



1. Vorwort

Wir haben diese Regeln möglichst kurzgehalten, genauso wie das Vorwort. Dennoch steht zu dem einen oder anderen Punkt etwas mehr drin. Aber das meiste steht nun mal auch in den Grundbüchern und auf diversen anderen Webseiten.

Auch wenn hier viele Regelhilfen drin stehen Ambiente und Spielspaß geht immer vor Regeltreue.

2. Was ist Liverollenspiel?

Kurz gesagt: Ein Live-Rollenspiel ist eine Mischung aus Improvisationstheater, Karneval und "Räuber und Gendarm"-Spielen.

Die Mitspieler übernehmen die Rollen von imaginären Charakteren, und für einen gewissen Zeitraum spielen sie diese Rollen dann aus. Im Gegensatz zu einem normalen Theaterstück gibt es allerdings im Live -Rollenspiel kein festes Drehbuch, sondern die Spieler entscheiden selber, was sie in der Rolle ihres jeweiligen Charakters machen wollen, und setzen das dann auch in die Tat um.

Was die Ziele jeden einzelnen Charakters sind, wird durch den Hintergrund des Charakters festgelegt, den jeder Spieler sich, im Allgemeinen gemeinsam mit der Spielleitung ausdenkt. So kann es zum Beispiel einen Charakter geben, der Künstler ist, und seine Werke gerne veröffentlicht sehen möchte. Da er selber nicht über die notwendigen Mittel verfügt, wird er sich wahrscheinlich im Spiel an einen anderen Charakter wenden, der zum Beispiel ein reicher Geschäftsmann ist und versuchen, diesen davon zu überzeugen, seine Kunst zu fördern. Der Geschäftsmann wiederum hat vielleicht ein Interesse daran, gewissen sozialen Gruppen aufzufallen und wie besser, als durch die Förderung eines Künstlers? Schon haben die beiden Charaktere so etwas wie ein gemeinsames Ziel, auf das sie hinarbeiten können.

Andere Charaktere mögen ganz andere Ziele verfolgen. So könnte zum Beispiel der Künstler einem anderen Charakter, der vielleicht mal über seine Kunst gelästert hat, oder dem Künstler geschadet hat, dieses heimzahlen wollen. Zu diesem Zweck versucht er vielleicht, dessen Ruf zu schaden, indem er Gerüchte über ihn verbreitet oder vielleicht kommt er auch noch auf ganz andere Ideen.

Zusätzlich zu den persönlichen Zielen, die jeden einzelnen Charakter motivieren, gibt es dann immer noch sogenannte Plots (Handlungsstränge), die von der Spielleitung angeregt werden.

Die Spielleitung in einem Live-Rollenspiel ist gleichzeitig Drehbuchautor, Regie und Richter. Sie steht normalerweise außerhalb des Geschehens, ist aber notwendig um bei Konflikten zu vermitteln, Plots anzuregen und die Rollen von NSC's (Nicht Spieler Charakteren) zu übernehmen. NSC sind diejenigen Charaktere, die nicht von einem Spieler gespielt werden, aber trotzdem im Spiel auftauchen müssen. Vergleichbar vielleicht mit Nebenrollen in einem Film oder Theaterstück.

Außer seinem Hintergrund verfügt jeder Charakter noch über einige Werte, die festlegen, was der Charakter (im Gegensatz zu dem Spieler) kann. Regelsysteme legen dann fest, wie gut oder schlecht ein Charakter in etwas ist, und wie hoch seine Erfolgschancen sind, wenn er etwas unternimmt. Hier gibt es oft noch einen gewissen Zufallsfaktor.

Hierbei ist es wichtig, die Unterscheidung zwischen dem Spieler und dem Charakter zu treffen.

Während eines Live-Rollenspiels schlüpft ein Spieler völlig in die Rolle seines



Charakters. Er verkleidet sich entsprechend, redet und agiert als sein Charakter, und versucht, innerhalb des Spiels, die Ziele seines Charakters durchzusetzen. Dennoch ist das alles nur ein Spiel und alles findet gewissermaßen in einer virtuellen Welt statt, die hauptsächlich in der Fantasie der Mitspieler existiert. Oft unterscheidet sich die Rolle eines Spielers, also sein Charakter, sehr von dem, was der Spieler im normalen Leben ist. Schließlich ist Rollenspiel eine Möglichkeit, mal den normalen Alltag hinter sich zu lassen, und in eine andere Rolle zu schlüpfen.

Der Reiz an der ganzen Sache ist es halt, mal für einen gewissen Zeitraum in eine ganz andere Rolle zu schlüpfen und das zu sein und auszuspielen, was man im normalen Leben nicht haben kann.

Bei dem Vampire Live-Rollenspiel übernehmen die Spieler die Rollen von Vampiren, also fiktionalen Wesen. Diese Vampire leben in der normalen menschlichen Gesellschaft unserer Zeit, halten sich allerdings vor den Menschen verborgen. Sie tendieren dazu, sich vor allem mit anderen Vampiren zu treffen. Innerhalb der Vampirgesellschaft zählt Macht und Status sehr viel, und daher sind die Vampire ständig damit beschäftigt, ihr Ansehen innerhalb der vampirischen Gesellschaft zu steigern. Gleichzeitig müssen sie sich natürlich mit verschiedenen anderen Problemen befassen: Sie können tagsüber nicht raus, was es schwierig macht, in der menschlichen Gesellschaft die oftmals wichtigen geschäftlichen und politischen Kontakte zu pflegen. Sie müssen sich vor den Menschen verbergen, die nicht erfahren dürfen, dass es sie gibt, sie müssen sich gegen Feinde verteidigen, von denen es gar nicht so wenige gibt, und vieles, vieles mehr. Das (Un-)Leben eines Vampirs ist alles andere als langweilig und bietet dadurch reichlich Themen für das Live- Rollenspiel.

Ein wichtiger Punkt, den man im Zusammenhang mit dem Live-Rollenspiel immer beachten sollte ist, dass es sich hier um erfundene Geschichten handelt. Selbst wenn die Charaktere vielleicht auf der Basis real existierender Menschen geschaffen wurden, und selbst wenn im Spiel auf Ereignisse in der realen Welt eingegangen wird, so ist doch alles was im Live-Rollenspiel passiert pure Fiktion. Es ist sozusagen eine lange, komplexe Geschichte, die sich alle Spieler und die Spielleitung zusammen ausdenken und ausspielen, aber egal was passiert, es ist und bleibt eine erfundene Geschichte.

Live-Rollenspiel hat nichts mit Okkultismus oder Sekten zu tun, egal, was manche Medien behaupten mögen. Es ist eine kreative, soziale Freizeitbeschäftigung, sonst nichts.



3. Charaktererschaffung

Für den Spielspaß ist es wichtig, dass du dir mit der Erschaffung deines Charakters einige Zeit nimmst. Je mehr der Charakter geplant ist, umso mehr macht es Spaß ihn zu spielen.

Daher sollte man sich bevor man sich die spieltechnischen Werte des Charakters notiert, Gedanken darüber machen, was den Charakter den man spielen möchte, ausmacht. Dazu ist es nötig sich eine Vorgeschichte zu überlegen. Auf unserer Homepage (<http://www.vl-teutoburg.de>) findest du unseren Bastelbogen, oder hier im Anhang, welcher dir helfen soll deinen Charakter auszuarbeiten. Er besteht auf den ersten Blick aus sehr vielen Fragen, aber er hilft dir (und uns) deinen Charakter zu verstehen.

Bevor du das erste Mal mit deinem Charakter bei uns mitspielst, muss der Charakter von der SL abgesegnet werden.

Wir lassen übrigens nur folgende Clans als Spielercharaktere zu: Brujah, Gangrel, Malkavianer, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue & Caitiff. Und eingeschränkt Giovanni, Ravnos und Jünger des Seth.

Alle anderen Clans gehören bei uns in NSC Hand. Es kann sein, dass wenn wir zurzeit in einem Clan recht viele Spieler haben, dass wir in diesem Clan keine neuen Charaktere zu lassen. Bitte informiere Dich vorher darüber.

Das Höchstalter deines Vampirs, darf 100 Jahre (incl. Torpor Zeit) nicht überschreiten und er ist Neonate. Das Ancilla werden muss er sich erspielen.

Das Vampiralter wird über die **Hintergrundpunkte: Alter** festgelegt. Ebenso das Maximum wie hoch eine Disziplinstufe sein darf und wie viele Punkte du maximal verteilen kannst.

Stufe	Vampiralter	Disziplinstufe Maximum	Disziplinpunkte Maximal verteilen
0	00 – 20	3	3
1	21 – 40	3	4
2	41 – 60	3	4
3	61 – 80	4	5
4	81 – 90	4	6
5	91 – 100	5	7

Wer keine Punkte in den Hintergrund Generation setzt, ist Gen. 13. Wer diese senken möchte, muss den Hintergrund Generation kaufen. (Max 3 Punkte bis Generation 10.)

Auch solltest du überlegen ob und wie lange dein Charakter in Torpor lag. Es ist sicherlich interessanter einen gerade erwachten Vampir zu spielen, der die letzten 10 und mehr Jahre nicht mitbekommen hat, als jemand der vor 50 Jahren mal 20 Jahre verpennt hat. Schläft dein Charakter einige Zeit, so darfst du nur die aktiven Jahre mit den EPs verrechnen.

Natürlich kannst du auch einen Ghul spielen. Siehe hierzu 3.9

Wenn deine Charaktervorgeschichte und das Konzept stehen, müssen die spielrelevanten Werte



sich daran orientieren. Wenn sich die Persönlichkeit des Charakters während des Spielverlaufs ändert, muss die Spielleitung über diese Neuerung informiert werden.

Nachdem du deinen Bastelbogen ausgefüllt hast, kommt jetzt das Datenblatt – der Charakterbogen dran.

3.1 Attribute & Fähigkeiten

Wir haben die Attribute auf sechs gekürzt. Sie spielen bei den Disziplinen, beim Einsatz von Fähigkeiten und im Kampf eine Rolle. Einen Punkt hast du in jedem Attribut automatisch.

Wir spielen mit folgenden normalen Fähigkeiten:

Aufmerksamkeit, Biologie, Bürokratie, Chemie, Computer, Fahren, Finanzen, Gesetzeskenntnis, Heimlichkeit, Medizin, Nachforschungen, Okkultismus, Physik, Politik, Reparaturen, Sicherheit, Szenekenntnis, Tierkunde, tote Sprachen, Überleben. Kampffähigkeiten: Handgemenge, Nahkampf, Fernwaffen und Ausweichen.

Weitere Fähigkeiten in Absprache mit der SL.

3.2 Am einfachsten ist es, wenn du unseren Excel-Charaktereditor nimmst.

Ansonsten errechnet sich ein Charakter wie folgt:

Du hast 155 Grund-EP. Für jedes Jahr Kainiten Dasein erhältst du 0,6 zusätzliche EP.

Übrig gebliebene EP verfallen.

<i>Fähigkeiten</i>	<i>Kosten</i>
Attribute	gegenwärtiger Wert x 4
normale Fähigkeiten	gegenwärtiger Wert x 2
Kampffähigkeiten	gegenwärtiger Wert x 3
Clandisziplinen	gegenwärtiger Wert x 5
Fremd Disziplinen	gegenwärtiger Wert x 7
Hintergründe	Stufe in Punkte
Willenskraft	gegenwärtiger Wert x 3
Menschlichkeit	gegenwärtiger Wert x 4
<i>Für Tremere:</i>	
Rang	Je Rang 5
Pfade	gegenwärtiger Wert x 4
Rituale	gegenwärtiger Wert x 2

Für Tremere:

Pro Punkt in Thaumaturgie 1 kostenloser Punkt für Rituale (z.B. Thaumaturgie 2 = 2x Ritual Stufe 1 oder 1x Stufe2).

Weitere Rituale können bei der Charaktererschaffung nicht gekauft werden. Pfade:

Maximal 1 Pfad, der den Wert von Thaumaturgie nicht überschreiten darf! Du kannst deinen Tremere Rang Adept 3-6 kaufen. Je Punkt kostet das 5 EP.



3.2.1 Ein Charakter darf Fremddisziplinen beim Start maximal auf 1 haben. Und dies auch nur mit einer guten Erklärung im Hintergrund. Niemand, der einen Charakter zufällig auf der Straße trifft, würde ihm etwas beibringen. Und bitte bedenke, dass man Clans fremde Disziplinen nur lernen kann, wenn man vom Lehrmeister Blut trinkt (pro Punkt in der Disziplin einen Blutpunkt). Man kann nur Clans eigene Disziplinen weitergeben!

3.2.2 Bei der Charaktererschaffung darf kein Wert 4 übersteigen.

3.2.3 Rundungen werden immer mathematisch gerundet.

3.3 Um den Verlust von Menschlichkeit im Laufe der Jahre zu simulieren, wird nach jeweils 50 Jahren Kainiten Dasein ein Punkt Menschlichkeit abgezogen:

0-49 Jahre: 0

50-99 Jahre: -1

100: -2.

Dieser Malus kann durch Freebies wieder ausgeglichen werden.

3.4 Je weniger Menschlichkeit dein Charakter hat, desto mehr übernimmt das Biest in dir die Kontrolle. Dies äußert sich durch sogenannte Beastraits. Wie viele dein Charakter hat, hängt von deiner Menschlichkeit ab.

Menschlichkeit	10-8	7	6	5	4	3	2	1
Beastraits	0	1	2	3	4	5	6	7

3.5 Bei der Wahl der Vorzüge und Schwächen ist darauf zu achten, dass wir Vampire LIVE spielen und keine Papercharaktere haben. Die Vorzüge und Schwächen dienen zur Vertiefung der Charakterzüge und sollten nach Möglichkeit darstellbar sein. Frag Dich also, wie du z.B. ein photographisches Gedächtnis darstellen willst!

Für jeden Nachteils Punkt kannst du dir einen Vorteilspunkt kaufen. Überschüssige Punkte verfallen. Vor- und Nachteile max. je zwei. Diese sollten ausschließlich aus dem GRW, dem Clanbuch oder dem Spielerhandbuch kommen.

Grundsätzlich nicht genehmigt werden:

Essen, verschobenes Herz, eiserner Wille und immun gegen Blutsbünde.

3.6 Jeder Charakterbogen und Bastelbogen muss grundsätzlich, mindestens drei Tage bevor ihr zum ersten Mal mit diesem spielt, durch die SL genehmigt werden. Ein neuer Charakter muss ja auch nicht immer auf einem offiziellen Treffen das erste Mal auftauchen. Warum nicht schon vorher mit einem anderen, z.B. dem Primogen verabreden? Dann ist man beim ersten Spielabend auch nicht mehr gänzlich unbekannt und hat evtl. jemanden, der einem ein wenig den Rücken stärkt. Er muss allerdings das erste Mal in der DoT spielen und eine SL mit anwesend sein.



3.7 Willst du einen anderen Charakter spielen, aus welchen Gründen auch immer, (Dein alter Charakter sollte entweder tot, in Topor, oder für längere Zeit abgereist sein.) sollte dieser sich Grundlegend von deinem alten Charakter unterscheiden. Nicht nur im Verhalten und aussehen, sondern auch im Alter. Wenn du z.B. vorher einen 100 Jahre alten Charakter gespielt hast, solltest du bei deinem neuen drauf achten, dass dieser max. 50 Jahre alt ist. Auch sollte er keine Verknüpfungen zu deinem „alten“ Charakter haben, und anderes Verknüpft werden zu anderen Charakteren.

3.8 Ein Charakter, der nicht mehr am normalen Spielgeschehen teilnehmen kann (z.B. er reist ab, läuft zum Sabbat über (und wird enttarnt), wird blutgejagt oder aus welchen Gründen auch immer) wird für die Zeit seiner Abwesenheit zum NSC. Im Klartext heißt das, dass Aktionen aus dem OFF (oder wo immer sich der Char auch gerade befindet) nicht nur mit der SL abgesprochen, sondern auch von ihr genehmigt werden müssen bzw. sogar von ihr angestoßen/abgelehnt werden können. Dies dient dazu, um dem Spieler des betroffenen Charakters den Einstieg in einen neuen Char zu erleichtern, wenn er seinen bisherigen Charakter in die Hände der SL legt (die aber auch nicht willkürlich mit dem Charakter umgehen werden).

3.9 Charaktererschaffung Ghul

Die Ghulerschaffung geht genauso wie die Erschaffung eines Vampirs, welcher gerade frisch erschaffen wurde.

Ein Ghul kennt sich *nicht* mit anderen Disziplinen aus. Er weiß auch nur grob was die seines Besitzers können, bis zu der Stufe die der Besitzer aktuell hat.

Pro 10 Jahre Ghul sein, bekommt er *etwas* Ahnung was *eine* andere Camarilladisziplin kann.

Ein Ghul hat Standardmäßig Stärke 1. Ein gespielter SC-Ghul kann seine Stärke auch behalten, wenn er zu einem Vampir wird. Alternativ er bekommt anstatt der Stärke 10 zusätzliche Erfahrungspunkte.

Pro 20 Jahre Ghul Dasein kann er eine weitere Disziplin lernen. Eine Disziplin darf nicht höher sein, als die seines Besitzers (Ausnahmen sind die Disziplinen Seelenstärke und Stärke, welche unabhängig von den Fähigkeiten des Besitzers erlernbar und steigerbar sind). Er kann auch nur bis max. Stufe 3 Disziplinen lernen. Kosten: Gegenwärtiger Wert x7.

Siehe hierzu auch 6.29 Ghule



4. Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte werden wie folgt vergeben: Pro Spielabend gibt es 1EP.

Für "besondere" Leistungen auf einem Treffen gibt es 1/2 EP zusätzlich (SL-Entscheid).

Weitere Aktivitäten werden gesondert "entlohnt".

Auswärtsspiele bringen analog 1 EP pro Abend.

Man kann einen EP als Kredit bekommen, wenn einem einer fehlt. (asap abzubezahlen)

Mit den EPs kann wie folgt gesteigert werden:

<i>Fähigkeiten</i>	<i>Kosten</i>
Attribute	aktueller Wert x 4
normale Fähigkeiten	aktueller Wert x 2
Kampffähigkeiten	aktueller Wert x 3
Neue Fähigkeit	3
Clandisziplinen	aktueller Wert x 5
Neue Clandisziplin	7
Fremd Disziplinen	aktueller Wert x 7
Disziplinen für Caitiff	aktueller Wert x 6
Neue Fremd Disziplin	10
Hintergründe	Stufe in Punkte
Willenskraft	Wert x 3
Menschlichkeit	Wert x 4
<i>Für Tremere:</i>	
Pfade	Wert x 4
Neuer Pfad	7
Rituale	Wert x 2

Die Vergabe solltest du mit der SL absprechen.

4.1 Lehrzeiten

Max. 1 Disziplinpunkt pro 9 Monate Spiel.

Attribute, Hintergründe, Fertigkeiten, WP steigern sich normal mit EPs und einer Geschichte. Um Attribute / Fähigkeiten / Clan-Disziplinen zu steigern, benötigst du Zeit.

Lernzeiten ohne Lehrer: Erfahrungspunktekosten x 2 Tage – Geistesschärfe

Lernzeit mit Lehrer: (Erfahrungspunktekosten x 2 Tage - Geistesschärfe) / 2

Fremd-Disziplinen mit Lehrer steigern: Erfahrungspunktekosten x 3 Tage – Geistesschärfe



5. Allgemeines

5.1 Ein Punkt, der eigentlich nicht angesprochen werden muss:

Alle Gesetze, die es in Deutschland gibt, gelten auch bei uns im Vampire-Live!

5.2 Spielorte sind pfleglich zu behandeln, egal ob in einer privaten Wohnung, im Park der Stadt, oder im Wald gespielt wird.

5.3 Verhalten in der Öffentlichkeit ist ein wichtiger Punkt. Keiner hat Lust auf einem Privatsender zu erscheinen, wo dann die ganze Liveszene in den Dreck gezogen wird. Also: solltet ihr mitten in der Stadt oder einer Disco spielen, überlegt bitte dreimal, ob ihr lauthals euren Mitspieler mit hässlichen Sabbatbeschimpfungen anschreit und dann mit der Spielzeugwaffe auf ihn schießt.

5.3.1 Da kann auch gleich der Punkt mit der Maskerade angesprochen werden!

5.4 Bei Real gefahren ist das Spiel SOFORT mit dem STOP Befehl (5.5) zu unterbrechen, bis die Situation geklärt ist.

5.5 Der "STOP" Befehl! Dieser wird in Notfallsituationen geschrien, wenn also REALE Gefahr besteht. Hört ihr dieses Wort, so bleibt ihr wie angewurzelt stehen und bewegt Euch nicht. Erst wenn von einer SL "WEITER" oder „TIME-IN“ gerufen wird, dürft ihr Euch wieder bewegen.

5.6 Der "TIME – OUT" Befehl ! Wird gerufen, wenn eine Spielsituation nicht klar überschaubar ist, z.B. wenn eine Disziplin nicht ganz klar ist etc. Erst wenn eine SL "TIME - IN" ruft, geht es weiter.

5.7 Wird irgendjemand, ob SC, NSC oder SL mit echten Waffen, Schreckschusspistolen, Gaswaffen, Messern oder ähnlichem erwischt wird, fliegt er raus. Als Waffen werden nur Spielzeug- und Polsterwaffen (Pflöcke, Messer usw. kernstabil) anerkannt. Diese müssen ausnahmslos vor dem Spiel von der SL abgenommen werden. Sprengstoffe können zum Beispiel klassisch durch Kerzen (Dynamit) oder durch Knetmasse (Plastiksprengstoff) dargestellt werden. In jedem Fall muss ein Sprengkörper eine realistische Größe haben und mit entsprechendem technischem Krimskrams ausgestattet werden (Drähte, Wecker, Platinen etc.).

5.8 Der Nahkampf wird nur angedeutet. Kein überhandnehmendes Ringen und Catchen. Schläge und Tritte werden unter Berührung des Gegners angedeutet. Umklammern und Festhalten des Gegners kann ausgespielt werden, aber vorsichtig. Jede Kampfsportart ist verboten. Geht bitte NIE mit vollem Körpereinsatz in einen „Kampf“.

Nach Möglichkeit sollte der Ausgang des Kampfes vorher entschieden werden. Der eigentliche Kampf wird abgesprochen und danach nach vereinbartem Muster ausgespielt. Dies sieht für beobachtende andere Spieler immer sehr gut aus.



5.9 Wer nicht mehr am aktiven Spiel teilnimmt, aber trotzdem zuschauen möchte, hängt sich am besten eine gelbe Schärpe um.

5.9.1 Wer als Zuschauer stört, fliegt raus.

5.10 Vampire – Live in der Domäne Teutoburg ist kein Hack & Slay. Natürlich kann es hier und da mal zu einem Handgemenge oder ähnlichem kommen, aber das ist nicht der Sinn des Spiels. Ambiente und Intrigenspiel, darauf kommt es an.

6. Wissenswerts

6.1 Die SL bemüht sich für dich Plot ins Spiel zu bringen. Das A und O des Liverollenspiel ist aber das INTERAKTIVE Spiel. Warte nicht immer zu Hause vor dem Telefon auf einen Anruf der SL, wann denn der nächste Spielabend ist. Ruft einfach mal bei den anderen an und spielt ohne Plot Vorgabe von uns. Allerdings muss die SL über wichtige Aktionen informiert werden, die an dem Abend passieren.

6.2 GRUNDSÄTZLICH gilt: Alles, was für das Spiel zwischen den Charakteren irgendwie relevant ist, muss konkret, live und unmittelbar ausgespielt werden. Zur Not (z.B. bei großer Entfernung) kann ein Treffen auch per Telefon ausgespielt werden, oder im Forum. Die SL behält sich vor, für manche Aktionen (z.B. ich plane, mich mit XY zu treffen und ihn zu pflocken) darauf zu bestehen, dass es in Anwesenheit der SL live ausgespielt wird.

6.3 Alle Ereignisse sind möglichst realzeitmäßig zu spielen. Wenn dies nicht möglich ist, so kann man die Dinge im Voraus regeln, sie aber am Originaltermin stattfinden lassen. Will heißen: Bernd Brujah will sich mit Verena Ventrue am Mittwoch unterhalten.

- Das Treffen kann davor stattfinden (also am Montag bis Dienstag, aber bitte zeitnah, da es ja sein kann, dass Manuel Malkavian sich am Montag mit Verena Ventrue treffen will), Spieltechnisch tritt das Ereignis erst am Mittwoch in Kraft.

- Es kann am Mittwoch gespielt werden (der Idealfall).

- Nicht möglich ist ein Nachholen des Treffens am Donnerstag, Freitag oder auf der nächsten gemeinsamen Sitzung).

Diese Regelung soll einem Zeitparadox oder dem Festhängen in einer Zeitschleife entgegenwirken.

6.3.1 Eine Runde entspricht 3 Sekunden (einundzwanzig, zweiundzwanzig, dreiundzwanzig). Eine Szene entspricht einer halben Stunde. Die Zeit läuft fortwährend weiter, Unterbrechungen des Zeitflusses oder Rückläufe sind nur durch die Spielleitung möglich (am besten nur in Ausnahmefällen) oder wenn eine Verletzung oder Verletzungsgefahr einer Person vorliegt. Ein lautes „STOP“ unterbricht die Handlung.

6.4 Alle geplanten Charakter- oder plotrelevanten Aktionen müssen der SL vorher schriftlich mitgeteilt werden.

Und bitte lange genug vorher, damit wir die Chance haben gegebenenfalls zu reagieren. Ansonsten werden sie als nicht ausgeführt behandelt. Sonst kann es passieren, dass wir sie nachträglich streichen müssen, weil dies so nicht geschehen sein kann. Bedenkt dabei bitte



immer, dass wir euch damit nicht schikanieren wollen, sondern dass eure Charis/ihr nicht alles wissen können/könnt, was in der Spielwelt gerade abläuft.

6.5 Solltet ihr INTIME Briefe, Faxe, Emails, Pakete oder sonstiges versenden, so muss als Fußnote folgender Text klar leserlich zu entziffern sein:

„Dieser Text und alles was dazu gehört ist Fiktion. Alle Personen und Gegenstände sind nicht real. Sie basieren auf dem Rollenspiel Vampire: Die Maskerade.“

Dies dient dazu, Außenstehende zu informieren, die solche Schriften evtl. in die Hände bekommen.

6.5.1 Bitte denkt immer dran, uns bei IT E-Mails (auch an Charis aus anderen Domänen, nicht bei den Clanslisten) in den Verteiler zu nehmen.

Wenn ihr etwas Wichtiges per Sicht, oder per Telefon besprecht, teilt uns dieses bitte zeitnah mit. Geschieht dies nicht, kann es passieren, dass wir im Nachhinein aus Logikgründen Aktionen streichen müssen. Das wäre weder in unserem noch in eurem Sinne.

6.6 Im laufenden Spiel wirst du irgendwann Kontakte zu Charakteren in anderen Domänen der Chronik aufbauen, die von einer anderen SL betreut werden. Diese Kontakte sollten möglichst erspielt werden. Solltest du in andere Domänen eingeladen werden und dort spielen, so wird nach deren Regeln (die sich durchaus unterscheiden können) gespielt und die Anweisungen der dortigen SL gelten. Sollte es hierbei Probleme geben, sprecht uns bitte an. Falls du in einer anderen Domäne spielen willst, so informiere die örtliche SL (und uns auch) vorher über deine Anwesenheit.

6.6.1 Da es in Deutschland mehrere Domänen gibt, die aber nicht alle in unserer Chronik spielen, informiere dich, wenn du in anderen Domänen spielen willst, ob diese der V.I.C. angehören.

6.7 Ein bestechendes Wissen der verschiedenen Regelwerke von White Wolf ist zwar beeindruckend, außerordentlich Spiel störend wird es allerdings, wenn dieses Wissen während des Spiels von Charakteren zum Besten gegeben wird. Eigentlich ist es traurig, dies noch einmal ausdrücklich sagen zu müssen, aber es sind schon halbstündige Vorträge über das Wesen der Werwölfe und Feenwesen oder Magiersphären gehalten worden, Wissen, dass man bei durchschnittlichen Vampiren, die sich nicht jahrelang mit der Erforschung dieser Wesen beschäftigt haben, wohl kaum erwarten darf. Um bei dem Beispiel mit den Werwölfen zu bleiben: bedenkt einfach, dass es nach dem Vampire-Regelwerk bereits einen Punkt in der entsprechenden Fähigkeit erfordert, um überhaupt mit Gewissheit sagen zu können, dass es diese Wesen gibt. Von einer detaillierten Kenntnis über die einzelnen Stämme kann da noch lange nicht die Rede sein.

6.8 Informationen (auch falsche), die die Charaktere betreffen, wie ihre Fähigkeiten, ihre Pläne, ihre Vergangenheit oder ihre Einstellung, dürfen AUSSCHLIESSLICH IM SPIEL ausgetauscht werden. Selbst völlig unbedeutend erscheinende Off-Play-Informationen können auch bei guten Spielern zu einer Verzerrung des Verhaltens gegenüber dem Betreffenden führen.

Offplay verbreitete Informationen dürfen Inplay verwendet werden!



6.9 Es ist absolut notwendig, dass sich jeder Spieler ein genaues Bild von dem Leben des Charakters außerhalb des tatsächlich ausgespielten Bereichs macht.

Folgende Dinge müssen auf jeden Fall konkret festgelegt und der SL vorgelegt werden, da sie einen direkten Einfluss auf die Existenz des Charakters im Spiel mit den anderen haben können: Genaue Angaben zu Ort und Sicherung des/der Haven, Beschreibung der Ghule und deren Wohnorte, finanzielle Ressourcen, wichtige Kontakte, über die sich Informationen oder anderes beziehen lassen, konkretes Besitztum (insbesondere Dinge wie Peilsender, Wanzen, Waffen, Rüstungen, Metalldetektoren, Laborutensilien, nicht zurück verfolgbare Telefonanschlüsse usw.) und vor allem schlüssige Gründe, wie man zu alledem gekommen ist.

Nicht minder wichtig ist es, sich zu überlegen, wie der Charakter seine Zeit verbringt, da dies einem mehr Gefühl für den Charakter gibt und auch so manches Mal im Spiel relevant werden kann. So können z.B. seine Jagdgewohnheiten Einfluss auf seinen Menschlichkeitswert, seine Blutpunkte zu Beginn des Abends oder auf den Mord- und Vermissten stand der Polizei haben oder das Ausmaß seines Interesses an Medien kann bestimmen, inwieweit die SL spielrelevante Artikel oder Nachrichten mitteilt. Auch ist es im Allgemeinen eleganter auf Fragen nach gestern Nacht mit interessanten Schilderungen aufwarten zu können (auch wenn diese nur spontan erfunden sind), und nicht mit Allgemeinplätzen.

6.10 Möchtest du eine neue, clansfremde Disziplin erlernen, so musst du einen Charakter finden, der diese Disziplin als Clansdisziplin beherrscht und bereit ist, dir diese beizubringen. Das geht jedoch nur über das Blut, d.h. wenn z.B. Gerd Gangrel von Norbert Nosferatu Stärke 1 lernen will, so musst du einen Blutpunkt von diesem trinken. Was natürlich ein Blutsband Stufe 1 etabliert. Anschließend müssen die beiden Charaktere für den Zeitraum neue Disziplinstufe x10 Nächte sich treffen, um zu lernen. Dies sollte (zumindest zum Teil) auch ausgespielt werden. Für jeden weiteren Disziplinpunkt, muss auch ein weiteres Mal Blut getrunken werden.

6.11 Fähigkeiten werden ausgespielt. Es gibt Fähigkeiten, die man nicht oder nur sehr schwer ausspielen kann, wie z.B. Sicherheit, Fahren, Szenekenntnis, Schusswaffen, Tierkunde, Überleben, Bürokratie, Computer etc. Dazu hast du Punkte auf dem Charakterbogen verteilt. Die Spielleitung gibt die Schwierigkeit vor, die du brauchst. Willst du also in ein Haus einsteigen, so benötigst du Sicherheit mit einer von der SL angegebenen Schwierigkeit.

6.12. Alle zwei Tage wird ein Willenskraftpunkt regeneriert.

6.13 Ein Vampir klammert sich an seine Menschlichkeit, um die Bestie, die in ihm lauert zu unterdrücken. Je weiter er sich von seinem ehemaligen menschlichen Ich entfernt (Sinken von Menschlichkeit), desto mehr übernimmt das Biest die Kontrolle. Dies wird durch sogenannte Beasttraits simuliert. Diese Defekte spiegeln meistens Störungen in der Persönlichkeit des Charakters wieder, die sich aus der Vorgeschichte/Erschaffung ergeben. Das könnte z.B. ausgelöst werden durch Maßregelungen, Beleidigungen, religiöse Gegenstände, bestimmte Clans, schlechte Musik und und und. Eurer Fantasie sind da keine Grenzen gesetzt. Bedenkt nur bitte, dass es durchaus im Spiel vorkommen muss (also nicht: „Immer wenn mein Char einen Regenbogen sieht, dreht er durch.“)

Tritt ein Beasttrait auf, so kann sich das auf zwei Arten äußern: Raserei oder Rötschreck. Dies ist



bei der Bestimmung des Beasttraits festzulegen.

Eine solche Raserei kann man durch Ausgabe von Willenskraft vermeiden.

Um einem durch ein Beasttrait ausgelösten Raserei oder Röttschreck widerstehen zu können, muss eine Anzahl an Willenskraftpunkten entsprechend seiner Anzahl Beasttraits +1 ausgegeben werden.

6.13.1 Der Verlust von Menschlichkeit sollte von dir selbst festgelegt werden, da du deinen Charakter am besten kennst. Allerdings behält sich auch die SL das Senken von Menschlichkeit vor. Schwieriger ist es, Menschlichkeit wieder zu erlangen. Hier kann die SL erlauben, sie durch Erfahrungspunkte wieder zu erhöhen, wenn dies durch Erspielen logisch wäre.

6.14 Raserei ist schwierig auszuspielen. Versucht so zu spielen, wie ihr meint. Vergesst aber nicht das Gegenstände, die ihr in Raserei durch die Landschaft werft, bares Geld kosten und kein anderer an den Kopf getroffen wird. Die Raserei dauert so lange an, bis euch jemand beruhigt hat oder ihr meint, euch wieder von selbst zu beruhigen.

Lautes Brüllen, angreifen Anwesender, heraus rennen usw. hat sich hier bewährt.

6.15 In Röttschreck verfällt der Vampir, wenn er Feuer oder Sonnenlicht ausgesetzt ist. Die Auswirkungen sind ähnlich der der Raserei. Im Normalfall flieht der Charakter jedoch vor dem Grund des Röttschrecks. Steht ihm dabei allerdings jemand im Wege, wird er alles tun, um denjenigen zu entfernen.

6.16 Pfählen kann jeder, ob Mensch oder Vampir. Um über den Erfolg der Aktion zu entscheiden, wird das Soaking des Opfers vom Schaden (ohne Geschwindigkeitsaufschläge, weil hierbei die Zeitlupenregel gilt), den der Angreifer verursacht, abgezogen. Bleibt etwas übrig, ist das Opfer gepflocht.

(Hierbei gilt die Regel, dass ein Schadenspunkt immer durchkommt, NICHT!!)

Trägt der zu Pfählende eine Kevlarweste oder Plattenteile über seinem Herzen, so kann nur mit der Disziplin Stärke durch diese gepfählt werden.

Wird jemand gepfählt, so bekommt dieser alles mit, was um ihn herum passiert. Sind die Augen zum Zeitpunkt des Pflockens geöffnet, kann er auch alles in seinem Gesichtskreis sehen. Aber Bewegungen sind nicht möglich. Hat er alle seine Blutpunkte verbraucht, so fällt er in Starre.

Denkt bitte daran, dass es mit einem (unseren Regeln entsprechenden) Pflock-Imitat ausgespielt werden muss. So kann es durchaus vorkommen, dass jemand, der überrascht werden sollte, plötzlich gewarnt wird oder spürt, dass etwas vor sich geht und sich im letzten Moment umdreht oder so."

6.17 Torpor, oder auch Starre. Wenn ein Vampir gepfählt (siehe Punkt 6.16) wird, sinkt seine Gesundheitsstufe auf 0 (Null). Hat er keine Blutpunkte mehr, so fällt der Vampir in Torpor. Die Dauer der Starre hängt von seiner Menschlichkeit ab.

Menschlichkeit	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Dauer der Starre	1 T	1 W	2 W	1 M	2 M	4 M	5 M	7 M	8 M	12 M

T = Tag, W = Woche, M = Monate.



6.18.1 Wunden können durch Einsatz des eigenen Blutes geheilt werden. Bei menschlichen Opfern reicht es, über die Wunden zu lecken, die durch die eigenen Fänge oder Klauen (wenn sie klein sind!) entstanden sind, um diese vollständig aus zu heilen.

6.18.2 Abgetrennte Gliedmaßen wachsen nach, wenn du den erhaltenden Schaden mit Blut heilst. Im Kampf ist es nicht möglich Körperteile abzuschlagen- sofern es nicht abgesprochen ist.

6.19 Menschliche Krankheiten können dem Vampir nichts anhaben. Es kann aber vorkommen, dass der untote Körper zum Träger eines Virus und die Krankheit damit durch sein Blut übertragen wird.

6.20 Sex ist physisch möglich, der Trieb und die entsprechenden Empfindungen fehlen allerdings.

6.21 Vampire haben kein funktionierendes Verdauungssystem. Das bedeutet, dass sich ein normaler Vampir es als Blut zu sich nimmt. Eventuelle Zusätze wie Drogen, die sich im Blutkreislauf des Opfers befanden, werden allerdings aufgenommen und wirken entsprechend.

Aus diesem Grund empfinden Vampire das Essen als widerlich und ekelerregend. Bedenkt dies, falls euch jemand im Spiel begegnen sollte, der genüsslich einen Burger isst.

6.22 Der Körper hat Umgebungstemperatur, solange kein Blut in Hitze umgesetzt wird.

6.23 Eine Gier, die viel stärker ist als der uns bekannte Durst, treibt den Vampir dazu, Blut zu trinken. Diese Sucht früher oder später zu befriedigen, ist der einzige Weg, das "Tier" in sich kurzfristig zu bändigen, das jederzeit dem Verstand die Kontrolle über den Körper zu entreißen droht. Ihr nachzugeben wird durch eine Ekstase belohnt, die keinen Vergleich in der sterblichen Welt findet. Wenn das Blut von Vampiren stammt, besonders von älteren, wird diese Ekstase ins Unermessliche gesteigert, ein Erlebnis, das sich immer wieder in die Erinnerung drängen wird, wenn man mit Vampirblut konfrontiert wird.

Man sollte beim Spielen nie die innere Sehnsucht des Charakters vergessen, dieses Gefühl zu erleben.

Blut trinken kann, muss aber nicht ausgespielt werden. Verständigt euch erst gegenseitig ob der/die Andere damit einverstanden ist, dass ihr an seinem/ihrem Hals herum nuckelt.

6.23.1 0,2 Liter roter Flüssigkeit entsprechen einem Blutpunkt, bzw. wenn man es einem Lebewesen absaugt, dauert es pro Blutpunkt mindestens eine Runde, dies wäre aber doch ein sehr hastiges Trinken. Einem Lebewesen kann bis zu einem Drittel seines Blutes entzogen werden, ohne dass es mehr als ein Schwächegefühl hat, bei der Hälfte gibt es gesundheitliche Schäden und ab zwei Dritteln ist es tot.

Vampirblut verliert seine mystische Kraft beim nächsten Sonnenaufgang. Das heißt, dass es nicht möglich ist, Vampire aus der Flasche zu binden, Ghule zu erschaffen etc. Die eigentliche Vitae bleibt jedoch erhalten, also Blutpunkte können getrunken werden. Auch Ghule können damit überleben. Das Blut unterliegt normalen Verfallsdaten (gekühlt bis zu einer Woche).

6.23.2 Dein Blutvorrat wird vor jedem Spielabend ausgewürfelt. Jeder Spieler würfelt mit einem w6 mit den untenstehenden Modifikationen. Das Ergebnis wird vom maximalen Blutvorrat abgezogen. Die auf den Treffen gestellten Getränke bringen



aufgrund der mangelnden Frische max. 2 BP (Ausnahmen hierzu können eventuell möglicherweise in Einzelfällen in Rücksprache mit der SL vielleicht erfolgen.:))

Modifikationen des W6:

- Ventrue: +2
- Nosferatu ohne Verd. 3: +3
- Beuteeinschränkung od. Allergie: +1
- Präsenz, Beherrschung: jew. -1
- Verdunkelung (nicht bei Nosferatu): -1
- Herde: - Wert
- Gute Verdauung: -1
-

6.24 Das Blutsband ist ein Ausdruck der mystischen Kraft vampirischen Blutes. Nicht nur, dass das Trinken vom Blut eines Vampirs besonders ekstatische Gefühle auslöst, es spinnt auch einen Band zwischen Geber und Nehmer.

Schon das erste Trinken löst eine tiefe Freundschaft aus. Der zweite Schritt bewirkt eine innige Zuneigung zum Blutgeber. Jemand, der in drei verschiedenen Nächten jeweils vom Blut eines Vampirs getrunken hat, verfällt in eine Form höriger Liebe zu diesem. Dieser Zustand wird Blutsband genannt, der Geber des Blutes ist der Herrschende, der Empfänger der Hörige. Der Herrschende wird zu der zentralen Figur im Leben des Hörigen, und dieser stellt das Wohlergehen des Herrschenden ganz selbstverständlich über sein eigenes und wird automatisch versuchen, diesem zu helfen und ihn zu schützen.

Trotzdem sind die Gefühle, die das Blutsband erzeugt, aufgesetzt. D.h., wenn dem Hörigen dazu ein Grund gegeben wird, können sich darunter Gefühle ganz anderer Couleur entwickeln, welche, wenn sie negativer Natur sind, das Band mit der Zeit schwächen können. Bis zu diesem Zeitpunkt kann der Hörige allerdings nur temporär die Auswirkungen des Bandes überkommen.

Durch das Ausgeben von Willenskraftpunkten ist er in der Lage, auch gegen die Interessen des Herrschenden zu handeln. Wie viele Willenskraftpunkte er ausgeben muss, hängt von der Situation ab und wird von der SL festgelegt.

Hier ein paar Beispiele: In der Abwesenheit des Herrschenden gegen diesen zu intrigieren würde einen Willenskraftpunkt pro Minute des Gesprächs kosten, in seiner Anwesenheit gegen ihn zu sprechen einen Willenskraftpunkt pro drei Runden, ihn vor einem Angriff nicht zu schützen einen Willenskraftpunkt alle zwei Runden, ihn selber anzugreifen einen

Willenskraftpunkt pro Runde. Die Anzahl von nötigen Willenskraftpunkten verdoppelt sich, wenn der Hörige schon mindestens sechsmal vom Blut des Herrschenden getrunken hat und das letzte Mal höchstens vor einem Monat war. Bei noch intensiveren Verbindungen verdreifacht sich die Anzahl.

Um ein Blutsband zu lösen gibt es zum einen die Möglichkeit, dass entweder der Herrschende, oder der Hörige stirbt – sehr unschön. Die andere Möglichkeit besteht darin, dass man kein Blut mehr von dem Herrschenden zu sich nimmt, und ihn, wenn möglich meidet. Die Dauer bis eine Stufe gelöscht ist entspricht 12-Menschlichkeit in Monaten.

Durch das Blutsband steigen auch die Möglichkeiten des Herrschenden, den Hörigen zu dominieren: Es ist kein Augenkontakt mehr notwendig, es reicht, dass der Hörige die Stimme hören kann. Außerdem erhöht sich der Zahlenwert, mit dem der Herrschende dominiert, um zwei.



Das Band wird immer stärker, je häufiger der Hörige nach dessen Vollzug Blut vom Herrschenden trinkt.

Man kann nur ein Blutsband der Stufe 3 zu jemandem haben. Es ist aber möglich mehrere Blutsbände der Stufen 1 und 2 zu jeweils anderen Herrschenden zu bekommen.

Jeder Vampir hat bereits den ersten Schritt zu einem Blutsband an den eigenen Sire gemacht. Durch die Schaffung verliert ein eventuell bereits bestehender oder angefangener Bund des Menschen an einen Vampir seine Wirkung.

Das Trinken von einem Menschen, der schon seit über einem halben Jahr Ghul eines anderen Vampirs ist, etabliert eine Stufe eines Bandes zu diesem Vampir. Das Trinken von einem Vampir, der vor weniger als einem Monat geschaffen wurde, etabliert auch eine Stufe zu dessen Sire. Ansonsten gibt es keine „Queretablierungen“ eines Blutsbandes. Vampirisches Blut verliert, nachdem es den Körper verlassen hat, beim nächsten Sonnenaufgang seine Macht, andere zu binden.

6.25 Blutpunkte nach Generation

Die Blutpunkte zeigen an, wie viel Blut der Charakter in Form von Blutpunkten (BP) in seinem Körper hat. Auch hier gibt es einen Maximalwert, bis zu dem man in der Lage ist, Blut in seinem System verwertbar aufzunehmen.

Der Maximalwert von Blutpunkten ergibt sich aus der Generation des Charakters (siehe Tabelle unten). BP müssen eingesetzt werden, um bestimmte Disziplinen anzuwenden oder um Wunden zu heilen, die man erhalten hat.

BP hinzu gewinnen kann ein Charakter nur, indem er Blut trinkt.

Generation	Max. Blutpunkte
9.	14
10.	13
11.	12
12.	11
13.+	10

Das Blut, das sich in dem Vampir befindet, ist seine Lebensenergie, von der er zehrt. Jeder Tag seiner Existenz nimmt ihm einen Blutpunkt aus seinem System. Auch muss er, um warm zu erscheinen oder um nicht zu gefrieren, Blutpunkte verbrennen. Er kann seine Blutpunkte einsetzen, um Wunden zu heilen oder um einzelne Disziplinen anzuwenden zu können. Wie viele BP man pro Runde einsetzen kann, hängt ebenfalls von der Generation ab. Wenn die Anzahl der Blutpunkte unter fünf fällt, wird es immer schwieriger, dem Bluttausch des Tieres und damit einer Raserei zu widerstehen. Sinkt der Blutvorrat auf null, verliert man für jeden BP, den man eigentlich verbrauchen würde, eine Gesundheitsstufe.

6.26 Fremdstoffe im Blut

Es kann durchaus passieren, dass das getrunkene Blut Fremdstoffe enthält. Wenn der Charakter über den Makel »Allergie« verfügt, so gelten auch die dort beschriebenen Auswirkungen. Zusätzlich können die Substanzen auch weitere Auswirkungen haben, die im



Zweifelsfall von der Quelle des Blutes, wenn es sich um einen gespielten Charakter handelt, oder von der SL erfragt werden können. Unabhängig von der Allergie können die Substanzen auch weitere Wirkungen besitzen; als Richtlinie mag gelten, dass die Substanz auf den Vampir so wirkt, wie er auf Menschen wirken würde

– nur schwächer und die Dauer ist bedeutend kürzer (ca. 10-30 Minuten). Achtung: Die Dauer der allergischen Reaktion ist unabhängig von der Dauer der gespürten spezifischen Wirkung der Substanz. Im Folgenden eine kurze Zusammenstellung häufig im Blut anzutreffender Substanzen und ihre Wirkungen:

Alkohol: Verlust der Kontrolle über Körper und Geist, Aggressivität, Redseligkeit (Wein lockert die Zunge), Neigung zu Übertreibungen und Ausschmückungen.

Ecstasy und andere Amphetamine: Glücksgefühle, Munterheit, Aufgedretheit, erhöhte Ausdauer.

Heroin und andere Opiate: Ruhe, Glücksgefühle, Losgelöstheit, nur geringes Körperempfinden, Müdigkeit.

Haschisch (Cannabis): Ruhe, gestörtes Zeitempfinden, Gleichgültigkeit, Friedfertigkeit, infantiles (kindliches) Verhalten, kann leicht belustigt werden, gesteigerter Appetit beim Nachlassen der Wirkung, Gefühl des Austrocknens.

Kokain: übertriebene Selbstsicherheit und Selbstüberschätzung; das Gefühl, alles schaffen zu können, Munterheit und Aufgedretheit; trockener Mund, erhöhte Ausdauer. LSD,

Psylocobin und andere Halluzinogene: Intensivierung und Verlangsamung der

Wahrnehmung, Ausschalten der Filtermechanismen des Unterbewußtseins, Gefühl der

Verbundenheit mit der Welt Antibiotika und andere Medikamente: unterschiedlichste Wirkungen, mögliche Allergene, mit SL absprechen

6.27 Diablerie

Die totale Zerstörung eines Vampirs durch einen anderen, indem der eine sein Opfer vollkommen aussaugt und damit einen Teil seiner Lebensessenz in sich aufnimmt. Vampire sagen, dass man dazu nach dem Trinken des gesamten Blutes, willentlich weitertrinken muss, um dem Opfer die Seele zu rauben. Angeblich kann man durch Diablerie an einem älteren Vampir Macht gewinnen. Die Praxis der Diablerie ist jedoch in der Camarilla bei Höchststrafe verboten, auch wenn es Prinzen geben soll, die sie im Rahmen einer Blutjagd erlauben. Darüber wird seit Jahrhunderten immer wieder gestritten. Aber man kann sicher sein, dass ein bekannter Diablerist jedenfalls gesellschaftlich geächtet und vor ein Konklave gezerrt wird.

Der Akt hinterlässt für etwa ein halbes Jahr schwarze Schlieren in der Aura. Die genaue Zeitdauer wird von der SL bestimmt, und kann stark variieren.

Hat der Diablierte eine niedrigere Generation als der Diablerist, so sinkt die Generation um eins. Bei äußerst mächtigen Kainiten heißt es, wer von dessen Blut trinkt, kann einige Disziplinen hinzubekommen.

Die Nachteile, die sich aus einer Diablerie ergeben können, werden von der SL individuell festgelegt. Dies kann von der vorübergehenden Übernahme einzelner Charakterzüge des Opfers bis hin zu kapitalen Geistesstörungen und Persönlichkeitsänderungen gehen.

6.28 Handzeichen im Spiel:

Wir sind „leider“ nicht in der Lage vor den Augen anderer zu verschwinden oder ihre Auren zu lesen, deshalb wurden für das Live Regelungen gefunden, um diese Fähigkeiten anzuzeigen. (Diese sind auch regelwerk- und domänenübergreifend bekannt.)



- Charakter ist nicht da: vor der Brust gekreuzte Arme oder gelbe Schärpe (blinkend oder nicht)
- OT: Hände zeigen ein „T“
- Verdunkelung: 1 Arm liegt auf der Brust und zeigt eine Zahl (bei Verd. 3 „Maske der 1000 Gesichter“: ein rotes Band) Bei Dunkelheit den Arm in die Höhe halten und mit den Fingern die Stufe anzeigen, evtl. ein Knicklicht in die Höhe halten.
- Auspex: 1 Finger unter dem Auge = Stufe 1; 2 Finger unter dem Auge = Stufe 2
- Beherrschung: 2 Finger an der Schläfe und/oder entsprechende Betonung des Befehls Der Anwender sagt dazu seine Beherrsstungsstufe an, nicht die, die er anwendet.
- Präsenz 5 „Majestät“: Arme auf Schulterhöhe ausgebreitet (wirkt 360°)
- Gestaltwandel 4: Person zieht eine Maske über, oder hält ein passendes Plüschtier in der Hand, oder bewegt sich auf allen vieren auf dem Boden herum.

6.29 Ghule

Ein Ghul entsteht, wenn man einem Sterblichen einen Schluck Vampirblut zu trinken gibt, ohne den Sterblichen vorher auszusaugen. Der Vorgang selbst stellt einen Bruch der ersten Tradition dar, aber gleichzeitig sind Ghule für die vampirische Gesellschaft der Camarilla überlebenswichtig. Schließlich können diese loyalen Gefolgsleute im Auftrag ihrer Meister unter anderem während des Tages handeln. Einige Ghule sind Bindeglieder für den Einfluss, welchen manche Vampire in der Welt der Sterblichen ausüben. Daher wird die Erschaffung von Ghulen oft gewährt.

Der Erschaffer eines Ghuls wird Domitor genannt. Der Ghul gilt als sein Eigentum und er ist für diesen verantwortlich. In der vampirischen Hierarchie gelten Ghule als Lakaien und stehen weit unter den Vampiren. Ganz schutzlos sind Ghule jedoch anderen Vampiren gegenüber nicht: Wird ein Ghul von einem anderen Vampir als seinem Domitor ohne triftigen Grund getötet, wird ein angemessener Schadensersatz an den Domitor fällig. Ghule gieren instinktiv nach Vampirblut, somit fällt es einem Domitor sehr leicht, diesen dazu verleiten vom ihm wiederholt zu trinken. In Verbindung mit dem Blutsband ist der Ghul seinem Domitor völlig ergeben. Zwar ist einem Ghul irgendwie bewusst, dass er abhängig ist von der Vitae seines Domitors sowie seinem guten Willen, aber trotzdem ist der Domitor alles, was er sich im Leben erträumt hat. Er betet ihn an und wird alles tun, um positiv aufzufallen - ein einziges freundliches Wort des Domitors kann einen Ghul für Tage glücklich machen.

Ghule bleiben jedoch weitgehend normale Menschen und sind auch weiterhin in der Lage alles zu tun, was Menschen können (z. B. tagsüber agieren) oder müssen (z. B. essen, schlafen, atmen). Sie verfügen jedoch durch das Vampirblut in ihrem Körper über bestimmte Kräfte als auch unangenehme Nebenwirkungen:



Trinken von Vampirblut

- Ghule können drei Blutpunkte Vampirblut in ihrem Kreislauf aufnehmen (diese verdrängen das Eigenblut)
- der maximale Blutvorrat eines menschlichen Ghuls beträgt 10 (Vampir- oder Eigenblut)
- Ghule verlieren jeden Monat einen Blutpunkt Vampirblut aus ihrem Kreislauf
- Ghule sind für das Blutsband genauso anfällig wie jeder andere auch
- Ghule besitzen 6 Gesundheitsstufen

Anwendungen und Effekte von Vampirblut

Ghule können pro Runde einen Blutpunkt Vampirblut einsetzen und es benutzen um

- Disziplinen zu speisen
- Gesundheitsstufen zu heilen
- körperliche Attribute zu erhöhen (Maximum 5)

Außerdem sind Ghule in der Lage mit Vampirblut Körperteile sind regenerieren. Dies erfordert Zeit und Vampirblut (1 Woche/2 Blutpunkte für einen Finger; 3 Wochen/4 Blutpunkte für einen Fuß; 2 Monate/6 Blutpunkte für eine gesamte Gliedmaße).

Solange Ghule Vampirblut in ihrem Kreislauf haben

- altern sie nicht
- macht das Vampirblut in ihrem Kreislauf diese empfänglich für Raserei; allerdings ist die Schwierigkeit zum Vermeiden von Raserei für Ghule niedriger als bei Vampiren
- sind sie immun gegen die Effekte des Deliriums

Ghule, die einem einzigen Herrn lange dienen, zeigen mit der Zeit Nebenwirkungen, die stark abgemildert der Clan-Schwäche ihres Domitors ähnelt.

Disziplinen

- wenn Sterbliche zu Ghulen werden, bekommen sie zunächst automatisch die Disziplin Stärke auf eins
- Ghule können nur bis max. Stufe 3 Disziplinen lernen (es existieren jedoch Gerüchte, dass Ghule von Domitoren sehr niedriger Generation dieser Beschränkung nicht unterliegen)
- Seelenstärke und Stärke sind von Ghulen unabhängig vom Domitor erlernbar und steigerbar
- andere Disziplinen können nur sehr schwer erworben werden, und wenn dann nur solche, die der Domitor als Clansdisziplin beherrscht und dem Ghul lehrt
- wechselt der Domitor eines Ghuls, bleiben bereits erlernte Disziplinen erhalten

Entzug

- ohne Vampirblut erleidet ein Ghul einen Entzug, welcher 6 abzüglich Widerstandsfähigkeit Wochen anhält
- hat der Ghul während des Entzugs die Möglichkeit an Vampirblut zu gelangen, muss dieser einen Willenskraftpunkt einsetzen, um dem Drang in der Szene zu widerstehen
- in jeder Woche eines Entzugs wird auf Willenskraft (Schwierigkeit 7) gewürfelt; bei einem Scheitern versucht der Ghul sein Verlangen durch menschliche Gelüste (Alkohol, Drogen, Essen, Sex...) zu kompensieren
- bei einem Patzer und wird er versuchen, sich Vampirblut aktiv selbst zu beschaffen und sogar so weit gehen Vampire anzugreifen, von denen er weiß oder mit denen er im Auftrag seines Besitzers bereits Kontakt hatte
- Ghule ohne Vampirblut im Kreislauf altern in wenigen Tagen auf ihr normales Alter zurück; ist ihre natürliche Lebensspanne lange vorbei, geschieht dies sogar innerhalb von Minuten

Tiere können ebenfalls geghult werden, besonders von Vampiren der Clans Gangrel und Nosfertau ist dies bekannt. Vampire ohne die Disziplin Tierhaftigkeit fällt es schwer Tierghule im Zaum zu halten, da normalerweise Vampire, welche diese Disziplin nicht besitzen, von Tieren abgestoßen werden. Selbst bei einem Blutsband befinden sich die Tiere ständig im Zwiespalt mit ihren Instinkten. Der Gesamtblutvorrat und die Menge von Vampirblut den Tierghule aufnehmen können ist abhängig von ihrer körperlichen Größe. Ebenso stehen bestimmte Disziplinen Tierghulen einfach nicht offen, da diese Disziplinen zu komplex sind (Nekromantie, Thaumaturgie), menschliche Kommunikation oder Emotionen voraussetzen (Beherrschung, Präsenz) oder auf einer den Tieren vollkommen fremden geistigen Ebene stattfinden (Irrsinn, Schimären).



7. Disziplinen

Die meisten Disziplinen bleiben 1:1 wie in den WW-Büchern beschrieben. Möchte jemand eine Disziplin haben, die nicht in dem Grundregelwerk steht, bzw. keine "Camarilla"- Disziplin ist, muss er das erst mit der SL abklären, aber im Normalfall wird dieses abgelehnt.

Jeder Vampir weiß genauestens über die Disziplinstufen Bescheid, die er selbst bis jetzt gemeistert hat. (Kosten, Auswirkungen, Voraussetzungen)

Das gilt nur wenn der Vampir die Disziplinen von Beginn an besitzt. Lernt er aber Inplay von jemandem eine Disziplinstufe, so ist er über diese nur soweit informiert, wie sein Lehrer dies wollte. z.B. kann zwar die Aura eines Lebewesens erkennen, die Farben die er darin sieht jedoch nicht zuordnen, weil ihm niemand beigebracht hat, was sie bedeuten.



Auspex

1. Geschärft

Sinne Kosten: 0

Alle Sinne werden gleichzeitig aktiviert. Plötzliche intensive (z.B. helle, laute oder stinkende) Sinneswahrnehmungen verursachen Irritation und/oder Schmerzen.

2. Aurawahrnehmung

Kosten: 0

Man erkennt zwei vorherrschende Gefühle. Ebenso einen Hinweis auf die Rasse (Vampir, Werwesen, Ghul, Mensch etc.) Magie, Diablerie, Psychosen werden vom Opfer angesagt.

3. Geistige

Berührung Kosten: 0

Kurze Eindrücke und emotionale Informationen können erlangt werden. Es dauert einige ruhige Minuten einen Gegenstand entsprechend zu untersuchen. Die Informationen kommen wie in einem Traum und sind häufig undeutlich.

4. Telepathie

Kosten: 1 WP

Der Anwender kann eine Frage stellen, die wahrheitsgemäß beantwortet werden müssen und in den Konsens des Gespräches/Gedanken passen. Es ist dem Anwender möglich, gedankliche Botschaften zu übermitteln. Dem Empfänger ist bewusst, dass es sich um fremde Gedanken handelt. Das Opfer kann sich mit 1 WP dagegen wehren.

5. Astrale Projektion

Kosten: 1 WP

Der Anwender trägt eine weiße Schärpe und ist somit unsichtbar. Sein Körper liegt derweil in Starre. Als Geistergestalt kann man sich für einen weiteren WP manifestieren. Auspex 1, 2 und 4 sowie geistige Disziplinen können unter ihren normalen Voraussetzungen angewandt werden.



Beherrschung

Für Beherrschung ist Augenkontakt notwendig. Der Anwender muss seine Generation nennen. Die Generation des Anwenders muss gleich oder besser sein als die des Opfers. Ist die Generation schlechter muss 1 zusätzlicher WP vom Anwender ausgegeben werden. Das Opfer merkt dann aber das es manipuliert wird.

Um einem Beherrschungsversuch zu widerstehen, muss 1 WP ausgegeben werden, dieses hält 1 Stunde.

1. Befehl

Kosten: 0

Ein Wort Befehle, wie Sitz, Lauf oder Schweig, müssen sofort vom Opfer ausgeführt werden. Auch Gesten, die mit strengem Blick unterstrichen werden sind möglich. Die Beherrschung funktioniert nur in Sichtweite des Anwenders.

2. Hypnose

Kosten: 0

Es kann immer nur eine Suggestion auf einmal in einem Ziel verankert sein. Eine weitere Hypnose, während eine andere wirkt, kann nur durch SL-Entscheid die andere löschen.

3. Vergesslicher

Geist Kosten: 0

Der Anwender taucht in die Erinnerungen des Ziels ein und kann sie stehlen, verändern oder neu erschaffen. Je detaillierter eine Erinnerung beschrieben ist, desto glaubhafter wirkt sie. Gelöschte Erinnerungen können bruchstückhaft in Träumen oder durch Wahrnehmungen zurückkehren. Der Vergessliche Geist kann auch eingesetzt werden, um falsche Erinnerungen zu erkennen und die echten Erinnerungen zurück zu holen. Die Kraft kann nicht gegen sich selbst angewandt werden.

Wie viel geändert werden kann hängt vom Unterschied der temporären WP ab. WP 0 = 5 Min., WP +1 = 30 Min., WP +3 = 24 Std., WP +5 = Lebensabschnitt.

4. Konditionierung

Kosten: 1 WP

Mittels dieser Kraft kann der Betroffene auf ›Kurs‹ gebracht werden und gehorcht dem Anwender als wenn jeder geäußerte Wunsch gemäß Beherrschung 2 (Hypnose) eingepflanzt worden wäre. Der Betroffene wird durch die Konditionierung apathisch und verliert den größten Teil seines Eigenantriebs. Es dauert ca. ein Monat eine Konditionierung zu erstellen.

5. Besessenheit

Kosten: 1 WP

Mittels dieser Kraft kann der Anwender den Geist eines Sterblichen übernehmen und lenken, als wäre er diese Person. Seine eigene Hülle liegt reglos und angreifbar am Ort der Übernahme. Disziplinen die kein Blut kosten, können angewendet werden.



Fleischformen

Die Veränderungen, die der Vampir bei Sterblichen Ghulen und Kainiten höherer Generation vornimmt, sind permanent. Nur Nosferatu kehren automatisch wieder in ihre Urform zurück.

1. Formbares

Antlitz Kosten: 0

Wie Verdunkelung 3. Es dauert eine Stunde sich zu verändern.

2. Fleischkunst

Kosten: 1 Blutpunkt pro Körperteil

Formbares Antlitz auf andere anwenden. Der Anwender sollte Klebeband dabei haben, um evtl. Mund zu kleben. Es muss Hautkontakt hergestellt werden.

3. Knochenkunst

Kosten: 0

Wenn der Anwender es schafft auf den Brustkasten zu schlagen verliert der Gegner die Hälfte seines Blutvorrats.

4. Schreckliche Gestalt

Kosten: 2 Blutpunkte

Der Vampir verwandelt sich in ein 2,40 m großes Monster. Die körperlichen Attribute steigern sich um je 3 und die gesellschaftlichen fallen auf 0. Der Handgemenge Schaden steigt um 1. Es muss dargestellt werden können.

5. Blutgestalt

Der Vampir kann seinen Körper, oder Teile davon, in Blut verwandeln. Jedes Bein und der Brustkasten kann in 2 Blutpunkte umgesetzt werden, Kopf, Unterleib, Arme und Bauch in je 1. Der Vampir kann jederzeit, sofern Kontakt besteht, das Blut zurück verwandeln. Wenn das Blut getrunken oder anderweitig vernichtet wird, muss die entsprechende Menge an Blut aufgewendet werden, um die Körperteile nachwachsen zu lassen. Geistige Disziplinen können angewandt werden. Man kann mit Tüchern, die Blutpfützen simulieren. Das Blut kann sich langsam bewegen. Allerdings nicht steil hoch.



Geschwindigkeit

Kosten 0

Mit Geschwindigkeit hat man Fair Escape, das bedeutet, steht niemand so, dass er dir den Fluchtweg abschneiden könnte rufst Du "Fair-Escape", deinen Geschwindigkeitswert und läufst los. Nur wenn ein anderer mehr oder gleich viel Geschwindigkeit wie du hat, hat er noch eine Chance dich unter Einsatz dieser Fähigkeit zu erwischen. Bei gleichem Geschwindigkeitswert wird die Verfolgung ausgespielt.

Jeder Punkt Geschwindigkeit gibt einen Punkt auf Handgemenge, Nahkampf & Ausweichen. Jeder Punkt Geschwindigkeit gibt also einen halben Schaden und eine halbe Absorption, die auch gegen schwer heilbar hilft.



Gestaltwandel

1. Glanz der roten

Augen Kosten: 0

Sehen in kompletter Dunkelheit. Der Anwender kann eine kleine Taschenlampe benutzen. Ähnlich wie Auspex 1, nur auf den Seh-Sinn beschränkt.

2. Tierklauen

Kosten: 1 BP

Klauen machen 2 Schadenspunkte und SHW. Zur Darstellung sind Klauen erwünscht, oder wenn die Anwendung aus Reflex ist, können mit etwas „Show“ die Hände genommen werden. Der Gangrel darf am Anlegen der Klauen nicht gehindert werden. Im Streßfall sagt der Gangrelspieler Slowmotion an!

3. Verschmelzung mit der

Erde Kosten: 1 BP

Der Gangrel sagt „Gestaltwandeln 3“ an und geht in die Hocke. Dieses dauert 1 Runde und kann auch im Kampf angewandt werden. Sobald er auf dem Boden kniet, geht der Spieler „offplay“. Diese Kraft kann nur eingesetzt werden, wenn der Anwender auf Erde (Rasen, Waldboden, Uferböschung etc.) steht. Untergründe wie Beton, Asphalt, Pflasterstein oder Holzdielen lassen die Anwendung nicht zu und müssten erst entfernt werden.

Wer sich in der Erde befindet hat keinerlei Wahrnehmung was an der Oberfläche passiert. Während der Verschmelzung mit der Erde kann der Vampir keine Disziplinen einsetzen, heilen ist möglich. Er kann nicht ausgegraben werden.

4. Tiergestalt

Kosten: 1 BP

Die Verwandlung ist nur in zwei Tiere möglich, eine Kampf- und eine Fluchtgestalt. Mindestgröße Ratten, Maximalgröße Pony. Nur Säugetiere und Vögel sind erlaubt. Klassische Formen sind z. B. Wolf und Fledermaus. Eine Maskierung wie z. B. eine Wolfsmaske ist wünschenswert, aber kein Muss. Wer keine Maskierung hat, nimmt entweder ein Plüschtier, welches die Tiergestalt darstellt, sichtbar in die Hand, oder die Person, egal bei welcher Tiergestalt, geht in die Hocke, bzw. bewegt sich auf allen Vieren fort. Dauer der Verwandlung ca. 10 Sekunden. Die Tiergestalt kann Disziplinen anwenden.

5. Nebelgestalt

Kosten: 1 BP

Der Anwender verwandelt sich in eine gut sichtbare Nebelwolke. Er kann sich in dieser Form nur langsam fortbewegen und nicht gegen starken Wind. Die Anwendung von Disziplinen ist in dieser Form nicht möglich. Schaden kann der Anwender nicht bekommen. Dauer der Verwandlung ca. 10 Sekunden.



Irrsinn

Um einem Irrsinnversuch zu widerstehen, muss 1 WP pro Stufe ausgegeben werden. Personen die sich so gegen einen Irrsinnversuch gewehrt haben, sind für diese Stufe des Anwenders für den Rest des Abends immun (z. B. Irrsinn 3 wird mit 3 WP abgewehrt. Irrsinn 3 kann jetzt nicht mehr auf diese Person angewandt werden, 1, 2, 4 + 5 aber schon).

1. Gefühle verstärken oder abschwächen Kosten: 0

Der Vampir muss mit seinem Opfer kurz (ein Satz reicht) reden. Danach wird das vorherrschende Gefühl entweder verstärkt oder geschwächt. Es besteht kein Anspruch darauf, dass ein wütender Charakter in Raserei geht, auch kann man keinen in Raserei befindlichen Charakter aus dieser holen. Die Anwendung wirkt 1 Stunde.

2. Halluzinationen

Kosten: 0

Verursacht real wirkende, aber nur im „Augenwinkel“ kurz sichtbare Schreckensvisionen. Der Vampir muss mit seinem Opfer kurz (ein Satz reicht) reden. Der Anwender bestimmt einen Sinn (riechen, schmecken, sehen, tasten oder hören). Kann aber nicht bestimmen, was das Opfer wahrnehmen soll (SL übernimmt die Information des Opfers.)

3. Augen des

Chaos Kosten: 1 WP

Ein intensives Gespräch und Augenkontakt mit dem Opfer sind notwendig, um am darauffolgenden Tag eine Vision mit einer Geistesstörung und/oder einem Beastrait des Opfers zu erhalten.

4. Stimme des Wahnsinns

Kosten: 1 WP

Durch die Stimme des Wahns löst der Benutzer bei seinem Opfer unmittelbar entweder eine Raserei oder den Röttschreck aus. Das Ziel dieser Kraft wird in den Glauben versetzt, dass ein Reiz, der auch ansonsten eine Raserei oder einen Röttschreck auslösen würde, gerade jetzt auch real existiert. Dies geschieht, indem der Malkavian gut hörbar, aber auf jeden Fall **laut** ausgesprochen, einen ihm bekannten Beastrait des Opfers benutzt und in einem Satz ausformuliert. Beispiel: Ein Vampir wird in einem Restaurant angesprochen. „Ich würde Ihnen ja gerne Feuer für Ihre Zigarette anbieten, wenn ich nicht befürchten müsste, dass Sie sich dabei verbrennen! **Irrsinn 4 – Röttschreck!**“ Der Angesprochene muss sich nun seinem inneren Tier stellen und die Woge seines Überlebenstriebes abwehren oder er wird im Glauben hier und jetzt zu verbrennen im Röttschreck alle Personen, die ihn auf seiner Flucht behindern, brutal mit allen Mitteln aus dem Weg räumen. Der Vampir kann sich mit den üblichen Regeln für Raserei oder Röttschreck daraus befreien. Der Wahn hält 1 Szene lang an.

5. Völliger Wahnsinn

Der Anwender kann Geistesstörungen übertragen. Dem Spieler sollten vorbereitete Informationen über die Geistesstörung übermittelt werden (z.B. nötige Informationen über die Störung auf Papier). Die Anzahl der Geistesstörung hängt von den darstellerischen Möglichkeiten des Opfers ab und muss bei mehr als einer Störung abgesprachen werden. Dauer 1 Nacht.



Nekromantie

Siehe V20



Präsenz

Um einem Präsenzversuch zu widerstehen, muss 1 WP pro Stufe ausgegeben werden. Personen die sich so gegen einen Präsenzversuch gewehrt haben, sind für diese Stufe des Anwenders für den Rest des Abends immun (z. B. Präsenz 3 wird mit 3 WP abgewehrt. Präsenz 3 kann jetzt nicht mehr auf diese Person angewandt werden, 1, 2, 4 + 5 aber schon).

1. Ehrfurcht

Kosten: 0

Diese Kraft muss aufrechterhalten werden und wirkt auf alle, die den Anwender wahrnehmen. Der Anwender genießt die primäre Aufmerksamkeit und das generelle Wohlwollen der Betroffenen.

2. Blick der Furcht

Kosten: 0

Der Anwender muss für die Wirkungsdauer seine Zähne entblößen, fauchen und eine aggressive Haltung einnehmen. Das Opfer wird einen größtmöglichen Abstand zum Anwender aufbauen. Dies kann bedeuten, dass man entweder den Raum fluchtartig verlässt, oder sich in eine Ecke zurückzieht. Draußen min. 25m Abstand zum Anwender.

3. Entzücken

Kosten: 0

Diese Kraft bringt andere dazu, dem Kainiten aus freien Stücken zu dienen. Da dies freiwillig und aus „Liebe“ geschieht, behalten Betroffene ihre Handlungsfreiheit und Kreativität. Dauer 1 Nacht. Das Opfer kann 1 WP ausgeben um 1 Stunde die Kraft zu unterbrechen.

4. Herbeirufen

Kosten: 0

Mit dieser Kraft kann ein Kainit jede Person, die er je getroffen hat, aus jeder Entfernung herbeirufen. Die betroffene Person wird kommen; sie weiß vielleicht nicht warum, wird sich aber nach Kräften beeilen.

5. Majestät

Kosten: 1 WP

Diese Kraft muss aufrechterhalten werden. Die charismatische Wirkung des Anwenders auf die Ziele wird vertausendfacht. Ein Hinknien ist nicht nötig. Alle die das „Majestät“ hören sind betroffen. Mit dem Einsatz von einem WP ist es möglich, das Majestät für eine Stunde zu blockieren. Sie wirkt solange, bis der Anwender sie aufhebt.



Quietus

1. Totenstille

Kosten: 1 Blutpunkt

Der Vampir erschafft in seiner direkten Umgebung einen Bereich aus dem kein Geräusch nach außen dringt. Der Effekt hält eine Stunde. Der Anwender ruft "Totenstille" und alle in seiner Umgebung müssen sich die Ohren zu halten.

2. Berührung des Skorpions

Kosten: mindestens 1 Blutpunkt

Wenn der Vampir es schafft, auf irgendeine Art sein vergiftetes Blut in Hautkontakt mit seinem Ziel zu bringen, kann er die Widerstandsfähigkeit seines Ziels pro eingesetzten Blutpunkt um 1 senken. Der Vampir kann maximal so viele Blutpunkte einsetzen wie er Widerstandsfähigkeit hat. Sterbliche, die auf Widerstandsfähigkeit 0 fallen werden sehr krank und verlieren ihre Immunität gegen Krankheiten. Ein Kainit fällt für die Wirkungsdauer in Starre. Die Auswirkung hält 1 Stunde an.

3. Dagens Ruf

Kosten: 1 Blutpunkt

Wenn der Vampir sein Ziel vor nicht länger als einer Stunde berührt hat, kann er jemanden an seinem eigenen Blut ersticken lassen. Nach der ersten Runde kann der Vampir Willenskraftpunkte einsetzen, um weiter zu machen. Die Differenz zwischen der Widerstandsfähigkeit des Anwenders und des Ziels verursacht eine Stufe tödlichen Schaden.

4. Baals Liebkosung

Kosten: mindestens ein Blutpunkt

Der Vampir kann Klingenwaffen, Fingernägel oder sonstige Nahkampfwaffen mit seinem Blut bestreichen. Für jeden so aufgestrichenen Blutpunkt erlaubt Baals Liebkosung einen Treffer mit schwer heilbaren Schaden.

5. Kuss des Todes

Kosten: mindestens 1 Blutpunkt

Der Vampir kann pro Punkt Körperkraft und/ oder Stärke 3 Meter weit Blut spucken. Jeder Blutpunkt der erfolgreich trifft verursacht 2 schwer heilbare Wunden.



Schattenspiel

1 Schattenspiel

Kosten: 1 Blutpunkt

Wie Verdunkelung 1. Kann aber auch auf andere Personen bzw. Gegenstände angewandt werden. Geschärfte Sinne und die Augen des Tiers sehen hindurch.

2 Leichentuch der Nacht

Kosten: /

Der Anwender ruft "Schatten!" und entweder wird das Licht ausgemacht oder alle schließen für diese Kraft die Augen.

3 Arme der Hölle

Kosten: 1 Blutpunkt

Der Anwender sollte schwarze Tücher dabei haben, die er jemandem geben kann. (Natürlich geht auch gutes Rollenspiel) Der knotet sich das Tuch um einen Arm oder ein Bein.

Damit wird simuliert, dass er von einem Schattententakel festgehalten wird. Der Anwender hat pro Punkt Manipulation ein Tuch.

4 Schwarze Metamorphose

Kosten: 2 Blutpunkte

Der Anwender erscheint dämonischer. Tiere und Menschen müssen 2 Willenskraftpunkte ausgeben um in der Nähe zu bleiben. Der Anwender macht 3 Punkte mehr Schaden.

5 Schattenkörper (Vampire die Maskerade S. 181)

Kosten: 2 Blutpunkte

Dauer der Verwandlung 3 Runden. Der Anwender kann in Dunkelheit sehen. Er ist immun gegen körperliche Gewalt, kann aber auch keinen Schaden verursachen. Sonst wie GRW 3Ed. beschrieben.



Schimären

Ist die Auspexstufe höher als die Schimärenstufe, so wird die Illusion erkannt.

1 Trugbild Kosten:

1 Blutpunkt

Der Anwender beschreibt einem Ziel die Illusion. Sie muss statisch sein und kann nur ein Sinnesorgan angesprochen.

2 Fata Morgana

Kosten: 2 Blutpunkte

Der Anwender beschreibt einem Ziel die Illusion. Sie muss statisch sein.

3 Erscheinung

Kosten: 1 Blutpunkt

Der Anwender kann eine zuvor erschaffene Illusion sich bewegen lassen. Möchte der Vampir die Illusion steuern oder anhalten nimmt das seine ungeteilte Aufmerksamkeit in Anspruch.

4 Dauerhaftigkeit

Kosten: 1 Blutpunkt

Der Anwender kann eine zuvor erschaffene Illusion insofern Dauerhaftigkeit verleihen, indem er sich von der Illusion entfernen kann.

5 Fürchterliche Realität

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

Der Anwender kann eine Illusion erschaffen, die für eine einzelne Person tatsächlich real ist. Er kann in Öhe seines Manipulationswertes Schaden verursachen. Die Verletzungen verschwinden wieder, wenn das Opfer mit Gewissheit davon überzeugt wurde, dass es eine Illusion war, doch das bedarf in den meisten Fällen einer Psychotherapie.



Seelenstärke

Seelenstärke 1-5

Kosten: 0 BP

Pro Punkt Seelenstärke erhöht sich die Absorption um 1, auch gegen SHWs.

Pro Punkt Seelenstärke gibt eine zusätzliche Gesundheitsstufe (vgl. S. 39 =>Gesundheitsstufen).



Serpentis

1. Augen der Schlagen Kosten: 0

Die Augen der Schlage erlauben es einem Vampir sein Gegenüber zu lähmen. Die hypnotische Lähmung erlischt, sobald der Blickkontakt zwischen Anwender und Opfer unterbrochen wird, oder wenn das Opfer 1 WP ausgibt. Es können selbst übernatürliche Wesen, wie Werwölfe Feen usw. gebannt werden.

2. Schlangenzunge

Kosten: 0

Diese Kraft verwandelt die Zunge des Kainskindes in eine Schlangenzunge. Diese Zunge kann als Waffe dienen und verursache schwer heilbaren Schaden in der Höhe der halbierten Körperkraft des Vampirs. Der Kainit wird in der Regel alles Treffen was er auch mit ausgestrecktem Arm (geballte Faust) berühren könnte. Dank der Schlangenzunge können Setiten, durch vibrieren der Zunge, in der Dunkelheit besser sehen.

3. Natternhaut

Kosten: 1 BP + 1 WP

Die Haut des Anwenders wird schuppig und fleckig. Der Anwender addiert +1 auf seine Absorbionspool und kann damit schwer heilbaren Schaden von Fängen und Klauen absorbieren (kein Sonnenlicht, Feuer oder magischer schwer heilbarer Schaden). Außerdem wird der Mund breiter und die Zähne länger (+1 Schaden). Ebenso kann sich der Anwender durch jede Öffnung wo sein Kopf hindurch passt zwängen.

4. Kobrageralt

Kosten: 1 BP

Der Anwender ist in der Lage sich in die Gestalt einer riesigen, schwarzen Kobra zu verwandeln. Die Länge dieser Schlange beträgt 240cm und hat den gleichen Durchmesser wie der Oberschenkel des Charakters.

Kleidung und kleinere Gegenstände verwandeln sich mit. Solange sich der Vampir in dieser Gestalt befindet erlangt er alle Vorteile die eine solche Schlange besitzt. Dies ist die Fähigkeit, sich durch kleinere Öffnungen zu schlängeln, der giftige Biss und der einzigartige Geruchssinn. Jedwede Disziplin die keine Hände oder Sprache benötigt, kann er anwenden. Er verursacht +1 Schaden.

5. Herz der Finsternis Kosten: 0

Der Anwender kann sein eigenes Herz oder das eines anderen Vampirs entfernen. Dieses Ritual muss bei Neumond vollzogen werden und das Herz muss in einer Tonurne untergebracht sein. Vampire, die durch dieses Ritual herzlos geworden sind, sind pfahlresistent und es fällt ihnen leichter der Raserei zu widerstehen. Das Herz kann nur mittels Feuer oder Sonnenlicht vernichtet werden. Geschieht dies zerfällt der Vampir sofort zu Staub. Wird das Herz gepfählt so fällt der Vampir ebenfalls in Starre.



Stärke

Stärke 1-5

Kosten: 0 BP

Pro Punkt Stärke erhöht sich Nahkampf und Handgemenge um 1. Doppelte Stufe als Kraftaktbonus (vgl. S.37=>Kraftakte).



Tierhaftigkeit

1. Wildes

Flüstern Kosten: 0

Der Anwender benötigt Augenkontakt zu dem gewünschten Tier und kann telepathisch mit diesem kommunizieren und diesem auch kleinere Befehle geben. Alle die Tierhaftigkeit haben, können mithören. Bitte denkt daran, dass Tiere „keine menschliche Intelligenz“ besitzen.

2. Der Lockruf

Kosten: 0

Der Kainit kann pro Ruf eine Tierart herbeirufen. Entweder alle Tiere dieser Art, die ihn hören, oder auch einzelne bestimmte Tiere. Die gerufenen Tiere sind dem Anwender wohlgesonnen.

3. Lied der

Ruhe Kosten: 0

Das Tier oder der Sterbliche gerät in Furcht oder Leidenschaftslosigkeit, sobald der Kainit entweder Augenkontakt aufgebaut hat, oder diesen berührt. Der Anwender kann einen anderen Kainiten aus seiner Raserei befreien in dem er beruhigend auf ihn einredet.

4. Geteilter Geist

Kosten: 0

Der Anwender benötigt Augenkontakt zu dem Tier, das er übernehmen will. Sein Körper liegt dann in Starre. Er kann in dem Körper des Tiers körperliche Disziplinen benutzen. Wechselt er wieder zurück in seinen Körper, wird er etwa eine Stunde lang noch so denken und fühlen wie dieses Tier. Schaden, den das Tier erhält, erhält der Vampirkörper ebenfalls.

5. Austreibung des

Tieres Kosten: 0

Wenn der Anwender droht, in Raserei zu gehen, kann dieser sein Tier auf jemand anderes übertragen. Dazu muss das Opfer berührt werden. Das Opfer kann sich mit 5 WP dagegen wehren. Geschieht dies, fährt das Tier zurück in den Anwender und dieser fällt in Raserei.

Das Tier muss auch wieder durch Berührung zurückgeholt werden. Stirbt das Opfer, fährt das aktive Tier sofort in den Anwender zurück.



Thaumaturgie

Thaumaturgie 1-5

sh. GRW VdM 3Ed./V20

Bzw. NIC Regeln



Verdunklung

Die Verdunkelungsstufe des Anwenders wird mit der Faust vor der Brust angezeigt. Bei Dunkelheit ist ein Knicklicht zu verwenden. Sollte in Gegenwart eines Verdunkelten Auspex angewendet werden, so kommt es zu einem geistigen Wettkampf. Sollte die Verdunkelungsstufe höher sein als die Auspexstufe ist auch der Auspex-Anwender betroffen. Ist jedoch die Auspexstufe höher ist dieser nicht betroffen. Bei Gleichstand wirkt Verdunklung, jedoch hat der Auspex-Anwender ein ungutes Gefühl und weiß, dass sich hier jemand tarnt, aber nicht wer oder wo. Verdunklung ist eine Beeinflussung des Geistes, man wird nicht tatsächlich unsichtbar. Erregt man Aufmerksamkeit, z. B. durch Berührung oder sprechen, fällt die Verdunklung. Zwar werden Betroffene den Anwender umgehen, als sei er ein imaginäres Hindernis, doch nicht aus dem Weg springen sollte sich der Anwender auf sie zu bewegen.

1. Schattenmantel

Kosten: 0

Der Anwender benötigt ein Objekt oder einen Umstand um sich zu verbergen. Ein Besen, eine Stehlampe oder ein schattiges Plätzchen genügen, um sich dahinter oder darin zu verstecken.

2. Unsichtbare Gegenwart

Kosten: 1 BP

Die Aktivierung muss ungesehen erfolgen, doch dann kann sich der Anwender vorsichtig frei bewegen und ist dabei verborgen.

3. Maske der tausend Gesichter

Kosten: 1 BP

Dem Anwender ist es möglich, Umstehende glauben zu lassen er sei eine andere oder eine bestimmte Person. Der Anwender muss sein Äußeres verändern. Nosferatu setzen Ihre Maske ab. Er wechselt seine Kleidung, oder jemand anderes stellt den verdunkelten Anwender dar.

4. Verschwinden vor dem geistigen Auge

Kosten: 1 WP

Wirkt wie Stufe 2 Unsichtbare Gegenwart. Der Anwender kann sich jetzt vor den Augen anderer unsichtbar machen.

5. Schutzmantel für die

Versammelten Kosten: 1 WP

Alle Stufen von Verdunklung sind nun auf andere anwendbar. Der eigentliche Nutzer dieser Kraft muss sich immer mit verdunkeln. Die maximale Anzahl der Mit-Verdunkelten entspricht 5. Die maximale Entfernung, die diese zum Anwender haben dürfen, beträgt 5 m. Fällt bei einem Verdunkelten die Verdunklung, fällt sie bei allen.



8. Kampf

8.1. Der Kampf mit einer Schusswaffe ist im Live nicht ganz leicht darzustellen. Da wir in unserer Domäne mit echt aussehenden Plastikwaffen spielen, ist es natürlich schwierig zu beurteilen, ob jemand getroffen wurde

oder nicht. Am einfachsten wäre es, wenn ihr Verletzungen nach Dramatik ausspielen würdet. Dies setzt jedoch FAIRNESS voraus, mit der eh das ganze Spiel steht oder fällt. Wenn jemand mit einer 45er auf euch schießt, nicht weiter als 30 Meter entfernt ist und sein ganzes Magazin leerschießt, sollte davon ausgegangen werden, dass mindestens fünf Kugeln treffen, sofern nicht ausreichende

Deckung vorhanden ist.

Wenn du weißt, dass dein Gegner jahrelange Erfahrung mit Waffen hat (z.B. Militär), ist es möglich, dass dieser dann auch ganz gut mit der Feuerwaffe umgehen kann. Schusswaffen verursachen im Grunde keinen ernst zu nehmenden Schaden bei Vampiren. Wird ein Vampir von 1- 3 Kugeln getroffen, so ist das für ihn, als wenn ein Boxer einen Menschen 1-2 x trifft. Es tut zwar höllisch weh, aber der eigentliche Schaden, ist doch recht minimal.

Man kann immer nur EINMAL schießen, d.h. man sagt: „2 und den Namen auf den man schießt“. Zwischen zwei Schüssen muss eine Pause sein, man kann hier gut für sich mitzählen: Schuss Name...21...22...Schuss

Name....

Dies gilt auch für automatische Waffen. Hier ist die höhere Schussquote durch einen höheren Schaden schon eingeflossen.

Für Schusswaffen gibt es keinen Bonus, wie Stärkeaufschläge.

8.2 Wie viele Wunden kann ein Vampir einstecken? Es ist egal wie alt er ist und welcher Generation er angehört:

Je Schadenspunkt verringert sich die Gesundheitsstufe um eins. Bei 0 (Null) fällt der Vampir in Torpor. Ein Mensch stirbt.

Je mehr Schaden ihr einsteckt, desto schlechter könnt ihr euch bewegen. Versucht selbst zu entscheiden, wie schwer ihr verletzt seid. Das ist im Eifer des Gefechts natürlich schwierig! Trotzdem: spielt FAIR.

Etwas Übertreibung und Theatralik hilft allen Beteiligten dabei, Verletzungen zu spielen. Fragt nach, meistens haben wir auch etwas Kunstblut dabei. Abschlagen von Körperteilen ist im Kampf nicht möglich, außer es ist vorher abgesprochen.

8.3 Wunden können geheilt werden, in dem ihr Blutpunkte einsetzt. Pro Runde in Ruhe (eine kurze Kampfpause genügt, aber dann auch wirklich ausspielen und raus aus dem Getümmel!) könnt ihr eine Gesundheitsstufe heilen. Pro Gesundheitsstufe müsst ihr einen Blutpunkt ausgeben, wenn ihr normale Wunden heilen wollt.

Um Schwer Heilbare Wunden zu heilen, bedarf es pro Wunde fünf Blutpunkte und einen Tag Ruhe.

Ab drei und weniger Blutpunkten, fällt ihr in Raserei.

8.4 Schwer heilbare Wunden werden von Vampiren mit der Disziplin Gestaltwandel 2

„Wolfsklauen“, Spezialfertigkeiten, Vampirbissen, Werwölfen, Sonnenlicht und Feuer verursacht.



8.5 Ein Vampir stirbt, durch:

Köpfen, Sonnenlicht, Diablerie, Feuersbrünste, Aussetzung von extremer Kälte oder Hitze für längere Zeit.

8.5.1 Wollt ihr einen anderen Charakter (SC oder NSC) töten, so müsst ihr den „Todesstoß“ ansagen. Es reicht zu rufen: „Stirb, du Bastard!“ (oder so ähnlich), denn es ist dem Ambiente förderlicher. Voraussetzung ist, dass die Tötungsabsicht deutlich wird und der Todesstoß als einzelner letzter Schlag klar sichtbar ist.

8.5.2 Sprengsätze wie Bomben, Granaten usw., die einen Vampir direkt treffen würden, funktionieren auf mystische Weise nicht.

8.6. Je älter ein sterbender Vampir ist, desto schneller nimmt er den Zustand an, den er als Gestorbener jetzt hätte.

Ein Vampir, der älter als fünf Jahre tot ist, würde sofort zu einem Skelett werden. Ein Vampir der etwa 50 Jahre tot wäre, würde bis auf die harten Knochen zu Staub zerfallen. Von einem Vampir der mehr als 100 Jahre tot wäre, würde nur noch ein kleiner Staubhaufen übrigbleiben.

Kraftakte

Körperkraft + 2x Stärke	Gegenstand	Gewicht/ Kraft
1	Stuhl zertrümmern	50 kg
2	Bierdose zerdrücken	20 kg
3	Holztür einrennen	100 kg
4	Brett(60cmx1,2m)durchbrechen	180 kg
5	Brandschutztür aufbrechen	300 kg
6	Motorrad werfen	400 kg
7	kleines Auto umwerfen	450 kg
8	Bleirohr(7,5cm)Dicke durchbrechen	500 kg
9	Zementmauer durchbrechen	600 kg
10	Stahlfass aufreißen	750 kg
11	Metallplatte(2,5cm)D. durchschlagen	1000kg
12	metal. Laternenmast abknicken	1500kg
13	Auto werfen	2000kg
14	Lieferwagen werfen	2500kg
15	Lastwagen werfen	3000kg



Der Schaden errechnet sich folgendermaßen:

Nahkampf

Körperkraft + Nahkampf + Geschwindigkeit /2 + Stärke + Waffe

Handgemenge

Körperkraft + Handgemenge + Geschwindigkeit /2 + Stärke

Fernkampf

Geistesschärfe + Schusswaffe /2 + Waffe

Die Absorption errechnet sich wie folgt:

Absorption normaler Schaden:

Widerstand + Ausweichen + Geschwindigkeit /2 + Rüstung +

Seelenstärke **Absorption Schwer Heilbarer Schaden (SHW):**

Ausweichen + Geschwindigkeit /2 + Seelenstärke

Waffenschaden

1 kleine Einhandwaffen: Messer, Pflock, Schlagring, leichte Pistolen 2

mittlere Einhandwaffen: Axt, Schwert, schwere Pistolen

3 Zweihandwaffen: Doppelkopfaxt, Zweihänder, Motorsäge, Salven aus MP und MG

Ungelernte Waffen machen immer nur 1 Punkt Schaden.

Ungelernte Waffen sind alle die Waffen auf die sich dein Charakter nicht spezialisiert hat. Bei ungelerten Waffen wird NUR die Disziplin mit in den Schaden gerechnet. Siehe Beispiel. Pro Punkt in Nahkampf / Fernkampf kannst du je eine Spezialisierung aus den Waffentypen auswählen.

Beispiel:

Viktor Ventrue hat einen Nahkampfwert von 2. Somit kann er mit zwei Waffentypen umgehen. Er entscheidet sich für Schwerter und Dolche.

Er würde also mit einem Schwert 2+ Körperkraft +Nahkampf +Stärke Schaden machen, mit einem Dolch 1+ Körperkraft +Nahkampf +Stärke.

Mit einer Axt hingegen würde er lediglich 1 Schadenspunkt +Stärke machen, da er niemals gelernt hat mit Wichtigen Klingengewaffen dieser Art umzugehen.



Rüstung

1 Leder, Splitterschutz Weste 2
Kette, Kugelsichere Weste 3
Platte, Vollschutz

Rüstung wirkt kumulativ. Allerdings muss eine Gliedmaße (Bein/Arm/Torso/Kopf) zu 3/4 von der Rüstung bedeckt werden.

Zweimal die gleiche Rüstung übereinander tragen bringt dir keinen Vorteil. Du kannst also nicht zwei Kettenhemden übereinander tragen, aber z.B. einmal Kette und einmal Kugelsichere Weste. Auch kannst du max. zwei verschiedene Rüstungstypen zusammentragen.

Gesundheitsstufen

Jeder Vampir hat 7 Gesundheitsstufen.

Ghule haben 6 Gesundheitsstufen und

Menschen 5 Gesundheitsstufen.

Zu den Gesundheitsstufen werden die Boni aus Widerstand und Seelenstärke dazu addiert. Also

$7(6,5) + \text{Widerstand} - 1 + \text{Seelenstärke}$

Der Angreifer sagt laut den Schaden an, den er verursacht.

Jeder sollte also vorher genau wissen, wie viel Schaden er im Handgemenge, Nahkampf und mit Schusswaffen verursacht. Schwer Heilbare Wunden (SHW) müssen angesagt werden. Dann muss der Verteidiger seinen Absorptionswert von den Schadenspunkten abziehen. Bleibt etwas übrig, zieht der Verteidiger diesen Wert von seinen Gesundheitsstufen ab.



9.0 Vor- und Nachteile

Im Folgenden werden Makel und Vorzüge beschrieben, die jeder Vampir besitzen kann. Sie dienen allein dem Zweck, dem eigenen Charakter noch ein letztes Stück mehr Profil zu verleihen. Aus Gründen der Glaubwürdigkeit sollte ein Charakter nicht zu viele davon besitzen. Auch kann nicht jeder Vorzug oder Makel genehmigt werden, ohne mit der SL besprochen worden zu sein. Auch wenn es nicht überall steht,

hat die SL in jedem Falle das Recht, einen Vorzug oder Makel nicht zu genehmigen. Ansonsten kann es passieren, dass auf einmal eine Domäne voller Vampire ist, die fleißig am Essen (Vorzug »Essen«) ist oder schlimmeres.

Die Aufzählung ist nicht unbedingt vollständig und mit Sicherheit noch der Veränderung unterworfen. Wenn Ihr einen Vorzug oder Makel dort nicht findet – keine Panik. Redet mit der SL, macht einen Vorschlag, welchen Effekt der entsprechende Vorzug oder Makel auf das Live-Spiel haben könne. Nehmt

Euch dafür die bereits beschriebenen Vorzüge und Makel als Inspiration – Ihr werdet sehen, daß viele Vorzüge und Makel im LARP eine etwas andere Bedeutung als im P&P- Spiel haben, um der Tatsache gerecht zu werden, dass viele Dinge einfach mal ausgespielt oder im Spiel erreicht werden müssen. Wenn ein Vorzug oder Makel einen Bonus oder einen Malus auf einen Wert bewirkt, so wird der entsprechende Bonus oder Malus erst bei der Anwendung eingerechnet.

9.1 Physisch

Diese Vorzüge und Makel drehen sich um gesundheitliche und physische Zustände eines Charakters.

Milchgesicht, Rosiger Teint (Vorzug: 2 Punkte)

Die Haut des Charakters wirkt nicht so unmenschlich wie bei anderen Vampiren. Menschen werden den Charakter eher als Menschen wahrnehmen, denn irgendwie Verdacht schöpfen. Dies ermöglicht eine leichtere Jagd. Der Charakter erhält für die Jagd einen Bonus von 1 Punkt jeweils auf Charisma und auf Erscheinungsbild.

Verführerisches Blut (Vorzug: 3 Punkte)

Das Blut des Charakters riecht unwiderstehlich. Sollte eine andere Person davon dreimal getrunken haben, wird diese abgesehen von dem möglichen Blutsband von dem Blut abhängig. Hierzu sei auf den Makel »Abhängigkeit« verwiesen.

Wirksame Verdauung (Vorzug: 4 Punkte)

Dem Charakter gelingt es, aus derselben Menge Blut mehr Vitae zu extrahieren als seine Artgenossen. Der Charakter erhält auf alle Maßnahmen, die die Blutbeschaffung betreffen, einen Bonus von 50%, d.h. der errechnete Wert wird mit 1,5 multipliziert. Das Trinken von 2 Blutpunkten eines Menschen oder Vampirs bringt dem Charakter also 3 Blutpunkte.

Allergie (Makel: 1-3 Punkte)

Der Charakter reagiert auf eine Substanz nicht unähnlich einer Allergie der Sterblichen. Er kriegt zwar keinen Niesanfall, Pusteln oder eine laufende Nase, aber er wird dennoch durch den



Kontakt behindert.

Wenn die Substanz in dem Blut war, das der Charakter getrunken hat, so ist die Wirkung äußerst stark, jedoch reicht bereits die Berührung für eine Irritation aus. Wenn die Substanz im Blut war, so erhalten Angriffs- und Verteidigungswert bei allen Tests für die Dauer, die das kontaminierte Blut im Körper des Vampirs ist – mindestens jedoch eine Stunde –, einen Malus von 5 Punkten. Wurde der Stoff lediglich berührt, so erhalten die Werte respektive einen Malus von 2 Punkten für die Dauer einer Stunde. Nachfolgend eine Aufzählung von Stoffen, gegen die ein Charakter allergisch reagieren kann: Kunststoff (3), Alkohol (2), illegale Drogen (2-3, je nach Droge), Metall (3). Die Werte in Klammern geben den Wert dieses Makels an, wenn der Charakter gegen diesen Stoff allergisch ist. Die Liste ist selbstverständlich nicht erschöpfend, weitere Vorschläge sind willkommen.

Grabesgeruch (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter strömt einen tiefen Grabes- und Modergeruch aus und muss mit dem Unwohlsein der Beistehenden existieren. Zu diesem Nachteil gehört eindeutig, dass er spürbar rüberkommt. Entweder mit echtem Gestank oder aber mit einem deutlich sichtbaren Zeichen. Eine einfache Ansage genügt nicht. Der Charakter erhält durch diesen Geruch bei persönlichem Kontakt einen Malus von 1 Punkt auf das Attribut Erscheinungsbild.

Nicht einziehbare Fänge (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter ist nicht in der Lage, seine Eckzähne einzuziehen. Das bedeutet für ihn, dass er sehr vorsichtig sein muss, damit nicht die falschen Sterblichen die Zähne sehen. Fleischformen 3 kann benutzt werden, um die Zähne gewaltsam zu versenken, aber der Prozess ist äußerst schmerzhaft und die Zähne kehren am nächsten Abend wieder zurück. Der Spieler muss zur Darstellung dieses Makels Eckzähne aufsetzen.

Entstellt (Makel: 2 Punkte)

Der Charakter ist mit einer hässlichen und widerlichen Entstellung bestraft, die ihn nicht nur leicht zu bemerken, sondern auch leicht zu erinnern macht. Das Attribut Erscheinungsbild erhält einen Malus von 2 Punkten. Nosferatu können diesen Nachteil nicht wählen. Die Entstellung ist mit den üblichen darstellerischen Mitteln live darzustellen.

Selektive Verdauung (Makel: 2 Punkte)

Der Charakter kann nur einen bestimmten Typ von Blut zu sich nehmen. Der Spieler wählt, ob der Charakter z.B. nur kaltes Blut, Blut, das nach Furcht oder solches das nach Freude schmeckt, oder vielleicht auch nur bestimmte Blutgruppen trinken kann. Ventrue können diesen Makel nicht wählen. Charaktere mit diesem Makel gelten für die Blutbeschaffung regeltechnisch so als gehörten sie der Familie der Ventrue an.

Abhängigkeit (Makel: 3 Punkte)

Der Charakter ist von einer gewissen Substanz abhängig, die im Blut seiner Opfer sein muß. Dieses können z.B. Alkohol, Nikotin, harte Drogen oder einfach nur Adrenalin sein. Die Auswirkungen der Droge betreffen auch den Vampir. Nimmt der Charakter länger als zwei Nächte kein Blut, das mit dieser Substanz versetzt ist auf, befallen ihn Entzugserscheinungen, die ausgespielt werden müssen. Z.B.: Gesteigerte Reizbarkeit, Krämpfe, Depressionen, Blut



schwitzen o. ä. Manches davon kann auch zusammen auftreten. Der Charakter kann ab diesem Zeitpunkt jederzeit auch in Raserei fallen. Die SL entscheidet, ob und wann ein solcher Anfall bevorsteht. Es besteht aber die Möglichkeit, sich durch Ausgabe von Willenskraftpunkten dagegen zu wehren.

Dauerhafte Wunde (Makel: 3 Punkte)

Der Charakter wurde geschaffen, als er noch eine Wunde besaß, so dass diese beim allabendlichen Erwachen aufbricht. Der Charakter beginnt jeden Abend bei der entsprechenden Gesundheitsstufe und muss Blut aufbringen, um die Wunde zu heilen. Der Blutvorrat ist entsprechend verringert, wenn die Wunde geheilt wurde. Andernfalls ist sie entsprechend darzustellen.

Einarmig (Makel: 3 Punkte)

Der Charakter besitzt nur einen funktionsfähigen Arm. Zur Darstellung sei ein Arm schlaff herabhängen zu lassen oder auf den Rücken zu binden.

Glühende Augen (Makel: 3 Punkte)

Der Charakter hat glühende Augen, die vom klassischen Vampirbild zeugen. Der Spieler muss farbige Kontaktlinsen tragen. Dies erschwert dem Charakter, bei der Jagd als gewöhnlicher Mensch aufzutreten, weswegen sein Erscheinungsbild für die Jagd einen Malus von 3 Punkten erhält.

Infektiöser Biss (Makel: 3 Punkte)

Dem Charakter mangelt es an der Fähigkeit, die es den Vampiren üblicherweise ermöglicht, ihre Bisswunden durch drüber lecken zu schließen. Diese Fähigkeit hat der Charakter nicht. Die Bissopfer erhalten eine schwerwiegende Infektion, wenn sie einen einfachen Test verlieren. Die genaue Natur dieser Infektion obliegt der SL. Die durchschnittliche Zeit zwischen Vorfällen erhält einen Malus von 20 Tagen.

Lähmung (Makel: 3 Punkte)

Die Beine des Charakters sind verletzt oder anderweitig verhindert, normalen Dienst zu leisten. Dadurch sind sowohl der Wert der Disziplin der Geschwindigkeit als auch der Nahkampfbasiswert um 2 verringert. Dieser Makel kann nicht mit dem Vorzug Schlangenmensch gewählt werden.

Langsame Heilung (Makel: 3 Punkte)

Der Charakter hat Schwierigkeiten seine Wunden zu heilen. Um einen Punkt normalen Schadens zu heilen, braucht er zwei Blutpunkte und er kann einen Punkt schweren Schadens nur jede 3. Nacht heilen (zu den üblichen Kosten).

Missbildung (Makel: 3 Punkte)

Der Charakter besitzt eine Missbildung – einen verkrüppelten Arm oder auch ein verkrüppeltes Bein oder einen Buckel; was auch immer. Diese Missbildung behindert den Charakter sowohl gesellschaftlich als auch körperlich. Der Erscheinungsbildwert ist um 3 Punkte verringert, damit auch sein Maximum; sowohl der Wert der Disziplin Geschwindigkeit als auch der Nahkampfbasiswert sind um 1 gesenkt.



Monstrosität (Makel: 3 Punkte)

Etwas völlig Monströses ist an dem Charakter, dass ihn noch gräulicher als einen Nosferatu wirken lässt. Er sieht nur noch ansatzweise menschlich aus, aber die Art und Weise des Unterschieds kann vom Spieler bestimmt werden; z.B. können dem Charakter überall Schuppen oder Warzen gewachsen, oder der Schrei zum Zeitpunkt des Todes ist im Gesicht festgefroren. Das Attribut Erscheinungsbild erhält einen Malus von 5 Punkten, auch Nosferatu fühlen sich in der Gegenwart dieses Charakters unwohl. Nosferatu- Charaktere erhalten für diesen Nachteil nur einen Punkt.

Krankheitsüberträger (Makel: 4 Punkte)

Das Blut des Charakters trägt eine tödliche und hochansteckende Seuche in sich. Diese Seuche kann alles von HIV über Ebola bis hin zur Pest sein. Jeder Vampir, der von dem Blut des Charakters trinkt, wird ebenfalls zum Seuchenträger, wenn er zwei aufeinanderfolgende Tests verliert. Der Charakter muss jede Nacht einen Blutpunkt ausgeben, um zu verhindern, dass die Symptome der Seuche sich bei ihm zeigen.

Sollte er das nicht können oder situationsbedingt tun, ist Schminken oder Ausspielen natürlich Pflicht! Aufgrund der Spur der Krankheit, die der Charakter bei seiner Beute hinterlässt erhält seine durchschnittliche Zeit zwischen Vorfällen einen Malus von 50 Tagen.

Stumm (Makel: 4 Punkte)

Der Charakter ist stumm. Er kann mit anderen Charakteren durch vokale Sprache nicht reden. Dieser Makel verhindert den Einsatz aller Formen von Kräften, die Sprache benötigen.

Anämie (Makel: 5 Punkte)

Der Charakter hat äußerst schwaches Blut. Es ist zu nichts anderem Nutze als den Charakter von Nacht zu Nacht zu erhalten. Das Blut kann nicht dazu genutzt werden, körperliche Attribute anzuheben, Disziplinen zu befeuern, die Blut benötigen, oder Blutsbänder zu schaffen. Zusätzlich ist der Charakter nicht immer möglich, andere Vampire zu schaffen: In der Hälfte aller Fälle geht es schlicht schief.

Leichenkörper (Makel: 5 Punkte)

Das Fleisch des Charakters regeneriert sich nach Verletzungen nicht vollständig. Obwohl er Blutpunkte ausgeben kann, um wieder volle Funktionsfähigkeit zu erlangen, schließen sich die Wunden nicht. Einschusslöcher, Klingensrisse etc. bleiben erhalten. Dieses macht soziale Angelegenheiten als auch den Schutz der Maskerade äußerst schwierig. Entsprechende Wunden müssen, soweit sichtbar, geschminkt werden. Für jede dritte Wunde, die der Charakter erhält, sinkt ein soziales Attribut um 1 Punkt. Das Attribut kann wieder normal gesteigert werden, das Maximum bleibt also unverändert.

Unfruchtbare Vitae (Makel: 5 Punkte)

Die Vitae des Charakters ist nicht stark genug, ein Kind zu erwecken. Die entsprechende Person bleibt einfach tot.

Auch das Binden mit dem Blut funktioniert nicht wie bei anderen Vampiren, das Opfer muss doppelt so oft trinken, bevor die normale Wirkung einsetzt. So muss ein Opfer insgesamt sechs Mal trinken, bevor es gebunden ist, vier Mal, bevor es die Auswirkungen der starken Sympathie spürt, und zwei Mal, damit es dem einfachen Trinken von normalem Vampirblut entspricht.



9.2 Sozial (vampirisch)

Diese Vorzüge und Makel beziehen sich um Stand, Stellung und Status eines Charakters innerhalb der vampirischen Gesellschaft.

Angesehener Erzeuger (Vorzug: 1 Punkt)

Dieser Vorzug muss von Charakteren gewählt werden, die einen im Spiel angesehenen Erzeuger bekommen oder gewählt haben. Dieser Erzeuger hat oder hatte in der Camarilla großes Ansehen und dieses gibt dem Charakter des Spielers eine besondere Ehre. Die Abstammung des eigenen Charakters kann gerade bei älteren Charakteren immer wieder zum Thema gemacht werden.

Gebunden (Makel: 0 Punkte)

Der Charakter ist an einen anderen Vampir blutsgebunden. Dieser Makel darf nur gewählt werden, wenn der andere Vampir tatsächlich bespielt wird. Ansonsten kann dieser Makel nur im Spiel erworben werden. Dieser Makel muss mit der SL besprochen werden.

Ablehnender Erzeuger (Makel: 1 Punkt)

Der Erschaffer des Charakters nutzt jede Gelegenheit dem Charakter Schaden zuzufügen. Ebenso werden dessen Freunde gegen den Charakter arbeiten. Ahnen werden auf vorsichtigem Abstand zu dem Charakter bleiben.

Berüchtigter Erzeuger (Makel: 1 Punkt)

Der Erschaffer des Charakters ist ein Vampir, dem von vielen Artgenossen misstraut wird oder der von vielen Artgenossen auch einfach nur nicht gemocht wird. Daraus resultiert, dass dem Charakter wohl ähnliche Reaktionen entgegenschlagen werden. Dieser Makel muss gewählt werden, wenn ein entsprechender Erschaffer ausgesucht wurde, bzw. wenn ein Spieler diesen Makel wählt, kriegt er einen entsprechenden Erschaffer seines Charakters zugewiesen.

Erpressung (Makel: 1-3 Punkt)

Der Charakter wird von einem Artgenossen erpresst, der mächtig oder schlau genug ist, sich nicht von dem Charakter vernichten zu lassen. Der Erpresser benutzt den Charakter nach eigenem Gutdünken und zwingt so den Charakter zu Taten, die dieser über alles hasst. So kann der Erpresser Geld oder Blut verlangen oder gar den Charakter in die eigenen Pläne einbinden.

Feind (Makel: 1-5 Punkte)

Der Charakter hat sich irgendwann einen Feind oder eine Gruppe von Feinden gemacht, der oder die dem Charakter schaden will bzw. wollen. Der Wert dieses Makels richtet sich nach der Mächtigkeit des Feindes oder der Feinde. So würde ein Ahn wohl fünf Punkte wert sein, während ein Sterblicher wohl nur einen Punkt wert ist. Der Feind und wie er zu einem wurde ist im Hintergrund des Charakters zu beschreiben.

Verdreht aufgewachsen (Makel: 1 Punkt)

Der Erschaffer des Charakters war recht bössartig und hat dem Charakter alles über den Umgang innerhalb der Vampirgesellschaft falsch erklärt. Jede Vorstellung des Charakters über den Umgang mit anderen Vampiren ist falsch und diese Vorstellungen werden dem Charakter



ein großes Maß an Ärger bereiten. Nach vielen Rückschlägen und jeder Menge harter Lektionen kann der Charakter diesen schlechten Anfang überwinden, aber bis dahin ist der Charakter der festen Überzeugung, dass sein Erschaffer die Wahrheit erzählt hat und alle anderen nur versuchen, ihn hereinzulegen, wenn sie ihn berichtigen wollen.

Wahnsinniger Erzeuger (Makel: 1 Punkt)

Der Erschaffer des Charakters hat vollständig seinen Verstand verloren und ist zu einem gefährlichen Irren geworden. Jede Missetat des Erschaffers kann den Stand des Charakters gefährden, und die gefährlichen Pläne des Erschaffers könnten auf irgendeine Art auch den Charakter beinhalten. Malkavian-Charaktere können diesen Makel nicht haben.

Bruch der Maskerade (Makel: 2 Punkte)

In den ersten Nächten nach der Erschaffung hat der Charakter die Maskerade gebrochen und wurde dabei beobachtet: Jemand anderes hat die schützende Hand über den Charakter gehalten, aber nun steht der Charakter in der Schuld desjenigen.

Diabolischer Erzeuger (Makel: 2 Punkte)

Der Erschaffer des Charakters ist bekannt für seine Taten, die einen enormen Aufruhr in der Camarilla verursachen können. So könnte er beispielsweise absichtlich die Maskerade brechen oder die Ahnen der Domäne jagen, um sich an ihrem Blut zu laben. Es ist wahrscheinlich, dass Archonten den Charakter aufsuchen, um den Aufenthaltsort des Erschaffers herauszufinden, und sie werden dem Charakter nicht glauben, dass er es nicht weiß.

9.3 Sozial (sterblich)

Diese Vorzüge und Makel handeln von Einfluss, Macht und Position eines Charakters innerhalb der sterblichen Gesellschaft. Einige von ihnen ähneln sehr stark einzelnen Hintergründen (z.B. Ressourcen, Kontakte, Einfluss), während andere einfach darauf aufbauen und sie erweitern. Die Hintergründe geben dem Spieler mehr kreativen Freiraum
– die Vorzüge vermitteln mehr Details über die Möglichkeiten.

Anachronist (Makel: 2 Punkte)

Charaktere, die mental, äußerlich oder von ihrem Verhalten her es nicht geschafft haben oder Unwillens, mit der Zeit Schritt zu halten, erhalten diesen Makel. Dabei muss die entsprechende Zeit, der der Charakter verhaftet ist, mindestens ein halbes Jahrhundert her sein.

Villa (Vorzug: 2 Punkte)

Der Charakter besitzt ein großes Anwesen in der Domäne mit 25 oder mehr Zimmern. Seine Gefolgschaft kann vollständig in der Villa untergebracht werden und es ist immer noch genügend Platz, um Gäste unterzubringen. Doch Vorsicht: Ein derart großes Anwesen mag auch die Aufmerksamkeit der Sterblichen erregen. Dieser Vorzug kann nur gewählt werden, wenn die der Hintergrund »Zuflucht« mindestens 4 Punkte hat.



Mündel (Makel: 3 Punkte)

Der Charakter hat sich dem Schutz eines Sterblichen verschrieben. Der Spieler mag den Charakter beschreiben, aber die Spielleitung stellt das Mündel auf. Das Mündel kann ein Freund oder Verwandter aus der Lebzeit des Charakters oder auch einfach nur ein Sterblicher, der dem Charakter wichtig ist oder von ihm bewundert wird, sein. Mündel haben es an sich, ständig in die Handlung zu platzen und das Ziel von Feinden des Charakters zu werden.

9.4 Mental

Diese Vorzüge und Makel handeln vom Verstand: seine Stärken, Schwächen und besonderen Befähigungen.

Frühaufsteher (Vorzug: 1 Punkt)

Zur Berechnung von Aufwach- und Einschlafzeitpunkt wird der Moralwert um 4 Punkte erhöht.

Leichter Schlaf (Vorzug: 2 Punkte)

Der Charakter kann sehr leicht und zu jeder Tageszeit ohne jedwede Schläfrigkeit oder Zögerlichkeit aus seinem Schlaf erwachen, wenn eine Störung oder gar eine Gefahr auftritt. Die Schlafregelung gilt als ob der Charakter einen Moralwert von 3 Punkten mehr hätte, aber niemals mehr als 9.

Wahre Liebe (Vorzug: 3 Punkte) überarbeiten

Der Charakter hat eine echte Liebe gefunden, die er auf Wunsch zumindest temporär bei Spielbeginn verloren hat. Nichtsdestotrotz bereitet ihm diese Liebe eine tiefe Freude in einer Existenz, die normalerweise bar solch erleuchteter Emotionen ist. Allein der Gedanke an die Liebe reicht aus, um dem Charakter im Moment der Not und der Verzweiflung wieder neuen Antrieb zu geben. Der Charakter besteht –automatisch– jede Prüfung seiner Willenskraft, wenn er aktiv beschäftigt ist, seine Liebe zu beschützen oder ihr näher zu kommen. Nach Entscheidung des Spielleiters kann dieser Vorteil auch eine gewisse Immunität gegenüber anderen übernatürlichen Gaben geben. Aber die wahre Liebe kann auch ein Hindernis sein und der Hilfe des Charakters bedürfen und ihn vom Weg, den er selbst beschreiten will, abbringen.

Vorsicht: Dieser Vorteil ist einer der meist emotionalen und höchst qualifizierten schauspielerischen Elemente in einer Charakterdarstellung. Der Vorteil kann paarweise genommen werden.

Tiefer Schlaf (Makel: 1 Punkt)

Dem Charakter fällt es sehr schwer, aus seinem Schlaf zu erwachen. Auch wird er jeden Abend länger schlafen und Verabredungen verpassen, die früh am Abend stattfinden. Die Schlafregelung gilt als ob der Charakter einen Moralwert von 3 Punkten weniger hätte, aber niemals weniger als 1.

Amnesie (Makel: 2 Punkte)

Der Charakter hat einen Teil seiner Erinnerung oder auch die gesamte Erinnerung verloren, ihm fehlen auf jeden Fall wichtige Teile seiner Vergangenheit. Seine Erinnerung mag beizeiten und vielleicht auch nur in Ausschnitten zurückkehren, der Prozess ist aber mit Sicherheit nervenaufreibend.



Schwacher Wille (Makel: 2 Punkte)

Der Charakter erhält einen Malus von 2 Punkten auf seinen Verteidigungswert gegen Beherrschung.

Verwirrt (Makel: 2 Punkte)

Der Charakter ist nicht in der Lage, viele Sinnesreize gleichzeitig angemessen zu verarbeiten. Eine lebhaft Diskussion oder das Betreten einer Diskothek kann bereits für Verwirrung sorgen, die einen Malus von 1 Punkt auf Angriffs- und Verteidigungswert bei Tests zufolge hat. Der Charakter ist beständig leicht

verwirrt, aber Reizüberflutung verschärft das Problem enorm. Es kann ein Willenskraftpunkt ausgegeben werden, um für die Dauer einer Szene die Auswirkungen aufzuheben.

9.5 Psychologisch

Diese Vorzüge und Makel handeln vom psychologischen Aufbau des Charakters und können Ideale, Motivationen oder Krankheiten beschreiben. Einige psychische Makel können bei Ausgabe eines Willenskraftpunktes zeitweilig ignoriert werden – dies ist jeweils vermerkt. Wenn ein Charakter ein solchen Makel besitzt und es nicht ausspielt, kann die SL entscheiden, daß der Charakter für diese Anstrengung einen Willenskraftpunkt ausgegeben habe. Makel können nicht dauerhaft ignoriert werden.

Alpträume (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter erfährt Tag für Tag aufs Neue die schrecklichsten Alpträume und wann immer er schläft. Die Erinnerung an die Alpträume plagt ihn während seiner Wachphasen und manchmal sind die Alpträume so schlimm, dass der Charakter in der Nacht nicht mehr zu bewussten Handlungen in der Lage ist. Manche der Alpträume können derart wirklich erscheinen, dass der Charakter sie mit der Realität verwechselt.

Beuteausschluss (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter weigert sich, eine bestimmte Sorte Beute zu jagen; z.B. wird ein Tierliebhaber sich entscheiden, keine Tiere zu jagen. Oder ein Charakter entscheidet sich dagegen, eine Sorte Personen zu jagen, die er besonders bewundert: Polizei, Lehrer, Ärzte, Priester, Friedensaktivisten usw. Der Charakter ist äußerst verstört, wenn andere von dieser Sorte Beute trinken, und könnte dadurch ausrasten. Wenn er selbst aus Versehen von dieser Sorte Beute trinkt, dann rastet der Charakter automatisch aus und muss einen Test um seine Menschlichkeit machen. Anmerkung: Dieser Makel ist nicht so restriktiv wie der Ventrue-Nachteil, der einen Vampir auf eine bestimmte Beutesorte einschränkt, weswegen Ventrue diesen Makel nicht haben können. Durch diesen Makel sinkt die durchschnittliche Zeit zwischen Vorfällen auf 90% des normal berechneten Wertes. Es muss eine Beute ausgeschlossen werden, die nachts auch zu jagen wäre, also keine kleinen

Kinder oder alte Frauen bitte.

Dunkles Geheimnis (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter besitzt ein dunkles Geheimnis, welches, wenn es aufgedeckt wird, eine immense Peinlichkeit für ihn darstellte und ihn zu einem Ausgestoßenen innerhalb der



Camarilla machte. Dies kann nahezu alles sein, z.B. Mord an einem Ahnen oder einstige Mitgliedschaft im Sabbat. Und, obwohl es dem Charakter die ganze Zeit schwer auf dem Gemüt liegt, wird es nur gelegentlich in den Vordergrund treten, ansonsten verliert es seine Wirkung.

Ehrenkodex (Vorzug: 1-2 Punkte)

Der Charakter besitzt einen persönlichen Ehrenkodex, welchen er strikt einhält. Sogar wenn er ausrastet, wird er versuchen, seinen Kodex nicht zu verletzen. Sollte die Gefahr bestehen, daß er seinen Kodex verletzt, so kann er einen kostenlosen Versuch unternehmen, vorzeitig die Kontrolle über sich zurückzugewinnen.

Wenn der Charakter auf übernatürliche Art gezwungen oder verführt werden soll (Beherrschung, Präsenz, Blutsband usw.), seinem Ehrenkodex zuwider zu handeln, so erhält der Charakter einen Bonus von 3 Punkten auf seinen Verteidigungswert.

Der Ehrenkodex muss mit der SL zusammen und so gründlich wie möglich ausgearbeitet werden, damit möglichst viele der Verhaltensregeln festgelegt und der SL bekannt sind.

Intoleranz (Makel: 1-3 Punkte)

Der Charakter hat eine irrationale Abneigung gegen eine bestimmte Sache. Diese Sache mag ein Tier, eine Sorte von Menschen, eine Farbe oder irgendetwas anderes sein. Alle Tests bezüglich des Objekts der Intoleranz erhalten einen Malus von 1-3 Punkten auf Angriffs- bzw. Verteidigungswert. Es sei bemerkt, das manche Sachen einfach zu trivial sind, um eine Auswirkung auf das Spiel zu haben – eine Intoleranz

gegenüber Taschentüchern oder LARP-Regelwerke hat zu geringe Auswirkung auf das Spiel. Die Spielleitung ist die letzte Instanz in Bezug auf erlaubte Intoleranzen.

Leichte Phobie (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter besitzt eine Phobie, dass ihn der Gegenstand seiner Angst zum Rückzug zwingt. Die herkömmlichsten Phobien unter Vampiren sind Klaustrophobie (Angst vor Enge), Agoraphobie (Angst vor weiten Plätzen) und Hydrophobie (Angst vor Wasser). Die Angst kann durch Ausgabe eines Willenskraftpunktes für die Dauer einer Szene ignoriert werden. Hier eine kleine Auswahl an Ängsten:

- Achluophobie: Angst vor dem Dunklen (oder dunklen Räumen)
- Acrophobie: Angst vor Höhen
- Aeroacrophobie: Angst vor offenen hohen Plätzen
- Agoraphobie: Angst vor weiten Plätzen
- Apiphobie: Angst vor Bienen
- Arachnophobie: Angst vor Spinnen
- Ateophobie: Angst vor Ruinen
- Brontophobie: Angst vor Gewitter
- Caligynephobie: Angst vor schönen Frauen
- Catoptrophobie: Angst vor Spiegeln
- Cenophobie: Angst vor leeren Räumen
- Cinophobie: Angst vor dem Schlafengehen
- Coimetrophobie: Angst vor Friedhöfen
- Ecclesiophobie: Angst vor der Kirche
- Felinophobie: Angst vor Katzen
- Hedonophobie: Angst vor der Lust



- Hämophobie: Angst vor Blut (das kann für Vampire durchaus unangenehm sein, weswegen das hier bitte nur als Scherz verstanden werden mag)
- Kainophobie: Angst vor dem Neuen
- Klaustrophobie: Angst vor geschlossenen Räumen
- Leukophobie: Angst vor der Farbe Weiß
- Mechanophobie: Angst vor Maschinen
- Motorphobie: Angst vor Autos
- Noctiphobie: Angst vor der Nacht
- Oneirophobie: Angst vor Träumen
- Pedophobie: Angst vor Kindern
- Rupophobie: Angst vor Schmutz
- Russophobie: Angst vor Russen
- Sciophobie: Angst vor Schatten
- Theatrophobie: Angst vor Theatern
- Xenophobie: Angst vor Fremden

Sensibilität (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter kann es nicht ertragen, andere leiden zu sehen. Er meidet jede Situation, die dazu führt, dass er anderen seelischen oder körperlichen Schmerz zufügt, es sei denn ihnen gelingt ein Willenskraftwurf. Der Charakter muss einen Moralwert von 7+ haben, um diese Schwäche zu wählen.

Sprachfehler (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter stottert, lispelt oder hat einen anderen Sprachfehler, der seine verbale Kommunikation beeinträchtigt. Der Sprachfehler muss sich nicht die ganze Zeit über bemerkbar machen, es reicht, wenn er in Stresssituationen oder beim Umgang mit Fremden hervortritt. Dadurch wird jedoch die Anwendung der Kraft »Präsenz 3: Entzücken« und der Disziplin Beherrschung mit einem Malus von 2 Punkten belegt.

Zwangsvorstellung (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter besitzt eine Zwangsvorstellung, welche sich auf unterschiedliche aber bestimmte Art äußern kann. Der Zwang mag sich in Putzen, Perfektionismus, Spielwut, Angeben, Klauen, Übertreiben oder einfach nur Reden äußern. Ein Zwang kann durch Ausgabe eines Willenskraftpunktes zeitweilig ignoriert werden, aber ist dennoch den Rest der Zeit über vorherrschend.

Durst nach Unschuld (Makel: 2 Punkte)

Die Ansicht von Unschuld treibt eine grauenhafte Blutlust in dem Charakter hoch. Um zu verhindern, dass er sich sofort auf sein Opfer stürzt, muss er 2 Punkte Willenskraft ausgeben.

Mangelnde Beherrschung (Makel: 2 Punkte)

Der Charakter wird leicht verärgert und hat es schwerer, sich wieder zu beruhigen. Dies äußert sich darin, dass der Charakter bei Ausrastern ähnlich den Brujah immer einen Willenskraftpunkt zusätzlich vor einem Test auszugeben hat. Brujah- Charaktere, solche mit dem Makel »Familienschwäche: Brujah« oder dem Vorzug »Ruhiges Herz« können diesen Makel nicht wählen.



Mangelnde Kontrolle (Makel: 2 Punkte)

Der Charakter ist nicht in der Lage, ein spezielles Verhalten oder auch eine Kraft ständig unter Kontrolle zu halten. Er hat gelegentlich Aussetzer, wodurch es zu durchaus unangenehmen Situationen kommen kann.

Da das auch unter Sterblichen und auf der Jagd geschehen kann, erhält der Charakter einen Malus von 10 Tagen auf die durchschnittliche Zeit zwischen Vorfällen.

Rache (Makel: 2 Punkte)

Der Charakter hat eine Rechnung zu begleichen. Diese Rechnung kann entweder aus seiner sterblichen oder aus seiner unsterblichen Zeit sein. Wie auch immer, der Charakter ist davon besessen, einer Person oder einer Gruppe Vergeltung anheimfallen zu lassen. Die Gedanken des Charakters drehen sich immerzu in allen Situationen um seine Rache und wie er sie durchführen kann. Der Wunsch nach Rache kann durch Ausgabe eines Willenskraftpunktes unterdrückt werden, aber leider nur kurzzeitig. Eines Tages kann der Charakter vielleicht seine Rache haben, aber die Spielleitung wird es ihm nicht einfach machen.

Haß (Makel: 3 Punkte)

Charaktere mit diesem Makel haben einen sehr starken Hass auf eine bestimmte Sache, der sie wütend macht. Diese Sache kann eine bestimmte Klasse von Personen sein (Weiße, Schwarze, Frauen, Männer, Künstler, Polizisten, Faschos, Anarchen usw.), eine Farbe (rot, grün, schwarz usw.), ein bestimmtes Zeichen (Kreuz, Hakenkreuz, Ankh usw.) oder ein bestimmtes Objekt (Holzpflöck, Uzi, Fernseher usw.) sein, ja, sogar eine bestimmte Art Musik (Volksmusik, Marschmusik, Rap, HipHop, Techno usw.). Jede ausgewählte Sache muss zuvor von der SL abgesegnet werden. Der Charakter wird stets versuchen, das Objekt und –falls vorhanden– die dazugehörige Person (der Typ mit dem Ankh, der Träger des Holzpflöcks) zu vernichten. Dem Charakter steht frei, das Mittel der Vernichtung zu wählen. Sollte es zu Aggressionen zwischen dem Charakter und dem Ziel seines Hasses kommen, so geht der Charakter in eine Raserei.

Schwere Phobie (Makel: 3 Punkte)

Der Charakter besitzt eine derart überwältigende Phobie, dass ihn der Gegenstand seiner Angst in Panik versetzt. Die herkömmlichsten Phobien unter Vampiren sind Klaustrophobie (Angst vor Enge), Agoraphobie (Angst vor weiten Plätzen) und Hydrophobie (Angst vor Wasser). Sollte der Charakter keine Möglichkeit mehr haben, der Ursache seiner Phobie aus dem Weg zu gehen, so verfällt der Charakter in Panik.

Auffällige Ernährungsweise (Makel: 4 Punkte)

Es reicht dem Charakter nicht, Blut von seinen Opfern zu nehmen. Er glaubt ebenfalls, dass er die blutreichen Organe der Opfer essen muss (Leber etc.) Dieses bewirkt den Tod der Opfer, was zu einem stetigen Schwinden der Menschlichkeit führt. Charaktere, die diesen Nachteil nehmen, müssen den Vorteil Essen nehmen. Durch seine Auffällige Ernährungsweise erhält seine durchschnittliche Zeit zwischen Vorfällen einen Malus von 50 Tagen.

Erschüttert von Gewissensbissen (Makel: 4 Punkte)

Der Charakter kann es nicht ertragen, Blut trinken zu müssen, um überleben zu können. Um nicht in die Raserei zu fallen, muss er, wenn er jagt und trinkt, einen Punkt Willenskraft ausgeben. Dieser Nachteil bewirkt, dass der Charakter einen Malus von 50 Tagen auf seine durchschnittliche



Zeit zwischen Vorfällen bekommt. Er kann jedoch durch Ausgabe eines Willenskraftpunktes seine DZZV um 20 Tage erhöhen – auch mehrmals. Ein etwaiger anfallender Bonus erklärt sich durch die Besonnenheit bei der Blutbeschaffung durch sein Gewissen.

9.6 Aufmerksamkeit

Diese Vorzüge und Makel behandeln Wahrnehmung oder deren Mangel.

Guter Geschmackssinn (Vorzug: 1 Punkt)

Bei einem Wahrnehmungsakt, der den Sinn des Geschmacks betrifft, erhält der Charakter einen Bonus von 2 Punkten. Dieser Vorzug entspricht damit einem auf den Geschmack beschränkten Auspex 1.

Gutes Gehör (Vorzug: 1 Punkt)

Bei einem Wahrnehmungsakt, der den Sinn des Gehörs betrifft, erhält der Charakter einen Bonus von 2 Punkten. Dieser Vorzug entspricht damit einem auf das Gehör beschränkten

Auspex 1. Dieser Vorzug kann nicht zusammen mit dem Makel ›Schwerhörigkeit‹ gewählt werden.

Gutes Geruchsvermögen (Vorzug: 1 Punkt)

Bei einem Wahrnehmungsakt, der den Sinn des Geruchs betrifft, erhält der Charakter einen Bonus von 2 Punkten. Dieser Vorzug entspricht damit einem auf den Geruch beschränkten **Auspex 1**.

Gutes Sehvermögen (Vorzug: 1 Punkt)

Bei einem Wahrnehmungsakt, der den Sinn der Sicht betrifft, erhält der Charakter einen Bonus von 2 Punkten. Dieser Vorzug entspricht damit einem auf die Sicht beschränkten **Auspex 1**. Dieser Vorzug kann nicht zusammen mit dem Makel ›Schlechtes Sehvermögen‹ gewählt werden.

Schwerhörigkeit (Makel: 1 Punkt)

Bei einem Wahrnehmungsakt, der den Sinn des Gehörs betrifft, erhält der Charakter einen Malus von 2 Punkten. Dieser Makel kann durch Anwendung von **Auspex 1** aufgehoben werden, **Auspex 1** ermöglicht also nur normales Hörvermögen. Dieser Makel kann nicht zusammen mit dem Vorzug ›Gutes Gehör‹ gewählt werden.

Einäugigkeit (Makel: 2 Punkte)

Ein Spieler, dessen Charakter mit dem Makel Einäugigkeit geschlagen ist, muss eine Augenklappe (Augenbinde) oder eine weiße Kontaktlinse tragen. Des Weiteren erhält der Fernkampfwert einen Malus von 2 Punkten aufgrund der eingeschränkten dreidimensionalen Sicht.

Blindheit (Makel: 6 Punkte)

Der Charakter kann nicht sehen.



9.7 Übernatürlich

Diese Vorzüge und Makel sind von übernatürlicher Art. Sie sind höchst unnormal und keineswegs häufig. Wegen des Potentials dieser Eigenschaften und der freizügigen Art und Weise, mit der sie die »Gesetze der Wirklichkeit« verzerren, kann die SL entscheiden, diese Vorzüge oder Makel nicht zuzulassen. Außerdem sollten diese Vorzüge und Makel nur gewählt werden, wenn sie ganz sicher in das Charakterkonzept passen und der Spieler erklären kann, warum der Charakter sie besitzt. Im Allgemeinen sollte kein Charakter mehr als ein oder zwei dieser Eigenschaften besitzen – sie sollten nur von einer SL zugelassen werden.

Harmlos für Tiere (Vorzug: 1 Punkt)

Normalerweise schrecken Tiere vor Vampiren zurück. Manche fliehen, andere greifen an, aber ein Charakter mit diesem Vorteil ist nicht von diesem Problem betroffen. Tiere fürchten oder misstrauen dem Charakter nicht derart, wie es bei normalen Vampiren üblich ist. Dies ermöglicht dem Charakter eine einfachere

Ernährung von Tieren, was die durchschnittliche Zeit zwischen Vorfällen bei Ernährung von Tieren um 20 Tage erhöht.

Aura eines Sterblichen (Vorzug: 2 Punkt)

Die Aura des Charakters gleicht der eines Sterblichen. Die Aura verfügt also über die leuchtenden, kräftigen Farben eines Sterblichen.

Medium (Vorzug: 2 Punkte)

Der Charakter kann als Medium fungieren. Dies bedeutet, dass der Charakter die Anwesenheit von Geistern spüren kann, sie sogar hören kann. Er mag sie zwar nicht sehen, aber er kann mit ihnen reden, wenn sie in der Nähe sind. Es ist ihm sogar möglich, sie herbeizurufen (durch Bitten und Betteln). Geister werden nicht einfach gratis helfen oder Rat geben – sie werden immer etwas im Gegenzug haben wollen.

Der Charakter hat durch seine besondere Sensibilisierung für die Geister anderer einen Bonus von 1 Punkt auf den Angriffswert bei der Anwendung von Auspex 4 und einen Bonus von 2 Punkten auf den Angriffswert bei der Anwendung der Disziplin Nekromantie.

Verborgene Diablerie (Vorzug: 5 Punkte)

In der Aura des Charakters verschwinden die Spuren einer Diablerie schneller. Die SL entscheidet im Einzelfall über die Dauer, nach der die Streifen verschwinden.

Abgestoßen durch Knoblauch (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter kann auch nicht den leichtesten Geruch von Knoblauch ausstehen und wird davor weglaufen. Während der schwache Geruch allein ausreicht, den Charakter davonzutreiben, so wird der Knoblauchgeruch in seiner vollen Stärke dem Charakter blutige Tränen in die Augen treiben. Die Berührung gar kann Pusteln und offene Wunden verursachen. Für die Jagd bedeutet das, dass der Charakter einen

Malus von Tagen auf seine durchschnittliche Zeit zwischen Vorfällen erhält.



Frostige Berührung (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter ist nicht in der Lage, durch Ausgabe eines Blutpunktes oder Trinken von einem Menschen seine Körpertemperatur zu heben. Er hat ständig Umgebungstemperatur. Die erhöhte Schwierigkeit beim Jagen senkt die durchschnittliche Zeit zwischen Vorfällen um 10 Tage.

Kein Spiegelbild (Makel: 1 Punkt)

Der Charakter besitzt kein Spiegelbild. Gerade in der Camarilla-Gesellschaft mag dies zu Problemen führen, da der Charakter fälschlicherweise für einen Lasombra und damit für ein Mitglied des Sabbats gehalten werden könnte. Außerdem verringert dieser Makel die durchschnittliche Zeit zwischen Vorfällen um Tage. Da dies dem Nachteil der Lasombra entspricht, können diese den Nachteil »Kein Spiegelbild« nicht wählen.

Makel des Verderbens (Makel: 1 Punkt)

Pflanzen welken, wenn der Charakter ihnen nahekommt, und sterben, wenn er sie berührt. Dieser Makel kann nur gewährt werden, wenn der Spieler der SL erklärt, wie er diesen Makel auszuspielen gedenkt. Mindestens jedoch erschwert dieser Makel das Aufrechterhalten der Maskerade, so daß ein Malus von 10 Tagen auf die durchschnittliche Zeit zwischen Vorfällen anfällt.

Mondsucht (Makel: 2 Punkte)

Das Temperament des Charakters ist ähnlich dem Vorzug »Einfluß des Mondes« stark abhängig von der aktuellen Mondphase. Der Charakter besitzt ein weiteres Mal der Bestie, wobei die Kategorie egal ist. Dieses Mal ist analog dem Vorzug »Einfluß des Mondes« Schwankungen in Abhängigkeit von der Mondphase unterworfen: Bei Neumond kann der Charakter dieses zusätzliche Mal der Bestie ignorieren, wenn es zu einer entsprechenden Situation kommt; bei Vollmond muß der Charakter einen zusätzlichen Willenskraftpunkt zum Beenden oder Widerstehen eines Ausrasters ausgeben; bei zu- oder abnehmenden Mond gelten die normalen Regeln.

Verwundbarkeit durch Silber (Makel: 2 Punkte)

Der Charakter erhält durch silberne Waffen ähnlich wie Werwölfe schwer heilbaren Schaden in Höhe des normalen Schadens der Waffe. Allein die Berührung von Silber erzeugt bereits Schmerzen und eine Gesundheitsstufe Schaden.

Angst vor Kreuzen (Makel: 3 Punkte)

Der Charakter wird von normalen Kreuzen abgestoßen als wären sie heilig. Die Berührung eines Kreuzes fügt dem Charakter 1 Stufe psychosomatisch verursachten Schaden zu. Charaktere, die vor dem Tod mit der Kirche zu tun hatten, sind die wahrscheinlichsten Kandidaten für diesen Makel. Sie betrachten ihren neuen Zustand als Urteil Gottes.

Lichtempfindlich (Makel: 5 Punkte)

Ein Charakter mit diesem Makel ist weitaus empfindlicher gegenüber Sonnenlicht und sogar Mondlicht verletzt den Charakter. Tatsächlich verursachen sogar helle Lichter bereits Schmerzen, aber dem kann durch Sonnenbrillen vorgebeugt werden.

Mondlicht verursacht Schaden wie üblicherweise Sonnenlicht, auch wenn es kein schwer heilbarer Schaden ist, also ganz normal geheilt werden kann. Anhänger Sets können diesen Makel nicht wählen, da dieser Makel dem Familienfluch gleicht.



9.8 Begabungen

Diese Vorzüge und Makel stellen besondere Fähigkeiten und Begabungen eines Charakters dar oder modifizieren vorhandene Effekte und Kräfte bereits vorhandener Eigenschaften.

Computerbegabung / Computerfreak (Vorzug: 1 Punkt)

Der Charakter besitzt eine natürliche Affinität zu Computern und ist in der Lage, Computer zu reparieren, konstruieren oder bedienen. Der Charakter erhält einen Bonus von zwei Punkten auf jede Rechnung, die die Kenntnis »Computer« beinhaltet.

Mechanische Begabung (Vorzug: 1 Punkt)

Der Charakter besitzt eine natürliche Begabung für alle möglichen mechanischen (aber nicht elektronischen) Geräte, auch wenn diese Begabung ihm nicht hilft, ein Fahrzeug zu fahren. Der Charakter erhält einen Bonus von zwei Punkten auf jede Rechnung, die die Fertigkeit »Handwerk« beinhaltet.

Zuneigung zu Tieren (Vorzug: 1 Punkt)

Der Charakter verfügt über ein angeborenes Verständnis (einer bestimmten Sorte) von Tieren ((z.B. Hunde, Katzen, Ratten, Wölfe oder Fledermäuse)). Der Charakter erhält einen Bonus von 2 Punkten auf seine Angriffs- und Verteidigungswerte der Disziplin Tierhaftigkeit.



10. Hintergründe

Die verschiedenen Hintergründe decken gänzlich verschiedene Bereiche ab. Einige beziehen sich eher auf „feste“ Werte, andere eher auf „variable“, die unter Umständen keine dauerhafte Etablierung zulassen. Hierunter fallen vor allem – auf die Spielgruppe bezogene – regionale Hintergründe, wie z.B. spezielle Einflüsse auf Behörden und Institutionen der bespielten Stadt. Die variablen Hintergründe unterliegen entsprechend der Inplay- Entwicklung in der Spielgruppe gewissen Veränderungen. Wesentlich mehr noch als bei weitestgehend festen Hintergründen, sind diese Hintergründe dem Risiko des Verfalls ausgesetzt, sollte sich der in Beschlag nehmende Charakter nicht sorgfältig um den Erhalt bemühen.

Die Gesamtheit der Hintergründe wird demnach unterteilt in:

- ❖ **Feste** Hintergründe
Hintergründe, die vornehmlich gefestigte Bereiche abdecken und kaum bis hin zu gar keinem Verfall unterliegen.
- ❖ **Variable** Hintergründe
Hintergründe, die vornehmlich regional auf die Spielgruppe bezogen und daher vielen verschiedenen Interessen ausgesetzt sind. Diese Hintergründe bedürfen einer besonderen Fürsorge, sollen sie in ihrer Gesamtheit erhalten bleiben. Ein Mangel an Betreuung kann zu Verfall führen.

In der Darstellung der einzelnen Hintergründe wird vermerkt, ob der betreffende Hintergrund von Verfallsprozessen bedroht ist, sollte der Charakter keine regelmäßige Pflege durchführen oder – aus welchen Gründen auch immer – nicht durchführen können.

Variable Hintergründe unterliegen folgender Regelung:

- ❖ Variable Hintergründe sind dynamischer Natur und können *nicht* dauerhaft fixiert werden.
- ❖ Nach Ablauf eines halben Jahres der „Nicht-Beachtung“ bzw. der mangelnden Pflege fällt der Hintergrund um 1 Stufe ab. Nach Ablauf eines weiteren halben Jahres fällt er wiederum um 1 Stufe ab usw. bis schließlich der Wert 0 erreicht ist und der Hintergrund für den betroffenen Charakter nicht mehr existent ist.
- ❖ Diese Regelung gewährleistet, dass Hintergründe von niedergelegten / langfristig pausierten Charakteren, die logischer Weise auch Inplay ihre Hintergründe nicht entsprechend pflegen können, für konträr laufende Inplay-Aktionen anderer Charaktere zur Verfügung stehen und nicht dauerhaft gebunden und somit aus dem Spielgeschehen verbannt sind.
- ❖ Das Aufrechterhalten variabler Hintergründe ist ohne Aufwand von Erfahrungspunkten möglich, solange der Charakter regelmäßig und aktiv am Spiel teilnimmt. In diesem Falle geht die Spielleitung davon aus, dass der betreffende Charakter seine Errungenschaften regelmäßig pflegt.



- ❖ Ist *keine* regelmäßige und aktive Teilnahme des Charakters am Spiel gegeben oder möglich, so können gegen den Verfall von variablen Hintergründen vorgenommene Inplay Schritte der Spielleitung mitgeteilt werden. Über Erfolg oder Nichterfolg der Bemühungen trotz Abwesenheit des Charakters entscheidet die Spielleitung. Wird die Spielleitung über derartige Schritte nicht informiert, beginnt nach Ablauf der halbjährigen Frist automatisch der Verfallsprozess der Einflussbereiche.
- ❖ Hat ein Verfall stattgefunden und soll dieser revidiert werden, so muss der Charakter Bemühungen auf sich nehmen und das Ziel mit entsprechenden Inplay- Aktionen vorantreiben.
- ❖ Die durch den Verfall von Stufen freigewordenen Punkte, sind für die verfallenen Stufen vorgesehen und dienen als Platzhalter – sie können *nicht* für andere Zwecke eingesetzt werden.

Feste Hintergründe fallen *nicht* unter diese Regelung. Es ist zwar denkbar, dass auch feste Hintergründe durch Ereignisse in der Spielwelt / Geschehnisse um den Charakter bedroht sind, aber einem automatischen und vorgesehenen Verfall unterliegen sie nicht.

Mehrfachbelegung & Tragweite

Eine Mehrfachbelegung, d.h. eine parallele Nutzung ein und desselben Interessengebietes durch mehrere Charaktere, ist grundsätzlich *nicht* vorgesehen.

In ausgewählten Situationen ist trotz allem der Sonderfall einer Doppel- oder Mehrfachbelegung durch verschiedene Einflussnehmer denkbar, solange sich ggf. mehrere Charaktere gleichermaßen um das betreffende Einflussgebiet (regionaler Natur) bemühen. Wie sich dann diese „Konfliktsituation“ aufklärt, ist von den weiteren Geschehnissen und Bestrebungen im Spielverlauf abhängig.

Der Wirkungsbereich einiger Hintergründe ist für dieses Regelwerk räumlich eingegrenzt – sowohl geografisch, als auch politisch. Solche Hintergründe beziehen sich in aller Regel auf die kommunale, seltener die Bundesland- und nur in seltenen Fällen die Bundesebene. Internationale Verbindungen stellen eine *Ausnahme* dar und sind so gut wie nicht vertreten.

Diese räumliche Eingrenzung ist jedoch an jedweden Ort frei umsetzbar. Stammt ein Charakter aus einer anderen Stadt, so kann er – durch seine Charaktergeschichte begründet – dort Hintergründe etabliert haben, auf die er auch aus Entfernung zugreifen kann. Aber diese Beziehungen haben nicht zwingend einen so weit gefassten Wirkungsbereich, dass sie über Ländergrenzen hinaus Unterstützung bieten können. Eher wäre der betreffende Charakter gezwungen, sich zu den Hintergründen zu bewegen.

Diese Begrenzung ist von Hintergrund zu Hintergrund unterschiedlich, ist zudem dadurch differenziert, welche Ausrichtung der Hintergrund besitzt etc. Über den letztendlichen Wirkungskreis eines Hintergrundes entscheidet die Spielleitung.



10.1 Ausspielen von Hintergründen

Der SC möchte auf seine Hintergründe zurückgreifen, weil er den Status Quo, wie er sich zurzeit darstellt, ändern will. Sei es, dass er einen NSC um einen Gefallen bitten will und daher seine eigenen Möglichkeiten gesellschaftliche Ansprüche geltend zu machen nutzt, oder er will z.B. schnell und ohne Verzögerung Informationen zu einer Frage sammeln ohne selber lästige Fußarbeit zu leisten.

Der Spieler tritt also an die SL heran und erklärt seine Absicht und welcher seiner Hintergründe dafür erhalten soll. Grundsätzlich stellt sich dann die Frage ob der SC an einem kurzen Erfolg denkt und seine Hintergrundpunkte schlicht „ausgeben“ will, oder ob der Spieler die Vorteile des Hintergrundes (schnelle Plotabwicklung) nutzen will und durch anschließendes Ausspielen sich seine Hintergründe erhält. Dabei kann sich dieses

„Ausspielen“ darauf reduzieren die geeigneten Fertigkeiten des SC zu nutzen. Ein Spieler, der z.B. seine Ressourcen benötigt, kann den verfügbaren Betrag durch seine Kenntnisse in Finanzen erhöhen, so dass sich entweder seine Ersparnisse recht schnell erholen und/oder er mehr Geldmittel zur Verfügung erhält, als es normalerweise sonst der Fall wäre.



10.2 Die Hintergründe in der Übersicht

Alter

Alter gilt als fester Hintergrund.

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit einem bestimmten Alter, welches Einfluß auf das Wesen und die Gestaltung des Charakters hat. Der Hintergrund Alter legt fest, wie lange der Kuß des Vampirs bereits her ist. Er ist in Abstimmung mit der SL zu ermitteln. Soweit keine Punkte hier gesetzt werden, ist der Vampir ein frisch entlassener Neugeborener mit einem vampirischen Alter von weniger als 20 Jahren.

Stufe	Vampiralter
0	00 – 20
1	21 – 40
2	41 – 60
3	61 – 80
4	81 – 90
5	91 – 100

Einfluss

Bürokratie

1. Strom/Gas/Wasser-Rechnungen zurückverfolgen
2. Geburtsurkunde/Führerschein fälschen, Strom/Gas/Wasser für ein kleines Haus sperren, kleine Straße/Park schließen/sperrern lassen
3. Sterbeurkunde/Pass fälschen, öffentliche Schule für einen Tag schließen lassen, Strom/Gas/Wasser für einen Block sperren lassen, kleines Geschäft wegen fehlender Genehmigung o.ä. schließen lassen
4. Telefonwanze installieren lassen, stadtweite Ermittlungen veranlassen, Registereintragungen fälschen
5. Ein Förderprogramm starten/beenden, große Geschäfte wegen Genehmigungen o.ä. schließen lassen, Umverteilung der Polizeipräsenz in Bezirken veranlassen, Akteneinsicht über Personen nehmen



Finanzen

1. Wissen um normale Transaktionen in der Wirtschaft, Geld scheffeln (ca. 1000€/Monat), generelle ökonomische Trends wissen, Wissen um wahre Motive finanzieller Transaktionen
2. Ein ungesichertes Konto aufstöbern/beobachten, Geld zum Kauf eines Geschäftes aufreiben
3. Größeres Geschäft (großes Kaufhaus, kleinere Ladenkette) kaufen
4. Einfluss auf lokale Banken (z.B. Kredite behindern), kleine Firma in den Ruin treiben
5. Kontrolle über einen Aspekt des stadtweiten Bankgeschäfts (z.B. alle Banken einen Tag schließen), größeres Geschäft ruinieren, Kauf einer großen/bekannten Firma, einen ökonomischen Trend schaffen/manipulieren, Geschäfte weiträumig behindern

High Society

1. Was ist „in“?, Vorabinformationen und seltene Tickets für Veranstaltungen bekommen
2. Wo ist welcher Star/Berühmtheit? 1000€ von reichen Freunden borgen
3. Erfolgversprechende Karriere vernichten, Wirbel um sich machen/Bekanntheit erhöhen
4. Status einer lokalen Berühmtheit erlangen
5. Kurze Auftritte auf MTV o.ä., einen neuen Club/Galerie/Festival ruinieren

Industrie

1. Kenntnis über Industrieprojekte
2. Kleinere Projekte veranlassen, kleinere Unfälle/Sabotagen arrangieren, Griff in die Geschäftskasse (500€)
3. Kleinere Streiks organisieren, Maschinen besorgen
4. Kleinere Fabrik schließen/fördern
5. Manipulation eines großen Industriebetriebes, Herstellung eines Produktes in einer Region einstellen

Justiz

1. Gratisverteidigung bei kleineren Fällen
2. Kleinere Geldstrafen verhindern (z.B. Falsch Parken), kleinere Fälle fallen lassen
3. Rechtsbelange manipulieren (kleine Testamente, kleine Verträge, Gerichtstermine), öffentliche Mittel einstreichen (300€), exzellente Verteidigung vor Gericht erhalten
4. Vorladungen erteilen, Gerichtsverhandlungen behindern und verzögern, Einstellung des Verfahrens in den meisten Fällen, Entlassung auf Bewährung widerrufen/erwirken
5. Alle außer den schlimmsten Anklagen/Untersuchungen abschmettern lassen, Abschiebung/Auslieferung einer Person veranlassen



Kirche

1. Pfarrer kennen, als Pfarrer durchgehen, normale Kirchaufzeichnungen einsehen
2. Höhere Würdenträger kennen, Gemeindemitglieder aufspüren, Kirchaustreter verunglimpfen
3. Einzelne Kirche öffnen/schließen, Griff in die Kollekte (300€), Durchschnitts- Vampirjäger mit Kontakten zur Kirche aufspüren.
4. Hochrangige Würdenträger diskreditieren, regionale Strömungen manipulieren
5. Größere Protestmärsche initiieren, Zugriff auf alte (Geheim-)Archive der Kirche

Kunst/Kultur

1. Über Veranstaltungen Bescheid wissen, Karten beschaffen, Ausstellungen außerhalb der regulären Öffnungszeiten besuchen
2. Hinter die Bühne gelangen, Künstler persönlich treffen, Kunstmarkt kennen, jüngere Künstler fördern/behindern
3. Veranstaltungen, Museen oder Kunstmarkt beeinflussen, Stars persönlich treffen
4. Veranstaltungen organisieren, beteiligte kleinere Künstler auswählen, Gewinne abschöpfen (1000€), Leihgabe von Kunstwerken für Privatveranstaltungen erwirken
5. Veranstaltungen mit Stars organisieren, Stars in die Stadt locken/vergraulen, Museen/Konzerthallen/Opern etc. kontrollieren, wichtige Macht im lokalen Kunstmarkt darstellen, Künstler zum Star machen/ruinieren

Medien

1. Vorabinformation über Nachrichten, kleinere Artikel aufhalten (innerhalb gewisser Grenzen)
2. Kleinere Artikel/Reportagen zurückhalten (aber nicht aufhalten), Zugriff auf bisherige Ergebnisse von Recherchen
3. Recherchen veranlassen, Projektunterstützung vergeuden (300€)
4. Artikel/Reportagen/Recherchen einstellen/aufhalten
5. Falsche Nachrichten (lokal) verbreiten, Zugriff auf das „bundesweite“ Nachrichtenarchiv



Medizin

1. Zugriff auf Krankengeschichten, öffentliche Einrichtungen von Krankenhäusern verwenden, Blut in geringen Mengen beschaffen
2. Zugriff auf einige medizinische Forschungsarbeiten, kleinere Laboruntersuchungen initiieren
3. Kleinere Quarantäne auslösen, Test/Untersuchungsergebnisse fälschen, Krankengeschichte ändern
4. Einen Leichnam entwenden, völliges Umschreiben von Krankengeschichten, größere Quarantäne ausrufen, Geschäfte wegen Verstößen gegen das Gesundheits-/Lebensmittelrecht schließen
5. Spezielle Forschungsprojekte veranlassen, Leute „einsperren“ oder entlassen

Okkultismus

1. Normale okkulte Zirkel kontaktieren/manipulieren, einige der bekannten Okkultisten kennen
2. Einige der obskureren Okkultisten kontaktieren
3. Zugriff auf die Materialien für die meisten Rituale
4. Kenntnis des ungefähren Aufenthaltsortes übernatürlicher Wesen, ggf. Kontakt bewirken, Zugriff auf seltene Ritualkomponenten
5. Zugriff auf extrem seltene okkulte Schriften

Politik (entweder nach Partei oder nach Stadt/Land spezialisieren)

1. Informiert sein, echte Plattformen von Parteien erkennen, Bezirksabgeordnete treffen, Vorwarnung über neue Bestimmungen/Gesetze/Steuern etc., Geld aufreiben (1000€)
2. Öffentliche Projekte manipulieren (Parks/Schulen/Bauprojekte), kleineren politischen Antrag durchsetzen, Karriere kleinerer Politiker beenden
3. „Seinen“ Kandidaten in ein kleineres Amt bringen, schärferes Justiz/Polizeidurchgreifen veranlassen
4. Größere Rechnungen aufhalten, größere Gesetzesänderungen zeitweilig aufhalten, Verwendung von Komitees/Büros
5. Bundes- bzw. landesweiter Einfluss auf Politik, Staatskräfte leicht manipulieren, Einsatzbefehl für Einheiten des Militärs veranlassen, in Regionen den Ausnahmezustand veranlassen



Polizei

1. Polizeiprozeduren kennen, Polizeirüchte/Informationen erhalten, Bußgeldern entgehen
2. Nummernschilder überprüfen lassen, Strafe für geringe Straftaten umgehen, Insiderinformationen erhalten
3. Kopien von Ermittlungsberichten erhalten, jemanden durch die Polizei nerven/verfolgen/schikanieren lassen
4. Zugriff auf beschlagnahmte Dinge (Waffen/Drogen), Ermittlungen veranlassen, Geld aufreiben/entwenden (1000€), ernsthafte Anklage fallen lassen
5. Ausgedehnte Ermittlung (Großfahndung veranlassen, Polizisten/Kripobeamteten feuern), Betrieb einer Dienststelle lahmlegen, Großfahndung einstellen lassen

Rettungskräfte (DRK, Feuerwehr, THW)

1. Blutkonserven organisieren, Piper-Nummern der Freiwilligen Feuerwehr
2. Fahrt mit Sondersignal, technische Hilfeleistung, öffentliche Mittel veruntreuen
3. Bevorzugung im Rettungs-/Katastrophenfall, Aufruf zur Blutspende initiieren
4. Verzögerungen herbeiführen, Zugriff auf schweres technisches Gerät, "Maskerade-Erstmaßnahmen"
5. Einzelne Einsätze verhindern, Verfügbarkeit von Rettungskräften in bestimmten Gebieten bündeln/reduzieren.

Straße

1. Sein „Ohr an der Straße“ haben, die meisten Gangs erkennen und ihre Zeichen lesen, Gewohnheiten von Gangs in Erfahrung bringen
2. Ohne Angst in den gefährlicheren Gebieten der Stadt leben, 1-2 Kontakte in den meisten Straßenbranchen haben, kleinere Ganoven anheuern
3. Infos über den Einfluss von anderen erhalten, kleinere Dienste von Gangs/Straßenleuten erhalten, Pistolen/ungewöhnliche Nahkampfwaffen aufreiben
4. Wohnungslose mobilisieren, Geld erbetteln/klauen (300€), unter Gangs respektiert sein, die eigene Meinung wird von den meisten Gangs beachtet, Zugriff auf größere Waffen (Schrotflinten, MPs, Gewehre)
5. Kontrolle einer mittelstarken Gang, ausgedehnte Demos von Straßenleuten/Autonomen arrangieren



Transport

1. Wissen, was wo wie wann wohin geht, schnelle und freie Bewegung in der Stadt, jeden verfolgen, der sich mit öffentlichen Verkehrsmitteln bewegt, sichere/unbemerkte Transportmöglichkeiten arrangieren (zumindest gegen Sonnenlicht und Entdeckung durch Personal)
2. Starke Einschränkung der (öffentlichen) Fortbewegungsmöglichkeiten einer Person bewirken, Umgehen der meisten übernatürlichen Gefahren beim Reisen
3. Zeitweilige Einstellung einer einzelnen Transportart (Flugzeug, Bus, U-Bahn etc.)
4. Umleitung größerer Transportmittel, fast risikofreies Schmuggeln
5. Ausdehnung des Einflusses in umliegende Gebiete, eine kleine oder abgelegene Region kurzfristig völlig von Transport/Versorgung abschneiden

Universität

1. Kennt sich mit Gebäuden/Projekten der Unis aus, Zugriff auf kleinere Universitätsressourcen, Abiturzeugnisse einsehen
2. 1-2 Kontakte zu Leuten mit nützlichen Fähigkeiten, geringer Zugriff auf Einrichtungen, Abiturzeugnisse verändern, Zugriff auf Uniakten
3. Gefälligkeiten der Uni erwirken, Kursausfall proklamieren, Zensuren beeinflussen, einen Studenten diskreditieren/rauswerfen
4. Studentenproteste/Unruhen initiieren, Professoren verunglimpfen/entfernen, Geld auftreiben (100€)
5. Diplome fälschen, größere Projekte gründen, Curriculum uniweit manipulieren, freie Kontrolle von Einrichtungen

Unterwelt

1. Kleinere Ganoven kontaktieren
2. Zugriff auf Pistolen, harte Drogen, gestohlene Ware/Autos etc., Muskelpakete anheuern, kleinere Beute verscherbeln
3. Zugriff auf Schrotflinten/MPs/Gewehre, kleineres Attentat/Anschlag arrangieren, jemanden von der Mafia kennen
4. Kontakte zu Wirtschaftsverbrechern und Computerhackern
5. Morde arrangieren, Dienste eines Sprengstoffexperten in Anspruch nehmen, Drogenversorgung in einer Region kontrollieren



Gefolgsleute (Ghule)

Gefolgsleute gilt als fester Hintergrund, in Ausnahmefällen kann er variabel ausfallen.

Dieses gibt im Normalfall die Anzahl der Ghule an, die dem Charakter zur Verfügung stehen. Neben Ghulen kann es aber auch andere Arten von Gefolgsleuten geben (Menschen oder Tier). Soweit Gefolgsleute gewählt werden, ist es schön, wenn über die Zeit eine kurze Ausarbeitung zu Alter, Geschlecht, Aufgabengebiet, persönliche Verbindung und ähnliches festgelegt würden. Dieses gibt der Figur mehr Tiefe und ermöglicht Individualisten auch unter den Gefolgsleuten. (z.B. falls der Leibghul auf einer Session mal auftreten soll). Wer mag kann auch für seine Ghule kleine Hintergrundgeschichten schreiben, z.B. wie er zum Ghul geworden ist und was diesen bewegt.

Wer seine Gefolgsleute nicht beschreibt hat lediglich Standardghule, ohne besondere Fähigkeiten ein bestimmtes Problemgebiet bearbeiten zu können. Diese sind damit auch so gut wie nicht spezialisiert einsetzbar und dienen mehr zum Öffnen der Tür und dem Abnehmen eines Mantels oder um einmal unbedarft auf etwas drauf zu hauen.

Stufe	Gefolgsleute
1	2
2	4
3	6
4	8
5	10

Herde

Herde gilt als variabler Hintergrund, wenn die beeinflussten Personen der regionalen Spielwelt zugehörig sind.

Wer eine Herde hat, benötigt nicht immer das Risiko einzugehen zu jagen, sondern hat eine Art Kühlschranks. Je nach Anzahl der Gefäße, welche man zur Verfügung hat, kann es sein, daß eine Jagd gar nicht oder nur teilweise von Nöten ist.

Alle die diesen Hintergrund wählen, mögen bitte überlegen, was die Herde genau ist und wie sie sich zusammensetzt (Skatrunde, Debattierclub, Verein, Glaubensgruppe usw.).

Stufe	Gefäße
1	3
2	7
3	15
4	30
5	50



Kontakte

Kontakte gilt als variabler Hintergrund, wenn die beeinflussten Personen der regionalen Spielwelt zugehörig sind.

Kontakte sind Menschen, die einem wohlgesonnen sind und mit denen man Geschäfte machen kann. Man kennt sie durch frühere Geschäfte, und es gibt ein gewisses Grundvertrauen zu dem Charakter. Kontakte sind insoweit personengebundene Einfalltore in bestimmte Bereiche der sterblichen Welt (Dealer, Typ beim Finanzamt, Beamter der Baubehörde, Reporter bei der Zeitung usw.).

Einen Kontakt kann man in einem Zeitrahmen von 3-5 Tagen aktivieren, um dann mit ihm einen Deal auszuhandeln. Es ist aber nötig diesen zu bezahlen (offiziell oder inoffiziell).

Wichtig: Ein Kontakt weiß nicht, dass der Charakter ein Vampir ist. Ein Charakter muss insoweit die Maskerade wahren.

Damit Ihr im Spiel Kontakte nutzen könnt, müsst ihr diese festlegen und beschreiben. Wenn möglich auch sagen, auf welchem Wege ihr mit diesem in Verhandlung tretet. Ansonsten liegt der Kontakt vollkommen brach und ist nicht einsetzbar.

Stufe	Kontakte
1	1
2	2
3	3
4	5
5	7



Mentor

Mentor gilt als fester Hintergrund, in Ausnahmefällen kann er variabel ausfallen.

Ein Mentor ist eine Person im Spiel, die sich des Charakters auf verschiedenste Weise annimmt und ihn auf eine eigene Weise unterstützt bzw. berät.

Soweit dieser Hintergrund gewählt wird, sollte der Mentor zusammen mit der Spielleitung genauer beschrieben und erarbeitet werden (soweit es keine existente gespielte Person ist).

Wie einflussreich und mächtig er ist bzw. wie willig er ist zu helfen, hängt natürlich von der Anzahl der Punkte ab. Da die WW-Einteilung aus dem Regelwerk etwas zu mächtig ist, wird die Sache etwas relativiert gehandhabt. Insoweit kann niemand den Justicar oder noch mächtigere Leute als Mentor wählen. Das würde das Spielgefüge sonst zu stark belasten. Grundsätzlich seien folgende Richtlinien gegeben:

Stufe	Kontakte
1	Ancilla
2	Ancilla mit Amt
3	Ancilla Prinz
4	Ahn
5	Ahn Prinz

Ressourcen

Ressourcen gilt als fester Hintergrund, in Ausnahmefällen kann er variabel ausfallen.

Der Wert in Ressourcen gibt lediglich an, wie viel Geld dem Vampir im Spiel zur Verfügung steht. Es begründet keinerlei Einfluss oder Macht über Gesellschaften oder Unternehmen.

Das Vermögen umfasst so ziemlich alles von Aktienbesitz über Immobilien bis hin zu Luxusartikeln. Auch der Wert der Zuflucht des Vampirs spielt dort mit hinein. Das Bargeld steht zur Aufrechterhaltung des Lebensstils zur Verfügung. Es ist nicht als Sparquelle gedacht, kann aber für kleinere Anschaffungen (zu etwa 1/3 der Summe) verwandt werden, ohne dass es zu einem signifikanten Einbruch im Lebensstandard kommt.

Soweit ein Charakter (hoffentlich) Ressourcen hat, ist festzulegen, wo und in welcher Summe die investiert sind. Bitte auch z.B. angeben, von welchem Unternehmen Ihr Aktien habt.

Stufe	Gesellschaftsschicht	Ca. Vermögen €	Ca. wöchentl. Verfügungsrahmen €
1	Taschengeld	10.000	50
2	Unterschicht	30.000	150
3	Mittelschicht	150.000	300
4	Oberschicht	1.500.000	2.000
5	Multis	10.000.000	10.000



Ruhm

Ruhm gilt als variabler Hintergrund, wenn die beeinflussten Personen der regionalen Spielwelt zugehörig sind.

Ihr wollt in der sterblichen Welt bekannt und berühmt gewesen sein oder immer noch als bedeutender Künstler oder Zeitgenosse angesehen sein, dann braucht Ihr diesen Hintergrund. Gerade Toreador haben diesen Hintergrund häufiger. Ohne diesen Punkt ist der Charakter in der sterblichen Welt ein ›Nichts‹, ein unbekanntes Blatt, keiner kennt ihn, er ist maximal eine Graue Eminenz.

Soweit hier Punkte festgelegt werden, sollte eine kurze Beschreibung erarbeitet werden, warum die Leute den Charakter kennen und was sie mit ihm verbinden, bzw. für was er bekannt ist (so à la »bin Goethe, Schriftsteller und bekannt für meine Werke Faust usw.«). Ein kurzer Abriß in Stichpunkten ist dabei genügend.

Stufe	Ruhm
1	gut bekannter Nachbar
2	Kleinbühnenberühmtheit, One-Hit-Wonder
3	auch außerhalb von Fachkreisen oder dem persönlichen Umfeld bekannt
4	Star, jeder erkennt den Charakter oder seine Werke
5	Superstar, jeder erkennt den Charakter und seine Werke

Verbündete

Verbündete gilt als fester Hintergrund, in Ausnahmefällen kann er variabel ausfallen.

Verbündete sind Menschen oder andere von der SL zugelassene 'Wesen', die wissen, daß der Charakter ein Vampir ist und zu dem er Kontakt hat. Es besteht eine gewisse Bereitschaft zur Zusammenarbeit, die aber nicht auf einen bestimmten Bereich bezogen ist. Generell gesprochen sind Verbündete weitläufiger aber weniger effektiv in einer speziellen Situation als ein Kontakt. Im Gegensatz zu Kontakten können sie aber auch ein Einfallstor in vampirische Bereiche sein. Auch Verbündete müssen genau definiert werden bevor man sie im Spiel nutzen will.

Stufe	Verbündete
1	1
2	2
3	3
4	5
5	7



Zuflucht

Verbündete gilt als fester Hintergrund, in Ausnahmefällen kann er variabel ausfallen.

Jeder Vampir muss irgendwo den Tag verbringen. Dies kann er jede Nacht neu überlegen (sehr riskant), bei einem Freund tun oder Vorsorge betreiben, indem er sich eine Zuflucht einrichtet.

Eine geeignete Zuflucht zu finden, auszubauen und zu sichern ist nicht einfach. Es kostet eine Menge Geld und Zeit. Eine Menge Leute müssen bestochen werden, um genau das machen zu dürfen, was man will, und auch muss die ganze Sache im dunklen und verborgenen bleiben. Eine Zuflucht im Spiel zu errichten, kann einem Charakter insoweit eine Menge Zeit und eine Menge Gefallen kosten.

Mittels des Hintergrunds »Zuflucht« kann ein Charakter mit einer entsprechenden »Zuflucht« beginnen. Natürlich wird auch dieser ständigen Veränderungen und Verbesserungen unterzogen werden. Wer wird denn auch seine Wohnung oder Haus verkommen lassen?

Die Art der Zuflucht richtet sich nach dem Wert in diesem Hintergrund. Der Hintergrund »Zuflucht« ist auch Inhalt des Hintergrundes "Ressourcen". Der Wert im Hintergrund »Zuflucht« kann nicht den Wert des Hintergrundes "Ressourcen" übersteigen.

Stufe	Zuflucht
1	Notunterkunft, aber sonnenfest, keinerlei Sicherheit, Platz nur für den Charakter
2	Kleine Wohnung im Randbereich, keinerlei Sicherheit, Platz für 2-3 Vampire
3	Mittlere Wohnung, kleinere Sicherheitsvorkehrungen (Vorhängeschloß, Spion, etc.), Platz für bis zu 5 Vampire
4	Großstadtloft in guter Lage mittlere Sicherheitssysteme (Alarmanlagen), Platz für bis zu 8 Vampire
5	Kleineres Anwesen mit Haus und Garten oder Nobelwohnung, Sicherheitssysteme und Überwachungskamera, Platz für bis zu 15 Vampire



11. Der Bastelbogen

Der Mensch

Bitte fülle die Fragen zu deiner Zeit als Mensch aus der Sicht aus kurz bevor du zum Ghul oder Vampir wirst.

Welchen Namen gaben dir deine Eltern?
Wann (Datum) und Wo (Ort) wurdest du geboren?
Wie heißen deine Eltern?
Was machen deine Eltern beruflich?
Wie ist dein Verhältnis zu Ihnen? Sind deine Eltern schon verstorben? Wann, warum und wo?
Hast du Geschwister?
Wie heißen diese? Wie alt sind Sie? Wo wohnen Sie?
Was machen Sie beruflich?
Wie verstehst du dich mit Ihnen? Hast du gute Freunde?
Wie heißen diese? Wie alt sind Sie? Wo wohnen Sie?
Was machen Sie beruflich?
Hast du einen Lebensabschnittsgefährten? Wie heißt dein Partner?
Welches Verhältnis hast du zu diesem? (Verheiratet, Verlobt, Freundschaft etc.) Details bitte. Welche Schulform hast du besucht? Welche Abschlüsse hast du gemacht? Wann?
Was für einen Beruf hast du erlernt?
Übst du diesen Beruf noch aus? Wo wohnst du jetzt?
Welche Konfession (Glaube) hast du?
Was für politische Ansichten hast du?
Was für Hobbys hast?

Der Ghul

Bitte fülle die Fragen zu deiner Zeit als Ghul aus der Sicht aus kurz bevor du zum Vampir wirst.

Wie heißt dein Herr, welchen Clan hat er?
Wann, wo und warum hat dich dein Herr entdeckt?
(Nicht zum Ghul gemacht)
Solltest du da schon etwas für ihn tun (arbeiten)? Was? Wann und wo hat er dir erzählt was er ist?
(Jetzt hat er dich zum Ghul gemacht)
Warum hat der Vampir gerade Dich auserwählt?
Welche Dienste sollst du für ihn tätigen?
Wie behandelt dich dein Herr? Wie stehst du zu deinem Herren?



Der Kuss

Du bist vor einigen Tagen zum Vampir geworden.
Wer ist dein Sire? Was weißt du über ihn? (Status, Gen., Einfluss,...)
Wann und wo wurdest du embraced?
Warum, meinst du, hat dich der Vampir zu seinem Kind gemacht? Wie hast du die Veränderung erlebt?
Welche Einstellung hast du zu deinem endgültigen Tod?
Wie hast du dich nach dem Embrace psychisch und wie physisch verändert? Hast du Vor- oder Nachteile dazu bekommen oder abgelegt?
Welche Beasttraits hast du?
Was hat dir dein Sire beigebracht?
Welche Einstellung hast du jetzt zu deinem Sire?

Der Vampir

Bitte fülle die nächsten Fragen aus der Sicht aus, kurz bevor du in die Domäne Teutoburg kommst.

Wann hat dich dein Sire entlassen?
Wie hat sich deine Einstellung, dein Verhältnis zu deinem Sire im Laufe der Jahre verändert? Was hatte dein Sire für Verbündete? Was für Feinde?
Haben auch Verbündete oder Feinde deines Sires ein bestimmtes Verhältnis zu dir? Hatte dein Sire noch andere Kinder neben dir?
Wenn ja, wie war/ist dein Verhältnis zu ihnen?
Hattest/Hast du noch andere Mentoren?
Gab es noch andere bedeutende Kainiten, die dich beeinflusst haben?
Welche wichtigen (historischen) Ereignisse beeinflussten dich?
Lag dein Charakter schon mal in Torpor? Warum und wie lange? Welche Einstellung hast du zum Töten von Menschen und Kainiten? Hast du schon oft getötet? Wen und warum?
Hast du schon viele wichtige Personen (Menschen und Kainiten) verloren?
Welche Auswirkungen hatte es auf dich?

Von welchen Personenkreisen ernährt sich dein Charakter vorzugsweise?
In welchen Gegenden jagst du vorzugsweise?
Welche Jagdtechnik verwendest du?
Wie verhinderst du, dass die Menschen, von denen du trinkst, erfahren, dass du Vampir bist?

Welche Abneigungen hast du? Was magst du nicht?
Welche Tierhaftenzüge hast du und warum? Welche Geistesstörungen hast du und warum? Welche Moralvorstellungen hast du?
Wie sieht eine normale Woche bei dir aus?

Wie hieß dein Charakter in sterblichen Zeiten?
Wie heißt du heute?
Wie heißt deine zuletzt benutzte falsche Identität (Falls du eine hattest)?



Welcher Name steht auf dem aktuellen (gefälschten?) Ausweisen?
Hast du einen Führerschein, Waffenbesitzkarte, Waffenschein?
Welches Auto fährst du und auf wen ist es zugelassen? Wo ist deine
Zuflucht genau?
Wie ist diese gesichert?

Auf welche Gebiete hast du Einfluss?
(Hintergrund Einfluss bitte detailliert aufführen?)
Wo liegen deine Ressourcen und wie bist du an diese herangekommen? (Hintergrund bitte
detailliert aufführen)
Gehst du einer beruflichen Tätigkeit nach? (Details)

Die Domäne Teutoburg

Wann kamst du nach Teutoburg?
Warst du vorher schon mal da? Wann und wie lange?

Warum kommst du in die DoT ?
Was sind deine Wünsche & Ziele in der Domäne? (mindestens
3 für das Spiel relevante)

Deine Ansichten

Was denkst du über ...
...die Camarilla? ...Brujahs? ...Gangrel? ...Malkavian? ...Nosferatu? ...Toreador?
...Tremere? ...Ventrue? ...Caitiff? ...Anarchen? ...die Ahnen? ...die Ancilla? ...die
Neonaten? ...den Sabbat? ...

Deine Wünsche

Mit welchem Spieler/Charakter würdest du gerne verknüpft werden?
Mit welchem Spieler/Charakter würdest du gerne einflussmäßig aneinander rasseln wollen?

Gibt es Spieler/Charaktere, mit denen du (aus irgendwelchen OT-Gründen) lieber wenig zu
tun haben möchtest (wird natürlich diskret behandelt)?

Möchtest / Brauchst du mehr Kampf und/oder Intrigen Zoff?
Hättest du Interesse daran, dass dein Charakter beim Sabbat landet ?

Wenn du mit diesem Charakter aufhören würdest wollen, wie sollte er abtreten?
Mein Charaktertext für die Homepage.

Der Bastelbogen sollte 1 Woche vor dem ersten Spiel des Chars im Forum stehen!



Die Spielleitung

Die Spielleitung behält sich das Recht vor, bei Verstoß und/oder wiederholter Ermahnung den/die Spieler aus der Domäne Teutoburg auszuschließen.

Irrtümer und Änderungen durch die SL vorbehalten.

Vielen Dank an die anderen Domänen, deren SLen und Regelwerke, die uns etwas inspirierten und von denen wir einige Punkte übernommen haben.

Dank an alle vorherigen DoT- SLs die an diesen Regeln beteiligt waren. Und nicht nur für die Regeln, sondern auch für den Spaß und Einsatz den ihr in die DoT investiert habt.

Eine der wichtigsten Regeln die es bei uns aber gibt lautet:
Ambiente & Charakterspiel geht immer vor Regeltreue!

Nun, noch die letzte Regel, welche die wichtigste ist: Die SPIELLEITUNG hat immer RECHT!
Nein, natürlich nicht, auch wir können uns mal irren!?!

Eure DoT SL

Email: sl@vl-teutoburg.de

Copyrightthinweis

Domäne Teutoburg® ist ein eingetragenes Warenzeichen.

Vampire: The Requiem, Werwolf: The Forsaken, Mage: The Awakening, Vampire: The Masquerade, Werewolf: The Apocalypse, Mage: The Ascension, Hunter: The Reckoning, Demon: The Fallen, Changeling: The Dreaming, Wraith: The Oblivion, Kindred of the East, Vampire: The Dark Ages, Dark Ages, A World of Darkness, White Wolf, das White Wolf - Logo sowie alle bezugnehmenden Begriffe und Symbole sind eingetragene Markenzeichen von White Wolf, Inc. Copyright der deutschen Übersetzungen und Namen Feder & Schwert, Graute, Heweker, Hoffmann und Hoffmann GbR. Feder & Schwert und das Feder & Schwert-Logo sind eingetragene Markenzeichen des Verlags Feder & Schwert.