

# VAMPIRE - THE MASQUERADE

(Regelwerk Präfektur Rhönmark)



Liverollenspiel Fulda

(Version 1.2)

### ***Rechtlicher Hinweis / Disclaimer***

Dieses Regelwerk basiert auf der Spielwelt und den Grundkonzepten von Vampire: The Masquerade.

Alle Rechte an Vampire: The Masquerade, der Welt der Dunkelheit sowie an allen damit verbundenen Begriffen, Namen und Inhalten liegen bei White Wolf bzw. Paradox Interactive sowie Ulisses Spiele.

Dieses Regelwerk ist ein nicht-kommerzielles Fanprojekt des Vereins Rollenspielbund e.V. für das Vampire-Live-Rollenspiel in Fulda und steht in keiner offiziellen Verbindung zu den genannten Rechteinhabern. Es erhebt keinen Anspruch auf Eigentum an den genannten Marken oder Inhalten und dient ausschließlich dem privaten Spielgebrauch.



[WWW.ROLLENSPIELBUND.DE](http://WWW.ROLLENSPIELBUND.DE)

## INHALTSVERZEICHNIS

1. Vorwort.....	Seite 5
1.1 Was ist Live-Rollenspiel?.....	Seite 5
1.2 Vampire-Live-Rollenspiel.....	Seite 6
1.3 Was Live-Rollenspiel ausdrücklich nicht ist.....	Seite 7
1.4 Glossar.....	Seite 8
2. Die World of Darkness.....	Seite 11
2.1 Sekten.....	Seite 11
2.1.1 Camarilla.....	Seite 11
2.1.2 Sabbat.....	Seite 11
2.1.3 Anarchen.....	Seite 11
2.2 Clans der Camarilla.....	Seite 12
2.2.1 Brujah.....	Seite 12
2.2.2 Gangrel.....	Seite 12
2.2.3 Malkavianer.....	Seite 13
2.2.4 Nosferatu.....	Seite 13
2.2.5 Toreador.....	Seite 14
2.2.6 Tremere.....	Seite 14
2.2.7 Ventrue.....	Seite 15
2.3 Clans des Sabbats.....	Seite 15
2.3.1 Lasombra.....	Seite 15
2.3.2 Tzimisce.....	Seite 15
2.4 Unabhängige Clans.....	Seite 16
2.4.1 Assamiten.....	Seite 16
2.4.2 Giovanni.....	Seite 16
2.4.3 Jünger des Set.....	Seite 17
2.4.4 Ravnos.....	Seite 17
2.5 Anmerkung.....	Seite 18
3. Charaktererstellung.....	Seite 19
4. Werte.....	Seite 22
4.1 Blut.....	Seite 22
4.1.1 Jagd.....	Seite 22
4.2 Gesundheitsstufen.....	Seite 23
4.3 Willenskraft.....	Seite 23
4.4 Menschlichkeit.....	Seite 23
5. Regeln.....	Seite 26
5.1 Kampf.....	Seite 26
5.2 Initiative.....	Seite 26
5.3 Blutspunkte im Kampf.....	Seite 26
5.4 Schaden.....	Seite 26
5.5 Schadensarten und Gesundheitsstufen.....	Seite 27
5.6 Soaking.....	Seite 28
5.7 Rüstung.....	Seite 28
5.8 Heilung.....	Seite 29
5.9 Pflocken.....	Seite 29

5.10 Blutverstärkung.....	Seite 29
5.11 Sonnenlicht.....	Seite 30
5.12 Starre.....	Seite 30
5.13 Vernichtung.....	Seite 30
5.14 Raserei.....	Seite 31
5.15 Röttschreck.....	Seite 32
5.16 Diablerie.....	Seite 32
5.17 Blutsband.....	Seite 32
5.17.1 Die Macht des Bandes.....	Seite 33
5.17.2 Blutsbande bei Ghulen.....	Seite 34
6. Hintergründe.....	Seite 35
6.1 Deckidentität.....	Seite 35
6.2 Einfluss.....	Seite 35
6.3 Gefolgsleute.....	Seite 35
6.4 Generation.....	Seite 36
6.5 Herde.....	Seite 36
6.6 Kontakte.....	Seite 37
6.7 Mentor.....	Seite 37
6.8 Ressourcen.....	Seite 37
6.9 Ruhm.....	Seite 38
6.10 Verbündete.....	Seite 38
7. Disziplinen.....	Seite 39
7.1 Auspex.....	Seite 39
7.2 Beherrschung.....	Seite 40
7.3 Geschwindigkeit.....	Seite 42
7.4 Gestaltwandel.....	Seite 43
7.5 Irrsinn.....	Seite 44
7.6 Präsenz.....	Seite 45
7.7 Seelenstärke.....	Seite 47
7.8 Stärke.....	Seite 47
7.9 Thaumaturgie.....	Seite 47
7.9.1 Pfad des Blutes.....	Seite 47
7.9.2 Lockruf der Flammen.....	Seite 48
7.10 Tierhaftigkeit.....	Seite 49
7.11 Verdunklung.....	Seite 50
8. Kosten und Erfahrungspunkte.....	Seite 53
9. Sonstiges.....	Seite 54
Impressum.....	Seite 55

## KAPITEL 1: VORWORT

### **1. Vampire ist ein Spiel**

Vampire LIVE ist und bleibt eine Freizeitunterhaltung und soll allen Beteiligten Spaß machen. Es geht nicht darum, besonders hart oder leidensfähig zu sein, sondern darum, gemeinsam Freude am Spiel zu haben. Natürlich spielen wir in Vampire auch mit Konflikten, Hierarchien und Unterdrückung, und die emotionale Falltiefe unserer Charaktere macht einen besonderen Reiz dieses Spielsystems aus. Genau deshalb sollen IT-Konflikte immer nachbesprochen und offen kommuniziert werden, damit daraus keine OT-Konflikte werden. Wir wollen daher immer fair bleiben und Niederlagen sportlich nehmen. Wünsche und Anliegen unserer Mitspieler nehmen wir ernst. Wir bemühen uns um ein gutes Spiel für alle Beteiligten.

### **2. Persönliche Empfindungen gehen vor**

Es kann vorkommen, dass private Probleme, seien sie körperlich, psychisch oder emotional, dazu führen, dass ihr in verschiedenen Situationen nicht vollkommen ins Spiel eintauchen könnt. Euer Wohlbefinden und euer Privatleben sind wichtiger als das Spiel. Wir sorgen gemeinsam dafür, dass Spieler kein zusätzlicher Nachteil entsteht, wenn es ihnen im Spiel nicht gut gehen sollte, oder sie mit einer Situation nicht zurechtkommen. Sei es aufgrund oben genannter Probleme oder auch einfach dem Punkt, dass ein Spieler vielleicht zum ersten Mal Vampire spielt und sich von dem, was gerade passiert, erschlagen fühlt. Hierfür ist es allerdings hilfreich, wenn ihr der SL im Vorfeld mitteilt, wo eventuell Probleme entstehen können und in welchen Aspekten wir auf euch Rücksicht nehmen sollten. Zu diesem Zweck werden am jeweiligen Spieleabend zwei SL bekanntgegeben.

Zugleich wünschen wir uns auch von unseren Spielern, dass sie Rücksicht auf ihre Mitspieler nehmen, sollten entsprechende Situationen eintreten. Das Spiel kann nur Spaß machen, wenn wir aufeinander Acht geben.

Bedenkt allerdings, dass wir in der düsteren Welt der WOD Vampire spielen und das Setting und eventuell auch der IT-Umgang miteinander daher grundsätzlich weniger heiter ist.

### **3. Wir dulden keine Form der Diskriminierung**

Im Vampire LIVE begeben wir uns oft in kritische Situationen, in denen wir unseren Mitspielern voll und ganz vertrauen müssen. Deswegen sagen wir ganz klar: Wir dulden OT keine Formen von Diskriminierung wie Rassismus, Sexismus, Homophobie oder Ähnlichem. Wir sind uns darüber im Klaren, dass Kainiten zum Teil jahrhunderte alte Geschöpfe sind, die aus einer Zeit stammen, in der Dinge wie Sklaverei und Fremdenfeindlichkeit an der Tagesordnung waren, doch bitten wir ebenfalls darum, von all zu drastischen Begriffen, die verletzend auf entsprechende Gruppen wirken könnten, Abstand zu nehmen. Die Spielleitung behält sich vor, bei Verstößen Spieler dauerhaft der Spielgruppe zu verweisen. Dies gilt auch dann, wenn Personen außerhalb der Spielgruppe negativ durch rassistische, sexistische oder queerfeindliche Äußerungen auffallen. Unsere Spielgruppe soll ein diskriminierungsfreier Raum für alle Spieler sein, unabhängig von Geschlecht, Hautfarbe oder sexueller Orientierung.

### **4. Sprecht mit uns!**

Als Spielleitung haben wir ein Interesse daran, eine schöne Zeit mit euch zu verbringen. Wir möchten mit euch spielen, nicht gegen euch. Scheut nicht davor zurück, auf uns zuzukommen, wenn euch etwas stört!

### **Was ist Live-Rollenspiel?**

Rollenspiel ist eine vergleichsweise junge Erzählform, bei der Geschichten nicht fest vorgegeben sind, sondern gemeinsam entstehen. Jeder Teilnehmer übernimmt dabei die Rolle einer erfundenen Figur, die innerhalb der Handlung handelt und Entscheidungen trifft. Diese Figur ähnelt einer Romanfigur – mit dem

entscheidenden Unterschied, dass man ihre Handlungen nicht nur verfolgt, sondern selbst bestimmt.

Die grundlegende Handlung wird von einer Spielleitung vorbereitet und vorgestellt. Auf die geschilderten Situationen reagieren die Spieler aus der Sicht ihrer Charaktere und entscheiden eigenständig, wie sie handeln möchten. Damit diese Entscheidungen nachvollziehbar und vergleichbar bleiben, werden Eigenschaften und Fähigkeiten der Charaktere in Zahlen abgebildet. Ob eine Handlung gelingt, wird meist durch einen Würfelwurf entschieden, dessen Erfolgchancen von diesen Werten abhängen. Auf diese Weise lassen sich sehr unterschiedliche Figuren mit individuellen Stärken und Schwächen darstellen.

Rollenspiel ist ein zugängliches und kreatives Hobby: Man braucht lediglich Papier, Vorstellungskraft und die Bereitschaft, gemeinsam zu spielen. Es existiert eine große Vielfalt an Rollenspielsystemen, die neben Regelwerken oft ausgearbeitete und stimungsvolle Spielwelten bieten. Diese Form des Rollenspiels findet klassisch am Tisch statt und wird daher als Tischrollenspiel bezeichnet.

Tischrollenspiel spielt sich vollständig im Kopf ab. Die Abenteuer entstehen in der Fantasie der Beteiligten. Live-Rollenspiel hingegen verlagert diese Erlebnisse in die reale Welt und macht sie mit allen Sinnen erfahrbar.

### **Live-Rollenspiel im Vergleich**

Wie beim Tischrollenspiel schlüpfen die Teilnehmer auch im Live-Rollenspiel (auch bekannt als LARP = Live Action Role Play) in die Rollen fiktiver Charaktere. Der Unterschied besteht darin, dass diese Rollen nicht nur beschrieben, sondern tatsächlich dargestellt werden. Gespräche, Handlungen und Konflikte werden direkt ausgespielt.

Alle Beteiligten agieren gemeinsam innerhalb einer übergreifenden Handlung, die von der Spielleitung strukturiert wird. Das, was die

Spieler sagen und tun, beeinflusst unmittelbar den weiteren Verlauf der Geschichte. Dadurch kann Live-Rollenspiel eine besonders intensive Erfahrung werden. Es ermöglicht, eindrucksvolle Szenen zu erleben und vollständig in eine andere Welt einzutauchen, getragen von Atmosphäre und direkter Interaktion.

## **Vampire-Live-Rollenspiel**

Das in diesem Regelwerk beschriebene Vampire-Live-Rollenspiel basiert auf der Spielwelt von *Vampire – Die Maskerade*. Im Zentrum steht eine geheime Gesellschaft von Vampiren, die in der Gegenwart existiert, ohne von der Menschheit erkannt zu werden.

Die dargestellte Welt ähnelt unserer heutigen Realität, ist jedoch düsterer und bedrohlicher. Diese sogenannte „World of Darkness“ ist geprägt von Verfall, Hoffnungslosigkeit und latenter Gefahr. Wesen aus alten Mythen sind real und bewegen sich verborgen unter den Menschen. Die Spieler übernehmen die Rolle von Vampiren, die sich vom Blut der Sterblichen ernähren und sich in abgeschotteten Gemeinschaften organisieren, um zu überleben.

Um nicht entdeckt zu werden, bewahren sie eine fragile, aber kompromisslos verteidigte Maskerade. Gleichzeitig nähert sich mit Gehenna das Ende aller Nächte, und die Bedrohung wächst stetig. Die Vampire kämpfen nicht nur gegen äußere Feinde oder rivalisierende Fraktionen, sondern auch gegen sich selbst – gegen das raue, tierhafte Wesen in ihrem Inneren, das jederzeit die Kontrolle übernehmen kann.

Der Bund, der ihnen Schutz bieten soll, ist dabei selbst von Machtspielen und Intrigen durchzogen. Uralte Vampire halten die Jüngeren mit Manipulation und politischem Druck in Schach und haben das gesellschaftliche Gefüge in ein Netz aus Abhängigkeiten und Verrat verwandelt.

## **Das Erlebnis Vampire-Live**

Vampire-Live macht all diese Elemente greifbar. Man hört nicht nur vom Rat der Domäne – man steht vor ihm. Spürt die Blicke der Mächtigen, wiegen jedes Wort ab und weiß, dass ein falscher Satz schwerwiegende Folgen haben kann. Man ist nicht „der Sheriff“ auf dem Papier, sondern derjenige, der zwischen Wut, Angst und Gewalt steht und entscheiden muss, ob Ordnung gewahrt oder Blut vergossen wird.

Was im Tischrollenspiel leicht behauptet ist – Furchtlosigkeit, Scharfsinn, Kontrolle – wird im Live-Spiel zur echten Herausforderung. Denn hier gibt es keinen Abstand mehr zwischen Spieler und Figur. Man ist es selbst, der reagieren muss. Ohne Würfel, ohne Erzählerstimme, ohne Sicherheit.

Man schleicht durch einen nächtlichen Wald, jeder Schritt gedämpft, jeder Laut ein möglicher Verrat. Die Anspannung liegt greifbar in der Luft, während die Vorstellung nagt, dass der Werwolf vielleicht längst da ist – lauern, beobachtend, nur Sekunden entfernt. Man tauscht geflüsterte Worte, wägt Loyalitäten ab, sät Misstrauen und sucht Verbündete, wohl wissend, dass ein einziges falsches Vertrauen den Untergang bedeuten kann.

Und manchmal folgt man einem Hilferuf. Lässt Vorsicht hinter sich. Tritt in den Schatten – und erkennt zu spät, dass man allein ist. Einkreist von grinsenden Feinden, während die blanke Panik wächst und nur die Hoffnung bleibt, dass jemand den Ruf gehört hat.

In diesen Augenblicken verschwindet das Spiel. Genau dann zeigt Vampire-Live, wie nah Fiktion und Realität einander kommen können.

## **Was Live-Rollenspiel ausdrücklich nicht ist**

Vampire-Live ist zu jeder Zeit ein Spiel – nichts weiter. Die dargestellte Welt ist frei erfunden und existiert ausschließlich als Bühne für erzählerische Abenteuer. Sie erhebt keinerlei

Anspruch auf Wirklichkeit. Vampire, übernatürliche Wesen oder vergleichbare Elemente sind reine Fiktion und werden auch nicht als real dargestellt oder propagiert.

Alle Inhalte dieses Regelwerks dienen ausschließlich dem Spielbetrieb. Sie sind nicht dafür gedacht, mit dem echten Leben vermischt oder auf dieses übertragen zu werden. Vampire-Live versteht sich ausdrücklich nicht als Plattform für religiöse, spirituelle oder weltanschauliche Inhalte gleich welcher Art.

Ebenso grenzt sich das Live-Rollenspiel klar von Sekten, Kulturen oder ähnlichen Strukturen ab. Im Spiel finden keine realen Rituale statt, es werden keine religiösen Praktiken ausgeübt, vermittelt oder nachgeahmt.

Was im Spiel geschieht, dient allein dem gemeinsamen Erzählen einer Geschichte innerhalb einer fiktiven Welt. Es besteht kein Bezug zur Realität – weder inhaltlich noch ideologisch.

## GLOSSAR

### *Ahnen*

Hat ein Kainit mehrere Generationen von Sterblichen überdauert und überlebt, gilt er innerhalb der vampirischen Gesellschaft als Ahn. Aufgrund ihrer gesammelten Erfahrung und Macht prägen Ahnen maßgeblich die Geschicke der Camarilla; ihre Einflussmöglichkeiten werden dabei lediglich durch andere Ahnen oder Methusalems begrenzt.

### *Ancilla*

Ein altertümlicher Begriff für den Rang eines Kainiten, der den Status eines Neugeborenen hinter sich gelassen hat, jedoch noch nicht als Ahn gilt. Formal wird dieser Rang vom Prinzen oder einer Harpyie an besonders geeignete Neugeborene verliehen. De facto entscheidet jedoch meist die Unterstützung eines Ahns oder einer Ahnin, da ein Ancilla häufig als deren Gefolgsmann fungiert.

### *Archont*

Ein Archont ist ein hochrangiger Handlanger der Camarilla und steht im direkten Dienst eines Justikars. Er ist dafür zuständig, die Traditionen zu prüfen, durchzusetzen und zu schützen sowie Prinzen, Älteste und ganze Domänen zu überwachen. Mit umfassenden Befugnissen ausgestattet, kann er lokale Autoritäten übergehen und spricht im Namen der gesamten Sekte. Archonten agieren meist eigenständig, sind politisch versiert, kampferfahren und verfügen über umfangreiche Mittel, Netzwerke und die volle rechtliche Unterstützung der Camarilla.

### *Domäne*

Die vampirische Welt ist in Domänen gegliedert, also Herrschaftsbereiche einzelner Prinzen. Deren Ausdehnung reicht von kleinen Städten bis zu ganzen Ländern. Nach vampirischer Tradition umfasst eine Domäne so viel Gebiet, wie der Prinz tatsächlich unter Kontrolle halten

kann. Innerhalb dieser Grenzen gilt sein Wort als Gesetz, dem sich alle Kainiten zumindest offiziell unterzuordnen haben.

### *Elysium*

Bezeichnung für Orte, an denen sowohl der Einsatz von Disziplinen als auch jegliche Form von Gewalt gegen Personen oder Gegenstände untersagt ist. Der Prinz bestimmt diese Plätze und setzt einen Hüter ein, der die Einhaltung der Regeln überwacht.

### *Erzeuger*

Als Erzeuger gilt der Vampir, der einen Sterblichen durch den Kuss und die Gabe seines Blutes erschafft. Er ist für das Verhalten seines Kindes verantwortlich und führt es besonders in der Zeit als Küken in die kainitische Gesellschaft ein. Clan und Generation werden vom Erzeuger festgelegt; oft ist er zudem erster Lehrmeister, Beschützer oder Manipulator. Diese Verbindung hat rechtliche und politische Bedeutung und kann innerhalb einer Domäne zu Verpflichtungen, Abhängigkeiten oder Konflikten führen.

### *Feenwesen*

Ihre Existenz wird von manchen angezweifelt. Einzelne Berichte über äußerst ungewöhnliche Begegnungen deuten jedoch darauf hin, dass sie Kainiten grundsätzlich meiden.

### *Gehenna*

Eine apokalyptische Vorstellung, nach der die Vorsintflutlichen aus ihrer jahrtausendelangen Starre erwachen, um alle Kainiten zu vernichten. Um dieses „jüngste Gericht“ der Vampire existieren zahlreiche Mythen und Kulte, doch die Camarilla untersagt offiziell die Verbreitung entsprechender Gerüchte.

### *Geißel*

Ein Kainit, den der Prinz einer Domäne mit der Überwachung ihrer Außengrenzen beauftragt

hat. Die Geißel sorgt für Ordnung, stellt ungebetene Gäste und bringt sie je nach den Gesetzen der Domäne entweder vor den Prinzen oder vernichtet sie sofort.

### **Geister**

Man unterscheidet zwei Arten von Geistwesen: lebende Geister wie Naturgeister und ähnliche, sowie die Geister der Toten, sogenannte Todesalben. Mit speziellen Fähigkeiten können sie kontaktiert werden; in sehr seltenen Fällen treten sie auch von selbst in Kontakt.

### **Ghul**

Ein Mensch oder Tier, der Vampirblut getrunken hat, mindestens einmal im Monat trinkt, dadurch nicht altert und nach und nach besondere Fähigkeiten entwickelt. Solche Ghule sind von ihrem vampirischen Meister abhängig und dienen ihm, vor allem bei Tätigkeiten, die tagsüber erledigt werden müssen.

### **Golconda**

Ein legendärer Bewusstseinszustand, in dem der Vampir seine tierischen Triebe und seine menschliche Natur ausgeglichen hat.

### **Harpyie**

Ein inoffizieller Rang innerhalb der Camarilla, der teils mehr Einfluss als offizielle Ämter innehat. Die Harpyie überwacht die Etikette, bewertet den Respekt anderer Kainiten und darf sie befördern, herabstufen oder über die Bedeutung von Gefallen entscheiden.

### **Hüter des Elysiums**

Ein Hüter überwacht das ihm anvertraute Elysium und darf in manchen Domänen eigene Elysien festlegen. Innerhalb seines Elysiums hat er das volle Hausrecht und die Pflicht, es mit allen Mitteln zu schützen, einschließlich der sofortigen Hinrichtung von Regelverstößen.

### **Inconnu**

Eine Sekte aus Ahnen und Methusalems, die sich mit der Zeit von der Vampirgesellschaft zurückgezogen haben, meist isoliert leben und Golconda anstreben. Trotz ihrer großen Macht mischen sie sich selten ein und beraten nur bei wichtigen Ereignissen über gemeinsames Handeln, vor allem, um dem Jyhad zu entgehen.

### **Der Innere Zirkel**

Seit 500 Jahren versammeln sich alle 13 Jahre in Venedig die Ahnen aller Clans. Jeder Clan wird durch seinen ältesten Vertreter stimmberechtigt vertreten, alle anderen haben nur Rederecht. Auf Grundlage dieser Entscheidungen werden die Justikare für die nächste Periode bestimmt.

### **Justikar**

Die sieben Justikare sind die obersten Richter der Camarilla für Auslegung und Durchsetzung der Traditionen. Sie setzen den Willen des inneren Zirkels durch, dem selbst Ahnen und Prinzen folgen müssen. Zur Unterstützung ernennen sie Archonten, die offen für sie handeln, und Alastoren, die heimlich innerhalb der Gesellschaft agieren.

### **Jyhad**

Der große „Bürgerkrieg“ der Vampire begann mit dem Kampf der Vorsintflutlichen und setzt sich bis heute in den Konflikten zwischen Camarilla, Sabbat, Anarchen, Ahnen und den Clans fort. Manche sagen, alle Kämpfe seien das Ergebnis der Manipulationen der Vorsintflutlichen, die die Vampire wie Schachfiguren in ihrem Spiel gegen die Ewigkeit einsetzen.

### **Küken**

Ein Kainit, der völlig rechtlos und vom Erzeuger abhängig ist, der ihn jederzeit zerstören kann. Dieser Zustand endet erst durch die Freigabe des Erzeugers und die Anerkennung eines Prinzen. In seltenen Fällen kann ein Neugeborener im Rahmen einer Disziplinarmaßnahme wieder in diesen Status zurückversetzt werden.

### **Magier**

Gerüchten zufolge existieren Menschen, die über einzelne oder sogar zahlreiche mächtige magische Fähigkeiten verfügen. Manche sollen in Zirkeln organisiert sein. Über ihre Beweggründe kann nur spekuliert werden.

### **Methusalem**

Ein Ahn, der durch langes Leben und große Erfahrung den Alltag der Vampirgesellschaft meidet und im Hintergrund die Fäden zieht, wird Methusalem genannt. Die meisten stammen aus der vierten oder fünften Generation und noch aus der vorchristlichen Zeit. Viele sind dem Inconnu beigetreten.

### **Neugeborener**

Bezeichnung für einen Kainiten, der vom Erzeuger freigegeben und vom Prinzen in die Vampirgesellschaft aufgenommen wurde. Obwohl sie nun als „vollwertige“ Kainiten gelten, sind sie die jüngsten Mitglieder der Camarilla und besitzen meist nur geringen Einfluss.

### **Primogen**

In jeder Domäne leitet ein Primogen, auch Erstgeborener genannt, seinen Clan. Je nach Domäne wird er entweder von den Clanmitgliedern gewählt oder ist automatisch das älteste Mitglied seiner Blutlinie.

### **Prinz**

Der unangefochtene Herrscher einer Domäne. Nach Tradition gilt sein Wort als Gesetz, dem alle Kainiten in seinem Gebiet folgen müssen, solange er die Traditionen achtet. Manche Prinzen sind mächtige Ahnen, andere nur Werkzeuge noch größerer Kräfte.

### **Raserei**

Bezeichnung für den Blutrausch, den ein Vampir erleidet, wenn seine Jagdinstinkte das Tier in ihm überwältigen.

### **Rötschreck**

Bezeichnung für die Panik, die einen Vampir überkommt, wenn seine Fluchtinstinkte vom Tier in ihm ausgelöst werden.

### **Seneschall**

Der Seneschall berät den Prinzen und unterstützt ihn in allen Fragen der Domänenverwaltung. Er regelt kleinere Angelegenheiten, moderiert oft den Primogensrat und leitet das Tagesgeschäft. Sein Einfluss hängt davon ab, wie viel Macht der Prinz ihm überträgt, denn ein fähiger Seneschall ist sowohl wertvolle Stütze als auch möglicher Nachfolger.

### **Sheriff**

Der Sheriff ist die rechte Hand des Prinzen und zuständig dafür, dessen Befehle durchzusetzen sowie die Einhaltung der Gesetze zu überwachen. Das Amt kann als Vollstrecker, militärischer Befehlshaber oder erfahrener Ermittler ausgeübt werden, stellt aber meist die Exekutive einer Domäne dar.

### **Vampirjäger**

Es gibt Menschen, die an Vampire oder andere übernatürliche Wesen glauben und aus verschiedenen Gründen versuchen, sie zu töten oder gefangen zu nehmen. In der katholischen Kirche sollen noch Organisationen existieren, die als Nachfolger der Inquisition Vampire systematisch jagen und dabei teilweise eigene übernatürliche Fähigkeiten einsetzen, die aus ihrem starken Glauben stammen.

### **Werwölfe**

Es gibt Wesen, die sich in Wolfsform oder Zwischenformen verwandeln können. Sie leben meist in Gruppen außerhalb großer Städte und werden Garou oder Lupine genannt. Kainiten gelten als ihre größten Feinde, und Begegnungen mit ihnen enden für Vampire meist tödlich.

## KAPITEL 2: DIE WORLD OF DARKNESS

### Die Sekten

Vampirgesellschaften organisieren sich in verschiedenen politischen und ideologischen Gruppierungen, die im Folgenden als „Sekten“ bezeichnet werden. Sekten bestimmen Struktur, Gesetze, Rangordnungen und das Zusammenleben der Kainiten innerhalb einer Domäne. Sie unterscheiden sich erheblich in ihren Zielen, Methoden und Traditionen. Dieser Abschnitt gibt einen Überblick über die in der Präfektur Rhönmark relevanten Sekten und dient Spielern wie Spielleitung als Orientierung für Rollenwahl, politische Konflikte und übergeordnete Plotlinien.

**Hinweis zur Spielwelt:** Die Präfektur Rhönmark ist eine **Camarilla-Domäne**. Das bedeutet, dass die Traditionen der Camarilla verbindlich gelten, der Prinz offiziell über die Nachtszene herrscht und andere Sekten — insbesondere Anarchen und Unabhängige — nur geduldet sind oder im Verborgenen agieren. Die Camarilla bildet damit den politischen und gesellschaftlichen Rahmen, in dem sich die meisten Charaktere bewegen werden.

### Die Camarilla

Die Camarilla ist die älteste und einflussreichste politische Organisation der Kainitenwelt. Ihr oberstes Ziel ist der Schutz der Maskerade – die strikte Geheimhaltung der Existenz der Vampire vor den Sterblichen. Um dieses Ziel zu verfolgen, etabliert die Camarilla ein hierarchisches, beinahe feudales Regierungssystem, das in jeder Domäne von einem Prinz geführt wird. Ihm unterstehen verschiedene Ämter, die für Ordnung, Rechtsprechung und Geheimhaltung verantwortlich sind.

Mitglieder der Camarilla verstehen sich als Bewahrer von Stabilität und Tradition. Sie glauben, dass Disziplin, Struktur und Kontrolle

notwendig sind, um das Überleben aller Vampire zu sichern. In ihren Augen gefährden Anarchen und radikale Gruppierungen das Gleichgewicht der Nacht, weshalb die Camarilla häufig streng und autoritär auftritt.

In der Präfektur Rhönmark bildet die Camarilla das zentrale Machtgefüge. Der Hof des Prinzen bestimmt, welche Gesetze gelten, wer geduldet wird und welche Fraktionen als Bedrohung gelten. Auch wenn manche Kainiten ihre Entscheidungen kritisch sehen, bleibt die Camarilla der Garant dafür, dass die Domäne nicht im Chaos versinkt. Wer innerhalb der Präfektur Rhönmark Einfluss ausüben oder langfristig überleben will, kommt um die Regeln und Strukturen dieser Sekte nicht herum.

### Der Sabbat

Der Sabbat stellt die radikalste und gefährlichste Organisation der Kainitenwelt dar. Er lehnt die Maskerade, den Einfluss der Menschheit und die gesellschaftlichen Strukturen der Camarilla grundsätzlich ab. Für den Sabbat stehen Freiheit, Entfesselung und der Kampf gegen jene uralten Mächte im Vordergrund, die sie als „Tyrannen“ oder „Unterdrücker“ betrachten. Seine Anhänger glauben, dass es die Bestimmung der Vampire sei, ihre monströse Natur anzunehmen, anstatt sie zu verbergen.

Der Sabbat organisiert sich in fanatisch loyalen Kriegergemeinschaften. Rituale, fanatische Bruderschaft und extreme Loyalitätsproben prägen ihr internes Leben. Viele ihrer Gruppen operieren nomadisch, wechseln regelmäßig ihre Operationsgebiete und hinterlassen dort Spuren von Chaos und Zerstörung. Dem Sabbat ist es gleichgültig, welche politischen Ordnungen andere Sekten errichten — er betrachtet sie als Hindernisse oder Jagdgründe.

### Die Anarchen

Die Anarchen verstehen sich als Gegenentwurf zur starren Herrschaft der Camarilla und zur rigiden Dogmatik anderer Sekten. Sie vertreten

das Ideal individueller Freiheit und lehnen hierarchische Kontrolle weitgehend ab. Für viele von ihnen sind Prinzen, Ämter und traditionelle Strukturen Relikte einer vergangenen Zeit, die lediglich der Macht einiger weniger dienen. Stattdessen setzen die Anarchen auf Selbstbestimmung, flache Entscheidungswege und das Recht jedes Kainiten, seine Existenz frei zu gestalten.

Trotz dieser Ideale bilden Anarchen keineswegs eine einheitliche Bewegung. Innerhalb ihres Spektrums findet man alles von politisch engagierten Idealisten über unabhängige Künstlerkollektive bis hin zu aggressiven Rebellen ohne klarem Ziel. Ihre Gruppen, häufig „Zellen“, „Packs“ oder schlicht „Crews“ genannt, organisieren sich spontan und orientieren sich an den Persönlichkeiten, die sie prägen.

Die Haltung der Anarchen zur Maskerade ist pragmatisch: Sie erkennen ihren Nutzen an, betrachten sie jedoch nicht als heilige Pflicht, sondern als Werkzeug zur eigenen Sicherheit. Konflikte entstehen vor allem dort, wo die Camarilla versucht, Kontrolle durchzusetzen — oder wo Anarchen mit ihren Aktionen ungewollt Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

## Die Clans der Camarilla

### Brujah

**Beiname:** Der Clan der Gelehrten

**Beschreibung:** Die Brujah gelten als leidenschaftliche, kämpferische und oft idealistisch geprägte Kainiten. Einst als Wissenshüter und Philosophen bekannt, haben sich viele von ihnen im Laufe der Jahrhunderte zu politischen Feuerköpfen, Aktivisten und Revolutionären entwickelt. Brujah stellen Fragen, wo andere gehorchen, und fordern Veränderungen, wo Traditionen dominieren. Ihr Temperament macht sie zu starken Anführern in hitzigen Debatten ebenso wie zu gefährlichen Gegnern im offenen Konflikt.

In der Gesellschaft der Kainiten nehmen sie häufig die Rolle der Opposition ein. Manche kämpfen für gesellschaftliche Reformen, andere wollen alte Machtverhältnisse gewaltsam aufbrechen, wieder andere führen persönliche Feldzüge gegen Ungerechtigkeit. Trotz ihrer Neigung zu hitzigen Ausbrüchen besitzen viele Brujah einen scharfen Verstand und eine klare Vision davon, wie die Welt — oder die Domäne — aussehen sollte.

**Clanschwäche:** Brujah kämpfen mit einer intensiven emotionalen Unruhe. Ihre Wut liegt oft dicht unter der Oberfläche, was es ihnen schwer macht, in angespannten Situationen die Kontrolle zu bewahren. Provokationen oder starke emotionale Reize können dazu führen, dass sie impulsiv handeln, ihre Beherrschung verlieren oder aggressiv reagieren, selbst wenn es unklug ist. Diese innere Unruhe erschwert ihnen diplomatische Feinfühligkeit und macht sie anfälliger für rasche Eskalation.

Brujah dürfen keine Willenskraft einsetzen, um einer Raserei zu widerstehen, jedoch sehr wohl, um eine Raserei zu beenden.

### Gangrel

**Beiname:** Der Clan des Tieres

**Beschreibung:** Die Gangrel sind eng mit der Natur und den urtümlichen Instinkten des Daseins als Vampir verbunden. Sie gelten als wandernde Jäger, Überlebenskünstler und Grenzgänger zwischen Zivilisation und Wildnis. Viele von ihnen bevorzugen ein freies, unabhängiges Unleben fernab höfischer Intrigen und politischer Fesseln. Ihr Ruf ist geprägt von Stärke, Wildheit und einer tiefen Verbindung zu den Tieren und Landschaften, in denen sie sich bewegen.

Trotz ihres zurückgezogenen Lebensstils sind Gangrel keineswegs unsozial. Sie schließen sich oft kleinen Gruppen an, die ihre Werte teilen, oder erscheinen in kritischen Momenten als

zuverlässige Verbündete. Ihre Perspektive ist instinktgeleitet und direkt: Gangrel schätzen Taten über Worte, Freiheit über Hierarchie und Authentizität über höfisches Schauspiel. In Konflikten treten sie als standhafte Kämpfer auf, die durch Erfahrung, Instinkt und Zähigkeit beeindrucken.

**Clansschwäche:** Die Bestie hinterlässt bei den Gangrel sichtbare Spuren. Wenn sie in Raserei verfallen, manifestieren sich bei ihnen körperliche Veränderungen tierhafter Natur. Diese Merkmale – seien es Augen, Klauen, Fell oder andere Abweichungen – können lange anhalten und ihre Tarnung unter Menschen erschweren. Die Verbindung zur Bestie macht sie zwar zu beeindruckenden Kämpfern, aber auch anfällig für die Gefahr, sich weiter von der Zivilisation zu entfremden.

Jeder Gangrel muss mit mindestens einem Tiermerkmal, das optisch dargestellt werden muss, ins Spiel eintreten und erhält mit jeder Raserei, in die er verfällt, ein Weiteres.

## Malkavianer

**Beiname:** Der Clan des Mondes

**Beschreibung:** Die Malkavianer gelten als außergewöhnlich, unberechenbar und zugleich tiefgründig. Jeder von ihnen trägt eine Form von geistiger Veränderung oder ungewöhnlicher Wahrnehmung in sich – ein „Fluch“ und ein „Geschenk“ zugleich. Manche erleben die Welt fragmentiert oder verzerrt, andere sehen Muster, Bedeutungen oder Wahrheiten, die anderen verborgen bleiben. Ihr Geist folgt oft Pfaden, die Außenstehende nicht verstehen können, doch gerade darin liegt ihre besondere Stärke.

In der Gesellschaft der Kainiten werden Malkavianer häufig unterschätzt oder misstrauisch beäugt. Dennoch haben viele von ihnen einen bemerkenswert klaren Blick für Zusammenhänge, Geheimnisse oder verborgene Motive. Einige wirken wie Orakel, andere wie Trickster oder verwirrende Philosophen. Was sie

sagen, mag rätselhaft erscheinen – aber selten ist es bedeutungslos. Ihre Gegenwart kann gleichermaßen inspirierend, irritierend oder beunruhigend sein.

**Clansschwäche:** Die Malkavianer tragen stets eine Form geistiger Instabilität oder mentaler Besonderheit in sich. Diese kann sich durch Wahrnehmungsstörungen, Zwangsverhalten, emotionale Extreme oder ungewöhnliche Denkweisen ausdrücken. Die spezifische Ausprägung ist individuell, aber immer so stark, dass sie das Verhalten und die Interaktion des Kainiten nachhaltig beeinflusst. Dadurch fällt es Malkavianern oft schwer, sich klar an gesellschaftliche Konventionen zu halten – oder sie tun es auf eine Art, die nur für sie Sinn ergibt. Jeder Charakter erhält mindestens eine Geistesstörung nach Wahl des Spielers, die bestmöglich ausgespielt werden muss.

## Nosferatu

**Beiname:** Der Clan der Verborgenen

**Beschreibung:** Die Nosferatu sind für ihre grotesken körperlichen Veränderungen berüchtigt, die mit ihrer Wandlung einhergehen. Ihre Erscheinung ist oft so verstörend, dass sie kaum unerkannt unter Menschen leben können. Doch was sie an äußerer Schönheit verlieren, gewinnen sie an Klugheit, Geduld und Überlebensinstinkt. Nosferatu sind Meister der Tarnung, der Informationsbeschaffung und der stillen Einflussnahme aus dem Hintergrund.

Statt sich am höfischen Glanz der Camarilla zu beteiligen, bauen sie weit verzweigte Netzwerke in den Schatten auf – in Tunneln, verlassenen Kellern, in digitalen Räumen oder auf der Straße. Sie hören, beobachten, sammeln und tauschen Informationen. Viele Domänen wären überrascht, wie groß der Anteil der Nosferatu an ihrem inneren Gleichgewicht tatsächlich ist. Wer ihren Respekt gewinnt, erhält verlässliche Verbündete; wer sie unterschätzt, wird selten gewarnt, wenn seine Geheimnisse plötzlich ans

Licht kommen.

**Clansschwäche:** Nosferatu sind durch ihre Wandlung dauerhaft und unübersehbar entstellt. Dies erschwert ihnen das Leben unter Menschen erheblich und macht ein Verbergen ihrer Identität notwendig. Die Maskerade stellt für sie eine größere Herausforderung dar als für andere Clans. Trotz ihrer Fähigkeiten zur Tarnung bleibt die eigene Erscheinung eine ständige Barriere — ein sozialer und praktischer Nachteil, der ihre Existenz prägt.

Nosferatu müssen ihr groteskes Äußeres durch Darstellung (Schminke, Masken oder Ähnliches) darstellen oder ihre Abartigkeit durch Kostümierung verschleiern.

## Toreador

**Beiname:** Der Clan der Rose

**Beschreibung:** Die Toreador sind von Schönheit, Kunst und Ästhetik besessen. Sie leben für Inspiration, Ausdruck und die Wirkung, die sie auf andere ausüben können. Oft wirken sie charmant, kultiviert und gesellschaftlich vernetzt. In der Domäne übernehmen sie häufig Rollen, die Kultur, Unterhaltung und gesellschaftliche Events prägen — von Galeristen und Musikern bis hin zu Organisatoren von Bällen und gesellschaftlichen Zusammenkünften.

Toreador sind sensibel für Emotionen, Stimmungen und kreative Energie. Sie suchen den Funken, der ihre Seele entzündet, und können sich in Kunst und Menschen gleichermaßen verlieren. Diese Leidenschaft macht sie zu fesselnden Gesprächspartnern, wertvollen Verbündeten und manchmal zu manipulativen Intriganten — immer dort, wo Emotion und Ästhetik Macht gewinnen.

**Clansschwäche:** Toreador neigen zu Obsession und Ablenkung. Ihre Hingabe an Kunst, Schönheit oder emotionale Beziehungen kann sie blind für Gefahren machen. Sie verlieren leicht den Fokus auf praktische Notwendigkeiten

oder politische Zwänge und laufen Gefahr, sich selbst oder ihre Gefährten in Schwierigkeiten zu bringen, während sie einem flüchtigen Ideal folgen.

Toreador müssen sich für ihre persönliche Kunstform entscheiden und sich in ihr verlieren.

## Tremere

**Beiname:** Der Clan der Hexenmeister

**Beschreibung:** Die Tremere sind Meister der Blutmagie und streben nach Wissen, Macht und Kontrolle über die übernatürlichen Kräfte der Nacht. Sie sind hoch organisiert, diszipliniert und oft geheimnisvoll. In der Domäne nehmen sie häufig Rollen ein, die Zugang zu Wissen, Bibliotheken, Forschungseinrichtungen oder Heilkunst erlauben — sei es als Bibliothekare, Ärzte oder Forscher.

Tremere sind strategisch und langfristig denkend. Sie handeln selten impulsiv, sondern planen ihre Schritte genau, um sowohl Macht als auch Sicherheit zu maximieren. Ihre Rituale und magischen Fähigkeiten verschaffen ihnen Einfluss, den andere Clans nur schwer durchschauen. Wer die Tremere zu Freunden hat, kann von ihrem Wissen und ihrer Unterstützung profitieren; wer sich gegen sie stellt, sollte deren Methoden nicht unterschätzen.

**Clansschwäche:** Tremere sind besonders anfällig für die Bindung durch das Blut anderer Kainiten. Beim ersten Mal, dass sie Blut von einem anderen Vampir trinken, erhalten sie **sofort zwei Stufen der Blutsbande**, anstatt der üblichen einen Stufe. Diese Anfälligkeit kann ihre Unabhängigkeit und Entscheidungsfreiheit erheblich einschränken und zwingt Tremere dazu, sorgfältig zu wählen, von wem sie trinken.

## Ventruue

**Beiname:** Der Clan der Könige

**Beschreibung:** Die Ventruue gelten als Führungspersönlichkeiten der Kainitenwelt. Sie streben nach Macht, Einfluss und Kontrolle, wobei Disziplin, Planung und strategisches Denken ihre größten Stärken sind. In der Domäne übernehmen sie häufig Rollen in Politik, Wirtschaft oder Verwaltung — von Bankiers und Unternehmern bis hin zu Beamten und Direktoren.

Ventruue zeichnen sich durch Geduld, Autorität und diplomatisches Geschick aus. Sie sind Meister der Organisation, der langfristigen Planung und des Machtspiels, wobei sie ihre Ressourcen und Kontakte gezielt einsetzen. Wer mit einem Ventruue Verbündeter wird, kann von seinem Netzwerk und seiner Erfahrung profitieren; wer sich gegen ihn stellt, muss mit subtilen, aber wirksamen Gegenschlägen rechnen.

**Clanschwäche:** Ventruue sind wählerisch in Bezug auf ihr Blut. Sie können nur das Blut bestimmter Arten von Kainiten oder Menschen trinken, die ihrem Geschmack oder Standard entsprechen. Diese Einschränkung zwingt sie zu einem kontrollierten und oft anspruchsvollen Lebensstil, da unpassendes Blut keine Nahrung liefert und sie gezwungen sind, ihre Beute sorgfältig auszuwählen.

Ventruue können im Spiel nur Blutspunkte aus ihrem eigenen Jagdgebiet erhalten. Sie können zwar in den Jagdgebieten anderer Clans jagen gehen, doch erhalten sie hierdurch keine Blutspunkte.

## Die Clans des Sabbat

### Lasombra

**Beiname:** Der Clan der Nacht

**Beschreibung:** Die Lasombra sind Meister der Dunkelheit und Kontrolle. Sie verfügen über die Fähigkeit, Schatten zu manipulieren, wodurch sie ihre Gegner einschüchtern, ihre Umgebung beherrschen oder unbemerkt agieren können. Im Sabbat nehmen sie häufig Führungsrollen ein und gelten als strategische, entschlossene und oft gnadenlose Planer. Ihr Ehrgeiz und ihre Fähigkeit, Macht zu konsolidieren, machen sie zu gefürchteten Anführern innerhalb ihrer Sekte.

Lasombra sind politisch versiert und zielen darauf ab, Einfluss zu gewinnen, indem sie Verbündete lenken, Gegner einschüchtern oder Netzwerke von Kontrolle etablieren. Ihre Präsenz strahlt Autorität und Gefahr aus, und viele fürchten ihre Fähigkeit, Konflikte im Verborgenen zu lenken.

**Clanschwäche:** Lasombra verfügen über kein Spiegelbild. Diese offensichtliche Abweichung von der menschlichen Erscheinung kann ihre Tarnung unter Sterblichen erschweren und zwingt sie, stets Vorsicht walten zu lassen, wenn sie menschliche Räume betreten oder sich in der Öffentlichkeit bewegen.

### Tzimisce

**Beiname:** Der Clan der Former

**Beschreibung:** Die Tzimisce sind bekannt für ihre uralte Tradition, Wissen und Macht über den Körper und die Gestalt zu erlangen. Sie besitzen die Fähigkeit des Fleischformens, einer Kunst, die es ihnen erlaubt, Fleisch und Knochen zu formen — sowohl ihr eigenes als auch das anderer. In der Sabbat-Hierarchie übernehmen

sie häufig die Rolle von Lehrern, Alchemisten, Kultführern oder Machtausübenden, deren Wissen und Erfahrung weit über das hinausgeht, was jüngere Vampire verstehen.

Tzimisce sind oft hochintellektuell, manipulativ und extrem langlebig. Sie planen strategisch, wirken rätselhaft und bevorzugen langfristige Manipulationen gegenüber kurzfristigen Konflikten. Ihr Auftreten kann unheimlich oder sogar abschreckend sein, doch ihre Fähigkeiten verschaffen ihnen Respekt, Angst oder Bewunderung innerhalb der Sekte.

**Clanschwäche:** Tzimisce müssen **Heimaterde** bei sich haben, um in einem Sarg oder einer anderen Ruheposition schlafen zu können. Ohne diese Erde können sie nicht regenerieren oder ihre Kräfte effektiv einsetzen, was ihre Verwundbarkeit erhöht und ihre Mobilität einschränkt. Dieses Bedürfnis nach Heimaterde macht sie abhängig von bestimmten Orten und Ressourcen, wodurch ihre strategische Flexibilität eingeschränkt wird.

## Die Unabhängigen

### Assamiten

**Beiname:** Der Clan der Jagd

**Beschreibung:** Die Assamiten sind berüchtigt für ihre Fähigkeiten als Assassinen und geschickte Kämpfer. Traditionell spezialisieren sie sich auf präzises Töten, strategische Eliminierung von Zielen und die Ausnutzung von Schwächen ihrer Gegner. Viele von ihnen sind mysteriös, reserviert und arbeiten im Verborgenen, wobei sie Informationen, Kontakte und Blutverbindungen sorgfältig nutzen.

Assamiten zeichnen sich durch ihre Schnelligkeit, Geschicklichkeit und strategische Denkweise aus. Sie operieren oft als unabhängige Auftragnehmer oder als Teil kleiner, verschworener Zellen. Obwohl ihre

Loyalität selten an größere politische Strukturen gebunden ist, verfügen sie über starke interne Regeln und Traditionen, die das Überleben und die Effektivität des Clans sichern.

**Clanschwäche:** Die Assamiten wurden einst von den Tremere verflucht: Das Blut anderer Kainiten war für sie giftig, wodurch sie gezwungen waren, ausschließlich menschliches Blut zu konsumieren. Dieser Fluch ist mittlerweile gebrochen, doch die Erfahrung hat ihre Essgewohnheiten geprägt. Viele Assamiten entwickeln auch heute noch eine **starke Abhängigkeit oder Neigung**, Vampirblut zu trinken, was zu Kontrollverlust, innerer Unruhe oder erhöhtem Risiko von Diablerie führen kann.

### Giovanni

**Beiname:** Der Clan der Nekromanten

**Beschreibung:** Die Giovanni sind berüchtigt für ihre Nekromantie und ihre besondere Beziehung zum Tod und zur Unterwelt. Sie blicken auf eine lange Geschichte zurück — einst waren sie einfache Kaufleute, doch mit der Zeit entwickelten sie eine mit Leichen, Grabritualen und Blutmagie verbundene Kultur. Sie verstehen sich als Meister über Leben und Tod, mit Zugriff auf alte Geheimnisse, Macht über Geister und Einfluss durch Reichtum und Netzwerke. Ihre Mitglieder sind oft Geschäftsmänner, Adlige, Bürokraten oder einflussreiche Familienangehörige mit weitreichenden Verbindungen in die menschliche und vampirische Gesellschaft.

Giovanni sind in der Regel kühl, kalkulierend und exzellent organisiert. Familiäre Loyalität, innerer Zusammenhalt und Diskretion sind zentrale Werte. Sie nutzen ihre Fähigkeiten und ihr Wissen, um Macht hinter den Kulissen auszuüben, Informationen zu sammeln und ihre Ziele zu verfolgen — häufig ohne dass Außenstehende jemals von ihren wahren Absichten erfahren.

**Clanschwäche:** Der „Kuss“ eines Giovanni verursacht bei einem sterblichen Opfer **extreme Schmerzen** und richtet **doppelt so viel Schaden** an wie bei Vampiren anderer Clans — pro Punkt Blutentzug zwei Stufen tödlichen Schaden statt einem. Das macht es für Giovanni sehr schwierig, unauffällig unter Menschen zu bleiben oder regelmäßig unbemerkte Opfer zu finden. Viele Giovanni sind daher gezwungen, auf bereits Verstorbene, Blutbanken oder schwer identifizierbare Quellen zurückzugreifen.

## Jünger des Set

**Beiname:** Der Clan der Schlange

**Beschreibung:** Setiten sind Meister der Täuschung, Verführung, des Schattenhandelns und der dunklen Magie. Sie stammen ursprünglich aus Ägypten und sehen in ihrem vorsintflutlichen Gründer — dem Gott Seth — ihre ureigene Blutlinie und spirituelle Herkunft. Setiten wirken oft im Verborgenen, mischen sich in dunkle Kulte, okkulte Netzwerke und gesellschaftliche Unterströmungen ein — durch Intrigen, Bestechung, Verführung oder Manipulation.

Ihr Stil ist raffiniert und subtil: Sie setzen auf Charme und List, nicht auf rohe Gewalt. Verhandlungen, Erpressung, Schuldverhältnisse, schwarze Rituale oder das Spiel mit Geheimnissen und Verlockungen sind ihre Domäne. Sie agieren dort, wo dunkle Geheimnisse, Verfehlungen und Abhängigkeiten existieren — und wissen, wie man sie für sich nutzt.

**Clanschwäche:** Die Setiten leiden unter extremer **Licht- und Sonnenlichtempfindlichkeit**. Helles Licht — vor allem Sonnenlicht oder starke künstliche Beleuchtung — beeinträchtigt sie stark: Sonnenlicht verursacht typischerweise **doppelt so hohen Schaden** wie bei gewöhnlichen Kainiten, und selbst elektrisches helles Licht kann ihre Wahrnehmung stören und ihre Handlungen erschweren. Diese Schwäche

schränkt ihre Möglichkeiten deutlich ein — öffentliche Räume mit grellem Licht, lange Tageszeiten oder beleuchtete Veranstaltungsorte sind riskant und erfordern sorgfältige Planung und Vorsicht.

## Ravnos

**Beiname:** Der Clan der Illusionisten

**Beschreibung:** Die Ravnos sind Nomaden, wandernde Trickster und Meister der Täuschung. Ihre Spezialität ist die Disziplin **Chimerstry**, mit der sie Illusionen erzeugen und die Wahrnehmung anderer manipulieren können. Ravnos sind unberechenbar, geschickt und überlebensfähig, sie ziehen oft von Domäne zu Domäne und meiden feste Machtstrukturen. Ihre Existenz ist geprägt von Mobilität, List und der Fähigkeit, sich jeder Situation anzupassen.

Ravnos nutzen ihre Illusionskünste, um Gegner zu verwirren, Verbündete zu manipulieren oder ihre eigenen Spuren zu verwischen. Ihre Rolle passt besonders zu Geschichten über Flucht, Heimatsuche, Betrug und Abenteuer am Rande der vampirischen Gesellschaft.

**Clanschwäche:** Jeder Ravnos ist unbewusst dazu geneigt, sich Lastern, Versuchungen oder moralisch fragwürdigen Handlungen hinzugeben — dazu zählen etwa Glücksspiel, Diebstahl, Betrug, Lügen oder übermäßige Ausschweifungen. Immer wenn sich eine solche Gelegenheit bietet, muss der Ravnos einen Punkt Willenskraft ausgeben, um der Versuchung zu widerstehen. Misslingt dieser, wird er gezwungen, dem Impuls nachzugeben, selbst wenn dies riskant oder unklug ist. Diese Schwäche prägt das Verhalten des Clans stark und macht die Ravnos zu Außenseitern, die ständig zwischen Freiheit und Selbstkontrolle balancieren müssen.

## Anmerkung

Für das Live-Rollenspiel in der Präfektur Rhönmark sind standardmäßig nur Charaktere aus der Camarilla spielbar. Clans oder Charaktere, die normalerweise nicht der Camarilla angehören, dürfen nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Spielleitung gewählt werden.

Blutlinien, alte Clans wie die Salubri oder Kappadozianer, Ghule sowie andere

übernatürliche Wesen — darunter Werwölfe, Magier, Wechselbälger oder vergleichbare Kreaturen — dürfen nicht als Spielercharaktere gewählt werden. Eine Genehmigung solcher Charaktere als NSCs ist darüber hinaus möglich, wenn sie für die Handlung benötigt werden.

Diese Regelung dient der Spielbalance, der Übersichtlichkeit innerhalb der Domäne und der Sicherheit der Maskerade. NPCs oder Erzähler können solche Wesen darstellen, Spielercharaktere jedoch nur innerhalb der erlaubten Vorgaben.

## KAPITEL 3: CHARAKTERERSTELLUNG

Nachdem sich ein Spieler für die Veranstaltung angemeldet hat und sich einen Clan ausgesucht hat, beginnt er mit der Erstellung seines Charakters nach unten aufgeführten Regeln. Der fertige Charakter wird anschließend bei der Spielleitung zur Genehmigung eingereicht.


Bitte denkt daran, dass ausreichend Plätze für den ausgesuchten Clan vorhanden sein müssen, bzw. euer Konzept stimmig für einen Camarillafremden Clan sein muss. Camarillafremde Clans bedürfen einer ausdrücklichen Genehmigung.

*[Charakter Bogen herunterladen](#)*

Präfektur Rhönmark

# VAMPIRE

DIE MASKERADE



**Name:**  
**Spieler:**  
**Chronik:**

**Vorteile**

**Clan:**  
**Generation:**  
**Erzeuger:**

---

**Disziplinen**

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

**Disziplinen**

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

**Hintergründe**

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

\_\_\_\_\_ OOOOO

---

**Willenskraft**

○○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

**Menschlichkeit/Pfad**

○○○○○○○○○○○○

**Gesundheit**

Blaue Flecken

Verletzt -1

Schwer verletzt -1

Verwundet -2

Schwer verwundet -2

Verkrüppelt -5

Außer Gefecht

**Blutvorrat**

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Blut pro Runde: \_\_\_\_\_

**Clanschwäche**

**Erfahrung**

### **Name**

Denkt euch einen passenden Namen für euren Charakter aus. Bedenkt die Zeit, in der euer Charakter aufgewachsen ist und dass zu dieser Zeit eventuelle moderne Namen noch gar nicht existieren.

### **Spielername**

Tragt hier einfach euren realen Namen ein.

### **Clan**

Hier tragt ihr den Clan ein, für den ihr euch entschieden habt.

### **Status**

Hier gibt es maximal drei Optionen: Küken, Neugeborener oder Ancilla. Küken werden nur auf ausdrücklichen Wunsch vergeben, wobei ihr hier darauf achten müsst, einen weiteren Spieler an eurer Seite zu haben, der euren Erzeuger spielt. Ob ihr einen Neugeborenen oder Ancilla spielen dürft, entscheidet die SL.

### **Blutspunkte**

Die Anzahl der Blutspunkte und die Menge an Blut, die ihr pro Runde ausgeben dürft, richtet sich nach der Generation, die ihr mit dem passenden Hintergrund (Generation) erworben habt.

### **Menschlichkeit**

In jedem Vampir lebt das Tier, die unbändige Lust nach Blut und der Wille zu töten. Die Menschlichkeit gibt Aufschluss darüber, wie weit der Charakter seine Humanität noch erhalten hat.

Neugeborene starten mit einem Menschlichkeitswert von 7, Ancilla mit einem Menschlichkeitswert von 6, der im weiteren Verlauf der Charaktererstellung erhöht werden kann.

Wenn ihr einen Charakter mit weniger Menschlichkeit spielen möchtet, dürft ihr den Wert kostenlos verringern. Ein Wert unter 3 ist nicht zulässig, denn an diesem Punkt bist du dem Tier in dir verfallen.

Möchtet ihr nicht dem Pfad der Menschlichkeit folgen, sondern einem der anderen Pfade der Erleuchtung, besprecht ihr das bitte mit der Spielleitung.

### **Willenskraft**

Die Willenskraft ist ein Maß für die Selbstdisziplin und innere Stärke. Sie wird zur Abwehr verschiedener Disziplinen benötigt. Sie können außerdem verwendet werden, um einer Raserei zu widerstehen (mit Ausnahme von Brujah), eine bestehende Raserei zu unterbrechen oder Rötschreck zu widerstehen.

Jeder Charakter beginnt mit einem Wert in Willenskraft von 3, der im weiteren Verlauf der Charaktererstellung erhöht werden kann.

<b>Generation</b>	<b>Blutspunkte</b>	<b>Blut pro Runde</b>
13.	10	1
12.	11	1
11.	12	1
10.	13	1
9.	14	2
8.	15	3

### **Hintergründe**

Hintergründe sind verschiedene Vorteile, die euer Charakter besitzt und für sich nutzen kann. Zum Beispiel Generation, das euren Blutsvorrat erhöht und die Menge an Blutspunkten, die ihr innerhalb einer Kampfrunde nutzen könnt, oder Gefolgsleute, durch die ihr Diener oder Ghule erhaltet. Eine genauere Auflistung aller Hintergründe findet ihr weiter unten.

An diesem Punkt der Charaktererstellung erhaltet ihr 5 Hintergrundspunkte, die ihr frei auf die Hintergründe verteilen dürft.

### **Disziplinen**

Disziplinen sind die übernatürlichen Fähigkeiten, die jedem Vampir innewohnen. Je nach Clan habt ihr 3 verschiedene Clansdisziplinen zur Auswahl, auf die ihr die Disziplinspunkte verteilen dürft.

Jeder Charakter erhält 3 Disziplinspunkte zum Start. Jede Disziplin kann eine Stufe von 0 bis 5 besitzen. Bei 0 beherrscht ihr diese Disziplin nicht.

- Brujah:** Geschwindigkeit, Präsenz, Stärke  
**Gangrel:** Gestaltwandel, Seelenstärke, Tierhaftigkeit  
**Malkavianer:** Auspex, Irrsinn, Verdunklung  
**Nosferatu:** Stärke, Tierhaftigkeit, Verdunklung  
**Toreador:** Auspex, Geschwindigkeit, Präsenz  
**Tremere:** Auspex, Beherrschung, Thaumaturgie  
**Ventruue:** Beherrschung, Präsenz, Seelenstärke

Menschlichkeit	2 freie Zusatzpunkte (max Menschlichkeit 7)
Willenskraft	1 freier Zusatzpunkt
Hintergründe	1 freier Zusatzpunkt
Disziplinen	7 freie Zusatzpunkte

Clansdisziplinen der anderen sechs Clans außerhalb der Camarilla werden euch mitgeteilt, wenn ihr einen dieser Clans wählt und spielen dürft.

### **Freie Zusatzpunkte**

Freie Zusatzpunkte dienen dazu, dass du deinem Charakter einen Feinschliff verpassen kannst. Neugeborene erhalten 15 freie Zusatzpunkte, Ancilla erhalten 30. Diese können nach folgender Tabelle verteilt werden:

### **Hintergrundgeschichte**

Nachdem ihr nun alle eure Werte verteilt habt, geht es an die Substanz eures Charakters. Wir bitten alle Spieler, eine Hintergrundgeschichte zu schreiben und bei der Spielleitung abzugeben. Wenn ihr damit überfordert sein solltet, können wir euch Hilfestellung leisten oder ihr nehmt unseren Fragebogen zur Hilfe.

### **[Hier geht es zum Fragebogen](#)**

Sobald ihr diese Schritte durchgegangen seid, habt ihr euren Charakter erstellt und sobald er von der Spielleitung genehmigt wurde, seid ihr bereit für das Spiel.

## KAPITEL 4: WERTE

### Blut

Blut stellt die übernatürliche Quelle der Kraft eines jeden Vampirs dar, das ihn in seinem Unleben hält und ihn dazu befähigt, Dinge zu tun, die normalen Menschen verwehrt bleiben. Blut ist üblicherweise das einzige Nahrungsmittel, das ein Vampir zu sich nehmen kann. Für Kainiten ist das Trinken von Blut weit mehr als bloße Nahrungsaufnahme. Es ist ein intensives, berauschendes Erlebnis, das Macht, Kontrolle und tiefe Erregung vermittelt. Neben Schmerz ist es die einzige körperliche Empfindung, zu der Vampire überhaupt noch fähig sind.

Aus diesem Grund empfinden viele Kainiten den Akt des Trinkens nicht nur als notwendige Stärkung, sondern als etwas beinahe Heiliges. Es ist ein Moment, in dem sie ihre Existenz besonders stark spüren. Im Spiel wird dieses Bedürfnis durch sogenannte Blutspunkte dargestellt. Jeder Vampir verfügt über eine festgelegte Menge an Blutspunkten, die er in sich aufnehmen und halten kann. Zu Beginn eines Spielabends startet jeder Charakter mit seinem vollständig gefüllten Vorrat.

#### **Blutspunkte können im Spiel eingesetzt werden um:**

- Disziplinen einzusetzen.
- Schaden zu heilen

Um verbrauchtes Blut zurück zu bekommen, muss man neues Blut trinken. Blut kann aus der eigenen Herde stammen, von einem anderen Vampir oder aus der Bevölkerung der Stadt. Ein Mensch hat insgesamt zehn Blutspunkte. Man kann von jedem Menschen eine gewisse Menge an Blutspunkten entnehmen, ohne ihn damit dauerhaft zu schädigen. Er fühlt sich danach schwach, kommt aber wieder auf die Beine. Wenn man mehr trinkt, wird der Mensch wahrscheinlich sterben. Wenn ein Spieler frisches Blut braucht, muss er jagen gehen.

### *Die Jagd funktioniert folgendermaßen:*

Überall im Spielgebiet (eine passende Karte wird an den Spielabenden ausliegen) befinden sich Zettel an Straßenlaternen, an denen Zettel mit Kreisen in unterschiedlichen Farben kleben. Es gibt insgesamt 7 verschiedene Farben, die jeweils für einen bestimmten Clan stehen, also für deren Jagdgebiet, allerdings befinden sich die jeweiligen Farben immer in derselben Straße. Die jeweiligen Jagdgebiete stellen ingame die verschiedenen Stadtteile der Stadt dar, befinden sich ingame also nicht so nah beieinander. Auf der Rückseite der Zettel befinden sich darüber hinaus Zahlen, die die zugehörigen Laternen beziffern.

Außerdem wird es Kreise ohne Farben geben: Diese Zettel sind für jeden Clan zugänglich, da sie sich auf neutralem Jagdgebiet befinden.

Sobald ihr nun Jagen geht, sucht ihr passende Zettel und nehmt sie mit. Geht damit anschließend zu einer SL und übergebt ihr die mitgenommenen Zettel, die SL wird euch anschließend mitteilen, wie viele Blutspunkte ihr dafür erhaltet (Pro Zettel erhaltet ihr standardmäßig 1-3 Blutspunkte, wobei die SL eine Tabelle hat, um Willkür zu vermeiden), ihr könnt euch jedoch auch entscheiden, den Wert eines oder mehrerer Zettel zu verdoppeln, jedoch habt ihr den Menschen damit umgebracht und verliert einen Punkt in Menschlichkeit.

Ihr könnt auch Zettel mit den Farben anderer Clans mitnehmen, jedoch habt ihr damit im Jagdgebiet eines anderen Clans gejagt, was eventuelle Ingame-Konsequenzen mit sich ziehen kann. (Wie diese ausfallen, liegt in erster Linie daran, ob es der entsprechende Clan überhaupt mitbekommen hat und wie dieser anschließend darauf reagiert. Der entsprechende Clan könnte sich auch entscheiden, nichts zu unternehmen.)

Ventruer erhalten für diese Zettel darüber hinaus keine Blutspunkte, da sich in anderen Gebieten als ihrem eigenen, keine passende Nahrungsquelle befinden und ihr Clansnachteil so greift. (Wir sind uns darüber bewusst, dass

der Clansnachteil der Ventrue so eigentlich nicht funktioniert, doch können wir dem Clan auf diese Weise einen WIRKLICHEN Nachteil verpassen)

Üblicherweise soll nur ein Zettel von einer Laterne mitgebracht werden, es steht euch jedoch frei, mehrere mitzunehmen, allerdings bedeutet das, dass ihr zu oft am gleichen Ort getrunken habt und beobachtet wurdet. Dadurch habt ihr einen Maskeradebruch begangen, was mit der Vernichtung eures Charakters bestraft werden könnte.

Ihr könnt diesen Vorgang mit passenden Hintergründen (Kontakte oder Herde) umgehen. Entsprechende Regelungen dazu entnehmt ihr dem Kapitel für Hintergründe.

### Gesundheitsstufen

Werden Vampire verwundet, nehmen sie Schmerz grundsätzlich genauso wahr wie Sterbliche. Der Unterschied liegt weniger im Empfinden selbst als im Umgang damit. Ein Vampir weiß, dass selbst schwere Verletzungen in kurzer Zeit geheilt werden können, und verfügt über eine lange Existenz, in der Schmerz an Bedeutung verliert oder zur Gewohnheit wird.

Wie stark Schmerz im Spiel dargestellt wird, liegt im Ermessen des Spielers. Es kann ausgespielt werden, dass der Charakter unter Verletzungen leidet – oder dass er diese weitgehend ignoriert und als widerstandsfähig erscheint. Unabhängig davon dürfen jedoch die physischen Folgen von Schaden nicht übergangen werden. Zerstörte Muskeln, gebrochene Knochen oder schwer beschädigte Gliedmaßen schränken auch Vampire ein. Ist der Körper funktionsunfähig, kann er nicht eingesetzt werden, unabhängig von der Untoheit des Charakters.

Jeder Vampircharakter verfügt über insgesamt acht Gesundheitsstufen, die den aktuellen körperlichen Zustand widerspiegeln.

### Auswirkungen von Schaden

1	Blaue Flecken	Der Charakter hat lediglich leichte Verletzungen, <b>keine Abzüge</b>
2	Verletzt	Jeglicher Schaden, den du verursachst reduziert sich um <b>1</b>
3	Schwer Verletzt	Jeglicher Schaden, den du verursachst reduziert sich um <b>1</b>
4	Verwundet	Jeglicher Schaden, den du verursachst reduziert sich um <b>2</b>
5	Schwer Verwundet	Jeglicher Schaden, den du verursachst reduziert sich um <b>2</b>
6	Verkrüppelt	Jeglicher Schaden, den du verursachst reduziert sich um <b>5</b>
7	Außer Gefecht	Der Charakter ist <b>handlungsunfähig</b>
8	Starre/Tod	Je nach Art des Schadens ist der Charakter in <b>Starre oder tot</b>

### Willenskraft

Die Willenskraft gibt an, wie willensstark ein Charakter und wie unbeugsam seine Persönlichkeit ist.

Willenskraft ist nötig, um sich gegen geistige Einflüsse/Zwänge, wie dem Einsatz verschiedener Disziplinen, zu wehren.

Der Charakter startet jeden Abend mit seinem vollen Vorrat an Willenskraftpunkten.

### Menschlichkeit

Die Menschlichkeit eines Vampirs beschreibt, wie viel von seinem früheren, menschlichen Wesen trotz des Fluchs Kains noch erhalten

ist. Sie bestimmt, wie gut er den fremdartigen Trieben und Instinkten widerstehen kann, die mit seiner Existenz erwacht sind. Dieser Wert ist von zentraler Bedeutung: Mit jedem Verlust an Menschlichkeit löst sich der Charakter weiter von dem, was ihn einst menschlich gemacht hat. Am Ende dieses Weges steht ein entstelltes Wesen, dem jede Form menschlicher Empfindung fremd geworden ist.

Die meisten Vampire klammern sich verzweifelt an ihre verbleibende Menschlichkeit. Denn ihr Verfall hat einen hohen Preis: Je niedriger dieser Wert sinkt, desto leichter verfällt der Vampir der Raserei des inneren Tieres. Gerade in angespannten oder gefährlichen Situationen wird es immer schwerer, die eigenen Instinkte zu zügeln und die Kontrolle zu bewahren.

Vampire mit hoher Menschlichkeit wirken nach außen oft erstaunlich menschlich. Sie orientieren sich an Moralvorstellungen und empfinden Abscheu gegenüber grausamen oder unmenschlichen Taten. Sinkt die Menschlichkeit jedoch stark ab, wird der Charakter zunehmend kalt, brutal und enthemmt. Für solche Vampire stellen Gewalt und Grausamkeit kein moralisches Hindernis mehr dar.

Der entscheidende Unterschied liegt jedoch in der Ausgangslage: Ein Mensch kann sich grundsätzlich frei dafür entscheiden, moralisch zu handeln oder nicht. Ein Kainit hingegen ist seinem Wesen nach kein Mensch mehr. Er lebt außerhalb der menschlichen Gesellschaft und verliert zunehmend den Maßstab, an dem er sein Verhalten orientieren könnte. Entfernt er sich einmal von seinen verbliebenen menschlichen Eigenschaften, setzt häufig ein schleicher Verfall ein. Diese Abwärtsspirale wird mit jedem Schritt schwerer aufzuhalten, und ohne bewusste Selbstkontrolle droht der Vampir rasch zu einem kalten, gefühllosen Monster zu werden.


Abhängig von seiner aktuellen Menschlichkeit kann ein Charakter bestimmte Handlungen noch mit seinem Gewissen vereinbaren – oder eben nicht mehr.

Sinkt die Menschlichkeit eines Vampirs auf den Wert 0, ist er so weit entartet, dass er in keiner Gesellschaft mehr bestehen kann. Ein solcher Charakter gilt als unspielbar und muss die Domäne verlassen.

Menschlichkeit	Beschreibung	Menschlichkeit	Beschreibung
0	Monströs	6	Zurückhaltend
1	Entsetzlich	7	Normal
2	Bestialisch	8	Fürsorglich
3	Kalt	9	Mitfühlend
4	Gefühllos	10	Selbstaufopfernd
5	Abwesend		

Die Grenzen sind dabei nicht scharf gezogen. Nicht jeder Mensch besitzt automatisch ein hohes Maß an Menschlichkeit, und auch unter Sterblichen gibt es grausame, gefühlskalte Täter. Ebenso ist es möglich, dass ein Vampir in seinem Denken und Handeln menschlicher wirkt als so mancher Mensch.

Doch der Weg ist nicht zwangsläufig endgültig. Menschlichkeit kann auch wiedergewonnen werden. Erkennt ein Vampir seinen moralischen Verfall, kann er versuchen, bewusst gegenzusteuern. Dazu sind Handlungen nötig, die nach menschlichen Maßstäben als moralisch hochstehend gelten: einem Feind Gnade zu erweisen,



anderen Kainiten ohne Eigennutz zu helfen oder sich selbstlos für ein Ziel einzusetzen, das einem guten Zweck dient. Solche Taten können dem Vampir helfen, den Kontakt zu seiner verlorenen Menschlichkeit wiederzufinden. Hält ein Spieler eine Aktion für geeignet, diesen Wert zu verbessern, teilt er dies der Spielleitung mit, die letztlich entscheidet, ob eine Erhöhung gerechtfertigt ist.

Menschlichkeit – oder ihr Verlust – ist ein zentraler Bestandteil des vampirischen Wesens. Der Grad der verbliebenen Verbindung zur eigenen Menschlichkeit prägt Denken, Handeln und Auftreten eines Vampirs nachhaltig. Es liegt an den Spielern, dieses Element auch im Rollenspiel konsequent darzustellen. Sinkt die Menschlichkeit, sollte sich das Verhalten des Charakters sichtbar verändern und unmenschlicher werden – bis möglicherweise ein mühsamer Weg zurück eingeschlagen wird. Genau hier liegt eine wichtige rollenspielerische Aufgabe, die den Figuren Tiefe, Glaubwürdigkeit und Leben verleiht.

## KAPITEL 5: REGELN

Jedes gesellschaftliche Spiel braucht Regeln, um einen reibungslosen Ablauf zu garantieren. In den folgenden Absätzen findet ihr alles Notwendige, um für einen Kampf oder verschiedene gesellschaftliche Szenen vorbereitet zu sein.

### Kampf

Auch wenn Vampire vorrangig ein Rollenspiel ist, bei dem es um gesellschaftliche Normen und Ambiente geht, kann es unter Umständen zu Kämpfen kommen. Da wir Nachts spielen und Kämpfe im Freien stattfinden sollen (innerhalb des Spielorts werden Kämpfe grundsätzlich NICHT ausgetragen, da die Gefahr auf Verletzungen oder Sachbeschädigung einfach zu hoch ist!), sowie verschiedene Disziplinen wie Geschwindigkeit sonst nicht darstellbar wären, werden Kämpfe nicht als eine Form des Showkampfes ausgetragen, sondern unter Regeln und einem Initiativesystem.

### Initiative

Die Initiative, also wer in welcher Reihenfolge handeln darf, bestimmt sich vor allem daran, wie viele Punkte du in der Disziplin Geschwindigkeit besitzt. Sobald ein Kampf beginnt, wird eine SL laut "KAMPF!" ausrufen, gefolgt von der Ansage, welche Geschwindigkeitsstufe nun handeln darf. Zu Beginn ruft die SL also "Geschwindigkeit 5" und zählt anschließend 5 Sekunden runter, in der du, insofern du die passende Geschwindigkeitsstufe besitzt, eine Aktion ausführen darfst. Alle anderen Spieler dürfen sich in dieser Zeitspanne nicht bewegen.

Sobald die 5 Sekunden abgezählt wurden, sagt die SL die nächste Geschwindigkeitsstufe an und wiederholt den Ablauf. In allen nachfolgenden, nach deiner, darfst du Blutspunkte ausgeben, um erneut zu handeln, musst jedoch die Regeln zum Ausgeben von Blutspunkten weiter unten beachten.

Sobald Geschwindigkeit 1 durchgeführt wurde, wird die SL "Geschwindigkeit 0" ausrufen, wobei nun alle Charaktere handeln dürfen, inklusive der, die zuvor durch ihre Geschwindigkeit handeln durften.

### Blutspunkte im Kampf

Wann immer du im Kampf Blutspunkte aus gibst, um Disziplinen einzusetzen, musst du beachten, wie viele Blutspunkte du pro Runde überhaupt ausgeben kannst. Eine Runde beträgt im Kampf den gesamten Zeitraum von Geschwindigkeit 5 bis Geschwindigkeit 0. Sobald du in diesem Zeitraum die maximalen Blutspunkte pro Runde ausgegeben hast, musst du bis zur nächsten Runde warten, bis du erneut Blutspunkte einsetzen kannst. Wie viele Blutspunkte du pro Runde ausgeben kannst, kannst du der Tabelle im Hintergrund "Generation" entnehmen.

### Schaden

Wie viel Schaden dein Charakter mit verschiedenen Angriffen anrichtet, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Natürlich daran, was für eine Art von Angriff du ausgeübt hast, als auch daran, wie viele Stufen du in der Disziplin Stärke besitzt (nur bei Nahkampfangriffen!). Da wir in unserem Regelwerk auf Attribute und Fertigkeiten verzichten, haben alle Waffen und Angriffe einen festen Grundschaten. Wie hoch dieser ist, könnt ihr den folgenden Tabellen entnehmen.

**Grundsätzlich gilt:** Immer, wenn du einen Angriff ausführst, sagst du hörbar die Menge an Schaden, die du anrichtest, gefolgt von der Schadensart an. Schlägst du also zum Beispiel mit den Klauen aus Gestaltwandel 2 zu, sprichst du die Worte "2 SCHWER!" laut aus.

### Waffenlose Angriffe

Damit sind körperliche Angriffe gemeint, bei denen ihr vollständig auf den Einsatz von Waffen verzichtet.

**WICHTIG:** Bei Faustschlägen wird unter keinen Umständen mit wirklicher Kraft zugeschlagen, noch mit geschlossener Faust. Es wird locker, wenn auch spürbar, mit der flachen Hand "zugeschlagen". Die Intensität gilt natürlich auch für Tritte.

Art der Waffe	Schaden	Schadensart
Faustschläge / Fußtritte	1	Schlag

### **Nahkampfwaffen**

Hierbei sind alle Waffen gemeint, die mit Muskelkraft geführt werden.

**WICHTIG:** Wie in jedem Liverollenspiel sind auch bei Vampire Live nur sogenannte Polster- oder LARP-Waffen erlaubt. Alle Waffen werden im Vorfeld von uns geprüft und zugelassen. Waffen, die wir für bedenklich halten, werden nicht für die Spielrunde zugelassen.

Art der Waffe	Schaden	Schadensart
Totschläger	1	Schlag
Knüppel	2	Schlag
Messer	1	Tödlich
Schwerter/ Degen/Säbel	2	Tödlich
Axt	2	Tödlich
Pflock	1	Tödlich

### **Fernkampfwaffen**

Jegliche Waffen, die aus der Entfernung abgefeuert werden, wobei klassische Projektil- sowie Schusswaffen gemeint sind.

**WICHTIG:** Bei LARP-Bögen darf die maximale Zugkraft von 25 Pfund nicht überschritten werden. Schusswaffen haben in unserer Chronik ihre eigene Regelung: Auch wenn wir Spielabende polizeilich anmelden, hat niemand

von uns Lust darauf, die Nachbarschaft in Angst und Schrecken zu versetzen, weil Spieler meinen mit realistisch aussehenden Waffen herumfuchteln zu müssen und die Polizei schließlich doch noch anrückt. Aus diesem Grund sind alle realistisch aussehenden Waffen strengstens untersagt. Zugelassen sind "Schusswaffen", die deutlich als Spielzeugwaffen zu erkennen sind. NERF-guns, Wasserpistolen oder Ähnliches. Faschingswaffen mit einer roten Mündung reichen nicht aus, da man diese in der Dunkelheit eventuell trotzdem nicht sehen kann.

Art der Waffe	Schaden	Schadensart
Bögen & Armbrüste	2	Tödlich
Revolver/Pistolen	2	Tödlich
Maschinenpistolen	3	Tödlich
Gewehre	4	Tödlich
Schrotflinten	5	Tödlich

Folgende Regel gilt für Angriffe jeglicher Art: Sollte ein Schlag den Kopf des anderen Spielers treffen, gilt dieser als unwirksam und der Kampf wird kurzzeitig unterbrochen, um nach dem Spieler zu sehen, der am Kopf getroffen wurde.

### **Schadensarten und Gesundheitsstufen**

In Rollenspielsystemen der World of Darkness wird grundsätzlich zwischen drei verschiedenen Arten von Schaden unterschieden:

- **Schlagschaden:** Schaden, der dich nicht umbringen wird wie Faustschläge oder Fallschaden aus geringen Höhen
- **Tödlicher Schaden:** Schaden, der für Vampire weiterhin nicht tödlich ist, jedoch deutlich langsamer heilt wie Schaden von Schwertern oder Schusswaffen
- **Schwer heilbarer Schaden:** Schaden, der für deinen Charakter deutlich gefährlicher ist und zur endgültigen Vernichtung führen kann wie Feuer, Sonnenlicht oder übernatürliche Waffen wie die Krallen von Werwölfen oder Gangrel.

Bei Gesundheitsstufen bauen die Schadensarten aufeinander auf. Wenn ihr bereits 5 Schlagschaden erhalten habt und nun 2 tödlichen Schaden genommen habt, werden die ersten zwei Kästchen der Gesundheitsstufen von Schlagschaden zu tödlichem, anstatt drauf gerechnet. Ihr habt in diesem Fall also keine 7 Kästchen Schaden, sondern 5 Kästchen Schaden, 2 davon tödlich. Das Gleiche gilt für schwer heilbaren Schaden, der Schlag- und tödlichen Schaden ersetzt. Dabei werden grundsätzlich "geringere" Schadensarten durch schwerere ersetzt, nicht umgekehrt. Habt ihr also 5 tödlichen Schaden und erhaltet 2 Schlagschaden, merkt ihr euch diese 2 Schlagschaden nur, sie werden erst wichtig, wenn sie die schwerwiegenden Schadensarten übertreffen, also wenn ihr in diesem Beispiel auf insgesamt 6 Schlagschaden kommt.

Die Abzüge der verschiedenen Kästchen der Gesundheitsstufen gelten grundsätzlich für den höchsten Schaden, den du genommen hast. Es spielt also keine Rolle, ob du 4 Schlagschaden, tödlichen Schaden oder schwer heilbaren Schaden hast und wie viele Kästchen darunter durch schweren Schaden belegt sind, du erleidest nur die Auswirkungen der vierten Gesundheitsstufe an Schaden (in diesem Beispiel -2 Schaden, den du anrichtest)

Was passiert, wenn du die 8. Stufe an Schaden erreicht hast, hängt von der Art des Schadens ab, mit der diese Stufe gefüllt wurde.

**Schlag- und tödlicher Schaden:** Starre  
**Schwer heilbarer Schaden:** Unwiderruflicher Tod deines Charakters

Wie lange dein Charakter benötigt, um verschiedene Schadensarten zu heilen und wie lange du dich in Starre befindest, wenn du 8 Stufen Schlag- oder tödlichen Schaden erhalten hast, erfährst du in den Abschnitten Heilung sowie Starre.

## Soaking

Schaden ist nicht immer gleich Schaden. Du hast grundsätzlich die Möglichkeit Schaden, den du erhältst, zu reduzieren, wobei die Menge davon abhängt, was dein Charakter trägt, ob er Seelenstärke als Disziplin besitzt und um welche Art von Schaden es sich handelt.

Die verschiedenen Schadensarten werden auf folgende Weisen reduziert:

Schlagschaden	Erhaltener Schaden - (Seelenstärke + Rüstungswert)
Kann auf diese Weise immer soaked werden	
Tödlicher Schaden	Erhaltener Schaden - (Seelenstärke + Rüstungswert)
Kann nur soaked werden, wenn man eine Rüstung trägt	
Schwer heilbarer Schaden	Erhaltener Schaden - Seelenstärke
Rüstung reduziert den erhaltenen Schaden nicht	

Charaktere ohne Seelenstärke, ohne Rüstung und/oder Seelenstärke können eintreffenden Schaden nicht reduzieren und müssen die volle Wucht des Angriffs hinnehmen.

## Rüstung

Je nach Rüstung erhöht sich natürlich auch der Wert, mit dem ihr Schaden reduzieren könnt. Wenn dein Charakter eine Rüstung tragen soll, musst du das natürlich auch als Verkleidung darstellen. Natürlich müsst ihr kein Vermögen ausgeben, um entsprechende Rüstung zu besitzen (kaum jemand kann sich eine authentische Ritterrüstung leisten... geschweige denn tragen), doch solltest du dein Bestes geben, die Rüstung so gut es geht darzustellen.

Abgesehen davon muss dein Charakter auch über finanzielle Ressourcen verfügen, um eine entsprechende Rüstung zu besitzen (oder eine gute Erklärung haben, weshalb er sie besitzt). Manche Rüstungen machen deinen Charakter darüber hinaus unbeweglicher, was dazu führt, dass er weniger Schaden anrichtet, solange er einen bestimmten Wert in der Disziplin Stärke nicht besitzt. In der Tabelle wird in der Spalte Schadensmalus zunächst der Wert angegeben, den du von deinem angerichteten Schaden abziehst, gefolgt vom nötigen Wert in Stärke, den wir hier in Klammern angeben:

Art der Rüstung	RW	Malus
Verstärkte Kleidung	1	0 (0)
Kevlar T-Shirt	2	0 (0)
Schusssichere Weste	3	0 (0)
Polizei Kampfanzug	4	-1 (2)
Lederrüstung/ Kettenhemd	3	-1 (2)
Schuppenrüstung	4	-2 (3)
Vollplatte	5	-3 (4)

## Heilung

Die verlorenen Gesundheitsstufen können durch Blut geheilt werden. Ein Charakter kann pro Minute einen Punkt Schlagschaden mit einem Punkt Blut heilen. Der Blutpunkt wird dadurch verbraucht. Tödlicher Schaden benötigt ebenfalls einen Punkt Blut, dauert jedoch eine Stunde pro Schadensstufe. Dieser Vorgang sollte so gut es geht ausgespielt werden, z.B. durch hinsetzen, langsames Atmen und konzentrieren.

Schwer heilbarer Schaden ist so gravierend, dass er nicht so einfach geheilt werden kann. Pro Schadensstufe an schwer heilbaren Schaden, die du heilen möchtest, musst du eine Woche und 5 Blutpunkte investieren, wodurch es unmöglich wird, diese Art von Schaden während des Spielabends zu heilen.

Im Kampf kann nicht geheilt werden, auch nicht wenn die Kämpfer sich für ein paar Sekunden abwartend gegenüberstehen. Erst wenn der Kampf tatsächlich unterbrochen wird und etwas anderes in den Vordergrund tritt, als Schläge auszutauschen, kann der Vampir die nötige Konzentration aufbringen, um sich zu heilen.

## Pflocken

Einen Vampir zu pflocken ist wohl die schnellste Möglichkeit, um ihn auszuschalten. Um das zu tun, musst du eine LARP-Waffe einsetzen, die nach etwas hölzernem aussieht, im Optimalfall einen LARP-Pflock, da diese üblicherweise keinen festen Kern besitzen. Der Pflock muss dann locker in Richtung der Brust des Spielers gedrückt werden (unter KEINEN Umständen fest zustechen!) und wie bei allen Angriffen der Schaden angesagt werden. Pflocke haben einen Grundscha-den von 1 Tödlich (zzgl. Wert in der Disziplin Stärke). Nach Abzug von eventueller Rüstung und Seelenstärke muss mindestens ein Schadenspunkt übrig bleiben, sonst ist der Versuch fehlgeschlagen. War der Angriff erfolgreich, bohrst du dem Vampir den Pflock ins Herz und er fällt sofort in Starre. Der entsprechende Spieler darf sich dann nicht mehr bewegen oder sprechen, bis der Pflock entfernt wird.

## Blutverstärkung

Es ist jederzeit möglich Blut auszugeben, um die körperlichen Fähigkeiten des Charakters zu erhöhen. Pro Blutspunkt, den man ausgibt, kann man die Stärke des Charakters für eine einzelne, körperliche Handlung erhöhen, als wenn er die Disziplin Stärke besitzen würde. Dabei muss jedoch darauf geachtet werden, wie viel Blut pro Runde ausgegeben werden kann. Der Einsatz der Blutverstärkung ist nicht kumulativ, womit die 10. bis 13. Generation maximal einen Punkt Stärke erhalten kann, die 9. 2 Punkte und die 8. 3 Punkte

## Sonnenlicht

Auch wenn diese Gefahr während des Spielabends kaum gegeben ist, so müssen wir trotzdem die größte Gefahr der Vampire ansprechen: Die zerstörerische Macht der Sonne. Wenn ein Vampir mit einem beträchtlichen Teil seines Körpers der Einwirkung von Sonnenlicht ausgesetzt ist, hat er 30 Sekunden Zeit, sich vor ihr zu verstecken, bevor er vernichtet wird und entsprechend tot ist. Jeder Punkt in der Disziplin Seelenstärke erhöht diese Dauer um weitere 30 Sekunden, womit normale Charaktere, die niemals jemanden diableriert und auf diese Weise die 7. Generation oder besser erreicht haben und so höhere Stufen in Seelenstärke erreichen konnten, nach spätestens 3 Minuten in praller Sonne ein qualvolles Ende finden und nur ein Häufchen Asche von ihnen übrig bleibt.

## Starre

Ein Vampir ist dann in Starre, auch Torpor genannt, wenn er kein Blut mehr hat oder wenn er 8 Stufen Schlag- oder tödlichen Schaden erhalten hat. Man ist sich im Torpor seiner Umgebung noch bedingt bewusst, ist aber handlungsunfähig. Um jemanden aus der Blutarmutstarre zu befreien, muss man ihm mindestens 1 Blutpunkt einflößen. Wenn das Blut im Körper des Kainiten ist, wacht er im Verlauf der nächsten Viertelstunde langsam auf. Wie er sich danach benimmt, hängt davon ab, wie viel Blut man ihm gegeben hat. Wenn es nicht mindestens drei Blutpunkte waren, verfällt er in Raserei. Waren es so viele oder mehr, dann fühlt sich der wieder erwachte noch eine Weile benommen und antriebslos.

Wenn ein Charakter in Torpor fällt, weil er acht oder mehr Stufen Schlag- oder tödlichen Schaden erlitten hat, dann sieht die Sache schwieriger aus. Durch Schaden ausgelöste Starre kann nicht durch das Verabreichen von Blutpunkten beendet werden, der Charakter muss stattdessen für eine bestimmte Zeit in der Starre ausharren, bevor er wieder aus ihr erwacht. Die Dauer hängt vom Menschlichkeitswert ab, den der Charakter derzeit hat: Je niedriger die Menschlichkeit,

desto länger hält die Starre an.

Menschlichkeit	Dauer der Starre
10	15 Minuten
9	30 Minuten
8	1 Stunde
7	3 Stunden
6	1 Monat
5	3 Monate
4	6 Monate
3	1 Jahr
2	3 Jahre
1	10 Jahre
0	100 Jahre+

Sobald der Charakter aus einer Starre, die durch Schaden verursacht wurde, erwacht, darf er sich zwei Stufen Schaden abstreichen, womit er auf 6 Schadensstufen kommt.

## Vernichtung

Es gibt verschiedene Umstände, unter denen der Charakter seinen endgültigen Tod erfährt. Sobald einer dieser Dinge auftritt, ist der Charakter vernichtet und scheidet aus dem Spiel aus. Der Spieler kann sich dann natürlich einen neuen Charakter erstellen, auch am selben Abend. Hierbei wird dann auf den Anspruch auf ausgefeilte Kostümierung verzichtet, da niemand ständig ein Outfit für einen Ersatz Charakter mit zum Spieleabend bringt, auch wenn das natürlich sehr löblich wäre. Wenn man also vorher einen Toreador gespielt hat und dieser dann am Abend stirbt, erwartet niemand, super hässlich ins Elysium zu kommen, wenn ihr euch als nächstes für einen Nosferatu entscheidet. Zum nächsten Spieleabend wird dann aber wieder eine vernünftige Kostümierung erwartet.

### **Vernichtet ist der Charakter unter folgenden Umständen:**

- Wenn er enthauptet wird
- Sämtliche Gesundheitsstufen mit schwer heilbaren Schaden belegt sind
- Er zu lange dem Sonnenlicht ausgesetzt war
- Er verbrennt
- Er diableriert wird
- Ihm das Herz entfernt wird (außer unter dem Einsatz von Serpentis)

### **Raserei**

Vampire werden wie die Sterblichen auch von ihren Instinkten gelenkt. Aber ihre Instinkte sind die eines Jägers, nicht eines Sammlers. Vampire stehen in der Nahrungskette über den Menschen. Früher, als die Vampire noch relativ offen über ihre Gebiete herrschen konnten war das weniger problematisch, aber in der heutigen Zeit ist ein Großteil der vampirischen Macht Vergangenheit und die Kainiten schwanken zwischen kühler Selbstkontrolle und den Leidenschaften ihres inneren Tieres. Die Gewalttätigkeit des Tieres hat zwar auch Vorteile für den Vampir, aber sie bringen ihn heutzutage auch leicht in Gefahr und er sollte sie besser im Zaum halten. Wenn ein Vampir den ständigen Kampf gegen sein Tier verliert, gehen die Ausmaße der Raserei weit über das hinaus, was normale menschliche Wut vermag.

### **Auslöser**

Ein Vampir geht durch verschiedene Situationen in Raserei, zum Beispiel, wenn sich nur noch wenig Blut im Vorrat befindet und er weiterhin Disziplinen wirkt. Für jeden Einsatz von Blutpunkten ab einem Vorrat von 4 muss der Charakter einen Willenskraftpunkt ausgeben oder verfällt in Raserei. Beispiel: Ein Charakter geht mit 4 Punkten im Blutvorrat in den Kampf und gibt nun Blut aus, um durch Geschwindigkeit eine weitere Aktion zu erkaufen, muss er zudem einen Punkt Willenskraft aufgeben oder verfällt sonst in Raserei.

Außerdem muss ein Charakter Willenskraft ausgeben, wenn er gereizt wird oder mit Irrsinn

1 belegt wird, wenn er ohnehin schon sauer ist. Auch hier verfällt der Charakter in Raserei, wenn er keinen Willenskraftpunkt ausgeben möchte.

Raserei kann auch durch Wut allgemein ausgelöst werden und in einem großen vampirischen Zornausbruch münden. Es gibt viele Faktoren, die der zündende Funke sein können, je nach Charakter. Meist aber handelt es sich um Erniedrigung oder Spott.

Die Raserei ist eine blinde Wut und dem Betroffenen ist jede noch so unmoralische, psychotische oder riskante Verhaltensweise zuzutrauen. Er verhält sich wie ein Tier und will nur seine Bedürfnisse befriedigen. Was das ist, hängt vom Auslöser ab. Wenn die Raserei durch eine Person ausgelöst wurde, kann die Raserei einen berserkerhaften Angriff bedeuten, bis der Auslöser vernichtet ist. Ist keine Person als Auslöser aus zu machen, kann der Charakter jeden anderen in der Nähe angreifen oder sonst wie einen wahnsinnigen, zerstörerischen Anfall haben. Wenn Blut verfügbar ist, wird der Rasende sich auf die

Blutquelle stürzen und trinken, bis das Opfer tot ist, sogar über seinen Blutsvorrat hinaus. Wenn kein Blut da ist, könnte der Charakter auf der Suche danach losstürmen und jeden aus dem Weg räumen, der ihn aufhalten will. Er wird zuerst seine Feinde angreifen, aber wenn keine da sind, entlädt sich seine Wut gegen die Freunde.

Ein Charakter in Raserei macht im Kampf immer einen Schadenspunkt zusätzlich. Außerdem ist er immun gegen Röttschreck, Präsenz und Beherrschung.

Es gibt folgende Möglichkeiten um einen rasenden Vampir wieder zu beruhigen:

- Wenn der Auslöser für die Raserei beseitigt ist
- Der Vampir ausgeschaltet wird
- Das Lied der Ruhe (Disziplin Tierherrschaft) auf ihn angewendet wird

Jeglicher Anflug von Raserei kann mit einem Willenskraftpunkt gestoppt werden, ist dann

allerdings nicht immun, um eventuell doch noch in Raserei zu verfallen.

Brujah müssen grundsätzlich zwei Willenskraftpunkte ausgeben, um sich gegen eine Raserei zu wehren.

### Rötschreck

Rötschreck ist eine Situation, die der der Raserei sehr ähnlich ist. Allerdings unterscheidet sie sich essentiell dadurch, dass es sich hierbei um eine instinktive, tiefgreifende Furcht vor Feuer handelt und beim Ausbruch dafür sorgt, dass der Charakter so schnell wie es geht versucht, sich von der Quelle des Rötschrecks zu entfernen. Der maximale Vorrat an Willenskraftpunkten gibt hier an, wie groß die Flamme sein muss, damit sie beim Charakter Rötschreck auslöst. Nähert man sich der Quelle, kann man einen Willenskraftpunkt ausgeben, um sich eine Minute in dessen Gegenwart aufzuhalten, fühlt sich jedoch weiterhin unwohl.

Hier ein paar Beispiele, in welchen Kategorien man sich mit welchen Willenskraftwerten bewegt:

Willenskraft	Größe der Flamme
9	Mitten in einem brennenden Gebäude
7	Direktes Sonnenlicht
5	Indirektes Sonnenlicht
3	Kerze

Im Falle einer Kerze wird man nicht gleich panisch davonlaufen, aber einen gesunden Abstand einnehmen. Bei allem darüber verfällt der Charakter in panische Angst und wird alles dafür tun, um zu fliehen, eventuell sogar in Raserei verfallen.

### Diablerie

Diablerie bedeutet, die Seele eines anderen Vampirs auszutrinken. Man trinkt dazu sein

Blut, so wie man es auch bei einem Menschen tun würde. Die Diablerie ist vollendet, wenn das gesamte Blut ausgesaugt wurde. Diablerie hat einige positive Seiten. Erstens kennen Kainiten kein Blut, das so herrlich schmeckt, wie das ihrer Mitkainiten. Kein Mensch könnte jemals ein so schmackhaftes Blut erzeugen. Das Beste aber ist, dass wenn der Diablierte eine niedrigere Generation hat, als man selbst, die Diablerie dazu führt, dass sich die eigene Generation permanent um eine Stufe verbessert. Ein Diablerist ist anhand seiner Aura zu erkennen, die ab dem Zeitpunkt seiner Tat von schwarzen Streifen durchzogen wird.

Warum ist das schlecht? Diablerie ist in der Camarilla fast immer ein todeswürdiges Verbrechen. Diablerie an einem Camarilla-Vampir bedeutet das Todesurteil, wenn die Tat bekannt wird. Wird ein Vampir diabliert, der nicht zur Camarilla gehört, kann die Strafe milder ausfallen. Es hängt dann meist von der Position des Täters und der Person des Opfers ab.

### Blutsband

Das Blut der Vampire hat auf seinesgleichen eine ganz besondere Wirkung. Wenn ein Kainit das Blut eines anderen trinkt, dann werden dadurch seine Gefühle für den Spender zum positiven hin beeinflusst. Dieser Effekt ist am Anfang nur ganz leicht und äußert sich nur in einem freundschaftlichen Gefühl dem Blutsgeber gegenüber. Wenn man aber das Blut über einen längeren Zeitraum weiter trinkt, dann entwickelt man sich unaufhaltsam zu einem Sklaven des anderen.

#### *Das Erschaffen des Bandes*

Das Blutsband entsteht, wenn ein Charakter wenigstens einmal Blut von einem anderen Charakter in sich aufgenommen hat (mindestens 1 BP).

Umso öfter der Vampir vom anderen Blut trinkt, desto stärker wird das Blutsband.

### **Blutsband Stufe 1**

Der Vampir hat einmal getrunken und fühlt sich nun zum Meister hingezogen. Er kann sich den Anweisungen seines Meisters aber noch ohne weiteres widersetzen. Erfüllt aber normale Bitten, wie die eines sehr guten Freundes, die seiner Grundeinstellung nicht widersprechen.

### **Blutsband Stufe 2**

Nach dem zweiten Mal trinken entwickelt der Sklave etwas in Bezug auf den Meister, was dem menschlichen Gefühl der Liebe gleichkommt. Der Sklave wird jetzt alle Anweisungen durchführen, die ihn nicht in unmittelbare Lebensgefahr bringen oder seinen innersten Werten widersprechen. Er kann sich gegen alle anderen Befehle wehren, indem er einen Willenskraftpunkt ausgibt.

### **Blutsband Stufe 3**

Ab dem dritten Trunk unterwirft sich der Sklave seinem Meister vollkommen und führt ausnahmslos alle Befehle aus, sogar wenn der Befehl Selbstmord bedeutet. Ein Blutsband dieser Stufe löscht alle anderen Blutsbänder aus, die eventuell noch auf dem Charakter liegen.

Um einem anderen Spielercharakter ein Blutband zu geben, muss man ihn also dazu bringen, vom eigenen Blut zu trinken. Auf der ersten Stufe ist das noch relativ leicht. Zumindest ergeben sich schnell Situationen, in denen ein anderer Spieler dankbar ist für ein kleines bisschen Blut, z.B. wenn er dringend geheilt werden muss oder wenn man ihn aus der Starre holt. Ihn zur zweiten Stufe zu bringen, kann dann schon schwieriger sein.

Um das Blutsband zu steigern, muss das Opfer an direkt aufeinanderfolgenden Abenden Blut vom Meister zu trinken bekommen.

Wenn ein Charakter ein Blutsband besitzt, muss der Meister das Band jeden zweiten Spielabend erneuern, indem er dem Gebundenen einen Blutpunkt einflößt. Wenn der Blutnachschieb

ausbleibt, dann sinkt das Blutsband um eine Stufe pro Abend. Setzt der Nachschub wieder ein wenn, die Stufe schon gesunken ist, dann wird sie durch den neuen Nachschub auf dem aktuellen Niveau stabilisiert. Danach kann man die Stufe wieder steigern.

### **Die Macht des Bandes**

Die Stärke des Bandes liegt in den Emotionen, die es hervorruft. Der Gebundene sieht den Vampir, an den er gebunden ist, als zentrale Figur in seinem Unleben an und ist geradezu besessen von ihm. Auch wenn er seinen Herrscher verabscheut, wird er alles tun, wozu das Band ihn bringen kann. Es ist sogar recht wahrscheinlich, dass der Gebundene zumindest verstandesmäßig begreift was mit ihm geschieht, aber er ist völlig unfähig, etwas dagegen zu unternehmen.

Blutsgebunden zu sein gleicht in etwa dem sterblichen Zustand des Verliebtseins, es ist zumindest das, was bei einem Vampir diesem Gefühl am nächsten kommt. Der Charakter weiß vielleicht, dass er verliebt ist und hasst sich möglicherweise selbst dafür, aber das ändert nichts an seinen Gefühlen, noch hält es ihn davon ab, für den Geliebten Dinge zu tun. Das Blutsband ist eine allumfassende Besessenheit in Bezug auf eine Person, eine Obsession, die den Betroffenen fest im Griff hat.

Das Blutsband gibt dem Meister die Möglichkeit, den Sklaven mittels Beherrschung ohne Blickkontakt zu befehligen. Solange der Sklave die Worte des Meisters hören kann, kann er auch beherrscht werden.

Das Blutsband dient dem Meister auch (nicht immer) Einblick in die Gefühle seines Sklaven zu nehmen und er ist sogar in der Lage, dessen Aufenthaltsort zu erfahren, wenn das Band schon lange genug besteht.

Ein mit der dritten Stufe gebundener Charakter ist immun gegen Beherrschung wenn die Beherrschung ihn dazu bringen soll, etwas gegen seinen Meister zu unternehmen. Das Blutsband zählt immer vor der Beherrschung.

## Blutsbande bei Ghulen

Bei Ghulen funktioniert das Blutsband anders, als bei Kainiten, da sie noch normale Sterbliche mit einem funktionierenden Körper und sterblichen Gefühlen sind. Für einen Ghul ist das Blutsband nicht ein plötzlich einsetzender Gefühlswechsel hin zu Liebe für den Blutgeber, sondern ein langsames Hinabgleiten in einen Wirbel der Gefühle.

Nach dem ersten Mal hat ein Ghul starke Gefühle für den Spender und viele wollen ein zweites Mal trinken. Nach dem zweiten Mal steht der Ghul schon unter der rein gefühlsmäßigen Kontrolle des Spenders, d.h. der Vampir kann ihm Gefühle einreden, aber keine Gedanken. Ein drittes Mal Blut zu trinken bedeutet für den Ghul, dass er jetzt auf die Befehle des Meisters hört. Der Meister ist jetzt für ihn das Zentrum seines Lebens und er wird fast jeden seiner Fehler zu entschuldigen suchen. Trotzdem kann er sich auch jetzt noch vom Blutsband befreien, indem er sich weigert, Blut zu trinken. Allerdings muss der Ghul auf der dritten Stufe des Blutsbands jedes Mal, wenn er sich weigert zu trinken, zwei

Willenskraftpunkte opfern.

Für jeden Monat, den ein Ghul kein Blut von seinem Blutsbindenden Spender trinkt, sinkt das Blutsband um eine Stufe.

Das Leben eines Ghuls wird dadurch auf übernatürliche Weise verlängert. Er wird resistent gegen Gifte und Krankheiten und altert weit langsamer. Außerdem kann ein Ghul Disziplinen lernen. Für all diese Effekte muss ein Ghul vampirisches Blut in seinen Adern haben. Sollte ihm das Blut ausgehen, verliert er temporär seine übernatürlichen Vorzüge und altert auf einem Schlag nach.

Ein Ghul verbraucht alle 4 Wochen einen Blutspunkt plus Blut, welches er für Heilung oder Disziplinen ausgibt.

## KAPITEL 6: HINTERGRÜNDE

Hintergründe sind gewisse Vorteile, die deinem Charakter mehr Tiefe verleihen. Sie beschreiben die Beziehungen, Umstände und Möglichkeiten, die sich dein Charakter im Laufe der Zeit aufgebaut hat. Verschiedene Hintergründe bleiben dauerhaft bestehen, andere müssen im Laufe der Zeit gepflegt und erneuert werden, da sie auf die vergänglichen Bereiche der Sterblichen zugreifen. Kontakte und Herden altern im Laufe der Zeit, werden gebrechlich und sterben. Hier muss der Charakter für Ersatz sorgen oder er verliert Punkte in diesem Hintergrund. Außerdem können verschiedene Hintergründe im Laufe des Spiels durch spielerisches Geschick freigespielt oder erhöht werden. Ein Charakter, der zum Beispiel einen lokalen Politiker besticht und so an sich bindet, könnte auf diese Weise den Hintergrund Einfluss freischalten. Kümmert sich ein Charakter darum, weitere Menschen zu Ghulen zu machen, könnte er den Hintergrund Gefolgsleute verbessern.

Wir haben hierbei die meisten Hintergründe, die man auch in den Regelbüchern finden kann, eingebunden, allerdings haben wir den Hintergrund Status nicht berücksichtigt, da wir euch als SL vorgeben, welchen Rang ihr spielen könnt. Daher müsst ihr diesen nicht mit Hintergrundpunkten bezahlen. "Domäne" haben wir aus Ingamegründen entfernt, "Mitglied der schwarzen Hand" und "Rituale" aufgrund dessen, dass diese Hintergründe nur Mitgliedern des Sabbats zugänglich sind, ebenfalls. Alle anderen Hintergründe könnt ihr in der untenstehenden Liste finden.

Zur Charaktererstellung könnt ihr aus folgenden Hintergründen wählen, auf die ihr anschließend bis zu 5 Punkte verteilen könnt.

### Deckidentität

Du hast eine Deckidentität samt aller notwendiger Papiere. Wie glaubwürdig du diese Identität an andere verkaufen kannst bzw. wie etabliert diese Identität in der Gesellschaft

bereits ist, hängt von der Höhe in diesem Hintergrund ab.

Stufe 1	Noch sehr neu, manchmal kannst du diese Identität glaubwürdig darstellen doch meistens hegen die Leute starke Zweifel an deiner Identität.
Stufe 2	Überzeugend genug, um eine wichtige Persönlichkeit, wie einen Arzt, Anwalt oder Ähnliches darzustellen.
Stufe 3	Du genießt mit deinem alter Ego bereits einen ausgeprägten Ruf und bist namentlich bekannt.
Stufe 4	Du hast mit deiner Identität in der etablierten Region Anerkennung und Vertrauen erlangt.
Stufe 5	Du hast Einfluss erlangt und niemand zweifelt an, dass du der bist, der du vorgibst, zu sein.

### Einfluss

Du hast Einfluss in einem bestimmten Bereich der sterblichen Gesellschaft erlangt und kannst diesen zu deinem Vorteil im Spiel nutzen.

Stufe 1	Geringer Einfluss, ein Faktor in der Lokalpolitik
Stufe 2	Einträgliche Verbindungen, ein Faktor in der Kommunalpolitik
Stufe 3	Einflussreiche Stellung, ein Faktor in der Landespolitik
Stufe 4	Große individuelle Macht, ein Faktor in der Bundespolitik
Stufe 5	Gewaltiger Einfluss, ein Faktor in der Weltpolitik

### Gefolgsleute

Gefolgsleute sind ständige Begleiter in deinem

Untoten Leben und sie wissen, wer und was du bist. Dabei handelt es sich meistens eher um Ghule als Kontakte oder Verbündete. Diese Ghule wurden durch dein Blut, mit dem du sie regelmäßig füttern musst, an dich gebunden und besitzen so eine aufgezwungene Loyalität.

Stufe 1	1 Gefolgsmann / Ghul
Stufe 2	2 Gefolgsleute / Ghule
Stufe 3	3 Gefolgsleute / Ghule
Stufe 4	4 Gefolgsleute / Ghule
Stufe 5	5 Gefolgsleute / Ghule

## Generation

Die Generation gibt an, wie stark oder dünn dein Blut bereits ist. Kain, als erster Vampir, war die erste Generation. Die Kinder, die er zeugte, waren die Zweite, die von ihnen geschaffenen Kainiten, die Dritte usw.

Je weiter deine Generation von Kain weg ist, desto dünner und schwächer wird dein Blut. Jede Generation verfügt über eine festgelegte Menge an Blutpunkten, die der Charakter maximal speichern kann und wie viel Blut innerhalb einer Runde eingesetzt werden kann. Diese Werte

entnimmt ihr der unten stehenden Tabelle.

## Herde

Mit diesem Hintergrund verfügt dein Charakter über eine Gruppe von Sterblichen, die er jederzeit besuchen bzw. rufen kann, um sich von ihnen zu ernähren. Um was für eine Gruppe von Personen (Kultanhänger, einfache Clubbesucher o.Ä.) es sich handelt, liegt in deiner Entscheidung. Die Stufe in diesem Hintergrund gibt an, wie groß deine Herde ist und daraus resultierend, wie viele Blutpunkte du über sie an einem Spieleabend erhalten kannst, ohne zu jagen. Teilt der SL in diesem Fall mit, dass ihr eure Herde aufsucht und diese gibt euch schließlich einen Zeitraum, für den ihr Offplay geht, bevor ihr ins Spiel zurückkehren könnt.

Stufe 1	2 Blutpunkte pro Spielabend
Stufe 2	4 Blutpunkte pro Spielabend
Stufe 3	6 Blutpunkte pro Spielabend
Stufe 4	9 Blutpunkte pro Spielabend
Stufe 5	13 Blutpunkte pro Spielabend

Stufe	Generation	Blutvorrat	Blut pro Runde
Stufe 0	13. Generation	10 Blutpunkte	1 Blutpunkt pro Runde
Stufe 1	12. Generation	11 Blutpunkte	1 Blutpunkt pro Runde
Stufe 2	11. Generation	12 Blutpunkte	1 Blutpunkt pro Runde
Stufe 3	10. Generation	13 Blutpunkte	1 Blutpunkt pro Runde
Stufe 4	9. Generation	14 Blutpunkte	2 Blutpunkte pro Runde
Stufe 5	8. Generation	15 Blutpunkte	3 Blutpunkte pro Runde

## Kontakte

Kontakte sind äußerst wertvoll, wenn es darum geht, an Informationen oder Gegenstände zu kommen... oder wenn man einfach nur möchte, dass etwas getan wird, mit dem man sich selbst die Hände nicht schmutzig machen möchte. Pro Stufe in diesem Hintergrund suchst du dir einen Kontakt in einem bestimmten Bereich aus. Darunter zählt zum Beispiel auch ein Kontakt in einer Blutbank, über den du dich mit Blut versorgen lassen kannst. Auf diese Weise kannst du dir, ähnlich wie beim Hintergrund Herde, 2 Blutpunkte pro Kontakt in einer Blutbank zukommen lassen, ohne dafür auf Jagen gehen zu müssen.

Stufe 1	1 wertvoller Kontakt
Stufe 2	2 wertvolle Kontakte
Stufe 3	3 wertvolle Kontakte
Stufe 4	4 wertvolle Kontakte
Stufe 5	5 wertvolle Kontakte

## Mentor

Meistens ist man in der Gesellschaft der Kainiten auf sich allein gestellt und das kann äußerst beschwerlich sein, doch du hast einen Kainiten mit Einfluss von dir überzeugt, sodass er in verschiedenen Situationen, insofern es ihm möglich ist, für dich eintreten und dir helfen wird. Je mehr Punkte du in diesen Hintergrund investierst, desto mächtiger ist er innerhalb der Gesellschaft der Camarilla. Sollte es sich dabei um einen Kainit der Präfektur Rhönmark, der dauerhaft anwesend sein soll, handeln, musst du dafür einen passenden Spieler oder NSC suchen,

der sich bereit erklärt, die Rolle deines Mentors zu übernehmen. Oft handelt es sich dabei um den Erzeuger des eigenen Charakters, jedoch ist diese Anforderung keine Pflicht und es kann sich um einen Vampir handeln, der ursprünglich nichts mit dir zu tun hatte.

Stufe 1	Relativ wenig Einfluss - Ancilla
Stufe 2	Angesehenes Mitglied der Camarilla - Ahn
Stufe 3	Äußerst einflussreich - Mitglied im Primogensrat einer Stadt
Stufe 4	Mentor verfügt über große Macht - Prinz einer Domäne
Stufe 5	Außerordentlich mächtig - Justicar

## Ressourcen

Dein Charakter ist auf irgendeinem Weg (Entscheidung des Spielers) an Geld und Besitz gekommen. Über wie viel dein Charakter verfügt, hängt von der Stufe in diesem Hintergrund ab. Sie bestimmt, wie viel Geld dein Charakter verschleudern kann und wie wertvoll jeglicher Besitz ist.

Stufe 1	Arbeiterklasse
Stufe 2	Mittelklasse
Stufe 3	Oberklasse
Stufe 4	Reich
Stufe 5	Extrem Reich

## Ruhm

Du bist unter den Sterblichen zu irgendeiner Art von Berühmtheit gelangt. Sei es, weil du Musiker, Schauspieler oder Autor bist. Dieser Hintergrund bietet sowohl Vor- als auch Nachteile. Einerseits kannst du relativ schnell Leute finden, die dich kennen und dir verschiedene Wünsche erfüllen. Diese Bekanntheit ist aber auch nachteilig, wenn es darum geht, die Maskerade aufrechtzuerhalten.

Stufe 1	Bekannt in einer bestimmten Subkultur
Stufe 2	Lokalberühmtheit - Ein Teil der Bevölkerung erkennt dich
Stufe 3	Berühmt - Ein beachtlicher Teil der Bevölkerung kennt dich
Stufe 4	Promi - Durchschnittsbürger erkennen dich auf der Straße
Stufe 5	Weltweite Medienikone - Menschen benennen ihre Kinder nach dir

## Verbündete

Verbündete sind Sterbliche Gehilfen, die dich mit allem, was ihnen zur Verfügung steht, unterstützen, wenn du ihre Hilfe brauchst. Du musst dich bei der Wahl dieses Hintergrunds entscheiden, um was für Verbündete es sich handelt und inwiefern sie dir behilflich sein können.

Stufe 1	1 Verbündeter mit bescheidenen Einfluss und Macht
Stufe 2	2 Verbündete, beide mit bescheidener Macht
Stufe 3	3 Verbündete, einer von ihnen recht einflussreich
Stufe 4	4 Verbündete, einer von ihnen sehr einflussreich
Stufe 5	5 Verbündete, einer von ihnen äußerst einflussreich

## KAPITEL 7: DISZIPLINEN

### - VORWORT

In den Disziplinen sind die übernatürlichen Fähigkeiten der Vampire systematisiert. Jede Disziplin fasst eine Gruppe von Fähigkeiten zusammen, die unter einem gemeinsamen Kontext stehen. Innerhalb einer Disziplin sind die Fähigkeiten in einzelnen Stufen gestaffelt, wobei man eine Stufe nach der anderen erlernen muss.

Der Einsatz einer Disziplin kostet in der Regel einen Blutpunkt pro Aktivierung. Ausnahmen hiervon sind bei den einzelnen Disziplinen vermerkt.

Es gibt einzelne Disziplin-Stufen, bei denen der Erfolg von der eigenen Generation und der des „Opfers“ abhängig ist. Hierbei müssen die Kombattanten ihre Stufen ihrer Generation vergleichen. Gewinner ist hierbei derjenige mit der stärkeren Generation (Generation 8 schlägt Generation 9, Generation 9 schlägt Generation 10 usw.).

Es ist außerdem möglich Willenskraftpunkte gegen den Einsatz verschiedener Disziplinen einzusetzen, um dessen Wirkung zu entgehen. Wenn man sich selbst die Konsequenzen nicht gemerkt hat, kann man offplay bei dem Anwender nachfragen. Man sollte auf jeden Fall versuchen, Regelfragen so unauffällig wie möglich zu klären, damit andere Spieler nicht in ihrem Spiel beeinträchtigt werden, bzw. die Atmosphäre nicht zerstört wird. Im Optimalfall liest du dir alle Disziplinen durch, nicht nur die, die dein Charakter beherrscht, um Fragen weitestgehend aus dem Weg zu gehen.

Bei jeder Disziplin finden sich einige unverbindliche Tipps zur Darstellung der jeweiligen Fähigkeiten. Diese dienen zum einen als Denkanstoß für die jeweiligen Anwender, sollen aber auch potentiellen Zielen helfen, die entsprechenden Fähigkeiten off-play einzuordnen.

## Auspex

Darstellung: Man legt eine Anzahl an Fingern, die der eingesetzten Stufe entspricht, auf die Wange, wobei die Finger in Richtung des Auges zeigen.

Die Fähigkeiten, die einem Auspex verleiht, bewegen sich in Bereichen der erhöhten und übersensorischen Wahrnehmung. Dies hat natürlich zur Folge, dass sich Anwender dieser Kunst auch stark von ihren Wahrnehmungen beeinflussen lassen.

Um etwa ein weiter entferntes Gespräch zu belauschen, legt man eine Hand auf die Wange und zeigt mit einem Finger auf sein Auge, während man sich einige Schritte näher zu demjenigen bewegt, die man belauschen möchte. Diese wissen off-play, dass man inplay deutlich weiter entfernt ist. Um während eines Gesprächs die Gedanken seines Gegenübers zu lesen, legt man währenddessen demonstrativ eine Hand auf seine Wange und deutet mit vier Fingern auf sein Auge. Nach dem Gespräch erkundigt man sich bei seinem Gegenüber off-play unauffällig nach dessen Gedanken während des Gesprächs.

Es ist mit Auspex auch möglich, verdunkelte Charaktere zu sehen, wenn der eigene Wert in Auspex höher ist als der Verdunkelungs-Wert des Verdunkelten. Bei Gleichstand geht dies zu Gunsten des Verdunkelten, obwohl der Charakter, der Auspex wirkt, in diesem Fall zumindest bemerkt, dass „etwas“ anwesend ist.

**Stufe 1 Geschärfte Sinne:** Hiermit können alle fünf Sinne über das menschliche Maß hinaus gesteigert werden. Es ist möglich, selektiv nur einen Sinn auf diese Weise zu verstärken. Wenn ein extremer sensorischer Effekt im Rahmen des verstärkten Wahrnehmungsbereichs auftritt, fällt der jeweilige Sinn je nach Stärke und Einwirkung für eine Zeit aus: Z.B. ein lauter Knall in einer Hörtrance legt das Gehör für einige Minuten lahm, ein Lichtblitz blendet die Augen u. ä.

**Stufe 2 Aura-Wahrnehmung:** Man ist in der Lage, die Aura seines Gegenübers zu studieren. Dazu darf das Ziel nicht weiter als 5 Meter entfernt sein und man darf nicht durch andere, starke Sinneseindrücke gestört werden. Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir die Art seines Gegenübers bestimmen, also feststellen, ob es sich um einen Menschen, einen Ghul oder einen Vampir handelt. Auch Besonderheiten der Aura, wie etwa wirkende Magie oder die schwarzen Male einer Diablerie, stechen nahezu augenblicklich ins Auge.

**Stufe 3 Geistige Berührung:** Es ist möglich, durch Berührung eines Gegenstandes die psychischen Energien zu lesen, die die Geschehnisse um ihn herum in ihm hinterlassen haben. Dazu müssen aber entweder sehr starke Eindrücke um ihn herum gewesen sein oder die Eindrücke müssen sich mehrfach wiederholt haben. Die Informationen werden bei der SL erfragt und man sollte diese frühzeitig über sein Vorhaben informieren, damit diese nötigenfalls noch Erkundigungen einholen kann. Der Einsatz der Disziplin selbst dauert nur etwa eine Minute, während der der Spieler den Gegenstand berührt und in eine Art Trance fällt.

**Stufe 4 Telepathie:** Mit dieser Fähigkeit kann man eine geistige Verbindung zu einer anderen Person öffnen, um entweder deren Gedanken zu lesen oder ihr Gedankenbilder zu senden. Dazu muss man sich lediglich eine Minute intensiv auf sein Gegenüber konzentrieren. Ziele, die selbst nicht über die Fähigkeit der Telepathie verfügen, bemerken in keinem Fall, wenn ihre Gedanken gelesen werden. Sollte das Ziel der Telepathie mächtig sein, kann man für einen eingesetzten Willenskraftpunkt verhindern, dass das Gegenüber spürt, dass seine Gedanken gerade gelesen werden.

Unabhängig davon, ob das Ziel das Eindringen in seinen Geist bemerkt, kann es auch versuchen, sich unter Einsatz von einem Willenskraftpunkt pro Minute gegen den Einsatz von Telepathie abzuschotten, was entsprechend auszuspielen ist. Sobald das Ziel einen Willenskraftpunkt abgegeben hat, ist das Eindringen in seinen

Geist misslungen und der Telepath kann für 10 Minuten auch keinen neuen Versuch unternehmen.

**Stufe 5 Psychische Projektion:** Diese Fähigkeit erlaubt es, den Geist von seiner körperlichen Hülle zu lösen, um sich frei in der Astralebene zu bewegen. Man bleibt durch ein silbernes Band mit seinem Körper verbunden. Um diese Fähigkeit einzusetzen, ist lediglich eine etwa fünfminütige Konzentration notwendig. Der Körper fällt dann während der Projektion in einen der Starre ähnlichen Zustand. Es bietet sich an, alle spielrelevanten Gegenstände und einen Zettel mit der Beschreibung des Körpers an der Stelle zurückzulassen, wo man eigentlich seinen Körper zurücklässt. Die Astralgestalt ist nackt und natürlich nicht materiell. Solange sie nicht sichtbar ist, können nur Vampire, die mindestens über einen Auspex-Wert von 4 verfügen, die Anwesenheit der Astralgestalt überhaupt spüren. Die Identität des Anwenders wird dabei nicht erkannt.

Es ist möglich, für einen Punkt Willenskraft pro Minute als geisterhafte Erscheinung sichtbar zu werden und dann auch zu sprechen. Man kann in Astralgestalt die Disziplin Auspex einsetzen und bewegt sich mit einer sehr hohen Geschwindigkeit. Röttschreck und Raserei zwingen die Astralgestalt sofort zurück in den physischen Körper, sofern sie sich dem Tier nicht erfolgreich widersetzt haben. Ein Zusammentreffen mit anderen Wesen, die sich auf der Astralebene befinden, ist zwar sehr unwahrscheinlich, aber möglich. In Fällen, in denen es zu einem astralen Kampf kommt, wird Schaden von der Willenskraft anstelle der Gesundheitsstufen abgezogen.

## Beherrschung

**Darstellung:** Es werden eine Anzahl an Finger, die der eingesetzten Stufe entspricht, an die Schläfe gehalten.

Diese Fähigkeit versetzt einen Vampir in die Lage, den Geist anderer zu manipulieren und ihnen seinen Willen aufzuzwingen. Dazu

muss man mit dem Ziel mindestens eine volle Sekunde Blickkontakt halten, in dessen Geist eindringen und dem Unterbewusstsein des Ziels den gewünschten Befehl verbal mitteilen. Man kann generell nur jemanden beherrschen, dessen Blut nicht stärker ist als das eigene. Hierzu werden die Generationen der Charaktere verglichen und der Charakter mit der besseren Generation gewinnt. Sollte das Ziel über eine stärkere Generation verfügen, schlägt der Einsatz dieser Disziplin automatisch fehl. Das Ziel kann Willenskraftpunkte ausgeben, um so der Beherrschung zu widerstehen. Zum Widerstehen muss man sich kurz und deutlich abwenden und damit den Blickkontakt unterbrechen. Die Kosten hierfür sind von der verwendeten Disziplinstufe abhängig und jeweils dort vermerkt. Die letztendlichen Kosten dafür, sich dem Einfluss der Disziplin zu entziehen, werden durch den Anwender durch die Anzahl der an die Schläfe gehaltenen Finger angezeigt. Wehrt man sich erfolgreich gegen einen Beherrschungsversuch, ist man für 10 Minuten immun gegen weitere Versuche derselben Person. Mit der Disziplin Beherrschung kann niemand gezwungen werden, sich selbst zu vernichten.

**Stufe 1 Befehl:** Man kann dem Ziel Kommandos geben, die es sofort befolgen muss. Das konkrete Kommando darf höchstens zwei Worte enthalten und sollte so eindeutig sein, dass das Ziel es ohne Missverständnisse befolgen kann. Es ist möglich, die Kommandowörter in einem Satz zu verbergen und zu betonen. Hierbei muss sich aber trotzdem der Sinngehalt der Kommandowörter aus sich selbst heraus ergeben.

Resistenz: 1 Willenskraft

**Stufe 2 Hypnose:** Man verankert mit dieser Fähigkeit eine Anweisungskette im Unterbewusstsein seines Ziels. Es kann sich danach nicht bewusst an die Beherrschung erinnern. Es müssen eindeutige und konkrete Anweisungen über Handlungen sein, die das Ziel entweder sofort ausführen muss, oder zu einem späteren Zeitpunkt oder Ereignis, welches man genau definieren muss. Es ist im Normalfall

nicht möglich, das Ziel zu zwingen, etwas gegen seine innerste Natur zu tun.

Resistenz: 2 Willenskraft

**Stufe 3 Vergesslicher Geist:** Mit dieser Fähigkeit zwingt man ein Ziel, dessen Widerstand man überwunden hat, in eine kurze Trance, an die es sich später nicht erinnern kann. Während dieser Trance kann man Erinnerungen des Ziels entfernen oder verändern. Hierbei muss man sehr präzise die verschiedenen Erinnerungen, die man löscht oder verändert, beschreiben. Vor allem sollte man bei Veränderungen darauf achten, dass keine auffälligen Lücken entstehen. Da es sich um eine tiefer gehende Form der Hypnose handelt, muss man zudem die beabsichtigten Erinnerungen verbal äußern.

Zudem ist natürlich ein gewisser Zeitaufwand notwendig, abhängig von der Gründlichkeit des Beherrschenden. Für das wenig subtile Löschen eines längeren Zeitraums, ist gerade einmal eine Sekunde notwendig. Um jedoch einen komplexen Vorgang aus dem Gedächtnis zu entfernen und durch eine stimmige „Alternative“ zu ersetzen, mögen mitunter Minuten bis hin zu Stunden notwendig sein – immerhin muss der Beherrschende sowohl die zu ersetzenden als auch die neuen Erinnerungen konkret benennen. Meister der Beeinflussung (Manipulation 5 oder mehr) können tatsächlich noch viel tiefer in den Geist des Ziels eindringen und weitergehende Veränderungen bewirken. Mit ausreichend Zeit kann nahezu das gesamte Erinnerungsvermögen eines wehrlosen (oder freiwilligen) Ziels verändert werden. Um eine gelöschte oder veränderte Erinnerung wiederherzustellen, muss der Charakter mindestens genauso viele Punkte auf Beherrschung haben, wie der verursachende Kainit und zudem ist es praktisch kaum möglich, eine falsche Erinnerung ohne die Fähigkeit des Auspex 4 aufzuspüren. Selbsttherapien sind nicht möglich, es ist aber jederzeit möglich, eine selbst vorgenommene Gedächtnismanipulation wieder aufzuheben.

Resistenz: 2 Willenskraft

**Stufe 4 Konditionierung:** Mit dieser Fähigkeit kann man ein Ziel auf sich und seinen Willen oder eine bestimmte Handlung konditionieren.

Dazu muss man mit dem Ziel mehrere Male sprechen, wobei man ihm die Vorzüge bzw. die Vorteile einer bestimmten Handlung bzw. eines bestimmten Verhaltens schmackhaft machen muss. Jedes Mal muss man am Ende des Gesprächs die eigentliche Beherrschung auf das Ziel anwenden, welches aber natürlich widerstehen kann. Endgültig konditioniert hat man sein Ziel, wenn man es dreimal in verschiedenen Nächten beherrscht.

Wenn eine Person auf den eigenen Willen konditioniert ist, braucht man nicht mehr anwesend zu sein, um sie beherrschen zu können, sie muss nur die Stimme des beherrschenden Kainiten hören. Sie wird sich auch nicht mehr gegen Beherrschungen dieses Kainiten wehren und fast alles tun, was ihr gesagt wird. Ist jemand auf eine bestimmte Handlung oder eine spezifische Verhaltensweise konditioniert, so wird derjenige dieses Verhalten wie selbstverständlich ausführen und auch gar nicht von selbst auf die Idee kommen, diese Handlungsweise zu hinterfragen. Um eine Konditionierung zu brechen, muss der Charakter mindestens genauso viele Punkte auf Beherrschung haben, wie der verursachende Kainit. Selbsttherapien sind nicht möglich. Wenn sich das Ziel gegen die Konditionierung wehrt, darf am gleichen Abend kein Versuch mehr unternommen werden.

Resistenz: 3 Willenskraft

**Stufe 5 Besessenheit:** Wahre Meister dieser Disziplin können den Geist eines Sterblichen vollkommen verdrängen und dessen Körper in Besitz nehmen. Vampire und andere übernatürliche Wesen sind zu mächtig, um Ziel dieser Fähigkeit zu werden, können ihren Körper jedoch freiwillig zur Verfügung stellen. Ist das Ziel ein Mensch oder ein Ghul, muss erst dessen geistiger Widerstand überwunden werden. Nachdem man die Beherrschung erfolgreich gewirkt hat, verliert das Ziel für jede Minute, die der Blickkontakt weiter gehalten wird, einen Punkt Willenskraft. Sinkt die Willenskraft des Ziels auf null, übernimmt man die Kontrolle über den Körper, während der eigene in Starre zurückbleibt. An der Stelle, an der man seinen Körper zurücklässt, legt man einen Zettel mit

einer Beschreibung seines Körpers, bis man durch Berührung wieder in ihn zurückkehrt.

Handelt es sich bei der übernommenen Person um einen Menschen, kann man nur geistige Disziplinen nutzen, die man beherrscht. Ist das Ziel ein Ghul, kann man auch dessen körperlichen Disziplinen nutzen, wenn er über sie verfügt.

Die Aura des Ziels bleibt sterblich, zeigt jedoch die Gefühle des Kainiten, der die Disziplin anwendet. Die Gefühle und auch Gedanken des Ziels sind nur mit Auspex 5 erkennbar, dann kann auch auf die Beherrschung geschlossen werden. Wenn der menschliche Körper stirbt, kehrt man automatisch in seinen Körper zurück und fällt durch den dadurch erlittenen Schock in Starre.

Um diese Disziplin darstellen zu können, benötigt man einen NSC oder einen Spieler, der sich für die Dauer dafür zur Verfügung stellt.

Resistenz: -

## Geschwindigkeit

Vampire mit Geschwindigkeit können sich für kurze Zeiträume mit einer übermenschlichen Geschwindigkeit bewegen.

Da sich Geschwindigkeit kaum darstellen lässt, handelt es sich hierbei vor allem um eine Disziplin, die im Kampf zum Einsatz kommt.

Wenn die Spielleitung im Kampf mit den Geschwindigkeitsansagen beginnt, handelt der Charakter bei der Ansage der eigenen Stufe in Geschwindigkeit und kann so vor Spielern handeln, die eine niedrigere Stufe in Geschwindigkeit besitzen oder auch überhaupt nicht über diese Disziplin verfügen.

Der Einsatz dieser Disziplin ist grundsätzlich kostenlos, doch können Blutpunkte eingesetzt werden, um sich weitere Handlungen in der laufenden Kampfrunde zu kaufen. Solange der Spieler mit Geschwindigkeit in der laufenden Kampfrunde noch Blutpunkte ausgeben kann,

darf er bei den Geschwindigkeitsansagen, die unter der Geschwindigkeit des eigenen Charakters liegen, einen Blutspunkt ausgeben, um erneut handeln zu können.

Wenn man also zum Beispiel Geschwindigkeit 3 besitzt, darf man innerhalb von 5 Sekunden eine Handlung durchführen. Sobald nun Geschwindigkeit 2, 1 oder 0 ausgerufen wird, darf man einen Blutspunkt ausgeben, um erneut handeln zu können.

Dabei muss auf die maximalen Blutpunkte, die man innerhalb einer Runde ausgeben darf, geachtet werden. Wenn ein Kainit der 10. Generation seine Aktion zum Beispiel nutzt, um einen Blutspunkt für eine Disziplin auszugeben, kann er keine weiteren Handlungen mit Blut kaufen, da er pro Runde nur einen Blutspunkt ausgeben darf. (siehe Tabelle unter Kapitel 3)

## Gestaltwandel

Gestaltwandel ist die Fähigkeit, den eigenen Körper teilweise – in höheren Stufen auch gänzlich – in nichtmenschliche Formen zu verwandeln. Diese Disziplin ist nur Charakteren vom Clan der Gangrel zugänglich und benötigt ein höheres Maß an Requisiten, um vernünftig dargestellt zu werden.

**Stufe 1 Augen des Tiers:** Der Vampir kann in völliger Finsternis normal sehen, er braucht nicht mal eine Lichtquelle, um Dinge wahrzunehmen, die in der dunkelsten Höhle oder einem Keller verborgen sind.

Während der Dauer, die diese Kraft aktiv ist, leuchten die Augen des Gangrel rot auf, da das Tier in ihm zum Vorschein kommt. Spieltechnisch dürft ihr beim Einsatz dieser Disziplin eine Lichtquelle zur Hilfe nehmen, über die der Charakter sonst nicht verfügt. Davon ausgehendes Licht muss von anderen Charakteren/Spielern ignoriert werden.

**Stufe 2 Tierklauen:** Vampire mit dieser Fähigkeit sind in der Lage, sich lange Klauen an den Händen wachsen zu lassen. Diese tierischen

Klallen verursachen einen Grundscha-den von 2 Punkten schwer heilbaren Schaden. Die Zeit, die es dauert, sich die Klallen Off-Play anzulegen, ist die Zeit, die man In-Play benötigt, um die Klauen wachsen zu lassen.

**Stufe 3 Verschmelzung mit der Erde:** Mit dieser Fähigkeit kann man im Erdboden versinken und mit der dortigen Erde verschmelzen. Dazu muss man direkt auf Erde oder Sand stehen, es dürfen also keine Steine, kein Holz und auch sonst kein Hindernis im Weg sein. Um diese Fähigkeit zu aktivieren, muss man sich eine Runde lang auf den Boden kauern und laut ansagen, dass man mit der Erde verschmilzt. Danach sollte man gut sichtbar off-play gehen. Ein simples Ausgraben des Versunkenen ist nicht möglich, da der Vampir mit der ihn umgebenden Erde in beträchtlicher Tiefe verschmilzt.

**Stufe 4 Tiergestalt:** Hiermit kann sich ein Vampir in eine Kampf-gestalt (z.B. Wolf) oder eine Fluchtgestalt (z.B. Fledermaus) verwandeln. Dies dauert eine Minute, währenddessen ist der Charakter zu keinen weiteren Aktionen in der Lage. Danach kann man auf alle Vorzüge der Tierform zurückgreifen, wie etwa gesteigerte Sinneswahrnehmungen. Die Tiere sind nicht von normalen Tieren zu unterscheiden, Auspex 2 offenbart aber die kainitische Aura der Verwandelten. In Tiergestalt können lediglich die Disziplinen Geschwindigkeit, Gestaltwandel, Seelenstärke, Stärke und Tierhaftigkeit genutzt werden.

Um diese Disziplin darzustellen, ist eine entsprechende Körperhaltung nötig (Bewegung auf allen Vieren, Flattern mit den Armen etc.) sowie entsprechende Requisiten notwendig.

**Stufe 5 Nebelgestalt:** Hat ein Vampir die Disziplin des Gestaltwandels bis zu diesem Punkt gemeistert, kann er seinen Körper in feinen Nebeldunst auflösen. Dieser behält seinen totalen Zusammenhalt, kann aber beliebig geformt oder verdünnt werden, sodass man z.B. durch Schlüssellocher fließen kann. Die Umwandlung dauert eine Minute, während der der Anwender zu keinen weiteren Aktionen in der Lage ist. Ein Vampir in Nebelgestalt kann

sich in normaler Geschwindigkeit fortbewegen und ist immun gegen körperliche Angriffe, da diese schlicht durch den Körper hindurch gleiten. Starker Wind kann den Nebel jedoch wegwehen, sofern der Vampir nicht wenigstens über 5 Stufen in der Disziplin Stärke verfügt. Was mit einem fortgewehten Vampir geschieht, liegt in der Hand der SL, ist meist aber recht unangenehm. Sonnenlicht und Feuer verursachen auf die Nebelgestalt den doppelten Schaden und zwingen den Vampir sofort in seinen Körper zurück.

## Irrsinn

Die Disziplin Irrsinn ist Ausdruck und Abfärbung des Wahnsinns, der allen Mitgliedern des Clans der Malkavianer innewohnt. Es ist eine selbst für den Anwender gefährliche Disziplin. Denn zwar ist es für die Anwendung dieser Disziplin nicht zwingend notwendig, selbst eine Geistesstörung aufzuweisen, jedoch ist dies nahezu immer eine Konsequenz der Beherrschung dieser Disziplin. Das Ziel kann Willenskraft ausgeben, um sich den schleichenden Einflüsterungen dieser Disziplin zu entziehen. Die Höhe der jeweiligen Kosten ist von der angewendeten Stufe der Disziplin abhängig und wird von Spielern jeweils zusammen mit dem Effekt mitgeteilt. Sofern das Ziel der Disziplin widersteht, kann frühestens nach 10 Minuten ein neuer Versuch der Einflussnahme unternommen werden. Es ist unter normalen Umständen nicht möglich, ein Ziel während der Wirkungsdauer eines Effekts nochmals mit Irrsinn zu beeinflussen.

Zum Einsatz muss der Anwender der Disziplin sein Ziel anstarren und mitteilen, welche Stufe von Irrsinn eingesetzt wird, sowie den Effekt, den man erreichen möchte.

**Stufe 1 Leidenschaft:** Mit dieser Fähigkeit kann der Charakter das vorherrschende Gefühl eines Ziels manipulieren. Hierbei kann man entscheiden, ob das vorherrschende Gefühl verstärkt oder abgeschwächt wird. Das Maß der Steigerung oder Abschwächung ist schwierig zu ermessen, ist jedoch stets einschneidender Natur. Zur rechten Zeit verwendet, kann diese Disziplin die Willenskraftkosten, um Raserei

oder Röttschreck zu widerstehen, um einen Punkt steigern. Für die Anwendung der Disziplin genügt schon ein kurzer Sichtkontakt und der Effekt wirkt dann für eine Minute.

Resistenz: 1 Willenskraft

**Stufe 2 Spuk:** Diese Kraft setzt ein Ziel, mit dem der Anwender aktiv spricht, unter wiederkehrende Halluzinationen. Die Visionen sind für das Ziel vollkommen real und greifbar. Man hat keinen Einfluss darauf, welche Halluzinationen das Ziel erleidet, es sind jedoch stets bedrohliche und furchteinflößende Eindrücke. Die Halluzinationen verfolgen das Ziel über die nächsten zwei Stunden, außer das Ziel gibt während der Wirkungsdauer die nötigen Willenskraftpunkte für den Widerstand aus.

Resistenz: 1 Willenskraft

**Stufe 3 Augen des Chaos:** Mit dieser beunruhigenden Gabe kann man einen tiefen Blick in das Innere und die Persönlichkeit eines Ziels werfen und auf diese Weise Eigenschaften, Erlebnisse, Überzeugungen, Ansichten, Schwächen, Ängste und Pläne des Ziels ergründen. Hat ein gebührend persönlicher Austausch wie ein längeres Gespräch stattgefunden, sucht der Charakter Blickkontakt zu seinem Ziel und verwendet die Disziplin. In einer kurzen Trance erhält er eine Vision, die ihm innere und persönliche Belange des Ziels offenbart, dies ist jedoch nie ein zusammenhängender oder vollständiger Einblick, kann punktuell aber sehr tiefgründig sein. Der Charakter kann nicht ermessen oder gar steuern, was er in seinem Ziel sehen und von diesem erfahren wird. Der Inhalt über den Einblick in das Ziel wird entweder direkt zwischen den beteiligten Spielern oder über die SL ausgetauscht. Betroffene Spieler, die die Kosten für den Widerstand gegen diese Disziplin nicht ausgeben, müssen hierbei so ehrlich sein wie möglich.

Resistenz: 2 Willenskraft

**Stufe 4 Stimme des Wahnsinns:** Diese Gabe setzt das Ziel unter sehr greifbare und bedrohliche Halluzinationen, die das Ziel binnen kurzer Zeit in Raserei oder Röttschreck führen können. Der Charakter hat keinen Einfluss

darauf, welche Bilder und Visionen das Ziel wahrnimmt. Um diese Fähigkeit zu aktivieren, muss der Charakter Blickkontakt zu seinem Ziel herstellen und dieses in ein Gespräch verwickeln. Während des Gesprächs treten binnen weniger Sekunden starke Halluzinationen auf. Der Spieler des Ziels kann selbst entscheiden, welche Halluzinationen den Charakter heimsuchen und ob diese Röttschreck oder Raserei auslösen. Wurde dem Einsatz der Disziplin nicht nach den üblichen Regeln widerstanden, sind Raserei oder Röttschreck selbst nicht mehr durch den Einsatz von Willenskraft abwendbar. Diese Kraft löst jedoch auch ein unangenehmes Echo bei dem Anwender aus, sodass man nach Einsatz der Disziplin selbst 1 Willenskraft aufwenden muss, um nicht in Raserei oder Röttschreck zu fallen.

Resistenz: 2 Willenskraft

**Stufe 5 Völliger Wahnsinn:** Meister dieser Disziplin können einen Teil des eigenen Wahnsinns auf ein Ziel projizieren, wodurch sich die eigene Geistesstörung natürlich nicht vermindert. Hatte der Vampir mindestens eine Minute lang die ungeteilte Aufmerksamkeit des Ziels, muss er nur noch Blickkontakt herstellen und diese Fähigkeit einsetzen. Hiernach wählt die SL für das Ziel 3 temporäre Geistesstörungen, die entweder dem Wesen des Ziels entsprechen oder dieses vollkommen umkrepeln. Das Ziel leidet für den Rest des Abends unter den Geistesstörungen, die es erhalten hat, kann den Effekt jedoch jederzeit durch Aufwenden von Willenskraft beenden.

Resistenz: 3 Willenskraft

## Präsenz

Vampire mit der Disziplin Präsenz haben die Kunst gemeistert, die Auswirkungen ihrer Ausstrahlung zu verstärken und die Emotionen jener, die ihrer ansichtig sind, zu manipulieren. Das Ziel kann Willenskraft ausgeben, um sich dem subtilen Einfluss dieser Disziplin zu entziehen. Die Kosten hierfür sind von der verwendeten Disziplinstufe abhängig und werden vom Anwender mitgeteilt. Wehrt man sich erfolgreich gegen eine Anwendung dieser

Disziplin, ist man für 10 Minuten immun gegen weitere Anwendungen derselben Stufe vonseiten der betreffenden Person. Die Anwendung zweier unterschiedlicher Effekte dieser Disziplin (etwa Entzücken und Böser Blick) ist jedoch simultan möglich.

Zur Darstellung dieser Disziplin legt der Anwender eine Anzahl an Fingern entsprechend der eingesetzten Stufe der Disziplin auf Herzhöhe an die Brust. In manchen Fällen ist es jedoch nötig, den Einsatz der Disziplin laut auszusprechen, damit der Einsatz von allen wahrgenommen wird (zum Beispiel beim Einsatz von Ehrfurcht, wenn man die Aufmerksamkeit aller Anwesenden erhalten möchte.)

**Stufe 1 Ehrfurcht:** Die Ausstrahlung des Charakters wird verstärkt, sodass die Aufmerksamkeit des Gegenübers bzw. der Zuschauer auf ihn gelenkt wird. Ehrfurcht setzt einen Vortrag, eine Ansprache, ein intensives Gespräch oder einen künstlerischen Beitrag voraus. Die Ehrfurcht hält, solange der Beitrag dauert. Diese Fähigkeit wirkt auch auf Vampire und auf mehrere Ziele, etwa den kompletten Kreis der Zuschauer. Ziele, die der Ehrfurcht unterliegen, werden ihre Aufmerksamkeit auf den Charakter konzentrieren und keine aktiven oder aggressiven Handlungen unternehmen. Außerdem werden Ziele leichter überrascht sein. Sie gelten als abgelenkt, sind aber nicht gelähmt. Diese Faszination kann durch den Einsatz von Willenskraft jederzeit gebrochen werden. Ein Angriff auf den anwendenden Charakter oder das Ziel beendet die Ehrfurcht sofort.

Resistenz: 1 Willenskraft

**Stufe 2 Blick der Furcht:** Hierdurch ist man in der Lage, durch eine entsprechende Drohgebärde, wie etwa das Entblößen der Fangzähne, Knurren oder ein wildes Fauchen, Angst in einem Ziel zu erwecken. Um diese Kraft zu wirken, braucht es nur eine entsprechende Drohgebärde sowie zwei ausgestreckte Finger auf Herzhöhe. Sterbliche und Ghule werden panisch fliehen – und zwar so lange, bis sicher ist, dass sie außer Gefahr sind. Vampire werden hingegen „nur“ ein paar Meter zurückweichen, sofern sie

dem Effekt nicht widerstehen. Selbst wenn man dieser Fähigkeit widersteht, wird man aber in einer eventuellen Angriffsbewegung gestoppt und darf den Anwender in der kommenden Kampfrunde nicht angreifen.

Resistenz: 1 Willenskraft

**Stufe 3 Entzücken:** Nachdem man mit jemandem „geflirtet“ bzw. diesen umschmeichelt hat, kann man mit dieser Fähigkeit Gefühle der Liebe oder zumindest tiefster Zuneigung entfachen. Das Ziel dieses Effekts wird bemüht sein, dem Charakter zu gefallen und ihn glücklich zu machen. Dabei bleibt es aber seiner Natur treu und neigt nicht zu untypischer Selbstgefährdung. Zum Einsatz dieser Disziplin muss eine Umwerbung des Ziels, die nicht unbedingt amouröser Natur sein muss, ausgespielt werden.

Der Effekt dieser Disziplin hält für den Rest des Spielabends an, kann jedoch jederzeit mit dem Einsatz der nötigen Willenskraftpunkte zur Resistenz abgebrochen werden. Während der Wirkungsdauer ist es nicht möglich, nochmals Entzücken auf das Ziel zu wirken, um dessen Gefühle zu verstärken. Wird ein Ziel von mehreren Personen gleichzeitig entzückt, so überlagert der Effekt des Vampirs mit der höheren Willenskraft den des/der anderen. Man kann daher durch diese Disziplin nur einer Person gleichzeitig verfallen.

Resistenz: 2 Willenskraft

**Stufe 4 Herbeirufen:** Man kann mit dieser Fähigkeit jemanden, den man schon mindestens einmal getroffen hat, zu sich rufen. Hierfür muss man der Person nur ein einziges Mal persönlich begegnet sein und ein paar Worte mit ihr gewechselt haben. Um einen Charakter herbeizurufen, bedeutet man diesem, zu einem zu kommen, während man „Präsenz 4“ und dessen Namen laut ausspricht. Um einen Charakter zu rufen, der nicht anwesend ist, informiert man am besten die SL, die den Glücklichen dann entsprechend in Kenntnis setzt. Das Bedürfnis des Ziels, sich zu dem Charakter zu begeben, ist so übermächtig, dass es auch keine Bemühungen unternehmen kann, sich von anderen aufhalten zu lassen. Das Ziel wird vielmehr von sich aus

alle notwendigen Schritte einleiten, um dem Ruf zu folgen.

Natürlich kann es andere bitten, ihn zu begleiten – aber nur dann, wenn es nicht befürchten muss, dass diese es behindern oder gar aufhalten werden. Das Ziel ist aber natürlich in der Lage, sich gegen diesen Drang zu wehren, wenn es die nötige Willenskraft aufwendet. Dies macht es für die laufende Nacht gegen jede weitere Herbeirufung immun, auch wenn diese von jemand anderem ausgehen sollte. Lediglich Vampire, die über Präsenz 5 oder höher verfügen, können in diesem Fall einmalig pro Nacht einen zweiten Versuch unternehmen – unabhängig davon, von wem das erste Herbeirufen ausgegangen ist. Ein späteres Herbeirufen von jemand anderem kann ein vorhergehendes „überlagern“, wenn die Willenskraft des zweiten Kainiten den des ersten übersteigt. In jedem Fall wird der Effekt der schwächeren Herbeirufung sofort und vollständig aufgehoben.

Resistenz: 2 Willenskraft

**Stufe 5 Majestät:** Majestät verstärkt die Faszination und die Ausstrahlung in kaum vorstellbare und nur schwer erträgliche Höhen. Alle, die den Charakter sehen und hören können, werden von kaum kontrollierbarer Ehrfurcht, Respekt und Bewunderung ergriffen. Man muss hierfür eine möglichst ehrfurchtgebietende Körperhaltung einnehmen und das Wort „Präsenz 5“ für alle Anwesenden deutlich hörbar aussprechen. Zusätzlich zu den üblichen Blutspunkten muss der Kainit beim Einsatz dieser Disziplin einen Willenskraftpunkt ausgeben, damit sie in Erscheinung tritt, diese Kosten müssen außerdem alle 10 Minuten erneut ausgegeben werden, um sie aufrecht zu erhalten. Für den Einsatz der angegebenen Willenskraftpunkte setzt man sich der Disziplin nicht völlig zur Wehr. Um gegen die Wirkung der Disziplin zu handeln muss man die angegebenen Kosten aufbringen und darf sich dann für 10 Minuten normal verhalten. Hält der Anwender seine Kraft danach noch weiter aufrecht muss man die Kosten erneut zahlen oder verfällt schließlich doch ihrem Bann, außer man hat sich in der Zeit aus dem Raum herausbegeben.

Während der Wirkdauer müssen betroffene Personen alles Mögliche tun, um sich vor dem Anwender so gut es geht zu erniedrigen.  
Resistenz: 3 Willenskraft

## Seelenstärke

Dies ist weniger eine Disziplin, die man anwendet, sondern ein Zustand des Körpers. Sie zeigt an, um wieviel härter und widerstandsfähiger der vampirische Körper geworden ist. Damit ist Seelenstärke stets aktiv und setzt auch nicht den Einsatz von Blut voraus.

Sobald ein Charakter mit dieser Disziplin Schaden nimmt, darf er Schaden in Höhe dieser Disziplin abziehen. Dabei spielt es auch keine Rolle, um welche Art von Schaden es sich handelt (Schlag-, tödlicher oder schwer heilbarer Schaden).

Ein weiterer positiver Effekt ist, dass der Verlust von Gesundheitsstufen kaum Schmerzen bereitet. Selbst schwer heilbarer Schaden ist vielleicht unangenehm, wird einen Charakter aber nicht wirklich beeinträchtigen. Das heißt, dass ihr im Rollenspiel nicht so sehr ausspielen müsst, dass euer Charakter verletzt wurde, also müsst ihr weniger rumjammern und humpeln, wenn ihr ins Bein geschossen wurde.

Außerdem dürft ihr für jede Stufe Seelenstärke die Abzüge durch fehlende Gesundheitsstufen über Blaue Flecke, eine Stufe des Schadens ignorieren. Mit 2 Punkten Seelenstärke dürft ihr alle Wundabzüge bis/einschließlich schwer verletzt ignorieren. Mit 5 Punkten in Seelenstärke erhaltet ihr überhaupt keine Abzüge mehr.

## Stärke

Dies ist weniger eine Disziplin, die man anwendet, als ein Zustand des Körpers. Sie zeigt an, um wieviel stärker und kräftiger der vampirische Körper geworden ist. Damit ist Stärke stets aktiv und setzt auch nicht den Einsatz von Blut voraus.

Jede Stufe in dieser Disziplin erhöht den

Schaden, den man mit bloßen Fäusten, Nahkampfangriffen oder auch in Verbindung mit anderen übernatürlichen Nahkampffähigkeiten (z.B. Tierklauen aus Gestaltwandel) anrichtet, um 1.

## Thaumaturgie

Ein Vampir verliert durch seine Schaffung jede Form von magischen Fähigkeiten, die er vorher (eventuell) beherrscht hat. Die Tremere haben deshalb eine eigene Form von Magie entwickelt, in der sie die Kraft aus ihrem vampirischen Blut ziehen: die Thaumaturgie.

Das Erlernen dieser Disziplin ist sehr rigoros und die Ausübung sehr schwierig und es sollte gut überlegt werden, ob solche Selbstdisziplin in der Natur des Charakters liegt. Thaumaturgie ist eine machtvolle, wandelbare Kunst, die in zahlreiche Pfade und noch mehr Rituale unterteilt ist. Um das Regelwerk an dieser Stelle nicht hoffnungslos ausufern zu lassen, werden die Rituale persönlich mit jedem Tremerspieler besprochen. Stattdessen stellen wir an dieser Stelle zwei verschiedene Pfade der Thaumaturgie vor. Möchte ein Spieler gerne einen der vielen anderen Pfade besitzen, meldet er sich bitte bei uns, damit wir uns Regeln für diesen Pfad überlegen können.

## Pfad des Blutes

**Stufe 1 Sinn für Blut:** Durch die Berührung des Blutes anderer, kann der Charakter einiges über dieses in Erfahrung bringen. Jeder halbwegs erfahrene Thaumaturg kann erkennen, ob es sich um echtes Blut handelt und von welcher Art von Wesen dieses stammt. Desweiteren kann man in Erfahrung bringen, über wie viele Blutspunkte die Person, von der das Blut abstammt, verfügt, dessen Generation (plus-minus 1) und ob die Person jemals eine Generation durch Diablerie aufgestiegen ist.

**Stufe 2 Blutige Ekstase:** Der Charakter kann einen Vampir dazu zwingen, Blut zu verwenden, um etwa seine Körperwärme zu erhöhen oder (falls verwundet) seine Wunden zu heilen.

Dadurch erhöhen sich die Erregung des Ziels und seine Anfälligkeit für Raserei, wodurch die Willenskraft-Kosten um Raserei zu widerstehen um 1 steigen.

Um diese Kraft einzusetzen, muss der Charakter das Ziel nur berühren (beiläufig streifen reicht) und sagen: "Pfad des Blutes 2" (Erklärt dem Spieler diskret, was er nun tun soll, sollte er nicht wissen, was diese Disziplin bewirkt). Der Spieler muss nun so viele Blutspunkte einsetzen, wie er Blutspunkte pro Runde einsetzen kann.

Das Ziel kann sich nicht gegen die Folgen wehren, kann sich jedoch aussuchen, wofür es unter den oben genannten Varianten sein Blut ausgibt. Dies geht pro Ziel nur einmal alle 10 Minuten. Wenn die Berührung nicht auffällig war, kann man nicht zwangsläufig die Ursache ausmachen.

**Stufe 3 Blut der Macht:** Der Charakter kann für einen kurzen Zeitraum die Macht seines Blutes derart verstärken, dass sich für diese Zeit seine Generation senkt. Der Tremere darf ein Mal pro Nacht seine Generation für eine Stunde um 3 verbessern.

Ein eventuelles Erschaffen von Nachkommen während der Generationssenkung lässt den Nachkommen dennoch mit einer Generation entstehen, die eine Generation höher als die wahre Generation des Charakters ist. Allerdings kann das kurzzeitig stärkere Blut zum Erwecken von Kainiten in Torpor genutzt werden.

**Stufe 4 Vitae-Raub:** Mit dieser Fähigkeit ist der Charakter in der Lage, Blut auch aus einer gewissen Entfernung in sein Blutssystem zu integrieren. Die Quelle des Blutes muss sich in direkter Sicht und einem Höchstabstand von fünf Metern befinden.

Dazu sagt der Anwender zum Ziel (bzw. einfach laut in den Raum, wenn es sich um einen Behälter handelt): „Du verlierst [Zahlenwert] Blut, das sich durch den Raum zu mir bewegt“. Der Zahlenwert ergibt sich aus der eigenen, maximalen Willenskraft/2 (aufgerundet). Die Dauer der Übertragung entspricht der Zeit, die

man braucht, um den Satz vernünftig betont auszusprechen. Alle Anwesenden können einen Blutschwall vom Ziel/Behälter zum Thaumaturg sehen. Dieses Blut verliert das Ziel und der Charakter gewinnt es dazu. Hierdurch kann natürlich ein Blutband entstehen, wenn es sich beim Ziel um einen Vampir handelt.

Es ist anzumerken, dass diese Disziplin in der Öffentlichkeit leicht zu einem Maskeradebruch führen kann und innerhalb eines Elysiums sehr leicht zu Empörung bei anderen Kainiten führen kann. Dies lässt sich beliebig oft wiederholen, bis man davon abgehalten wird.

**Stufe 5 Blutkessel:** Hat man den Pfad des Blutes gemeistert, kann man durch simple Berührung eines Ziels dessen Blut zum Sieden bringen. Dazu muss man nur das Ziel berühren und den Satz "Dein Blut siedet!:" laut aussprechen. Wenn der Satz ausgesprochen ist, bevor das Ziel sich losgerissen hat, teilt man diesem den verursachten Schaden mit. Wenn sich das Ziel losreißt, bevor der Satz gesagt ist, tritt kein Effekt ein. Sollte der Kontakt nach Beendigung des Satzes noch bestehen, kann man wieder von vorn beginnen. Die Höhe des angesagten Schadens sowie des verkochten Blutes hängt vom Willenskraftwert des Charakters ab.

Das Ziel verliert eine Anzahl Blutspunkte entsprechend der nachstehenden Tabelle und erleidet für jeden verkochten Blutspunkt eine Stufe an schwerem Schaden.

1 - 2 Willenskraft	1 Schwer heilbarer Schaden + 1 Blutspunkt
3 - 4 Willenskraft	2 Schwer heilbarer Schaden + 1 Blutspunkte
5 - 6 Willenskraft	3 Schwer heilbarer Schaden + 2 Blutspunkte
7 - 8 Willenskraft	4 Schwer heilbarer Schaden + 2 Blutspunkte
9 - 10 Willenskraft	5 Schwer heilbarer Schaden + 3 Blutspunkte

Der Effekt dieser Disziplin ist höchst schmerzhaft und das Ziel kann nichts anderes tun, als sich vor Schmerzen am Boden zu winden.

### Lockruf der Flammen

Dieser Pfad erlaubt dem Thaumaturgen, Flammen zu erschaffen, wobei sich die Größe und deren verursachter Schaden an Höhe der Stufe des Pfades orientiert. Diese Fähigkeit verursacht, aufgrund dessen Übernatürlichkeit (und der Tatsache, dass der Charakter Feuer herum wirft) immer schwer heilbaren Schaden, kann jedoch auch schnell zu Maskeradebrüchen führen.

Pro Stufe, die der Charakter in diesem Pfad besitzt, verursacht er einen schwer heilbaren Schaden und ab Stufe 3 muss das Ziel Willenskraft ausgeben oder verfällt in Rötschreck.

Zur Darstellung benötigt der Charakter rote Bälle, die er auf das Ziel wirft (Schaumstoff oder Gummi). Nur wenn der Ball sein Ziel trifft, verursacht er auch Schaden.

### Tierhaftigkeit

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

**Stufe 1 Wildes Flüstern:** Ein Vampir, der diese Fähigkeit beherrscht, kann in eine Form von empathischen Kontakt mit einem Tier treten. Dazu muss man dem Tier kurz in die Augen schauen und so eine mentale Verbindung herstellen. Das Tier kann, wenn es gewillt ist, dann auf seiner beschränkten Ebene mit dem Vampir kommunizieren. Es besteht auch die Möglichkeit, dem Tier leichte Aufträge zu erteilen.

Die Kommunikation mit einem anwesenden (Plüsch-)Tier kann durch entsprechend tierische Laute dargestellt werden. Viele dieser Aktionen

werden jedoch nur Off-Play durchführbar sein, deshalb sollte die SL hier hilfreich zur Seite stehen.

**Stufe 2 Der Lockruf:** Durch einen tierischen Lockruf ist es möglich, ein bestimmtes Tier oder eine bestimmte Spezies zu sich zu rufen. Dazu muss man alleine und in einer Gegend sein, in der es diese Spezies gibt. Es kommt ein Tier dieser Spezies pro Punkt, die der Charakter in der Disziplin Tierhaftigkeit besitzt. Mit diesen Tieren kann dann einzeln mit Hilfe von Tierhaftigkeit 1 kommuniziert werden. Auch hier ist die Hilfe der SL erforderlich.

**Stufe 3 Lied der Ruhe:** Man kann einem Lebewesen mit dieser Fähigkeit die innere Wildheit entziehen. Das Ziel wird dementsprechend sofort passiv, apathisch und gleichgültig. Er kann auch keine Willenskraft einsetzen oder Angriffe durchführen. Dazu muss man sein Ziel berühren und es mit seiner Stimme beruhigen. Die beruhigende Wirkung sollte dem Ziel bei dieser Gelegenheit mitgeteilt werden. Dieser Vorgang dauert insgesamt etwa 30 Sekunden, auch wenn die beruhigende Wirkung augenblicklich einsetzt.

Wird der Beruhigungsakt des Charakters vorzeitig unterbrochen, wird die Wirkung dieser Fähigkeit sofort wieder aufgehoben. Die Wirkungsdauer beträgt eine Stunde.

Bei Vampiren bewirkt diese Fähigkeit alternativ, dass das Ziel aus einer Raserei bzw. Rötschreck geholt werden kann. Dies funktioniert auch, um eine unmittelbar drohende Raserei bzw. drohenden Rötschreck abzuwenden. In diesen Fällen setzt die Wirkung erst am Ende des Beruhigungsaktes ein. Soll das Ziel der Disziplin dann zusätzlich noch wie zuvor beschrieben beruhigt werden, ist ein weiterer Einsatz der Disziplin notwendig.

**Stufe 4 Geteilter Geist:** Mit dieser Fähigkeit kann man seinen Geist in den Körper eines kleinen, unauffälligen Tiers versetzen und es kontrollieren. Hierzu muss man dem Tier nur kurz in die Augen sehen und sich konzentrieren.

Hiernach übernimmt der Charakter den Körper des Tieres, während der eigene Körper in einer Starre ähnlichen Trance zurückbleibt. Um wieder in seinen Körper zurückzukehren, muss das Tier diesen berühren, d.h. solange es nicht zurückkommt, ist man im Körper des Tieres gefangen. Wenn das Tier getötet wird, kehrt man automatisch in seinen Körper zurück und fällt in Torpor.

Um diese Fähigkeit zu verdeutlichen, sollte man ein rotes Band (als Zeichen der Unsichtbarkeit) und ein entsprechendes Stofftier mit sich führen. An der Stelle, wo man eigentlich seinen Körper in einem der Starre ähnlichen Zustand zurücklässt, legt man einen Zettel mit einer Beschreibung des Körpers und alle spielrelevanten Gegenstände ab, die man gerade bei sich trägt.

Im Körper des Tieres kann man die Disziplin *Auspex* einsetzen und Präsenz, wenn man diese Disziplin auf 5 beherrscht. Natürlich ist man in einem Tierkörper auch empfänglich für Rasereien und den Röttschreck. Hiergegen kann aber wie üblich Widerstand geleistet werden.

**Stufe 5 Austreibung des Tiers:** Hat man die Tierhaftigkeit bis zu diesem Grad gemeistert, kann man sein Tier auf jemand anderes übertragen. So kann man z.B. auch einer Raserei entgehen. Wenn man selbst kurz vor einer Raserei steht, kostet die Anwendung dieser Disziplin kaum geistige Anstrengung, ansonsten müssen 3 Willenskraftpunkte für die Übertragung des Tieres aufgewendet werden. Das Ziel kann sich gegen die Übertragung wehren, indem es 3 Willenskraftpunkte wehrt. Wehrt es sich nicht gegen die Übertragung, wird es von den Instinkten des fremden Tieres übermannt und fällt sofort in Raserei.

Um die Kraft zu wirken, muss man das Ziel kurz berühren, um das Tier zu übertragen und sodann die Wirkung der Kraft ansagen. Wenn das Ziel sich nicht gegen den Einsatz der Disziplin wehrt, teilt man ihm mit, dass es augenblicklich in Raserei fällt.

Nach der ersten Raserei bleibt das fremde Tier dennoch aktiv, wodurch die Willenskraft-Kosten, um Raserei und Röttschreck zu verhindern, um jeweils einen Punkt erhöht werden. Das fremde Tier bleibt solange aktiv, bis es durch erneute Berührung des Ziels zurückgeholt wird. Ohne sein Tier kann man selbst keine Willenskraft einsetzen und im Laufe der Nacht wird man immer lethargischer und passiver. Diese Fähigkeit kann durch denselben Charakter nur einmal pro Nacht auf das gleiche Ziel angewendet werden.

Resistenz: 3 Willenskraft

## Verdunklung

Jemand der Verdunklung einsetzt, verschwindet zwar aus der Sicht des anderen, wird aber nicht unsichtbar im physikalischen Sinne. Stattdessen handelt es sich um eine subtile geistige Manipulation, welche jedes andere Lebewesen dazu bringt, den Charakter zu ignorieren und nicht wahrzunehmen. Selbiges gilt auch für unmittelbare und spätere Beobachter auf Fotos, Videoaufzeichnungen etc. Der Effekt der Verdunklung wirkt jedoch nur solange fort, bis der Charakter in Starre fällt, gepflockt oder gar vernichtet wird. Abgesehen vom letzten Fall ist es jedoch möglich, den Effekt zu erneuern, sobald der Charakter wieder handlungsfähig wird. Andererseits ist es auch jederzeit möglich, eine solche Fortwirkung unwiderruflich zu beenden.

Eine verdunkelte Person ist nur im Stande, sich zu bewegen. Jedwede aktive Beeinflussung der Umgebung führt zu einem „Fall“ aus der Verdunklung. Werden irgendwelche anderen Sicherheitssysteme ausgelöst, suchen sich die betroffenen Personen meist eine logische Erklärung. Verdunkelungen sind keine Illusionen, sondern mentale Manipulationen im Unterbewusstsein von Zielen. Aggressive Handlungen beenden die Verdunklung schon zu Beginn der Handlung bzw. eines Angriffs. Um eine Verdunklung während eines Kampfes wieder zu aktivieren, muss man sich eine Runde konzentrieren, man darf also selbst nicht angreifen oder etwas anderes tun, als etwaige

Angriffe hinzunehmen.

Um eine Verdunklung darzustellen, legt man seinen Arm an die entgegengesetzte Schulter und zeigt mit seinen Fingern die Stufe der Disziplin an. Will ein Charakter sich mit der Maske der Tausend Gesichter tarnen, kann er entweder seinem Gegenüber mitteilen, was die- oder derjenige wahrnimmt, oder alternativ auch mit entsprechender „Verkleidung“ auftreten. In letzterem Fall kann man sich mit einem ausreichenden Fundus auch während eines Spieleabends kurz zurückziehen und entsprechend umziehen.

Es ist Charakteren mit Auspex möglich, verdunkelte Charaktere zu sehen, wenn der eigene Auspex-Wert höher ist als der Verdunklungswert des Verdunkelten (genauerer siehe dort).

**Stufe 1 Schattenmantel:** Auf dieser Stufe ist es möglich, mit den vorhandenen Schatten zu verschmelzen. Dazu muss man sich an einen schattigen Bereich bei oder hinter einem größeren Objekt begeben und dort völlig bewegungslos verharren. Man kann mit dieser Stufe der Verdunklung nicht gehen oder sich bewegen.

**Stufe 2 Unsichtbare Gegenwart:** Mit dieser Fähigkeit kann man sich auch im verdunkelten Zustand bewegen, ohne dass man beachtet wird. Dazu muss man sich aber absolut unauffällig verhalten, das heißt, man darf keine Geräusche machen, nicht zu nahe an andere herangehen oder hastige Bewegungen vollführen. Man kann auch keine Gegenstände manipulieren, die nicht bereits verdunkelt waren (etwa, weil sie am Körper getragen wurden), ohne dass die Verdunklung sofort endet. Folglich kann man z.B. keine Türen oder Fenster öffnen. Laute Geräusche beenden die Verdunklung sofort.

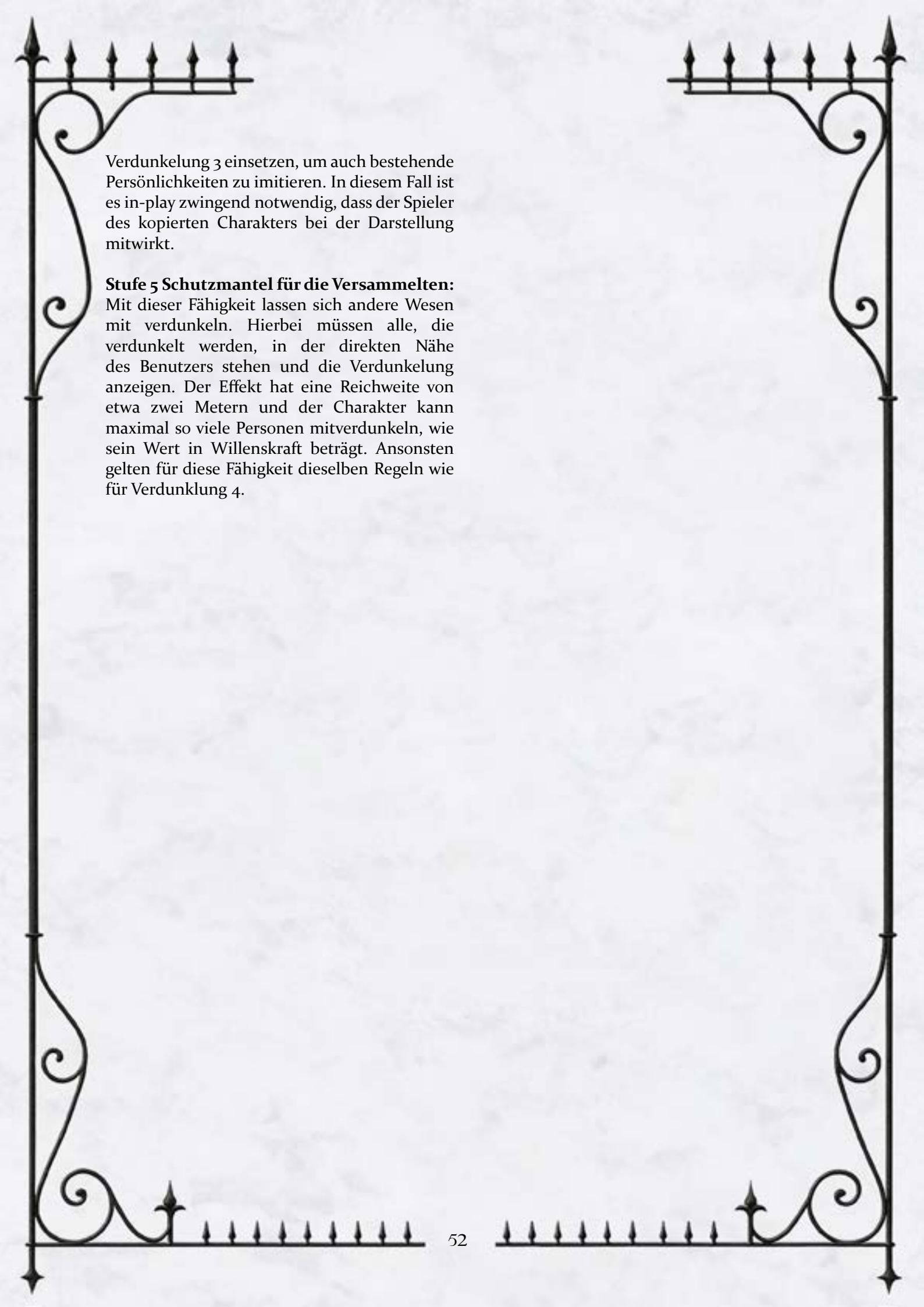
**Stufe 3 Maske der tausend Gesichter:** Mittels dieser Fähigkeit kann man das Aussehen soweit verändern, dass man nicht mehr erkannt wird. Stattdessen wird dem Unterbewusstsein einer betrachtenden Person eine völlig harmlose und unauffällige Person vorgegaukelt, die nicht

weiter beachtenswert erscheint. Man kann mit dieser Fähigkeit bestimmte Personengruppen simulieren (z.B. einen Polizisten, eine Thekenbedienung oder einen Reporter), aber keine bestimmten, existierenden Identitäten, also auch keine gespielten Charaktere. Es ist allerdings möglich, immer wieder dieselbe fiktive Gestalt anzunehmen. Typisch für all diese Gestalten ist, dass sich Ziele hinterher nur sehr vage an das genaue Aussehen des verdunkelten Charakters erinnern können. Daher haben Beobachtende in der Regel Schwierigkeiten, genaue Beschreibungen von der Gestalt abzugeben. Außerdem kann man Verdunklung 3 als eine verbesserte Version von Verdunklung 2 einsetzen, um sich freier bewegen zu können.

Diese Stufe der Verdunklung ist NICHT dazu gedacht, dass sich Spieler des Clans Nosferatu dauerhaft verschleiern. Spieler dieses Clans müssen sich nach wie vor kostümieren, können diese Disziplin jedoch einsetzen, um ihre grässliche Erscheinung kurzfristig zu tarnen, um gesellschaftliche Aktionen (z.B. vor Sterblichen) ausführen zu können, ohne einen Maskeradebruch zu riskieren oder

**Stufe 4 Verschwinden vor dem geistigen Auge:** Mit dieser Fähigkeit wird man von allen Betrachtenden so weit ignoriert, dass nur noch absolut untrügliche und nicht anderweitig erklärbare Anzeichen die Vermutung nahe legen, dass jemand anwesend ist, den man nicht sehen kann (z.B. lauter Krach oder kurze Berührungen). Alles andere versucht sich das Unterbewusstsein der Ziele dieser Fähigkeit so gut es geht anderweitig zu erklären. Man wird sogar unbewusst um eine Person herum gehen, nur um sie nicht anzurempeln.

Diese Stufe ermöglicht es, direkt vor den Augen von Personen zu verschwinden. Solche Personen werden sich hinterher nur noch vage an die Anwesenheit des Charakters erinnern. D.h. sie wissen, dass jemand da war, aber nicht, um wen genau es sich gehandelt hat. Sterbliche können sich an die Anwesenheit des Charakters überhaupt nicht erinnern. Außerdem kann man Verdunklung 4 als eine verbesserte Version von



Verdunkelung 3 einsetzen, um auch bestehende Persönlichkeiten zu imitieren. In diesem Fall ist es in-play zwingend notwendig, dass der Spieler des kopierten Charakters bei der Darstellung mitwirkt.

**Stufe 5 Schutzmantel für die Versammelten:**

Mit dieser Fähigkeit lassen sich andere Wesen mit verdunkeln. Hierbei müssen alle, die verdunkelt werden, in der direkten Nähe des Benutzers stehen und die Verdunkelung anzeigen. Der Effekt hat eine Reichweite von etwa zwei Metern und der Charakter kann maximal so viele Personen mitverdunkeln, wie sein Wert in Willenskraft beträgt. Ansonsten gelten für diese Fähigkeit dieselben Regeln wie für Verdunkelung 4.

## KAPITEL 8: KOSTEN UND ERFAHRUNGSPUNKTE

Charaktere entwickeln sich im Laufe der Zeit weiter, werden stärker und erhalten neue Fähigkeiten. Um das zu ermöglichen, verdienst du an jedem Spielabend Erfahrungspunkte. Im Gegensatz zu üblichen Tischrunden werden diese Punkte jedoch nicht sofort vergeben, sondern im Zeitraum bis zum nächsten Spielabend. Diese Punkte können dann zu Beginn des nächsten Spielabends in Erfahrung gebracht werden.

Grundsätzlich gibt es für zwei verschiedene Dinge Erfahrungspunkte:

1. Durch die Teilnahme an einem Spielabend
2. Durch den Abschluss eines Plots

Die Punkte für die Teilnahme gibt es nach jedem Spielabend, die Punkte für den Abschluss eines Plots jedoch nur, wenn folgerichtig ein Plot abgeschlossen wurde, wodurch es mehrere Spielabende dauern kann, bis man diese zusätzlichen Erfahrungspunkte erhält.

Für die Teilnahme kann ein Spieler folgende Punkte erhalten

Wofür?	Menge	Anmerkung
Automatisch	2 EP	Wenn du am Abend dabei warst
Rollenspiel	1 EP	Belohnung für gutes Rollenspiel
Lernkurve	1 EP	Beschreibe der SL, was du gelernt hast und erhalte einen Punkt
Heldentum	1 EP	Hast du dich treibend am Plot beteiligt oder gekämpft?

Wenn am Spieleabend ein Plot abgeschlossen wurde, könnt ihr außerdem für folgende Punkte EP erhalten.

Wofür?	Menge	Anmerkung
Erfolg	1 EP	Waren deine Bemühungen am Plot erfolgreich, erhältst du 1 EP
Gefahr	1 EP	Wenn der Plot außerordentlich gefährlich war
Weisheit	1 EP	Für die Ausarbeitung eines genialen Plans o.Ä.

Du kannst also für einen Spielabend bis zu 5 Punkte erhalten und für den Abschluss eines Plots zusätzlich 3 Erfahrungspunkte, womit wir auf ein absolutes Maximum von 8 EP für einen Spielabend kommen.

Die gesammelten Erfahrungspunkte können nun dafür ausgegeben werden, um verschiedene Fähigkeiten zu verbessern oder auch, um neue zu erhalten. Die Kosten, um verschiedene Dinge zu steigern, entnimmst du der folgenden Tabelle:

Eigenschaft	Kosten
Neue Disziplin	10 EP
Neuer Pfad (Thaumaturgie oder Nekromantie)	7 EP
Clansdisziplin	gegenwärtige Stufe x5 EP
Clansfremde Disziplin	gegenwärtige Stufe x7 EP
Menschlichkeit	gegenwärtige Stufe x2 EP
Willenskraft	gegenwärtige Stufe x2 EP

## KAPITEL 9: SONSTIGES

Hier noch ein paar kleine, wichtige Dinge, die es zu beachten gibt:

- Sobald eine Geste zu einer Disziplin gemacht wird, gilt sie als eingesetzt. Ausnahmen sind natürlich Fehlinterpretationen (Kratzen mit einem Finger an der Schläfe kann als Einsatz für Beherrschung 1 angesehen werden, auch wenn das damit natürlich nicht gemeint ist) oder Demonstrationzwecke für andere Spieler.

- Am besten alle Disziplinen lesen, damit ihr wisst, was die jeweilige Disziplin tut und nicht während der IT Zeit nachfragen müsst, was jetzt passiert. Es ist uns aber bewusst, dass sich das, gerade für neue Spieler, nicht vollständig umsetzen lässt, daher wird mindestens eine ausgedruckte Variante des Regelwerks am Spielort ausliegen.

- Ignoriert verdunkelte Charaktere so gut es geht. Wenn ein Spieler verdunkelt an euch herantritt: nicht das Gesprächsthema wechseln, nur weil der entsprechende Charakter nicht mitbekommen soll, worüber gesprochen wird.

- Gekämpft wird NUR außerhalb des Gebäudes, um Beschädigungsgefahr von Gegenständen und Einrichtungen sowie die Verletzungsgefahr zu minimieren.

- Versucht OT Probleme ohne Drama zu beseitigen. Wendet euch an eine SL, wenn sich das als schwierig erweisen sollte.

- Wenn jemand den Eindruck macht, dass er verletzt sein könnte (auch nach IT Kämpfen): Bitte nicht automatisch als gutes Rollenspiel hinnehmen. Spiel kurzzeitig unterbrechen, schauen, ob es der Person gut geht und Hilfe leisten, falls nicht! Das hat uneingeschränkt Vorrang vor dem Rollenspiel!

# IMPRESSUM

Verantwortlich für den Inhalt:  
Rollenspielbund e.V.

**Kontakt:**

E-Mail: [info@rollenspielbund.de](mailto:info@rollenspielbund.de)  
Web: [www.rollenspielbund.de](http://www.rollenspielbund.de)

**Vertretungsberechtigte Personen:**

Elisabeth Fockel, 1. Vorsitzende  
Dean Alan Hoepfinger, 2. Vorsitzender  
Steven Gahlau, 3. Vorsitzender

**Haftungsausschluss:**

Dieses Regelwerk dient ausschließlich der Durchführung eines Live-Rollenspiels. Alle Inhalte sind fiktiv. Ähnlichkeiten mit realen Personen oder Ereignissen sind nicht beabsichtigt.

**Font:**

Percolator Expert 2511996 Lunchbox Design, Designed By Adam Roe, All Rights Reserved

**Rechtlicher Hinweis / Disclaimer**

Dieses Regelwerk basiert auf der Spielwelt und den Grundkonzepten von *Vampire: The Masquerade*.

Alle Rechte an *Vampire: The Masquerade*, der Welt der Dunkelheit sowie an allen damit verbundenen Begriffen, Namen und Inhalten liegen bei White Wolf bzw. Paradox Interactive sowie Ulisses Spiele.

Dieses Regelwerk ist ein nicht-kommerzielles Fanprojekt des Vereins Rollenspielbund e.V. für das Vampire-Live-Rollenspiel in Fulda und steht in keiner offiziellen Verbindung zu den genannten Rechteinhabern. Es erhebt keinen Anspruch auf Eigentum an den genannten Marken oder Inhalten und dient ausschließlich dem privaten Spielgebrauch.



[WWW.ROLLENSPIELBUND.DE](http://WWW.ROLLENSPIELBUND.DE)





[WWW.ROLLENSPIELBUND.DE](http://WWW.ROLLENSPIELBUND.DE)