

2. Spielfluss

Das zentrale Element des Spiels sind die so genannten Domänenabende. Dies sind Versammlungen aller Vampire der Stadt, die in der Regel im "Elysium" stattfinden. Hier unterhält man sich über die Ereignisse der letzten Zeit, zukünftige Pläne, schmiedet Intrigen und bekräftigt Bündnisse. Im Wesentlichen ist das Vampire-Live also ein Dialogspiel. Sicherlich wird es auch Action-Elemente geben, diese werden jedoch immer eine untergeordnete Rolle spielen. Es kann natürlich auch sein, dass der Domänenabend nicht im Elysium stattfindet sondern es ein besonderes Ereignis gibt, das an seine Stelle tritt.

Generell wird es im Vampire-Live immer einen Grund-Plot (Handlung) geben. Das Spiel lebt jedoch vom Engagement der Spieler. Je intensiver sie ihre Charaktere spielen, desto mehr werden sich automatisch Verwicklungen und Konflikte ergeben, die den Reiz des Vampire-Live ausmachen. Der klassische Vampire-Live Spieler erfreut sich daran, zu sehen, wie sein Charakter in Probleme und Intrigen hinein gerät und sie mit heiler Haut übersteht oder gar als Sieger hervorgeht. Auf Grund der Regeln der Vampirgesellschaft der Camarilla ist derjenige, der zuerst die Waffe erhebt, oft auch derjenige der den tiefsten Sturz erlebt. Hier stellt sich nun die Frage, wie die Intrigen entstehen...

Die Domänenabende sind, wie bereits erwähnt, der Höhepunkt eines Spielmonats. Doch was tut ein Charakter die übrigen Tage zwischen den Versammlungen? Genau hierüber sollte sich jeder Spieler Gedanken machen und die Tätigkeiten seines Charakters in einem so genannten Outtimezettel festhalten. Ein Outtimezettel kann kurz und in Stichpunkten gehalten werden oder aber wahrhaft prosaische Ergüsse des Spielers enthalten, je nach Vorliebe. Diese Outtimezettel sendet der Spieler per E-Mail an eine SL, die im zugeteilt wird. Diese SL wird dann auf die einzelnen Ereignisse eingehen, sofern sie etwas komplizierter sind. Auf diese Weise kann ein regelrechter Dialog zwischen Spieler und SL entstehen, der einem E-Mail-Rollenspiel bzw. einem Pen&Paper-Spiel durchaus entsprechen kann.

Die Spielleiter wiederum sprechen sich ab und bemühen sich so, die Spielercharaktere über die Outtimeaktionen in Kontakt miteinander zu bringen. Auf diese Weise können Konflikte entstehen oder auch Bündnisse geschmiedet werden. Wie die Begegnungen der Charaktere in den Outtimezetteln ausgehen, liegt vollkommen im Handeln der Spieler. Gleichzeitig ergeben sich hierdurch wieder zahlreiche Gesprächs- und Diskussionsthemen für die Domänenabende, wo auch die Konflikte beigelegt werden, da Morde an Charakteren die in Outtimezetteln erfolgen sollen, von der SL nicht zugelassen werden. Solche Intrigenpläne müssen Live ausgespielt werden.

Man erkennt an diesem Spielprinzip schnell, dass jeder Spieler seines Glückes Schmied ist. Wer Outtimezettel schreibt, hat die Chance in Nebenplots verstrickt zu werden, die sich schnell zu einem Hauptplot entwickeln können. Ein Spieler, der keine Outtimezettel schreibt und dessen Charakter demnach nichts wirklich wichtiges unternimmt, wird es dagegen schwerer haben, sich in das Spiel zu integrieren.

In regelmäßigen Abständen werden auch so genannte Outtimestammtische abgehalten. Hier können Regeln vorgeschlagen und diskutiert werden. Neu Spieler haben die Möglichkeit sich vorzustellen und neue Charaktere können mit der Spielleitung abgesprochen werden.

3. Hinweise zu den Regeln

Aus Vereinfachungsgründen wird im Regelwerk teilweise von einem Bonus oder Boni gesprochen, auch dann, wenn es sich um einen Abzug (also eigentlich einen Malus) handelt.

Alle Brüche werden in den Regeln immer aufgerundet.

Weiterhin eine kleine Zeitdefinition: Eine Runde entspricht einer Minute, außer im Kampfgeschehen. Dann wird sie von der Spielleitung in einen kürzeren Zeitraum unterteilt (in der Regel ca. 3 Sekunden).

Eine Szene entspricht einer halben Stunde Spielzeit.

4. Wichtige Abkürzungen

SL	Spielleitung
WP	Willenskraft (Willpower) oder auch Willenskraftpunkt(e)
FB	Freie Zusatzpunkte (von Freebies)
BP	Blutpunkt(e)
XP	Erfahrungspunkt(e) (von Experience-Points)
OTZ	Outtimezettel
OTS	Outtimestammtisch

5. Die Traditionen

1. Die Maskerade

Du sollst Dein wahres Wesen niemandem enthüllen, der nicht vom Geblüt ist. Wer solches tut, verwirkt seine Blutrechte.

2. Die Domäne

Deine Domäne ist Dein eigener Belang. Alle anderen schulden Dir Respekt, solange sie sich darin aufhalten. Niemand darf sich gegen Dein Wort auflehnen, solange er in Deiner Domäne weilt.

3. Die Nachkommenschaft

Du sollst nur mit Erlaubnis Deines Ahnen andere zeugen. Zeugst Du andere ohne Einwilligung Deines Ahnen, sollen sowohl Du als auch Dein Nachkomme erschlagen werden.

4. Die Rechenschaft

Wen Du erschaffst, der ist Dein eigenes Kind. Bis der Nachkomme auf sich selbst gestellt ist, sollst Du ihm alles befehlen. Du trägst seine Sünden.

5. Gastfreundschaft

Ehre die Domäne anderer. Wenn Du in eine fremde Stadt kommst, so sollst Du Dich dem vorstellen, der dort herrscht. Ohne das Wort der Aufnahme bist Du nichts.

6. Vernichtung

Es ist Dir verboten, andere von Deiner Art zu vernichten. Das Recht der Vernichtung liegt

ausschließlich bei Deinem Ahnen. Nur die Ältesten unter euch sollen die Blutjagd ausrufen.

II. Charaktererschaffung

Das wichtigste bei der Charaktererschaffung ist der Charakterhintergrund. An dieser Stelle sollen hier aber nicht viele Worte über die Natur des Rollenspiels verloren werden. Lasst euch diesbezüglich einfach von eurer Spielleitung (kurz: SL) informieren, die euch bei eurer Charaktererschaffung begleitet.

Hier soll nur der Teil der Charaktererschaffung erläutert werden, der sich mit dem „Punkten“ des Charakter beschäftigt. Auf einem „Charakterbogen“ wird euer Charakter mit all seinen Eigenschaften in regeltechnische Werte gepresst, um ihn in Konfliktsituationen mit anderen Charakteren vergleichen bzw. messen zu können. Diese Ausführungen zur Charaktererschaffung richten sich in der Regel an Spielanfänger. Sollte ein Spieler einen Charakter entwickeln wollen, der eine Fähigkeit aus einem anderen White-Wolf-Werk enthält als dem Standardregelwerk ist die Zustimmung der SL notwendig.

1. Charakterkonzept, Wesen und Verhalten

Zu Entwicklung eines Charakterkonzepts bittet am besten eure SL um Hilfe. Für erfahrene Spieler ist eine Erklärung an dieser Stelle ohnehin obsolet.

2. Der Clan

Als Spieler stehen in der Regel folgende Clans zur Verfügung (aufgelistet jeweils mit dem Stereotyp des Clans):

- **Brujah – Clan der Gelehrten**

Der „Mob“ respektiert keine Autorität und erkennt keine Führer an, er betrachtet sich als frei.

Clanschwäche: Brujah sind anfälliger für Rasereien und Blutrausch. Jeder Einsatz von Willenskraft gegen Raserei kostet immer 1 Willenskraftpunkt pro Situation mehr. Wird ein Brujah aber fortwährend von einem anderen Charakter provoziert, so muss er nur einmal den zusätzlichen WP ausgeben. Von einem Brujah-Spieler wird ein impulsives Spiel erwartet. Man sollte deutlich erkennen, dass der Charakter leicht reizbar ist und zu unkontrollierten Ausbrüchen neigt, wenn er beleidigt oder drangsaliert wird.

Loyalität: Camarilla, Sabbat

- **Gangrel – Clan des Tiers**

Die „Hinterwäldler“, Einzelgänger und Landleute, sind die einzigen Kainskinder, die es wagen, die Städte zu verlassen.

Clanschwäche: Gangrel werden im Laufe der Zeit immer mehr zum Tier. Jedes Mal, wenn sie in Raserei gefallen sind, werden sie etwas tierischer. Das bedeutet, dass sie entweder ein äußerliches Merkmal des Tieres (Spitze Ohren usw.) oder ein typisches tierisches Verhaltensmuster (ständiges Knurren usw.) erhalten. Bei Spielbeginn hat jeder Gangrel ein tierisches Merkmal/Verhaltensmuster. Ein Gangrel-Spieler sollte sich demnach besonders auffällig verhalten oder eine entsprechende Verkleidung wählen.

Loyalität: Camarilla, Sabbat, Unabhängig

- **Malkavianer – Clan des Mondes**

Man glaubt gemeinhin, die „Spinner“ seien wahnsinnig, aber sie besitzen nichtsdestotrotz unglaublichen Weitblick und Weisheit.

Clanschwäche: Alle Malkavianer beginnen das Spiel automatisch mit einer Geistesstörung, die niemals geheilt oder beseitigt werden kann. Diese sollte auch (für die SL) erkennbar ausgespielt werden.

offizielle Loyalität: Camarilla, Sabbat

- **Nosferatu – Clan der Verborgenen**

Die scheußlichen „Kanalratten“ werden von anderen geächtet und mißverstanden, sie fristen ihr schmutziges Dasein im Verborgenen.

Clanschwäche: Alle Nosferatu sind irgendwie entstellt und durch das Tier gezeichnet. Sie müssen entweder Verdunkelung permanent aufrecht erhalten (mit den entsprechenden Nachteilen) oder der Spieler muss eine entsprechende Verkleidung tragen.

Loyalität: Camarilla, Sabbat

- **Toreador – Clan der Rose (antik: Clan der Kunsthandwerker)**

Die „Degenerierten“ sind für ihre hedonistische Lebensweise bekannt und ziehen es vor, sich als Künstler zu betrachten.

Clanschwäche: Alle Toreador erstarren in einer Art von Trance, wenn sie etwas sehen, was ihren Sinn für Kunst aktiviert. Das kann etwas völlig Belangloses sein, oder auch ein Kunstvortrag. Das Unterdrücken dieses Impulses kostet 1 WP. Aus der Trance kann man nur erwachen, wenn ein starker Impuls für die Sinnesorgane (Schuss in direkter Nähe, heftiges Rütteln etc.) vorhanden ist. Das Befreien aus der Trance aus eigener Kraft kostet 1 WP. Solche Trancezustände sollten erkennbar ausgespielt werden.

Loyalität: Camarilla, Sabbat

- **Tremere – Haus und Clan Tremere**

Die „Hexenmeister“, aus einem alten Vermächtnis hervorgegangene Magier arbeiten zusammen, um Einfluss und ihre Macht zu steigern. (kein Clan für Spielanfänger)

Clanschwäche: Sämtliche Mitglieder von Haus und Clan Tremere sind in eine strenge Hierarchie eingebunden, welche sie zu strengem Gehorsam gegenüber Anweisungen höher gestellter Clansmitglieder verpflichtet. Außerdem haben alle Tremere bei ihrer Erschaffung einmal vom Blut des Inneren Zirkels ihres Clans getrunken. Tremere sind aufgrund ihrer harten Ausbildung sehr angepasst und auf Zurückhaltung trainiert.

Jeder Tremere-Spieler sollte zumindest einmal das Clanbuch gelesen haben. Die Clanhierarchie wird im Spiel umgesetzt. Zuwiderhandlungen gegen die Clanobrigkeit können in der Vernichtung eines Charakters resultieren. Daher sollten die Spieler mit den „Besonderheiten“ dieses Clans vertraut sein.

Von jedem Tremere-Spieler wird nach jedem Spiel ein Bericht erwartet, der eine Woche vor dem nächsten Spiel eingehen muss. Wird die Berichtspflicht vernachlässigt, wird das negative Konsequenzen für den Charakter haben.

Loyalität: Camarilla

- **Ventrue – Clan der Könige (auch: Clan der Patrizier)**

Die „Blaublütigen“, Adlige mit erlesenem Geschmack und eben solchen Manieren, sind Führer von kühlem Wagemut.

Clanschwäche: Ventrue können nur eine ganz bestimmte Sorte Blut (Blutgruppe, Haarfarbe, in einem bestimmten Zustand entnommen, etc.) Blut trinken. Die

Beschränkung ist in ihrem Clan verankert. Jedes Trinken von anderem Blut nährt sie nicht und verursacht starken Ekel. Es kostet 1 WP, dem Drang zu widerstehen, dieses Blut sofort zu erbrechen. Kainitenblut kann aber von Ventrue immer getrunken werden. Intime bedeutet das, daß ein Ventrue-Spieler sich ein Gefäß mitbringt, in das er vor dem Spiel seine „bevorzugte Marke“ einfüllt. Hierbei kann er sich selbstverständlich an der „Bar“ bedienen und das Gefäß auch wieder auffüllen. Es soll aber erkennbar sein, daß ein Ventrue sich nicht offen an beliebigen „Blut“ gütlich tut. Weiterhin sollte ein Ventrue-Spieler in seinen Outtimezetteln beschreiben, wie er sich das Blut „seiner Marke“ sichert.

Loyalität: Camarilla, Sabbat

- **Caitiff**

Die Clanlosen – Die Ausgestoßenen und in Ungnade Gefallenen.

Clanschwäche: Keine im Blut inhärente, jedoch werden sie von allen anderen Clans gering geschätzt, wenn nicht ob ihrer Herkunftlosigkeit verachtet. Sie haben keinen Status und genießen nicht den Rückhalt und Schutz eines Clans, was es ermöglicht, sich ungestraft herumzustoßen und zu drangsalieren. Häufig müssen Sie für den gleichen Respekt in einer kainitischen Gesellschaft ungleich härter arbeiten und ebenso häufig finden sie sich als Ausführende bzw. Leidtragende von Himmelfahrtskommandos, die ein arrivierter Camarilla-Kainit höhnisch von sich weisen würde. Es gibt jedoch auch durchaus Caitiff, die sich einen Status in der Camarilla erkämpft haben.

Loyalität: Camarilla, Sabbat, Unabhängig

3. Attribute

Die Attribute spiegeln die übergeordnete Begabung eines Charakters wieder. Sie bilden im Live-Rollenspiel die Grundwerte für Disziplinen und den Kampf wieder. Ihre Höhe entscheidet darüber, wie gut ein Charakter seine einzelnen Fähigkeiten beherrscht.

Die Attribute werden in 3 Kategorien unterteilt: körperlich, gesellschaftlich und geistig

Körperliche Attribute

Körperkraft:

Muskelkraft

Widerstandsfähigkeit:

Härte, Ausdauer, Resistenz gegen Schaden und Krankheiten

Gesellschaftliche Attribute

Charisma:

Ausstrahlung, Persönlichkeit

Manipulation:

Talent, andere zu überreden, zu überzeugen oder anderweitig zu beeinflussen

Geistige Attribute

Wahrnehmung:

Sinnesschärfe, Aufmerksamkeit, Reaktion

Intelligenz:

Mentale Kapazität, Lernfähigkeit

Jedes Attribut startet automatisch mit einem Punkt. Für jede Kategorie wird dann festgelegt, ob sie primär (4 Punkte zu verteilen), sekundär (3 Punkte zu verteilen) oder tertiär (2 Punkte zu verteilen) sein soll. Abschließend kann noch ein zusätzlicher Punkt auf ein beliebiges Attribut gelegt werden.

Attributswerte liegen zwischen 1 und 5. Dabei kann man die Werte etwa wie folgt interpretieren:

- 1 Punkt: schlecht ausgeprägt und unterdurchschnittlich
- 2 Punkte: durchschnittlicher Wert für einen Menschen
- 3 Punkte: überdurchschnittlich gut ausgeprägt
- 4 Punkte: außergewöhnliche Begabung
- 5 Punkte: nahezu begnadet in seinem Talent, der höchste für Menschen erreichbare Grad

Welchen Einfluß die Attributswerte auf das Spiel haben, wird unter der Erklärung der Disziplinen und unter „Systeme“ erläutert

Hinweis: Wenn ein Spieler keinen Punkt auf ein Attribut aufwendet, also einen Wert von 1 hat, gehen wir davon aus, dass die entsprechende Unfähigkeit vom Spieler absichtlich gewählt wurde und im Spiel dargestellt wird. Das gilt besonders für geistige und gesellschaftliche Attribute. Beispiel: Intelligenz 1 bedeutet eine stark unterdurchschnittliche Fähigkeit zu Problemlösung oder Lernen und entspricht etwa einem IQ von 80. Entsprechend hätte Manipulation 1 ein Charakter, der unfähig ist, überzeugend zu Lügen, zu Bluffen oder sich aus einer brenzigen Situation herauszureden.

4. Tugenden

Es stehen 7 Punkte zum Verteilen auf die Tugenden Gewissen, Selbstbeherrschung und Mut zur Verfügung. Für jede Tugend wird, wie für Attribute auch, jeweils ein kostenloser Startpunkt gewährt.

Tugenden stehen für die moralischen Werte eines Charakters

Gewissen steht für Ethik, Ideale, Moral und Reue. Dieser Wert ist auch ein Maßstab dafür, wie schnell man Menschlichkeit verliert.

Selbstbeherrschung stellt die Fähigkeit eines Vampirs dar, der Raserei zu widerstehen und das Tier in sich zu unterdrücken. Es steht für Kontrolle und Selbstdisziplin.

Mut steht für die Fähigkeit, Angst, Panik und Gefahren zu trotzen, dem Rötschreck und anderen Fluchtinstinkten zu widerstehen.

Auch die Werte für die Tugenden bewegen sich wie die Attribute zwischen einem Wert von 1-5

Die Skala ist hier jedoch ein wenig anders zu interpretieren. Jemand mit einem Mutwert von 1 wäre beispielsweise ein Feigling, jemand mit Mut 5 nahezu furchtlos.

Die spielrelevanten Auswirkungen der Tugenden werden im Kapitel „Systeme“ erläutert.

5. Willenskraft

Willenskraft ergibt sich aus dem Mutwert vor Vergabe der Freien Zusatzpunkte (s.u.). Willenskraft spiegelt die Entschlossenheit und Härte des eigenen Willens und die Konzentrationsfähigkeit wieder. Willenskraftpunkte (WP) werden zum Widerstand gegen diverse Disziplinen eingesetzt.

Wenn die Willenskraft eines Charakters auf Null fällt, ist er nahezu willenlos, mental geschwächt und kann gegen keinerlei Disziplinen, Raserei-Anfälle usw. mehr mit WP widerstehen - somit wirken diese Effekte automatisch.

Bei Spielbeginn darf ein Charakter über maximal 6 WP verfügen.

Willenskraft regeneriert sich mit einer Rate von 2 WP pro Woche. Ein zusätzlicher Gewinn von Willenskraft kann von der Spielleitung je nach Spielsituation Vergeben werden.

6. Menschlichkeit

Menschlichkeit ergibt sich aus dem Wert Gewissen + Selbstbeherrschung vor Vergabe der Freien Zusatzpunkte. An die Menschlichkeit klammern sich Vampire, um nicht vollkommen unter die Kontrolle des Tiers zu gelangen, das in ihnen lauert. Dieser Wert reicht von 1 bis 10, wobei ein Charakter mit einer Menschlichkeit von 1 völlig vom Tier beherrscht wird und zu kaum einer gesellschaftlichen Interaktion mehr fähig ist. Ein gewöhnlicher Mensch mit „normalen“ Moralvorstellungen und Hemmschwellen hätte eine Menschlichkeit von 7.

- 0: monströs
- 1: entsetzlich
- 2: bestialisch
- 3: kalt
- 4: gefühllos
- 5: löst sich von menschlichen Moralvorstellungen
- 6: distanziert
- 7: normal
- 8: fürsorglich
- 9: mitfühlend
- 10: wie ein Heiliger

Es ist erlaubt, in Absprache mit der SL, mit einer niedrigeren Menschlichkeit als dem Ausgangswert das Spiel zu beginnen. Ein Charakter, dessen Menschlichkeit bei der Erschaffung unter 4 liegt erhält automatisch eine Geistesstörung.

Weiteres zum Thema Menschlichkeit siehe Zusatzregelwerk.

7. Disziplinen

Jeder Clan verfügt über drei Clandisziplinen, die in der Regel als erste von einem Erzeuger an seine Kinder weitergegeben werden und deren Meisterung dem Charakter leichter fällt.

Hier eine Auflistung der einzelnen Clandisziplinen die ebenfalls Werte zwischen 1 und 5 aufweisen:

Brujah:	Geschwindigkeit, Stärke, Präsenz
Gangrel:	Gestaltwandel, Seelenstärke, Tierhaftigkeit
Malkavianer:	Auspex, Verdunkelung, Beherrschung oder Irrsinn (Spielerwahl)
Nosferatu:	Stärke, Tierhaftigkeit, Verdunkelung

Toreador: Auspex, Geschwindigkeit, Präsenz
 Tremere: Auspex, Beherrschung, Thaumaturgie (wird in den Ergänzungsregeln beschrieben)
 Ventrue: Beherrschung, Präsenz, Seelenstärke
 Caitiff: 3 nach Wahl des Spielers, keine eigentlichen Clandisziplinen

Man darf bei der Charaktererschaffung auf seine drei Clandisziplinen drei Punkte verteilen. Der Spieler ist nicht verpflichtet, damit alle Clansdisziplinen zu punkten. Die maximal zulässige Stufe bei der Charaktererschaffung ist ein Wert von 3. „Altgediente“ Spieler können auch einen Startwert von 4 in einer Disziplin wählen (hier bitte die Spielleitung befragen). Clansfremde Disziplinen können nur mit Freien Zusatzpunkten (kurz Freebies oder FB) gekauft werden. Dabei kann nur eine clansfremde Disziplin auf Stufe 1 gewählt werden.

Die Auswirkungen der Disziplinen sowie die einzelnen damit zusammenhängenden Fähigkeiten werden im Kapitel „Systeme“ erläutert.

8. Hintergründe

5 Punkte können frei auf folgende Hintergründe verteilt werden, die ebenfalls Werte von 1 bis 5 aufweisen können:

Hintergründe können nur durch aktives Spiel, nicht durch Erfahrungspunkte erhöht werden.

Einfluss

Der Hintergrund „Einfluss“ spiegelt den Einfluss des Charakters in einer gewissen Subkultur der Gesellschaft wieder. Daher wird dieser Hintergrund auch in zahlreiche Unterrubriken unterteilt. Mögliche Rubriken wären:

Bürokratie, Industrie, Politik, Recht, Straße, Finanzen, High Society, Okkultismus, Polizei, Rettungskräfte, Gesundheitswesen, Medien, Kirchen, Transport, Kultur, Unterwelt, Universität, Nachtleben

Zu beachten ist, daß sich über diesen Hintergrund einige Vorteile aus dem Pen & Paper – Rollenspiel ebenfalls abgedeckt werden (z.B. Verbindung zur Unterwelt, Juristische Verbindung, usw.). Im Zweifelsfall sollte die SL kontaktiert werden.

→ Der Hintergrund Einfluss wird im Moment bearbeitet und in Kürze geändert.

Generation

Die Generation gibt an, wie viele Stufen der Charakter von Kain, dem ersten Vampir entfernt ist. Kain ist der einzige Vampir der ersten Generation. Je weiter ein Charakter von Kain entfernt ist, desto schwächer ist die Macht des Blutes in ihm. Die Generation kann auch ein Indikator für das Alter des Vampirs sein. Für neue Spieler ist in der Regel maximal die 10. Generation wählbar (bzgl. Ausnahmen ist die Spielleitung zu fragen).

Jeder neu erschaffene Charakter gehört automatisch der 13. Generation an. Für Hintergrundpunkte kann die Generation gesenkt werden.

Hintergrundpunkte	Generation	BP / Runde	Maximaler Blutvorrat
1	12.	1	11
2	11.	1	12

3	10.	1	13
4	9.	2	14
5	8.	3	15

Herde

Jedes Gefäß ist ein williger Sterblicher, der sein Blut zur Verfügung stellt (und kein Ghul ist). Der Charakter sollte der SL klar darlegen (z.B. in seiner Hintergrundgeschichte) wie genau er die Herde aufgebaut hat und wie sie sich zusammen setzt.

Herde	Anzahl der sterblichen Gefäße
1	3 Gefäße
2	7 Gefäße
3	15 Gefäße
4	30 Gefäße
5	60 Gefäße

Kontakte

Pro Punkt erhält man einen persönlichen, sterblichen Kontakt, der einem Charakter weiterhelfen kann (z.B. Polizist, Feuerwehrmann, Anwalt, Mechaniker,...) In der Hintergrundgeschichte eines jeden Charakters sollten die Kontakte erläutert werden. Dazu zählt auch eine Erklärung, wie diese Kontakte zu dem Charakter stehen und wie er sie kennen lernte.

Mentor

Ein Charakter mit diesem Hintergrund hat einen Mentor der ihn unterstützt. Die Anzahl Hintergrundpunkte, die in den Hintergrund investiert werden, erhöhen den Einfluss des Mentors.

Mentor	Einfluss des Mentors
1	Mentor ist Ancilla mit wenig Einfluss
2	Mentor ist Ahn und gut angesehen
3	Mentor ist Mitglied der Erstgeborenen
4	Mentor ist Prinz und hat viel Macht

Ressourcen

Ressourcen stellen das Vermögen des Charakters dar. Die Höhe der Ressourcen sollte aus der Hintergrundgeschichte abgeleitet werden können.

Ressourcen	Monatliches Einkommen	Gesamtvermögen
1	900 €	1000 €
2	1.500 €	7.500 €
3	5.000 €	50.000 €
4	7.500 €	400.000 €
5	20.000 €	4.000.000 €

Status

Der Status gibt den Gesellschaftlichen Rang eines Kainskindes wider. Er wird eingesetzt, um politischen Einfluss auszuüben und stellt ein bedeutendes Druckmittel dar. Der Status wird in Rücksprache mit der SL bei der Charaktererschaffung festgelegt und mit der Hintergrundgeschichte eines Charakters abgestimmt.

Kinder sind i.d.R. kürzlich gezeugte Vampire, die mit den Regeln und der Gesellschaft kaum vertraut sind. Sie haben noch keine Rechte und ihr Erzeuger haftet gemeinsam mit ihnen für ihre Taten.

Neugeborene oder Neonaten sind freigesprochen und dürfen in der Gesellschaft frei agieren. Sie sind meist nicht sehr alt und müssen sich in der Gesellschaft noch beweisen.

Ancillae haben sich bereits einen gewissen Ruf und Einfluss geschaffen. Sie stellen oft die politisch (offensichtlich) aktivsten Kainiten dar.

Ahnen sind alte Vampire, die meist seit mehreren Jahrhunderten existieren. Sie sind diejenigen, die in der Politik der Kainskinder die Fäden in der Hand halten (vgl. hierzu auch Anhang 2).

Um es ein wenig zu erzwingen, dass sich ein Spieler, der einen Ancilla oder gar einen Ahnen spielen möchte intensiv mit seinem Charakter beschäftigt, wird ein Mindestumfang für die Hintergrundinformationen des Charakter vorgegeben (Ancilla mindestens 5 Seiten, Ahn 10 Seiten). Die Hintergrundgeschichten müssen mindestens eine Woche vor dem ersten Spiel bei der SL eingereicht werden. Spieler, die mit der Gesellschaft der Kainskinder nicht vertraut sind beginnen das Spiel als Neugeborene. Spieler die mit dem Hintergrund der World of Darkness vertraut sind dürfen nur in Absprache mit der SL den Status des Ancilla wählen.

Verbündete

Pro Punkt erhält man eine verbündete Person. Verbündete sind dem Charakter gegenüber loyaler als Kontakte und auch einflussreicher. Details müssen mit der SL geklärt werden. In der Hintergrundgeschichte eines jeden Charakters sollten die Verbündeten erläutert werden, wie sie zu dem Charakter stehen und wie er sie kennen lernte.

Alter (Age) - neue Spieler der Domäne Köln können diesen Abschnitt überspringen

Alter ist ein Hintergrund der die Erfahrung widerspiegelt, die Vampire gemacht haben, die schon länger die Nächte bevölkern. Man kann den Age-Hintergrund mit Hintergrundpunkten bei der Charaktererschaffung kaufen und erhält dadurch eine größere Anzahl Freier Zusatzpunkte (sog. Freebies). Der Hintergrund wird für Spielanfänger und neue Spieler der Domäne Köln nicht zugelassen. Alle anderen können erfragen, ob sie ihn wählen dürfen.

Zu den Alterklassen: In der Regel hat ein neu erschaffener Charakter bis ca. 50 untote AKTIVE Jahre auf dem Buckel (nicht in Starre). Mit Alter kann diese Zahl erhöht werden:

Alter 1: 51-200 aktive Jahre

Alter 2: 201-350 aktive Jahre

Alter 3: 351-500 aktive Jahre

Pro Age-Punkt sinkt die Menschlichkeit um 1. Soll Menschlichkeit bei der Charaktererschaffung mit Freien Zusatzpunkten gekauft werden, kostet dies 5 Freie Zusatzpunkte pro Menschlichkeits-Punkt für Charaktere mit diesem Hintergrund (ohne Age nur 2).

Um dem „Powergaming“ jedoch nicht die Tür zu sehr zu öffnen, wird die Anzahl Disziplinpunkte beschränkt, die ein Charakter bei Spielstart besitzen darf.

Die Auswirkungen von Alter im einzelnen:

Age	Aktive Jahre	Freebies	Menschlichkeit	max. Disziplinpunkte bei Spielstart
-----	--------------	----------	----------------	-------------------------------------

1	51-200	30	-1	8
2	201-350	55	-2	12
3	351-500	75	-3	16

Die Freebies sind in allen Fällen ZUSÄTZLICHE Freebies zu den 15 Startpunkten.

Weiterhin sind Charaktere mit Age so sehr in ihren Strukturen festgefahren, dass sie teilweise mehr Erfahrungspunkte ausgeben müssen, um etwas Neues zu lernen:

	benötigte Erfahrungspunkte		
	Age 1	Age 2	Age 3
neue Disziplin	10	11	12
Neuer Thaumaturgie/Nekromantie-Pfad	7	8	9
Clan-Disziplin	ASx5	ASx5	ASx6
andere Disziplin	ASx7	ASx8	ASx8
Thaumaturgie-/Nekromantie-Pfad	ASx4	ASx4	ASx4
Menschlichkeit	ASx2	ASx3	ASx3
Tugend	ASx2	ASx2	ASx3
Attribut	ASx4	ASx4	ASx4

AS = Aktuelle Stufe

9. Freie Zusatzpunkte „Freebies“ (FB)

Am Ende der Charaktererschaffung können noch insgesamt 15 freie Zusatzpunkte, sogenannte Freebies, verteilt werden, mit denen noch Punkte in den verschiedenen Werten "dazu gekauft" werden können.

Die Kosten sind je nach Kategorie unterschiedlich:

Kategorie	FB pro Punkt
Disziplin*	7
Attribut	5
Willenskraft	2
Tugend	2
Menschlichkeit	2
Hintergrund	1
Ritual	1 pro Stufe

* Hierzu zählen auch Thaumaturgie- und Nekromantiepfade

Die Anzahl verfügbarer Freebies kann durch den Age-Hintergrund angehoben werden.

10. Vorzüge und Schwächen

Man kann für seinen Charakter besondere Stärken und Schwächen wählen. Welche Vor- und Nachteile im Live-Rollenspiel noch existieren und wie sie im Spiel gehandhabt werden, ist bei der Spielleitung nachzufragen. Eine Auswahl möglicher Vorzüge und Nachteile wurde im **Anhang 1** aufgeführt.

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.

11. Blutvorrat

Die Höhe des Blutvorrats und die Maximale Anzahl von Blutpunkten (BP), die innerhalb einer Runde einsetzbar sind, hängen von der Generation des Charakters ab. Sinkt der Vorrat auf 0, erzeugt jeder weitere Verbrauch oder Verlust den sofortigen Verlust einer Gesundheitsstufe.

Generation	BP / Runde	Maximaler Blutvorrat
13.	1	10
12.	1	11
11.	1	12
10.	1	13
9.	2	14
8.	3	15

12. Gesundheitsstufen

Jeder Charakter verfügt über 15 Gesundheitsstufen, von denen der erlittene Schaden abgezogen wird.

13. Fertigkeiten

Wir haben uns für unser Live-Rollenspiel entschlossen ein Fertigkeitensystem einzuführen. Fertigkeiten stellen besondere Begabungen und Fähigkeiten in unterschiedlichen Bereichen des Wissens, Handwerks, der körperlichen Begabung etc. dar.

Die Fertigkeiten haben im Rahmen des Live-Rollenspiels keine Bedeutung. Sie sollen dem Spieler helfen, seinen Charakter differenzierter zu betrachten und Stärken und Schwächen zu gewichten. Weiterhin sind die Fertigkeiten wichtig für Outtimezettel. Somit hat die SL eine vergleichbare Basis, wenn es darum geht zwei konkurrierende Spieler während der Outtimephase fairer zu behandeln. So kann z.B. schnell und unkompliziert festgestellt werden, ob ein Verfolgter seinen Schatten bemerkt oder dieser unauffällig genug ist, nicht bemerkt zu werden, ob ein Charakter in der Lage ist, einen Schwerverletzten ärztlich zu versorgen oder doch lieber direkt in das Krankenhaus fährt.

Fertigkeiten werden wie Attribute in Punkten von 1-5 bemessen, wobei etwa folgende Maßstäbe gelten:

- 1 Punkt: Grundwissen, grundlegende Begabung
- 2 Punkte: gute Kenntnisse, Charakter hat eine Ausbildung in dem Bereich erhalten oder gerade sein Studium abgeschlossen oder einfach nur viel Übung gehabt.
- 3 Punkte: Der Charakter hat fundierte Kenntnisse erworben oder einen Studienabschluss und Berufserfahrung, umfassende praktische Erfahrung, sehr viel Training/Übung
- 4 Punkte: Der Charakter ist ein absoluter Experte auf seinem Gebiet

5 Punkte: Der Charakter ist auf dem Gebiet nahezu einzigartig was sein(e) Talent / Wissen / Erfahrung betrifft; für Sterbliche der höchstmögliche Wert

Fertigkeiten werden nicht mit Erfahrungspunkten gesteigert. Die SL führt Buch über die Aktionen der Spieler und informiert diese, wenn sie genug Übung erlangt haben, um die Fertigkeit einen Punkt herauf zu setzen. Outtimezettel sind daher essentiell wichtig, um Fertigkeiten zu verbessern.

Die nachfolgenden Fertigkeiten sind dem Grundregelwerk "Vampire - The Masquerade", 3rd Edition, entnommen. Auf jede dieser Fertigkeiten können 30 Punkte frei verteilt werden (ohne Festlegung von "Prioritäten"). Pro Punkt des Age-Hintergrundes können weitere 5 Punkte frei verteilt werden. Keine Fertigkeit darf bei Spielstart einen Wert von 5 haben. Die gepunkteten Fertigkeiten sollten dem Hintergrund des Charakters entsprechen. Jede Fertigkeit ist relativ allgemein gehalten und umfasst eine Reihe besonderer untergeordneter Fertigkeiten, so genannten Spezialisierungen. Ab einem Wert von 3 kann davon ausgegangen werden, dass der Charakter eine Spezialisierung erworben hat. Für jeden weiteren Punkt darf der Spieler für seinen Charakter eine weitere Spezialisierung wählen. Die genannten Spezialisierungen sind nicht abschließend aufgezählt. Die Spieler sind frei sich weitere Spezialisierungen auszudenken oder gar vollkommen neue Fertigkeiten zu erdenken, die ihren Charakter am besten charakterisieren. Die nachfolgende Liste stellt insofern den kleinsten gemeinsamen Nenner dar, an den sich die SL halten wird und der im Prinzip alle Fertigkeitsbereiche abdecken kann. Bei der Wahl der Fertigkeiten steht die SL den Spielern bei der Charaktererschaffung gerne beratend zur Seite.

Ausdruck

Ausdruck umfasst die Fähigkeit, seine Meinung auf die ein oder andere Art so ausdrucksvoll darzustellen, dass sie von den Umstehenden nicht ignoriert werden kann.

Spezialisierungen: Dichtkunst, Konversation, Schauspielerei, etc.

Aufmerksamkeit

Aufmerksamkeit bestimmt die allgemeine Fähigkeit des Charakters, Dinge zu erkennen, auch wenn er nicht aktiv danach sucht. Es umfasst Reaktionsfähigkeit, das Erkennen einer Gefahr / eines Verfolgers, das Erkennen subtiler Informationen in einem Gespräch, allgemeine Sinnesschärfe und ähnliche Sachverhalte.

Spezialisierungen: Geräusche, Verfolgungen, versteckte Waffen, etc.

Ausflüchte

Diese Fertigkeit umfasst die Fähigkeit, die eigenen Motive hinter einem Vorwand zu verbergen und die allgemeine Begabung für Intrigen und Doppelspiele, .

Spezialisierungen: Lügen, Ausreden, Überreden, Politische Reden, Anwaltsplädoyers, Verführung, etc.

Ausweichen

Dies ist die Fähigkeit, Hindernissen, Fern- und Nahkampfangriffen, herannahenden Autos u.ä. auszuweichen.

Spezialisierungen: Projektile, Ballspiele, Deckung suchen, Nahkampf, etc.

Einschüchtern

Diese Fertigkeit entspricht der Fähigkeit eines Charakters andere einzuschüchtern, zu bedrohen, zu verhören, etc.

Spezialisierungen: Erpressung, Drohgebärden, Verhör, Folter, Beschimpfungen, etc.

Empathie

Dies ist die Befähigung, einen Einblick in die Gefühlswelt anderer zu erlangen.

Spezialisierungen: Persönlichkeiten, Emotionen, Motive, Vertrauen erlangen, mitfühlendes Zuhören, etc.

Führungsqualitäten

Dies ist die Begabung, Leute zu führen und unter einer Leitung zu vereinen.

Spezialisierungen: Sport, Militär, Politik, freundlicher Mentor, etc.

Handgemenge

Diese Fertigkeit spiegelt die Fähigkeit des Charakters wieder, sich unbewaffnet im Kampf zur Wehr zu setzen.

Spezialisierungen: Raufen, Boxen, Ringen, Streetfighting, sämtliche Martial Arts Stile, etc.

Sportlichkeit

Die Fertigkeit repräsentiert die allgemeine sportliche Fitness des Charakters.

Spezialisierungen: Laufen, Springen, Schwimmen, Akrobatik, diverse Einzelsportarten, etc.

Szenekenntnis

Diese Fertigkeit umfasst das allgemeine Straßenwissen. Wer verkauft was, wann und wo? Wo steigt gerade DIE Party des Wochenendes? Welche Gang liegt gerade mit wem und warum im Streit? Welche Gegenden sollten gemieden werden?

Spezialisierungen: Drogen, Waffen, Gerüchte, Gangs, Partyszene, organisiertes Verbrechen, etc.

Fahren

Dies ist die Fertigkeit mit der man alle erdenklichen Landfahrzeuge bedienen kann. Für Spezialgefährte (Panzer, Schlachtschiffe, Flugzeuge, usw.) findet diese Fertigkeit keine Anwendung.

Spezialisierungen: Motorräder, PKW, LKW, Busse, Motorboote, Geländefahren, Staufahren, Verfolgungsjagden, etc.

Handwerk

Handwerk umfasst jegliche Handwerkliche Tätigkeit.

Spezialisierungen: Heimwerkeln, Schmiedekunst, Schreinerei, Bergbau, KFZ-Mechanik, etc.

Heimlichkeit

Dies ist die Fähigkeit, sich unbemerkt zu bewegen, zu verstecken, verkleiden oder aber jemanden unbemerkt zu verfolgen.

Spezialisierungen: Verkleiden, Verstecken, Beschatten, Wildnis, Stadt, etc.

Nahkampf

Dies ist die Fertigkeit für den Umgang mit Nahkampfwaffen aller Art.

Spezialisierungen: jegliche Nahkampfwaffe oder improvisierte Nahkampfwaffe

Schusswaffen

Dies ist die Fähigkeit, mit Handfeuerwaffen aller Art, von der Pistole bis hin zum Maschinengewehr, zu bedienen. Hierzu zählen auch Granatpistolen, Flammenwerfer, Raketenwerfer. Alles was nicht für den Gebrauch eines Infanteristen vorgesehen ist, fällt

nicht unter diese Fertigkeit.

Spezialisierungen: Schnellziehen, Kernschuss, Waffenumbau, diverse Schusswaffen, etc.

Sicherheit

Sicherheit umfasst sowohl das Einrichten als auch das Ausschalten von Sicherheitsvorkehrungen, aber auch Dinge wie Taschendiebstahl, Autodiebstahl, usw.

Spezialisierungen: Taschendiebstahl, Safeknacken, Alarmanlagen, Bomben entschärfen, Kurzschießen, Autos, etc.

Tierkunde

Tierkunde umfasst allgemeine Kenntnis über Tiere und deren Verhaltensweisen. Ohne rudimentäre Kenntnisse in Tierkunde (ein Punkt) werden Tiere nervös in Gegenwart des Charakters. Pferde schlagen aus, Hunde bellen, Katzen fauchen, usw.

Spezialisierungen: Jagdverhalten, Paarungsrituale, Abrichten, Falknerei, jegliche Tierarten, etc.

Überleben

Überleben ist das, worauf es in der Wildnis ankommt. Nahrungssuche, Orientierung, die Schutzsuche, Spuren lesen oder das Überdauern von Unwettern.

Spezialisierungen: Spuren lesen, Orientierung, Fallen stellen, Angeln, diverse Terrains, etc.

Vortrag

Vortrag umfasst die Fähigkeit des künstlerische Vorträge zu halten. Dies kann durch Tanz, Gesang, Schauspielerei o.ä. geschehen.

Spezialisierungen: Tanzen, Singen, Schauspielerei, Gitarrensolo, Drunken Karaoke, etc.

Akademisches Wissen

Unter dieser Fertigkeit werden Kenntnisse der Geisteswissenschaften zusammen gefasst.

Spezialisierungen: Literatur, Geschichte, Malerei, Bildhauerei, verschiedene Zeitepochen, etc.

Computer

Die Fähigkeit ist ein Maß für die Vertrautheit des Charakters mit Computern im allgemeinen.

Spezialisierungen: Hacken, Programmieren, Decodieren, Internetrecherche, Datenrekonstruktion, Viren, diverse Programmiersprachen

Finanzen

Diese Fertigkeit deckt sämtliche Kenntnisse der Geschäftswelt ab, Wissen über Betriebswirtschaft, Volkswirtschaft, Geldbeschaffung, Finanztransaktionen und ähnliche denkbare Bereiche.

Spezialisierungen: Börsenhandel, Unternehmensleitung, Geldwäsche, Buchhaltung, Steuerberatung, etc.

Gesetzeskenntnis

Dies ist die Kenntnis der Gesetze und Gerichtsbarkeit im Allgemeinen.

Spezialisierungen: nationales Recht, internationales Recht, Steuerrecht, Strafrecht, Gerichtsverfahren, diverse weitere Fachbereiche der Rechtsprechung, etc.

Medizin

Medizin umfasst sämtliche Medizinische Kenntnisse, von Erster Hilfe bis hin zur

Herzchirurgie.

Spezialisierungen: Chirurgie, Neurologie, Erste Hilfe, Pathologie, Plastische Chirurgie, etc.

Nachforschungen

Der Wert in dieser Fertigkeit gibt wider, wie gut ein Charakter darin ist, Hinweise zu finden und zu deuten oder aber auch eine gewöhnliche Recherche durchzuführen.

Spezialisierungen: Gerichtsmedizin (gepaart mit Medizin), Bibliotheksrecherche, Spurensuche, Tatorte/Personen durchsuchen, etc.

Naturwissenschaften

Diese Fertigkeit ist ein Maß für das Wissen eines Charakter um Naturwissenschaften im Allgemeinen.

Spezialisierungen: Biologie, Chemie, Physik, Mathematik und sämtliche untergeordnete Wissenschaften

Okkultismus

Okkultismus deckt das Wissen über alles Übernatürliche ab.

Spezialisierungen: Voodoo, Wicca, Kabbalah, Werwölfe, Vampire, Geister, diverse weitere Kulte, etc.

Politik

Diese Fertigkeit beschreibt das Wissen eines Charakters um politische Winkelzüge, Vorgehensweisen und die Spielweisen der Politik im Allgemeinen.

Spezialisierungen: Politische Situation diverser Länder, Camarilla, nationale Politik, etc.

Etikette

Etikette ist die Fähigkeit eines Charakters sich in entsprechender Gesellschaft unauffällig und angemessen zu benehmen. Diese Fertigkeit wird nicht gepunktet, da sie nur durch Rollenspiel dargestellt werden kann.

Linguistik

Diese Fertigkeit umfasst Kenntnisse in fremden Sprachen. Diese Fertigkeit wird ebenfalls nicht gepunktet, da die Sprachen, die ein Charakter spricht in der Hintergrundgeschichte beschrieben sein müssen.

Malkavianerzeit

Dies ist eine besondere Fähigkeit, die nur Malkavianer wählen dürfen. Sie symbolisiert den Grad der Verbindung eines Malkavianers zum Wahnsinnsnetzwerk. Je höher die Fertigkeit desto unverfälschter kann der Charakter das Netzwerk nutzen, um Informationen zu beziehen und zu senden. Auf niedrigen Stufen nimmt der Charakter nur wirres Zeug wahr.

Schrecknet

Schrecknet ist eine Fertigkeit, die nur Nosferatu erlangen können. Die Fertigkeit kann nicht bei der Charaktererschaffung gewählt werden. Sie repräsentiert die Fähigkeit, aus dem gewaltigen Online-Netzwerk des Clans Informationen zu beziehen. Je höher die Stufe desto eher wird sich jemand finden, mit dem man ins Informationsgeschäft einsteigen kann. Eventuell wird sich auch jemand finden, der Informationen "für lau" zur Verfügung stellt. Die Fertigkeit entwickelt sich entsprechend der Beiträge auf dem Schrecknet im Internet-Forum der Homepage unserer Domäne. Natürlich zählen hier nur die wichtigen Informationen und nicht die Intime-Konversationen. Spamming und Post-Hunting sind im Schrecknet nicht gerne gesehen. Das kann auch schon mal zu Prestige-Verlust führen. Wer als erster eine relevante Information postet, erhält auch die Lorbeeren dafür. Die SL

liest hierzu regelmäßig das Schrecknet.

Die Nosferatu müssen sich demnach absprechen, wer was als erster postet, denn nur derjenige kann davon profitieren. So entsteht eine fruchtbare Konkurrenz um „Erstpostrechte“ bzw. ein Wettbewerb um den Ersterwerb von Informationen, die zwar allen Kölner Nosferatu nutzen, jedoch nur einen im Schrecknet weiterbringen.

III. Systeme – Allgemeine Regeln

1. Zeichen

Handzeichen:

„Ich bin OUTPLAY“ Eine ausgestreckte Handfläche liegt auf den Fingerspitzen der anderen ausgestreckten Handfläche und bildet ein T. Alternative: Die Arme werden mit geöffneten Handflächen vor der Brust gekreuzt.

Auspex 1-4 Ein oder zwei gestreckte Finger liegen auf der Wange und deuten auf ein Auge. Alternativ kann auch eine Anzahl Finger gleich der angewandten Disziplinstufe angelegt werden. In jedem Fall sollte der Spieler jedoch erklären welche Auspex-Fähigkeit er gerade anwendet, sofern dies nicht offensichtlich ist.

Verdunkelung Ein Arm quer auf der Brust, mit der Hand vor der Schulter, mit den Fingern zeigt man die Stufe. (oder siehe Farben)

Farbzeichen:

Gelbes Band Person oder Gegenstand ist OUTPLAY.

Rotes Band Person oder Gegenstand sieht anders aus als es den Anschein hat. Hierunter fallen auch Illusionen. (Näheres bei der SL oder dem betreffenden Spieler erfragen)

Weißes Band Person oder Gegenstand ist verdunkelt. Der Verdunkelungswert sollte auf dem Band stehen.

Blaues Band Person oder Gegenstand ist in Astral-/Nebel-/Geister- oder Schattenform und gilt grundsätzlich als unsichtbar.

2. Zeit

Eine Runde (Kampfrunde) entspricht etwa 3 Sekunden. Innerhalb einer Runde hat jeder beteiligte Spieler die Gelegenheit zu mindestens einer Handlung (mit Geschwindigkeit auch mehr). Außerhalb eines Kampfes entspricht eine Runde einer Zeitspanne von einer Minute.

Eine Szene entspricht einer halben Stunde.

Ein lautes „TIMESTOP“ (von der Spielleitung) unterbricht die Handlung.

Die Spielleitung kann die Intime-Zeit jederzeit ändern, um einzelne Situationen besser

darstellen zu können.

3. Das innere Tier

Das Tier in einem Vampir lauert fortwährend darauf, die Kontrolle über den Vampir zu übernehmen. Hierzu nutzt es jede Situation, in der seine Jagd- oder seine Fluchtinstinkte angesprochen werden.

Es werden zwei grundsätzliche Verhaltensmuster des Tieres unterschieden: Kampf oder Flucht

Wird der Vampir vom Kampf- oder Hungerinstinkt übermannt, gerät er in einen verheerenden Blutrausch, der als Raserei bezeichnet wird. Überwiegt der Fluchtinstinkt wird der Charakter von panischer Existenzangst getrieben die Flucht ergreifen. Dieser Zustand wird im Spiel als „Rötschreck“ bezeichnet.

Gegen beide Urinstinkte des Tiers, das mit fallender Menschlichkeit immer stärker wird, kann sich ein Kainskind nur mit großer Willensanstrengung zur Wehr setzen, was durch die Ausgabe von WP dargestellt wird.

Beide Zustände enden erst, wenn sich die ursprüngliche Situation maßgeblich geändert hat und die ursprüngliche Ursache für Rötschreck oder Raserei nicht mehr vorhanden ist. Charaktere, die dem Opfer in diesem Zustand persönlich nahe stehen, können auch versuchen, ihn festzuhalten oder beruhigend auf ihn einzureden. Dies dauert aber seine Zeit und ist nicht ohne Risiko.

Es ist nicht möglich, freiwillig in Raserei oder Rötschreck zu fallen, es sei denn man verfügt über den „Berserker-Vorteil“.

3.1 Raserei

Raserei ist ein blinder, von Zorn oder Hunger getriebener Amoklauf, ein Berserkerrausch ohne jedes Nachdenken und ohne jegliche Zurückhaltung. Wenn die Raserei aus Hunger ausgelöst wurde, wird das Opfer versuchen seinen Durst ohne Rücksicht auf Verluste zu stillen.

Die Raserei aus Zorn treibt das Opfer zu einer völlig ungebremsten und unkontrollierten Attacke auf alles, was es in Raserei versetzt hat und auch auf alle, die dem Opfer dabei im Wege stehen. Dabei kann man außer Stärke, Geschwindigkeit, Seelenstärke, Gestaltwandel: 2 oder ähnlichen instinktiven offensiven Fähigkeiten keine Disziplinen einsetzen, die eine Aktivierung erfordern.

Während einer Raserei ist das Opfer immun gegen alle Beherrschungs- und Präsenz-Versuche.

Häufigste Ursachen:

- Offenes Blut wenn der eigene Blutvorrat unter 4 gesunken ist
- Potentielle Opfer wenn der eigene Blutvorrat unter 3 gesunken ist
- Körperlicher Angriff auf den eigenen Charakter oder auf einen Charakter, an den der eigene blutsgebunden ist

- Provokation oder Demütigung

Abhängig vom Selbstbeherrschungswert muss man zum Widerstehen der Raserei die folgende Anzahl Willenskraftpunkte einsetzen:

Selbstbeherrschung	Nötige WP
1	3
2-3	2
4-5	1

Die WP zum widerstehen der Raserei müssen nur einmal pro Situation geopfert werden. Kommt z.B. ein hungriger Vampir mit Blut in Kontakt, so muss er nur einmal WP opfern und nicht jede Runde. Verstärken sich die Umstände, die eine Raserei hervorrufen können, ist abermals mit WP zu widerstehen.

3.2 Röttschreck

Röttschreck ist die gebündelte und konzentrierte Urangst, die pure und völlig blinde Panik eines wilden Tieres. Röttschreck zwingt das Opfer sich so schnell wie möglich, so weit wie möglich vom Auslöser dieser Angst zu entfernen.

Der Zwang endet, wenn dieser Auslöser außer Sicht ist. Kann das Opfer nicht fliehen, zieht es sich ängstlich so weit zurück, wie irgend möglich, kauert sich völlig zusammen und wird gelähmt vor Angst. Besteht überhaupt keine Fluchtmöglichkeit mehr und wird das Opfer immer noch bedrängt, schlägt der Röttschreck in Raserei um.

Sollte ein Charakter in der Lage sein, den Schaden, den die Quelle des Röttschrecks erzeugen kann, **vollständig** zu absorbieren (z.B. durch ein aktives Ritual oder hohe Seelenstärke), so muss er zum Widerstehen des Fluchtverhaltens keine WP ausgeben.

Beispiel: Eine Fackel erzeugt einen potentiellen Schaden von etwa 3. Damit würde ein Charakter, der z.B. eine Seelenstärke von 6 hat keinen Schaden nehmen. (Absorbierungswert muss doppelt so hoch sein wie der Schadenwert um keine Wunde zu erhalten; s.u.)

Häufigste Ursachen:

- Offenes Feuer (größer als eine Kerze) näher als einen Meter am Körper
- Der Anblick von einem großen offenen Feuer (ca. 3 m entfernt)
- Aufgehende Sonne
- Sehr hohe Temperaturen
- Wahrer Glaube

Abhängig vom Mutwert muss man zum Widerstehen des Röttschreck folgende Anzahl Willenskraftpunkte einsetzen:

Mut	nötige WP
1	3
2-3	2

4-5	1
-----	---

Wie bei der Raserei müssen auch bei Röttschreck nur einmal pro Situation WP geopfert werden, es sei denn, es besteht eine fortwährende direkte Gefahr (Sonnenlichteinstrahlung; Kleidung des Charakters brennt). Dann ist ein WP-Einsatz pro Runde erforderlich.

3.3. Menschlichkeit

Siehe Anhang 4 (Menschlichkeit).

3.4. Erwachen während des Tages

Ein Vampir, der während des Tages in seiner Zuflucht gestört wird, würfelt Wahrnehmung (gegen Schwierigkeit 8), um die Störung zu bemerken. Nach dem Erwachen muss der Vampir einen Wurf auf Menschlichkeit ablegen (Schwierigkeit 8). Jeder Erfolg erlaubt es dem Vampir, eine Runde lang zu handeln. 5 Erfolge bedeuten, er ist für die Dauer der Szene vollkommen erwacht. Bei einem Scheitern schläft der Vampir wieder ein (hat aber die Möglichkeit, noch einmal zu versuchen, zu erwachen → SL-Entscheid.) Bei einem Patzer verfällt der Vampir in Tiefschlaf, bis die Sonne untergeht.

Während der Wachphase hat der Vampir für seine Aktionen maximal so viele Würfel, wie sein Menschlichkeitswert angibt. Anmerkung: Ein Vampir mit dem Vorteil „Leichter Schlaf“ wird bei einem Anzeichen von Gefahr direkt wach. Er muss wie üblich würfeln, wie viele Runden er agieren darf. Sein Würfelvorrat wird nicht durch seinen Menschlichkeitswert begrenzt.

4. Ernährung

0,5 Liter Flüssigkeit (menschliches Blut) entsprechen ungefähr einem Blutpunkt. Man kann 1 BP pro Runde zu sich nehmen bzw. von einem Opfer saugen. Ein Drittel des vollen Blutvorrats zu saugen, ist unbedenklich, zwei Drittel gefährlich und mehr ist unwiderruflich tödlich.

Art des Opfers	Nährwert
Vampir	10-?
Werwolf	25
Erwachsener Mensch	10
Kind	6
Kuh	5
Hund	2
Katze	1
Ratte	½
Wolf	3

Achtung: Jeder Vampir ist in der Lage, den Unterschied zwischen Vampirblut und menschlichem Blut anhand des Geschmacks zu erkennen. Sehr erfahrene Vampire können sogar Unterschiede des Alters einer sterblichen Person oder ähnliches erahnen.

Es wird davon ausgegangen, dass alle Charaktere bei Spielbeginn einen vollen Blutvorrat haben.

5. „Blutpumpen“

Jeder Vampir kann seine körperlichen Attribute durch den Einsatz von Blutpunkten steigern. Er kann diese Attribute auf diese Weise bis auf das für seine Generation zulässige Maximum bringen (i.d.R. 5). Diese Wirkung hält eine Szene an. Wie schnell sich ein Attribut auf diese Weise anheben lässt, ist wiederum abhängig von der Anzahl Blutpunkte, die der Charakter in einer Runde einsetzen kann. Darüber hinaus kann er die körperlichen Attribute auch über diesen Maximalwert hinaus steigern. Die Wirkung endet in diesem Fall jedoch schon nach einer Runde und sinkt dann für den Rest der Szene wieder auf das Maximum (es sei denn der Charakter „pumpt“ erneut Blut).

Ghule können das Vampirblut auf die gleiche Weise einsetzen.

6. Heilung

Ein Vampir kann Blut auch zur Heilung einsetzen. Er heilt dann pro ausgegebenem Blutpunkt eine Gesundheitsstufe. Eine schwer heilbare Wunde zu heilen kostet 5 BP. Pro Nacht kann auf diese Weise nur eine Stufe geheilt werden.

7. Körperliche Boni (Absorption und Schaden)

Abhängig von der Körperkraft erhält man einen Schadensbonus (Nahkampf). Nach der Widerstandsfähigkeit richtet sich der Bonus auf die Schadensabsorption.

Körperkraft	Schadensbonus
1	+1
2	+1
3	+2
4	+2
5	+3
6	+3

Also immer Attributswert/2 aufgerundet!

Widerstandsfähigkeit	Absorptionsbonus
1	+1
2	+1
3	+2
4	+2
5	+3
6	+3

Auch hier immer Attributswert/2 aufgerundet

8. Schusswaffenbonus

Auf den Schusswaffenschaden erhält man einen vom Wahrnehmungswert abhängigen Bonus, der die Zielgenauigkeit repräsentiert.

Wahrnehmung	Schusswaffenbonus
1	+1
2	+1
3	+2
4	+2
5	+3
6	+3

Also immer Attributswert/2 aufgerundet

9. Kraftakte

Der Kraftaktwert ist ein Maß dafür, welche Kraftakte ein Charakter vollbringen kann. Der Kraftaktwert bemisst sich nach folgender einfachen Formel:

Körperkraft + (Stärke x 2)

Hierdurch kann man messen, wie gut es einem Charakter gelingt jemanden festzuhalten oder Dinge zu zerstören, Türen gewaltsam zu öffnen etc. Der Erfolg hängt von dem Unterschied des Wertes zu dem Wert des Gegners oder der Barriere des Gegenstandes ab.

Hier eine Auflistung möglicher Kraftakte in Abhängigkeit vom Kraftaktwert:

Tätigkeit	Kraftaktwert	Stemmgewicht
Bierdose zerdrücken	1	20 KG
Stuhl zertrümmern	2	50 KG
Holztür einrennen	3	100 KG
Brett zerschlagen (0,6mx1,2m)	4	180 KG
Metallene Brandschutztür aufbrechen	5	300 KG
Motorrad werfen	6	400 KG
Kleines Auto umwerfen	7	450 KG
Bleirohr durchbrechen (7,5 cm Dicke)	8	500 KG
Zementwand durchschlagen	9	600 KG
Stahltonne aufreißen	10	750 KG
2,5 cm dicke Metallplatte durchschlagen	11	1000 KG
metallenen Laternenmast abknicken	12	1500 KG
Auto werfen	13	2000 KG
Lieferwagen werfen	14	2500 KG
LKW werfen	15	3000 KG

10. Erfahrungspunkte

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

Zu lernende Eigenschaft	Kosten in XP
Neue Disziplin	10
Neuer Thaumaturgie-Pfad*	7
Menschlichkeit	Nur mit SL-Absprache
Tugend	AS x 2 (in Absprache mit der SL)
Willenskraft	AS x 2
Attribut	AS x 4
Pfad (Thaumaturgie)*	AS x 4
Ritual (Thaumaturgie)*	Ritualstufe
Clandisziplin	AS x 5
Andere Disziplin	AS x 7
Disziplin für Caitiff	AS x 6

*gilt auch für Nekromantie
AS = Aktuelle Stufe

Im Höchsthfall kann ein Spieler in einem Monat fünf XP bekommen. Hierbei werden bis zu 3 XP für Rollenspiel gegeben. Ein weiterer XP ist möglich, wenn der Spieler den Abend in besonderer Weise prägt (auffällig und stimmungsvoll agiert). Wiederum ein XP wird für die Integration eher passiver Spieler vergeben. Wenn ein Spieler bemerkt, dass ein anderer, in der Regel neuer Spieler, Probleme hat, ins Spiel zu finden und sich mit diesem Spieler befasst gibt es einen XP. Dies kann auch geschehen, wenn ein Spieler mit einer zündenden Idee einen "toten Punkt" im Spielfluss zu überbrücken. Spielförderndes und kollegiales Spiel werden also mit XP belohnt. Auf diese Weise können also bis zu 5 XP pro Monat durch reines Spiel an den Domänenabenden erreicht werden.

Für gute Outtimezettel kann es auch bis zu einem XP pro Monat geben. Hierbei sind weniger Form oder Umfang ausschlaggebend sondern vielmehr die Art der geschilderten Aktionen.

Die monatlich maximal zu erwerbende Punktzahl bleibt jedoch mit 5 XP bestehen.

Die Zeit, die benötigt wird, um etwas zu lernen, kann nach einer einfachen Gleichung berechnet werden:

Lernzeit = Ausgegebene XP geteilt durch Intelligenz in Tagen * 7. In der Regel ist diese Zeit aber bereits mit der Zeit abgedeckt, die der Spieler braucht, die nötigen XP zu sammeln.

Achtung: Alle Veränderungen der Werte eines Charakters gelten erst im Spiel, wenn sie der SL mitgeteilt und von dieser bestätigt wurden. Sämtliche Steigerungen müssen der SL spätestens eine Woche vor dem Spiel mitgeteilt werden.

Achtung: Liegt ein Charakter nicht rechtzeitig mit Bogen und Hintergrund bei der SL vor und ist noch nicht vollständig abgesegnet, erhält der Spieler einen XP-Abzug pro Spieleabend.

11. Das Erlernen von clansfremden Disziplinen

Clansdisziplinen können beliebig gesteigert werden. Gleiches gilt für die Steigerung von körperlichen Disziplinen (Geschwindigkeit, Seelenstärke und Stärke). Für nicht körperliche clansfremde Disziplinen benötigt ein Charakter zum Erwerb der ersten Stufe und zum Steigern der Disziplin einen Lehrmeister, der diese Disziplin beherrscht. Der Lehrmeister muss diese allerdings nicht zwangsweise als Clansdisziplin beherrschen.

12. Kampf & Schaden

12.1 Kampfablauf

LARP-Konzept:

- Kämpfe werden in Echtzeit abgewickelt.
- Es gilt grundsätzlich die „Don't Touch-Regel“, d.h. die Spieler berühren sich nicht (auch nicht mit LARP-Waffen), es sei denn die Beteiligten einigen sich auf eine andere Kontaktform. Es gilt das Maß an Körperkontakt, auf das sich die Spieler einigen.

Sollte es von Spielern ausdrücklich gewünscht werden, findet folgendes rundenbasierte System Anwendung:

Rundenkonzept:

- Kämpfe werden Runde für Runde in Echtzeit abgewickelt. Nach jedem Schlagabtausch trennen die Kontrahenten sich für einen Moment (und können sich umkreisen, belauern usw.), damit die Runden klar voneinander abgegrenzt sind.
- In jeder Runde des Kampfes hat jeder Spieler grundsätzlich die Gelegenheit zu einer Handlung (respektive Angriff). Die Disziplin Geschwindigkeit ermöglicht Mehrfachtreffer in einer Runde.
- Handlungen sind alle kurzen, einfachen Aktionen, die sich innerhalb von 3 Sekunden durchführen lassen. Dazu gehört Heilen, eine Waffe ziehen, nachladen, einen Pfahl ziehen, eine Tür öffnen oder sich 3 Meter weit bewegen.
- Der Einsatz von Blut für die Aktivierung von Disziplinen gilt nicht als eigene Handlung und ist nur durch die Generation begrenzt.
- Die Charaktere handeln in Reihenfolge ihrer Wahrnehmungswerte. Die höchsten Wahrnehmungswerte beginnen.

12.2 Schadensabsorption

Der Absorptionswert für normalen Schaden ergibt sich wie folgt:

Widerstandsfähigkeit + Seelenstärke + Rüstungsbonus + Geschwindigkeitsbonus

Der Absorptionswert für schweren Schaden ergibt sich wie folgt:

Seelenstärke + Geschwindigkeitsbonus

Rüstungen wirken aufgrund der mystischen Komponente dieser Art von Schaden ebenfalls nicht gegen schweren Schaden. Eine Ausnahme stellt hier Schaden dar, der durch physische Gewalteinwirkung (z.B. Wolfsklauen) erlitten wird. In diesem Fall zählt der Rüstungswert.

Beim Vampire-Live werden nur diese beiden Schadensarten unterschieden.

12.3 Angriffs- und Schadensabwicklung

Schläge werden durch entsprechende Bewegungen angedeutet, Fernwaffen werden auf das Ziel gerichtet (und treffen automatisch). Dabei wird der Schadenswert laut angesagt.

Von diesem Schadenswert wird der Absorptionswert subtrahiert. Der so ermittelte Wert ist der effektiv angerichtete Schaden, der dann von den Gesundheitsstufen des Ziels abgezogen wird (nicht von den Blutpunkten).

Selbst wenn der Absorptionswert größer als der angesagte Schaden ist, kommt ein Punkt Schaden immer durch, es sei denn, der Absorptionswert ist doppelt so hoch wie oder höher als der Schaden. Ist dies der Fall, kommt kein Schaden durch.

Ein Kämpfer, dessen Gesundheitsstufen auf 0 fallen, ist außer Gefecht und kampfunfähig bzw. bewusstlos. Es ist in diesem Zustand aber immer noch möglich, sich zu heilen.

12.4 Der Vernichtungsschlag

Egal wie viel Schaden auch angerichtet wird, niemand ist sofort durch nur einen Schlag vernichtet bzw. getötet. Um jemand zu vernichten bzw. zu töten, muss dies laut und ausdrücklich angesagt werden.

Ein Vernichtungsschlag kann nur ausgeführt werden, wenn das Ziel bereits außer Gefecht, bewegungsunfähig (z.B. gepfählt oder gefesselt), oder in Starre ist. Bei der Ausübung eines Vernichtungsschlages muss eine SL anwesend sein, es sei denn das Opfer akzeptiert seine Vernichtung.

12.5 Der Pfahl im Herz

Um jemanden erfolgreich zu pfählen, muss der gesamte Schaden (inkl. aller Boni) einen um 2 Punkte höheren Wert erreichen, als der gegnerische (durch Rüstung modifizierte) Absorptionswert. Ein Hammer erhöht den Wert um 1 pro Schlag kumulativ. Mit anderen Worten:

Der Pfahl muss auf dem Herzen angesetzt werden und einen Schaden von 2 verursachen.

Gepfählte Charaktere sind sich ihrer Umgebung schemenhaft bewusst, aber vollständig gelähmt. Die Sinne eines gepfählten Charakters (Gehör, Geruch usw.) funktionieren in der

unmittelbaren Umgebung aber noch. Ein gepfählter Vampir kann gewisse geistige Disziplinen einsetzen, wenn er einen WP ausgibt. Diese Disziplinen sind Auspex 5 und Präsenz 4. Es ist nicht möglich im gepfählten Zustand Blut einzusetzen, egal zu welchem Zweck.

Im Gegensatz zum Tischrollenspiel verliert ein gepfählter Charakter keine Attributspunkte.

12.6 Starre

In Starre fällt ein Vampir, wenn er mehr Schaden als Gesundheitsstufen erhalten hat und nicht mehr genug Blut hat, um den Schaden zu heilen (kein Blut und keine Gesundheitsstufen mehr).

Sollte ein Charakter in Starre fallen, benötigt er Blut oder Zeit, um wieder zu erwachen oder erweckt zu werden. Wie lange man in Starre liegt, hängt von der Menschlichkeit ab und ist individuell verschieden. Man kann sich in Starre nicht heilen. Der Zeitraum der Starre ist bei der Spielleitung zu erfragen. Ein in Starre liegender Charakter kann durch einen Blutpunkt eines Vampirs geweckt werden, dessen Generation um zwei niedriger ist.

12.7 Waffen

Für alle im Spiel verwendeten Waffen wird von der verantwortlichen SL einmal ein gültiger Schadenswert vergeben. Bei Nahkampfwaffen wird hierzu der Schadensbonus, bei Fernkampfwaffen der Schusswaffenbonus addiert, um den gesamten Schaden zu erhalten, der dann zu absorbieren ist.

Nahkampfwaffen

Waffe	Schaden
Klauen	+1 (schwerer Schaden)
Hammer	+1 (kumulativ beim Pfählen)
Biß	+0 (schwerer Schaden)
Pfahl	+1
Kampfstab	+3
Kurzer Stab/ Keule	+2
Messer	+1
Schwerter i.w.S. *	+3 bis +6

* Säbel +3, Langschwert +4 bis +5, Zweihänder +6

Fernkampfwaffen

Waffe	Schaden	Feuerstoß
Leichte Pistole	+1	nein
Schwere Pistole	+2	nein
„hässliche“ Pistole (z.B. Desert Eagle)	+3	nein
Maschinenpistole	+2	ja
Gewehre	+4	nein
Sturmgewehre	+3	ja
Schrotflinten	+4	nein

Mit vollautomatischen Feuerwaffen können auch Feuerstöße abgegeben werden. Es

werden dabei sämtliche Personen und Objekte in Mitleidenschaft gezogen, die sich nicht mehr als einen Meter links und rechts vom angesagten Ziel befinden. Es wird also ein Gebiet von etwa 2 Metern damit abgedeckt. Feuerwaffen und Fernkampfaffen können niemals mehr als einmal pro Runde abgefeuert werden. Nach einem Feuerstoß muss das Magazin gewechselt werden. Schrotflinten bedecken ein Gebiet von einem Meter.

Dies gilt auch dann, wenn die Disziplin Geschwindigkeit eingesetzt wird (Feuerwaffen können also keine Mehrfachtreffer verursachen).

12.7 Rüstung

Wie bei den Waffen werden auch allen Rüstungen einmalige Werte durch die zuständige SL zugeteilt, die in einem festen Rahmen bleiben.

Auch wenn man mehrere Rüstungen übereinander trägt, kann immer nur eine Art von Rüstung einen Bonus zur Verfügung stellen (meist die mit dem höchsten Wert).

Rüstungen wirken nur bedingt gegen schweren Schaden.

Richtwert: ein dicker Mantel oder eine Lederjacke zuzüglich eines Pullovers bieten einen Absorptionsbonus von 1

13. Aktivitäten bei Tage

Ein Vampir schläft tagsüber und es fällt ihm schwer wach zu bleiben (vgl. Erwachen bei Tage). In der Regel beginnt diese Tagesträgheit mit Sonnenaufgang und endet mit Sonnenuntergang. Dies gilt generell, auch, wenn der Vampir die Sonne nicht sehen kann. Für jede angefangene Stunde, die der Charakter dennoch aktiv bleiben will, muss er einen WP ausgeben.

Bei direkter Konfrontation mit dem Sonnenlicht steigen die WP-Kosten natürlich dramatisch aufgrund des Rötschrecks (siehe dort).

14. Sonnenlicht & Feuer

Sonnenlicht und Feuer richten folgenden schweren Schaden pro Runde an:

Sonnenlicht:

Vermummungsgrad	Schaden
Dick vermummt / kein Stück Haut ist frei	2
Wenig Haut ist frei (z.B. Hand, Gesicht)	3
Dünne Kleidung/Haut ist frei (z.B. Arm)	4

Sollte man in der Lage sein, den Schaden durch Sonnenlicht auf 0 zu reduzieren, bekommt man trotzdem eine schwere Schadenstufe pro 10 Minuten. In diesem Fall ist für alle angefangenen 10 Minuten ein WP zum widerstehen des Rötschrecks auszugeben (abweichend von den unter „Rötschreck“ beschriebenen Regeln).

Unterschiedliche Feuerquellen verursachen ebenfalls unterschiedlichen schweren Schaden pro Runde.

Feuer:

Feuerquelle	Schaden
Feuerzeug etc.	1
Fackel / Lampe	2 bis 3
Lagerfeuer	3 bis 4
Flammenwerfer	4 bis 5

Sollte der Vampir nicht sofort die Möglichkeit besitzen das Feuer zu ersticken, brennt er weiter und erhält jede folgende Runde eine weitere schwere Schadensstufe.

15. Blutsband

Trinkt ein Vampir von einem anderen eine geringe Menge Blut (1 cl genügt) dreimal in drei verschiedenen Nächten, wird ein Blutsband etabliert. Dieser Bund äußert sich in einem Gefühl ähnlich einer hörigen Liebe.

Der erste Schluck bewirkt noch keine positiven Gefühle gegenüber dem Blutgeber – alle Gefühle ihm gegenüber werden lediglich verstärkt, so dass der Blutgeber dem Gebundenen nicht mehr gleichgültig sein kann. Wer ein Blutsband erster Stufe eingeht, sollte sich also Gedanken darüber machen, welche Gefühle der Charakter dem Blutgeber entgegenbringt – der Charakter empfindet diese Gefühle jetzt verstärkt.

Ab dem zweiten Schluck baut sich die eigentliche Wirkung einer Hörigkeit auf.

Man ist sich fortwährend der Tatsache bewusst, dass es eine unfreiwillige (aber nicht vermeidbare) Suggestion ist. Die Auswirkungen sind verschiedener Natur:

- Der Blutsgebundene kann an niemand anderen mehr blutsgebunden werden
- Der Blutsgebundene wird dem Blutgeber kein Leid in Seele oder Person antun können (auch nicht mit anderen gegen ihn intrigieren)
- Sich gegen eine Beherrschung o.ä. zur Wehr zu setzen, die den Blutsgebundenen zwingen würde, gegen seinen Blutgeber vorzugehen, ist erheblich einfacher (nur die Hälfte der WP-Kosten)
- Der Blutgeber spürt, wenn der Blutsgebundene in Gefahr ist, oder verwundet wird.
- Gibt der Blutgeber dem Blutgebundenen Grund, sich gegen das Blutsband zu wehren, kann der Gebundene dies mit dem Einsatz von 1 WP pro Runde tun (z.B. in einem Akt der Selbstverteidigung)
- Der Blutgeber kann die Disziplin Beherrschung ohne Augenkontakt auf den Blutsgebundenen anwenden.

Das Brechen eines Blutsbandes ist normalerweise so gut wie unmöglich.

16. Diablerie

Diablerie heißt nicht nur, einem anderen Vampir sein gesamtes Blut auszusaugen, sondern ihm darüber hinaus in einem Akt der Willenskraft seine Seele zu entreißen. Dies führt zur sofortigen, vollkommenen und unwiderruflichen Vernichtung.

Um eine Diablerie zu vollenden, muss der Vampir 1 WP einsetzen. Wenn er diese nicht zur Verfügung hat, misslingt die Diablerie, und das Opfer ist nur vernichtet. Durch eine

Diablerie kann man seine Generation um eine Stufe senken, sofern die eigene Generation zuvor höher war. Manchmal kann man auch Disziplinen oder Erfahrungspunkte gewinnen. Doch die Seele eines anderen in sich aufzunehmen ist ein zweiseitiges Schwert und birgt auch eine direkte Gefahr für die Psyche des Diableristen...

17. Disziplinen

OK, hier ist das Kapitel auf das alle gewartet haben...

Vorabinformation zu Disziplinen mit denen einem Charakter bestimmte Handlungen aufgezwungen werden können:

Wer den Beherrschungs- oder Präsenzversuchen eines Charakters einmal am Abend widersteht, ist gegen den weiteren Einsatz dieser Disziplin durch den gleichen Charakter am gleichen Abend immun.

Ein Wort zu Outtime-Zetteln: Entgegen der normalen Live-Regeln wird im Outtimezettel (OTZ) für Disziplineneinsatz gewürfelt. Die entsprechend angewandten Attribute und Fähigkeiten sind im Folgenden in Klammern angegeben. Weitere Informationen zu OTZ gibt es im Zusatzregelwerk.

17.1 Auspex

Die Disziplin Auspex verleiht dem Anwender übernatürliche Sinne. Diese reichen von übernatürlicher Sinnesschärfe über das Lesen von Auren und Telepathie bis hin zur Astralprojektion.

Es ist Charakteren mit Auspex auch möglich, verdunkelte Charaktere zu sehen, wenn der eigene Auspex-Wert höher ist, als der Verdunkelungs-Wert des Verdunkelten. Wenn jedoch die Disziplinen der beiden gleich stark sind, z.B. Auspex 4 gegen Verdunkelung 4 eingesetzt wird, so nennt der Auspex-Benutzer kurz seinen Wahrnehmungswert und der Verdunkelte seinen Charismawert. Der jeweils höhere Wert "gewinnt" und ermöglicht so entweder dem Auspex-Nutzer den verdunkelten Charakter zu sehen, oder der Verdunkelte bleibt weiterhin ungesehen. Sollten sich die Charaktere auch hierin ebenbürtig sein, bleibt nichts weiter als das Werfen einer Münze oder ein schnelles Schnick-Schnack-Schnuck-Spiel (so sehr wir hiervon auch aus Stimmungsgründen gerne absehen würden). Zudem muss bedacht werden, dass beim Vergleich der Disziplinstärke immer vom Gesamtwert in Verdunkelung ausgegangen werden muss und nicht von der gerade angewandten Disziplinstufe. (z.B. hat ein Vampir mit einem Auspex-Wert von 4 keine Chance die "Maske der Tausend Gesichter" eines anderen zu durchschauen, wenn dieser einen Verdunkelungswert von 5 hat.). Zum Durchschauen einer Verdunkelung muss Auspex aktiv eingesetzt werden.

Es ist Charakteren mit Auspex ebenfalls möglich, die Illusionen der Ravnos (Schimären) auch als solche zu erkennen. Hierzu gelten analog die Regeln zum Durchschauen einer Verdunkelung.

o Geschärfte Sinne

Hiermit können alle 5 Sinne über das menschliche Maß hinaus gesteigert werden. Es ist

möglich, selektiv nur einen Sinn auf diese Weise zu verstärken. Wenn ein extremer, sensorischer Effekt im Rahmen des verstärkten Wahrnehmungsbereichs auftritt, fällt der jeweilige Sinn je nach Stärke und Einwirkung für eine Zeit aus: z.B. legt ein lauter Knall in einer Hörtrance das Gehör für einige Minuten lahm, ein Lichtblitz blendet die Augen u.ä..

oo Aura-Wahrnehmung

(OTZ: Wahrnehmung + Empathie)

Man ist in der Lage, die Aura seines Gegenüber zu lesen. Dazu darf das Ziel nicht weiter als 5 Meter entfernt sein und man darf nicht durch andere, starke Sinneseindrücke gestört werden.

Wahrnehmung	Erkenntnis
1	Art des Wesens (Mensch: normal, Vampir: blass, Werwolf: leuchtend)
2	bis zu 2 vorherrschende Gefühle
3	bis zu 3 vorherrschende Gefühle, Wahnsinn (wirbelnde Farben), Raserei (schnell wogende Farben – Aura von roter Färbung dominiert)
4	bis zu 4 vorherrschende Gefühle, Magie/ Aktiver Einsatz einer Disziplin (Funken in der Aura), Wahrer Glaube (goldene Flammen), Besessenheit durch Geister (Überlagerung bzw. Milchglaseffekt)
5	Unterscheidung zwischen Ghul und Mensch (sehr leichte Blässe) ; Feststellung von Beherrschung: 5 (leichter Schleier), Diablerie (dünne schwarze Fäden in der Aura)

In Anlehnung an das Grundregelwerk kann Auspex 2 nicht unbegrenzt pro Abend angewandt werden. Pro "Zielperson" ist die Zahl der Anwendungen abhängig von der Intelligenz des Auspexers beschränkt. Bei einer Intelligenz von 1 oder 2 kann Auspex nur jeweils einmal auf eine Zielperson angewandt werden. Bei einer Intelligenz von 3 und 4 zweimal, bei Intelligenz 5 dreimal.

Dabei erhält der Anwender jeweils ein "Standbild" der Aura, es ist also nicht möglich, jemanden während der Dauer eines Gesprächs zu beobachten. Außerdem muss sich der Anwender auf den Einsatz von Auspex konzentrieren, das ist während eines Gesprächs nur sehr eingeschränkt möglich.

Da nicht jeder die Regeln zu fremden Disziplinen kennt, teilen Auspexanwender dem Ziel bitte exakt mit, wie viel sie abhängig von ihrer Wahrnehmung tatsächlich in der Aura lesen können.

ooo Geistige Berührung

(OTZ: Wahrnehmung + Empathie)

Es ist möglich, durch Berührung eines Gegenstandes die psychischen Energien zu lesen, die Geschehnisse und erlebte Gefühle um ihn herum in ihm hinterlassen haben. Dazu müssen aber entweder sehr starke Eindrücke/Gefühle um ihn vorhanden gewesen sein oder die Eindrücke müssen sich mehrfach wiederholt haben.

Die Informationen erfragt man bei der SL (sofort von den Plänen benachrichtigen, damit die SL Zeit hat, Erkundigungen einzuziehen) und berührt den Gegenstand eine Minute (20 Runden), wobei man in eine leichte Trance fällt. Die erlebten Emotionen und ihre Auswirkungen sollten ausgespielt werden. Die Anzahl, Genauigkeit und Intensität der Bilder, die man sieht, hängt vom Wahrnehmungs-Wert ab (ein Bild/Eindruck pro Punkt).

oooo Telepathie

(OTZ: Intelligenz + Ausflüchte)

Mit dieser Fähigkeit kann man die Gedanken anderer lesen. Dazu muss sich der Anwender eine Runde intensiv konzentrieren.

Die Eröffnung einer geistigen Verbindung zu einem Vampir oder einem anderen übernatürlichen Wesen (dazu gehören auch Ghule) kostet den Anwender einen WP. Abhängig vom temporären Willenskraft-Wert des Zieles kann man mit Telepathie in verschiedenen tiefe Lagen des anderen Geistes eindringen:

Temporäre WP	Tiefe des Eindringens
7+	Was das Ziel zuletzt gesagt hat
6	Oberflächliche Gedanken im Zusammenhang mit dem zuletzt gesagten Satz
5	Allgemeine Ansichten und oberflächliche Überlegungen
4	Kurzfristige Vorhaben, Einschätzung eines Sachverhaltes
3	Persönliche Geheimnisse mit Bezug zur aktuellen Situation
2	Das gesamte primäre Bewußtsein und Gedächtnis
1	Tiefe Schichten, verborgene Geheimnisse und das Unterbewusstsein

Nachdem geklärt wurde wie tief der Anwender in die Gedanken des anderen Eindringen kann wird der Intelligenzwert des Anwenders herangezogen. Pro Punkt erhält der Anwender dann eine kurze Info bzgl. der Antworten, die er sucht. Im Zweifelsfall sollte sie SL zu Rate gezogen werden. Ein Opfer dieser Fähigkeit kann die Sondierung auch freiwillig zulassen und seinen Geist öffnen. Der Anwender muss dann keinen WP ausgeben, um in den Geist vorzudringen.

Es ist nicht möglich dieses geistige Sondieren zu entdecken, es sei denn, das Opfer würde bei seinem Gegenüber gleichzeitig die gleiche Fähigkeit einsetzen. Dann würden sie sich bemerken.

Mit dieser Stufe der Disziplin ist es auch möglich, jemandem kurze Botschaften geistig zu übermitteln. Öffnet der Empfänger seinen Geist und beherrscht diese Fähigkeit ebenfalls, ist eine telepathische Kommunikation möglich.

Das Ziel darf nur etwa fünf Meter vom Anwender entfernt und muss in Sichtweite sein. Die Fähigkeit kann bei Sterblichen ohne den Einsatz von WP angewendet werden.

ooooo Psychische Projektion

(OTZ: Wahrnehmung + Okkultismus)

Der Einsatz der psychischen Projektion kostet einen WP. Diese Fähigkeit erlaubt es, den Geist von seiner körperlichen Hülle zu lösen, und in der Astralebene zu bewegen. Man bleibt durch ein silbernes Astralband mit seinem Körper verbunden.

Der Körper fällt während der Projektion in einen starreähnlichen Zustand. An der Stelle, wo man eigentlich seinen Körper zurück lässt, legt man alle spielrelevanten Sachen, die der Charakter bei sich trägt und einen Zettel mit einer Beschreibung des Körpers ab.

Die Astralgestalt ist nackt und natürlich nicht materiell. Solange die Astralgestalt nicht sichtbar ist, benötigt man Auspex 5 um überhaupt eine Anwesenheit zu spüren (die Identität wird dabei nicht erkannt). Man kann in Astralgestalt die Disziplin Auspex einsetzen.

Es ist möglich für einen WP pro Minute als geisterhafte Gestalt sichtbar zu werden und dann auch zu sprechen.

Die Astralgestalt bewegt sich mit einer sehr hohen Geschwindigkeit (rund 1000 km/h) direkt zu einem vom Spieler gewünschten Ziel. Für jede Richtungsänderung oder andere

Zielpunkte muss ein weiterer Willenskraftpunkt ausgegeben werden. (Beispiel: Ein Charakter bewegt sich mit Auspex 5 für einen WP in das ihm bekannte Büro des Prinzen. Dort bleibt er an einer Stelle stehen und kann sich lediglich von dort aus umsehen. Möchte er einen anderen Raum betreten oder z.B. zum Schreibtisch gehen, muss er einen weiteren WP ausgeben.)

Eine Raserei, die während der Projektion ausgelöst und der nicht widerstanden wurde, zwingen die Astralgestalt sofort zurück in den Körper. Gegen Röttschreck ist der astral Projizierende immun. Ein Zusammentreffen mit anderen Wesen, die sich gerade auf der Astralebene befinden, ist zwar selten, aber möglich.

In solchen Fällen kann es zu einem astralen Kampf kommen, wobei das Attribut Körperkraft durch Wahrnehmung, Widerstandsfähigkeit durch Intelligenz ersetzt und Schaden von der Willenskraft abgezogen wird. Fällt die Willenskraft auf Null, wird der projizierte Geist sofort in seinen Körper zurückgeschleudert. Es gibt sogar Wesen, die die Silberschnur durchtrennen können.

17.2 Beherrschung

Beherrschung umfasst direkte Manipulationen des Geistes. Es handelt sich um Fähigkeiten der Hypnose, Gedankenkontrolle und direkten Kontrolle über das Handeln Anderer. Man muss direkten Blickkontakt mit seinem Opfer haben, um einen Beherrschungsversuch unternehmen zu können. Es kann generell nur jemand beherrscht werden, der in der Generation nicht näher an Kain ist als der Anwender selbst. Das Opfer kann WP in Höhe des Manipulationswertes des Anwenders ausgeben, um der Beherrschung widerstehen. Zum Resistieren muss man sich kurz abwenden und den Blickkontakt unterbrechen. Wehrt man sich erfolgreich gegen einen Beherrschungsversuch, ist man für den Rest des Abends immun gegen weitere Beherrschungen der betreffenden Person. Dabei dürfen die WP nicht unter 1 fallen.

Jemand, der gegen Beherrschung widersteht, bemerkt den Versuch immer. Mit der Disziplin Beherrschung (1-5) kann niemand gezwungen werden, sich selbst zu vernichten.

o Befehle für den müden Geist

(OTZ: Manipulation + Einschüchtern)

Man kann dem Opfer Kommandos geben, die es sofort befolgen muss. Das konkrete Kommando darf höchstens zwei Worte enthalten und sollte so eindeutig sein, dass das Opfer es ohne Missverständnisse befolgen kann. Es ist möglich, die Kommandowörter in einem Satz zu verbergen und zu betonen. Hierbei muss sich aber trotzdem der Sinngehalt der Kommandowörter aus sich selbst heraus ergeben. Erst sagt man den Befehl und dann seinen Manipulations-Wert (so dass das Opfer weiß, wogegen es sich wehren muss).

oo Hypnose

(OTZ: Manipulation + Führungsqualitäten)

Man verankert mit dieser Fähigkeit eine Anweisungskette im Unterbewusstsein seines Opfers. Es kann sich danach nicht bewusst an die Beherrschung erinnern. Es müssen eindeutige und konkrete Anweisungen über Handlungen sein, die das Opfer entweder sofort ausführen muss, oder zu einem späteren Zeitpunkt oder Ereignis, welches man genau definieren muss. Ein Opfer dieser Disziplin kann jeweils nur einen gültigen Befehl erhalten – ein weiterer Befehl hebt entweder den ersten auf (bei gleichen Beherrschungs- und Manipulationswerten der Anwender) oder er wirkt nicht (wenn der zweite Anwender niedrigere Werte hat als der erste).

Es ist im Normalfall nicht möglich, das Opfer zu zwingen, etwas gegen seine innerste

Natur zu tun. Die Intensität der Befehle richtet sich nach der Manipulation des Anwenders.

Diese Fähigkeit kann auch bei Verhören eingesetzt werden. Zu beachten ist jedoch, dass niemand hiermit gezwungen werden kann, direkt die Wahrheit zu sagen. Es ist einem Beherrschten noch immer möglich, Informationen einfach zurück zu halten. Er wird aber den Fragenden meist nicht direkt belügen können. Verhör-situationen stellen meist ein regelrechtes Duell der Spitzfindigkeiten zwischen dem Fragenden und dem Gefragten dar. Zur Förderung des Spiels sollte in einer solchen Situation nicht Outtime diskutiert werden. Die finale Klärung kann im Nachhinein durch die SL erfolgen. Daher sollte eine SL in solchen Situationen anwesend sein.

ooo Der vergessliche Geist

(OTZ: Intelligenz + Ausflüchte)

Hiermit zwingt man sein Opfer, wenn es sich nicht wehrt, für die Zeit der Gedächtnis-manipulation in eine kurze Trance, an die es sich später nicht erinnern kann. Während der Trance kann man Erinnerungen des Opfers entfernen oder verändern. Hierbei muss man sehr präzise die verschiedenen Erinnerungen, die man löscht oder verändert, beschreiben. Vor allem sollte man bei Veränderungen darauf achten, dass keine auffälligen Lücken entstehen.

Die Eingriffsmöglichkeiten richten sich nach der temporären WK des Zieles zum Zeitpunkt des Eingriffs:

Temporäre WK	Maximales Ausmaß des Eingriffs
7+	bis zu 5 min löschen / verändern
6	bis zu 1h löschen / bis zu 30min leicht verändern
5	bis zu 24h löschen / bis zu 1h verändern
4	bis zu 3 Monaten löschen / bis zu 24h verändern
3	bis zu 1 Jahr löschen / bis zu 1 Monat verändern
2	bis zu 10 Jahren löschen / bis zu 3 Monaten verändern
1	ein ganzes Leben löschen / bis zu 1 Jahr verändern

Um eine gelöschte oder veränderte Erinnerung wieder herzustellen, muss der Anwender mindestens einen gleich hohen Beherrschungswert sowie eine höhere Intelligenz als der Verursacher der Veränderung haben und einen WP-Punkt pro Versuch ausgeben. Selbsttherapien sind nicht möglich. Es ist aber jederzeit möglich, seine selbst vorgenommen Gedächtnisveränderungen wieder aufzuheben.

Es ist mit dieser Fähigkeit nicht möglich, Informationen aus den Gedächtnis des Opfers zu erhalten. Hierzu dient Auspex 4 oder ein geschicktes Fragen mit Beherrschung 2.

oooo Konditionierung

(OTZ: Charisma + Führungsqualitäten)

Hiermit kann man ein Ziel auf sich und seinen Willen konditionieren. Dazu muss man mit seinem Opfer mehrere Male sprechen, so dass man ihm seine Vorzüge und die Vorteile mit sich oder unter sich zu arbeiten schmackhaft macht (mindestens 15 min. pro Gespräch). Jedes mal muss man am Ende des Gespräches die eigentliche Beherrschung auf sein Opfer anwenden (welches natürlich widerstehen kann). Endgültig konditioniert hat man sein Opfer, wenn man es in einer Anzahl Nächten gleich der Selbstbeherrschung des Opfers beherrscht hat.

Wenn jemand konditioniert ist, braucht man nicht mehr anwesend zu sein, um ihn beherrschen zu können (er muss es nur hören können), er wird sich nicht mehr gegen die

Beherrschungen wehren und auch ansonsten fast alles tun, was man ihm sagt. Außerdem kann der Konditionierte, wenn ein anderer versucht ihn zu beherrschen, einen Punkt von dem gegnerischen Attribut zum widerstehen abziehen.

Der Nachteil von Konditionierten ist, dass ihnen jede Form von Eigeninitiative abhanden kommt (sie reagieren ähnlich wie Roboter) und sie neigen dazu, Anweisungen wörtlich auszuführen.

Um eine Konditionierung zu brechen, muss der Anwender mindestens einen gleich hohen Beherrschungswert sowie einen höheren Charisma als der Verursacher der Veränderung haben und einen WP-Punkt pro Versuch ausgeben. Selbsttherapien sind nicht möglich.

ooooo Besessenheit

(OTZ: Charisma + Einschüchtern)

Man kann den Geist eines Sterblichen (auch Ghule) besetzen und seinen Körper benutzen. Für jede Runde, die man seinem Opfer in die Augen schaut (nachdem man den Beherrschungsakt erfolgreich getätigt hat) verliert es 1 WP. Sinkt die Willenskraft des Opfers auf Null besitzt man die Kontrolle über den Körper (der eigene bleibt in Starre zurück). An der Stelle, wo man seinen Körper zurück lässt, legt man einen Zettel mit einer Beschreibung seines Körpers, bis man durch Berührung wieder in ihn zurückkehrt.

Welche Disziplinen man im Körper des Menschen benutzen kann, ergibt sich aus dem Charisma des Anwenders. Die gesellschaftlichen und geistigen Attribute bleiben erhalten, die körperlichen Attribute entsprechen denen des Opfers.

Die Aura des Zieles bleibt sterblich, allerdings zeigt sie die Gefühle des Anwenders (Auspex 2: mit Wahrnehmung: 5 kann man aber die Beherrschung nachweisen).

Wenn der menschliche Körper stirbt, kehrt man automatisch in seinen Körper zurück und verliert dabei 5 WP.

Möglicher Disziplineinsatz:

Charisma	Disziplinen
3	Auspex, Tierhaftigkeit
4	Präsenz
5	Beherrschung, Irrsinn
6	Verdunkelung

17.3 Geschwindigkeit

Der Einsatz von Geschwindigkeit kostet pro Runde 1 BP. Der Anwender erhält im Kampfgeschehen dafür zusätzliche Angriffe, also mehrfache Treffer, die einzeln absorbiert werden müssen.

Außerdem erhält man für die gesamte Runde einen Bonus auf seine Schadensabsorption (was das effektivere Ausweichen simuliert) – dieser Bonus zählt auch gegen schweren Schaden.

Geschwindigkeit	Effekt	Absorptionsbonus
1	„Fair Escape“	+1
2	2 Treffer in einer Runde	+1
3	2 Treffer in einer Runde	+2
4	3 Treffer in einer Runde	+2

5	3 Treffer in einer Runde	+3
---	--------------------------	----

„Fair Escape“ (Sichere Flucht) ist die Fähigkeit, sich aus einem Kampf automatisch zurückzuziehen. Wenn der Anwender eine höhere Geschwindigkeitsstufe hat als seine Gegner, und ihm ein ausreichender Fluchtweg offen steht, kann er sich einem Kampf entziehen. Dies muß laut angesagt werden.

Geschwindigkeit wird außerhalb des Kampfes durch Zeitlupenbewegung der Nicht-Beschleunigten dargestellt. Kämpfe werden normal abgewickelt, alle Teilnehmer bewegen sich mit normaler Geschwindigkeit. Die mehrfache Trefferzahl stellt eine erhöhte Angriffsgeschwindigkeit dar, der erhöhte Absorptionswert die Fähigkeit, schneller auszuweichen.

Beim Live-Rollenspiel stellen sich bei Geschwindigkeit oft folgende Fragen?
Wann ist denn nun eine „Runde“ zu Ende?
Wann soll ich denn nun den nächsten BP ausgeben?
Wie soll ich denn bei all diesen Regeln meinen Blutpool im Auge behalten?

Daher haben wir uns für folgende vereinfachenden Regeln entschieden:

Außerhalb des Kampfes wird Geschwindigkeit aktiviert, in dem der Spieler laut „Geschwindigkeit“ oder „Celerity“ gefolgt von der angewendeten Stufe ruft. Die anderen Spieler haben sich dann entsprechend zu verhalten. Pro Blutpunkt wirkt diese Anwendung etwa 5 Intime-Sekunden. Der Spieler kann Outtime mit einem Blutpunkt einen 5 Sekunden x Stufe langen Dauerlauf einlegen.

Im Kampf gilt Geschwindigkeit auch als aktiviert, wenn der Anwender einfach einen Mehrfachtreffer ansagt. In diesem Moment gilt der erste Blutpunkt als verbraucht. Jeder Mehrfachtreffer kostet einen BP. Der Verteidigungsbonus ist von der Aktivierung von „Geschwindigkeit“ bis zum Ende des Kampfes aktiv, ohne dass weitere BP ausgegeben werden müssen.

17.4 Gestaltwandel

o Glanz der roten Augen

Durch diese Fähigkeit kann man selbst im tiefsten Dunkel sehen. Die Augen leuchten hierbei rot. Es dauert eine Runde, diese Fähigkeit zu aktivieren. Ein Spieler der diese Fähigkeit anwendet, sollte eine kleine Taschenlampe verwenden, um in der Dunkelheit sehen zu können.

oo Wolfsklauen

Der Charakter ist in der Lage, durch Einsatz von 1 BP, lange Klauen an allen Fingern wachsen zu lassen. Diese Klauen verursachen Schadensbonus +1 schweren Schaden. INPLAY werden die Klauen durch entsprechende Handschuhe o.ä. dargestellt. Die Zeit, die es dauert, sich die Krallen anzulegen ist die Zeit, die INPLAY benötigt wird, um die Klauen wachsen zu lassen (mindestens aber eine Runde).

ooo Verschmelzung mit der Erde

Wenn man 1 BP ausgibt, kann man im Erdboden versinken und mit der Erde verschmelzen. Dazu muss man direkt auf Erde/Sand stehen und man sagt laut „Ich verschmelze mit der Erde“. Während dieser Worte darf vom Anwender nicht mehr zugeschlagen werden. (Danach sollte man gut sichtbar OUTPLAY gehen).

Ein simples Ausgraben des Versunkenen ist nicht möglich, da der Vampir mit der ihn umgebenden Erde in beträchtlicher Tiefe verschmilzt.

oooo Schatten des Tiers

Der Charakter kann sich in eine Fledermaus oder einen Wolf verwandeln. Die Verwandlung dauert drei Runden und kostet 1 BP. Danach kann man auf alle Vorzüge der Tierform zurückgreifen (z.B. gesteigerter Geruchssinn beim Wolf). Die Tiere sind nicht von normalen Tieren zu unterscheiden (haben aber eine kainitische Aura). Es können allerdings auch keine Disziplinen genutzt werden (abgesehen von Seelenstärke, Stärke, Geschwindigkeit, Tierhaftigkeit und Gestaltwandel).

Wenn man in dieser Gestalt auf einem Treffen ist, sollte man gelbes Band tragen und sichergehen, dass die Mitspieler über die entsprechende Form Bescheid wissen.

Mitglieder des Clans Gangrel können sich alternative Tierformen aussuchen, jeweils eine Flug und eine Kampfform. Beide Gestalten sollten jedoch in angemessener Weise mit dem Vampirmythos assoziiert werden können.

ooooo Nebelgestalt

Der Anwender kann seinen Körper in einen Nebeldunst verwandeln. Dieser behält seinen totalen Zusammenhalt, kann aber beliebig geformt oder verdünnt werden, so dass man z.B. auch durch Schlüssellocher fließen kann. Man kann sich mit Gehgeschwindigkeit fortbewegen und ist immun gegen körperliche Angriffe, nicht aber gegen Feuer und Sonnenlicht. Der Verwandlungsprozess dauert drei Runden und kostet 1 BP.

Starker Wind treibt den Nebel weg – wenn der Charakter nicht wenigstens einen Kraftaktwert von 5 hat, kann er weg geweht werden.

17.5 Präsenz

Präsenz ist eine Disziplin zur subtileren Beeinflussung der Gefühle des Opfers, kann aber auch durchaus offensichtliche Ausprägungen haben.

Das Opfer von Präsenz wird den Einsatz dieser Disziplin nicht so leicht bemerken, da sie subtiler ist als Beherrschung. Es wird sich wahrscheinlich wundern, warum sich seine Gefühle für das Gegenüber so schnell verändern. Sollte ihm dies auffallen muss es die WP ausgeben und sich aus dem Bereich der Präsenz entfernen. Fortan ist der betreffende Charakter für den Rest des Abends immun gegen weitere Präsenzversuche des anderen (Ausnahme Majestät).

o Ehrfurcht (Resistenz = 1 WP)

(OTZ: Charisma + Ausdruck)

Durch Ehrfurcht wird die Ausstrahlung des Anwenders stark verstärkt, so dass die Aufmerksamkeit des Gegenüber/der Zuschauer auf ihn gelenkt wird. Ziele, die der Ehrfurcht unterliegen, werden ihre Aufmerksamkeit auf den Anwender konzentrieren und keine aktiven oder aggressiven Handlungen unternehmen. Außerdem werden Ziele leichter überrascht sein. Sie gelten als abgelenkt, sind aber nicht gelähmt. Diese Faszination kann durch den Einsatz eines WP jederzeit vollständig gebrochen werden.

Ein Angriff auf den Anwender oder das Ziel beendet die Ehrfurcht sofort. Die Ehrfurcht hält, solange der Anwender dies wünscht, längstens jedoch eine Szene. Diese Fähigkeit

wirkt auch auf Vampire und auf mehrere Ziele (den Kreis der Zuschauer/Zuhörer). Sterbliche können durch diese Kraft dazu gebracht werden, ihrem Gegenüber freundlicher gesonnen zu sein.

Die Anzahl beeinflusster Personen ist abhängig vom Charisma des Anwenders:

Charisma	Anzahl Personen
1	1 Person
2	2 Personen
3	6 Personen
4	20 Personen
5	Alle im Raum anwesenden Personen

oo Blick der Furcht (Resistenz = Charisma - 1 in WP)

(OTZ: Charisma + Einschüchtern)

Der Anwender ist in der Lage, durch Entblößen der Fangzähne und wildes Anfauchen, Angst in seinem Opfer zu erwecken. Sterbliche werden panisch vor dem Anwender fliehen bis sie in Sicherheit sind. Auch Kainskinder werden bis zur nächsten Wand oder einem anderen Hindernis zurückweichen.

Um gegen diesem Effekt zu widerstehen, muss man WP einsetzen:

Widerstehen gegen Präsenz 2 kostet Charisma des Anwenders - 1 in WP. Dabei können die Kosten nicht unter 1 sinken, resistieren kostet also immer mindestens 1 WP.

Selbst wenn man dieser Fähigkeit widersteht, wird man in einer eventuellen Angriffsbewegung gestoppt und kurz innehalten (d.h. diese Runde nicht mehr angreifen).

ooo Entzücken (Resistenz = Charisma in WP)

(OTZ: Charisma + Empathie, bei Nosferatu abhängig von der Verdunklung – unverdunkelt Charisma = 0)

Nachdem man mit jemanden eine Zeit lang geredet hat (Richtwert 15 Minuten – hier sei an die Vernunft und Fairness der Spieler appelliert – zur Not SL fragen), kann man in ihm Gefühle der Liebe bzw. inniger Zuneigung entfachen. Das Gespräch sollte beiderseitig „positiv“ sein, zum Beispiel Flirt, Lob, Schmeicheleien. Das Opfer wird bemüht sein, dem Anwender zu gefallen und ihn glücklich zu machen. Dabei bleibt es aber seiner Natur treu und neigt nicht zu untypischer Selbstgefährdung.

Das Opfer wird versuchen, dem Anwender jeden Wunsch von den Augen abzulesen. Mögliche Handlungen: Das Blut des Anwenders trinken, ein gegenseitiges Blutsband eingehen, teure Geschenke machen, einen Mord für den Anwender begehen, jemandem einen geheimen Wunsch/ein Geheimnis offenbaren.

Es gibt Dinge, die auch unter Präsenz 3 normalerweise nicht getan werden: Ein vollständiges Blutsband eingehen, es sei denn, es wäre gegenseitig. Jemandem die gesamte wirtschaftliche Existenz überschreiben. Selbstmord begehen.

Das Opfer ist vom Anwender geradezu besessen und wird auch ungefragt alles tun, um dem Anwender zu gefallen (nicht unbedingt so, wie es der Anwender gewünscht hätte). Es wird ständig um Aufmerksamkeit und Zuwendung betteln (je nach Stärke der Persönlichkeit).

Das Opfer hat die Möglichkeit, sich gegen die aufkommenden Gefühle mit WP in Höhe

des Charismas des Anwenders zu wehren.

Die Dauer des Effektes richtet sich nach dem Charisma des Anwenders:

Charisma	Wirkungsdauer
1	1 Szene
2	1 Abend
3	1 Nacht und 1 Tag
4	1 Woche
5	1 Monat

Endet der Effekt, schlägt die Wirkung ins Negative um. Es ist möglich, Präsenz 3 durch eine erneute Anwendung „aufzufrischen“, bevor die Wirkung nachlässt. Die Dauer der Präsenz kann nicht absichtlich verkürzt werden.

oooo Herbeirufen (Resistenz = Charisma in WP)

(OTZ: Charisma + Ausflüchte)

Jemanden, den man schon mindestens einmal persönlich getroffen hat, kann man mit Hilfe dieser Disziplin zu sich rufen. Die Eile des Kommens nach Empfang des Impulses richtet sich allgemein nach dem Charisma des Anwenders.

Das übermächtige Bedürfnis zu kommen, lässt nicht zu, dass der Betroffene Bemühungen unternimmt, um sich von anderen aufhalten zu lassen. Er wird von sich aus alle notwendigen Schritte unternehmen, um dem Ruf zu folgen. Natürlich kann er andere bitten, ihn zu begleiten (aber nicht, wenn zu befürchten ist, dass sie ihn davon abhalten, zu gehen).

Das Opfer ist in der Lage, sich gegen diesen Drang zu wehren, indem es sofort, nachdem der Ruf sein Ziel erreicht hat, WP in Höhe des Charismas des Anwenders ausgibt. Dies macht es für die laufende Nacht gegen alle Herbeirufungen immun (auch die von anderen Charakteren). Diese Zeit kann es dann nutzen, um Vorkehrungen für den Fall zu treffen, dass der Ruf in der nächsten Nacht wiederholt wird.

Ein späteres Herbeirufen von jemand anderem kann ein vorhergehendes „überlagern“, wenn das Charisma des späteren Anwenders das des ersten Anwenders übersteigt. Das alte Herbeirufen wird dadurch beendet. Verfügen beide Rufenden über ein gleich hohes Charisma bleibt hier nur ein Münzwurf oder ein kurzes "Schnick-Schnack-Schnuck-Spiel".

ooooo Majestät (Resistenz = Charisma in WP)

(OTZ: Charisma + Einschüchtern)

Majestät verstärkt die Faszination der Ausstrahlung des Anwenders in kaum vorstellbare Höhen. Alle, die den Anwender sehen können, werden von kaum kontrollierbarer Ehrfurcht, Respekt und Bewunderung ergriffen.

Für jede Handlung, die sich gegen diesen Drang stellt, muss der Betroffene einen WP ausgeben. Wenn er den Anwender gar angreifen oder irgendeine Disziplin gegen ihn einsetzen will, muss er WP in Höhe des Charismas des Anwenders pro Runde ausgeben.

17.6 Seelenstärke

Jeder Punkt Seelenstärke erhöht den Schadensabsorptionswert um einen Punkt. Seelenstärke wirkt auch gegen schweren Schaden.

17.7 Stärke

Jeder Punkt Stärke erhöht den Schadensbonus um einen Punkt und den Kraftaktwert um 2. Stärke kann willentlich zurückgehalten werden, um weniger Schaden anzurichten.

17.8 Tierhaftigkeit

Tierhaftigkeit umfasst die Fähigkeit, mit Tieren zu kommunizieren und sie zu beeinflussen. Die Disziplin gewährt jedoch auch ein tieferes Verständnis für das Tier, das im Inneren eines jeden Kainskindes lauert. Stufen dieser Disziplin, für die Augenkontakt notwendig ist, wirken nur auf Wirbeltiere.

o Süßes Flüstern

Der Vampir, der diese Fähigkeit beherrscht, kann in eine Form von empathischem Kontakt mit einem Tier treten. Dazu muss er dem Tier kurz in die Augen schauen und so eine mentale Verbindung herstellen.

Das Tier kann, wenn es gewillt ist, dann auf seiner beschränkten Ebene mit dem Vampir kommunizieren. Es besteht auch die Möglichkeit, dem Tier leichte Aufträge zu erteilen (OTZ: Manipulation + Tierkunde). Viele dieser Aktionen werden nur OUTPLAY durchführbar sein, deshalb sollte die SL hier hilfreich zur Seite stehen. Es sollte hierbei immer bedacht werden, dass der Intellekt der Tiere je nach Gattung sehr beschränkt sein kann.

oo Der Lockruf

(OTZ: Charisma + Überleben)

Durch einen tierischen Lockruf ist es möglich, ein bestimmtes Tier oder eine bestimmte Spezies zu sich zu rufen. Dazu muss der Vampir alleine und in einer Gegend sein, in der diese Spezies überhaupt anzutreffen ist. Es erscheint ein Tier dieser Spezies pro Punkt Charisma des Anwenders. Bei besonders kleinen Tieren können auch mehrere erscheinen (SL-Entscheid). Mit diesen Tieren kann dann einzeln mit Hilfe von Tierhaftigkeit: 1 kommuniziert werden. Auch hier ist die Hilfe der SL erforderlich.

Außerdem ermöglicht diese Fähigkeit durch den Einsatz von 1 WP das ‚Einstimmen‘ auf das Tier eines Vampirs. Nach kurzem Blickkontakt hat man dann die Möglichkeit, abzuschätzen, ob jemand kurz vor einer Raserei bzw. einem Rötschreck steht, wie aktiv das Tier im Ziel gerade ist und wie stark das Tier insgesamt im Ziel ist. Der betroffene Spieler muss dem Anwender Auskunft darüber geben.

ooo Lied der Ruhe

(OTZ: Manipulation + Einschüchtern/Empathie)

Man kann einem Lebewesen die innere Wildheit entziehen. Dazu muss man sein Opfer berühren und es mit seiner Stimme beruhigen (dies muss 30 Sekunden aufrecht erhalten werden, auch wenn die Wirkung sofort einsetzt).

Das Opfer wird dementsprechend sofort passiv, apathisch und gleichgültig und kann seine Willenskraft nicht mehr einsetzen oder Angriffe durchführen. Wird der Beruhigungsakt des Anwenders unterbrochen, wird die Wirkung dieser Fähigkeit wieder aufgehoben. Die Wirkungsdauer hängt vom Manipulationswert des Anwenders ab.

Bei Vampiren bewirkt Fähigkeit alternativ, dass das Ziel aus einer Raserei bzw. aus einem Röttschreck geholt werden kann (Dauer der Wirkung entfällt hier). Dies funktioniert auch, um eine unmittelbar drohende Raserei (bzw. Röttschreck) abzuwenden.

Manipulation	Dauer der Wirkung
1	5 Runden
2	10 Runden
3	15 Minuten
4	1 Szene
5	1 Nacht

oooo Geteilter Geist

(OTZ: Manipulation + Tierkunde)

Mit dieser Fähigkeit kann man seinen Geist in den Körper eines Tiers versetzen und es kontrollieren. Hierzu muss man ihm kurz in die Augen gesehen haben. Um diese Fähigkeit zu verdeutlichen, benutzt man ein gelbes Band und teilt den Mitspielern gegebenenfalls die wahre Gestalt des Charakters mit.

An der Stelle, wo man eigentlich seinen Körper in einem starreähnlichen Zustand zurück lässt, legt man alle spielrelevanten Sachen ab, die der Charakter bei sich trägt, sowie einen Zettel mit einer Beschreibung des Körpers.

Um wieder in den Körper zurückzukehren, muss das Tier diesen berühren, d.h. solange es nicht zurückkommt, ist man im Körper des Tieres gefangen.

Wenn das Tier getötet wird, kehrt man automatisch in seinen Körper zurück. Hierdurch verliert man 5 WP.

Die Manipulation des Anwenders ist ein Maß für die Intensität der Kontrolle über das Tier. Folgende Disziplinen können in Abhängigkeit vom Manipulationswert des Anwenders eingesetzt werden:

Manipulation	anwendbare Disziplinen
1	keine
2	Auspex
3	+ Präsenz
4	+ Beherrschung
5	+ Thaumaturgie

Natürlich ist man auch in dieser Form anfällig für Rasereien und Röttschreck (und darf mit WP dagegen resistieren).

oooo Austreibung des Tieres (Resistenz = Manipuation in WP)

(OTZ: Manipulation + Selbstbeherrschung)

Man kann mit dieser Fähigkeit sein Tier auf jemand anders übertragen, um z.B. einer Raserei zu entgehen. Dazu muss das Ziel sich im gleichen Raum (bzw. Sichtweite) befinden und man muss laut die Raserei ansagen. Die Wirkung tritt sofort ein.

Wenn man selbst kurz vor einer Raserei steht, kostet die Anwendung dieser Disziplin nichts, ansonsten kostet die Übertragung 3 WP. Das Opfer kann sich durch den Einsatz von WP in Höhe des Manipulationswerts des Anwenders gegen die Übertragung wehren. Wehrt es sich nicht, wird es von den Instinkten des Anwenders beeinflusst (was bedeutet,

dass es sofort in Raserei fällt). Widersteht das Ziel, geht dagegen der Anwender automatisch in Raserei.

Während das fremde Tier aktiv ist, sind die Kosten zur Resistenz gegen Raserei und Röttschreck um einen WP erhöht. Diese Fähigkeit kann von einer Person nur einmal pro Nacht auf das gleiche Ziel angewandt werden.

Ohne sein Tier kann man keine WP einsetzen und wird im Laufe einer Nacht immer lethargischer und passiver. Um das eigene Tier zurück zu holen, muss man entweder das Ziel töten oder berühren (Körperkontakt). Außerdem kann man durch Akte, die gegen die eigene Menschlichkeit verstoßen, versuchen, das Tier zurück zu „locken“.

17.9 Verdunkelung

Jemand, der Verdunkelung einsetzt, verschwindet zwar aus der Sicht des anderen, wird aber nicht unsichtbar im physikalischen Sinne. Statt dessen sendet der Anwender gewissermaßen ein Signal von seinem Körper aus, welches jedes andere Lebewesen dazu bringt, ihn zu ignorieren und nicht wahrzunehmen (gilt auch für Kameras, Spiegelbilder etc. - solange die Verdunkelung selbst aktiv ist).

Verdunkelungen sind keine Illusionen, sondern mentale Manipulationen im Unterbewusstsein von Zielen. Tiere spüren (und fürchten) die Anwesenheit des Vampirs dennoch. In Ausnahmefällen wirkt Verdunkelung auch nicht bzw. anders bei Kindern, Wahren Gläubigen etc.

Die angewandte Verdunkelungsstufe muss mit der Hand (oder am weißen Band) angezeigt werden. Aggressive Handlungen beenden die Verdunkelung schon zu Beginn der Handlung bzw. eines Angriffs. Um eine Verdunkelung während eines Kampfes wieder zu aktivieren, muss man sich eine Runde konzentrieren (darf also nicht selbst angreifen oder etwas anderes tun) und etwaige Angriffe hinnehmen.

o Schattenmantel

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

oo Unsichtbare Gegenwart

Mit dieser Fähigkeit kann man sich auch im verdunkelten Zustand bewegen, ohne dass man beachtet wird. Dazu muss man sich aber absolut unauffällig verhalten, d.h. keine Geräusche machen, nicht zu nah an andere herangehen oder hastige Bewegungen vollführen (rennen) (OTZ: Intelligenz + Heimlichkeit).

Man kann auch keine Gegenstände, die nicht bereits verdunkelt waren (also am Körper getragen wurden) manipulieren, ohne dass die Verdunkelung sofort endet. Folglich kann man z.B. keine Türen oder Fenster öffnen. Geräusche beenden die Verdunkelung sofort.

(OTZ: Betrachter können Intelligenz + Aufmerksamkeit würfeln, um die Verdunkelung zu durchschauen.)

ooo Maske der Tausend Gesichter

(OTZ: Manipulation + Ausdruck)

Mittels dieser Fähigkeit kann der Anwender sein Aussehen soweit verändern, dass er nicht mehr erkannt werden kann. Statt dessen gaukelt das Unterbewusstsein eines Betrachters ihm eine völlig harmlose und unauffällige Person vor, die nicht beachtenswert ist.

Man kann mit dieser Fähigkeit bestimmte Personengruppen simulieren (z.B. einen Polizisten, eine Thekenbedienung oder einen Reporter), aber keine bestimmten, existierenden Identitäten (z.B. keine gespielten Charaktere).

Es ist allerdings möglich, immer wieder dieselbe fiktive Gestalt anzunehmen (Nosferatu tun dies häufig). Typisch für all diese Gestalten ist, dass sich Ziele hinterher nur sehr vage an das genaue Aussehen des verdunkelten Anwenders erinnern können, und Schwierigkeiten haben, genaue Beschreibungen von der Gestalt zu geben.

oooo Verschwinden vor dem geistigen Auge

(OTZ: Charisma + Heimlichkeit)

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

Diese Stufe ermöglicht es, direkt vor den Augen von Personen zu verschwinden. Solche Personen werden sich hinterher nur noch vage an die Anwesenheit des Anwenders erinnern (d.h., sie wissen, dass jemand war da, aber nicht genau wer das war).

Wenn der Anwender auf diese Weise direkt vor jemandem verschwindet, besteht sogar die Möglichkeit, dass der Beobachter völlig vergisst, dass er überhaupt jemanden gesehen hat. Dies ist immer dann der Fall, wenn die temporäre Willenskraft des Opfers unter dem Charisma-Wert des Anwenders liegt.

ooooo Schutzmantel für die Versammelten

Mit dieser Fähigkeit lassen sich andere Wesen mit verdunkeln. Hierbei müssen alle, die verdunkelt werden, in der direkten Nähe des Benutzers (max. 2 m Radius) stehen und die Verdunkelung anzeigen. Der Anwender kann maximal eine Anzahl Personen gleich seines Charismas verdunkeln. Ansonsten gelten für diese Fähigkeit dieselben Regeln wie für Verdunkelung 4.