

Vampire

The Masquerade

Die Autoren möchten an dieser Stelle dem White Wolf Game Studio und seinen Autoren für die Welten danken, die sie in ihren Regelwerken und dazugehörigen Publikationen erschaffen haben und die mit ihrer Kreativität dieses Spiel erst ermöglicht haben.

Da dieses Regelwerk nur eine Live-Ergänzung der oben genannten Werke ist und allein schon von seinem Umfang her nicht in der Lage ist, die dort gebotenen Informationen zu ersetzen, empfehlen wir dringlichst den gezielten Erwerb selbiger, um den erforderlichen Überblick für die eigene Rolle zu erhalten.

Auch hat es nicht den Anspruch, anstelle des offiziellen Live-Systems „Laws of the Night“ zu treten, sondern ist vielmehr als ein Vorschlag für eine direktere Live-Umsetzung gemeint.

Dieses Regelwerk darf unter keinen Umständen im Rahmen gewerblicher Tätigkeit vertrieben und nur im Zusammenhang von unkommerziellen Vereinen oder privaten Veranstaltungen genutzt werden.

Selbstredend ist die Erwähnung oder Benutzung von Namen, Begriffen oder Termini, auf die in irgendeiner Art und Weise wie auch immer geartete Rechte geltend gemacht werden, auf keinen Fall als Verletzung oder Angriff selbiger gemeint.

Live - Regelwerk

2nd Edition

Einleitung

Vampire-Live

Vampire-Live ist eine Mischung aus Improvisationstheater und einem Fantasy-Rollenspiel. Es ist die Live-Umsetzung des Tabletop-Spiels „Vampire - The Masquerade“ von White Wolf (WW hat in den englischen Regelwerken die Angewohnheit, allgemeine Beschreibungen in weiblicher Form darzustellen, ein Ansatz, der in der patriarchalischen deutschen Sprache leider zum Scheitern verurteilt ist. Die generell benutzte männliche Form mußten wir leider wählen, um den Stil des Textes nicht über Gebühr zu strapazieren und stellt keine Diskriminierung unsererseits dar).

In diesem Spiel geht es darum, über einen längeren Zeitraum in die Rolle [Character] eines fiktiven Vampirs in einer an die reale Welt angelehnte fiktive Welt zu schlüpfen und diesen glaubhaft zu verkörpern. Schwerpunkt des Spiels bildet die Dynamik der Interaktion zwischen verschiedenen Vampiren, die in dieser fiktiven Welt eine Form von Untergrundgesellschaft, verborgen vor den Augen der Menschheit, gegründet haben. Diese fiktive Welt, in der Vampire eine wichtige Rolle hinter den Kulissen der menschlichen Gesellschaft spielen, ist darauf angelegt, sich permanent mit der realen Welt weiterzuentwickeln. D.h., daß fast alle Geschehnisse der realen Welt auch im Spiel passieren und der vampirische Character des Spielers sich auch permanent in dieser Fiktion bewegt. Da diese fiktive Welt auch von Werwölfen, Geisterwesen oder anderen übernatürlichen Kreaturen beeinflusst wird, wird sie „World of Darkness“ genannt. Dem Spieler steht es nun frei, zu welchem Zeitpunkt er den Character live übernimmt, d.h. selbst ausspielt, was dieser tut, oder ob er nur fiktiv, also erzählerisch, festlegt, wie sein Character sich die Zeit vertreibt. Alle Aktionen des Characters, die

wichtig für seine Existenz sind und alle Interaktionen mit den Characteren anderer Spieler müssen live ausgespielt werden. Wie in vielen Rollenspielen gibt es kein festes, vorgegebenes Ziel. Das einzige Ziel ist es, mit seiner Rolle und denen der anderen Spaß zu haben. Natürlich wird dies in erster Linie dadurch erreicht, daß sich die Charactere der Spieler eigene Ziele schaffen. Grundsätzlich gilt: Wieviel du vom Spiel hast hängt davon ab, wieviel du ins Spiel einbringst!

Einstieg ins Spiel

Jeder Neueinsteiger muß sich bei der Spielleitung anmelden. In einem Gespräch wird dem Neuling geholfen eine passende Rolle zu finden. Die Spielleitung ist die einzige Instanz, die Charakterbögen für neue Spieler ausgibt. Ein Neueinsteiger muß mindestens 18 Jahre alt sein, ein Haftungsausschluß reicht nicht aus.

Die Rolle:

Die Rolle, die du spielen willst, sollte im Rahmen dessen liegen, was du auch über längere Zeit spielen kannst. Mach dir Gedanken über den Hintergrund und die Motivation deiner Figur.

Denk daran: Deine Spielfigur wird für viele Spielabende dein neues Selbst sein, also wähle mit Bedacht. Es ist nur in Ausnahmefällen gestattet, daß jemand mehrere Rollen gleichzeitig spielt.

Regeln im Spiel:

Die Handlungen im Spiel werden aufgeteilt in „Off-Play“ und „In-Play“. Der Spieler befindet sich In-Play, wenn alle seine Handlungen die des Characters sind. D.h. daß alles, was er tut, von den anderen Characteren wahrgenommen wird und verwendet werden darf. Off-Play nennt sich der Zustand, in dem der Spieler ist, wenn seine Handlungen nicht die des Characters sind, d.h. die anwesenden Charactere nehmen diese Handlungen auch nicht wahr. Dies sollte nur der

Fall sein, wenn der Spieler gerade regeltechnische Dinge klärt, wie z.B. wenn er über die Fähigkeit des Gedankenlesens verfügt, jemanden nach seinen Gedanken fragt und dieser ihm antwortet. Dieser Austausch, der im Spiel eine Fähigkeit simuliert, die der Spieler in Wirklichkeit nicht hat, kann ja eigentlich nicht von einem Beobachter wahrgenommen werden, da er sich In-Play ja auf rein geistiger Ebene abgespielt hat. D.h. In-Play hat kein Character mitbekommen, daß die Spieler sich (Off-Play) unterhalten haben. Für die Darstellung eines solchen Off-Play-Austauschs gibt es eine Reihe von speziellen Zeichen, um einem Beobachter den Off-Play-Status anzuzeigen. Wenn es kein spezielles Zeichen gibt, wird ein Off-Play-Zustand mit dem Break-Zeichen, das z.B. beim Eishockey vorkommt, angezeigt; eine ausgestreckte Handfläche liegt auf den Fingerspitzen der anderen ausgestreckten Handfläche und bildet ein T. Unklarheiten und Streitigkeiten auf Off-Play-Ebene werden notfalls von der Spielleitung (SL) entschieden.

Grundwissen

Die folgenden Unterpunkte können als das Allgemeinwissen angesehen werden, über das ein Vampir verfügen müßte, der von seinem Erschaffer sorgfältig in die Vampirgesellschaft eingewiesen wurde.

Der Vampir

Der Kuss

Dem Menschen wird sein eigenes Blut bis auf den letzten Tropfen entnommen. Kurz bevor der endgültige Tod eintritt, muß der Vampir dann seinem Opfer etwas von seinem eigenen Blut zu trinken geben. Vampirblut verliert, nachdem es den Körper verlassen hat, beim nächsten Sonnenaufgang seine Macht, einen Vampir zu erschaffen. In der darauffolgenden Zeit stirbt der menschliche Körper in einem äußerst schmerzhaften und erschreckend bewußten

Prozeß, der mindestens eine bis zehn Minuten dauert: Der neu geschaffene Vampir erwacht. Die Zeit nach dem Erwachen ist sehr verwirrend und beängstigend, da ein Vampir eine vollkommen andere Wahrnehmung hat, erst lernen muß, bewußt seine Atmung zu nutzen, um zu sprechen oder zu riechen, Emotionen neu und anders empfindet und vor allem sein ganzes Sein von diesem entsetzlich reißenden Sehnen erfüllt ist, daß sich als die Gier nach Blut herausstellen wird. Alle körperfremden Stoffe, wie Nahrung, werden in den folgenden Tagen durch den Körper ausgeschieden, was beim Erwachen alles andere als angenehm ist. Was bleibt, auch Prothesen, Narben oder Behaarung, wird für ewig unverändert bleiben. Manche von den speziellen Fähigkeiten, die einem neuen Vampir mit dem Blut „vererbt“ werden, zeigen sich sofort, andere muß er erst entdecken, oder sogar beigebracht bekommen. Der Erschaffer wird generell „Sire“, der Erschaffene „Childe“ oder „Kind“ genannt.

Physische Veraenderungen

- Lange Eckzähne, die eingezogen sind, bis der Vampir zum Beißen ansetzt
- Blasse Haut, wenn der Vampir nicht gerade frisches Blut getrunken hat
- Der Körper hat Umgebungstemperatur, solange er kein Blut in Hitze umsetzt
- Kein funktionierendes Verdauungssystem. D.h., daß sich ein normaler Vampir erbrechen muß, wenn er etwas anderes als Blut zu sich nimmt. Eventuelle Zusätze wie Drogen, die sich im Blutkreislauf des Opfers befanden, werden allerdings aufgenommen und wirken entsprechend.
- Menschliche Krankheiten können dem Vampir nichts anhaben. Es kann aber vorkommen, daß der untote Körper zum Träger eines Virus wird und die Krankheit durch sein Blut überträgt. Weiterhin gibt es einige äußerst selten auftretende Krankheiten (sog. Blutseuchen oder Blutpest), die auch Vampire befallen können.
- Länge der Haare und Nägel verändert sich nach der Erschaffung nicht mehr. Wenn sie geschnitten werden, wachsen sie bis zum nächsten Abend nach.

- Herz und Lunge arbeiten nicht mehr, es sei denn, sie werden willentlich aktiviert (wie z.B. beim Sprechen)
- Sex ist physisch möglich, der Trieb und die entsprechenden Empfindungen fehlen allerdings.
- Wunden können durch Einsatz des eigenen Blutes geheilt werden. Beim Opfer reicht es, über Wunden, die durch die eigenen Fänge oder Klauen entstanden sind, rüberzulecken, um diese vollständig auszuheilen.
- Nur Sonnenlicht, Feuer, vollständiges Ausaugen oder Zerstückelung können einen Vampir zerstören.
- Bei Zerstörung findet ein sofortiger Verfall des Körpers statt, bis zu dem Verwesungsstadium in dem sich der Leichnam befinden würde, wenn der Betreffende im Augenblick seiner Schaffung gestorben wäre.

Das Tier

Von dem Moment an, in dem ein Vampir entsteht, liegt in ihm die Saat der Zerstörung, das Tier. Dies ist eine Umschreibung seiner überwältigenden Jagd- und Fluchtinstinkte, die jederzeit drohen, seine bewußte Kontrolle zu umgehen. Nur durch das Klammern an einen strikten Verhaltenskodex, der die innere Willenskraft unterstützt, ist es dem Vampir möglich, Herr seiner Handlungen zu bleiben. Für die meisten Vampire ist dieser Kodex ihre langsam entrinnende Menschlichkeit. Nur sie gibt ihnen die Kraft, sich dem Tier zu widersetzen, wenn es in Situationen jagen oder fliehen will, wo es in unserem modernen Leben einfach unangebracht oder töricht wäre.

Der Blutdurst

Eine Gier, die viel stärker ist als der uns bekannte Durst treibt den Vampir dazu, Blut zu trinken. Diese Sucht früher oder später zu befriedigen ist der einzige Weg, das "Tier" in sich kurzfristig zu bändigen, das jederzeit dem Verstand die Kontrolle über den Körper zu entreißen droht. Ihr nachzugeben wird durch eine Ekstase belohnt, die keinen Vergleich in der sterblichen Welt findet. Wenn das Blut von Vampiren stammt, besonders von älteren, wird

diese Ekstase ins Unermeßliche gesteigert, ein Erlebnis, das sich immer wieder in die Erinnerung drängen wird, wenn man mit Vampirblut konfrontiert wird.

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

Die Clans:

Unter den Vampiren haben sich im Laufe der Zeit Blutlinien entwickelt, die den Legenden nach bis auf den Begründer des Vampirismus, Kain zurückgehen. Daher bezeichnen sie sich selbst auch als Kainiten. 13 dieser Blutlinien erheben den Anspruch, direkt auf jeweils einen der 13 Vampire zurückzugehen, die Antediluvians genannt werden, und die Nachkommen von Kains Nachkommen waren. Diese haben sich so gefestigt etabliert, daß sie als Clans bezeichnet werden. Mitglieder eines Clans haben ähnliche Fähigkeiten und Ausrichtungen. Dies liegt teilweise an den Auswahlkriterien der Neulinge, aber auch an „vererbten“ Fähigkeiten. Sieben dieser Clans haben sich in einer Gesellschaft namens Camarilla organisiert und stehen im Zentrum des Spiels.

Es folgt eine klischeehafte Kurzbeschreibung dieser sieben Clans, in der das generelle Bild, das andere Clans von diesen haben, und einige der häufigsten Gemeinsamkeiten unter Clansmitgliedern angerissen werden.

Brujah:

Die Brujah sind die klassischen Rebellen innerhalb der Camarilla. Heutzutage fallen die meisten von ihnen durch direktes und ungeschliffenes Verhalten und einer Kleidung auf, die besonders offensiv wirken soll. Diese gehören zu den engagiertesten Agitatoren gegen die alte Herrschaftsordnung unter den Kainiten und so manch einer mußte zu den Anarchen überlaufen, um zu überleben. Einige von ihnen berufen sich aber auf die alte Tradition der Brujah als intellektuelle Idealisten und

versuchen geduldig das dynamische Potential des Clans in konstruktivere Bahnen zu lenken. Die Schlagkraft der Brujah ist legendär und wird von anderen Clans gefürchtet und respektiert. Der traditionelle Name des Clans ist „der gelehrte Clan“.

Gangrel:

Von den Gangrel heißt es, daß sie durch ihre besondere Verbundenheit mit der Natur und den Tieren auch dem Tier in sich selbst näher stehen und gelernt haben, es auch besser zu meistern. Sie ziehen meist das Leben auf freier Wildbahn den intriganten Spielen der Vampirgesellschaft in den Städten vor und die wenigen, die sich einmischen, tun es hauptsächlich um ihre individuelle Freiheit und Selbstbestimmung zu gewährleisten. Dieses Verhalten wird von den anderen Clans respektiert, unter anderem da die Gangrel durch ihre Formwandlungsfähigkeiten zu den gefährlichsten Einzelkämpfern unter den Kainiten gehören.

Aufgrund ihres meist nomadischen Lebensstils bevorzugen sie praktische und haltbare Kleidung. Der traditionelle Name des Clans ist „der Clan des Tiers“.

Malkavian:

Schon zu ihren Lebzeiten besaßen die Auserwählten dieses Clans eine verschobene Realitätswahrnehmung, die sich im Schaffungsprozeß zu einem Bewußtseinszustand wandelt, der im allgemeinen als Wahnsinn bezeichnet wird. Die meisten Kainiten neigen dazu, sie als verrückt und irrelevant abzutun, auch wenn es sie nervös macht, daß Malkavianer immer wieder tiefe Einblicke in Zusammenhänge zu haben scheinen, von denen sie auf keinen Fall etwas wissen dürften. Sie selber behaupten, daß es ihnen gelungen ist, die Grenzen des menschlichen Verstandes zu überwinden und damit auch geistig die Weiterentwicklung zum Kainiten als eine höhere Lebensform vollzogen zu haben. Sie gelten als die „Wild Card“ im Machtgefüge der Camarilla. Der traditionelle Name ist „der Clan des Mondes“.

Nosferatu:

Die Nosferatu leiden unter einem Fluch, der sie nach der Schaffung äußerlich immer weiter entstellt. Dies hat sie zu Außenseitern in der Gesellschaft aber auch zu Meistern der Tarnung und der Heimlichkeit gemacht. Es hat sie gelehrt, ihr Augenmerk auf innere und bleibende Werte wie persönliches Ehrgefühl und das Sammeln von Wissen zu richten und sich dabei nicht von Äußerlichkeiten beeindrucken zu lassen.

Diese Eigenschaften, gepaart mit dem außergewöhnlich starken Vertrauen und der Loyalität zwischen den Mitgliedern des Clans und dem Umstand, daß sie sich den Untergrund und die Kanalisation als ungestörtes Refugium gesucht haben, haben dazu geführt, daß sie als Informanten für die Camarilla unentbehrlich geworden sind. In Konfliktsituationen zwischen den Clans sind sie meistens bemüht ihre Neutralität zu wahren. Der traditionelle Name des Clans ist „der Clan der Verborgenen“.

Toreador:

Kunst ist Leben - Leben ist Kunst: Dieser Leitsatz vereinigt im Clan Toreador hedonistische Bonvivants, besessene Künstler, narzißtische Poseure, extravagante Intellektuelle und empfindsame Poeten. Als einziger Clan, der es genießt, sich in menschlicher Gesellschaft zu bewegen, folgen viele von ihnen dem letzten Trend oder kreieren ihn gleich selbst. Viele Toreador verbringen einen großen Teil ihrer Existenz auf der Suche nach dem perfekten Ausdruck ihrer jeweiligen Kunstformen. Trotz ihrer flamboyanten Art sollte man sie nicht unterschätzen. Durch ihre Geschicklichkeit in gesellschaftlichen Belangen haben Toreador in vielen Angelegenheiten oft großen Einfluß. Der traditionelle Name ist „der Clan der Rose“.

Tremere:

Die Tremere gehören im Grunde nicht zu den ursprünglichen Clans. Sie entstammen einem Magierzirkel, der sich Gerüchten zufolge im Mittelalter durch magische Rituale mit Vampirblut selbst zu Kainiten gemacht haben soll. Die Magie der Tremere, über die die

wildesten Gerüchte kursieren, wird von den anderen Vampiren gefürchtet.

Die gute Organisation des Clans entspringt einer straffen und effektiven Hierarchie. In jeder größeren Stadt haben sie ein Hauptquartier [Chantry], welches auch für Studienzwecke genutzt wird. Obwohl der Clan als ganzes sehr mächtig ist, hüten sich erfahrene Mitglieder davor, diese Macht zur Schau zu stellen, da das Mißtrauen der anderen Clans ihnen leicht zum Verhängnis werden kann. Darum bieten sie auch häufig ihre besonderen Fähigkeiten und Diensten den Mächtigen und Einflußreichen der Camarilla an. Die Tremere haben keinen traditionellen Namen.

Ventruer:

Die Ventruer stellen die meisten Führungspersönlichkeiten in der Camarilla. Da neben Führungsqualitäten auch Geschäftstüchtigkeit zu ihren primären Auswahlkriterien gehört, ziehen sie auch in vielen wichtigen Institutionen der menschlichen Welt ihre Fäden und entsprechend elitär und aristokratisch ist oft ihr Auftreten. Wie die Toreador bevorzugen sie eine stilvolle, kultivierte und luxuriöse Umgebung, wobei sie in ihrem Pragmatismus nicht so viel Wert auf Kreativität und Ästhetik legen. Der Kleidungsstil wie die Gedankenwelt der meisten Ventruer ist ausnehmend konservativ, wobei manche sich nicht von den Sitten der Zeit ihrer Schaffung trennen können. Ihre Fähigkeit, andere zu manipulieren und zu beherrschen, ist fast legendär, was andere Vampire zur Vorsicht im Umgang mit ihnen mahnt. Der traditionelle Name des Clans ist „der Clan der Königsschaft“ oder „der Clan des Zepters“.

Caitiff:

Caitiff ist die Bezeichnung für Vampire, die vom Clan ihres Sires verstoßen, bzw. nie in diesen aufgenommen wurden. Dies kann geschehen, wenn der Kainit sich schwerwiegender Verstöße gegen die Interessen des Clans schuldig gemacht hat, oder das Blut des Erschaffers zu schwach war, um die

speziellen Charakteristika des Clans zu vererben. Sie haben kaum Rechte, werden von Clansmitgliedern kaum geachtet und häufig als Bauernopfer mißbraucht. Unter anderem auch aus diesem Grund findet man kaum ältere Caitiff.

Nicht-Camarilla Clans:

Es gibt noch sechs weitere Clans, die aber in Europa zu selten sind, oder keine wirkliche Rolle in der Camarilla spielen. Daher sollte jeder der meint, daß sein Character etwas über einzelne dieser Clans wissen sollte, dies in den entsprechenden Büchern von White Wolf nachlesen. Die Namen der Clans sind: Assamite, Giovanni (bzw. Capadocians), Lasombra, Ravnos, Salubri (haben einen gesonderten Status), Setiten und Tzimisce (bzw. Old Clan Tzimisce).

Andere Blutlinien:

Von den 13 Clans haben sich im Laufe der Jahrhunderte einzelne Blutlinien abgespalten, die aufgrund einer andersartigen speziellen Ausrichtung ihrer Kräfte und Ansichten als separate Blutlinie betrachtet werden. Sie sind noch seltener und spielen eine noch geringere Rolle in der Camarilla. In vielen Chroniken werden die meisten Eigenkreationen nicht akzeptiert.

Die Vampir- gesellschaft

Bis ins 15. Jahrhundert der menschlichen Zeitrechnung bewegten sich Vampire frei unter den Menschen, nur durch lose Clanstrukturen und die Macht ihrer *Elder* (Clansältesten) beschränkt. Die noch relativ geringe Zahl und die Machtlosigkeit der Menschen machten noch keine Gesetze erforderlich, die ihre Handlungsmöglichkeiten unter Sterblichen einschränkten. Erst unter dem Druck der ersten organisierten Vampirjagden, die von der 1435 offiziell einberufenen Inquisition ausgingen und der Anarchenrevolte, die von jungen unzufriedenen Vampiren angeführt wurde, kam

es zu ersten Zusammentreffen einiger Elder, die dazu führten, daß die Ältesten der sieben Clans Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere und Ventrue 1486 in Venedig den Grundstein für die heutige Camarilla legten. Diese beansprucht für sich im Namen aller Kainiten der Welt zu sprechen und Regelungen zu treffen, denen sich alle beugen müssen.

Der Hauptzweck dieser Organisation war und ist es, die Maskerade zu wahren, um die unter den Sterblichen bekannten Vampirgeschichten zu Mythen verblässen zu lassen. Gleichzeitig bemühten sich die Vampire, das wissenschaftliche Denken bis hin zur Aufklärung zu fördern, um den Glauben an ihre Art zu untergraben. Außerdem wurde die Einhaltung der Lex Talionis, die sechs Traditionen, die auf den legendären Kain zurückgehen sollen, erzwungen, um die Macht der Älteren zu stützen und eine hierarchische Ordnungsstruktur unter den Kainiten zu etablieren.

Prinzentum:

Seit 1743 wird das Prinzentum von der Camarilla anerkannt, das einem Kainiten die Verantwortung über eine Domäne, das Areal, das er zu beherrschen in der Lage ist, zuweist. Der Prinz herrscht absolut über seine Domäne und hat damit u. a. die Möglichkeit, eine Blutjagd auf Kainiten auszurufen, denen die Verletzung einer der Traditionen vorgeworfen wird, und damit jedem anderen Vampir das Recht zu geben, diese zu zerstören. Desweiteren obliegt es ihm zu entscheiden, wer berechtigt wird, ein Kind zu erschaffen.

Bei seinen Entscheidungen hat der Prinz die Möglichkeit, auf den Rat seiner Primogene zurückzugreifen, die sich aus den Oberhäuptern der Clans der Domäne zusammensetzen. Die konkrete Macht innerhalb seiner Domäne wächst einem Prinzen aber weniger durch das Amt zu, als durch seine persönlichen Fähigkeiten und Einflußmöglichkeiten. So gibt es auch Prinzen, die sich kaum durchsetzen können oder nur die Strohänner einer noch größeren Macht hinter ihnen sind.

Über den Prinzen stehen in der Gesellschaftshierarchie die Justikare, die vom geheimen Inneren Zirkel alle 13 Jahre neu eingesetzt werden. Sieben an der Zahl - einer für jeden Clan - sind sie die eigentlichen Richter und Lenker der Vampirgesellschaft. In einer Konklave hat ein Justikar schier unbegrenzte Macht; z. B. hat er das Recht, die sechs Traditionen zu interpretieren und sogar neue zu schaffen, einen Prinzen abzusetzen, Domänen zusammenzulegen oder ähnliches. Bei der Erfüllung seines Amtes helfen ihm seine Archonten.

Die sechs Traditionen

I.

Du sollst niemandem Deine wahre Natur offenbaren, der nicht zu unserer Art gehört. Durch eine solche Tat verwirkst Du Dein Recht auf das unsterbliche Blut

II.

In Deiner Domäne ist Dein Wort Gesetz. Jeder, der sich darin aufhält, muß Dir Respekt erweisen, und sich Deinem Willen unterwerfen

III.

Wenn Du ohne die Erlaubnis Deines Elders ein Kind schaffst, sollen Du und Dein Kind verfolgt und zerstört werden

IV.

Bis Du Deine Kinder aus Deiner Obhut entläßt, unterstehen sie Deiner Anweisung. Ihre Verfehlungen obliegen Deiner Verantwortung

V.

Ehre die Domänen anderer. Sobald Du eine fremde Domäne besuchst, sollst Du dich bei jenem, der herrscht, vorstellen. Ohne dessen Anerkennung zählst Du nichts

VI.

Es ist Dir verboten, einen anderen Deiner Art zu zerstören. Dieses Recht haben nur Deine Elder. Nur sie dürfen eine Blutjagd ausrufen

TERMINOLOGIE

Ancilla

Althergebrachter Ausdruck für den Status eines Kainiten, der nicht mehr als „Frischling“ (Neonate) betrachtet wird, aber auch noch nicht die Anerkennung als Elder erworben hat. Meistens seit 50 bis 200 Jahren als Vampir aktiv. Es obliegt dem Prinzen, einem besonders befähigten Neonate schon früher diesen Status zu verleihen.

Blutbund

Ein der hörigen Liebe vergleichbarer Zustand zu einem anderen Vampir. Er entsteht dadurch, daß man dessen Blut wiederholt getrunken hat.

Childe

Ein Kainit, der noch vollkommen rechtlos von seinem Sire abhängig ist. Der Sire hat das Recht, ihn jederzeit zu zerstören. Dieser Zustand wird erst mit der Freigabe durch den Sire und die Anerkennung von einem Prinzen beendet.

Diablerie

Die totale Zerstörung eines Vampirs durch einen anderen, indem der eine sein Opfer vollkommen aussaugt und damit einen Teil seiner Lebensessenz in sich aufnimmt. Angeblich kann man durch Diablerie an einem älteren Vampir Macht gewinnen. Die Praxis der Diablerie ist in der Camarilla bei Todesstrafe verboten, auch wenn es Prinzen geben soll, die sie im Rahmen einer Blutjagd erlauben. Der Akt hinterläßt für ein halbes Jahr schwarze Schlieren in der Aura.

Elder

Nachdem ein Kainit mehrere menschliche Generationen durchlebt und vor allem überlebt hat, hat er in den Augen der Vampirgesellschaft den Status eines Elders erreicht. Dies geschieht sehr selten vor 200 Jahren der vampirischen Existenz. Die Elder sind durch ihre erworbene Macht und Erfahrung die sichtbaren Lenker der Camarilla, deren Möglichkeiten nur durch

andere Elder oder durch Methusalah eingeschränkt werden.

Elysium

Begriff für die Orte, an denen jede Gewalt - auch gegen Menschen oder Gegenstände - verboten ist. Es steht dem Prinz zu, solche Orte zu bestimmen und einen Hüter einzusetzen, der über die Einhaltung wacht. Dieser „Hüter des Elysiums“ ist häufig auch für die Kontrolle der Einhaltung der sechs Traditionen in der ganzen Domäne verantwortlich.

Feenwesen

Es wird bestritten, daß solche Wesen (auch Fairies genannt) überhaupt existieren. Es gibt Vereinzelte, die von sehr absonderlichen Begegnungen berichtet haben, aus denen hervorging, daß sie Kainiten generell lieber meiden.

Frenzy

Ausdruck für den Blutrausch, in den ein Vampir fällt, wenn ihn die Jagdinstinkte des Tieres überfallen.

Gehenna

Apokalyptische Vision des Auferstehens der Antediluvians aus dem Torpor, um die gesamte Art der Kainiten auszulöschen. Um das „Jüngste Gericht“ der Vampire ranken sich die verschiedensten Legenden und Kulte. Die offizielle Linie der Camarilla verbietet aber die Verbreitung solcher Gerüchte.

Geisterwesen

Es wird in zwei Arten von Geistwesen unterschieden, lebende Geistwesen (Spirits), wie Naturgeister und ähnliches, und die Geister der Toten (Wraiths). Es soll möglich sein, diese mit bestimmten Fähigkeiten zu kontaktieren, in äußerst seltenen Fällen nehmen sie auch von sich aus Kontakt auf.

Ghoul

Ein Mensch oder Tier, der Vampirblut getrunken hat und mindestens einmal im Monat trinkt und dadurch nicht mehr altert und mit der Zeit besondere Kräfte entwickelt. Sie sind von ihrem Vampirmeister abhängig und dienen ihm, hauptsächlich bei Geschäften, die tagsüber erledigt werden müssen.

Golconda

Legendärer Bewußtseinszustand, bei dem der Vampir seine animalische Gier und seine menschliche Natur in Balance gebracht haben soll.

Inconnu

Eine Sekte bestehend aus Elder und Methusalah, die sich mit dem Alter von der Vampirgesellschaft entfremdet haben und meist in Isolation leben um Golconda zu erreichen. Obwohl die Mitglieder zu den mächtigsten agierenden Vampiren gehören, mischen sie sich selten ein. Nur bei wirklich wichtigen Ereignissen beraten sie über ein gemeinsames Vorgehen, vor allem um dem Jyhad zu entgehen.

Der Innere Zirkel

Seit 500 Jahren findet alle 13 Jahre in Venedig ein Treffen von Elder aller Clans statt, bei dem jeweils der Älteste des Clans eine Stimme hat, alle anderen nur Rederecht. Nach ihrem Urteil werden die Justikare festgelegt, die bis zum nächsten Treffen im Amt bleiben.

Jyhad

Der große „Bürgerkrieg“ unter den Vampiren, der mit dem Kampf der Antediluvians begonnen hat und sich bis heute in den Kämpfen zwischen Camarilla und Sabbat, den Anarchen und Elder und der Clans untereinander fortsetzt. Es heißt sogar, daß alle späteren Kämpfe nur Folge der Manipulationen seitens der Antediluvians sind, die uns wie Schachfiguren in ihrem Spiel gegen die Ewigkeit benutzen.

Magier

Gerüchten zufolge soll es Menschen geben, die auf einzelne oder sogar erschreckend viele und mächtige magische Fähigkeiten zurückgreifen können. Teilweise sollen sie in Zirkeln organisiert sein. Über ihre Motive läßt sich nur spekulieren.

Methusalah

Ein Elder, der so lange gelebt und so viel gesehen hat, daß er sich resigniert aus dem Alltag der Vampirgesellschaft zurückzieht und seine Fäden aus dem Hintergrund zieht, wird Methusalah genannt. Die meisten von ihnen gehören der vierten oder fünften Generation an und stammen noch aus der vorchristlichen Zeit. Viele haben sich dem Inconnu angeschlossen.

Neonate

Ausdruck für einen Kainiten, der zwar von seinem Sire freigegeben und von einem Prinzen in die Vampirgesellschaft aufgenommen wurde, aber noch nicht wirklich als vollwertiges Mitglied angesehen wird.

Roetschreck

Ausdruck für die Panik, in die ein Vampir verfällt, wenn die Fluchtinstinkte des Tiers auf ihn übergreifen.

Der Sabbat

Eine grausame Sekte von Vampiren, die mit der Camarilla um die Vorherrschaft rivalisiert. Sie entstand aus Mitgliedern der Anarchenrevolte im 15/16 Jhrd., die sich nicht den Gesetzen der Camarilla beugen wollten. Sie vertreten die absolute Freiheit und Verantwortungslosigkeit jedes Vampirs, suchen die Nähe zum Tier in sich und verstoßen dadurch häufig gegen die Maskerade. Der Sekte gehören Abtrünnige fast aller Clans an, wobei die Lasombra und die Tzimisce die meisten Machtpositionen innehaben. Mitglieder des Sabbats, die einem Clan angehören, der in der Camarilla vertreten ist, werden als die Antitribu des Clans bezeichnet.

Torpor

Die Todesstarre, die ein Vampir annimmt, wenn er kurz vor der Zerstörung steht und kein Blut mehr hat, um seine Wunden auszuheilen.

Vampirjaeger

Es gibt Menschen, die von der Existenz von Vampiren oder anderen übernatürlichen Wesen überzeugt sind, und aus mannigfaltigen Gründen versuchen, diese zu zerstören oder gefangen zu nehmen. Auch soll es in der katholischen Kirche noch Organisationen geben, die als Nachfolger der Inquisition Vampire systematisch jagen und dabei teilweise selber übernatürliche Fähigkeiten nutzen, die ihnen aus ihrem starken Glauben erwachsen.

Werwoelfe

Es gibt Kreaturen, die in der Lage sind, sich in Wolfsform oder einige Zwischenformen zu verwandeln. Diese leben meistens in Gruppen außerhalb der großen Städte und werden auch Garou oder Lupine genannt. Sie zählen die Kainiten zu ihren schlimmsten Feinden und Begegnungen mit diesen schreckenserregenden Kämpfern enden meist tödlich für den Kainit.

Generationen:

Die Macht und damit das Ansehen eines Vampirs richtet sich unter anderem nach seiner Generation. Die Generation ist ein Maß, wie weit der Vampir in der Blutlinie von Kain entfernt ist, welcher als erster Vampir die erste Generation darstellt. Vampire deren Generation unter der sechsten liegt, sind sehr selten.

II. Generation:

Über die Existenz dieser Vampire ist nur bekannt, daß es etwa drei bis fünf gewesen und sie allesamt ihren eigenen Kindern, der dritten Generation, zum Opfer gefallen sein sollen.

III. Generation:

Diese Vampire von unvorstellbarer Macht werden Vorsintflutliche oder Antediluvians genannt. Angeblich liegen sie schlafend an

versteckten Orten auf der Welt, bis sie eines Tages erwachen und das Gehenna über die Welt bringen.

IV. und V. Generation:

Diese sehr mächtigen Vampire werden Alte oder Methusalahs genannt. Sie haben einerseits Angst vor der Machtgier jüngerer Vampire, aber auch vor den Vorsintflutlichen und agieren fast ausschließlich aus dem Verborgenen heraus.

VI. und VII. Generation:

Die mächtigen Vampire dieser Generationen stellen für gewöhnlich die Besetzung der wirklich wichtigen Positionen in der Camarilla, wie Prinzen, Justikare oder Archonten.

VIII. bis X. Generation:

Diese Generation hat oft Funktionen wie Clansprimogen oder Wächter des Elysiums.

XI. bis XIII. Generation:

Dieses sind die jüngsten Vampire, die kaum Mitspracherecht in der Gesellschaft haben.

Termini

Im Vampire-Live-Spiel werden eine Menge Termini benutzt, um regeltechnisch den übernatürlichen Zustand eines Vampirs zu beschreiben. Um im Sprachgebrauch Mißverständnisse mit der normalen deutschen Sprache zu vermeiden, werden die meisten Regeltermini in der englischen Sprache benutzt. Wenn in Klammern ein (Tabletop ...) auftaucht, ist dies nur für Spieler, die das Tischrollenspiel spielen, zur Erläuterung gedacht und haben keine weitere Bedeutung.

Um einen vampirischen Character so zu beschreiben, daß er mit allen normalen und übernatürlichen Fähigkeiten in einem Gesamtkontext von Regeln und gegenseitigen Abhängigkeiten gespielt werden kann, müssen diese in ein System gebettet werden. Jeder Character hat verschieden stark ausgeprägte Talente und Eigenschaften, deren Beherrschung

in einem Wert von eins bis zehn (eine Ausnahme bei Virtues) dargestellt werden. Die Attribute stellen die jeweiligen Talente und Eigenschaften des Characters dar, die einen regeltechnischen Einfluß aufs Spiel haben. Oft liegen diese schon in seinem menschlichen Dasein verwurzelt, auch wenn sie sich natürlich entsprechend der Erfahrung auch steigern lassen. Diese Anlagen bestimmen mit, wie gut der Character seine übernatürlichen, vampirischen Fähigkeiten - die Disziplinen - nutzen kann.

Die meisten Disziplinen beinhalten in ihren verschiedenen Machtstufen mehrere unterschiedliche Fertigkeiten, die nacheinander gelernt werden müssen, aber dennoch in einem Sinnzusammenhang stehen.

Die Virtues - Tugenden - des Characters sind unter anderem Ausdruck seines Persönlichkeitsbilds und verändern sich eher selten. Sie entscheiden über die anfängliche Willenskraft (Willpower-Wert) und die Menschlichkeit (anfänglicher Humanity-Wert), die sich der Character erhalten konnte, sowie darüber, wie gut der Character sich in verschiedenen Situationen den Instinkten des Tiers in ihm erwehren kann.

Alles weitere wird in den folgenden Kapiteln erklärt.

Character-erschaffung:

Achtung:

Alle neuen Character sind erst dann im Spiel, wenn sie von der Spielleitung zugelassen sind.

Das Aussehen des Characters entspricht natürlich deinem eigenen, wobei du dich aber bemühen solltest, den speziellen Stil des Characters durch die Kleidung und andere Details deutlich zu machen. Hierbei können auch Perücken, Bärte und Make-up nützlich sein.

Das wichtigste ist, einen Character so zu entwerfen, daß du ihn voll und ganz glaubhaft als individuelle Persönlichkeit über einen längeren Zeitraum darstellen kannst. Ein „stellt euch vor, ich bin groß, stark, eloquent und beeindruckend“ reicht im Live-Spiel nicht aus. Als erstes sollte man sich dann über die Persönlichkeit des Characters Gedanken machen und mit der Spielleitung besprechen. Die Komplexität der Persönlichkeit sollte an die einer wirklichen Person wenigstens herankommen. Am einfachsten ist es, wenn man eine Facette von sich selbst auswählt, die man schon immer mal ausleben wollte, aber im „wirklichen“ Leben keine Gelegenheit dazu hat. Um diese Facette als neuen Schwerpunkt herum konstruiert man dann ein Persönlichkeitsbild. Dabei sollte man sich bemühen, daß dieser fiktive Character nicht so weit von der eigenen Persönlichkeit entfernt ist, daß man den Spielfluß und das Selbstverständnis der Rolle verliert, und auch nicht so ähnlich, daß es zu einer zu starken Identifizierung kommt, daß Dinge, die im Spiel geschehen, zu persönlich genommen werden. Für Spieler, die auf andere Spieler sauer sind, für das, was deren Charactere ihrem Character im Spiel angetan haben, ist dieses Spiel nicht geeignet. Dabei ist es auch notwendig, die Vergangenheit des Characters auszuarbeiten, d.h. man denkt sich einen Namen aus, wer und wie die Eltern waren, wann und wo der Character geboren wurde, seine Kindheit und Jugend, seine persönliche Entwicklung bis zu seiner Schaffung als Vampir. Wer ihn wann aus welchen Gründen geschaffen hat, daraus ergibt sich dann der Clan, die Generation und das Alter (dies sollte ausschließlich in Absprache mit der SL erfolgen). Welches Verhalten er bis zu diesem Zeitpunkt zeigte und wie dieses sich wodurch seitdem geändert hat. Außerdem sollte man sich noch ein paar Dinge ausdenken, die ihm im Laufe der Zeit so passiert sind, seinen Werdegang in der Kainitengesellschaft, seine Freunde, Feinde, Mentoren, Kontakte oder finanziellen Ressourcen. Frage dich auch mal, was er in der Gegend, wo gespielt wird, überhaupt will, was er in Zukunft erreichen will und welche Meinung er zu den verschiedenen

Themen des Lebens und Unlebens so hat. Reizvoll ist es natürlich auch, den Character nur bis kurz vor der Schaffung zu entwerfen und dann als Mensch anzufangen, der erst im Spiel geschaffen wird. Besonders wichtig ist es, seinen Character mit einem reichen Meinungs- und Ambitions hintergrund zu erschaffen, damit man im Spiel überhaupt irgendwelche Interessen verfolgen kann und nicht nur Zuschauer, und damit für alle anderen ein langweiliger Ballast ist. Es sind meistens die Charactere mit Ecken und Kanten, die zu ihren Zielen oder Meinungen stehen (nicht zwangsläufig öffentlich), die für die anderen das Spiel voranbringen und den Spielfluß tragen. Anzumerken wäre noch, daß vernünftige Spielleiter Charactere, die älter als fünfzig Jahre und unter der zehnten Generation sind, nur zulassen, wenn diese für die Gesamtchronik notwendig und fruchtbar sind, in dieser auch Verantwortungen übernehmen, d.h. sich bemühen, andere Charactere mit ins Geschehen einzubinden und, was wohl am wichtigsten ist, auch nur, wenn Spieler in der Lage sind, so eine Persönlichkeit glaubhaft darzustellen. Es müssen schließlich Jahrzehnte der Erfahrung und eine kaum faßbare Machtfülle simuliert werden. Mächtige Charactere sind nicht dafür da, die Ego-Probleme ihrer Spieler auszugleichen. Erst jetzt sollte man überlegen, welche Charakteristika und Fähigkeiten in Form z.B. der Attribute oder Disziplinen zu diesem Character passen und sein Persönlichkeitsbild ergänzen.

Generation

Deine Generation bestimmt die Grenzen deines Machtpotentials. Normalerweise starten Spieler mit einer Generation zwischen zehn und dreizehn. Durch deine Generation wird dein maximaler Bloodpool, wie effektiv du ihn nutzen kannst (siehe später) und der Maximalwert, den du auf deinen Attributen und Disziplinen erreichen kannst, festgelegt.

Attribute

Die Attribute im Vampire-Live spiegeln die Talente des Characters für seine Disziplinen wieder. Ihre Höhe entscheidet, wie gut der Character seine einzelnen Fähigkeiten beherrscht. Sie haben keine, außer den in den Regeln beschriebenen Auswirkungen, aufs Spiel, d.h. ein Character mit Intelligence eins muß nicht dumm gespielt werden, einer mit Charisma fünf wird nicht allein dadurch beeindruckend.

Die Attribute spalten sich in drei Kategorien: körperliche, gesellschaftliche und geistige. Die körperlichen Attribute sind Strength und Stamina, wobei Strength den Schaden, den du beim Zuschlagen machst, und Stamina deine Fähigkeit Schaden einzustecken beeinflusst.

(Tabletop: Dexterity entfällt)

Die gesellschaftlichen Attribute sind Manipulation und Charisma, wobei Manipulation dein Können bei manipulativen Disziplinen widerspiegelt und du Charisma für Disziplinen brauchst, wo deine Ausstrahlung und dein Aussehen gefragt sind. (Tabletop: Appearance gehört hier zu Charisma)

Die geistigen Attribute sind Perception und Intelligence, wobei Perception für Disziplinen der Wahrnehmung und Intelligence für Disziplinen, bei denen dein Verstand gefordert ist, eine Rolle spielt. (Tabletop: Wits gehört hier zu Intelligence)

Du mußt entscheiden, welche Kategorie deine primäre, deine sekundäre und deine tertiäre wird und kannst dann auf die Attribute der primären Kategorie 4 Punkte, auf die der sekundären 3 Punkte und die der tertiären 2 Punkte verteilen, wobei auf jedem Attribut bereits ein Punkt ist. Danach kannst du noch einen Punkt auf ein Attribut deiner Wahl verteilen.

Die genauen Auswirkungen der Attribute finden sich unter **Das Spiel/Disziplinen** und unter **Das Spiel/Kampf**.

Virtues

Deine Virtues (Tugenden) zeigen die moralischen Stärken und Schwächen an, die einen Einfluß auf dein vampirisches Naturell haben könnten. Sie teilen sich auf in Conscience, Self-Control und Courage.

Hierbei steht Conscience für dein Gewissen, für deine Ideale und deine Moral, und wie schwer es dir fällt, dagegen zu verstoßen, bzw. deine Fähigkeit zur Reue wenn du es dennoch tust. Dieser Wert ist auch ein Maßstab dafür, wie leicht du deine Menschlichkeit verlierst.

Self-Control steht für deine Selbstdisziplin und Beherrschung, deinen Trieben, insbesondere dem Tier in dir, nicht nachzugeben. Sie regelt, wie leicht es dir fällt, den Jagdinstinkten des Tieres zu widerstehen.

Courage spiegelt deinen Mut wieder, Angst, Panik, äußeren Widerständen und Gefahren zu trotzen und deinen Fluchtinstinkten in unpassenden Situationen zu widerstehen.

(mehr unter **Das Spiel/Das Tier**)

Auf diese drei Virtues kannst du insgesamt sieben Punkte verteilen um ihre Gewichtung in deinem Character anzuzeigen. Jede Virtue hat bereits einen Punkt und man kann nicht mehr als **fünf** Punkte auf einer haben.

Humanity

Humanity ist deine Menschlichkeit und die meisten Vampire klammern sich an sie, um nicht vollkommen unter die Kontrolle der Bestie zu fallen, die in ihnen lauert. Dieser Wert von eins bis zehn zeigt an, wie weit du noch von der totalen Übernahme des Tiers entfernt bist. Jede Erfahrung, die dich weiter von dem entfernt, was in dir einmal menschlich war, schwächt deinen Widerstand.

Der Startwert deiner Humanity errechnet sich aus der Summe von Conscience und Self-Control. Deine Humanity wirkt sich darauf aus, wie leicht du in den Frenzy oder Röttschreck verfällst, wie lang und tief du tagsüber schläfst, und wie lange du im Torpor verweilen mußt. (Mehr unter **Das Spiel/Das Tier, Torpor & Erwachen**).

Willpower

Willpower ist deine Willenskraft. Auch sie wird in einem Wert von eins bis zehn festgelegt. Dieser Wert zeigt die maximale Höhe deiner Willpower-Punkte an. Bis zu diesem Maximum kann sich die Punktzahl ständig verändern, da

du deine Willpower-Punkte einsetzen (ausgeben) und wiedergewinnen kannst (siehe **Das Spiel/Willpower**). Einsetzen kannst du sie z.B. um dich gegen bestimmte Disziplinen zu wehren oder um dem Bluttausch zu widerstehen. Der Anfangswert deiner Willpower entspricht deinem Courage-Wert.

Bloodpool

Dein Bloodpool zeigt an, wie viel Blut du in Form von Blutpunkten (BP) in dir hast. Auch hier gibt es einen Maximalwert, bis zu dem du in der Lage bist, Blut in deinem System aufzunehmen. Der Maximalwert deines Bloodpools ergibt sich aus deiner Generation (siehe Tabelle unten). BP kannst du einsetzen, um bestimmte Disziplinen einzusetzen oder um Wunden zu heilen, die du erhalten hast. BP hinzu gewinnen kannst du nur, indem du Blut trinkst. (Genaueres unter **Das Spiel/Disziplinen, Bloodpool & Ernährung**)

Generation	Max. Bloodpool
6.	30
7.	20
8.	15
9.	14
10.	13
11.	12
12.	11
13.+	10

Disziplinen

Die besonderen Fertigkeiten der Vampire sind in Disziplinen unterteilt. Jede Disziplin ist eine Ansammlung von artgleichen übersinnlichen Fähigkeiten, die in einem Machtstufensystem von eins bis zehn gestaffelt sind. D.h., man muß eine Fähigkeit einer Disziplin nach der nächsten lernen und sich Schrittweise durch die Machtstufen einer Disziplin verbessern. Wie gut man die einzelnen Fähigkeiten beherrscht, ergibt sich häufig aus einem der Attribute. Jeder Clan hat sogenannte Clansdisziplinen, die über das Blut des Clans weitergegeben, als erstes vom Sire seinem Childe beigebracht, und

deren Meisterung dem Character leichter fallen werden.

Hierbei gibt es auch exklusive Disziplinen, wie Protean für die Gangrel oder Thaumaturgy für die Tremere, deren Weitergabe streng gehütet wird.

Clansdisziplinen:

Brujah:	Celerity, Potence, Presence
Gangrel:	Animalism, Fortitude, Protean
Malkavian:	Auspex, Dominate, Obfuscate
Nosferatu:	Animalism, Potence, Obfuscate
Toreador:	Auspex, Celerity, Presence
Tremere:	Auspex, Dominate, Thaumaturgy
Ventrue:	Dominate, Fortitude, Presence
Caitiff:	keine speziellen (Anfangsdisziplinen hängen vom Schwerpunkt des Sires ab)

Die Erklärungen der einzelnen Disziplinsfähigkeiten findet sich unter **Das Spiel/Disziplinen**.

Der Spieler kann fünf Punkte auf die Clansdisziplinen seines Characters verteilen (Tabletop: Zwei Disziplinspunkte mehr, um die fehlenden Abilities auszugleichen). Als Caitiff kann er sich bis zu drei Disziplinen aussuchen (Protean und Thaumaturgy sind hierbei ausnehmend selten).

Es sollte darauf geachtet werden, daß Neonates nur in Ausnahmefällen und nur mit sehr guten Begründungen mit Nicht-Clans-Disziplinen oder Werten über vier beginnen sollten. Protean und Thaumaturgy sollten exklusiv bei den Gangrel, bzw. den Tremere bleiben.

Beast-Traits

Jeder Vampir entwickelt von dem Zeitpunkt seiner Erschaffung an psychische Defekte, die es dem Tier in ihm ermöglichen, durchzubrechen, auch wenn seine normalen Jagd- und Fluchtinstinkte gar nicht angesprochen wurden. Diese werden Beast-Traits genannt und ihre Anzahl hängt von dem Humanity-Wert des Characters ab. Fällt im Laufe des Spiels der

Humanity-Wert, entwickeln sich auch neue Beast-Traits (siehe Tabelle unten). Diese Defekte spiegeln meistens Spannungen in der Persönlichkeit des Characters wieder, die sich aus seiner Vorgeschichte oder seiner Schaffung ergaben. So gibt es Beast-Traits, die dadurch ausgelöst werden, daß der Character gemäßregelt, Zeuge von Ungerechtigkeit, angeschrien, mit kleinen Flammen oder religiösen Symbolen konfrontiert oder massiv gelangweilt wird. Daß er schlechte Musik hören, über fließendes Wasser gehen oder sich chauvinistische Sprüche anhören muß. Daß er einen bestimmten Clan, enge Räume oder große Flächen nicht erträgt. Die Auswahl von Defekten, die sich selbstverständlich in die Persönlichkeit des Characters einfügen sollten, ist immens groß.

Jeder Beast-Trait sollte aber eine Spielrelevanz haben und die Möglichkeit einer Konfrontation muß gegeben sein, d.h. keine boxenden Känguruhs oder ähnliches. Auch sollte hierbei festgelegt werden, ob durch das Beast-Trait eher der Bluttausch (Frenzy) oder der Fluchttrieb (Rötschreck) des Tiers ausgelöst wird. Die Möglichkeiten, sich gegen die Übernahme des Tiers zu wehren, sind unter **Das Spiel/Das Tier** zu finden.

Stamina-Wert	Health-Level-Bonus
1	+0
2	+0
3	+1
4	+1
5	+2
6	+2
7	+3

Humanity	Anzahl der Beast-Traits
8-10	1
6-7	2
4-5	3
2-3	4
1	5
0	You are the Beast

Health-Level

Die Health-Level oder Gesundheitsstufen des Characters zeigen den Grad an, in dem sein Körper unbeschädigt ist. Normalerweise hat ein Character ein maximalen Health-Level-Wert von sieben. Dieser Wert kann sich abhängig von dem Stamina-Wert und dem Fortitude-Wert des Characters (siehe Tabelle unten) steigern.

Zusätzliche Health-Level durch Stamina

Zusätzliche Health-Level durch Fortitude

Fortitude-Wert	Health-Level-Bonus
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7

Merits and Flaws

Es kommt manchmal vor, daß einem Character, um ihn noch besser abzurunden, bestimmte besondere Fähigkeiten oder Angewohnheiten mitgegeben werden. Diese nennen sich Merits und Flaws und finden sich in den verschiedenen Regelwerken von White Wolf (am besten Player's Book). Sie haben jeweils bestimmte Punktwerte, die gegeneinander gerechnet werden.

Achtung: Es lassen sich leider nicht alle vollständig ins Livespiel übertragen, einige überhaupt nicht.

Freebies

Am Ende des Charactererschaffungsprozesses besteht eine weitere Möglichkeit, individuelle Schwerpunkte zu legen. Mit den sogenannten Freebie-Punkten können dem Character noch Punkte in den verschiedenen Werten "dazugekauft" werden. Es sind 16 Freebie-Punkte zu verteilen. Die Kosten an Freebie-Punkten für die jeweiligen Werte ergeben sich aus der untenstehenden Tabelle.

Tabelle Freebie-Punkte pro Wertpunkt

Disziplin	7/Punkt
Attribut	5/Punkt
Willpower	4/Punkt*
Virtue	2/Punkt
Humanity	1/Punkt

*(Tabletop: Änderung wegen Live-System)

am besten in die laufende Chronik eingeführt werden kann.

Es steht natürlich jedem Spielleiter frei, in den einzelnen Kategorien mehr oder weniger Punkte zu vergeben, damit der endgültige Character besser in die Gesamtchronik paßt. Speziell für ältere Charactere wie Ancilla oder Elder ergeben sich andere Verteilungszahlen. (**Siehe Extraheft: Spielleitung**)

Achtung:

Natürlich beherrscht ein frisch geschaffener Vampir noch nicht seine Fähigkeiten. So müssen ihm das formvollendete Blutsaugen, der Einsatz von Willpower-Punkten, das Heilen mit

Hiermit sollte der Character fertig sein und mit der Spielleitung abgesprochen werden, wie er

Blutpunkten und das Nutzen seiner Disziplinen erst beigebracht werden. Das „Bluterbe“ erschließt sich dem Character, indem er entweder selbst durch eine Spielsituation darüber stolpert (denkbar z.B. bei Potence), oder wenn ein anderer Character sich die Mühe macht, pro Disziplinpunkt eine Nacht lang unter dem Schwerpunkt der Disziplin mit ihm auszuspielen.

Das Spiel

Im Spiel sind ausschließlich Charactere vorhanden, die mit all ihren Fähigkeiten oder anderen Möglichkeiten von der Spielleitung zugelassen worden sind. Alle Handlungen von anderen Personen, die versuchen, auf das Spiel in irgend einer relevanten Art und Weise Einfluß zu nehmen, die über die normale Kommunikations- bzw. Opferrolle hinausgeht, sind nicht im Spiel geschehen! Jedwede Rekrutierung von Menschen oder Ghoulen durch die Charactere ist mit der SL abzusprechen.

Tabletop

Der Unterschied von diesem Vampire-Live-System zum Tabletop-Spiel liegt darin, daß es unser Anspruch ist, eine fließende Handlung aufzubauen, die so wenig wie möglich von zu klärenden Regelfragen unterbrochen wird, aber doch die Vielfalt und Komplexität des Originals behält. Jede Aktion und Reaktion hat ein klares Ergebnis, um Unterbrechungen möglichst kurz zu halten. Hierbei haben wir alle Prozentualverteilungen, die im Tabletop gewürfelt werden, mit Hilfe der Statistik in feste Werte, also automatische Erfolge übertragen. Bis auf wenige Ausnahmen gibt dieses System die Wahrscheinlichkeitsverhältnisse des Tabletop-Spiels wieder. Diese Ausnahmen ergeben sich aus subjektiven Erwägungen für ein stimmigeres Live-Spiel.

Spielrealismus

GRUNDSÄTZLICH gilt: Alles, was für das Spiel zwischen den Characteren irgendwie relevant ist, muß konkret, live und unmittelbar ausgespielt werden.

Für den Grenzbereich, der sich hierbei zwischen den Möglichkeiten deines Characters und deinen persönlichen Möglichkeiten als Spieler auftun

kann, gibt es einige Vorkehrungen und Regelungen, die sich im Laufe der Zeit als sinnvoll erwiesen haben, um diesen möglichst klein zu halten:

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

Es ist absolut notwendig, daß sich jeder Spieler ein genaues Bild von dem Leben des Characters außerhalb des persönlich ausgespielten Bereichs macht.

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

Nicht minder wichtig ist es, sich zu überlegen, wie der Character seine Zeit verbringt, da dies einem mehr Gefühl für den Character gibt und auch so manches Mal im Spiel relevant werden kann. So können z.B. seine Jagdgewohnheiten Einfluß auf seinen Humanity-Wert, seinen Bloodpool zu Beginn des Abends oder auf den Mord- und Vermißtenstand der Polizei haben oder das Ausmaß seines Interesses an Medien kann bestimmen, inwieweit die SL spielrelevante Artikel oder Nachrichten mitteilt.

Auch ist es im allgemeinen eleganter auf Fragen nach gestern Nacht mit interessanten Schilderungen aufwarten zu können (auch wenn diese nur erfunden sind), und nicht mit Allgemeinplätzen.

Auf alles, was im Spiel relevant werden könnte und nicht glaubhaft dargestellt werden kann oder zuviel Vorstellungsvermögen von den anderen Spielern erfordert, bitten wir zugunsten des Spielflusses zu verzichten.

Hier ist man für ein funktionierendes Spiel einmal mehr auf die Selbstverantwortung der Spieler angewiesen. Nur ein paar Beispiele zur allgemeinen Orientierung: Man kann gerne seine Schrottlaupe In-Play als Limousine ausgeben und hoffen, daß die anderen mitziehen, kann aber nicht sagen, daß man einer Verfolgungsjagd entkommen würde, da man seinen imaginären Chauffeur an eine bestimmte Stelle beordert.

Die gleiche Off-Play-Wohnung oder andere Räume können gerne In-Play unter einer anderen Adresse laufen, wenn z.B. der Sabbat die Räumlichkeiten entdeckt hat (Natürlich geht das nicht unbegrenzt oft). Auch gibt es keine imaginären Ghoul, die Wache stehen und einen mit dem imaginären Handy warnen oder alle unangemeldeten Gäste imaginär abfangen. Das gleiche gilt für imaginäre Sicherheitssysteme und Kameras. Für Fälle, in denen es unlogisch wäre, wenn der Character gewisse Möglichkeiten nicht hätte, denkt euch bitte In-Play-Gründe für dessen nichtbestehen aus (Wie z.B. „mein Ghoul hatte gerade einen Autounfall“ und ähnliches).

Sätze wie: „Eigentlich hätte...“ oder „...könnte ich aber“ oder ähnliche sollten generell weiträumig umgangen werden.

Alle Problematiken, die im Rahmen dieses Textes nicht konkret abgedeckt werden konnten, müssen weiterhin im Sinne des Ganzen mit Hilfe des gesunden Menschenverstandes gelöst werden.

Zeit

Eine Runde (turn) entspricht exakt 3 Sekunden (einundzwanzig, zweiundzwanzig,

dreiundzwanzig). Eine Szene (scene) entspricht einer halben Stunde.

Die Zeit läuft fortwährend weiter, Unterbrechungen des Zeitflusses oder Rückläufe sind nur durch die Spielleitung möglich (am besten nur in Ausnahmefällen) oder wenn eine Verletzung oder Verletzungsgefahr einer Person vorliegt. Ein lautes „**ACHTUNG, STOP**“ unterbricht die Handlung.

Zeichen

Es gibt im Rahmen des Spiels einige Zeichen, um regeltechnische Zustände aufzuzeigen, die von der wahrgenommenen Realität abweichen. Dazu gehören das allgemeine Off-Play-Zeichen und einige spezielle Off-Play-Zeichen für einzelne Fähigkeiten. Außerdem können bestimmte Zustände durch Tücher oder Bänder, die an Gegenständen oder am Körper befestigt sind, gekennzeichnet werden.

Off-Play-Zeichen:

Eine ausgestreckte Handfläche liegt auf den Fingerspitzen der anderen ausgestreckten Handfläche und bildet ein T.

Auspex-Zeichen:

Ein gestreckter Finger liegt auf der Wange und deutet auf ein Auge.

Gelbes Band:

Der Gegenstand oder die Person ist absolut Off-Play und wird vollkommen ignoriert.

Rotes Band:

Die Person ist in dieser Form nicht wahrnehmbar, aber irgend etwas ist anwesend:

- Wenn die Person ein Tier in der Hand hält, ist dieses anwesend, aber jeder sollte sich gut überlegen, ob er dieses Tier auch ohne die Person bemerkt hätte.
- Wenn die Person zusätzlich ein weißes Band trägt, ist nichts zu sehen. Kainiten mit einem Auspex-Wert von mindesten vier haben ein ganz vages Gefühl, daß „irgend etwas“ anwesend ist. Es muß natürlich überlegt werden, ob der

Character dazu neigt, auf solche Gefühle zu achten, bzw. eh gerade Paranoia hat.

- Wenn die Person sonst nichts anzeigt, sieht sie anders aus als sonst, näheres erfährt man Off-Play vom Betreffenden.

- Ein Gegenstand mit rotem Band ist eine Illusion. Wenn der Erschaffer dieser Illusion nicht anwesend ist, um über genaueres aufzuklären, behält diese Illusion bei normalen Berührungen ihre Form, bei massiveren Berührungen - wie Schlägen - löst sie sich auf. Dann sollte das hoffentlich in der Nähe liegende gelbe Band wieder am Gegenstand befestigt werden.

Weisses Band:

(Es kann auch phosphoreszierend oder fluoreszierend sein) Der Gegenstand oder die Person ist verdunkelt, d.h. im Obfuscate. Bei Gegenständen sollte der Obfuscate-Wert drauf stehen. Bei Personen kann man den Obfuscate-Wert erfragen, indem man das Auspex-Zeichen macht, der Betreffende zeigt dann seinen Wert mit den Fingern an. Dann entscheidet der eigene Auspex-Wert oder die eigene Aufmerksamkeit darüber, ob man ihn sehen kann.

Blaues Band:

Der Gegenstand oder die Person ist in Geisterform, d.h. man kann sie zwar leicht verschwommen sehen, kann aber auch durch sie durch sehen. Ob sie körperlich ist oder nicht, muß bei Berührung erfragt werden. Im Zweifel ist sie nicht stofflich.

Grünes Band:

Die Person ist in Nebelform oder Schattenform unterwegs, d.h. sie wird nur wahrgenommen, wenn ein leichter Dunst oder ein zusammenhangsloser Schatten ausnehmend auffällig wäre und behandelt, als ob sie Obfuscate zwei hätte.

Rotes Tuch:

Wenn ein großes rotes Gazé-Tuch offen um den Körper gewickelt ist oder vor den

Körper gehalten wird, bedeutet dies, daß der gesamte Körper aus Blut besteht und durch irgendeine unvorstellbare Fähigkeit in der Form eines Körpers geblieben ist.

Weisses Tuch:

Wenn ein großes weißes Tuch über dem ganzen Körper liegt, ist dies ein riesiger Kokon, der wer weiß was auch immer umgibt.

Bloodpool

Das Blut, das sich in dem Vampir befindet, ist seine Lebensenergie, von der er zehrt. Jeder Tag seiner Existenz nimmt ihm einen Blutpunkt aus seinem System. Auch muß er, um warm zu erscheinen oder um nicht zu gefrieren, Blutpunkte verbrennen. Er kann seine Blutpunkte einsetzen, um Wunden anderer oder seine eigenen zu heilen (siehe Heilung und Kampf) oder um einzelne Disziplinen anwenden zu können (siehe Disziplinen). Wie viele BP man pro Runde einsetzen kann, hängt von der Generation ab (siehe unten). Wenn der Bloodpool unter fünf fällt, wird es immer schwieriger, dem Bluttausch des Tieres zu widerstehen (siehe **Das Tier**), wenn er auf null sinkt, verliert man für jeden BP, den man eigentlich verbrauchen würde, einen Health-Level.

Generation	Blutpunkte/Runde
6.	6
7.	5
8.	3
9.	2
10.+	1

(Tabletop: Ein temporäres Erhöhen von Attributen durch BP ist im Vampire-Live nicht möglich.)

Willpower

Dein Willpower-Wert (WP-Wert) zeigt das Maß deiner Willenskraft an. Hierbei wird zwischen dem WP-Wert, den du maximal erreichen kannst, und deinem temporären WP-Wert

unterschieden. Du kannst nämlich in bestimmten Situationen einzelne Willpower-Punkte (WP-Punkte) temporär ausgeben, um dich vor Auswirkungen innerer oder äußerer Einflüsse zu wehren. Dies zeigt an, daß du dich ausnehmend stark konzentrieren und all deinen Willen zusammennehmen muß, um diesen Auswirkungen zu entgehen.

Ein möglicher Einfluß von innen wäre, daß das Tier versucht, dich zu übernehmen (siehe **Das Tier**), ein äußerer wäre z.B., daß ein anderer Vampir versucht, dich mit Hilfe einer seiner Disziplinen zu beeinflussen. Der Stand deines temporären WP-Wertes zeigt das Maß deiner verbliebenen geistigen Widerstandsfähigkeit an. Je tiefer er sinkt, desto passiver wirst du: Wenn der temporäre Wert auf null fällt, stehst du kurz vor der Besinnungslosigkeit und bist kaum in der Lage, dich noch zu konzentrieren oder dich geistig gegen andere aufzulehnen.

Ein Nicht-Vampir hat zwar auch einen WP-Wert, kann aber seine WP-Punkte normalerweise nicht auf diese Art einsetzen. Bei einer übersinnlichen Einflußnahme eines anderen auf deinen Character, kann es vorkommen, daß der Erfolg derselben von der Höhe deines temporären WP-Werts abhängt (siehe Anhang). Dabei nennt er Off-Play die Fähigkeit, die er nutzt, und einen Zahlenwert, der die Stärke der Einflußnahme anzeigt. Von diesem Zahlenwert ziehst du deinen temporären WP-Wert ab. Der Zahlenwert, der dabei herauskommt, steht für die Stärke, mit der sich die Einflußnahme bei dir konkret auswirkt. Die Auswirkungen dieser verschiedenen Stärkegrade von verschiedenen Disziplinen kannst du dir entweder selbst merken oder beim Anwender erfragen. Natürlich ist es auch möglich, den inneren Widerstand fallen zu lassen. Dann wird nur ein Punkt von dem Zahlenwert des Anwenders abgezogen.

Es gibt auch geistige Angriffe (siehe Anhang), bei denen du die Möglichkeit hast, dich vollständig gegen die Beeinflussung zu wehren, indem du WP-Punkte temporär ausgibst. Die Anzahl der WP-Punkte ergibt sich aus der Höhe des Zahlenwertes, der nach Abzug deines temporären WP-Wertes entsteht. Meistens muß du die Tatsache, daß du dich aktiv gewehrt hast,

irgendwie anzeigen, z.B. indem du dich deutlich abwendest.

Zurückgewinnen kannst du deine temporär verlorenen Willpower-Punkte, indem du dir in Nächten, in denen nicht gespielt wird, überlegst, welche Dinge dein Character tut, die seinem Naturell entsprechen, seinem Ego schmeicheln und damit seine Willenskraft wieder aufbauen (maximal ein Punkt pro Nacht) oder dies in einer Spielnacht wirklich ausspielst (ein Punkt; die SL kann auch mehr vergeben). Du kannst natürlich nur WP-Punkte bis zu deinem maximalen WP-Wert zurückgewinnen.

Health-Level

Die Health-Level oder Gesundheitsstufen des Characters zeigen den Grad an, in dem sein Körper unbeschädigt ist. Der Körper eines Characters, der sich bei einem temporären Health-Level-Stand von sieben oder mehr befindet, ist in vollkommen intaktem Zustand. Jeder Verlust eines Health-Level zeigt einen höheren Verwundungsgrad an. Ein Character, dessen Health-Level-Stand auf null fällt, ist vollkommen handlungsunfähig (ein Vampir kann durch Einsatz von BP heilen).

Normalerweise hat ein Character einen maximalen Health-Level-Wert von sieben. Dieser Wert kann durch Stamina und durch Fortitude steigen. Um wieviele Punkte, ergibt sich aus der Tabelle unten.

Die Health-Level-Stufen über sieben kann der Character verlieren, ohne daß der Körper sichtbar zu Schaden kommt.

Wenn ein Character auf einen oder zwei Health-Level fällt, sollte der Spieler dies durch Torkeln oder fahrigere Bewegungen ausspielen.

Health-Level verliert man, wenn man Schaden abbekommt (siehe **Kampf, Feuer, Sonnenlicht und Soaking**). Zurückgewinnen kann man seine verlorenen Health-Level nur durch den Einsatz von Blutpunkten (siehe **Heilung**), da ein Vampir keine natürliche Regeneration mehr hat.

Bei dem erhaltenen Schaden wird zwischen normalem und schwerem (aggravated) Schaden unterschieden. Schwerer Schaden wird von Bissen und Klauen übernatürlicher Wesen oder von Feuer und Sonnenlicht verursacht und hat

zur Folge, daß er teilweise nicht so gut „gesoaked“ (siehe später) und vor allem sehr viel schwerer ausgeheilt werden kann (siehe **Heilung**).

Bekommt ein Vampir, der auf einem Health-Level-Stand von null ist, noch eine weitere Verwundung mit schwerem Schaden, ist er endgültig zerstört. Erhält er eine weitere Verwundung mit normalem Schaden und hat keine BP mehr, fällt er in den Torpor.

Zusätzliche Health-Level durch Stamina

Stamina-Wert	Health-Level-Bonus
1	+0
2	+0
3	+1
4	+1
5	+2
6	+2
7	+3

Zusätzliche Health-Level durch Fortitude

Fortitude-Wert	Health-Level-Bonus
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7

Torpor

Der Torpor ist eine Art Todesschlaf, in den ein Vampir fällt, wenn er weder Health-Level noch Blutpunkte mehr übrig hat, aber nicht zerstört ist. Im Torpor kann er auch nichts mehr wahrnehmen oder handeln, auch wenn es Gerüchte gibt, daß bestimmte Machtstufen einem dies ermöglichen. Der Körper sieht im Torpor ausnehmend verschrumpelt, dehydriert und eingefallen aus. Der Vampir kann erst wieder aus dem Torpor erwachen, wenn eine Zeitspanne vergangen ist, deren Mindestlänge von seinem Humanity-Wert abhängt (siehe Tabelle unten), und neues Blut in sein System kommt. Solange die Zeitspanne andauert, ist der Körper unfähig, Blut zu verarbeiten. Eine Verkürzung dieser Spanne ist nur durch

besonders mächtiges Blut möglich, wobei auch der Abstand zwischen der Generation des Gebers und der des Empfängers eine Rolle spielt. (Siehe **Extraheft-Spielleitung**)

Wenn man durch Verwundungen in den Torpor fällt, verliert man permanent einen Punkt von einem seiner physischen Attribut-Werte. Man kann sich aber auch freiwillig in den Torpor begeben. Dazu begibt man sich in eine Trance, bis der Körper durch den täglichen Blutverlust kein Blut mehr hat. Danach verliert man dann Health-Level. Wenn auch diese auf null sind, fällt man in den Torpor, ohne Werte zu verlieren.

Humanity-Wert Mindestdauer Torpor

10	Ein Tag
9	Drei Tage
8	Eine Woche
7	Zwei Wochen
6	Ein Monat
5	Ein Jahr
4	Zehn Jahre
3	Ein Jahrhundert
2	Fünf Jahrhunderte
1	Jahrtausende und mehr

Soaking

Die meisten Vampire können aufgrund ihres übernatürlichen Zustands Schaden, den ihr Körper erleidet, besser wegstecken, sozusagen „schlucken“ (Soaking). Wie gut sie dies können, ist von ihrem Stamina-Wert und von ihrem Fortitude-Wert abhängig.

Aus den Tabellen unten läßt sich der sogenannte Soaking-Wert eines Characters errechnen, den er von jedem Schadens-Wert, den er erleidet, abziehen kann. Bei Feuer und Sonnenlicht hilft allerdings nur der Fortitude-Wert.

(Tabletop: Eine Regelung dieser Art für schweren Schaden wäre im Kampf zu kompliziert).

Soaking durch Stamina

Stamina-Wert	Soaking-Wert
1	+0
2	+1
3	+1

4	+2
5	+2
6	+3
7	+3

Soaking durch Fortitude

Fortitude-Wert	Soaking-Wert
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7

Nur das Endergebnis dieser Verrechnung muß von den Health-Level des Characters abgezogen werden.

Heilung

Verlorene Health-Level werden von Menschen auf dem normalen Wege der körperlichen Heilung regeneriert. Ein solches Regenerationssystem steht einem Vampir nicht zur Verfügung. Er kann verlorene Health-Level nur durch den Einsatz von Blutpunkten heilen. Hierbei heilt ein BP einen verlorenen Health-Level normalen Schaden vollständig und ohne Narben aus.

Schwerer (aggravated) Schaden wird so genannt, nicht weil der Schaden so groß ist, sondern weil er besonders schwer zu regenerieren ist. Normalerweise braucht man 24 Stunden und den Einsatz von fünf BP um einen Health-Level schweren Schaden zu regenerieren.

Pro Fortitude-Stufe oder eingesetztem WP-Punkt kann ein Health-Level auch sofort mit fünf BP regeneriert werden (jeweils im Rahmen von 24 Stunden).

Wieviele Blutpunkte man pro Runde einsetzen kann, ergibt sich aus der Tabelle unter **Das Spiel/Bloodpool**. D.h., daß man bei besonders schweren Wunden etwas Zeit brauchen kann. Wenn man nur Stamina eins hat, darf man sich in dieser Zeit nicht bewegen.

Im Kampf geschlagene normale Wunden können sofort geheilt werden, um subjektive

Verzerrungen und Rechenprobleme zu vermeiden.

Wunden, die von den eigenen Fängen oder Klauen geschlagen wurden, können vollständig geheilt werden, indem man selbst darüber leckt. Ein von anderen Ursachen verwundeter Mensch kann geheilt werden, indem man ihm einen BP vampirischen Blutes in die Wunde laufen läßt oder zu trinken gibt für jeden Health-Level, den er verloren hat.

Kraftakte

Es lassen sich vereinzelt Kraftakte, die aufgrund deines Strength-Wertes und vor allem deines Potence-Wertes möglich wären, auch live umsetzen. Für alle Arten von Kraftakten, die nicht zu Schaden eines anderen führen, addiert der Anwender seinen doppelten Potence-Wert auf seinen Strength-Wert (hier zeigt sich besonders die übermenschliche Kraft von Potence). Das Ergebnis ist der Strength-Wert, mit dem er solche Handlungen ausführt.

Beispiel: Ein Spieler hält einen anderen fest. Jeder sagt seinen Strength-Wert an und wenn einer der beiden einen um mindestens zwei höheren Strength-Wert hat, kann er den anderen mit Sicherheit festhalten bzw. sich auf jeden Fall losreißen. Ansonsten muß normal ausgespielt werden.

Achtung:

Es liegt im Ermessen der SL, ob sie auch andere Kraftakte wie eine Tür einzurennen (diese muß dann ab einem bestimmten Strength-Wert Off-Play geöffnet werden) oder ähnliches zuläßt.

Kampf

Kann ein Konflikt nicht anders gelöst werden, so kann es zu körperlichem Kampf kommen. Hierbei werden Nahkampfwaffen durch Latex- oder Tapewaffen ersetzt (alles was halbwegs wie die simulierte Waffe aussieht, an der Oberfläche weich und nachgiebig ist und keine Verletzungsgefahr darstellt), Schußwaffen durch Projektil-Spielzeugpistolen/-gewehre (die ab 6 Jahren freigegeben und schreiend bunt sein

müssen, um die mögliche Verwechslungsgefahr durch Passanten zu vermeiden) und Schläge durch liebevolle Knuffs. Aufgrund erschreckender Erfahrungen und Unsicherheiten ist jede Form von Sprengstoff in dieser Welt nicht anwendbar, d.h. auch keine Raketenwerfer, Handgranaten oder Molotow-Cocktails. Es halten sich hartnäckige Gerüchte, daß dies die Folge einer Reihe von Tremere-Ritualen nach dem Zweiten Weltkrieg ist, die alle Explosionsreaktionen verhindern, bei denen ein Vampir zu Schaden kommen könnte. Ein Flammenwerfer (siehe **Feuer**) muß durch einen Rückentank mit angeschlossener Spritzpistole dargestellt werden und kann aufgrund der Feuerphobie nicht von einem Vampir benutzt werden. Auch sollte jeder die Rachsucht seiner Mitspieler bei Anwendung an kalten Tagen bedenken.

Achtung:

Jede Waffe muß von der Spielleitung genehmigt werden. Außerdem sind Treffer am Kopf, Hals und den Genitalien verboten und Stechen ist nur mit Waffen erlaubt, die von der Spielleitung dafür genehmigt wurden (für gewöhnlich sind dies Waffen ohne Kernstab, z.B. Pflöcke). Provoziert einer der Spieler grob fahrlässig eine Verletzungsgefahr, kann er sofort vom Spiel ausgeschlossen und zivil- und strafrechtlich haftbar gemacht werden!

System:

Abgesehen davon, daß man versucht, dem Gegner nicht wirklich weh zu tun, wird ein Kampf im Spiel genauso ausgeführt wie ein realer. D.h., man versucht, den anderen solange zu treffen, bis das gewünschte Ziel erreicht ist. Ein Treffer muß, um als solcher zu gelten, deutlich wahrnehmbar sein. Desweiteren kann man erwarten, daß der Gegner vernünftig ausholt und keine Stakkato-Schläge macht, besonders bei der Anwendung von Klauen ist eine durchgezogene Bewegung auszuführen! Wenn man der Meinung ist, daß ein Schlag nicht ernstzunehmen war, kann er ignoriert werden. Dies sollte dem Gegner mitgeteilt werden. Spieler, die dies unfair ausnutzen oder zu schmerzhaft zuschlagen, sollten von der SL

verwarnt und notfalls aus dem Spiel entfernt werden. Treffer am Hals, am Kopf oder direkt an der waffenführenden Hand müssen nicht verrechnet werden.

Wenn ein Schlag getroffen hat, ruft der Treffende dem Getroffenen den Schadens-Wert zu, den er macht, bei gegebenen Fällen mit dem Zusatz „aggravated“ oder „schwer“ (geht schneller). Dieser errechnet sich bei Nahkampfwaffen aus der Summe des Grundschadens der Waffe, des Schadens-Bonus des Strength-Wertes und des Schadens-Bonus des Potence-Wertes (siehe Tabellen unten). Bei Schußwaffen nur aus dem Waffenschaden (siehe unten).

Der Getroffene zieht von diesem Wert seinen Soaking-Wert ab. Dieser errechnet sich aus dem Soaking-Wert seiner Stamina (siehe **Soaking**), dem Soaking-Wert seiner Fortitude (siehe **Soaking**) und dem Soaking-Wert seiner Rüstung (siehe Tabelle unten). Natürlich kann der Soaking-Wert der Rüstung nur mit eingerechnet werden, wenn die getroffene Stelle auch wirklich von der Rüstung geschützt ist. Am besten rechnet man sich die jeweiligen Summen vorher zusammen und merkt sich diese!

Achtung:

Jeder Treffer verursacht mindestens einen Punkt Schaden, auch wenn eigentlich ein niedrigerer Wert errechnet wurde. Bei einem angesagtem Schadenswert von null, gilt dies natürlich nicht.

Das Endergebnis dieser Verrechnung zieht sich der Getroffene wahlweise von seinem Health-Level-Stand oder von seinen Blutpunkten ab. Hierbei sollte man eventuelle Problematiken im Auge behalten, wenn der Bloodpool zu stark sinkt (siehe **Das Tier**).

(Tabletop: Das System, auf jeden Fall erst einmal von den Health-Level abzuziehen und später zu heilen, führt im Live-Spiel leicht zu Verwirrung: „Wie lang ist subjektiv eine Runde, wieviele Blutpunkte kann ich in dieser Runde heilen, wieviele Health-Level sind jetzt schon geheilt, wieviele BP habe ich noch, und warum

werde ich schon wieder getroffen, bevor ich fertig gerechnet habe, etc.“)

Aggravated:

Wenn der Treffende schweren (aggravated)

Schaden macht, ändert sich folgendes:

Der Treffende ruft nach dem Schadens-Wert

„aggravated“ oder „schwer“ dazu.

Der Getroffene muß das Endergebnis direkt von dem Health-Level-Stand abziehen. Es gelten die unter Heilung angegebenen Modi zur Regenerierung.

Achtung: Ein Schlag, der den Getroffenen unter null bringen würde, bringt ihn auf null, der nächste Treffer ist dann lethal.

Allgemeines:

Um einen Kampf nicht zu einem wüsten Gebolze ausarten zu lassen, in dem keiner mehr den Überblick über seinen Werte-Stand behalten kann, sollten Gegner nach einem erfolgreichen Schlagabtausch kurz auseinander gehen und verrechnen.

Hierbei ist ein erfolgreicher Schlagabtausch als eine Folge von Schlägen anzusehen, bei der mindestens ein Treffer und höchstens bis zu zwei kurz darauf folgende Gegentreffer erfolgten.

Diese Regelung benachteiligt am wenigsten verschiedene Kampftechniken.

Es steht den Spielern und der SL natürlich frei, jede beliebige andere Regelung zu treffen, wie z.B. Stop nach jedem Treffer, kein Stop oder das Benutzen von Abrißzetteln für den Stand der Werte.

Wurfwaffen:

Wurfmesser / Wurfsterne / Steine

1 Schaden + halber Schadens-Bonus (abger.)

Schadenstabellen

Nahkampfwaffen:

Faust

0 Schaden + Strength + Potence

Kleine Waffen (Messer, Pflöcke, etc.):

1 Schaden + Strength + Potence

Einhandwaffen (In-Play scharf oder schwer):

2 Schaden + Strength + Potence

Zweihandwaffen (In-Play scharf oder schwer): 3

Schaden + Strength + Potence

Schusswaffen:

Kurze Bögen:

1-2 Schaden*

Lange Bögen/Compoundbögen:

1-3 Schaden*

Armbrust:

2-4 Schaden

Pistolen:

2 Schaden

Schwere Pistolen/Karabiner:

3 Schaden

Großkalibriges Gewehr:

4 Schaden

Größere Kaliber

5-7 Schaden

(*abhängig davon, für welche Kraft der Bogen konzipiert ist)

Schadenskategorien bestimmt die SL für jede einzelne Waffe.

Schadensbonus durch Strength

Strength-Wert	Schadens-Bonus
1	+0
2	+0
3	+1
4	+1
5	+2
6	+2
7	+3

Schadensbonus durch Potence

Potence-Wert	Schadens-Bonus
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7

Soaking-Tabelle Rüstung

Rüstungstyp	Soaking-Wert
Harte Lederrüstung	1
Kettenhemd	2
Leichte Kugelsichere Weste	2
Plattenpanzer	3
Schwere Kugelsichere Weste	3

Achtung:

Der Biß eines Vampirs verursacht einen Punkt plus Schadens-Bonus an schweren (aggravated) Schaden. Dies kann in einem Kampf natürlich manchmal etwas gefährlich auszuspielen sein. Versuche einfach, den Gegner zu packen und festzuhalten (siehe auch Kraftakte) und dann deinen Kopf in die Nähe der gewünschten Stelle zu bringen. Ab diesem Zeitpunkt kannst du natürlich auch Blut trinken (siehe auch Ernährung). Hierbei sollte man besonders vorsichtig sein, um Kopfverletzungen zu vermeiden.

Feuer:

Feuer hinterläßt bei Vampiren generell schwer heilbare (aggravated) Wunden. Die Nutzung von Feuer als Waffe ist Vampiren aber aufgrund ihrer Feuerphobie nicht möglich. Andere Wesen können aber z.B. Flammenwerfer oder Fackeln einsetzen. Ein Flammenwerfer würde je nach Stärke 1-6 Schaden pro Runde machen, eine Fackel einen Extrapunkt Feuerschaden. Wenn ein Vampir vollständig angezündet wird, erleidet er drei Punkte Schaden pro Runde. Feuerschaden kann nur mit dem Soaking-Wert der Fortitude verrechnet werden. Außerdem kann Feuer den Rötschreck bei Vampiren auslösen (siehe **Das Tier**).

Achtung:

Wer tatsächliches Feuer im Spiel aktiv als Waffe benutzt, wird erschossen.

Das Pfaehlen

Entgegen anderslautenden Gerüchten zerstört der Holzpflöck durchs Herz einen Vampir nicht. Aufgrund ungeklärter mystischer Zusammenhänge wird der Körper eines Vampirs

paralysiert, wenn sich ein größerer Holzsplitter in seinem Herz befindet. Natürlich ist es nicht ganz einfach, einen Pflock wirklich genau im Herz zu plazieren.

Als erstes muß man dem Gegner einen Holzpflock (**diese werden im Spiel durch weiche, kernlose und als solche erkennbare Substitute dargestellt**) mit einer schwungvollen Bewegung dorthin rammen, von wo aus er theoretisch durchs Herzen dringen könnte. D.h., daß der Pflock auch lang genug aus der Faust herausragen muß.

Dabei sagt man den Schadens-Wert an, den man mit dieser Attacke erzielen würde: einen Punkt Grundschaden plus Schadens-Boni.

Der Gegner ist nur dann effektiv „gepflockt“, wenn dieser Schadens-Wert mindestens genauso hoch ist, wie der Soaking-Wert des Opfers.

Erfolgt die Attacke von hinten, muß der Schadens-Wert um einen Punkt höher sein.

Wenn es die Situation dem Angreifer erlaubt, die Wucht eines Hammers zu nutzen, erhöht sich der Schadens-Wert um zwei. Hierbei sind wiederholte Schläge mit dem Hammer kumulativ. Sobald der Soaking-Wert des Opfers erreicht ist, ist der Pflock tief genug in den Körper eingedrungen.

Ein „gepflocktes“ Opfer ist dann so nett, sich den Pflock an der Stelle fest zu klemmen und zu paralysieren. Im paralysierten Zustand kann ein Vampir nur noch hören und sehen (wenn die Augen im Moment des Pflöckens offen waren) und verliert die normalen Blutpunkte pro Tag. Ansonsten ist nur noch die Anwendung von mentalen Fähigkeiten möglich, wobei natürlich darauf geachtet werden muß, daß alle Kriterien für die Fähigkeit trotz der Lähmung erfüllt werden. Außerdem ist der Gepflockte in der Lage, ein Wort pro Willpower-Punkt, den er ausgibt, zu flüstern.

Achtung: Egal, ob das Opfer durch die Attacke „gepflockt“ wurde oder nicht, verursacht sie immer den Schaden, der auch bei einem normalen Angriff entstehen würde.

Sonnenlicht

Sonnenlicht verursacht bei Vampiren generell schweren (aggravated) Schaden, der **nicht** mit

dem Soaking-Wert verrechnet werden kann.

Hierbei spielen die Faktoren der Direktheit, der Intensität und der Dauer der Sonnenlichtbestrahlung, der Vermummungsgrad und der Fortitude-Wert des Vampirs eine Rolle. Der wichtigste Faktor ist die Dauer der Sonneneinwirkung. Sie wird in einzelne Zeitabschnitte eingeteilt. In jedem dieser Zeitabschnitte erleidet ein Vampir einen Schadens-Wert, dessen Höhe von seinem Vermummungsgrad abhängt:

Vermummungsgrad	Schadens-Wert
Dick vermummt - kein Stück Haut ist frei	1
Wenig Haut ist frei - (z.B. Hand, Gesicht)	2
Dünne Kleidung - Haut ist frei (z.B. Arm)	3

Die Länge eines dieser Zeitabschnitte ist bei einem Vampir ohne Fortitude eine Runde (drei Sekunden), also in den meisten Fällen sehr schnell lethal.

Bei einem Vampir mit Fortitude erhöht sich die Länge der Zeitabschnitte, in denen er der Sonne ausgesetzt sein kann, abhängig von der Intensität der Einstrahlung:

Sonneneinwirkung	Zeit in Runden
Direkte Einstrahlung	1
Indirekte Bestrahlung	3
Sehr indirekt (stark geschwächt)	5
Licht kommt durch ein Fenster	2
Licht kommt durch Glasbausteine	3
Licht kommt durch Vorhänge	5
Wolke vor der Sonne	2
Vollständig bewölkt	3
Stark bewölkt	4
Sehr stark bewölkt (Schwarz)	5

Die Varianten innerhalb der Spalten sind selektiv, die Spalten kumulativ. D.h., man nimmt den jeweils zutreffenden Zustand aus jeder der drei Spalten und addiert ihn zusammen. Das Ergebnis wird mit dem

Fortitude-Wert multipliziert. Dies ist dann die Länge des Zeitraums.

Für jeden angefangenen Zeitabschnitt erleidet der Vampir den aus dem Vermummungsgrad resultierenden Schaden an schweren (aggravated) Wunden.

Diese Regelung ist natürlich reine Haarspalterei, da sich niemand in der kurzen Zeit eines Ernstfalls ausrechnen kann, wieviel Schaden er in welcher Zeit abbekommen hat. Diese Regelung ist in erster Linie dazu da, einen groben Anhaltspunkt zu liefern. Am besten rechnet sich jeder seine Fortitude-Stufe mal drei in Sekunden und dann einige grobe Zeiten aus. Da Erlebnisse mit Sonnenlicht meistens eh gut geplant, sehr kurz oder tödlich sind, hat man vorher oder nachher ohnehin die Ruhe, sich die Zeiten auszurechnen. Außerdem fallen Vampiren Aktionen bei Tag normalerweise ausnehmend schwer (siehe **Erwachen**).

Achtung:

Auch die Tatsache, daß Sonnenlicht Vampiren schadet, basiert auf ungeklärten mystischen Zusammenhängen und nicht auf der physikalischen Zusammensetzung des Sonnenlichtspektrums. Das bedeutet, daß Sonnenlicht auf keine Art und Weise imitiert werden kann, die UV-Kanonen also bitte Zuhause lassen.

Humanity

Dein Humanity-Wert zeigt an, wie stark du dich noch an menschliche Ideale und Moralvorstellungen klammerst. Dieses Klammern ist der einzige mentale Halt, den du hast, um nicht vollständig dem Tier in dir anheimzufallen. Je häufiger du gegen die allgemeingültigen menschlichen Verhaltensmaßstäbe verstößt, desto schwieriger wird es für dich, noch an diese Ideale zu glauben, d.h., sie stützen dich nicht mehr, wenn das Tier mal wieder versucht, die Kontrolle zu übernehmen. Wenn dein Humanity-Wert auf null gefallen ist, übernimmt das Tier dich vollständig.

Um dies in ein System im Spiel zu übertragen, wurde eine Art menschliche Werte-Skala entwickelt, auf der du langsam nach unten rutschst. Wie leicht du eine dieser Stufen verlierst, hängt von deiner Fähigkeit ab, Verstöße dagegen zu bereuen: je niedriger also dein Conscience-Wert, desto schneller schwindet deine Menschlichkeit. Wann und ob du Humanity-Punkte verlierst, entscheidet die SL anhand deiner Taten und deines Conscience-Wertes. Hier ist eine Tabelle, in der klischeehaft die Mindestverstöße aufgeführt sind, um die betreffende Stufe verlieren zu können. Diese Mindestverstöße sollen natürlich nur ein ungefähres Bild geben, an der sich die SL orientieren kann. Je weniger Menschlichkeit du noch hast, desto krasser müssen die Verstöße sein, um noch mehr zu verlieren.

Humanity-Wert	Mindestverstoß
10	Versehentliches geringes Fehlverhalten
9	Absichtliches geringes Fehlverhalten
8	Jemanden absichtlich verletzen
7	Grobe Verletzung der Würde anderer
6	Fahrlässige Tötung (z.B. beim Trinken)
5	Böswillige Zerstörung
4	Mord im Affekt
3	kaltblütiger Mord
2	Sadismus und Perversion
1	Absolut unmenschliche Akte

Es kann natürlich auch passieren, daß die SL entscheidet, deine Humanity wieder zu erhöhen, wenn du äußerst bemüht bist, den „Geboten der Menschlichkeit“ zu folgen, dies kommt aber bei geistig gesunden Kainiten sehr selten vor.

Durch deinen Humanity-Wert wird bestimmt, wie lange du im Torpor verweilen muß, wenn du einmal drin bist, und wie schwierig es für dich ist, tagsüber aus dem Schlaf zu erwachen, wenn Gefahr droht (siehe **Erwachen**). Außerdem kannst du bei drohendem Frenzy oder Röttschreck nie mehr Punkte von deinem Self-Control-Wert oder von deinem Courage-Wert nutzen (siehe **Das Tier**), als dein Humanity-Wert hoch ist.

Das Tier

Das Tier in dir lauert fortwährend darauf, die Kontrolle über dich zu übernehmen. Hierzu nutzt es jede Situation in der seine Jagd- oder seine Fluchtinstinkte angesprochen werden oder du in deiner Kontrolle durch spezielle Schlüsselreize, die in deinen Beast-Traits festgelegt sind, geschwächt bist.

Wie sich das Tier verhält, wenn es an die Oberfläche dringt, hängt von der Ursache ab, die sein Durchbruch ermöglicht hat. Hierbei werden zwei Verhaltensweisen unterschieden: Der

Blutrausch, im Spiel Frenzy genannt, und die panische Flucht, im Spiel Röttschreck genannt. Bei der Auswahl jedes einzelnen Beast-Traits sollte auch gleich festgelegt worden sein, welche der beiden Folgen sich ergeben können. Wenn das Tier droht, durchzubrechen, gibt es nur noch die Möglichkeit, all seinen Willen zusammenzunehmen und sich mit aller innerer Kraft gegen die hochkommenden Zwänge zu stellen oder das Tier bestimmt für die nächste Zeit dein Handeln. Dieser Widerstand wird durch die Ausgabe von WP-Punkten dargestellt. Welche Ausmaße eine Bedrohung, eine Provokation oder eine Beast-Trait-Stimulation haben muß, um das Tier in dir zu wecken, ist in letzter Instanz von deiner Fairness abhängig und muß von Situation zu Situation überdacht werden. Ein grober Rahmen dafür sollte die Höhe des jeweilig maßgeblichen Virtue-Wertes und die deiner Humanity sein.

Frenzy

Ursachen: Wenn deine Jagdinstinkte oder eines deiner Beast-Traits, die zur Raserei führen, angesprochen werden, mußt du abhängig von deinem Self-Control-Wert WP-Punkte (siehe Tabelle) ausgeben oder in Frenzy (siehe später) gehen. Deine Jagdinstinkte werden z.B. ausgelöst

- durch Konfrontation mit offenen Blut, insbesondere von mächtigen Vampiren, wenn dein Bloodpool auf fünf oder niedriger ist.
- durch Konfrontation mit potentiellen „Blutspendern“, wenn dein Bloodpool auf drei oder niedriger ist.
- bei körperlichen Angriffen auf deine Person oder auf jemanden, der dir nahe steht.
- durch starke Provokation oder Demütigung deiner Person.

Self-Control-Wert	Nötige WP-Punkte
1	3
2-3	2
4-5	1

Achtung:

Du kannst keine Stufen auf der Tabelle nutzen, die höher als dein Humanity-Wert sind. D.h.,

mit Humanity drei mußt du zwei WP ausgeben, selbst wenn du Self-Control vier hast.

Wenn du in den Bluttausch oder Frenzy fällst, übernimmt das Tier vollständig deine Handlungen. Ob du im Rahmen eines Frenzy „nur“ herumtobst, schreist und Dinge zerstörst, ob du in eine Berserkerrage verfallst, in der du jeden angreifst, der dir im Weg steht - vorzugsweise die, die du nicht magst, bzw. die dich provoziert haben- oder ob du dich auf die nächstbeste Blutquelle wirfst, um sie gänzlich auszutrinken, hängt von den äußeren Umständen ab, wegen denen du in den Frenzy gefallen bist. Auf jeden Fall regieren dich deine tierischen Instinkte, du bist zu keinem rationalen oder vernünftigen Gedanken fähig und reagierst nur auf unmittelbare Stimuli (**Bitte nur der Character, nicht der Spieler!**).

Der Bluttausch endet erst, wenn sich die ursprüngliche Situation maßgeblich geändert hat und die ursprüngliche Ursache nicht mehr vorhanden ist, z.B. kein potentieller Gegner mehr in der Nähe ist. Charaktere, die dem Vampir im Frenzy persönlich nahestehen, können auch versuchen, ihn festzuhalten oder beruhigend auf ihn einzureden, dies dauert aber seine Zeit und endet so manches Mal mit Verletzungen der Mächtegegnhelfer. Während des Frenzy kann der Vampir sich auch normal bewegen, wenn sein Health-Level-Wert auf ein oder zwei Punkte gesunken ist, er ist immun gegen alle Folgen des Rötschrecks und alle Dominate-Versuche auf ihn erfolgen mit einem um zwei geringeren Wert.

Roetschreck:

Wenn deine Fluchtinstinkte oder eines deiner Beast-Traits, die zur Panik führen, angesprochen werden, mußt du abhängig von deinem Courage-Wert WP-Punkte (siehe Tabelle) ausgeben oder die Folgen des Rötschrecks über dich ergehen lassen (siehe später). Deine Fluchtinstinkte werden ausgelöst durch Konfrontation mit Sonnenlicht oder bedrohlichem Feuer, da dies die einzigen absolut letalen Bedrohungen für einen Vampir sind, daher auch der Name Rötschreck.

Courage-Wert	Nötige WP-Punkte
1	3
2-3	2
4-5	1

Achtung:

Du kannst keine Stufen auf der Tabelle nutzen, die höher als dein Humanity-Wert sind. D.h., mit Humanity drei mußt du zwei WP ausgeben, selbst wenn du Courage vier hast.

Die Fluchtreflexe des Tiers in dir zwingen dich dazu, panikartig soviel Raum wie möglich zwischen dich und die Gefahrenquelle zu bringen. Wenn das nicht möglich ist, kauerst du dich wimmernd hinter irgend etwas und erholst dich, auch wenn die Gefahr vorbei ist, nur langsam von dem Schrecken.

Erwachen

Ein Vampir ist normalerweise ausschließlich nachts aktiv. Bei den ersten Strahlen der Sonne am Horizont überfällt ihn eine starke Müdigkeit, die ihn in einen tiefen Schlaf fallen läßt. Wann er am nächsten Abend wieder aus diesem Schlaf erwacht, hängt von seinem Humanity-Wert ab. Ein Vampir mit einem Humanity-Wert von zehn wacht mit dem Verschwinden des letzten Strahls der untergehenden Sonne auf. Für jeden Punkt unter zehn geschieht dies zehn Minuten später. Aufgrund praktischer Erwägungen kann die SL im Sommer festlegen, daß In-Play um spätestens 22:00 Uhr der Sonnenuntergang stattfindet. In der Zeit des tiefen Schlafs kann ein Vampir seine Müdigkeit aber auch für kurze Zeiträume abstreifen. Wenn ein Vampir ein Perception-Wert plus Auspex-Wert von mindestens drei hat, ist er in der Lage, Geräusche oder Bewegungen in der Nähe seiner Schlafstätte zu bemerken und kurzfristig zu erwachen. Bei Berührung erwacht er in jedem Fall. Er bleibt dann eine Zeitspanne von einer Runde pro Humanity-Punkt wach. Dies läßt sich nur durch jeweils einen WP-Punkt um jeweils die gleiche Zeitspanne verlängern. Danach schläft er ein, bis er wiederum durch etwas anderes geweckt wird. In der Zeit seines Wachseins kann er seine Attribute nur bis zum

Wert seiner halben Humanity (abgerundet) nutzen.

Ernaehrung

0,2 Liter roter Flüssigkeit entsprechen einem Blutpunkt, bzw. wenn du es einem Lebewesen absaugst, brauchst du mindestens eine Runde für einen Blutpunkt, dies wäre aber doch sehr hastig. Du kannst einem Lebewesen bis zu einem Drittel seines Blutes entziehen, ohne daß es mehr als ein Schwächegefühl hat, bei der Hälfte gibt es gesundheitliche Schäden und ab zwei Dritteln ist es tot. Nach der ersten Runde des Trinkens braucht ein menschliches Opfer mindestens Willpower neun oder zehn um sich losreißen zu können, da der Biß ein ekstatisches, berauschendes Gefühl beim Opfer erzeugt.

Blutpunkte von Opfern: (Tierblut ist weniger nahrhaft)

Vampir	10-?
Kuh	5
Werwolf	25
Hund	1-3
norm. Mensch	10
Katze	1
Kind	6
Ratte	1/4 -1/2

Achtung:

Jeder Kainit, der sich einmal eingehender mit dem Unterschied zwischen menschlichem und vampirischen Blut beschäftigt hat, ist in der Lage, den Unterschied anhand des Geruchs oder des Geschmacks zu erkennen. Sehr erfahrene Vampire können sogar Unterschiede des Alters der Person oder ähnliches erahnen.

Blutbund

Der Blutbund ist ein Ausdruck der mythischen Kraft vampirischen Blutes. Nicht nur, daß das Trinken vom Blut eines Vampirs besonders ekstatische Gefühle auslöst, es spinnt auch einen Bund zwischen Geber und Nehmer. Jemand, der in drei verschiedenen Nächten jeweils vom Blut eines Vampirs getrunken hat, verfällt in eine

Form höriger Liebe zu diesem. Hierbei reicht schon der kleinste Schluck aus, beim Blut von sehr mächtigen Vampiren sogar nur der Geschmack. Dieser Zustand wird Blutbund genannt, der Geber des Blutes ist der Herrschende, der Empfänger der Hörige. Der Herrschende wird zu der zentralen Figur im Leben des Hörigen, und dieser stellt das Wohlergehen des Herrschenden ganz selbstverständlich über sein eigenes und wird automatisch versuchen, diesem zu helfen und zu schützen. Trotzdem sind die Gefühle, die der Blutbund erzeugt, aufgesetzt. D.h., wenn dem Hörigen dazu ein Grund gegeben wird, können sich darunter Gefühle ganz anderer Couleur entwickeln, welche, wenn sie negativer Natur sind, den Bund mit der Zeit schwächen können. Bis zu diesem Zeitpunkt kann der Hörige allerdings nur temporär die Auswirkungen des Bundes überkommen. Durch das Ausgeben von WP-Punkten ist er in der Lage, auch gegen die Interessen des Herrschenden zu handeln. Wie viele WP-Punkte er ausgeben muß, hängt von der Situation ab. In der Abwesenheit des Herrschenden gegen diesen zu intrigieren würde einen WP-Punkt pro Minute des Gespräch kosten, in seiner Anwesenheit gegen ihn zu sprechen einen WP-Punkt pro drei Runden, ihn vor einem Angriff nicht zu schützen einen WP-Punkt alle zwei Runden, ihn selber anzugreifen einen WP-Punkt pro Runde. Die Anzahl von nötigen WP-Punkten verdoppelt sich, wenn der Hörige schon mindestens sechsmal vom Blut des Herrschenden getrunken hat und das letzte Mal höchstens vor einem Monat war. Bei noch intensiveren Verbindungen verdreifacht sich die Anzahl.

Die einzige in der Camarilla bekannte Möglichkeit zur Beendigung eines Blutbunds ist die Zerstörung des Herrschenden oder die kontinuierliche innere Auflehnung des Hörigen, d.h. der Hörige muß über lange Perioden den Herrschenden meiden, kein Blut mehr von ihm trinken und eine Unzahl von WP-Punkten ausgeben, um sich langsam aus dem Bund zu lösen. Die SL legt fest, wann und ob der Hörige damit Erfolg hat.

Abgesehen vom Schutz der Person des Herrschenden kann der Hörige aber nicht in für

diesen subjektiv unangemessen lebensgefährliche Situationen geschickt werden. Durch den Blutbund steigen auch die Möglichkeiten des Herrschenden, den Hörigen zu dominieren: Es ist kein Augenkontakt mehr notwendig, es reicht, daß der Hörige die Stimme hören kann. Außerdem erhöht sich der Zahlenwert, mit dem der Herrschende dominiert, um zwei.

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

Man kann nur Höriger eines einzigen Blutbundes sein. Wer also erst einmal an einen Herrschenden gebunden ist, kann von keinem anderen gebunden werden, bis der erste Bund erlischt. Sollte dieser Bund irgendwann erlöschen, z.B. durch den Tod des Herrschenden, fangen alle Versuche, den Hörigen erneut zu binden, wieder bei null an. D.h. jemand, der dem zu Bindenden vormals bereits zweimal von seinem Blut gab, kann darauf nicht aufbauen, sondern muß ihm nochmals drei mal zu trinken geben. Die Anzahl von möglichen Blutbünden, in denen man Herrschender ist, ist unbegrenzt.

Jeder Vampir hat bereits den ersten Schritt zu einem Blutbund an den eigenen Sire gemacht. Durch die Schaffung verliert ein eventuell bereits bestehender oder angefangener Bund des Menschen an einen Vampir seine Wirkung. Das Trinken von einem Menschen, der schon seit über einem halben Jahr Ghoul eines anderen Vampirs ist, etabliert eine Stufe eines Bundes zu diesem Vampir. Das Trinken von einem Vampir, der vor weniger als einem Monat geschaffen wurde, etabliert auch eine Stufe zu dessen Sire. Ansonsten gibt es keine „Queretablierungen“ eines Blutbunds. Vampirisches Blut verliert, nachdem es den Körper verlassen hat, beim nächsten Sonnenaufgang seine Macht, andere zu binden.

Derangements

Derangements sind die Neurosen und Psychosen, die sich im Laufe der Zeit bei einem Character festgesetzt haben. Sie können die

Persönlichkeit eines Characters verfeinern und das Spiel gewissermaßen würzen, wenn sie geschickt eingebaut werden. Es kann vorkommen, daß ein Character das Spiel bereits mit einem Derangement beginnt (wie z.B. jeder Malkavianer), oder daß er sie erst im Laufe des Spiels entwickelt (wie z.B. dadurch, daß er in den Torpor geschlagen wird oder ein unglücklich verlaufendes Frenzy erlebt).

Man sollte sich gut überlegen, wie stark man seine Derangements zu welchen Gelegenheiten ausspielen will, d.h. zu welchen Gelegenheiten sie besonders stark zutage treten.

Um sich gegen die Folgen eines Derangements zu wehren, muß man WP-Punkte ausgeben; bei bestimmten, vor allem bei magisch entstandenen Derangements, kann die SL eine Gesamtsumme an WP-Punkten bestimmen, ab wann ein Derangement vollkommen überwunden ist. Typische Derangements sind: Multiple Persönlichkeit, Leben in einer Phantasiewelt, Autistische Anfälle, Perfektionsdrang, Überkompensationen, Obsessionen, Paranoia, Amnesien, manisch-depressive Anfälle, alle Arten von Phobien, Wahrnehmungsstörungen oder Größenwahnsinn.

Disziplinen

In den Disziplinen sind die übernatürlichen Fähigkeiten der Vampire systematisiert. Jede Disziplin faßt eine Gruppe von Fähigkeiten zusammen, die unter einem gemeinsamen Kontext stehen. Innerhalb einer Disziplin sind die Fähigkeiten in einem Machtstufen-System gestaffelt, wobei man eine Stufe nach der nächsten erlernen muß. Hier sind die Disziplinen erklärt, die ein normales Mitglied der Camarilla-Clans, das nicht älter als achte Generation ist, erlernen kann und von denen ein erfahrener Vampir wenigstens einmal gehört hat (Neonates sollten sich genau überlegen, welche Fähigkeiten sie überhaupt, ob genau oder weniger genau, kennen).

Es gibt einzelne Disziplin-Stufen, bei denen der Erfolg nicht nur von den Werten des Anwenders abhängig ist, sondern auch von Werten des „Opfers“. Hierbei wird der Einsatz einer

Fähigkeit immer von einem Zahlenwert begleitet. Dieser Zahlenwert steht für die Stärke des Angriffs und ergibt sich aus den jeweiligen Attributen. Es ist dem Opfer bei diesen Fähigkeiten meist möglich, einen eigenen Wert von diesem Zahlenwert abzuziehen, was häufig auch die Auswirkungen bei ihm verringert. Wenn man sich selbst die Konsequenzen nicht gemerkt hat, kann man beim Anwender Off-Play Nachfragen. Die gängigsten Fähigkeiten und womit man sich wie wehren kann finden sich im Anhang, ansonsten wird man Off-Play vom Anwender über die Möglichkeiten informiert. Natürlich kann jeder Anwender auch einen geringeren Zahlenwert nutzen, als ihm möglich wäre.

Man sollte auf jeden Fall versuchen, die Off-Play-Regelfragen oder -Informationen so unauffällig wie möglich zu klären, d.h. möglicherweise auch mal etwas später, damit andere Spieler durch sie nicht in ihrem Spiel beeinträchtigt werden, bzw. die Atmosphäre nicht zerstört wird.

Animalism

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

• Sweet Whispers

Der Vampir, der diese Fähigkeit beherrscht, kann in eine Form von empatischen Kontakt mit einem Tier treten. Dazu muß er dem Tier in die Augen schauen und eine mentale Verbindung erzeugen. Das Tier kann, wenn es gewillt ist, dann auf seiner beschränkten Ebene mit dem Vampir kommunizieren. Da diese Fähigkeit live nicht konkret ausgespielt werden kann, muß der Spieler die Spielleitung fragen, was von dem Tier zu erfahren ist (wenn die SL gerade nicht zu greifen ist, hat es halt gerade nichts zu sagen oder keine Lust etwas zu tun). Es besteht auch die Möglichkeit, dem Tier leichte Aufträge zu erteilen. Die Möglichkeiten ergeben sich aus dem Manipulationswert des Anwenders:

Manipulation Schwierigster Auftrag

- | | |
|---|---|
| 1 | Ein wildes Tier läuft nicht gleich weg |
| 2 | Das Tier erzählt, „was gerade in der Gegend so los ist“ |
| 3 | Das Tier geht an einen genau beschriebenen Ort, kommt wieder und gibt seine Eindrücke von diesem Ort wieder |
| 4 | Das Tier kann einen genau beschriebenen Gegenstand von einem genau beschriebenen Ort holen. Das Tier hält still, wenn du dich ihm mit Mund oder Händen näherst (ab dieser Stufe kannst du es ohne Probleme schnappen und aussaugen) |
| 5 | Du kannst auch dem tierischen Ghoul eines anderen Aufträge erteilen |
| 6 | Das Tier kann jemanden verfolgen, wiederkommen und dich führen |
| 7 | Du kannst einem Tier alle ihm möglichen Aufträge erteilen |

•• The Beckoning

Durch das Singen (d.h. Heulen, Brüllen, Tirilieren) eines tierischen Lockrufes 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 es diese Spezies gibt. Es kommt ein Tier dieser Spezies pro Punkt, den der Anwender auf Charisma hat. Diese Tiere können dann einzeln mit der Fähigkeit „Sweet Whispers“ kontaktiert werden.

Hiermit läßt sich eine Ernährung von Tierblut fiktiv ausspielen. Der Spieler muß sich überlegen, wieviele Tiere welcher Spezies er rufen kann, und dann, wie er sich von ihnen ernähren könnte. (Zum Thema „Blutpunkte von Tieren“ siehe **Das Spiel/Ernährung**)

●●● Song of Serenity

Du kannst einem Lebewesen die innere Wildheit entziehen. Dazu mußt du dein Opfer berühren und ihm ein Lied der Beruhigung singen.

Danach wird das Opfer passiv und gleichgültig, kann seine Willpower nicht mehr einsetzen und sich gegen Angriffe nicht mehr schützen. Die Dauer des Gesanges und der Wirkung hängt von deinem Manipulation-Wert ab.

Bei Vampiren wirkt diese Fähigkeit nur insoweit, als daß du dein Opfer aus einem Frenzy holen kannst (Dauer der Wirkung entfällt hier).

Manipulations Wert	Dauer Gesang	Dauer Wirkung
1	5 Runden	1 Minute
2	3 Runden	15 Minuten
3	2 Runden	1 Stunde
4	1 Runde	3 Stunden
5	1 Sekunde	1 Nacht
6	3 Runden	3 Nächte
	(ohne Berührung)	
7	1 Runde	1 Woche
	(ohne Berührung)	

●●●● Sharing of Spirits

Man kann den Körper eines kleinen unauffälligen Tiers besetzen und kontrollieren, nachdem man ihm eine Zeitlang in die Augen gestarrt hat. Um dies im Spiel zu verdeutlichen, bindet man sich gut sichtbar ein rotes Tuch um und hält sich ein kleines Stofftier gut sichtbar auf der Schulter. An der Stelle, wo du eigentlich deinen Körper in einem torporähnlichen Zustand zurückläßt, legst du alle spielrelevanten Sachen, die dein Character bei sich trägt und einen Zettel mit einer Beschreibung deines Körpers ab. Du kannst nun als dieses Tier herumlaufen und beobachten. Um wieder in deinen Körper zurückzukehren, muß das Tier diesen berühren, d.h. solange es nicht zurückkommt, bist du im Körper des Tieres gefangen. Wenn das Tier getötet wird, kehrst du automatisch in deinen Körper zurück. Hierbei verlierst du vier WP-Punkte und fällst, wenn du dadurch auf einen Wert unter eins kommst, in Torpor, aus dem du

erst nach der regulären Dauer wieder erwachen kannst.

Dein Charisma-Wert entscheidet darüber, wie groß deine Kontrolle über das Tier ist und welche deiner Disziplinen du im Tierkörper nutzen kannst:

Wenn du unter fünf Charisma hast, wird währenddessen deine Wahrnehmung immer wieder durch Impulse des tierischen Geistes benebelt, und du mußt einen WP-Punkt für jede Handlung ausgeben, die gegen die Instinkte des Tieres verstößt. Außerdem behälst du auch nach deiner Rückkehr in den eigenen Körper einige Verhaltensweisen des Tieres bei, bis du im Laufe der Zeit insgesamt sieben WP-Punkte abzüglich deines Charisma-Wertes ausgegeben hast, um sie zu überkommen.

Achtung:

Natürlich bist du auch in dieser Form anfällig für Frenzy und Rötschreck und mußt WP-Punkte ausgeben, um dies zu vermeiden.

Charisma-Wert Disziplinen nutzbar

3+Auspex

5+Presence

6+Dementation oder

Dominate (Verbalisierung kann problematisch sein)

●●●●● Drawing out the Beast

Wenn du drohst, in Frenzy zu gehen, kannst du dein Tier auf jemand anderes übertragen. Dazu mußt du ihn berühren und sagen: „Geh in Frenzy!“. Dein Opfer kann sich mit acht WP-Punkten dagegen wehren. Um diese Fähigkeit nutzen zu können, brauchst du einen Manipulation-Wert von mindestens drei. Willst du, daß die Anwendung der Disziplin problemlos klappt, brauchst du einen Manipulation-Wert von mindestens fünf, ansonsten bist du nach der Anwendung durch den Vorgang einige Sekunden lang benommen. Das Tier muß auch wieder durch Berührung zurückgeholt werden, was ratsam wäre, da in der Zeit ohne sein Tier der Anwender keine WP ausgeben kann und immer lethargischer wird. Wenn der so in Frenzy Geschickte weggeht, bevor das Tier zurückgeholt werden kann, muß

der Anwender es später aus der Person „herauslocken“.

Es ist auch möglich, sein Tier zu übertragen, wenn man nicht kurz vorm Frenzy steht. Dies kostet den Anwender aber 8 WP abzüglich seines Manipulation-Werts.

Diese Fähigkeit kann von dir nur einmal pro Nacht auf die gleiche Person angewandt werden.

Auspex

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

Alle Off-Play-Fragen, die sich durch Auspex ergeben, werden mit dem Auspex-Zeichen, ein gestreckter Finger liegt auf der Wange und deutet aufs Auge, angezeigt, auch von dem, der Off-Play das Wahrgenommene erzählt.

Es ist Charakteren mit Auspex möglich, andere, die sich mit Obfuscate verdunkelt haben, zu sehen, wenn der eigene Auspex-Wert höher ist, als der vom Verdunkelten mit seinen Fingern angezeigte Wert (falls der Spieler sein Obfuscate mit einem weißen Tuch anzeigt, bringt man ihn dazu, den eigenen Wert anzuzeigen, indem man das Auspex-Zeichen macht). Man nimmt ihn dann ganz leicht verschwommen wahr.

• Heightened Senses

Du bist in der Lage, jeden einzelnen deiner fünf Sinne weit über das normal mögliche zu verbessern. Da dies live nur schwer umsetzbar ist, gibt es ein Substitut.

Du kannst dich in einen Trancezustand versetzen, in dem du nicht direkt gestört werden darfst. In diesem Zustand kannst du eines deiner Sinne verstärken und lokal ausrichten. Am Ende dieser Trance wird dir erst wirklich bewußt, was du wahrgenommen hast. Folgende

Anwendungen sind möglich:

- Du kannst ein Gespräch von einer Distanz aus belauschen, von der du wenigstens noch Stimmfetzen hören kannst. Nach Beendigung

deiner Trance gehst du zu einem der Gesprächsteilnehmer und fragst ihn Off-Play, worum das Gespräch ging (du hast nicht jedes Wort verstanden, sondern nur die Zusammenhänge).

- Du kannst an jemandem riechen, und er muß dir Besonderheiten erzählen, soweit vorhanden.
- Wenn du lange genug freie Sicht auf ein Schriftstück hast, das nicht weiter als fünf Meter von dir entfernt ist, kannst du es dir Off-Play geben lassen und lesen, bzw. den Inhalt sagen lassen.

Achtung:

Wenn ein extremer sensorischer Effekt im Rahmen deines Wahrnehmungsbereichs passiert, fällt der jeweilige Sinn je nach Stärke und Einwirkung für eine Zeit aus: Z.B. ein lauter Knall in einer Hörtrance legt dein Gehör für einige Minuten lahm, ein Lichtblitz blendet deine Augen usw.

•• Aura Perception

Du bist in der Lage, indem du mit einem bestimmten Blick leicht an einem anderen vorbeischaust, seine Aura zu lesen, d.h. du siehst die verschiedenen Farben und Muster, die er um sich projiziert.

Dafür darf der Beobachtete nicht weiter als fünf Meter entfernt sein. Es hängt von deinem Perception-Wert ab, wie genau deine Informationen über den anderen ausfallen, den du so betrachtest. Da sich nicht jeder die Farben seiner Aura auswendig merken kann, werden diese Informationen direkt gegeben, indem du zu dem anderen gehst und ihm die Fragen zu seiner Aura stellst, die dir mit deinem Perception-Wert möglich sind.

Die Dauer, bis du dir über die gewonnenen Informationen im klaren bist, entspricht der, sie Off-Play zu erfragen.

Perception Fragen

- 1 Hast du eine Aura ? (es gibt auch Wesen, die keine haben)
- 2 Was bist du ? (Mensch: normal, Vampir: blaß, Werwolf: leuchtend)
- 3 Was ist dein vorherrschendes Gefühl ? (bitte nur ein Adjektiv)
Hast du Diableriestreifen?

(schwarze Venen in der Aura)
- 4 Was sind deine zwei vorherrschenden Gefühle? (bitte nur zwei Adjektive)
Liegt auf dir Magie ? (d.h. Tremere-Rituale oder menschliche Magie)
- 5 Was fühlst du? (beliebig viele Adjektive, möglichst in der richtigen Intensitätsreihenfolge)
Bist du ein Ghoul ? (sehr leichte Blässe)
- 6 Was fühlst du genau ? (welche Gefühle in die gleiche Richtung gehen, welche miteinander konkurrieren, welche unterschwellig mitschwingen und welche nur kurzzeitig aufflackern)
- 7 Was fühlst du ganz genau ? (den präzisen Gefühlszustand von deiner grundsätzlichen Laune bis zu den geringeren Schwankungen)

Wenn man nicht weiter kommt, sind Formulierungen wie: „Ich fühle mich wie jemand, der...“ hilfreich.

Eine mögliche Beschreibung der ganz genauen Gefühle könnte z.B. lauten:

„Ich bin einerseits unheimlich wütend, andererseits habe ich ja schon Angst, außerdem bin ich eigentlich gerade so stolz und gut gelaunt. Dann ist da noch dieses Gefühl der Zuwendung, was mich ablenkt, und das mich traurig macht. Ich versuche, dem zu widerstehen und lasse mich lieber durch mein Mißtrauen leiten. Wenn ich mich nur nicht so hilflos bei dem Ganzen fühlen würde!“

Seine Gefühle in Worte auszudrücken hilft einem oft, sich selbst diese Gefühle bewußt zu machen und gegebenenfalls auch stärker oder anders auszuspielen, also nimm dir die Zeit! Vor allem sollte man darauf achten, ausschließlich Gefühle zu beschreiben und keine Absichten oder Hintergedanken und auch wirklich nur die Frage zu beantworten, die der Anwender in seiner Stufe stellen kann. Besonderheiten in der Aura müssen auch ohne explizite Frage beschrieben werden, so der Perceptionwert des Anwenders ausreicht.

●●● The Spirits Touch

Es ist dir möglich, durch Berührung eines Gegenstandes die Energien zu lesen, die Geschehnisse um ihn herum in ihm hinterlassen haben. Dazu müssen aber entweder sehr starke Eindrücke um ihn herum gewesen sein oder immer wiederkehrende.

Um diese Fähigkeit live spielbar zu machen, mußt du folgende Voraussetzungen erfüllen: Du mußt mindestens eine Stunde lang und bis Sonnenaufgang in Berührung mit dem Objekt meditieren, und wirst am darauffolgenden Tag die Eindrücke und Bilder, die in diesem Gegenstand gespeichert sind, wie in einem starken Traum wahrnehmen. Die Informationen erfragst du bei der SL (sofort von deinen Plänen benachrichtigen, damit die SL Zeit hat, Erkundigungen einzuziehen).

So kannst du z.B., wenn du einen persönlichen Gegenstand eines anderen hast, einiges über ihn und sein Verhältnis zu dem Gegenstand erfahren oder über die letzten emotional starken Momente, die um einen Gegenstand herum passiert sind. Die Menge und Präzision der Informationen hängen von der Stärke der Beziehung zum Gegenstand, der Eindrücke, ihrem Alter und deinem Perception-Wert ab. Durch deine Meditation gehen diese Energien zu dir über und werden in dem Gegenstand gewissermaßen gelöscht.

●●●● Telepathy

Mit dieser Fähigkeit kannst du die Gedanken anderer lesen: Du hörst und siehst die Worte und Bilder, die in ihrem Kopf sind, in deinem

eigenen. Dazu mußt du dich in eine leichte Trance begeben, in der du nicht mehr tun kannst, als sehr einfache motorische Tätigkeiten durchzuführen. Jede direkte Störung oder Handlung unterbricht die Verbindung. Wenn du also z.B. gerade die Gedanken von jemandem liest, der sich etwas weiter weg befindet, und jemand dich von der Seite anspricht, mußt du die telepathische Verbindung abbrechen, um diesem zu antworten. Auch die Eindrücke, die du bis dahin vielleicht erhalten hättest, können von dir nicht verwertet werden.

Achtung: Eine Anwendung von Telepathy auf einen Vampir kostet den Anwender einen WP pro Etablierung einer Verbindung.

Abhängig von deinem Intelligence-Wert und dem temporären WP-Wert des anderen kannst du dabei in verschiedenen tiefe Lagen des anderen Geistes eindringen. Auch hier wirst du dir deiner Wahrnehmung erst bei Beendigung der Trance wirklich bewußt, d.h. du gehst im nachhinein Off-Play mit dem Auspex-Zeichen zum anderen und erfragst dessen Gedanken. Dazu sagst du: „Ich lese deine Gedanken mit [Intelligence-Wert plus sechs]“. Nachdem sich der andere seinen temporären WP-Wert abgezogen hat, erzählt er dir, wobei er selber das Auspex-Zeichen macht, seine Gedanken als Worte oder Bilder in einer Tiefe, die von dem Verrechnungsergebnis in der Tabelle abhängt (möglicherweise erfragt er auch bei dir, wie tief er gehen muß):

Intelligence-Wert plus 6 minus temporärer WP-Wert	Gedankenebenen	
	0	Kein Lesen
möglich	0	Kein Lesen
1		Man hört, was der andere ohnehin gerade sagt oder sagen würde
2-4		Man liest die allgemeinen Gedanken, die dem anderen durch den Kopf gehen, in verschiedener Tiefe und Klarheit. (Ermessen des Spielers des Betroffenen)
5		ganze Gedankenmuster

6-7	und eventuelle Pläne können gesehen werden Verborgene Hintergedanken zu den momentanen Gedanken können erkannt werden Z.B., ob der Betreffende gerade lügt oder Halbwahrheiten sagt.
8-9	Hier können sogar tiefere Erinnerungslagen, die im Zusammenhang mit den momentanen Gedanken stehen, erkannt werden
10	Das Leben des anderen liegt vor dem Benutzer, er kann beliebige Fragen stellen

Achtung:

Wenn man die Gedanken von einem anderen liest, dieser selbst Telepathy und einen um mindestens zwei höheren Perception-Wert hat, als der eigene Intelligence-Wert, spürt dieser, daß jemand seine Gedanken liest.

●●●●● Psychic Projection

Du kannst deinen Astralkörper von deinem Körper lösen und dich frei mit ihm durch die Astralebene bewegen. Dazu brauchst du einen Perception-Wert von mindestens vier und mußt einen WP-Punkt ausgeben. Du bist durch eine silbernen Astralkordel mit deinem Körper verbunden, der nach Verlassen in einen torporähnlichen Zustand fällt. Wenn die Kordel zerschnitten wird (nur auf der Astralebene möglich) verlierst du dich hoffnungslos in dieser Welt der Schatten. Dein In-Play-Körper ist (theoretisch) nackt, du kannst keine Gegenstände mit dir nehmen und die reale Welt nur beobachten (Auspex kann benutzt werden). Du selbst kannst nicht gesehen werden, auch wenn Vampire mit Auspex vier sich beobachtet fühlen und ab Auspex fünf spüren, daß „irgend etwas“ in der Nähe ist. Es ist dir aber möglich,

durch Einsatz eines WP-Punktes pro Runde geistartig sichtbar zu werden und zu sprechen. Daß dein Körper sich im Astralzustand befindet, symbolisierst du durch ein rotes und ein weißes Band am Körper, die Mitspieler müssen dich dann ignorieren und dir sogar Off-Play Türen öffnen. Desweiteren legst du alle deine spielrelevanten Sachen und einen Zettel mit einer Beschreibung deines Körpers an den Ort, wo du selbigen zurückläßt. Der Astralkörper ist theoretisch in der Lage sich mit einer Geschwindigkeit von bis zu achthundert Kilometern in der Stunde zu bewegen. Das bedeutet für das Spiel, daß du dich Off-Play von Autos, in denen Charactere sind, mitnehmen lassen, selbst ein „Off-Play-Auto“ nutzen oder sogar in Astralform auftauchen kannst, wenn sich dein Character eigentlich in einer anderen Stadt befindet. Es ist hierbei aber nicht möglich, „theoretisch“ und Off-Play an Orten zu sein oder Leuten zu folgen, wenn es einem als Spieler nicht möglich ist, zu erscheinen. In einem solchen Fall gibt es dann Störungen in der Astralebene, die dich aufhalten.

Achtung:

Wenn du als Astralkörper Zeuge von Dingen wirst, die bei dir Frenzy oder Röttschreck auslösen würden, mußt du normal Willpower-Punkte ausgeben oder augenblicklich in deinen Körper zurückkehren und in Raserei oder Panik verfallen.

Ein Zusammentreffen mit anderen Kreaturen, die sich gerade auf der Astralebene befinden, ist zwar ausnehmend unwahrscheinlich, aber möglich. Wenn der eine den anderen zum Verlassen des Ortes zwingen oder einfach nur schaden möchte, kommt es zu einem geistigen Kampf, in dessen Verlauf theoretisch versucht wird, die Astralkordel des anderen zu zerbrechen. Dieser geistige Kampf wird simuliert, indem der temporäre WP-Wert wie die Health-Level, der Intelligence-Wert wie der Soaking-Wert und der Manipulation-Wert wie der Schadens-Wert behandelt werden. Jede Runde, die die Beteiligten in Berührung zueinander stehen, wird eine beidseitige Attacke ausgeführt. Der Schwächere sollte sehen, daß er

schnell das Feld räumt, da, sobald er null WP-Punkte hat, seine Astralkordel zerschnitten ist. Verfolgungen müssen ausschließlich durch Laufen ausgespielt werden, da es keine materiellen Hindernisse auf der Astralebene gibt.

Celerity

Vampire mit Celerity können sich für kurze Zeiträume mit einer übermenschlichen Geschwindigkeit bewegen. Da dies Live leider nicht ausgespielt werden kann, wird die Fähigkeit folgendermaßen simuliert: Es gibt Vorteile im Kampf und eine Fair-Escape-Regel. Fair-Escape bedeutet, daß du mit Celerity die Möglichkeit hast, vor anderen Characteren zu fliehen, wenn diese nur noch hinter dir herlaufen, aber dich nicht mehr von der Seite abfangen können. Sobald wirklich kein Character mehr schräg zu deiner Fluchtbahn steht, kannst du deinen Celerity-Wert rufen. Die Charactere, die weniger Celerity oder gar keines haben, müssen sich vorstellen, daß du dich mit übermenschlicher Geschwindigkeit entfernst. Nur Charactere mit gleichviel oder mehr Celerity können normal die Verfolgung aufnehmen. Alle anderen können höchstens schnell gehend folgen. Dies ist die einzige Möglichkeit, Celerity außerhalb eines Kampfs einzusetzen, d.h. z.B. ein Verfolger mit einer höheren Celerity-Stufe ist nicht schneller als der Verfolgte. Um die erhöhte Geschwindigkeit nutzen zu können, muß du einen Blutpunkt pumpen pro Celerity-Stufe mal 25 Meter die du läufst (nur ein Schätzwert).

Im Kampf (siehe **Kampf**) wird deine erhöhte Geschwindigkeit auf zwei Arten simuliert: Für den Angriff: Bei bestimmten Celerity-Stufen bist du so „schnell“, daß du in der Lage bist, Mehrfachtreffer zu landen, das heißt, daß ein Treffer, den du beim Gegner landest, so angesagt wird, als wenn du ihn statt dessen mehrfach getroffen hättest. Die Anwendung einer solchen Celerity-Stufe kostet dich für jeden Mehrfachtreffer einen BP.

Für die Verteidigung: Du kannst bei bestimmten Celerity-Stufen deine Schnelligkeit so nutzen, daß du Schlägen „ausweichen“ kannst. Dies

wird simuliert, indem du z.B. jeden zweiten Treffer, den du abbekommst, vollständig ignorieren kannst. Diese Anwendung kostet die in der Stufe angegebene Anzahl an BP und muß durch „Ausgewichen!“ angesagt werden. Um deine Celerity-Stufen nutzen zu können, muß du zu Beginn einmal laut „Celerity“ rufen, da die Umstehenden eigentlich sehen, daß du dich schneller bewegst. Wenn du Celerity wieder beenden willst, muß du „Celerity-Stop“ rufen.

- Celerity

Diese Stufe hilft dir nur für Fair-Escape

- Celerity

Du kannst jeden zweiten Treffer, den du erhältst, vollständig ignorieren. Dies kostet dich für jeden ignorierten Treffer zwei BP. Der erste Treffer kann nicht ignoriert werden!

- Celerity

Du machst einen Doppeltreffer. D.h., wenn du einen Schlag beim Gegner landest, rufst du „Zwei mal [Schadens-Wert]" oder zweimal hintereinander deinen Schadens-Wert und dein Gegner muß sich, nachdem er jeweils seinen Soaking-Wert abgezogen hat, beide abziehen.

- Celerity

Du kannst jeden zweiten Treffer, den du erhältst, vollständig ignorieren. Dies kostet dich für jeden ignorierten Treffer einen BP. Der erste Treffer kann nicht ignoriert werden!

- Celerity

Du machst einen Dreifachtreffer. D.h., wenn du einen Schlag beim Gegner landest, rufst du „Drei mal [Schadens-Wert]" oder dreimal hintereinander deinen Schadens-Wert und dein Gegner muß sich, nachdem er von den dreien jeweils seinen Soaking-Wert abgezogen hat, alle drei abziehen.

Dominate

Diese Fähigkeit versetzt dich in die Lage, den Geist anderer zu manipulieren und ihnen deinen Willen aufzuzwingen. Dazu mußt du mit dem Opfer mindestens eine volle Sekunde (einundzwanzig) Blickkontakt halten („Ich habe auf die Nase geguckt“ gilt als Blickkontakt), in dessen Geist eindringen und dem Unterbewußtsein des Opfers deinen Willen verbal mitteilen. Sonnenbrillen schützen nicht direkt, sie erzwingen nur die Ehrlichkeit des Betroffenen, ob ein Blickkontakt bestand. Es ist möglich, das Gesagte durch Gesten (mit dem Finger zeigen) zu ergänzen. Hierbei ist äußerste Präzision in der Formulierung notwendig, da das Unterbewußtsein des anderen bemüht ist, den Sinngehalt des Zwanges in einer Art und Weise zu interpretieren, die am besten für das Opfer ist. D.h. z.B. ein Kommando, welches das Opfer nicht versteht, muß auch nicht ausgeführt werden, es wird dann nur kurz verwirrt herumstehen.

Es ist unmöglich, einen Vampir zu dominieren, der stärkeres Blut hat als du, also eine niedrigere Generation. Dies sollte, wenn die Vermutung besteht, schnell Off-Play geklärt werden. In-Play bemerkst du, wenn du versuchst in seinen Geist einzudringen, wie du zurückgeschmettert wirst. Im Spiel dominierst du, indem du deinem Opfer in die Augen schaust und „Dominate“ mit einem Zahlenwert sagst. Der Zahlenwert ist davon abhängig, welche Dominate-Stufe du verwendest und wie hoch dein Attribut ist, das für diese Stufe ausschlaggebend ist (siehe jeweils in den Stufen). Dein Opfer zieht sich von diesem Zahlenwert seinen temporären WP-Wert ab. Der Endwert zeigt an, wie stark deine Beeinflussung ist (siehe Tabellen in den Stufen). Ein Ergebnis unter eins bedeutet, daß dein Versuch zu schwach war, du spürst dies selbst aber nicht, d.h. das Opfer kann, wenn es genug Erfahrung damit hat, so tun, als ob es wirken würde.

Es ist einem Vampir an dieser Stelle möglich, sich gegen dein Dominate zu wehren, indem er sich deutlich sichtbar abwendet und sich den vorher errechneten Endwert von seinem temporären WP-Wert abzieht. Dadurch bleibt er auch für eine Szene immun gegen weitere Dominate-Versuche von dir.

Achtung:

Du gibst deine WP-Punkte für das Abwenden, also dem Brechen des Blickkontaktes, aus. Das heißt, daß du dich nicht wehren kannst, wenn du dich nicht abwenden kannst.

Wenn das Opfer sich nicht abwendet, dringst du in sein Unterbewußtsein ein und gibst diesem verbal deine Anweisungen. Es kann sich außer bei Dominate-Stufe 1 nicht bewußt an diesen Vorgang erinnern, die Handlungen ergeben sich zwanghaft aus dem Unterbewußten. Danach ergibt der vorher errechnete Endwert die Ausmaße, mit der deinen Anweisungen Folge geleistet werden. Wenn das Opfer nicht genau weiß, wie stark es zu reagieren hat, kann es Off-Play bei dir nachfragen.

Das Opfer kann sich später natürlich Gedanken darüber machen, warum es deinen Befehl so bereitwillig ausgeführt hat, nachdem es dir in die Augen geguckt hat, bzw. warum es gerade nach einem Augenkontakt mit dir immer so zwanghaft merkwürdige Dinge tut. Darum solltest du sehr subtil vorgehen, um Rückschlüsse zu vermeiden.

Es ist nicht möglich, bei den Dominate-Stufen eins bis fünf sein Opfer Dinge tun zu lassen, die nach Meinung des Opfers seine Zerstörung zur Folge hätten.

- Command the Wearyed Mind

Du kannst deinem 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. Der Satz, der drum herum geschmückt wird, steht für die Wirkung in keinem Zusammenhang. Nur eine Geste darf erklärend hinzugefügt werden.

Dies ist die einzige Dominate-Stufe in der du dein „Dominate [Zahlenwert]“ erst nach dem Kommando angibst, d.h. daß das Opfer weiß, wogegen es sich wehrt. Der Zahlenwert ergibt sich aus deinem Manipulation-Wert plus sechs.

Zahlenwert minus

temp. WP des Opfers Eifer

1 - 3	normale Ausführung
4 & 5	eifrige Ausführung
6 +	sehr eifrige Ausführung

●● Mesmerize

Du zwingst dein Opfer, wenn es sich nicht wehrt, in eine kurze Trance und kannst eine Anweisungskette in seinem Unterbewußtsein implantieren. Es kann sich danach nicht bewußt an diese Trance erinnern. Es müssen eindeutige und konkrete Anweisungen über Handlungen sein, die das Opfer entweder sofort nach Ende der Trance ausführen muß, oder zu einem späteren Zeitpunkt oder Ereignis, welches du genau definieren muß. Anweisung wie "immer wenn ..., dann tust du ...", „Sage ab jetzt die Wahrheit" oder ähnliches sind nicht konkret genug.

Die Ausmaße der dominierbaren Handlungen ergeben sich aus der Tabelle unten. Hierbei ist es im Normalfall nicht möglich, das Opfer zu zwingen, etwas gegen seine innerste Natur zu tun, d.h. ein notorischer Feigling wird nicht kämpfen und ein „cooler Typ" sich nicht hochgradig lächerlich machen. Der Zahlenwert ergibt sich aus deinem Manipulation-Wert plus sechs.

Zahlenwert minus

temp. WP d. Opfers Folgendes nicht:

1 - 3	merkwürdige oder untypische Handlungen
4 & 5	alles bis zum Limit
6 +	selbst untypische Handlungen

●●● The Forgetful Mind

Auch hier zwingst du dein Opfer, wenn es sich nicht wehrt, für die Zeit der Manipulation in eine kurze Trance, an die es sich später nicht erinnern kann. Während der Trance kannst du auch andere Erinnerungen des Opfers entfernen oder verändern. Auch hierbei muß du sehr präzise die verschiedenen Erinnerungen, die du löscht oder veränderst, beschreiben. Vor allem

solltest du bei Veränderungen darauf achten, daß keine auffälligen Lücken entstehen. Dies wird ein wenig dadurch erleichtert, daß das Gehirn dazu neigt, kleine Ungereimtheiten und Lücken selbst zu ergänzen (Selbstverantwortung der Spieler).

Der Zahlenwert ergibt sich aus deinem Intelligence-Wert plus sechs.

Zahlenwert minus

temp. WP d. Opfers Maximaler Eingriff

1	kann eine Periode bis zu 5min löschen (für 24h)
2	bis zu 30min löschen
3	bis zu 2h löschen oder bis zu 30min leicht verändern
4	bis zu 24h löschen oder bis zu 2h verändern
5	bis zu 1 Jahr löschen oder bis zu 24h verändern
6	bis zu 10 Jahre löschen oder bis zu 1 Jahr verändern
7	ein ganzes Leben löschen oder bis zu 10 Jahre verändern

Um eine gelöschte oder veränderte Erinnerung wiederherzustellen, muß der Anwender mindestens genauso viele Punkte auf Dominate und einen höheren Intelligence-Wert haben als der Verursacher der Veränderung und einen WP pro Versuch ausgeben. Er aktiviert bei dieser Vorgehensweise gewissermaßen wieder die originalen Erinnerungslappen, d.h. er muß genau sagen, von und bis zu welchem Zeitpunkt er die Erinnerungen reaktiviert (keine Pauschaldauer, wie „ich restauriere die letzte Nacht, letzte Stunde"). Hierbei gibt es keine Möglichkeit festzustellen, ob oder was verändert wurde, außer daß der Dominierte sich wieder erinnert, wenn der richtige Zeitraum getroffen wurde. Die Dauer dieses Vorgangs ist exakt die, die der ursprüngliche Anwender zum Verändern gebraucht hat und zwar auch für jeden Fehlversuch, was den korrekten Zeitraum angeht. Selbst-Therapien sind nicht möglich.

●●●● Conditioning

Hiermit kannst du jemanden auf dich und deinen Willen konditionieren. Dazu mußt du mit deinem Opfer mehrere Male sprechen, so daß du ihm deine Vorzüge und die Vorteile mit dir oder unter dir zu arbeiten schmackhaft machst (mindestens 15 min pro Gespräch). Jedesmal mußt du am Ende des Gespräches Dominate mit deinem Charisma-Wert plus sechs auf es anwenden. Wenn es sich nach Abzug des temporären WP-Wertes nicht wehrt, ist es näher daran, unter deine Konditionierung zu fallen. Endgültig konditioniert hast du dein Opfer erst, wenn du seinen achtfachen Self-Control-Wert mit der Summe deiner Attacken erreicht hast. Da dein Character nicht genau weiß, wann dies der Fall ist, benachrichtigst du nach dem ersten gelungenen Mal die SL und die errechnet aus dem Self-Control-Wert deines Opfers, wie häufig du ihn noch erfolgreich konditionieren mußt. Meistens wird diese Fähigkeit aber nur dazu benutzt, sich Menschen gefügig zu machen.

Wenn jemand auf dich konditioniert ist, brauchst du nicht mehr anwesend zu sein, um ihn dominieren zu können (er muß dich nur hören können), er wird sich nicht mehr gegen deine Dominate-Versuche wehren und auch ansonsten das meiste tun, was du ihm sagst. Außerdem kann er, wenn ein anderer versucht, ihn zu dominieren, beim Abzug seines temporären WP-Wertes zwei Punkte mehr abziehen (er bekommt dadurch keine WP-Punkte dazu).

Der Nachteil bei Konditionierten ist, daß ihnen jede Form von Eigeninitiative abhanden kommt und sie dazu neigen, Anweisungen wörtlich auszuführen.

●●●●● Possession

Du kannst den Geist eines Menschen, der dir entfernt ähnlich sieht (du mußt diesen Off-Play selber spielen), besetzen und seinen Körper benutzen (rotes Band umbinden, um anderes Äußeres anzuzeigen). Die SL kann auch die Möglichkeit zulassen, daß du mit einem gelben Band hinter der betreffenden Person herläufst und ihr alles sagst. Hierbei mußt du natürlich

alle Nachteile in Kauf nehmen, die sich aus der eingeschränkten Umsetzung deines Willens ergeben oder auf die Kulanz der Mitspieler hoffen.

Du mußt dafür einen höheren Charisma-Wert haben, als die abgerundete Hälfte des temporären WP-Wertes deines Opfers. Du ziehst deinem Opfer jede Minute, die er gebannt in deine Augen starren muß, einen WP-Punkt ab, und der Übergang erfolgt, sobald der WP-Wert des Opfers auf null gesunken ist. An der Stelle, wo du eigentlich deinen Körper in einem torporähnlichen Zustand zurückläßt, legst du einen Zettel mit einer Beschreibung deines Körpers, bis du durch Berührung wieder in ihn zurückkehrst.

Welche deiner Disziplinen du im Körper des Menschen benutzen kannst, ergeben sich aus deinem Charisma-Wert (s.u.), und du hast die körperlichen Attribute des Menschen.

Wenn der menschliche Körper stirbt, kehrst du automatisch in deinen Körper zurück. Hierbei verlierst du fünf WP-Punkte und fällst, wenn du dadurch auf einen Wert unter eins kommst, in Torpor, aus dem du erst nach der regulären Dauer wieder erwachen kannst.

Der Mensch fällt nach dem regulären Übergang in Ohnmacht, aus der er erst nach Stunden mit nur einem WP-Punkt erwacht und erinnert nur verschwommene alptraumhafte Schemen des Erlebten, was die meisten aber sofort verdrängen.

Charisma-Wert benutzbare Disziplinen

1	keine
2&3	Auspex
4	Presence
5	Dominate, (Dementation)
6	Thaumaturgy, (Chimerstry)
7	Obfuscate, Animalism

Fortitude

Fortitude ist weniger eine Disziplin, die man anwendet, sondern ein Zustand des Körpers. Sie zeigt an, um wieviel härter und widerstandsfähiger der vampirische Körper geworden ist. Die verschiedenen Stufen von Fortitude geben einem die Möglichkeit,

Verwundungen und auch Feuer oder Sonnenlicht besser zu widerstehen. Näheres unter **Das Spiel/Kampf, Feuer & Sonnenlicht**.

Obfuscate

Obfuscate (auch Verdunklung genannt) gehört zu den am häufigsten mißverstandenen Fähigkeiten in diesem System. Jemand der Obfuscate 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. Diese Ausstrahlung ist nicht ortsgebunden und erreicht jedes Lebewesen auf dieser Welt. Dies führt dazu, daß der Anwender auch auf Filmaufnahmen erst sichtbar wird, wenn er die laufende Obfuscate-Anwendung beendet. So lange wird der Anwender auch von jedem, der diese Aufzeichnungen sieht, ignoriert. Dies gilt auch für Spiegelbilder.

Der Anwender muß sich in eine leichte Trance begeben, in der er seine Ausstrahlung vollkommen zurücknimmt. D.h., daß er sich aus dem aktiven Geschehen heraushält. Sich zu aufdringlich zwischen Leute zu drängen oder jemanden ein Tonbandgerät vor die Nase zu halten, ist damit nicht vereinbar. Auch hebt sich die Verdunklung auf, sobald er einen Gegenstand hochhebt (Ausnahme: Türen und Fenster). Will er einen Gegenstand „mitverdunkeln“, muß er seinen alten Wirkungskreis aufheben und einen neuen mit diesem Gegenstand wieder aufbauen. Er ist mindestens für eine Runde sichtbar. Stellt er einen „mitverdunkelten“ Gegenstand einfach nur ab, fällt dieser von alleine aus dem Wirkungskreis. Eine aggressive Handlung gegen eine andere Person ist mit dem Prinzip des „Sich-Zurücknehmens“ nicht vereinbar, man wird von Beginn der Handlung an (im Falle eines Schlages schon das Ausholen) und mindestens eine Runde über die Beendigung der Handlung hinaus sichtbar. Steht ein Verdunkelter zwischen jemanden und einem Ort, zu dem dieser gerade guckt, ergänzt

dessen Gehirn das fehlende Bild. Erst wenn eine konkrete Beobachtung unterbrochen wird, z.B. man die Augen eines Gegenübers nicht mehr sehen kann, kann ein erfahrener Kainit auf die Anwesenheit eines Verdunkelten „tippen“.

Je nach der Stufe des Anwenders ist der Drang, ihn zu ignorieren, stärker oder schwächer ausgeprägt, und kann sogar dazu führen, daß der Betroffene die Erinnerung an den Anwender kurzzeitig verliert.

In den Stufen eins bis vier kannst du nur bis zu deiner eigenen Masse Objekte, wie deine Kleidung oder Gegenstände, „mitverdunkeln“. Um den anderen Spielern anzuzeigen, daß und auf welcher Stufe du gerade verdunkelt bist, plazierst du eine Hand auf den gegenüberliegenden Schulter-Brust-Bereich und zeigst mit deinen Fingern die Höhe des Obfuscate-Wertes an, den du gerade benutzt. Du kannst aber auch eine weiße (am besten auch fluoreszierende) Binde tragen und die Höhe deiner Verdunkelung immer nur wenn du neu dazukommst oder auf Anfrage anzeigen (Auspex-Zeichen).

Achtung:

Es ist einem Character mit einer höheren Auspex-Stufe möglich, dich zu sehen. Er weiß auch, daß du gerade versuchst, dich vor ihm zu verdunkeln.

- Cloak of Shadows

Auf dieser Stufe ist es dir möglich, aus der Wahrnehmung anderer heraus in den Schatten zu verschwinden. Dazu mußt du dich an einen sehr schattigen Bereich bei oder hinter einem größeren Objekt wie einem größeren Busch, Baum, Häuserecke o.ä. begeben und dort völlig bewegungslos verharren. Jemandem, der aktiv sucht, ist es trotzdem möglich, dich zu finden.

- Unseen Presence

Du kannst dich unter anderen bewegen, ohne daß diese dich beachten. Dazu mußt du dich aber absolut unauffällig verhalten, d.h. keine auffälligen Geräusche machen, nicht zu nah an andere herangehen oder dich hastig bewegen. Jemand, der aktiv nach dir oder jemandem, der

sie belauschen könnte, Ausschau hält, wird dich aber entdecken.

●●● Mask of Thousand Faces

Mittels dieser Fähigkeit kann der Anwender sein Aussehen soweit verändern, daß er nicht mehr erkannt werden kann. Es ist nicht möglich, jemand anderes zu kopieren, man kann aber bei verschiedenen Anwendungen das gleiche Aussehen wählen.

Um dies anzuzeigen, trägt man ein rotes Band am Körper und sagt jedem, der sich erkundigt Off-Play, daß man nicht aussieht, wie der eigene Character und daß dies mit einem Auspex-Wert, der höher liegt als der eigene Obfuscate-Wert, durchschaut werden kann.

Auch kannst du die Stufe zwei „Unseen Presence“ jetzt als Stufe drei, d.h. du kannst dich ein wenig auffälliger bewegen und bist selbst von Characteren, die nach dir suchen, nicht mehr wahrnehmbar. Andere neigen sogar dazu, dir automatisch aus dem Weg zu gehen.

Auffällige Handlungen wie z.B. sprechen, noch nicht verdunkelte Gegenstände in die Verdunklung nehmen oder Waffen zu benutzen machen dich sofort sichtbar für alle, in deren Blickfeld du dich dabei befunden hast (auch Augenwinkel). Wenn du erst einmal von einem anderen gesehen worden bist, bleibst du für ihn sichtbar, bis du aus seinem Sichtfeld verschwunden bist.

●●●● Vanish from Mind's Eye

Ab diesem Grad wirst du so weit ignoriert, daß nur absolut untrügliche und nicht anderweitig erklärbare Anzeichen deiner Präsenz bei anderen gerade mal zur Erkenntnis führen, daß irgend jemand dort sein müßte (Krach, Sprechen, kurze Berührungen, sich von alleine öffnende Türen, ohne daß Zugluft herrscht). Alles andere versucht sich das Unterbewußtsein des Opfers dieser Fähigkeit so gut es geht anderweitig zu erklären.

Fußstapfen, die irgendwo enden, führen nicht zum Gedankenschluß, daß der Verdunkelte dort stehen müßte, auch eine Geräusch-Ortung ist nicht möglich und die durch in die Luft geworfenes Mehl entstehende Silhouette wird

genauso ignoriert. Man wird sogar unbewußt um die Person herum gehen, nur um sie nicht anzurempeln und sogar Schläge, deren Verlauf nicht ganz bewußt gesteuert werden, wird man an ihr vorbei setzen.

Es ist nicht möglich, einen mit dieser Stufe Verdunkelten zu sehen, wenn man nicht einen absolut triftigen Beweis für die Anwesenheit des anderen hat, um das eigene Gehirn zu überzeugen, z.B. daß man ihn festhält (wobei es aber sehr schwierig ist, ihn überhaupt erst einmal zu greifen) oder von diesem länger als eine Sekunde berührt wird.

Diese Stufe ermöglicht einem sogar, verdunkelt zu sprechen oder direkt vor den Augen von jemanden zu verschwinden.

Achtung:

Um diese Stufe voll benutzen zu können, brauchst du mindestens einen **Charisma-Wert von vier**. Ansonsten bist du in Situationen, wo man dich bei Obfuscate drei sehen würde, als eine geistgleiche Silhouette sichtbar. Dies zeigt du an, indem du das Zeichen für Obfuscate drei machst und eine blaue Binde trägst.

Außerdem verliert jemand, der weniger WP-Punkte hat als du Charisma und vor dessen Augen du verschwindest, jedwede Erinnerung an dich, bis er dich das nächste Mal sieht. (bitte im Spiel nur anwenden, wenn es wirklich einen Sinn hat und die Vermutung gegeben ist, daß es klappt)

●●●● Cloak the Gathering

In dieser Stufe lassen sich andere Lebewesen (oder Vampire) „mitverdunkeln“. Hierbei müssen alle, die in der Verdunklung sind, in einer körperlichen Kontaktkette mit dem Benutzer stehen und den Verdunklungswert, den der Benutzer auswählt, anzeigen. Der Benutzer kann maximal halb so viele (abgerundet) Personen „mitverdunkeln“, wie er Charisma hat.

Potence

Potence ist weniger eine Disziplin, die man anwendet, als ein Zustand des Körpers. Sie zeigt an, um wieviel stärker und kräftiger der vampirische Körper im Verhältnis zum

menschlichen geworden ist. Dies ist eine übernatürliche Kraft und zeigt sich nicht in der Muskulatur. Deine Stufe in Potence rechnet sich bei den Regelvorgängen, wo es auf deine Kraft ankommt, häufig als doppelter Wert zu deiner normalen Strength dazu. Genaueres unter **Das Spiel/Kampf & Kraftakte**.

Achtung:

Es ist nicht möglich, mit Potence Rüstungs- oder Körperteile abzureißen.

Presence

Vampire mit der Disziplin Presence haben die Kunst gemeistert, die Auswirkungen ihrer Ausstrahlung zu verstärken und die Emotionen jener, die ihrer ansichtig sind, zu manipulieren. Damit die Auswirkungen von Presence der Stufen eins bis vier wirken können, müssen das oder die Opfer das Gesicht des Anwenders sehen können.

• Awe

Diese Stufe versieht dich mit einer faszinierenden Ausstrahlung, die andere dazu bringt, dir gegenüber eher positiv eingestellt zu sein und deine Meinung zu unterstützen. Da es aber im Spiel meistens ausnehmend albern ist, faszinierend wirken zu wollen, ohne es spielen zu können, empfehlen wir diese Fähigkeit nur in Einzelsituationen zu benutzen.

Am besten nutzt du sie nur, wenn du in einer Situation bist, wo du jemanden, der schlecht auf dich zu sprechen ist, dazu bringen willst, dir gegenüber aufgeschlossener zu sein oder nicht so hart gegen dich zu agieren. Du sagst ihm dann, daß du Awe mit einer Stufe, die deinem Charisma-Wert entspricht, auf ihn machst, und er bemüht sich, die Wirkung vernünftig je nach Höhe des Wertes auszuspielen oder sich mit einem WP pro Runde gegen die Auswirkung zu wehren.

Achtung: Die Auswirkungen von Awe können nicht „regeltechnisch eingefordert“ werden, da sie sehr schwammig sind. Man kann nur darauf hoffen, daß der andere Character von einem fairen Spieler gespielt wird.

Jeder mit dieser Fähigkeit kann aber davon ausgehen, daß seine Off-Play Nahrungssuche leichter vonstatten geht.

•• Dread Gaze

Jeder Kainit ist in der Lage, durch Entblößen der Fangzähne und wildes Anfauchen, Angst in Sterblichen zu erzeugen. Mit dieser Fähigkeit verstärkst du deine Ausstrahlung bei dieser Handlung so stark, daß selbst Kainiten von Furcht vor dir befallen werden.

Um diese Stufe einsetzen zu können, mußt du den anderen direkt und imposant anfauchen (wäre schön, wenn dabei real Fangzähne zu sehen wären) und ihm deinen Charisma-Wert nennen. Dies zwingt ihn dazu, für die Dauer deines Charisma-Wertes in Runden, furchtsam vor dir zurückzuweichen. Danach sollte das Opfer weiterhin eingeschüchtert sein, wenn es nicht genug Aggression aufgestaut hat, um den Anwender anzuschreien oder anzugreifen. Es ist nicht möglich, sich gegen den ersten Einsatz von „Dread Gaze“ zu wehren. Gegen die Auswirkungen von innerhalb der folgenden Szene erfolgenden Anwendungen auf die gleiche Person kann sich ein Kainit mit soviel WP-Punkten wehren, wie der angesagte Charisma-Wert hoch ist. Wenn das Opfer sich einmal erfolgreich gewehrt hat, bleibt es eine Szene lang immun.

Diese Fähigkeit wirkt zwar nur auf ein Opfer zur Zeit, aber alle Umstehenden spüren doch die übernatürliche Ausstrahlung des Anwenders, d.h. daß eine Anwendung unter Menschen einen massiven Maskeradebruch darstellen würde.

Achtung:

Ein „hingeluschtes“ Anfauchen muß nicht beachtet werden.

(Tabletop: Da Sterbliche eine sehr untergeordnete Rolle im Spiel haben, wurde die Fähigkeit auf Kainiten erweitert)

••• Entrancement

Nachdem du mindestens eine von deinem Charisma abhängige Zeit (siehe Tabelle) mit jemanden „gefllirtest“ hast, kannst du in ihm Gefühle der Liebe entfachen. Diese Gefühle

gleichen einem starken „verknallt sein“, d.h. das Opfer ist bemüht, dem Anwender zu gefallen und ihn glücklich zu machen. Dabei bleibt er aber seiner Natur treu und neigt nicht zu untypischer Selbstgefährdung.

Dies beschränkt sich nicht auf verschiedene Geschlechter, wobei aber eine strikt heterosexuell orientierte Person die Gefühle zu dem gleichen Geschlecht auf seine Art als extrem starke Sympathie interpretieren würde. Auch muß hierbei der „Flirt“ natürlich anders gestaltet werden.

Nach der Dauer des Flirts sagst du dem Betroffenen, daß Liebesgefühle in ihm aufkommen. Er hat jetzt die Möglichkeit, sich gegen die aufkommenden Gefühle mit einem WP-Punkt zu wehren. Er muß aber jedesmal, wenn er dem Anwender in der selben Nacht erneut länger als eine Runde ins Gesicht schaut, wieder einen WP-Punkt ausgeben, um sich der erneut aufkommenden Gefühle zu erwehren (der Anwender kann dies natürlich stoppen). Ob das Opfer darauf kommt, daß es manipuliert wurde, hängt davon ab, wieviel bewußte Erfahrung es mit dieser Fähigkeit gemacht hat und wie untypisch eine solche spontane Gefühlsentwicklung für es ist (Fairness!).

Die Zeit, die du flirten muß, ergibt sich aus der Tabelle unten. Die Dauer des Gefühls ergibt sich aus dem Charisma-Wert des Anwenders plus sechs abzüglich des temporären WP-Wertes des Opfers in Tagen. Du kannst dein Entrancement nur auf eine Person zur Zeit ausrichten.

(Tabletop: Diese Fähigkeit wurde zur schöneren Live-Nutzung stark verändert)

Charisma-Wert Mindestdauer des Flirts

1	8 min
2	4 min
3	2 min
4	1 min
5	½ min
6	1 Satz
7	1 Wort oder Blick

●●●● Summon

Die Anwendung von Summon entfacht in einer Person, die du schon einmal persönlich getroffen haben mußt, das übermächtige Bedürfnis, zu dir zu kommen und ein Gefühl für die Richtung, die sie dafür einschlagen muß.

Es handelt sich hier um eine ausnehmend unzuverlässige Fähigkeit, man kann sich nie sicher sein, ob und wann der Summon-Impuls bei dem anderen ankommt.

Dies ist eine Konsequenz daraus, daß es sich anders nicht ausspielen läßt, d.h. du mußt der SL Bescheid geben, auf wen du Summon machst, den Betreffenden selbst benachrichtigen oder benachrichtigen lassen. In dieser Benachrichtigung sollte die Stärke des Rufs (Charisma-Wert), die Eile, die der Betroffene an den Tag legen muß (s.u.) und an welchem Ort der Anwender wann zu finden ist, enthalten sein (dieser Ort ist dem Character natürlich nicht genau bekannt, er fühlt sich nur in diese Richtung gezogen).

Die In-Play-Verfügbarkeit allein entscheidet dann über die Verzögerung, mit der das Summon aktiv wird. Die Eile des Kommens nach Empfang des Impulses ergibt sich aus der Tabelle unten.

Das übermächtige Bedürfnis zu kommen läßt es natürlich 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).

Der Betroffene ist in der Lage, sich gegen diesen Drang zu wehren, indem er sofort nachdem ihn der Ruf erreicht hat WP-Punkte in Höhe des

Charisma-Werts des Anwenders ausgibt. Dies macht ihn für eine Woche gegen alle Summon-Rufe immun (auch die von anderen). Diese Zeit kann er dann nutzen, um Vorkehrungen für den Fall zu treffen, daß der Ruf in der nächsten Nacht wiederholt wird.

Ein späteres Summon von jemand anderem kann ein vorhergehendes „überlagern“, wenn der Charisma-Wert des späteren Anwenders den des vorherigen übersteigt. Das alte Summon wird dadurch „gelöscht“.

Charisma-Wert	Eile des Betroffenen
1 & 2	sehr langsam und zögerlich
3 & 4	normale Geschwindigkeit
5+	schnellste ihm mögliche Weise

●●●● Majesty

Majesty verstärkt die Faszination deiner Ausstrahlung in kaum vorstellbare Höhen. Alle, die deiner ansichtig sind, werden von kaum kontrollierbarer Ehrfurcht, Respekt und Bewunderung ergriffen. Schon der Gedanke, das Mißfallen des Anwenders zu erregen, indem man ihm widerspricht oder sich ihm gegenüber unhöflich verhält, ist kaum denkbar. Diese Ausstrahlung umgibt den Character wie eine Glocke und schwächt erst auf mehreren Metern langsam ab.

Für jede Handlung, die sich gegen diesen Drang stellt, muß der Betroffene einen WP-Punkt ausgeben. Wenn er den Anwender gar angreifen will, muß er WP-Punkte in Höhe des Charisma-Wertes des Anwenders ausgeben.

Als Zeichen, daß der Anwender Majesty benutzt, streckt er beide Arme mit nach außen gerichteten Handflächen nach jeweils schräg unten von sich und sagt gut verständlich „Majesty“ mit seinem Charisma-Wert. Dieser Wert ist auch ausschlaggebend dafür, wie stark das Majesty ist, d.h. jemandem mit nur Majesty eins oder zwei muß man nicht soviel Respekt zollen, wie jemandem mit vier, fünf oder höher.

Protean

Protean ist die Fähigkeit, seinen Körper teilweise -in höheren Stufen gänzlich- in nicht-

menschliche Materie zu verwandeln. Dies ist natürlich schwierig direkt auszuspielen und deshalb muß jeder Spieler mit dieser Fähigkeit immer einige Requisiten mit sich führen.

● Gleam of Red Eyes

Durch diese Fähigkeit kannst du selbst im tiefsten Dunkel sehen und deine Augen leuchten rot. Dies kann sehr selten wirklich ausgespielt werden, es steht aber jedem frei sein, sein Nachtsichtgerät mit roten Leuchtdioden auszustatten und als In-Play nicht vorhanden zu deklarieren.

●● Wolf Claws

Du bist in der Lage, durch Einsatz eines BP, dir bis zu 5cm lange Klauen an allen Fingern wachsen zu lassen. Dadurch machst du, wenn du mit ihnen zuschlägst, mindestens einen Punkt Schaden und verursachst schwere (aggravated) Wunden (**siehe Das Spiel/Kampf**). Dazu solltest du aber vernünftig ausholen und den Schlag richtig durchziehen. Faustschläge machen nur normalen Schaden.

Simuliert werden die Klauen entweder, indem du dir einzelne Latex-Klauen-Finger oder einen Latex-Klauen-Handschuh anziehst. Die Dauer, die du Off-Play zum Anziehen brauchst, ist auch die, die du In-Play brauchst, um sie dir wachsen zu lassen. (Bitte die Latex-Klauen nicht herumliegen lassen oder in der Hand halten, dies wirkt sehr unschön).

Du kannst die Klauen jederzeit wieder einziehen.

●●● Earth Meld

Wenn du einen BP ausgibst, kannst du im Erdboden versinken und mit der Erde verschmelzen. Dort bleibst du dann bis zum nächsten Sonnenuntergang. Dazu mußst du direkt auf Erde/Sand stehen, d.h. keine Steine, Decken, Holz oder anderes darf zwischen dir und der Erde sein und muß laut sagen „Ich verschmelze mit der Erde“. Während dieser Worte darf z.B. noch zugeschlagen werden. Dann bindest du dir das gelbe Off-Play Band sichtbar an den Körper

und verläßt die Szenerie möglichst ohne andere Spieler zu stören.

Bedenke, daß du in der nächsten Nacht exakt an dieser Stelle wieder herauskommen mußt. D.h. wenn ein andere Character die Stelle kennt und dir dort auflauert, muß dies ausgespielt werden. Ein simples Ausbuddeln ist nicht möglich, da der Kainit mit der ihn umgebenden Erde in beträchtlicher Tiefe verschmilzt.

●●●● Shadow of the Beast

Du kannst deinen Körper in den eines Wolfes oder den einer Fledermaus verwandeln. Mit diesem Körper kannst du dich frei in der Fortbewegungsart des Tieres bewegen. Die Verwandlung in eine Fledermaus kostet dich einen Blutpunkt und dauert drei Runden. In dieser Zeit bindest du dir ein rotes Tuch um und holst eine dieser neckischen Gummifledermäuse hervor, welche mindestens eine Flügelspannweite von 20 cm haben sollte. Mit dieser bewegst du dich dann in die gewünschte Richtung. Wenn es dir in dieser Form eigentlich gelingen würde, In-Play näher an andere Character heranzukommen, müssen sie dich z.B. Off-Play auf den Balkon lassen o.ä.. Wenn du zu nah an andere herankommst, kann dich ein gezielter Schlag auf die Fledermaus verwunden. Auf der anderen Seite sollten andere Spieler auch einsehen, wenn du sagst, daß du nicht erreichbar über ihnen fliegst oder hinter einem Zaun. Der relative Abstand sollte dabei aber gewahrt bleiben.

Die Verwandlung in einen Wolf gestaltet sich da schon schwieriger. Da du nun mal nicht als Wolf durch die Gegend laufen kannst und auch die Benutzung eines großen Plüschwolfes selbst uns zu albern ist, kannst du die Fähigkeit nicht im Zusammenspiel mit anderen Characteren einbringen. Du kannst es nur theoretisch erzählerisch mit der SL ausspielen. Die Verwandlung in einen Wolf dauert eine Stunde und kostet dich ein BP. Die Rückverwandlung dauert eine Runde. Wenn du einen perfekt dressierten Schäferhund mit Latex-Zähnen und -Pfoten hast, kannst du auch den verwenden und mit einem roten Tuch nebenher laufen. Als Ersatz dafür kann ein Kainit mit dieser Fähigkeit

nicht von Werwölfen als Vampir „gewittert“ werden, er hat sogar eine von Werwölfen als angenehm empfundene „wölfische“ Aura.

●●●● Form of Mist

Du kannst deinen Körper in einen Nebeldunst verwandeln. Dieser behält seinen totalen Zusammenhalt, kann aber beliebig geformt oder verdünnt werden, so daß du z.B. durch Schlüssellöcher fließen kannst. Du kannst dich mit Gehgeschwindigkeit fortbewegen und bist immun gegen körperliche Angriffe, da diese durch dich durch gehen. Wenn du in dieser Form von Feuer oder Sonnenlicht verwundet wirst, wirken diese so, als ob du einen Punkt Fortitute mehr hast.

Der Verwandlungsprozeß dauert drei Runden und kostet dich einen BP. Deinen Zustand symbolisierst du durch ein grünes Gazé-Tuch am Körper. Außerdem wird die Nebelform so behandelt, als hättest du Obfuscate zwei, d.h. du wirst nur wahrgenommen, wenn ein Nebeldunst sehr auffällig wäre.

Achtung:

Starker Wind kann dich vor sich her treiben. Du brauchst Potence, um dich dagegen stemmen zu können. Wieviel Potence du für welche Windstärke brauchst, überlassen wir deiner animalischen Intuition.

Thaumaturgy

Path of Blood

Ein Vampir verliert durch seine Schaffung jede Form von magischen Fähigkeiten, die er vorher beherrscht hat. Die Tremere haben deshalb eine eigene Form von Blutmagie entwickelt, in der sie die Kraft aus ihrem vampirischen Blut ziehen, die Thaumaturgy. Das Erlernen dieser Disziplin ist sehr rigoros und die Ausübung sehr schwierig und es sollte gut überlegt werden, ob solche Selbstdisziplin in der Natur des Anwenders liegt. Im Vampire-Live gibt es drei Pfade der Thaumaturgy und zahllose Rituale, die gelernt werden können. Der „Path of Blood“ hat sich im Laufe der Jahrhunderte als der

erfolgreichste entwickelt und ist inzwischen mit dem Erlernen der Disziplin Thaumaturgy gekoppelt. Er konzentriert sich auf Anwendungen, die im Zusammenhang mit Blut stehen.

Die anderen Pfade und Rituale finden sich in dem **Extra-Regelbuch Tremere-Live**.

• **A Taste for Blood**

Schon durch die kurze Berührung von Blut anderer kannst du -abhängig von der Höhe deines Perception-Wertes- einiges über diese in Erfahrung bringen.

Perception	Gelerntes Wissen
1	Ob es sich um echtes Blut handelt
2	Von welcher Art diese Kreatur ist (Tier, Mensch, Vampir, etc.)
3	Wieviel Blut (in BP) zum Zeitpunkt der Probe noch in dem Wesen war und wann ein Vampir sich zuletzt ernährt hat
4	Die ungefähre Generation eines Vampirs (11.-13., 8.-10., 5.-7., 2.-4.)
5	Ob der Betreffende jemals eine Generation durch Diablerie gewonnen hat
6	Wann ein Vampir das letzte mal Vampirblut getrunken hat (bis zu einem Jahr)
7	Die exakte Generation eines Vampirs

•• **Blood Rage**

Du kannst einen Vampir dazu zwingen, Blut von sich zu verbrauchen, d.h. daß er es einsetzt, um seine Körperwärme zu erhöhen oder falls verwundet, seine Wunden zu heilen. Dadurch erhöht sich die Erregung des Vampirs und seine Frenzy-Anfälligkeit.

Hierfür mußt du dein Opfer berühren (beiläufig streifen reicht) und sagen: „Du verbrauchst [Zahlenwert] Blutpunkte“. Der Zahlenwert ergibt sich aus deinem Manipulation-Wert minus eins. Das Opfer kann sich nicht gegen die

Folgen wehren. Dies geht pro Opfer nur einmal pro Szene.

Wenn die Berührung nicht auffällig war, kann das Opfer nicht zwangsläufig dich als Ursache ausmachen.

••• **Blood of Potency**

Du bist in der Lage, die Macht deines Blutes für einen kurzen Zeitraum so zu verstärken, daß sich für diese Zeit deine Generation mit allen damit verbundenen Vorteilen senkt. Dein Manipulation-Wert (siehe Tabelle) zeigt an, wie viele Punkte du hast, die du in einer Nacht einsetzen kannst, um entweder eine Generationsstufe zu senken oder eine Stunde der Dauer zu erlangen (Dabei mußt du mindestens eine Stunde und eine Generation gleichzeitig nehmen, da sonst kein Effekt eintritt). Es ist unmöglich, seine Generation unter die vierte zu senken.

Der Anwender muß für jeden Punkt, den er einsetzt, einen BP an Blut real zu sich nehmen (d.h. 0,2 Liter rote Flüssigkeit).

Manipulation Punkte Dauer o. Generation

1	1
2 & 3	2
4	3
5	4
6 & 7	5

•••• **Theft of Vitae**

Mit dieser Fähigkeit bist du in der Lage, Blut auch aus einer Entfernung in dein Blutsystem zu integrieren. Die Quelle des Blutes muß in direkter Sicht und einem Höchstabstand von fünf Metern sein und alle Anwesenden können eine rote Schliere vom Opfer/Behälter zu dir sehen.

Dazu sagst du zum Opfer (bzw. einfach laut in den Raum, wenn es sich um einen Behälter handelt): „Du verlierst einen Blutpunkt, der sich durch den Raum zu mir bewegt“. Dieser BP geht dem Opfer verloren und wird von Dir hinzugewonnen.

Die Dauer der Übertragung entspricht der Zeit, die man braucht, um den Satz vernünftig betont

auszusprechen. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen, bis man dabei gestört wird. (Tabletop: Leichte Änderung wegen großer Unklarheit im Original-Regelwerk)

●●●●● Cauldron of Blood

Du kannst durch Berührung eines Opfers (kein Hautkontakt nötig) dessen Blut zum Kochen bringen. Dazu sagst du: "Dein Blut siedet, du verlierst [Zahlenwert] Health-Level und [Zahlenwert] Blutpunkte ohne Soaking". Wenn sich das Opfer losreißt, bevor du „Dein Blut siedet" gesagt hast, hat es keinen Schaden genommen. Sollte der Kontakt nach vollständiger Beendigung des ganzen Satzes noch besteht, kannst du wieder von vorn anfangen. Der Schaden addiert sich jedesmal nach Beendigung von „Dein Blut siedet". Es wird erwartet, daß man den kompletten Satz vernünftig betont ausspricht. Wieviele BP du maximal in jeder Runde zum Kochen bringen kannst, hängt von deinem temporären WP-Wert ab. Jeder zum Kochen gebrachte BP geht dem Opfer verloren und verursacht einen Health-Level Schaden, der nicht „gesoaked" werden kann. Dies ist für einen Menschen sofort tödlich.

Temporärer WP-Wert Kochende BP

3-4	1
5-6	2
7-8	3
9-10	4

Andere Disziplinen:

Disziplinen, die normalerweise Mitgliedern der Camarilla-Clans nicht zur Verfügung stehen, sowie die höheren Stufen der normalen Disziplinen finden sich im **Extra-Regelbuch: Vampire-Live Spielleitung**.

Artefakte

Artefakt ist eine der gängigen Umschreibungen für einen Gegenstand, der übernatürliche Fähigkeiten hat oder verleiht. Ein Artefakt wirft im Live-Spiel die Problematik auf, daß es Fähigkeiten hat, die es nicht aus sich

selbst heraus darstellen kann. Daher ist es notwendig, daß irgendwo an dem Gegenstand ein Zettel oder Aufkleber befestigt ist, in dem die besonderen Fähigkeiten beschrieben sind. Es nur dem Besitzer mitzuteilen, reicht nicht aus, da dieser im Spiel manchmal sehr schnell wechseln kann. Der jeweilige Benutzer muß dann die Effekte selbst ausspielen oder beschreiben.

Persönliches Pamphlet

der Autoren:

Magische Gegenstände neigen leider meistens dazu, eine gewisse Beliebigkeit und taktische Berechenbarkeit von eigentlich erstaunlichen und besonderen Vorgängen ins Spiel zu bringen und es wäre natürlich ideal, wenn es möglich wäre, die Person und seine Fähigkeiten im Zentrum des Spieles zu behalten. Daher sollte man im Vampire-Live mit Artefakten, und besonders mit deren Einsatz im Spiel sehr zurückhaltend umgehen. Auch wäre es sehr merkwürdig, daß diese magischen Gegenstände der Welt solange verborgen geblieben sind. Erfahrungsgemäß tragen die meisten magischen Gegenstände wenig zum Spielwitz und vielmehr zur „Selbstaufgeilung" der Besitzer bei. Die SL sollte also, bevor sie Artefakte mit besonderen Fähigkeiten einbringt, diese sehr gut in die Geschichte einflechten und ihnen einen Sinn in der Handlung des Spiels geben. Alle Gegenstände wie „*Der Ultimate Auspex-Verdoppler*", „*Thaumaturgy für Clansfremde*" oder „*Dieses Schwert haut auch den dicksten Brujah um*" sind vollkommen fehl am Platz und sollten wieder in die D&D- und DSA-Welten verschwinden, aus denen sie gekommen sind. Dagegen können Artefakte, die mehr Spannung ins Spiel bringen und die Vielfältigkeit der Möglichkeiten erhöhen, mit viel Vorsicht gut eingebunden werden, wobei darauf zu achten ist, daß eine Übersättigung mit magischen Gegenständen und ihr Einsatz als reine Nutzobjekte das genaue Gegenteil des Gewünschten erzeugt. Es ist überraschend, daß meistens die feinsinnigeren und kleineren Dinge in der Aufnahmebereitschaft der Spieler häufig den nachhaltigeren Eindruck hinterlassen. Je

seltener besondere Gegenstände auftauchen, desto größer ist ihre Wirkung.

Ghoule

Ein Ghoul ist ein Lebewesen, in dessen Blutsystem sich vampirisches Blut befindet, ohne daß es vorher vollkommen blutleer gestorben ist. Dieses vampirische Blut stoppt alle Alterungsprozesse, solange es sich im Körper befindet. Sollte ein Ghoul über einen Monat kein neues Vampirblut bekommen, vollziehen sich sämtliche ausgesetzten Alterungsprozesse innerhalb der nächsten Tage, was bei einem sehr alten Ghoul zum Tod führt. Ein Ghoul ist, nachdem es an drei verschiedenen Nächten vom Blut eines Vampirs getrunken hat, natürlich an diesen blutgebunden, mit allen daraus entstehenden Folgen. Aus diesem Grund sind Ghoule meistens die vertrauten Helfershelfer von Kainiten, dazu bestimmt, die Tagesgeschäfte oder unangenehmen Aufgaben ihrer Meister zu erledigen.

Im Vampire-Live spielen die Ghoule eher eine untergeordnete Rolle, da sie keinerlei Status in der Kainitengesellschaft haben und sich daher nur schwer einbringen können. Nur sehr alte Ghoule, die vom Blut starker Generationen gespeist wurden, können sich manchmal ein wenig Anerkennung erkämpfen.

Jeder Spieler eines Vampirs sollte im Spiel auch einen gleichnamigen Ghoul seines Characters einsetzen. Dieser Ghoul verwaltet dann die Post und die Termine seines Meisters, die dadurch dann auch tagsüber erledigt werden können. Die Adresse und Telefonnummer des Spielers ist auch die des Ghouls. Dieser leitet die Post und die Anrufe dann an den meist geheimen Haven des Herrn weiter. Andere Ghoule eines Characters müssen bei der SL angemeldet werden und können als Begleiter, Leibwächter oder „Lust-Ghoul“ des Vampirs auftreten. Hierbei sollte der Spieler des Ghouls wenigstens die Regeln beherrschen und genau wissen, was sein Character vom Vampir weiß oder nicht. Ein Ghoul entwickelt im Laufe der Zeit ununterbrochener Versorgung mit Vampirblut vampirische Fähigkeiten. Nach einem halben Jahr bekommt er einen Punkt auf Potence,

danach kann er mit Erfahrungspunkten entweder diesen Wert steigern oder Fortitude oder Celerity lernen. Manchmal passiert es auch, daß Ghoule stark ausgeprägte Disziplinen ihrer Meister erlernen können (mit SL absprechen). Die Möglichkeiten des Lernens werden durch die Macht des Blutes, das sie regelmäßig bekommen, begrenzt. Die Generation des „Blutspenders“ bestimmt die maximale Anzahl und Höhe der erreichbaren Disziplin-Punkte (Tabelle). Jede neue Disziplin kostet sie fünfundzwanzig Erfahrungspunkte, jeder weitere Punkt zwanzigmal den vorherigen Wert der Disziplin. Hierbei ist davon auszugehen, daß die „Dauer-Ghoule“ eines gespielten Vampirs halb so viele XPs erhalten, wie dieser (**siehe Erfahrungspunkte**).

Die Generation des „Blutspenders“ bestimmt auch die Größe des Bloodpools des Ghouls, d.h. wieviel Vampirblut er maximal frei im Körper aufnehmen kann. Diesen Bloodpool kann er dann zur Heilung oder zum „Pumpen“, wie z.B. bei Celerity, einsetzen.

Für jeden weiteren vampirischen BP, den der Ghoul aufnehmen soll, muß ihm vorher ein BP aus dem Blutkreislauf entzogen werden. Dieser Austausch geht aber nur mit einem BP pro Nacht. D.h., daß ein Ghoul nach zehn Nächten kontinuierlicher Versorgung über zehn BP (Maximalwert) vampirischen Blutes verfügt. Um diesen Wert zu halten, muß ihm jeden Tag ein weiterer BP gegeben werden (Ansonsten verliert er wieder einen BP pro Tag). Auch diese BP kann er jetzt zur Heilung oder zum „Pumpen“ einsetzen, wobei er aber aufgrund von Blutmangel ohnmächtig wird, wenn er auf fünf Punkte oder tiefer fällt. D.h. den ersten BP des Vampirblutes aus seinem Blutkreislauf kann er erst vernünftig nutzen, wenn er mindestens sechs BP intus hat.

Desweiteren neigen auch Ghoule zum „Frenzy“, auch wenn das Tier in ihnen wesentlich schwächer ausgeprägt ist.

Ansonsten sind Ghoule wie ganz normale Menschen zu behandeln.

Antagonisten

In der „World of Darkness“ bewegen sich nicht nur Camarilla-Vampire, ihre Ghoule und haufenweise menschliche Blutgefäße. Jeder Character muß auch damit rechnen, anderen Kainiten, übernatürlichen Wesen oder Menschen mit übernatürlichen Kräften zu begegnen. Da diese aber meistens nicht für eine permanente unter den Augen der Menschheit ablaufende Chronik geeignet sind, sollte die SL sich sehr genau überlegen, wie viele und unter welchen Umständen diese ins Spiel eingeflochten werden sollten.

Erfahrungen mit ihnen sind sehr selten und jeder Spieler sollte genau überlegen, was sein Character wirklich über sie weiß. Am besten legt die SL den genauen Wissenstand für jeden Character schriftlich fest. Es ist schon vorgekommen, daß Neonates sich über die Organisationsstrukturen von Garou oder Magierzirkeln unterhielten, nur weil die Spieler die betreffenden Regelwerke Zuhause hatten. Man sollte nie den Respekt und das „Staunen-Können“ vor diesen für den Character nicht wirklich begreifbaren Kreaturen verlieren. Bei Zusammentreffen mit den teilweise anders gelagerten Fähigkeiten solcher Personen, muß man den Beschreibungen und Off-Play-Anweisungen der betreffenden Darsteller folgen, am besten fragt man gleich auch nach Möglichkeiten sich zu wehren. Bei Zweifeln die SL fragen. Die wichtigsten Fähigkeiten, z.B. einzelne Nicht-Camarilla-Disziplinen oder der „Wahre Glaube“, und wie man mit ihnen umgeht sind im Anhang **Wie reagiere ich auf was** zu finden.

hängt von dem Wert und seiner vorherigen Höhe ab.

Erfahrungspunkte

Um das Lernvermögen eines Characters zu simulieren, werden im Laufe des Spieles Erfahrungspunkte (XPs) von der SL vergeben. Diese kann der Spieler einsetzen, um die Werte seines Characters um einzelne Punkte zu erhöhen. Hierbei wäre es erstrebenswert, wenn die Werte, die erhöht werden, mit den Erfahrungen in einem Zusammenhang stünden, bei denen die XPs gesammelt wurden. Wie viele XPs er für den jeweiligen Punkt ausgeben muß,

Zu lernende Fähigkeit	Kosten in XPs
Neue Disziplin	10
Neuer Pfad (Thaum.)	7
Humanity	bisheriger Wert mal 2 (mit SL absprechen)
Virtue	bisheriger Wert mal 2 (mit SL absprechen)
Willpower	bisheriger Wert mal 2
Attribut	bisheriger Wert mal 4
Pfade (Thaumaturgy)	bisheriger Wert mal 4
Clansdisziplin	bisheriger Wert mal 5
Andere Disziplin	bisheriger Wert mal 7
Disziplin (für Caitiff)	bisheriger Wert mal 6

Jede SL sollte für ihr System abschätzen, wieviel Aktivität von den Spielern zu erwarten ist und dann eine Verteilung etablieren, daß die Spieler zum einen das Gefühl haben, sich im Laufe der Zeit zu verbessern, zum anderen aber darauf achten, daß ein viel spielender Neonate nicht nach einem oder zwei Jahren mächtiger sind, als seine Jahrhunderte alten Elder.

Als ein praktisches und vor allem mißbrauchssicheres System hat sich folgendes herausgestellt:

Am Ende des Monats verteilt die SL XPs im Rahmen von null bis vier an jeden Character. Vier XPs gibt es hierbei für einen Character, der in diesem Monat mindestens vier Nächte gespielt wurde und dabei viel wichtiges für seinen Character erlebt und gelernt hat.

Außerdem sollten XPs nicht eingesetzt werden, um Spieler für besonders gutes oder schlechtes Spiel zu belohnen oder zu bestrafen, da sich hierfür kein objektiver Maßstab finden läßt, und sich die Frage stellt, ob der Character etwas aus der Tatsache lernt, daß er schauspielerisch gut ausgespielt wird.

Bei Spielern, die mit solchen Mitteln diszipliniert werden müssen, sollte man eher überlegen, inwieweit diese für ein so stark auf der Selbstverantwortung des Einzelnen aufbauendens Spiel wie Vampire-Live überhaupt geeignet sind.

XPs sollten ausschließlich für die Aktivität, die ein Character ins Spiel bringt, vergeben werden. Natürlich bedeutet die Tatsache, daß man die nötigen XPs hat, um einen Wert zu steigern,

nicht, daß er einfach so steigt. Es bedeutet nur, daß man die nötigen Voraussetzungen hat, um diesen höheren Wert zu erlernen.

Für jeden Wert, den ein Character erreichen möchte, muß er In-Play einen Lehrmeister finden, der ihm die betreffende Fähigkeit beibringt. Dazu muß der Lehrmeister diesen Wert selbst auf der gewünschten Höhe und mindestens auf Stufe zwei beherrschen. Einige Werte lassen sich nach Absprache mit der SL auch autodidaktisch erlernen, wobei sich dadurch normalerweise die Lehrzeit verdoppelt. Die Lehrzeit beginnt, wenn der Character genügend XPs und seinen ersten Ausbildungsabend hat (bei der SL anmelden) und dauert die zum Erlernen notwendigen XPs mal zwei in Nächten. Hierbei sollte sich der Lehrmeister die Zeit nehmen, mindestens einen Abend der Ausbildung In-Play auszuspielen, am besten den ersten. Folgen von Unterbrechungen der Lehrzeit sollten mit der SL besprochen werden.

Der Intelligence-Wert eines Characters kann auf die Lernzeit Einfluß nehmen.

So kann die SL entscheiden, daß sich die Lernzeiten folgendermaßen verringern:

Intelligence-Wert Abzug von der Lernzeit

3	1/6
4	1/5
5	1/4
6	1/3
7	1/2

Achtung:

Zum Erlernen jeder Stufe einer clansfremden Disziplin muß ein Character zu Beginn der Lehrzeit mindestens einen BP direkt vom Lehrmeister trinken. Dieser muß einem Clan angehören, der die betreffende Disziplin als Clansdisziplin hat. Erst mit diesem Blut im System läßt sich der innere Kontakt zu der gewünschten Fähigkeit etablieren. Hierbei kann der Lehrmeister auch von Stufe zu Stufe wechseln, um einen Blutbund zu vermeiden. Alle Veränderungen der Werte eines Characters gelten erst im Spiel, wenn sie der SL mitgeteilt und von dieser bestätigt wurden.