbereit liegen, mit dem er 8 Schaden verursachen würde.

$(\text{Grundscha- den vom Schwert} = 3) + (\text{Stärke } 4 = +1) + (\text{Nahkampf } 2 = +/- 0) + (\text{Potence } 3 = +3) + (\text{Celerity } 3 = +1) = 8.$

Seine Schadensreduzierung sieht wie folgt aus.

$(\text{Grundsoak} = 0) + (\text{keine Rüstung} = +/- 0) + (\text{Geschick } 3 = +/- 0) + (\text{Stamina } 4 = +2) + (\text{Ausweichen } 3 = +/- 0) + (\text{Celerity } 3 = +2) = 4.$

Er hat somit eine Schadensreduzierung von 4.

C. hat nur Stärke 3, dafür aber Geschick 4 und Stamina 5. Im Handgemenge ist er mit einem Wert von 2 nicht so gut, wie M., dafür aber mit Nahkampf 4 auf diesem Gebiet ebenbürtig. Im Ausweichen ist er mit 4 etwas besser.

Seine Disziplinen sind dafür nicht so ausgeprägt. Er hat nur Potence 2, Celerity 1, aber Fortitude 1.

Auch er hat ein Schwert griffbereit liegen. Damit berechnet sich sein Schaden folgendermaßen.

(Grundschaden der Hand = 1) + (Stärke 3 = +/- 0) + (Handgemenge 2 = +/- 0) + (Potence 2 = +2) + (Celerity 1 = +/- 0) = 3.

Leider nur ein Handschaden von 3. Mit dem Schwert hätte er jedoch einen Schaden von 6 und sollte daher zum Schwert greifen.

(Grundschaden vom Schwert = 3) + (Stärke 3 = +/- 0) + (Nahkampf 4 = +1) + (Potence 2 = +2) + (Celerity 1 = +/- 0) = 6.

Dafür ist seine Schadensreduzierung aber besser, nämlich 7.

(Grundsoak = 0) + (keine Rüstung = +/- 0) + (Geschick 4 = +1) + (Stamina 5 = +3) + (Ausweichen 4 = +1) + (Celerity 1 = +1) + (Fortitude 1 = +1) = 7.

Nachdem nun alle Werte berechnet sind, kann der Kampf losgehen. M. schlägt zunächst nur mit seiner Hand auf C. ein und verursacht 6 Punkte Schaden. Dies vergleicht C. mit seiner Schadensreduzierung und kommt zu dem Ergebnis, daß er unverletzt bleibt (6 - 7 = -1, also 0). Ein blauer Fleck vielleicht, ein paar kleine Schmerzen, aber nicht der Rede wert. Nun schlägt C. zurück und verursacht 3 Punkte Schaden. Darüber kann M. nur lachen, denn dank seines Soaks von 4 kann er ebenfalls diesen Schaden auf null reduzieren. Nachdem beide festgestellt haben, daß sie nicht wirklich viel gegeneinander ausrichten können, nehmen sie sich ihre Schwerter zur Hand. M. ist wieder einmal der schnellere und schlägt zuerst zu. Er verursacht 9 Punkte Schaden und somit eine Gesundheitsstufe bei C der sich vor Schmerzen krümmt (8 - 7 = 1). Jetzt wütend geworden schlägt C. zurück. Er holt weit aus und verursacht bei seinem Treffer 6 Schadenspunkte. Da M. nur 4 Punkte reduzieren kann, kommen hier 2 Punkte durch und M. verliert somit zwei Gesundheitsstufe. Beide sind verletzt. Durch den Treffer ist M. aber richtig sauer geworden und schmeißt sein Schwert weg. Jetzt will er C. töten. Er läßt sich Klauen wachsen und kommt auf C. zu. Dieser kann ihn noch mal mit dem Schwert erwischen, aber dann ist M. auch schon an ihm dran und schlägt zu. Zwar verursacht M. nur 7 Punkte Schaden, aber da es schwerer Schaden ist, kommt ein Punkt immer durch, auch wenn der Soak

von C. eigentlich genauso hoch ist und damit den Schaden auf 0 reduzieren würde. Jetzt sollte C. sehen, daß er M. auf Abstand hält oder besser abhauen, um nicht vernichtet zu werden. Denn wenn M. noch nicht bereits in Raserei ist, so wird er es doch bald kommen und somit auch die Schmerzen und Verletzungen nicht mehr spüren. Und immerhin ist es hier C.'s Vernichtung, die auf dem Spiel steht.

Pfählen

Wird einem Vampir ein Pflock ins Herz gerammt ist er zur Unbeweglichkeit verdammt. Es ist nicht einfach jemanden zu pfählen. Nur Personen, die mit einem Pflock 3 Schadenspunkte anrichten können, schaffen es jemanden einfach so zu pfählen, egal wieviel Schaden das Opfer von diesem Angriff. Um jemanden von hinten zu pfählen muß man 4 Schaden mit einem Pflock anrichten können. Andere Personen müssen auf die berühmte van Helsing Hammermethode zurückgreifen, wenn das Opfer sich nicht wehren kann. Ein gepfählter Vampir kann fast nichts tun. Für einen Willenskraftpunkt kann er ein Wort reden. Er kann keine Disziplinen benutzen, die aktives tun erfordern. Es sind keine Bewegungen erlaubt.

Diablerie

Diablerie ist eine äußerst verwerfliche Tat, da nicht nur der Vampir, sondern auch seine unsterbliche Seele vernichtet wird. Auf diese Tat, früher Amaranth genannt, steht in den meisten Domänen die Todesstrafe. Diese Bestrafung eines Diabolisten nannte man früher auch Lextalionis.

Wie begeht man Diablerie?

Diablerie ist das Ergebnis nach dem vollständigen Austrinken eines Vampirs. Jeder Vampir hat einen Blutvorrat. Ein anderer Vampir kann dieses Blut trinken, ohne dem Opfer einen größeren Schaden zuzufügen. Das Opfer verfällt der Raserei, wenn es frei gelassen wird, da es dem Tier im Opfer nach Blut dürstet. Hält der trinkende Vampir hingegen nicht inne und trinkt weiter am Opfer, trinkt er nicht mehr das Blut aus einem Blutvorrat, sondern das Herzblut, das Blut, welches das Opfer zum Vampir machte und in dem dessen Seele gefangen ist. Das Herzblut wird durch die Gesundheitsstufen dargestellt. Trinkt der Vampir weiter und entzieht dem Opfer alle Gesundheitsstufen, vernichtet er das Opfer und nimmt dessen Seele mit dem Herzblut in sich auf.

Was hat man von der Diablerie?

Als erstes vernichtet man einen Vampir absolut endgültig. Zweitens verspürt man ein ekstatisches Glücksgefühl, das einen süchtig machen kann. Der für die meisten Diabolisten wichtigste Aspekt ist der, der Machtzunahme. Wenn man jemanden diabliert, der in der Generation mächtiger ist, sinkt die eigene Generation um 1.

Was für Nachteile hat Diablerie?

Diablerie hat zwei verschiedene Gruppen von Effekten, temporäre und permanente. Wenn man einen Vampir diabliert, verfällt man für eine Szene in Raserei, wenn die eigene Willenskraft geringer ist als die des Opfers. Ist das Opfer von mächtigerer Generation gewesen, erhält man für eine Szene einen Bonus von 1 auf alle körperlichen Disziplinen, also Potence, Celerity und Fortitude. Leider erkennt man in der Aura einer Person, ob er diabliert hat oder nicht. Es sind schwarze Adern in der Aura zu sehen (ab einem Auspexwert von 8). Diese Schlieren bleiben für 6 Monate. Diablerie ist immer durch die Blutrouten der Tremere zu erkennen. Wenn die permanente Willenskraft des Opfers größer war als die eigene, erhält man zusätzlich eine Geistesstörung vom SL. Diablieren ist eine unmenschliche Tat, der Diabolist verliert 1 Punkt Menschlichkeit. Da auf Diablerie die Todesstrafe steht und man das Verbrechen in der Aura sieht, ist der Vorteil meist geringer als die Konsequenzen.

Starre

In die Starre verfällt man, wenn man zuviel Schaden erleiden mußte.

Menschlichkeit oder Pfad	Zeit
10	1 Tag
9	3 Tage
8	1 Woche
7	2 Wochen
6	1 Monat
5	2 Monate
4	1 Jahr
3	2 Jahre
2	10 Jahre
1	100 Jahre

Erst nach der angegebenen Zeit ist es dem Vampir möglich wieder aus der Starre aufzuerstehen. Es soll Mittel und Wege geben, Vampire vorzeitig aus der Starre zu holen, aber das können auch nur Mythen und Legenden sein.

Erlernen von Eigenschaften

Wenn man aktiv am Spiel teilnimmt und seinen Charakter entsprechend spielt, bekommt man von der SL Erfahrungspunkte, kurz EPs genannt. Mit diesen EPs kann man bestehende Fähigkeiten steigern oder neue dazulernen.

Lernzeit

Natürlich dauert es verschieden Dinge zu erlernen oder sich zu steigern. Generell kann man etwas nur erlernen, wenn man es gelehrt wird. Das Steigern einer Fähigkeit oder eines Attributes dagegen kann man im geringen Maße sich selber beibringen. Im Falle von Disziplinen muß der Lehrmeister diese mindestens auf einer Höhe von 3 beherrschen, um sie lehren zu können. Bei Attributen muß der Wert des Lehrmeisters nur über dem des Schülers liegen, jedoch eine Mindesthöhe von 2 haben. Die aufzuwendende Zeit wird in Zeiteinheiten (ZE) gemessen. Eine durchschnittliche Zeiteinheit für einen Neugeborenen beträgt 7 Tage. Die Länge einer ZE ist von der Intelligenz des Schülers und seinem Alter abhängig. Die Anzahl der Tage beträgt bei Neugeborenen 10 - Intelligenzwert, bei Ancillae 12 - Intelligenzwert und bei Ahnen 15 - Intelligenzwert.

Das Erlernen einer Eigenschaft (sprich auf Stufe 1) kostet den Lernenden einen Zeitaufwand von 1 ZE. Der Zeitaufwand eine Eigenschaft von einer Stufe auf die nächste zu steigern, beträgt die zu erlernende Stufe in Zeiteinheiten.

Man kann sich Clan-Disziplinen bis auf Stufe selbst beibringen, sofern man die entsprechende Disziplin auf Stufe 1 beherrscht. Erlernt man auf diese Weise Disziplinen verdoppelt sich die Lernzeit.

Man kann sich Attribute und Fähigkeiten (mit Ausnahme von Okkultismus und anderen mit übernatürlichen Phänomenen in Verbindung stehende Fähigkeiten) selbst beibringen, man muß die entsprechende Fähigkeit nicht auf Stufe 1 beherrschen. Erlernt man auf diese Weise Fähigkeiten verdoppelt sich die Lernzeit.

Eine Nacht in der gespielt wird, gilt nicht als Lernzeit.

Kosten

Verschiedene Dinge kosten verschieden viel zu erlernen oder zu perfektionieren.

Eigenschaft	Erfahrungspunkte
Neue Fähigkeit ¹	3
Neuer Thaumaturgie Pfad	7
Neue Disziplin	10
Willenskraft	aktueller Wert
Menschlichkeit	aktueller Wert $\times 2^3$
Tugenden	aktueller Wert $\times 2$
Fähigkeiten ¹	aktueller Wert $\times 2$
Attribute	aktueller Wert $\times 4$
Thaumaturgie Pfad	aktueller Wert $\times 4$
Clan Disziplin ²	aktueller Wert $\times 5$
Clanfremde Disziplin ²	aktueller Wert $\times 7$

1 Sekundär-Fähigkeiten kosten nur die Hälfte.

2 Caitiffs haben keine Clan Disziplinen, wenn sie Disziplinen perfektionieren wollen, müssen sie den aktuellen Wert $\times 6$ in EP bezahlen

3 für Ancillae 3 EP und für Ahnen 4 EP

Sonderfälle

Das Thema Sprachen. Hier sieht die Sache etwas anders aus als bei anderen Fähigkeiten. Es kostet 3 EP um eine neue Sprache zu lernen und man benötigt 4 ZE.

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte kann man nur durch das Spielen des Charakters bekommen. Nur die Spielercharaktere bekommen Erfahrungspunkte. NSCs bekommen eventuell irgendwann von der Spielleitung einen Punkt auf irgend einer Fähigkeit. Da jeder nur EINEN SC hat, sammelt er auch nur Erfahrungspunkte für diesen Charakter.

Ausnahme für die oben genannte Regel sind SCs, die zum Prinzen geworden sind. Da es unlogisch wäre, daß diese Charaktere überall auftauchen, bekommen diese Spieler einen zweiten SC (Ghoul oder Neugeborener). EP die mit dem Prinz SC gesammelt werden, können nur

vom Prinz SC eingesetzt werden, EP die mit dem Zweit-SC gesammelt werden, können beliebig auf die SC verteilt werden.
Erfahrungspunkte werden von dem Spielleiter der Domäne vergeben, in welcher der Event stattfand.

Jeder Spieler bekommt jedem Monat (vom ersten bis zum letzten Tag des Monats) 7 EP.

Für die Anwesenheit an einen speziellen Event, gibt es eventuell zusätzliche EP durch die Spielleitung.

Für gutes Rollenspiel, wenn von einem SL vorgeschlagen, 1 EP.

Für spezielle charaktergerechte Aktionen außerhalb eines Events, 1 EP.

Zitronen

Spieler, die folgende Dinge oder etwas Vergleichbares begangen haben, bekommen öffentlich eine Zitrone.

- wenn ein Charakter, der vernichtet, diableriert wurde oder in Starre liegt, gespielt wird.
- wenn ein Spieler outplay und inplay Wissen hemmungslos vermischt
- wenn ein Spieler bei extrem hohen schweren Schaden immer noch steht
- wenn ein Spieler Disziplinen anwendet, die er gar nicht hat
- wenn ein Spieler mit BP und WP um sich wirft, ohne sie noch zu haben
- wenn ein Spieler spieltechnische nicht rollenspielerische Anweisungen eines SL hemmungslos ignoriert

Hat ein Spieler drei Zitronen gesammelt, muß er seinen aktuellen SC aufgeben und sich einen neuen SC erschaffen. Die Zitronen werden dann von der Spielleitung zurückgenommen. Man kann den für gutes Rollenspiel erhaltenen EP anstatt zur Charakterverbesserung für den öffentlichen Rückkauf einer Zitrone ausgeben. SC, die eine Zitrone haben bekommen nur noch 2 Monats EP, bei 2 Zitronen bekommen sie gar keinen mehr.

Raserei und Röttschreck

*Whatever the pain is I must survive. Determination keeps me alive.
This extreme situation makes me realize I am alive.*

Im LARP ist es oft schwierig manche Sachen auszuspielen, aber es gibt drei Zustände in die Vampire verfallen können, die einen großen Einfluß auf das Geschehen haben. Die Raserei bei Hunger oder Wut und der Röttschreck bei Angst.

Raserei bei Hunger

Das Tier in jedem Vampir gelüstet es nach Blut. Es kann nur überleben, wenn es ständig mit Blut gefüttert wird. Sinkt der Blutvorrat eines Vampirs auf 2, verfällt er der Raserei und versucht an Blut zu kommen. Er spürt keine Schmerzen mehr, Verwundungen stören in nicht mehr (Ausnahme: Verlust aller Gesundheitsstufen) und Disziplinen, die den Geist manipulieren wirken schlechter auf den in Raserei verfallenen Vampir. So hat der sich in Raserei befindende Vampir eine um 2 leichtere Gegenwehr gegen Dominate und Presence. Er greift SOFORT die NÄCHSTE Blutquelle (Vampir, Mensch, Wolfling,...) an und versucht sie auszutrinken. Ist der Blutvorrat komplett gefüllt oder er verliert alle Gesundheitsstufen, verläßt den Vampir die Raserei.

Raserei bei Wut

Alle Vampire sind leicht zu erregen, vor allem die Brujah. Ärgert man sie zu arg, kann es vorkommen, daß sie der Raserei verfallen. Diese hält für einige Minuten an. (10 - Selbstkontrolle). Er spürt keine Schmerzen mehr, Verwundungen stören in nicht mehr (Ausnahme: Verlust aller Gesundheitsstufen) und Disziplinen, die den Geist manipulieren wirken schlechter auf den in Raserei verfallenen Vampir. So hat der sich in Raserei befindende Vampir eine um 2 leichtere Gegenwehr gegen Dominate und Presence. Er versucht das provozierende Opfer mit den tödlichsten im zur Verfügung stehenden Mitteln zu vernichten. Mit 1 WP kann man die Raserei verhindern. (Brujah 2 WP).

Selbstkontrolle des Rasenden	1	2	3	4	5
Minimale Dauer in Minuten	9	8	7	6	5

Röttschreck (Raserei aus Angst)

Das Tier in jedem Vampir hat auch vor der Vernichtung Angst, deshalb kann es den Vampir in unkontrollierbare Angst versetzen. Der Vampir rennt

ohne sich umzusehen davon. Auslöser für diese Angst kann offenes im Kampf eingesetztes Feuer oder Sonnenlicht sein. Während der Flucht ist der Vampir zu betrachten als wäre er der Raserei verfallen. Versperrt man dem Vampir den Weg wechselt der Röttschreck zu Raserei aus Wut bis der Weg wieder frei ist.

Mut des Erschreckten	1	2	3	4	5
Dauer der Flucht in Minuten	4	3	2	1	0 ¹

¹ Der Vampir muß nicht mehr in die Raserei fallen, aber er muß zumindest noch einige Meter von der Gefahr zurückweichen und seine Angst zur Schau stellen.

Jagen (Ernährungsprobleme)

Das Problem eines Vampirs ist es sich zur Ernähren. Möchte er nicht auffallen und die Maskerade brechen, braucht er viel Zeit seine tägliche Mahlzeit zu bekommen. Viele Vampire legen sich deshalb eine Herde von Menschen und/oder Tieren zu, die fürs tägliche Blut zuständig sind.

Jagen ohne Herde, bei Einhaltung der Maskerade

Viel Zeit muß der Vampir aufbringen, der so jagen muß. Möchte ein Vampir bei einem Event mit vollem Blutvorrat erscheinen und hat keine Herde und hält sich an die Maskerade, braucht er 2 Stunden Jagdzeit bevor er auf dem Event erscheinen kann, ansonsten kommt er mit einem Blutpunkt weniger im Blutvorrat dort an. Muß der Vampir während eines Events auf Nahrungssuche gehen, so bekommt er pro 2 Stunden Jagdzeit (Abwesenheit vom Event) 5 BP.

Jagen ohne Herde, bei Bruch der Maskerade

Diese Jagdmethode hinterläßt meist Leichen und viele Zeugen, man kommt bei einem Event pünktlich an mit vollem Bauch, die Konsequenzen folgen auf den Fuß. Muß der Vampir während eines Events auf Nahrungssuche gehen, so hat er der Spielleitung mitzuteilen, was er tut. Ein Mensch hat 10 BP. Ab verlorenen 4 BP schwebt ein Mensch in Lebensgefahr.

Jagen mit Herde

Hat der Vampir eine Herde, egal wie groß, kommt er mit vollem Bauch pünktlich zu einem Event. Muß der Vampir während eines Events auf Nahrungssuche gehen, so bekommt er pro 0,5 Stunden Mahlzeit (Abwesenheit vom Event) Blutpunkte gemäß seines Hintergrundes.

Willenskraft

Willenskraft ist ein wichtiger Bestandteil der Lextalionis-Regeln. Sie definiert die Beeinflußbarkeit durch Disziplinen und macht die Gegenwehr erst möglich. Während dem Spiel sollte sich jeder den aktuellen Stand seiner Willenskraft merken, denn nicht die maximale, sondern die aktuelle Willenskraft zählt, ob Disziplinen wirken.

Willenskraft ausgeben

Es gibt viele Situationen Willenskraft auszugeben. Wenn man sich gegen eine Disziplin wehrt. Wenn man dem Tier in sich nicht Gewalt über sich geben möchte (der Raserei verfallen). Manche Disziplinen fordern Willenskraft. Beispiel: Auspex 4; alle 5 Minuten kostet es die Gedanken eines Vampirs zu lesen einen Punkt Willenskraft.

Willenskraft zurückbekommen

Es ist schwer seine Willenskraft wieder aufzubauen. Pro kompletten zwei Nächten bekommt man einen Punkt zurück. Falls man die Fähigkeit Meditation auf Stufe 4 besitzt, bekommt man pro vier kompletten Nächten 3 Punkte zurück.

Willenskraft NULL

Sinkt die Willenskraft auf 0, hat man keine Kraft mehr irgend etwas zu tun. Man bleibt dort, wo man ist, hängt herum tut und sagt nichts. Man muß von anderen ins Bett gebracht werden oder füttern, man kann ohne Gegenwehr einfach umgebracht oder von Disziplinen beeinflusst werden. Wenn niemand sich um denjenigen kümmert, stirbt er am kommenden Sonnenlicht. Es gibt Beispiele von Vampiren, die in der nächsten Nacht in Starre gefallen sind, da sie kein Blut zu sich genommen haben.

Blutband

Mit einem Blutband kontrolliert der Regent seinen Vasallen. Ein Blutband wird aus Sicherheitsgründen oder als Bestrafung angewendet. Manche Clans wie Brujah, Gangrel und Tremere empfinden ein Blutband als etwas verwerfliches. Als Strafe ist ein Blutband die letzte Möglichkeit vor der Vernichtung.

Wie kann man einen Blutband erzeugen

Wenn ein Vampir von einem anderen Vampir an drei verschiedenen Zeitpunkten das Blut trinkt, ist er an diesen blutgebunden. Der kleinste zeitliche Abstand beträgt eine Nacht, der größte ein Jahr. Somit kann es zwischen drei Nächten und drei Jahren dauern bis jemand blutgebunden ist. Den Vampir, der blutgebunden ist, nennt man Vasall. Der Vampir, zu dem der Vasall blutgebunden ist, nennt man Regent

Auswirkungen eines Blutbandes

Das Blutband erzeugt in dem Vasallen Liebe und absoluten Gehorsam zu dem Regenten. Der Regent hat Macht über den Vasallen als würde er ihn dominieren. Der Vasall wird niemals willentlich gegen seinen Regenten agieren, intrigieren oder auch nur schlecht von ihm sprechen. Ein Vasall kann wenn er einen Punkt Willenskraft ausgibt für 3 Sekunden dem Blutband widerstehen. Wer ein Blutband hat, kann nicht ein zweites mal blutgebunden werden.

Doch auch ein einmaliges oder zweimaliges Trinken von einem anderen Vampir kann Auswirkungen haben. Auch schon nach einmaligem Trinken verspürt ein Vampir erste Auswirkungen. Es ist zwar nur eine leichte Zuneigung, man ist eher geneigt dem Regenten zuzustimmen und positiv für ihn zu entscheiden, doch sind die Auswirkungen hier eher leicht. Trotz allem sind natürlich nur die wenigsten Vampire bereit, ein solches Risiko einzugehen, vor allem da sich dieses Gefühl nach dem zweiten Schluck nochmals erhöht. Dies ist vor allem eine rollenspieltechnische Angelegenheit. Der Vasall braucht in einem solchen Fall keine Willenskraft ausgeben, um einer Bitte zu widerstehen oder etwas ähnliches, das Gefühl, und vor allem die Angst davor, sollte jedoch ausgespielt werden. Dies ist auch eine Möglichkeit für einen Prinzen, ein rebellisches Kainskind zu bestrafen ohne gleich zu den härtesten Mitteln zu greifen. Voraussetzung ist allerdings, daß der Vasall noch kein anderes Blutband zu jemandem hat.

Variationen eines Blutbandes

Es gibt die Möglichkeit nicht an eine bestimmte Person blutgebunden zu sein, sondern an eine Gruppe von Vampiren. Dazu muß der Vasall das Blut aller aus der Gruppe gleichzeitig trinken. Die Tremere nutzen dies meist als Bestrafung. Der Vasall ist der Gruppe verpflichtet, nicht einer einzelnen Person aus der Gruppe. Nur die gesamte Gruppe zählt als Regent. Wenn zwei oder mehr Vampire ihr Blut gegenseitig austauschen, entsteht ein gegenseitiges Blutband zwischen den Vampiren. Alle sind Regent und Vasall zugleich. Dies schützt die Vampire vor einem Blutband und fördert ihre Liebe und ihr Zusammengehörigkeitsgefühl zu einander. Dennoch bleibt auch hier irgendwo in den tiefsten Tiefen des Bewußtseins die quälende Frage, ob der andere einen doch vielleicht nur noch durch das Blutband liebt. Diesem Gefühl macht schon nach kurzer Zeit eine Abgestumpftheit Platz, die langsam die echte Liebe zerstören wird.

Die Sonne

Sorry I forgot to interduce myself. My name is Count Magnus Lee.

- Vampire Hunter D -

Selten, aber es kann passieren, daß ein Vampir sich der Sonne ausgeliefert sieht. Die Sonne ist eines der Dinge die den endgültigen Tod bringen.

Schaden durch die Sonne

Die Sonne macht schweren Schaden. Alle drei Sekunden bekommt ein Vampir 3 Punkte schweren Schaden, der nur mit Fortitude reduziert werden kann.

Fortitude	Schadensreduzierung
0-1	0
2-4	1
5-7	2
8+	3

Outplay

Während dem Spiel kann es vorkommen, daß der Spieler eine Frage an die SL hat, menschlichen Bedürfnissen nachkommen muß oder seinen Charakter nicht spielen kann. In diesen Fällen ist der Spieler outplay und muß so von den anderen ignoriert werden.

Wie zeige ich an, daß ich outplay bin?

Muß der Spieler die Szene kurz verlassen oder hat er eine Frage an die SL, muß er ein gelbes Tuch von weitem sichtbar mit sich führen, damit andere sehen können, daß sich dieser Spieler im outplay befindet. Generell sollte man dies vermeiden. Viele Fragen an die SL haben Zeit bis zum Spielende. Man sollte immer vermeiden andere Spieler, die sich im Spiel befinden, ins outplay zu ziehen. Darunter fallen auch die SL. Die schönsten Momente im Spiel werden durch Fragen, ob man schon Krieg der Sterne im Kino gesehen hat, zerstört. Wenn man selber nicht rüde gestört werden will, sollte man selber auch nicht andere beim Spielen stören.

Auf jeder Szene wird ein von der SL gekennzeichneteter Platz bestimmt, der als outplay Gebiet gilt. Falls ein Charakter die Szene verläßt, der Charakter gestorben ist oder auf irgend eine andere Art nicht spielbar ist, hat der Spieler die Szene zu verlassen und kann sich im Outplay-Gebiet aufhalten. So ist gewährleistet, daß der Spieler nicht Sachen mitbekommt, die sein Charakter nicht wissen kann. Um die Szene zum Outplay-Gebiet zu Verlassen, kann der Spieler sein outplay auch mit gekreuzten Unterarmen und ausgestreckten Händen andeuten.

Wenn ein SL als outplay oder als SL gekennzeichnet ist, steht er den Spielern als Ansprechpartner zur Verfügung. Dieser SL ist wegen spieltechnischer Fragen anzusprechen und nicht diejenigen, die sich im Spielgeschehen befinden.

Alle nicht gekennzeichneten Spieler gelten als inplay und werden erbarmungslos so behandelt.

Clanschwächen

*Saw you with a gun waiting for fun
Could be everyone under the sun.*

- Testosterone - Deine Lakaien

Jeder Clan hat eine für ihn spezifische Schwäche, die sich im Spiel bemerkbar macht.

Brujah

Brujahs sind leicht reizbar. Wenn sie versuchen wollen nicht in Raserei zu verfallen, müssen sie zwei Punkte Willenskraft ausgeben, anstatt einen.

Gangrel

Verfällt ein Gangrel in Raserei, bleibt bei jedem Mal ein tierischer Aspekt bei ihm zurück. Ohren, Schwanz, Haare, Diese müssen dargestellt werden. Bei Charaktererschaffung bekommt ein Gangrel Ancilla automatisch einen tierischen Aspekt, ein Ahn zwei.

Malkavianer

Die Malkavianer leiden unter einem Wahnsinn, der nicht wie andere Geistesgestörtheiten mit Willenskraft unterdrückt werden kann.

Nosferatu

Nosferatu sind mißgestaltet und wirkliche Monster dem Aussehen nach. Der Aussehenwert fällt auf Null.

Toreador

Begegnet einem Toreador etwas wirklich schönes, kann er nicht anders als dieses Objekt zu bewundern. Er verfällt einer Trance. Er kann sich erst nach ein paar Minuten wieder davon lösen. (7 - Selbstkontrolle). Unterbrechung des Blickkontakts zu dem Objekt holt den Toreador aus seiner Trance.

Tremere

Tremere sind einen Schritt näher zu einem Blutband zu dem inneren Zirkel des Hauses Tremere. Sie brauchen nur noch zweimal deren Blut zu trinken um blutgebunden zu sein. Allein die strikte Hierarchie ist schon eine Schwäche für sich.

Ventruue

Ventruue leiden unter einer selektiven Ernährung. Sie können sich nur von einer speziellen Art Opfer ernähren. Ihre Jagdzeit verdoppelt sich.

KAPITEL 7:

STATUS & PRESTIGE

- *Thou who will not obey me will obey final death.* -

Jalan - Aajav

Dieses Kapitel schildert die schwierigen Beziehungen innerhalb der Gesellschaft der Kainskinder. Es erläutert außerdem die Funktion des Status, beschreibt den Hintergrund Clan-Prestige und gibt wieder, wie Gefallen und Versprechen unter den Kainskindern ausgetauscht werden.

Status unter Vampiren

Normalerweise erwartet man von einem Vampir, daß er sich älteren Kainiten und solchen aus niedrigeren Generationen unterordnet. Dies ist die hauptsächliche Macht, welche die Ahnen über die Anarchen haben, und auf diesem Umstand fußt auch ihre Kontrolle über die Camarilla. Tatsächlich handelt es sich hierbei um das Privileg, das sie am eifersüchtigsten hüten. Der Status ist ein Maß für die Stellung eines Kainskindes in der vampirischen Gesellschaft. Er leitet sich aus seiner Generation und seinem Alter ab und überbrückt sogar die Grenzen zwischen den Clans.

Normalerweise ist er jedoch

nur in der Stadt etwas wert, in welcher der Vampir wohnt (wenn der Status allerdings über fünf steigt, überschreitet er auch diese Grenzen).

Je größer die Kluft zwischen zwei Vampiren ist desto größer ist auch die zu erwartende Unterwürfigkeit. Theoretisch benötigt man nur dieses System, um das Verhalten innerhalb der Camarilla zu regeln. Manchmal können sich jedoch junge Vampire durch besondere Leistungen hervortun, und mancher alte Vampir erleidet große Rückschläge und schmachvolle Niederlagen.

Theoretisch sind die Jüngeren immer noch verpflichtet, das Knie vor den Ahnen zu beugen. In Wirklichkeit nutzen sie jedoch häufig den guten Ruf, den sie selbst sich durch ihre Aktionen

verschafft haben, um ihren eigenen Status und ihr Prestige auf Kosten anderer (auch älterer) Vampire zu steigern. Dies führt zu einigen seltsamen und möglicherweise tödlichen Begegnungen, bei denen das Verhältnis zweier Kainskinder zueinander von Unsicherheit geprägt ist und eine

Konfrontation deshalb nicht ausbleiben kann. Vampire sind häufig uneins über die Unwägbarkeiten des Status und den angebrachten Grad an Respekt, dem man einem anderen angedeihen lassen muß. Status ist häufig das Thema stundenlanger Gespräche unter Kainskindern.

Der Status ist deshalb so entscheidend unter Kainskindern, weil er die einzige sterbliche Tradition ist, an der sie noch festhalten, und der Mangel an Respekt, den die Anarchen dieser Tradition entgegenbringen, ist für einen Großteil der Spannungen zwischen ihnen und den Ahnen verantwortlich. Aber auch wenn die Charaktere die Regeln des Status ignorieren wollen, ist es immer noch besser, sie wenigstens zu verstehen. Es ist nicht besonders schwierig die Nase über die Ahnen zu rümpfen. Man muß nur wissen wie man der drohenden Strafe entgehen kann und wie weit man sich überhaupt aus dem Fenster lehnen sollte.

Die Harpyien

Status wird einem Charakter von einem informellen Komitee zu- oder aberkannt Dieses besteht aus den Vampiren die durch die exklusiven Hallen des Elysiums wandeln. Sie treten als Generäle in den großen Konflikten der Stadt auf und betrachten sich allesamt selbst als Prinzenmacher (was sie häufig auch sind). Diese Ahnen sind bekannt als die Harpyien, und obwohl nur die wenigsten zugeben würden, Mitglied einer solchen Gruppe zu sein, gehören doch alle außer den Anarchen dazu. (Tatsächlich haben die Anarchen sehr wenig damit zu tun, wer in der Stadt gerade im Rampenlicht steht und wer nicht, aber sie achten meistens genau auf alle Veränderungen. Sogar sie können diejenigen noch weiter erniedrigen und verhöhnen, welche die Gunst der Harpyien verloren haben; eine solche Gelegenheit zur Vergeltung werden sie sich nur selten entgehen lassen.)

Wenn etwas geschieht, was die Ansichten des Komitees über ein anderes Kainskind beeinflussen könnte, findet sofort ein wilder Austausch von Klatsch, Gerüchten und Intrigen statt. Niemand will sich dabei natürlich allzu weit

vorwagen, also werden die Harpyien schließlich zusammenkommen, um zu einem Konsens zu kommen. Wenn die Gruppe sich für eine Vorgehensweise entschieden hat, werden die Mitglieder zu ihrem Urteilsspruch kommen, immer in dem Wissen, daß sie von der Stadt unterstützt werden.

Insgesamt gesehen tendieren die oberen Zehntausend der Vampire dazu, überaus kritisch zu sein und nicht zu zögern, einen Vampir zu bestrafen, der ihre Regeln verletzt hat oder nicht ihren Maßstäben entspricht. Auf der

anderen Seite begeistern sich die Harpyien für Vampire, die Erfolg haben, einen Helden der Stunde besonders gelungen demütigen oder in kurzer Zeit eine beeindruckende Machtfülle angesammelt haben, und bringen ihnen auch den gebührenden Respekt entgegen.

Diese Geier stellen die elitärste Clique der Stadt dar und können ebenso oberflächlich, blind, ignorant und verräterisch wie jede beliebige Studentenvereinigung sein. Ihre Entscheidungen stehen und sind nicht anzufechten. Ein Charakter kann sich vielleicht später einmal loskaufen (oder sich noch weiter erniedrigen), aber für den Augenblick bestimmt die Entscheidung der Harpyien seine Stellung in der Gesellschaft der Kainskinder.

Kurz gesagt die Harpyien sind der Statuslieferant für die ganze Stadt. Obwohl sich der Prinz und die Urahnen normalerweise nicht dem Diktat dieser Gruppe unterwerfen müssen (sie sind zu mächtig dafür), können auch sie stürzen, wenn sie zu große Fehler begehen. Niemand ist wirklich sicher vor dem Biß der Harpyien. Der eigene Status ist zu wichtig wenn man einen gewissen Einfluß ausüben möchte, als daß man ihn einfach ignorieren könnte, und um die Harpyien für sich zu gewinnen, müssen die Vampire eben nach ihren Regeln spielen.

Die Regeln brechen

Es kann sehr viel Spaß machen, die Regeln der Kainskindergesellschaft zu brechen und denen eine lange Nase zu drehen, die eigentlich über einen herrschen sollten. Es ist jedoch ein gefährliches Spiel, und man sollte es nicht spielen,

ohne sich vorher über den Einsatz im klaren zu sein. Es gibt sicherlich einige Vorzüge, wenn man seinen Status einfach ignoriert wobei es für einige schon als solcher zählt, daß man sich den Respekt und die Bewunderung der Anarchen sichern kann. Auch einige Ahnen könnten vielleicht den Mut des Missetäters bewundern - wobei man aber auch sagen muß, daß die meisten nur von seiner

Unverschämtheit abgestoßen sein dürften. Spielen Sie trotzdem so, wie es Ihnen am besten gefällt. Denken Sie nur daran, daß auf jede Aktion auch eine Reaktion folgt. Seien Sie nicht allzu überrascht, wenn alles außer Kontrolle gerät, nachdem Sie sich eine (in Ihren Augen) kleine Übertretung geleistet haben. Ein Rat noch zum Schluß: ein Vampir, der sich mit einem anderen mit höherem Status anlegen will, sollte dies nicht in der Öffentlichkeit tun. Einen Feind macht man sich damit sowieso, aber immerhin verliert man so nicht seinen momentanen Status.

Status ausspielen

Von unten nach oben

Von einem Kainskind mit niedrigem Statuswert erwartet man, daß er einen höherrangigen Vampir respektvoll behandelt. Er muß mit respektvollem Tonfall sprechen und demütige, unterwürfige Gesten benutzen. Er sollte ihm alle Höflichkeit der Welt angedeihen lassen und sich bei jeder Entscheidung seinem Urteil anschließen. Wenn der Charakter mit der Meinung eines älteren nicht einverstanden ist, darf er seine Meinung über den strittigen Punkt höflich äußern. Wenn der höherrangige Vampir ihn jedoch überstimmt, muß er die Sache danach auf sich beruhen lassen. Es gilt als unpassend, etwas von einem Ahnen zu verlangen oder seine Entscheidung anzuzweifeln. Je größer der Unterschied zwischen den beiden Charakteren ist, desto größer ist auch der Grad an Respekt, den man von dem niederen Vampir erwartet. Sollte der Unterschied lediglich einen Punkt betragen, betrachtet man das Verhalten des jüngeren etwas weniger streng, aber ein Unterschied von drei Punkten erfordert schon ausgesprochene Unterwürfigkeit. Wenn ein Charakter es versäumt, die Traditionen der vampirischen Gesellschaft zu befolgen, riskiert er die Feindseligkeit und den Zorn der Führer der Stadt oder seines Clans. Er muß sorgfältig die Vorteile, die er erlangen kann, wenn er sich einen Höherrangigen zum Feind macht, gegen die Feindseligkeiten, die er sich zuzieht, abwägen. Es gibt viele gute Gründe, warum man versuchen sollte, seine Stellung in der Hierarchie zu behalten. Der Clan wird damit fortfahren, die Aktivitäten des Charakters zu unterstützen und ihm zu helfen, wenn er in Gefahr geraten ist. (Wer Ärger macht, muß danach häufig allein klarkommen.) Die Sympathie hochrangiger Kainskinder zu gewinnen ist vergleichbar mit einer Einzahlung auf ein Bankkonto. Wenn der Charakter lange genug wartet, wird er am Ende mehr herausbekommen, als er eingezahlt hat. Einige jüngere Vampire behaupten, daß die angeblichen Belohnungen für angemessenes Verhalten pure Übertreibung seien, und verweisen auf einige ältere, kriecherische Vampire, die trotz einer Ewigkeit voller Ergebenheit und Stiefelleckerei immer noch einen niedrigen Status haben. Diese jungen Kainskinder meinen, daß niemand einfach so seinen Status erhöht bekommt, ohne jemandem auf die Füße zu treten, und daß deshalb die zu erwartende Belohnung auch mal ein Risiko wert sein muß.

Von oben nach unten

Ein hochrangiger Vampir kann erwarten, daß ein untergebener Vampir sich höflich benimmt, die meiste Zeit zuhört, antwortet, wenn man ihn etwas fragt, und sich unterwürfig verhält. Wenn die Statuswerte der beiden Vampire weit auseinander liegen, kann der höherrangige Vampir von seinem Gegenüber erwarten, daß er seine Befehle und Anweisungen ausführt. Der Vampir mit dem geringeren Status ist nicht der Sklave des anderen, aber es wird von ihm erwartet, daß er sich nicht in die Angelegenheiten des übergeordneten Vampirs einmischt und einfachen Befehlen wie "Verlassen Sie sofort meinen Club" gehorcht. Der Jüngere ist auch verpflichtet, dem Höherrangigen bei Streitigkeiten im Zweifelsfall zuzustimmen, obwohl er in Wirklichkeit oft mitnimmt, was er kriegen kann.

Bestrafung

Die Strafen für Übertretungen der Verhaltensmaßregeln unterscheiden sich von Stadt zu Stadt und von Clan zu Clan, und es gibt ebensowenig irgendwelche Standards für ihre Durchsetzung. Normalerweise muß der Vampir mit dem höheren Status nur auf die Übertretung hinweisen. Es reicht oft schon aus, die Aufmerksamkeit anderer auf die Beleidigung zu richten, um genügend Druck auf den niederstufigen Vampir auszuüben. Manchmal kann man aber auch viel erreichen, wenn man in Anwesenheit von Kainskindern, die dem Missetäter nahestehen, einfach hin und wieder auf das Problem hinweist. Auf dieser Stufe dürfte eine einfache Entschuldigung und das Versprechen, sich in Zukunft besser zu benehmen, noch ausreichen, um die Situation wieder zu bereinigen.

Wenn die Respektlosigkeiten jedoch auch nach dieser Beschwerde nicht aufhören, kann der Gekränkte dem Erzeuger des aufsässigen Vampirs eine formelle Beschwerde zukommen lassen und verlangen, daß andere aus seiner Brut dem Missetäter ein wenig Disziplin beibringen. Wenn auch das mißlingt, nimmt der Ältere häufig die Angelegenheit selbst in die Hand und benutzt alle Zwangsmittel, die ihm zu Gebote stehen. Er könnte alle Verbindungen zu dem anderen Vampir abbrechen, ihm seine Gunst nehmen oder alle Übereinkünfte für ungültig erklären, die er mit ihm und denen, die ihm am nächsten stehen, getroffen hat.

Zu diesem Zeitpunkt werden die Harpyien wahrscheinlich ebenfalls ihr Mißfallen deutlich machen (zumindest, wenn sie den gekränkten Vampir noch unterstützen und seinen höheren Rang anerkennen). Sie beginnen damit, das Kainskind zu meiden, das ihre Traditionen gebrochen hat, und

manchmal büßt dieses sogar Teile seines eigenen Status als Folge seiner Taten ein (solange es da überhaupt noch etwas einzubüßen gibt). Sollten all diese Dinge versagen, kann sich der beleidigte Vampir mit seinem Problem an den Prinzen selbst wenden. Wenn dieser sich jedoch der Angelegenheit annimmt, wird sich der höherrangige Vampir in seiner Schuld befinden (siehe unten, Verpflichtung). Wenn selbst diese Maßnahme keine Wirkung zeigt, muß der Beleidigte die Sache doch wieder selbst in die Hand nehmen, indem er die Pläne des Missetäters sabotiert, seine Besitztümer zerstört und seinen 'guten' Namen gegenüber jedem in den Schmutz zu ziehen, der ihm zuhören will. Viele bittere Rivalitäten sind aus der Streitfrage entstanden, wieviel Respekt ein bestimmter Status nach sich ziehen sollte. Die Camarilla wird immer noch durch einige dieser Fehden zerrissen, und manche Vampire meinen sogar, daß der ewige Kampf um Überlegenheit und Status der eigentliche Grund für den Jihad ist.

Clan-Prestige

Clan - Prestige stellt eine Maßeinheit für die Stellung innerhalb des Clans dar, so, wie Status den Rang des Charakters in einer bestimmten Stadt darstellt. Prestige leitet sich ab von der Sympathie, Angst und Ehrfurcht, die ein Vampir bei

den anderen Mitgliedern seines Clans auslöst, und dem Ausmaß, in dem er die Regeln, Werte und Eigenheiten der Clan-Kultur gemeistert hat. Mit anderen Worten, Prestige zeigt an, wie gut er gelernt hat, die Spiele seines Clans mitzuspielen. Clan-Prestige kann sich bei vielen Gelegenheiten als unschätzbare Hilfe erweisen. Es ist ein Indikator dafür, wie viele Clan-Kameraden auf einen Hilferuf des Charakters reagieren werden, wie viele sich im Zweifelsfall auf seine Seite stellen und wie gut er die interne Politik des Clans beeinflussen kann.

Der Clan ist Basis und Rückgrat des Charakters; ohne den Rückhalt des Clans fällt es anderen leicht, ihn auszunutzen und zu mißbrauchen.

Status contra Clan-Prestige

Clan-Prestige wird wie jede andere Eigenschaft auf einer Bandbreite von eins bis fünf festgelegt (kann jedoch bei einigen Alten bis auf den Wert 10 steigen). Es ist ein Hintergrund und kann mit Hintergrund und freien Zusatzpunkten gekauft werden. Clan-Prestige ersetzt die Regeln für Status nicht; er soll sie einfach nur ergänzen.

Clan-Prestige erhält man, indem man sich die Gunst anderer Vampire innerhalb des Clans erschmeichelt und manchmal, wenn man Mitglieder eines anderen Clans verrät. Es wird ausschließlich innerhalb des eigenen Clans gemessen. Im Gegensatz dazu stellt der Status eine Maßeinheit dar, welche die Stellung des Charakters in der vampirischen Gesellschaft und das Ausmaß, in dem er dem Unleben aller anderen Vampire seinen Stempel aufgedrückt hat, beschreibt. Ein Charakter, welcher der ganzen vampirischen Gesellschaft einen Gefallen getan hat, indem er einen mächtigen Vampirjäger ausgeschaltet hat, gewinnt also an Status. Ein Charakter, der seinem Clan geholfen hat, sich gegen einen gemeinsamen Feind zu organisieren, würde im Clan-Prestige aufsteigen.

Einige Kainskinder entscheiden sich für ihren Status auf Kosten des Clan-Prestiges oder umgekehrt. Indem ein Vampir mit Vampiren eines anderen Clans zusammenarbeitet, kann er sein Ansehen bei den Untoten allgemein verbessern, womit er sich jedoch eventuell den Zorn seines eigenen Clans einhandelt. Wenn er Mitglieder eines anderen Clans verrät, kann der Vampir manchmal Prestige unter seinen eigenen Leuten gewinnen, könnte aber vom Rest der Camarilla als nicht vertrauenswürdiger Verräter angesehen werden. Manchmal schlagen die Pläne eines Vampirs auch völlig fehl, und er wird von beiden Gruppen verachtet. Es kann aber auch sein, daß alles so glatt geht, daß er sowohl Prestige innerhalb seines Clans als auch Status in der Stadt gewinnt.

Status und der Generationskonflikt

Status wird oft von älteren Kainiten benutzt, um die jüngeren Mitglieder ihres Clans zu kontrollieren und ihre Handlungen zu lenken. Da Vampire ihre untote Existenz weder mit Status noch mit Prestige beginnen, die sie beide erst mit zunehmendem Alter dazugewinnen, bedeuten Status und Clan-Prestige ein effektives Mittel, um die jüngere Generation unter Kontrolle zu halten. Dieses System sorgt dafür, daß die älteren Kainskinder (die sich einen höheren Status erarbeitet haben) ihre Vorherrschaft den jüngeren gegenüber aufrecht erhalten können. Junge Vampire ärgern sich häufig über die starren Beschränkungen und die enge Ordnung, die das Statussystem ihnen aufzwingt, und versuchen, es zu unterlaufen, ihm auszuweichen oder es sogar komplett über den Haufen zu werfen. Das ist aus ihrer Sicht sogar verständlich, denn das System belohnt oft eher Alter und Arglist als Jugend, Talent und Energie.

Unglücklicherweise sind die jungen Kainskinder zu unerfahren und haben zuwenig Macht in der Clangesellschaft, um das System wirklich zu ändern.

Wenn sie erst einmal gelernt haben, das Spiel gut genug zu spielen, um an Macht zu gewinnen, sind sie schon fest in die Statusmaschinerie eingebunden und haben ein verständliches Interesse daran, das System zu erhalten, das sie einst unterdrückt hat. Aus diesem Grund wird das System von Generation zu Generation weitergereicht. Es gibt Ausnahmen von dieser Regel. Ältere Kainskinder können durch schwerwiegende Fehler an Status verlieren, zum Beispiel durch den Verlust wichtiger Gebiete, und jüngere Vampire können durch kluges Taktieren und gewagte Taten mit einem Schritt mehrere Stufen auf der Statusleiter emporklettern.

Prestige ausserhalb des Clans

Clan-Prestige wird nur selten außerhalb des eigenen Clans anerkannt. Die Dinge, die man innerhalb des Clans als wichtig betrachtet, bedeuten Außenstehenden oft wenig. Ein Ventrue von niedrigem Prestige wird einen hochrangigen Gangrel wahrscheinlich eher verachten, als sich ihm zu unterwerfen. Da die meisten Vampire die nicht erfaßbaren, seltsamen Kriterien, die andere Clans benutzen, um Prestige zu verleihen, nicht akzeptieren (oder verstehen), ziehen sie es vor, Kainskinder von außerhalb ihres Clans anhand ihrer Handlungen und ihres Beitrags zur vampirischen Gesellschaft an sich zu bewerten. Ein Brujah würde niemals zugestehen, daß das System von Ehre und Respekt, das sein Clan benutzt, um die jungen, aufrührerischen Brujah auf den rechten Weg zu führen, irgendeine Ähnlichkeit mit dem starren, althergebrachten, tyrannischen Kastensystem der Tremere aufweist. Ebenso würde ein Tremere **entrostet** Behauptungen von sich weisen, daß die grobe, gewalttätige Art, mit der die Brujah die Jungen ihres Clans terrorisieren, auch nur im entferntesten ihrem weisen, nüchternen System

der hierarchischen Entwicklung ähnelt. In Wirklichkeit funktionieren jedoch beide Systeme ähnlich. Der einzige Unterschied sind die Kriterien, nach denen die Clans ihren Mitgliedern Prestige zugestehen.

Clan-Prestige für Anfänger

Wenn ein Spieler einen neuen Charakter erschafft, kann er Clan-Prestige wählen (er muß festlegen, von welchem Clan, indem er die Eigenschaft als Brujah-Prestige, Ventrue-Prestige usw. niederschreibt), genauso, wie er die allgemeinere Eigenschaft Status wählen kann. Wie andere Hintergrund-Eigenschaften kostet Clan-Prestige einen freien Zusatzpunkt pro Eigenschaftspunkt, wobei ein Ancillae maximal 1 Punkte auf Clan-Prestige

verteilen und ein Neugeborener diesen Hintergrund gar nicht nehmen darf. Wenn ein Charakter schon erschaffen worden ist und der Spieler möchte ihm später noch Clan-Prestige geben, kann er, wenn die Spielleitung es erlaubt, Prestige als Resultat seiner Handlungsweise erhalten.

Wenn der Charakter etwas tut was ihm einen Anstieg seines Prestiges einbringen könnte, sollte sich der Spieler an die Spielleitung wenden und die Gründe für den Anstieg des Prestige darlegen. Prestige wird danach normal steigen oder sinken, wie andere Hintergrundeigenschaften auch, je nachdem, was in der Chronik geschieht.

Prestige innerhalb des Clans

Das Prestige jedes Kainskindes ist den anderen Mitgliedern seines Clans bekannt. Von Vampiren mit geringem Prestige wird erwartet, daß sie sich angeseheneren Mitgliedern unterwerfen. Vampire mit hohem Prestige verlangen Höflichkeit und Respekt von den weniger angesehenen Kainskindern, und einander gleichgestellte Vampire versuchen immer, sich einen kleinen Vorteil vor den anderen zu verschaffen. Manchmal vergessen Kainskinder gleichen Ansehens aber auch ihre Differenzen, um ab sofort harmonisch zusammen zu arbeiten.

Prestigebilden

Da Clan-Prestige von so vielen unterschiedlichen Faktoren beeinflusst wird, handelt es sich dabei um eine subjektivere Einschätzung als bei anderen Eigenschaften. Obwohl alle Clans das Prestige als eine Art Maßstab für den Wert ihrer Mitglieder einsetzen, benutzen sie alle sehr unterschiedliche Kriterien zur Bestimmung dieser Maßeinheit.

Der Ritus der Verpflichtung

Vampire erlangen ihren Status, der sie von anderen ihrer Art abhebt, durch ein ausgeteiltes Ritual von Gefälligkeiten und Zuwendungen, das man Verpflichtung nennt. Es basiert auf dem einfachen Grundgedanken, daß ein Vampir, der ein wichtiges Geschenk erhält oder dem eine besondere Gefälligkeit erwiesen wird, dem Gebenden zu Dank verpflichtet ist und ihm aus Gründen der Ehrerbietung eben falls einen Gefallen erweisen muß. Je größer die ursprüngliche Gefälligkeit, desto größer ist auch die Schuld des

Empfängers. Bis er diese Verpflichtung abgeleistet hat, steht er in der Schuld des anderen Vampirs, der jederzeit das Recht hat, diese Schuld wieder einzufordern. Er kann dies tun, indem er einen Dienst verlangt, der vom Ausmaß her dem ursprünglichen Gefallen entspricht und ihn manchmal sogar übertrifft. Oberflächlich betrachtet scheint dies kaum mehr als ein Tauschhandel zu sein, wie er auch unter Sterblichen üblich ist. In Wirklichkeit verbirgt diese freundliche Fassade jedoch nur eine tödliche Wahrheit. Denn es geht hierbei auch um für Vampire lebenswichtige Dinge wie Status und soziale Stellung im Clan. Wenn er einen Gefallen akzeptiert, büßt der Empfänger automatisch einen Teil seines Status ein. In einigen Fällen sorgt allein die Bitte um eine Gefälligkeit dafür, daß der Vampir an Ansehen verliert. Der Wohltäter hingegen gewinnt Status, indem er die Bitte gewährt (schließlich handelt es sich dabei um eine Demonstration seiner Macht). Das gewonnene Ansehen hängt dabei von der Bedeutung der Gefälligkeit und dem Status des Vampirs ab, dem die Hilfe zuteil werden soll. Einem Neugeborenen beim Überleben zu helfen bringt natürlich weniger Ansehen, als den Prinzen vor der Vernichtung oder auch nur einer peinlichen Situation zu bewahren. Der Geber steigt solange im Status gegenüber dem Empfänger auf, bis der Gefallen wieder zurückgegeben werden kann und dadurch der Statusausgleich wieder herbeigeführt wird. Als Resultat dieses seltsamen Systems haben es viele Kainskinder nicht allzu eilig, ihre Schulden wieder einzufordern, besonders, wenn der Schuldner ein wichtiges oder einflußreiches Mitglied der Gemeinschaft ist (ein wirklich perverses Beispiel dafür, wie verschroben die Beziehungen der Vampire untereinander werden können). Statt dessen lassen sie das Ziel ihrer Güte' eine Weile im Regen stehen, denn der Vampir ist nicht mehr in der Lage, seinen ursprünglichen Status wiederzuerlangen. Ein ausgefuchstes Kainskind kann den durch die Verpflichtung gewonnenen Status mit größerem Nutzen melken, als er durch die Rückgabe des Gefallens bekommen könnte. Er kann andere Vampire auf ihrem bisherigen Platz festhalten und sogar höherrangige Vampire faktisch in seine Gewalt bringen. Wenn eine ausgleichende Gefälligkeit nicht sofort eingefordert wird, bleibt der Empfänger in der Schuld des Gebers. Er kann nicht gegen diesen vorgehen und muß ihm gegenüber jederzeit eine höfliche Fassade aufrecht erhalten. In der Zwischenzeit kann der Geber mit dem Empfänger praktisch machen, was er will. Er muß jedoch darauf achten, daß er dem Schuldner nicht die Gelegenheit gibt, ihm ebenfalls einen Gefallen zu tun, da dies die sofortige Aufhebung der Verpflichtung bedeuten würde. Nach den Statusregeln wird der Geber so betrachtet, als befinde er sich auf einer Stufe mit dem Schuldner. Obwohl diese Veränderung eigentlich zunächst

nur den Geber und Empfänger betrifft (der kleine Lutscher darf den Vampir, der früher weit über ihm stand, nunmehr als Gleichgestellten betrachten), können andere dies durchaus bemerken, was den eigentlichen Status der beiden Vampire verändert. Auch wenn diese Wirkung meistens nur für kurze Zeit bestehen bleibt kann man sie durch geschicktes, kluges Taktieren auch dauerhaft machen.

Das Ausmaß der Schuld

Die Verpflichtung eines Vampirs kann viele verschiedene Formen annehmen. Jemandem das Leben zu retten, löst schon eine große Schuld aus. Nicht nur, daß der gerettete Vampir seinem Retter einen immensen Gefallen schuldet, auch alle Vampire, die von dem Geretteten abhängig sind oder ihm etwas schulden, stehen auf einmal in der Schuld des Retters. Wenn man also dem Prinzen das Leben rettet, schulden einem alle Vampire der Stadt einen Gefallen (wenn auch in den meisten Fällen nur einen kleinen). Der Sieg über einen Feind bringt jedem, der durch diesen Feind bedroht worden ist, eine gewisse Schuld ein. Auch einen Vampir vor der Demaskierung oder der Entdeckung durch Sterbliche zu bewahren, ist einen großen Gefallen wert. Ein Vampir bei irgendeiner nächtlichen Aktion zu helfen bringt hingegen nicht viel, wenn er nicht wirklich dringend Hilfe gebraucht hat.

Verpflichtungen funktionieren auch auf kleinerer Ebene, besonders innerhalb eines Clans. Wenn ein Vampir eine große Feier ausstattet, fühlen sich alle Gäste verpflichtet, diesen Gefallen zu erwidern, und fühlen sich in Gegenwart des Gastgebers immer etwas erniedrigt. Der einladende Vampir kann sich in einer gewissen überheblichen Selbstgerechtigkeit sonnen, bis seine Gäste wieder mit ihm gleichziehen. Er kann sich aber dadurch weder plötzlich mit höherrangigen Vampiren als gleichgestellt betrachten, noch kann ihm diese leichte Prestigespritze besondere Gefälligkeiten seiner Gäste einbringen. Aber immerhin kann er damit rechnen, daß sie sich in nächster Zeit in seiner Gegenwart etwas zuvorkommender und respektvoller benehmen.

Aufgrund solcher Verpflichtungen sind kleine Dienstleistungen eine hervorragende Methode, um sich bei seinen Vorgesetzten einzuschmeicheln, obwohl ein solches Verhalten auch die Verachtung Gleichgestellter mit sich bringen kann (wer will schon einen Speichellecker in seiner Nähe haben).

Die Gewährung eines Gefallens

Die Fähigkeit, einen Gefallen zu gewähren, ist eine Demonstration der eigenen Macht. Darum suchen viele Kainskinder ständig nach Mitteln und Wegen, um ihren Kameraden zu helfen'. Besonders häufig geschieht dies bei den Tremere, die den Ruf genießen, die Kainskinder zu sein, an die man sich jederzeit wenden kann, wenn man Hilfe braucht. Die Kehrseite dieser Medaille ist natürlich, daß die Unfähigkeit, einem Vampir eine erbetene Gefälligkeit zu erweisen, einen schwerwiegenden Statusverlust nach sich ziehen kann.

Kainskinder bekommen oft von anderen Vampiren Gefälligkeiten angeboten. Wenn dies geschieht, gibt es eine Reihe verschiedener Antworten darauf. Es ist gefährlich, die Wohltat eines anderen zu akzeptieren, besonders von weniger angesehenen Vampiren, denn man weiß ja nie, wann die Schuld wieder eingefordert wird. Des weiteren hat der Empfänger, wenn er den Gefallen angenommen hat, keinen Einfluß mehr darauf, was man von ihm als Gegenleistung verlangen wird. Es gibt drei verschiedene Methoden, wie ein Vampir reagieren kann, wenn ihm eine Gefälligkeit angeboten wird. Er kann:

- | | |
|------------------------|---|
| Annehmen: | Der Vampir nimmt den Gefallen an und ist dem Geber ab sofort verpflichtet. |
| Sich weigern: | Der Vampir lehnt das Angebot sofort und bestimmt ab. Grund dafür ist häufig der Versuch, die eigene Überlegenheit zu beweisen. Der Vampir hat gerade in aller Öffentlichkeit mitgeteilt, daß er keine Gefälligkeiten von dem anderen benötigt. Dieser kann durch die erlittene Demütigung sogar selbst an Status verlieren. |
| Diplomatisch ablehnen: | Der Charakter verweigert die Annahme des Gefallens, versucht aber dabei, eine Beleidigung zu vermeiden (was sehr schwierig werden kann). |

Die Auslösung einer Schuld

Eine Schuld kann auf viele Arten beglichen werden. Wie es im Endeffekt geschieht, hängt davon ab, was der Geber von seinem Schuldner verlangt und wann er es tut. Wenn ein Vampir natürlich eine Möglichkeit finden kann, um

den Gefallen zurückzugeben, bevor er darum gebeten wird, kann die Schuld so ausgeglichen werden, wie es ihm am besten gefällt. Wir möchten vier Methoden vorstellen, wie eine Schuld ausgelöst werden kann:

Trivial: Der Geber bittet als Gegenleistung um eine kleine Gefälligkeit, zum Beispiel die Anwesenheit des anderen auf einer Feier. Die Art der Schuld beeinflusst, ob ein Gefallen wirklich nur eine Kleinigkeit oder schon etwas größeres darstellt. Der Bittende wird einen kleinen Anstieg seines Status verzeichnen können, wenn er eine solche Kleinigkeit als Gegenleistung verlangt, zuerst dafür, daß er überhaupt eine Gefälligkeit vergeben konnte, und dann auch noch, weil er sich diese so gering bezahlen läßt.

Ausgeglichen:	Die Gegenleistung entspricht der ausstehenden Schuld. Nachdem der Ausgleich stattgefunden hat, ist alles wieder wie vorher; die früheren Statusverhältnisse sind wiederhergestellt.
Wesentlich:	Der Geber bittet um einen ausgleichenden Gefallen, den der Schuldner zwar gewähren könnte, der ihm aber Schwierigkeiten bereiten könnte. Eine solche Forderung muß trotzdem akzeptiert werden, koste es, was es wolle, so verlangen es die Sitten der Kainiten. Eine solche Überzahlung könnte aber nach der Auslösung der Verpflichtung dem (ehemaligen) Schuldner eine gewisse Steigerung seines Status einbringen.
Übertrieben:	Der eingeforderte Gefallen übersteigt die Schuld um ein Vielfaches. Wenn die verlangte Gefälligkeit zu übertrieben erscheint, kann der Schuldner sich weigern, die Forderung zu erfüllen, ohne dabei an Status zu verlieren, oder er kann darauf eingehen, was jedoch wiederum dem Geber eine neue Verpflichtung einbringt.

Das Einhalten einer Verpflichtung

Die meisten Kainskinder unterwerfen sich freiwillig den Beschränkungen der Verpflichtung. Die Ventrue, Tremere und Toreador kennen keine Skrupel, wenn es um die strikte Befolgung der Regeln geht. Einige, wie die Brujah, unterwerfen sich diesen nur unter Murren (außer den Anarchen, welche die Verpflichtung verachten). Die Nosferatu hingegen ignorieren

gewohnheitsmäßig die angebrachte Etikette, wenn sie sich als Schuldner mit denen befassen müssen,

die von ihnen noch eine Gegenleistung zu erwarten haben (sie sind nicht unterwürfig genug). Die Malkavianer tendieren dazu, eine Verpflichtung völlig zu ignorieren, oder, wenn sie sich mal zum Mitspielen entschließen, die Rückzahlung so zu verdrehen, daß der andere sich wünscht, er hätte niemals eine Gegenleistung verlangt.

Die Caitiff erkennen den Verlust von Status als Folge eines Gefallens normalerweise nicht an, fühlen sich jedoch verpflichtet, ihre Schulden zu begleichen. Normalerweise kümmert das allerdings niemanden, denn kaum jemand würde für einen Caitiff einen Dienst übernehmen oder ihm einen Gefallen tun. Man kann nun mal kaum an Ansehen gewinnen, wenn man einem Caitiff hilft.

Dreh- und Angelpunkt einer Verpflichtung ist das öffentliche Eingeständnis der Schuld durch den Empfänger. Dies ist ein Signal für andere, das anzeigt, ob dieser Vampir sich an die Regeln hält oder nicht. Wer das Spiel nicht mitspielt muß damit rechnen, daß man ihm mißtraut („Dein Wort reicht mir nicht!“) und er dadurch Status verliert.

In manchen Fällen kann der Empfänger (wie zögerlich er auch immer sein mag) dazu gezwungen werden, die Schuld anzuerkennen, egal, wie sehr ihn dieses Geständnis auch schwächen mag. Wenn zum Beispiel ein Neugeborener den endgültigen Tod für seinen Prinzen riskiert, sollte dieser das Verhalten des anderen besser belohnen, wenn er nicht gedemütigt werden möchte.

Das Brechen einer Verpflichtung

Die Einhaltung von Verpflichtungen wird durch nichts anderes als das Ehrgefühl der Vampire erzwungen. Ein Kainskind ist nicht mehr an seine Verpflichtung gebunden als an jedes andere Versprechen, das er macht. Niemand wird ihn umbringen, weil er seinen Eid gebrochen hat, aber die Freunde und der Clan des getäuschten Vampirs können ihm das Leben schon schwer machen. Von denjenigen, die durch Verpflichtungen mit dem getäuschten Vampir verbunden sind, wird ebenfalls erwartet, daß sie das Kainskind, das sich weigert, seine Schulden einzugestehen, bei jeder Gelegenheit verbal angreifen und es ihre Verachtung spüren lassen. Der Statusverlust des Missetäters ist erheblich, hängt jedoch von den Umständen und der Zahl der Vampire ab, die sich auf seine Seite stellen. Er wird normalerweise mindestens einen Statuspunkt verlieren, möglicherweise aber auch viel mehr als nur das. Manchmal wird ein

Vampir einem eidbrüchigen Kainskind auch Rache schwören. Ironischerweise versuchen Vampire mit hohem Status, wie zum Beispiel Prinzen, nur sehr selten, sich aus ihren Verpflichtungen herauszuwinden. Sie könnten eine große Menge an Status verlieren, wenn sie ihr Wort brechen, und dieser Status ist es schließlich, der ihnen dabei hilft, sich an der Macht zu halten. Die Weigerung, sich an ein gegebenes Versprechen zu halten, macht Vampire normalerweise sehr wütend und verleitet sie dazu, mit aller Macht zurückzuschlagen. Die Weigerung, eine Verpflichtung gegenüber einem niederen Vampir einzuhalten, dürfte nur persönliche Rachegefühle zur Folge haben, aber sich mit einem Ahnen anzulegen, kann zu Angriffen von allen Mitgliedern seines Clans aus der ganzen Stadt führen.

Der getäuschte Vampir hat zwar auch jetzt noch nicht das Recht, den Missetäter zu töten, aber er kann ihm auch sein Unleben sehr schwer machen, indem er seine Jagdgründe überfällt, seine verdeckten Pläne offenlegt und seine Ghoulé angreift.

Verbannung

Die stärkste Form der Rache ist die Verbannung. Diese Strafe wird nur bei besonders schlimmen Betrügereien angewandt. Wenn der Betrogene die Unehrllichkeit des Schuldners den anderen Kainskindern mitteilt und seinen Fall dabei gut genug darlegt, kann er seine eigenen Kameraden, die anderen Clans und manchmal sogar den Clan des Missetäters davon überzeugen, den Betrüger zu verbannen. Der eidbrüchige Vampir wird von der Camarilla gemieden und verliert Status bei seinen Gefährten. Niemand wird mit ihm zusammenarbeiten oder ihm helfen. Er ist ein Paria, bis er volle Wiedergutmachung geleistet hat. Niemand wird ihm trauen, wenn auch die Anarchen oft besonderen Respekt für diejenigen verspüren, die aus der "guten" Gesellschaft verbannt wurden und vielleicht sogar noch stolz darauf sind. In eng zusammenhängenden Vampirzirkeln dürfte die Verbannung aber schlimmer als die Blutjagd sein.

Gesellschaftliche Gratwanderung

Von allen mächtigen, unheiligen Trieben, welche die Verdammten beherrschen, ist wohl der subtilste und am häufigsten mißverständene die erdrückende Last einer Schuld, die mit einer versprochenen Gefälligkeit einhergeht. Die seltsame, unauslöschliche Verpflichtung, die einfache

Gefälligkeiten begleitet, hat mehr Leid in der vampirischen Gesellschaft hinterlassen als die Anstrengungen aller Vampirjäger der Welt. Verpflichtungen gibt es in allen Gesellschaften, sowohl bei den Vampiren als auch bei den Sterblichen, aber nirgendwo ist das System mächtiger und lähmender als unter den Kainskindern. Vampire werden oft zu Extremen von Schuld und Verpflichtung getrieben, wie man sie in der Gesellschaft der Sterblichen nicht kennt. Viele sind sich nicht einmal bewußt, in welchem Ausmaß diese Verpflichtungen ihr Leben lenken oder auch ruinieren. Und nur die wenigsten wissen, warum das überhaupt so ist.

Die Welt ist doch ein Dorf

Einer der Hauptgründe dafür, daß Verpflichtungen das Unleben der Kainskinder mit solcher Inbrunst dirigieren, ist die grundlegende Natur der vampirischen Gesellschaft. Da die Kainskinder eine verschwindend kleine, geheime

Gesellschaft darstellen, die sich inmitten der viel größeren Zivilisation der Sterblichen verbergen muß, wissen sie genau, daß ihre Rasse eine gefährdete, zerbrechliche Blüte ist, die versucht, in einer feindlichen und bedrohlichen

Umwelt zu erblühen. Ihre Subkultur ist wie ein Treibhaus, in dem sie zwar vor Außenseitern geschätzt sind, aber mit ihren eigenen Geschwistern um die gute Muttererde streiten müssen.

Da sie sich hauptsächlich mit anderen Vampiren verbünden und den Rest der Welt nur als Nahrung oder als Bauern in ihrem ewigen Schachspiel betrachten, konzentrieren sie ihre ungeteilte Aufmerksamkeit und Energie auf ihre Beziehungen untereinander. Ihre einzigen Wettkämpfe (und ihre einzigen wirklichen Triumphe) stammen aus dem Kontakt mit anderen Vampiren; wie Ratten in einem Labyrinth fallen sie ständig übereinander her, wenn sie meinen, der andere stünde ihnen im Weg. Da es ihnen jedoch verboten ist, ihre Frustrationen direkt aneinander auszulassen, haben sie sich der indirekten Gewalt politischer Winkelzüge zugewandt und die gefährlichen, blutschänderischen Verbindungen des Status entwickelt. Alle exklusiven Gruppen und geheimen Gesellschaften, die sich tief in die sie umgebende Gesellschaft hineinfressen und doch von ihr abgeschnitten bleiben, entwickeln solche zerstörerischen Beziehungen zueinander.

Religiöse Kulte,

die Schauspieler von Hollywood, die Nachrichtendienste und die oberen Zehntausend zeigen allesamt Zeichen dieses Phänomens. Mitglieder solcher

Gemeinschaften achten genauestens darauf, was die anderen in ihrer Gruppe tun,

und zählen eifrig mit, welche besonderen Leistungen und Erfolge, welche Schulden und Kredite der einzelne anhäuft. Sie bewerten sich gegenseitig nur noch nach ihren eigenen Regeln und ignorieren ihre konventionellen Rollen, in denen die Außenwelt sie sieht. Aber die Vernarrtheit der Vampire mit ihren Verpflichtungen überschreitet bei weitem das, was man selbst in den am meisten nach Anerkennung gierenden Schichten der sterblichen Gesellschaft findet. Jeder Vampir verbringt Hunderte oder gar Tausende von Jahren, in denen er sich

praktisch immer wieder mit den gleichen Leuten abgibt. Selbst der langlebigste sterbliche Verbündete oder Gegner ist nach einigen kurzen Generationen einfach wieder verschwunden. Nur die Kainskinder bleiben dem Vampir als Gefährten im Verlauf seines schleppenden, ermüdenden Unlebens. Dadurch wird natürlich die Meinung anderer Vampire über sie zum Brennpunkt ihrer Existenz.

Trotz der gerade geschilderten Umstände kann die Besessenheit der Vampire mit ihrem Status und ihren Spielen um Ansehen und Prestige nicht einfach nur mit der Tatsache erklärt werden, daß sie in einer für Außenstehende nicht zugänglichen, verschwiegenen und stagnierenden Subkultur leben. Die wirkliche Antwort geht viel tiefer, und zwar bis ins Herz dessen, was es bedeutet, untot zu sein.

Schmarotzer der Gesellschaft

In der Gemeinschaft der Lebenden beziehen die organischen Lebensformen ihre Lebensenergie durch die Nahrungskette, in der jedes Lebewesen ein wichtiges Glied darstellt. Da sie lebende, biologische Kreaturen sind, beziehen sie ihre Energie auch voneinander. Der grundlegende Prozeß des Lebens bewirkt, daß sie von anderen Energie abziehen und sie auch wieder zurückgeben, verstärkt und vermehrt, geklärt und gereinigt durch das Wunder des Lebens. Diese Energieübertragung ist ein sehr subtiler Vorgang, den man zwar in vielen Formen und zu allen Zeiten erfahren kann, der jedoch vom wachen Bewußtsein der meisten Menschen nicht registriert wird. Die Taoisten kennen diesen Vorgang als Chi, Freudianer nennen ihn Libido, und Poeten bezeichnen ihn als Liebe. Von allen Sterblichen kommen die Magier dem wahren Verständnis noch am nächsten, doch selbst sie geben zu, daß sie nur einen kleinen Teil der Möglichkeiten begreifen, die in der wundersamen

Energie stecken, die von allem Leben gleichermaßen erschaffen und verbraucht wird.

Dieser freie Fluß sorgt bei den Sterblichen für eine Denkweise des Überflusses. Sie leben in einem wohlgefüllten Meer dieser organischen Energie und spüren daher in ihren Eingeweiden und ihrem Blut, daß das Universum sich um ihre Bedürfnisse gekümmert hat. Normalerweise betrachten sie die Welt als einen Platz voller Wärme, Sicherheit und Nahrung. Menschen geben einander ihre Energie einfach durch ihre Nähe. Indem sie einander die Hände schütteln, sich gegenseitig ihre Ideen schildern, gemeinsam lachen, einander zuhören oder einfach nur still beisammen sitzen, fließt eine Unmenge dieser Lebensenergie zwischen ihnen hin und her. Außer wenn sich eine Person willentlich von menschlichem Kontakt abwendet, erhält sie Lebensenergie von jedem Menschen, den sie trifft, und gibt gleichermaßen ihre eigene Kraft dafür her. Es ist einfach ein Teil des Lebens. Die Vampire wurden jedoch von Ebbe und Flut dieser geheimnisvollen Energie, die den ganzen Vorgang des Lebens durchdringt, abgeschnitten. In ihrer vertrockneten Existenz fließt die Energie nur in eine Richtung - in die ihre, Es gibt keinen freien Austausch, kein Teilen und Vermischen von Energien. Es gibt nur das Nehmen, und wenn sie nehmen, dann in gewaltigen Mengen. Alle Vampire waren einst sterblich und haben den organischen Vorgang der Energieübertragung am eigenen Leib erlebt. Selbst wenn sie sich der enormen Energieverschiebungen, die in Gegenwart anderer geschehen, nicht bewußt sind, wissen ihre Körper davon, und sie erinnern sich auch daran. Sobald sie Vampire werden, teilen sie nicht länger ihre inneren Energien mit anderen. Statt dessen rauben sie anderen große Teile ihrer Kraft und geben ihnen nichts dafür zurück. Aber diese Energie wird ihnen nicht mehr freiwillig angeboten. Sie können die Wärme der Energie nicht mehr fühlen, die ihnen einfach so angeboten wird.

(Auf diese Weise können Psi-Begabte und sensible Menschen auch Vampire entdecken. Sie strahlen keinerlei Lebensenergie aus.)

Die am häufigsten von Neugeborenen beschriebene Erfahrung ist das Gefühl, in einer Welt aufzuwachen, die plötzlich kalt, bitter und haßerfüllt ist. Dies kommt hauptsächlich daher, daß die Vampire nun von der organischen Fähigkeit abgeschnitten sind, Energie durch den liebevollen Kontakt mit anderen Menschen zu erhalten. Sie spüren ein unüberwindliches Verlangen, sich selbst zu schützen und zu verteidigen, und sind sich sicher, daß sonst niemand daran Interesse hat; niemand wird sich darum kümmern, daß sie das bekommen, was sie verdienen. Dies kann im kleineren Ausmaß auch Sterblichen geschehen. Je

mehr sie sich selbst vom Leben und dem Kontakt mit liebenden Menschen absondern, desto mehr mißtrauen sie der Welt an sich. Wolflinge betrachten dies als Annäherung an den Wurm, da Mißtrauen gegenüber der Welt in ihren Augen jede geistig gesunde Person dazu bringt, sich gegen eben diese Welt zu wenden. Irgendwo in der Tiefe ihrer düsteren Herzen wissen die Vampire, wieviel sie nehmen und wie wenig sie geben. Ihre Reaktion besteht darin, noch besessener zu werden, wenn es um die Energiemengen geht, die sie geben und nehmen. Aber statt den natürlichen Fluß zu erhalten, wollen sie schließlich nur noch nehmen und nehmen und nehmen. Zwischen Einzelpersonen stört diese Angst vor dem Nullzustand den reinen, organischen Fluß der Energie. Zwischen ganzen Nationen entsteht das pure Grauen. Alle Lebensenergie, die aus dem natürlichen System abgeleitet wird, wird unter den Vampiren gespeichert. Was aus ihr wird, ist das Thema eines anderen Artikels, aber das Endresultat bei den Vampiren ist ein fanatisches Bestehen auf den eigenen Bedürfnissen!

Am Ende zählt niemand sonst.

Diese Einstellung ist natürlich der ideale Nährboden für fanatische Statusdünkel. Die Vampire, die das verstehen und die Spiele von Status und Verpflichtung nicht mitspielen wollen, müssen diesen Drang bekämpfen, der jedoch häufig stärker ist als sie. Die Inconnu verstehen das und präsentieren sich in einer großen Inszenierung als gleichgestellt, aber trotzdem betrachtet auch jeder von ihnen die einflußreicheren Inconnu mit Bewunderung und Eifersucht. Auch sie versuchen, den wichtigeren Mitgliedern Gefälligkeiten zu erweisen, um ihr Wohlwollen zu erlangen und ihr eigenes Ansehen zu erhöhen.

Das Erzwingen einer Verpflichtung

Da der Drang, ihr Unleben um den Ritus der Verpflichtung zu zentrieren, angeboren ist, nehmen die Kainskinder ihre Statuskämpfe sehr ernst. Diese Zwänge sind für einen Vampir ebenso wichtig wie sein Unleben an sich, für einige

sogar noch wichtiger als das. Viele Vampire sind bei Streitereien umgekommen, in denen es nicht einmal ums eigentliche Überleben ging, sondern um relativ unwichtige Fragen wie Status und Stolz.

Der Ritus der Verpflichtung erfordert das Einverständnis des niederrangigen Vampirs und seine Teilnahme an den Statuskämpfen, die er erklärt, indem er seine niedrige Stellung akzeptiert. Die Camarilla-Vampire der alten Schule hassen alle Neugeborenen, die sich weigern, diese Zwänge auf sich zu nehmen oder ihre niedrige Rangstufe zu akzeptieren. Dies ist ein

STATUS & PRESTIGE

wichtiger, aber versteckter Grund für die Feindschaft zwischen Anarchen und Ahnen. Die Ahnen erzwingen mit wahrem Feuereifer die Verpflichtung, selbst dann, wenn sie sich selbst vor geringeren Kainskindern erniedrigen müssen. Wenn sie das nicht tun, wird das Spiel irgendwann auch für sie nicht mehr richtig funktionieren.

ANHANG: GHULE

- They say jump, you ask how high!-

- Bullet in your head - Rage against the Machine

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit den Ghoulen, den durch Blut an die Vampire gebundenen menschlichen Dienern. Viele haben Renfield, den geistesgestörten Diener des Grafen Dracula vor Augen, wenn sie an Ghoule denken, aber Ghoule können weit mehr oder auch weit weniger sein. Jeder Clan sieht die Nützlichkeit von Ghoulen auf eine andere Weise, so daß die Behandlung, aber auch die Fähigkeiten der Ghoule stark variieren. Auch spielt das Alter und der Zweck des Ghoul eine maßgebliche Rolle bei den Fähigkeiten des Ghoul.

Ghule unterteilen sich in drei Tätigkeitsfeldern.

Ein Vampir, der auf den Hintergrund Ghoule mindestens einen Punkt gelegt hat, darf beliebig viele Vasallen haben. Ghoule, die meist eine einzige spezielle Aufgabe haben, (eine Zuflucht bewachen, ein Chauffeur, ein Koch, ein Hund,...) nennt man Vasallen. Diese Ghoule werden nur ab und zu gespielt, falls es der Plot erfordert. Für einen Punkt auf Ghoule kann der Vampir sich einen Ritter kaufen. Ritter nennt man Ghoule, die für die Sicherheit des Vampirs zuständig sind oder deren spezieller Diener sind, auf jeden Fall eine eher manuelle Aufgabe übernehmen. Für zwei Punkte kann sich der Vampir einen Baron zulegen. Diese Ghoule sind die persönlichen Berater der Vampire und haben weniger manuelle Tätigkeiten wie der Ritter.

DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG

Ghoul-Charaktere werden nach denselben Regeln erstellt wie die Vampire. Im Gegensatz zu Vampiren brauchen Ghoul-Charaktere einen Vampir im Spiel, der ihr Erzeuger ist. Nur die Vampire, die auf den Hintergrund Ghoule Punkte gelegt haben, können Ghoule haben. Diese Vampire können die Erzeuger der Ghoul-Charakter sein. Vasallen und Ritter sind NSCs. Barone dagegen sind reine SCs.

Generation

Ghoule haben eine um 1 schlechtere Generation als ihr Erzeuger. Den Hintergrund Generation kostet 1 Freebie pro Punkt und kann bis 7 gesteigert werden. Der Spieler muß einen Vampir-Spieler finden, der einen oder mehrere Ghule-Punkte als Hintergrund hat und diese noch nicht für andere Ghoule verbraucht hat. Wird ein Ghoul dominiert hat er für das Dominieren eine um 1 schlechtere Generation als sein Erzeuger. Ein Ghoul kann keinen Vampir, egal wie mächtig seine Generation auch sein mag, dominieren. Dominieren sich Ghoule gegenseitig gelten die normalen Regeln für Dominate.

Disziplinen

Alle Ghoule bekommen gratis die Disziplin Potence auf Stufe 1. Vasallen können nur diese Disziplin erlernen und sie später steigern. Ritter und Barone können zusätzlich auch andere Disziplinen erlernen. Ritter können nur folgende Disziplinen zusätzlich zu Potence erlernen: Auspex, Celerity, Fortitude. Barone sind nicht eingeschränkt, außer bei der Charakterschaffung durch ihren Erzeuger.

Hintergründe

Alle im Kapitel Hintergründe mit einem Asterisk (*) gekennzeichneten Hintergründe sind auch für Ghoule und Menschen verfügbar.

Alter

Vasall:	0
Ritter:	1 oder 2
Baron:	3 bis 5

- Der Ghoul ist schon 21-50 Jahre lang ein Ghoul; +15 Freebies
- Der Ghoul ist schon 51-100 Jahre lang ein Ghoul; +30 Freebies, -1 Menschlichkeit
- Der Ghoul ist schon 101-150 Jahre lang ein Ghoul; +45 Freebies, -1 Menschlichkeit, +1 Geistesgestörtheit
- Der Ghoul ist schon 151-200 Jahre lang ein Ghoul; +60 Freebies, -2 Menschlichkeit, +1 Geistesgestörtheit
- Der Ghoul ist schon 201+ Jahre lang ein Ghoul; +75 Freebies, -2 Menschlichkeit, +2 Geistesgestörtheiten

Generation

Vasall:	7
Ritter:	7
Baron:	7

- Der Ghoul hat Generation 13; maximale Disziplinstufe: 1
- Der Ghoul hat Generation 12; maximale Disziplinstufe: 2
- Der Ghoul hat Generation 11; maximale Disziplinstufe: 2
- Der Ghoul hat Generation 10; maximale Disziplinstufe: 3
- Der Ghoul hat Generation 9; maximale Disziplinstufe: 3
- 6 Der Ghoul hat Generation 8; maximale Disziplinstufe: 4
- 7 Der Ghoul hat Generation 7; maximale Disziplinstufe: 4

Status

Vasall:	5
Ritter:	5
Baron:	5
Bem.:	Ghoule haben eine um 2 niedrigeren Status als ihre Erzeuger, aber in der untersten Stelle, als ein Vampir gleichen Status. z.B.. Der Ghoul eines Ahns hat den Status eines Neugeborenen, steht aber unter diesen. Caitiffs, die nicht einmal Neugeborenen Status haben, stehen unter dem Ghoul. Neugeborene stehen unter dem Ghoul eines Prinzen.

- Ghoul eines Ahns
- Ghoul des Primogens
- Ghoul des Prinzen
- Ghoul eines Archonten
- Ghoul eines Justiziars

Tugenden, Freebies, Stärken und Schwächen

Die Charaktererschaffung von Ghoulen ist hier identisch zu den Vampire. Es gibt natürlich ein paar Ausnahmen. Ghoule erhalten 21 Freebies, wie andere Sterbliche. Im Gegensatz zu Sterblichen ist es Ghoulen erlaubt Disziplinen zu kaufen. Sie kosten 14 Freebies pro Punkt. Ein Ghoul kann auch nur die Disziplinen besitzen, die sein Erzeuger auch hat. Die Stärken und Schwächen, die ein Ghoul nehmen kann, sind gekennzeichnet.

DRAMA

Erlernen von Fähigkeiten

Auch Spieler, die einen Ghoul als SC haben, bekommen Erfahrungspunkte, die sie dann einsetzen können, um die Fähigkeiten des Ghouls zu verbessern.

Ghoule können Disziplinen erlernen, die der Erzeuger nicht kann. Außerdem können sie Disziplinen steigern, sogar über die Stufe des Erzeugers hinaus, aber nicht über ihr Generationsmaximum.

Muß ein Ghoul Blut für eine Disziplin verbrennen, gibt er statt dessen Willenskraft Punkte aus.

Kosten

Verschieden Dinge kosten verschieden viel zu erlernen oder zu perfektionieren.

Eigenschaft	Vasall	Ritter	Baron
Neue Fähigkeit ¹	3	3	3

Neuer Thaumaturgie Pfad	10	10	10
Neue Disziplin	20	20	20
Willenskraft	aktueller Wert	aktueller Wert	aktueller Wert
Menschlichkeit	aktueller Wert ×2	aktueller Wert ×2	aktueller Wert ×3
Tugenden	aktueller Wert ×2	aktueller Wert ×2	aktueller Wert ×2
Fähigkeiten ¹	aktueller Wert ×2	aktueller Wert ×2	aktueller Wert ×2
Attribute	aktueller Wert ×4	aktueller Wert ×4	aktueller Wert ×4
Thaumaturgie Pfad	aktueller Wert ×8	aktueller Wert ×8	aktueller Wert ×8
Disziplin des Erschaffers	aktueller Wert ×10	aktueller Wert ×10	aktueller Wert ×11
Andere Disziplin	aktueller Wert ×14	aktueller Wert ×14	aktueller Wert ×15

¹ Sekundär-Fähigkeiten kosten nur die Hälfte.

Kampfsystem

Ghoulе haben wie alle Sterblichen auch 7 Gesundheitsstufen. Sie haben einen Blutvorrat von 10 Blutpunkten, die sie nicht zum Heilen benutzen können. Verliert ein Ghoul oder Mensch 1 Blutpunkt, verliert er zusätzlich auch eine Gesundheitsstufe. Bekommt der Ghoul Blut von seinem Erzeuger zu trinken, kann er damit seine Gesundheitsstufen heilen. Für einen Menschen oder Ghoul beginnt die Lebensgefahr, wenn er nur noch 3 Gesundheitsstufen hat. Ansonsten gelten die Lextalionis-Kampfbregeln.

Heilung

Um den Spielern von Ghoulеn die Möglichkeit zu geben, nach einem Kampf wieder so bald als möglich mitzuspielen, sind die Regeln fürs Heilen herabgesetzt worden.

Verlorene Gesundheitsstufen	Dauer der kompletten Heilung
1	1 Szene
2	1 Tag
3	3 Tage
4	1 Woche
5	3 Wochen
6	1 Monat
7	3 Monate

Ghule und die Clans

Brujah

Dieser Clan tendiert dazu nur Barone als Ghoulе zu erschaffen. In seltenen Fällen werden auch Ritter und Vasallen kreiert. Die Brujah haben in ihrem Freiheitsdrang und rebellischen Natur wenig Platz für geistlose Diener. Auch haben sie Angst zu viele zu erschaffen, die später der Brujah-Natur entsprechend aufbegehren.

Gangrel

Wanderer von Natur aus, tendieren die Gangrels keine Ghoulе zu erschaffen. Werden sie dagegen ansässig, scharen sie eine Gruppe von Gleichgesinnten um sich, die entweder aus Vasallen oder Baronen zu gleichen Teilen bestehen.

Malkavianer

Diese Unberechenbaren haben Ghoule jeglicher Art, oder auch nicht. Es gibt keine Tendenzen in irgendeine Richtung.

Nosferatu

Dieser Clan hat viele Gründe Ghoule zu erschaffen. Sie sichern ihre Zuflüchte, ernähren, verteidigen und informieren sie. Die Barone der Nosferatu kümmern sich um die Zuflüchte und das soziale Verhalten der Erzeuger, z.B.: wechseln sie die Kleidung der Nosferatu, wenn diese mehr als erträglich beginnen zu stinken. Ritter schützen sie und Vasallen besorgen die Informationen.

Toreador

Diese Kainskinder haben die meisten Ghoule, die gleichzeitig ihre Herde und Bewunderer sind. Oft haben die Toreador ein oder mehrere Ghoul-Geliebte, die sie sich halten, bis sie uninteressant geworden sind.

Tremere

Dieser Clan läßt seine Ghoule selten alleine, da sie befürchten das diese gewollt oder nicht zuviel über den Clan und das Haus und dessen Geheimnisse ausplaudern könnten. Man weiß nicht welche Experimente sie mit ihren Dienern anstellen. Sie benutzen Barone, um ihnen bei ihren Experimenten zu helfen und Ritter um sie zu schützen. Vasallen sind meist hirnlose Wächter in den Gildehäusern.

Ventrue

Ventrues tendieren dazu viele Ritter als Leibwächter, Soldaten oder Polizeibeamte zu haben. Sie benutzen andere Ghoule weniger als die anderen. Ab und zu halten sie sich einen Baron, um sich deren angesammeltes Wissen zu erhalten.