

Anhang 1

Vorzüge und Schwächen

Es folgt eine Liste der im Vampire-Live zulässigen Vorzüge und Schwächen. Die hinter den Bezeichnungen aufgeführten Zahlen geben die Anzahl Freebies an, die der Vorzug kostet. Die Liste ist nicht vollzählig. Sollten andere Vorschläge für Vorzüge und Schwächen gewünscht werden, sollten diese mit der SL abgesprochen werden. Zu beachten ist allerdings auch, dass einige Vor- und Nachteile im LARP weder eine regeltechnische Auswirkung noch eine nennenswerte und für das Spiel relevante Charaktereigenschaft beinhaltet (z.B. „Alpträume“). Solche Vor- und Nachteile sind unten nicht aufgeführt. Es handelt sich bei unten stehender Liste um eine Auswahl der von White Wolf vorgeschlagenen Eigenschaften. Auch nicht aufgeführt sind physische Fähigkeiten/Gegebenheiten, die der Spieler selbst mitbringen muss (z.B. Beidhändigkeit, Riesenwuchs,...). Darüber hinaus gibt es noch einige clanspezifische Fähigkeiten, die aber i.d.R. gewisse Disziplinvoraussetzungen erfordern. Generell müssen sämtliche dieser Eigenschaften mit der SL abgesprochen werden.

Vorteile werden nicht mit Freebies gekauft, sondern durch Punkte in Nachteilen. Man muss also genau so viele Punkte in Nachteilen haben, wie in Vorteilen. Dabei sollte man jeweils sieben Punkte nicht überschreiten. Nachteile können gewählt werden, ohne für die Punkte Vorteile zu nehmen – umgekehrt jedoch nicht.

An dieser Stelle entfernen wir uns bewusst und absichtlich vom P&P, weil die realistische und faire Umsetzung der Vor- und Nachteile für das Vampire Live-Spiel dies verlangt. Die wichtigste Überlegung ist, in einem wie hohen Maße ein Spieler durch den Vor/Nachteil im Spiel, also Intime betroffen wird und wie umständlich, schwierig und oder aufwendig dessen Darstellung wird. Nachteile, die also z.B. Schmink- oder Verkleidungsaufwand bedeuten oder die in jeder Sekunde Intime „aktiv“ sind, werden gegenüber dem P&P aufgewertet, solche, die man in einem immer gleichen Einzeiler in seinen Outtimezetteln erledigen kann, werden deutlich abgewertet.

Werden Nachteile nicht entsprechend ausgespielt, sei es Intime oder durch Berücksichtigung in den Outtimezetteln, kann die SL nach vorheriger Warnung den Nachteil vom Charakterbogen eines Spielers streichen. Dies geschieht stets unter Abzug von Erfahrungspunkten. Dabei gilt die folgende Faustregel:

Wert des Nachteils x 3 = Verlust an Erfahrungspunkten

Ein Spieler sollte sich also lieber genau überlegen, inwiefern er bereit ist eine Schwäche auch darzustellen. Um hier keine Missverständnisse aufkommen zu lassen, sollte vorher in jedem Fall mit der SL Rücksprache gehalten werden.

Da das Spiel Outtimezettel fördern soll, sind neben den Vor- und Nachteilen für das Live-Spiel auch einige Vorteile aufgezählt, die zu einem großen Teil, teilweise sogar ausschließlich, für Outtimezettel relevant sind.

Vorzüge

Ehrenkodex 1

Der Charakter lebt nach einem Ehrenkodex, der der SL schriftlich vorgelegt werden muss. Dieser Kodex erlaubt es dem Charakter, in Situationen, in denen er gegen seinen Ehrenkodex verstoßen würde, der Raserei besser zu widerstehen. Er darf in solchen

Situationen einen WP weniger ausgeben. Er wird in einer Raserei auch Handlungen besser kontrollieren können, die zu einem Bruch des Kodex führen würden.

Angesehener Erzeuger 1

Der Erzeuger des Charakters genießt / genoss großes Ansehen in der Camarilla, wodurch auch dem Charakter eine besondere Ehre zuteil wird.

Hervorragender/s Geschmackssinn / Gehör / Geruchsvermögen / Sehvermögen je 1

Der Charakter verfügt über eine ungewöhnliche Ausprägung des entsprechenden Sinnes, die annähernd an die Schärfe von Auspex 1 heran reicht. Der Charakter kann diesen Sinn entsprechend wie die Disziplin verwenden.

Essen 1

Der Charakter kann gewöhnliche Speisen und Getränke zu sich nehmen, ohne sich sofort übergeben zu müssen. Da er diese Speisen allerdings nicht verdauen kann, muss er sich irgendwann am Abend doch dazu zwingen, sich zu übergeben.

Führungstalent 1

Der Charakter besitzt eine Anziehungskraft, der sich andere unwillkürlich unterwerfen. Für Würfe auf Führungsqualitäten stehen 2 Würfel mehr zur Verfügung. Für diesen Vorteil muss der Charismawert mindestens 3 betragen.

Beistand 1-2

Ein Ancilla / Ahn schuldet dem Charakter noch einen Gefallen.

Bezaubernde Stimme 2

Die Stimme des Charakters erregt Aufmerksamkeit. Die Schwierigkeiten aller Würfe sinken um 2, wenn die Stimme eingesetzt wird um zu überzeugen, zu bezaubern oder zu befehlen.

Milchgesicht 2

Der Charakter wirkt menschlich. Er verfügt nicht über die klassische Blässe und kann sogar sein Herz zum Schlagen bringen. Die Haut des Charakters fühlt sich auch nicht ganz so kalt an.

Leichter Schlaf 2

Sie können beim kleinsten Anzeichen von Gefahr oder Ärger sofort erwachen ohne Zögern und ohne Schläfrigkeit. Sie können die Regeln ignorieren, die angeben, wie Menschlichkeit die tagsüber zur Verfügung stehende Würfelanzahl bestimmt. Nach Abwendung der Gefahr schläft der Vampir wieder ein, genaueres siehe Regeln zum Erwachen und der Aktivität bei Tage.

Verschobenes Herz 2

Das Herz des Charakters liegt rechts statt links. Hierauf ist zu achten, sollte der Charakter gepfählt werden.

Fotographisches Gedächtnis 2

Der Charakter kann sich an alle Dinge erinnern, die er einmal gesehen hat. Die Genauigkeit ist abhängig von einem Wurf Intelligenz + Aufmerksamkeit gegen die Schwierigkeit 6.

Medium 2

Der Charakter kann Geister, Gespenster und Schattenwesen fühlen und hören und sie sogar durch Bitten zu sich rufen. Das Bitten muss natürlich nicht erhört werden.

Magieresistenz 2

Der Charakter ist resistenter gegen Magie. Alle Eigenschaften mit denen er gegen magische Einflüsse resistieren muss, gelten für diesen Zweck als um 1 erhöht. Eventuelle WP-Kosten verringern sich um 1 (mindestens aber 1 WP).

Sechster Sinn 2

Der Charakter verfügt über eine Art „Gefahrensinn“. Die SL teilt dem Spieler mit, wenn ihn dieses „merkwürdige Gefühl“ überkommt, dass eine Gefahr droht. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Gefahr auch tatsächlich eintreten wird.

Eiserner Wille 3

Der Charakter ist resistenter gegen geistige Beherrschungen unterschiedlichen Ursprungs (Beherrschung oder Magie). Der Charakter muss jeweils nur einen WP ausgeben, um einer Beherrschung oder einem magischen Einfluss auf seinen Geist zu widerstehen.

Ruhe 3

Der Charakter gerät weniger leicht in Raserei und muss dementsprechend einen WP weniger ausgeben, um der Raserei zu widerstehen. Es muss aber wenigstens ein WP geopfert werden. Dieser Vorteil kann nicht von Brujah gewählt werden.

Wirksame Verdauung 3

Der Charakter kann Blut effizienter verwerten. Für jeweils 2 gesaugte Blutpunkte erhöht sich sein Blutvorrat um 3.

Immun gegen Blutsbande 3

Der Charakter kann nicht mit Blut gebunden werden.

Wahrer Glaube 7

Der Charakter ist von tiefem Glaube erfüllt. Er beginnt das Spiel mit einem Punkt Wahrer Glaube. Der Wert wird zu allen Willenskraft- und Tugendwürfen addiert. Im Spiel muss gegen Raserei ein Punkt Willenskraft weniger ausgegeben werden (trotzdem mindestens einer). Der Charakter braucht Menschlichkeit 9+, um diesen Vorteil zu wählen. Verliert er auch nur einen Punkt Menschlichkeit, gehen alle Punkte Wahrer Glaube verloren und können erst mit der regenerierten Menschlichkeit wiedererlangt werden.

Schwächen

Beute-Einschränkung 0-5

Der Charakter lehnt es ab, sich von einer bestimmten Art Blut zu ernähren. Sollte der Charakter diese Schwäche verletzen gerät er sofort in Raserei und riskiert den Verlust von Menschlichkeit. Ventrue können diese Schwäche nicht wählen. Zudem toleriert der Charakter auch nicht, wenn andere Kainskinder solches Blut zu sich nehmen! Sollte der Charakter in so einem Fall nicht einschreiten, muss er sofort einen WP ausgeben.

Die SL gewichtet hier, wie sehr eine Beuteeinschränkung die Verhaltensweise (sprich: Ernährungsmöglichkeit) eines Charakters einschränkt.

Phobie (leicht) 1

Der Charakter hat eine überwältigende Angst vor etwas (Insekten, Menschenansammlungen...). Jedes mal, wenn er dem Objekt seiner Angst ausgesetzt ist, muss er einen WP einsetzen, um nicht zu fliehen.

Selbstüberschätzung 1

Der Charakter hat eine übertriebene und unumstößliche Meinung von seinen eigenen Wert und seinen Fähigkeiten. Die Handlungen des Charakters müssen entsprechend ausgespielt werden.

Dunkles Geheimnis 1

Der Charakter birgt ein Geheimnis, dessen Bekanntwerden ihn einer großen Blamage aussetzen könnte oder ihn anderweitig Ansehen kosten oder in Verruf bringen könnte.

Intoleranz 1

Der Charakter hat eine Abneigung gegen eine bestimmte Sache oder Gruppierung, die auch entsprechend ausgespielt werden soll.

Sprachfehler 1

Der Charakter leidet an einer Sprachstörung (z.B. Stottern)

Zwangsvorstellung 1

Der Charakter leidet genau hierunter (z.B. Kleptomanie, Spielsucht, Drang nach Perfektion, Übertreibung,...).

Grabgeruch 1

Der Charakter riecht nach Grab und feuchter Erde und Sterbliche fühlen sich in seiner Nähe unwohl. Der Geruch lässt sich nicht überdecken. Die Schwierigkeit für gesellschaftliche Würfe zur Beeinflussung Sterblicher und Ghule steigt um 1.

Makel des Verderbens 1

Pflanzen verdorren, wenn sich der Charakter ihnen nähert. Dieser Effekt ist gegebenenfalls Outtime zu beschreiben. Vorsicht: Maskeradegefahr!

Verdreht aufgewachsen 1

Der Erzeuger des Charakters hat ihm nur falsche Dinge über die Gesellschaft der Kainskinder beigebracht. Auch wenn man den Charakter aufklärt wird er weiterhin an das glauben, was man ihn zuerst gelehrt hat. Sein Lernprozess wird in dieser Hinsicht sehr langsam vonstatten gehen.

Wahnsinniger Erzeuger 1

Der Erzeuger des Charakters hat den Hang zur Wirklichkeit verloren und ist zu einem Wahnsinnigen geworden. Jede seiner Missetaten kann auf den Charakter zurückfallen. Diese Schwäche kann nicht von Malkavianern gewählt werden.

Ablehnung des Erzeugers 1

Der Erzeuger des Charakters verabscheut ihn und will ihm Schaden in jeglicher Hinsicht zufügen.

Berüchtigter Erzeuger 1

Viele Vampire verachten den Erzeuger des Charakters. Sein negativer Ruf färbt auf den

Charakter ab. Hierauf ist in der Hintergrundgeschichte einzugehen. Alle anderen Spieler sind über diesen Umstand vor dem Spiel zu informieren.

Unfruchtbares Blut 1

Der Charakter kann sein Blut einsetzen wie jeder andere Vampir, auch um andere blutzubinden. Er ist jedoch unfähig Nachkommen zu zeugen. Alle Personen, denen er den Kuss weiter gibt sterben.

Schwerhörigkeit 1

Die Schwierigkeit aller Würfe, bei denen es auf das Gehör ankommt, sind um 2 erhöht. Der Vorteil Geschärfte Sinne kann nicht für das Gehör gewählt werden.

Alpträume 1

Der Charakter hat grauenerregende Alpträume. Beim Erwachen muss ein Willenskraftwurf (Schwierigkeit 7) bestanden werden oder von jeder Aktion der entsprechenden Nacht wird ein Würfel abgezogen.

Abgestoßen durch Knoblauch 1

Der kleinste Hauch von Knoblauch wird den Charakter aus dem Raum treiben. Er kann gegen diesen Drang Willenskraft ausgeben (abhängig von der Stärke des Geruchs).

Tiefer Schlaf 1

Es fällt dem Charakter sehr schwer, aufzuwachen. Die Schwierigkeit aller Würfe, um tagsüber zu erwachen, steigt um 2.

Zucken 1

Der Charakter hat eine Art Tick, der in Stresssituationen auftaucht. Das kann beispielsweise ein nervöses Hüfteln, ständiges Händerringen, Knacken mit den Fingern und so weiter sein. Es kostet einen Punkt Willenskraft, um dem Tick nicht nachzugeben.

Selektive Verdauung 1-3

Der Charakter kann nur eine bestimmte Art Blut verdauen (z.B. kaltes Blut, mit Drogen versetzt, mit dem Gefühl der Angst darin,...). Je größer die Einschränkung desto höher fällt der Wert der Schwäche aus.

Feind 1-5

Der Charakter hat einen Feind oder eine Gruppe von Feinden, die ihm Schaden wollen. Dieser Feind stellt Intime eine eindeutige Bedrohung des Unlebens des Charakters dar.

Verflucht 1-5

Der Charakter wurde von einer Person oder Macht mit übernatürlichen oder magischen Fähigkeiten auf eine bestimmte Weise verflucht. Beispiele:

1 Punkt: Wenn Sie ein Geheimnis verraten, das man Ihnen anvertraut hat, wird Ihnen das später schaden.

2 Punkte: Sie stottern unkontrollierbar, wenn Sie zu beschreiben versuchen, was Sie gesehen oder gehört haben.

3 Punkte: Werkzeuge und Geräte fallen häufig auseinander oder versagen, wenn Sie versuchen, Sie zu benutzen.

4 Punkte: Sie sind verflucht, sich jeden zum Feind zu machen, dem Sie sich verbunden

fühlen.

5 Punkte: All Ihre Leistungen und Taten werden irgendwann unausweichlich fehlschlagen und auf die eine oder andere Weise negative Folgen haben.

Lichtempfindlich 1 oder 5

1 Punkt: Der Charakter ist besonders Lichtempfindlich und muss ständig eine Sonnenbrille tragen, andernfalls wird er geblendet. Durch Sonnenlicht erhält er jeweils 1 Punkt schwer heilbaren Schaden mehr als gewöhnlich.

5 Punkte: Der Charakter ist besonders Lichtempfindlich und muss ständig eine Sonnenbrille tragen, andernfalls wird er geblendet. Er muss bei jedem Lichtblitz zucken. UV-Lampen richten bei ihm schwer heilbaren Schaden an. Der Spieler kann sich nicht unter eine grelle Lampe setzen, ohne für diese Zeit vollständig zu erblinden. Durch Sonnenlicht erhält er jeweils doppelten schwer heilbaren Schaden. Bei Vollmondnächten muss der Charakter zudem einen WP ausgeben um das Haus zu verlassen.

Verletzbar durch Silber 2

Silber verursacht bei dem Charakter schwer heilbare Wunden.

Mangelnde Beherrschung 2

Es kostet den Charakter immer einen WP mehr, der Raserei zu widerstehen.

Rache 2

Der Charakter hat noch eine Rechnung zu begleichen. Alles Bestreben des Charakters wird auf die Erfüllung der Rache gelenkt sein.

Infektiöser Biss 2

Der Charakter ist nicht in der Lage seine Bisswunden zu „lecken“, da ihm hierzu ein bestimmtes Enzym fehlt.

Stumpfer Biss 2

Die Fangzähne des Charakters sind nicht entwickelt und er muss eine andere Methode finden, das Blut eines Opfers zum Fließen zu bringen.

Kein Spiegelbild 2

Der Charakter hat weder ein Spiegelbild, noch erscheint er auf Fotos oder Videoaufzeichnungen. Diese Schwäche kann nicht von Lasombra gewählt werden. Hier wird deutlich darauf hingewiesen, dass der Spieler darauf achten sollte, andere Spieler über diesen Nachteil zu informieren, wenn er sich in einem Raum mit Spiegel aufhält. Andernfalls muss er der SL sagen, wie er vermeiden will, dass andere diese Schwäche erkennen.

Analphabet 2

Der Charakter kann weder lesen noch schreiben. Der Spieler kann sich nicht an geschriebener Konversation beteiligen. Er kann auch keine Computer bedienen, nicht aus Büchern lernen, etc.

Anfällig gegen Magie 2

Der Charakter ist besonders anfällig gegen Magie. Eigenschaftswerte zum widerstehen von Magie gelten hierzu immer als um 1 gesenkt. Müssen zum Widerstehen WP geopfert

werden, erhöhen sich die Kosten um 1.

Entstellt 2

Eine abstoßende Verunstaltung macht den Charakter häßlich und damit leichter zu bemerken oder wieder zu erkennen. Die Schwierigkeit der Würfe bei gesellschaftlicher Interaktion steigt um 2. Auf dem Spieleabend muss die Entstellung durch entsprechende Maske dargestellt werden. Nosferatu können diesen Nachteil nicht wählen.

Anachronist 2

Der Charakter ist seit langer Zeit Vampir und kommt mit den Gegebenheiten der Moderne (Computer, Autos, Handys,...) nicht zurecht. Vielleicht war der Charakter lange in Starre, vielleicht tut er sich aber auch einfach nur schwer mit dem Wandel der Zeit.

Mündel 2

Der Charakter widmet sich dem Schutz eines Sterblichen. Auf diese Schwäche ist in der Hintergrundgeschichte eines Charakters einzugehen.

Territorial 2

Der Charakter hat einen Bereich als Jagdgrund gewählt und reagiert extrem aggressiv auf Eindringlinge. Wenn ein anderer Vampir in dieses Revier eindringt, muss gegen Raserei gewürfelt werden. Bei einem Scheitern greift der Charakter sofort an und lässt erst ab, wenn der Eindringling tot ist oder die Jagdgründe verlassen hat. Der Charakter verlässt sein Revier nur extrem ungern und unter verzweifelten Umständen.

Unheimliche Präsenz 2

Sterblich sind sich des untoten Zustands des Charakters unwillkürlich bewusst. Sie sind in seiner Gegenwart unruhig und fühlen sich sehr unwohl. Die Schwierigkeit aller Würfe für die gesellschaftliche Interaktion mit Sterblichen steigt um 2.

Amnesie 2

Der Charakter kann sich kaum an seine Vergangenheit erinnern. Die SL erarbeitet in diesem Fall die Lücken in der Vergangenheit, die den Charakter heimsuchen kann. Die SL kann dem Spieler auf diese Weise bis zu 5 Punkten an Schwächen zu Teil werden lassen.

Gejagt 2 oder 4

Der Charakter wird gejagt von einem fanatischen Hexenjäger o.ä.. Auch wenn er alle Vampire zu vernichten sucht, ist der Charakter sein bevorzugtes Ziel. Hierdurch geraten auch Personen seiner direkten Umgebung in Gefahr. Der Unterschied zu dem Nachteil "Feind" liegt hier insbesondere in der Tatsache, dass dieser Gegner den Charakter aktiv sucht. Zudem will ein Feind dem Charakter vorwiegend schaden und ihn vielleicht in der Endkonsequenz vernichten. Der Jäger will nichts anderes als den Tod des Charakters und macht dies zu seiner zentralen Lebensaufgabe. Ein Jäger für 2 Punkte entspricht in etwa der Macht des Charakters. Ein Jäger für 4 Punkte ist deutlich mächtiger als der Charakter. Ein Treffen mit einem Jäger (4) bedeutet den sicheren Tod des Charakters, wenn er keine Unterstützung hat. In Outtimezetteln sollte erschöpfend darauf eingegangen werden, wie versucht wird dem Jäger zu entgehen. Ansonsten wird er früher oder später an die Tür klopfen...

Schwacher Wille 3

Der Charakter ist anfälliger gegen geistige Beherrschung (Disziplin Beherrschung oder Magie) und muss bei solchen Einflüssen immer einen WP pro Situation zusätzlich ausgeben. Seine Willenskraft darf 4 nicht überschreiten.

Sucht 3

Der Charakter ist süchtig. Die Auswahl kann von Nikotin und Alkohol bis zu harten Drogen oder Adrenalin reichen. Diese Substanz kann nur über das Blut eines Opfers aufgenommen werden und behindert den Charakter immer irgendwie (SL fragen).

Angst vor Kreuzen 3

Der Charakter wird von Kreuzen zurückgetrieben, als seien sie heilig.

Kann kein fließendes Wasser überqueren 3

Der Charakter kann kein fließendes Wasser überqueren, es sei denn, er befindet sich mindestens 15 Meter darüber. Er kann zudem keine Schiffe hierzu verwenden.

Hass 3

Der Charakter hegt einen ungerechtfertigten Hass gegen eine bestimmte Sache oder Person(engruppe). Wird er mit dem Objekt seines Hasses konfrontiert, muss er der Raserei widerstehen.

Phobie (schwer) 3

Die Phobie des Charakters ist so schwer, dass er ihrem Ursprung widerstehen muss wie dem Rötschreck.

Spuk 3

Der Charakter wird regelmäßig von einem Geist heimgesucht, der ihm schaden will, indem er den Charakter beleidigt, beschimpft und ablenkt. Der Geist ist in der Lage schwächere Kräfte gegen den Charakter anzuwenden, er kann zum Beispiel auch kleinere Gegenstände verstecken und anderen einen Schauer über den Rücken jagen, damit sie sich in der Gegenwart des Charakters unwohl fühlen. Den Geist anzuschreien, kann ihn manchmal vertreiben, sorgt allerdings für entsprechende Verwirrung...

Langsame Heilung 3

Der Charakter benötigt 5 Tage um eine schwere Wunde zu heilen (anstatt eines Tages) und muss 2 Blutpunkte zur Heilung einer normalen Wunde einsetzen.

Berüchtigt 3

Der Charakter ist genau das! Alle anderen Spieler sind über diesen Umstand vor dem Spiel zu informieren.

Einäugigkeit 3

Der Spieler muss eine Augenklappe o.ä. tragen um dies zu symbolisieren. Sein Schusswaffenbonus wird um eine Stufe gesenkt. Die Schwierigkeit für Würfe, in denen es auf das Sehvermögen ankommt, steigt um 2.

Dauerhafte Wunde 3

Als der Charakter erzeugt wurde hatte er eine Wunde erhalten für die sich der Erzeuger nicht die Mühe machte, sie zu heilen. Diese Wunde muss an jedem Abend erneut geheilt werden.

Lähmung 4

Der Charakter hat eine Behinderung oder alte Verletzung an den Beinen, die ihm ein schnelles Fortbewegen unmöglich machen.

Anämie 4

Das Blut des Charakters ist dünn und nährt ihn nicht gut. Alle Blutpunktekosten werden verdoppelt (auch der tägliche Bedarf) und das Blut ist zu schwach um Butsbande zu schaffen. Der Versuch, einen anderen Vampir zu zeugen, gelingt nur mit 20prozentiger Wahrscheinlichkeit.

Krankheitsüberträger 4

Das Blut des Charakters ist mit einer tödlichen, ansteckenden Krankheit verseucht (zum Beispiel HIV oder Tollwut). Vampire, die dieses Blut trinken, werden zu 10 Prozent ebenfalls Überträger. Beim Erwachen muss jede Nacht ein zusätzlicher Blutpunkt ausgegeben werden, sonst zeigt der Charakter Symptome der Krankheit.

Taub 4

Der Charakter ist taub und versagt automatisch bei allen Aktionen, bei denen es auf das Gehör ankommt. Die Schwierigkeit von Aufmerksamkeitswürfen steigt um 3.

Monstrosität 4

Die Erscheinung wurde beim Kuß zerstört und spiegelt jetzt das Tier wieder. Charaktere mit dieser Schwäche scheinen wilde Monster zu sein, selbst Nosferatu fällt es schwer, mit solchen Leuten zu agieren. Die Entstellung muss auf dem Spieleabend durch entsprechende Maske dargestellt werden.

Gourmet 4

Dem Charakter reicht es nicht, sich vom Blut Sterblicher zu ernähren – er muss auch Herz, Leber und andere gut durchblutete Gewebe verschlingen. Natürlich tötet das üblicherweise die Opfer, was zu Problemen mit der Maskerade und der Menschlichkeit führen kann. Charaktere mit dieser Schwäche müssen zusätzlich den Vorzug Essen erwerben.

Leichenfleisch 5

Das Fleisch regeneriert nicht mehr vollständig nach Verletzungen. Der Körper bleibt funktionstüchtig, aber die Haut zeigt weiterhin Schnitte, Risse, Einschusslöcher etc. Diese müssen auf dem Spieleabend durch entsprechende Maske dargestellt werden (die bei neuen Verletzungen ergänzt wird). Die gesellschaftliche Interaktion ist erschwert.

Stumm 5

Der Charakter ist stumm.

Blind 6

Der Charakter ist blind und versagt automatisch bei Aktionen, bei denen es auf das Sehen ankommt. Die Schwierigkeit von Würfeln, bei denen es auf Geschick ankommt, steigt um 2. Die Disziplin Beherrschung kann nicht eingesetzt werden, bei der Disziplin Auspex nur die Stufen 1, 2 und 5. Der Spieler muss während des Spiels tatsächlich OT blind sein, also entsprechende Maske oder Augenbinde tragen.

Magiesensitivität 2

Der Charakter hat eine übernatürliche Gabe, die ihn befähigt den Einsatz von Magie innerhalb von 3 Metern zu spüren. Hierzu zählen auch Disziplinen. Er weiß weder welche Art Magie angewendet wird noch wer der Anwender ist. Er kann auch die Richtung der Quelle nicht deuten. Aus Vereinfachungsgründen kann die Anwendung von „Stärke“ und

„Seelenstärke“ nicht gespürt werden.

Natürliche magische Fähigkeit 5

Der Charakter verfügt über eine einzigartige magische Fähigkeit die von der Stärke her etwa einer Disziplin auf Stufe 3 gleicht.
