

Koblenz bei Nacht

**Ein Liverollenspiel
in der
Welt der Dunkelheit**

Eine Arbeitsgemeinschaft der
Zunft der Lahnsteiner Rollenspieler

Hinweise

Das vorliegende Regelwerk basiert auf dem Regelwerk „Minds Eye Theatre, 3rd Edition revised©“ in der „Welt der Dunkelheit©“ von White Wolf. Nutzung dieses Regelwerkes ist ausschließlich im Rahmen des Live-Rollenspiels „Koblenz bei Nacht“ erlaubt. Die Nutzung für gewerbliche Zwecke ist untersagt.

Das Live-Rollenspiel „Koblenz bei Nacht“ ist eine Veranstaltung der „Vampire-AG“ der „Zunft der Lahnsteiner Rollenspieler E.V.“ (ZLR).

In diesem Buch wird von Gewalt, Bluttrinken, Ritualen, dunkler Magie und ähnlichem gesprochen. Dies ist alles Teil der fiktionalen Spielwelt und *nicht* real! Die Spieler und Spielleiter dieses Spiels sind normale Menschen, Schüler, Studenten, Arbeitstätige. Sie tun im realen Leben nichts von all den dunklen Dingen von denen hier in diesem Buch geschrieben wird.

Dieses Live-Rollenspiel ist ein Rollenspiel um persönlichen Horror. Rollenspieler die nicht damit klar kommen, dass ihre Charaktere verraten, verkauft oder für Dinge bestraft oder umgebracht werden, die sie nicht getan haben, sollten sich überlegen ob sie nicht zu einem Spiel wechseln sollten, dass fairer zu Charakteren ist ... zum Beispiel Shadowrun.

Dieses Regelwerk ist durch Erfahrungen (gute wie schlechte) über die letzten 5 Jahre immer weiter ergänzt und umgeschrieben worden. Wir danken allen Spielern die dabei waren und uns mit sowohl positiver als auch negativer Kritik dabei geholfen haben, und hoffen, dass Ihr alle weiterhin dabei bleibt.

Inhaltsverzeichnis

1 Hinweise zum stimmigen und harmonischen Zusammenspiel	1
2 Allgemeines	7
3 Hintergrund zur Spielwelt	11
4 Attribute	17
5 Tugenden	19
6 Blut	23
7 Status	27
8 Fertigkeiten	31
9 Einfluss	35
10 Hintergründe	39
11 Gesundheit und Heilung	41
12 Kunden	43
13 Disziplinen	59
14 Kampf	79
15 Die Clans	83
16 Charaktererschaffung	87
17 Vorzüge und Schwächen	91
18 Materielle Dinge	103
A Anhang: Erfahrung und Steigern	107
B Anhang: Änderungen zu Vorhergehenden Regelwerkversionen	109
C Anhang: Links	111

1 Hinweise zum stimmigen und harmonischen Zusammenspiel

Das Gesetz der Spielerverantwortung

Zusammenfassung

Du bist erwachsen. Benimm dich auch so.

Für alle die es etwas detaillierter brauchen

- **Artikel 1**
Für deinen emotionalen Zustand bist du selbst verantwortlich.
Deine Mitspieler können nichts dafür wenn du schlecht drauf bist.
Handle entsprechend.
- **Artikel 2**
Wir sind Erwachsene die GEMEINSAM spielen.
Alle haben ein Recht auf Spaß, nicht nur du.
Beziehe beim Planen deines Spiels alle Teilnehmer im Kopf mit ein.
Bringt deine Aktion die Andere Spieler anpiszen wird nur dir und deinem Ego was oder hat sie wirklich Ingame Sinn und Hintergrund?
- **Artikel 3**
Langeweile und Selbsterfüllung sind, wie im echten Leben, deine eigene Verantwortung.
Erwarte nicht das du bespaßt wirst.
Wenn du Ideen hast: Mitteilen! Die SL kann noch keine Gedanken lesen.
- **Artikel 4**
Wir sind alle hier um Spaß zu haben.
 - **4.1** Plane deine Aktionen mit dem Wohl und dem Ruf des ganzen Spiels im Hinterkopf.
 - **4.2** Benimm dich nicht wie ein Arschloch!
 - **4.3** Dein Verhalten hat Konsequenzen. Plane entsprechend.
 - **4.4** Du bist für Ruf und Ansehen des Spiels mit verantwortlich.
- **Artikel 5**
Betrüge nicht! Halt dich an die Regeln!
- **Artikel 6**
Im Zweifel: Frag nach!
- **Artikel 7**
Kommuniziere!
 - **7.1**
Du bist für deinen Ärger selbst verantwortlich!
Missverständnisse können vorkommen!
Plane und handle entsprechend!
 - **7.2**
Spielleiter sind die höchste Instanz.
Plane und Handle entsprechend.
- **Artikel 8**
Manchmal muss man Arschlöcher Arschlöcher sein lassen...
Umdrehen, ignorieren, weiterspielen.
Wenn es zuviel wird: SL informieren.
- **Artikel 9**
Die Welt der Dunkelheit ist hart. Plane entsprechend.
Deine Handlungen haben Konsequenzen.
Wenn du anderen ingame auf die Füße trittst werden sie sich rächen.
Selbst ohne ist es wahrscheinlich das dein Charakter verarscht, betrogen und vernichtet wird.
Wenn dir das extremen emotionalen Stress verursacht brauchst du dringend eine Pause!
- **Artikel 10**
Du spielst einen Vampir, nicht dich selbst mit coolen Kräften! Spiele entsprechend!

Leitfaden für atmosphärisches Spiel

Hier werden ein paar Punkte dargelegt, die das mit der WoD stimmige Spiel unterstützen sollen.

Clanstatus

Clansstatus in einem anderen Clan als dem eigenen ist eine erstaunliche Leistung. Status in zwei fremden Clans ist extrem ungewöhnlich. Status in mehreren Fremdclans oder höherer Status in einem wird langsam lächerlich...

Primogene

Spieler die mit jungen Neonaten (0 EP Charaktere) ins Spiel kommen und in unter 10 Spielabenden Primogen werden wirken lächerlich. Primogene müssen ihre Erfahrung und Überlegenheit mehr als einmal bewiesen haben. Wie willst du das tun ohne mindestens Ancillae zu sein?

Rotierende Primogene (alle 4 Monate ein neuer) sind lächerlich. Ebenso gewählte Primogene, es sei denn bei Malkavianern oder extrem demokratischen Brujah.

Andererseits ist es nicht ungewöhnlich das ein Primogen oder auch Prinz nie auf einer Sitzung auftaucht, sondern immer nur seinen Vertreter schickt. (Man hat sie ja schließlich damit sie lästige Pflichten übernehmen...)

Status Inflation

Je weniger Status man hat desto weniger wird von einem erwartet und desto höher stehen die Chancen im Status aufzusteigen. (Sowohl Clan- als auch Camarilla Status). Je mehr Status man hat desto mehr wird von einem erwartet und desto geringer stehen die Chancen im Status aufzusteigen. Wenn du neu in der Stadt bist wird es etwas Zeit brauchen bevor du im Status aufsteigst: Du bist der Neue, wieso sollte man dir trauen? Beweise dich erst mal! Gehörst du nicht zu den sieben Camarilla Clans ist es noch schwerer Status zu erlangen. Gilt doppelt bei Caitiff.

Lügen

Tu es! Oft! Tu es selbst wenn es dafür keinen Grund gibt! Vampire lügen! Dauernd! Sei ausweichend! Sei hinterhältig! *Vorallem* wenn du keinen Grund hast zu lügen! So merkt keiner wenn du mal wirklich die Wahrheit sagst!

Schlechte Manieren

Jemanden zu fragen ob er unter einem Knochen der Lüge aussagt ist höchst impertinent, unhöflich und vulgär. Jemanden zu fragen ob er unter Disziplineneinsatz aussagt ist höchst impertinent, unhöflich und vulgär. Selbst wenn du der Prinz bist!

Selbst wenn du unschuldig bist: Jemand Fremdes in

deinen Verstand zu lassen ist undenkbar! Insbesondere wenn der Prinz „verspricht“ das es „in Ordnung“ ist! (Siehe „Lügen“...)

Lesestoff

Zusätzlich zu den Regeln sollte man zumindest das Clanbuch seines Clans mal gelesen haben. Auch das Camarilla oder Sabbat Handbuch wären nützlich.

Warum? Damit man sich mit dem Genre und dem Clan den man spielt ein bisschen auskennt und man keine dummen Sachen macht oder lächerlich wirkt. Wenn du dumme Fehler machst (solange sie nicht absichtlich eingebaut sind um die Naivität oder Unerfahrenheit deines Charakters darzustellen) unterbrichst du den Spielfluss was den Spielspass der anderen mindert und unnötig Zeit kostet um dir die Sachlage zu erläutern, oder weil die Szene wiederholt werden muss.

Dämonenpakete

Gehörst du zum Sabbat ist das ein großes No-no. Gehörst du zur Camarilla wird es dich vermutlich töten (wenn auch nicht so schnell). Offen deine dämonischen Fähigkeiten zeigen, über deine dämonischen Verbindungen reden oder mit deinen vor kurzem erworbenen neuen Disziplinen angeben ist der schnellste Weg aufzufliegen und vernichtet zu werden. Dämonenpakete einzugehen um „coole Sonderfähigkeiten“ zu bekommen ist ein sicheres Anzeichen für übelstes Powergaming.

Einfluss

Wenn du ein Ventrue, Toreador oder in vielen Fällen auch Tremere bist solltest du dich in den Einflussgebieten richtig breit machen. Warum? Weil du die meiste Zeit deines Unlebens mit Sterblichen interagierst und es „zur Verantwortung deines Clans gehört die Maskerade zu bewahren“. Gangrel, Malkavianer und Nosferatu können auch durchaus Einfluss erstreben aber selten in dem Maße wie es Ventrue oder Toreador tun, es sei denn sie sind aktive Jyhad-Spieler. Spezialisierungen auf wenige bestimmte Einflussgebiete die dem Charakter liegen sind nicht unüblich.

Brujah

Der Grund warum Brujah ein so schlechtes Ansehen genießen ist weil sie oft ihre Beherrschung verlieren und auch oft unangenehme Wahrheiten laut aussprechen.

Brujah finden auch oft die feinen Sitten, Bräuche und Etikette Regeln unangenehm unkomfortabel die zwangsweise mit einem Posten in einer respektierten Camarilla Stadt verbunden sind.

Wann habt ihr zum Letzten Mal einen Brujah Spielercharakter rumbrüllen gesehen?

Oder ausflippen?

Trotz Potentiellem Statusverlust lauthals über eine

„Ungerechtigkeit“ lamentieren?
Eben...

Die meisten Spieler möchten dann lieber einen „intellektuellen“ Brujah spielen.

Einen alten „Philosophen“, z.B.

Leider enden die meisten „intellektuell‘ gespielten Brujah als „Ventrue mit eingebautem Schlägertrupp“...

Sei nicht auch so einer!

Malkavianer

Spieler von Malkavianern entwickeln gerne wirklich coole Geistesstörungen, die sich aber prompt in Luft auflösen sobald sie den Charakter zu sehr behindern oder gefährden.

Widerstehe dieser Versuchung!

Widerstehe auch der Versuchung einen Malkavianer zu spielen dessen Geistesstörung so subtil ist das du 15 Minuten brauchst um sie jemandem zu erklären...

Hast du z.B. schon mal neben einem Obdachlosen gestanden von dem du nur noch weg wolltest weil er so irre wahr das du Angst bekommen hast? DAS ist der Effekt den du anzielen solltest!

Viele Malkavianer Spieler überkompensieren dadurch das sie „Paranoia“ nehmen und versuchen dadurch zu funktionalen Charakteren werden... quasi wie Tremeur nur ohne Magie...

Nosferatu

Es würde helfen wenn Nosferatu Spieler sich tatsächlich hässlich schminken und anziehen würden und dazu ein Schildchen mit „Maske der 1000 Gesichter“ trügen als sich hübsch zu machen und ein Schild zu tragen mit „eigentlich bin ich hässlich“. Warum? Unattraktive Personen werden oft unterbewusst diskriminiert. Mach dir diesen Diskriminierungsfaktor bei deiner Charakterdarstellung zu Nutze indem du möglichst „Scheiße“ aussiehst.

Ja, dein Charakter kann eine schöne, blitzsaubere Zuflucht mit der neuesten Computertechnik unten in den Abwasserkanälen haben, aber mit aller Wahrscheinlichkeit wird er trotzdem durch Tunnel voller Schlamm und Abwässer gehen müssen um rein- und rauszukommen. Ja, man kann Teile der Kanalisation durchaus bewohnbar aber trotzdem sie sind trotzdem voller Abwässer, Wasser und Abfällen. (Deshalb sind es ja Kanäle...) Es gibt keine Möglichkeit das zu umgehen, und wenn dein Charakter glaubt sterile Transitstrecken anlegen zu müssen solltest du dir überlegen ob du den richtigen Clan spielst...

Bring dir eine Plastikflasche mit Wasser mit und wenn du dich außerhalb mit jemandem triffst mach dir eine Pfütze und stell dich rein. Achte mal auf die Reaktionen der Anderen...

Zwei der Hauptgründe warum Nosferatu selten Prinz werden ist weil:

a) der Prinz einen grossteil des Einflusses kontrollieren sollte, damit er die Maskerade bewahren kann.

(Was intensive Interaktion mit Sterblichen voraussetzt.)

und b) sich eine Dekade in den Kanälen hauptsächlich mit Ratten und seinen Mitmonstren zu unterhalten jedwedem Sozialverhalten und Manieren schwer atrophieren lässt.

Nicht jeder Sterbliche wird von der Maske der 1000 Gesichter getäuscht! Erwähne dich daran wenn du dich in deiner höheren Verdunklung sicher fühlst...

Kinder, devote Gläubige, Alte, Mystiker, Wahnsinnige können die Maske manchmal durchschauen...

Dein Charakter sollte ständig Angst vor dem einen Patzer haben der alles zum Einsturz bringt...

Manche Nosferatu überkompensieren und werden schlussendlich wie Toreador Partyluder gespielt anstelle von geheimnisvollen dreckverkrusteten Spionen mit unterentwickelten sozialen Fähigkeiten.

Gangrel

Gangrel sind grosartige Geschichtenerzähler, aber nur unter anderen Gangreln. Wenn dein Charakter einen Brief von mehr als einer Seite schreibt redet er zuviel. Wenn dein Gangrel lange, ausführliche Berichte über den letzten Sabbat Angriff erzählt redet er zuviel.

Gangrel werden nicht oft Prinz weil sie sich nicht einschränken lassen wollen. Nichts schränkt die Freiheit mehr ein als Prinz zu sein, durch Pflichten, Intrigen und Politik.

Gangrel entwickeln, auch wenn sie nicht oft in Frenzys fallen, zu einem gewissen Teil tierische Verhaltensweisen. Das interferiert öfter bei Interaktionen mit Sterblichen, beim Managen von Einfluss, und beim Einsatz der Zwischenmenschlichen Fähigkeiten die für das Führen einer Domäne notwendig sind.

Wann hat dein Gangrel zum letzten mal geknurrte? Seine Arme verschränkt und in Missfallen geschwiegen? Ist aus einer sinnlosen, langweiligen Versammlung marschiert? Hat die Luft geschnuppert? Gekauert und beobachtet?

Nichts zerstört das Mysterium mehr als ein Gangrel der zuviel redet.

Versuch mal den starken, stillen Helden Typ aus Actionfilmen nachzumachen.

Austausch von Thaumaturgie

Tremere sind stolz auf ihre Forschung. Sie sind untereinander in ständigem Wettbewerb. Zu fragen ob man Pfade oder anderes thaumaturgisches Wissen tauschen will demonstriert Faulheit und Inkompetenz. Zu akzeptieren zeugt davon das man persönlichen Gewinn über Forscherdrang und Zielstrebigkeit stellt. Beides wird vom Clan außer in außergewöhnlichen Fällen schwer bestraft.

Lehren von Thaumaturgie

Sie werden immer wieder mit einem guten Grund zu dir kommen warum du ihnen Thaumaturgie beibrin-

gen solltest. Machs nicht! Nie! Nur wenn du ein wirklich erfahrener Spieler bist wirst du wissen wann du diese Regel brechen kannst. Wenn du denkst das trifft auf dich zu stehen die Chancen hoch das du es nicht bist.

Gildehäuser

Gildehäuser sollten Festungen sein die schwer zu finden sind und noch schwerer in sie einzudringen. Ein Gildehaus zu plündern bringt keine freien Thaumaturgischen Pfade oder Rituale. Es bringt eine Menge Bücher und eine größere Menge (vermeintlichen) Müll die für irgendwas nütze sein können, oder auch nicht.

Gefallen

Jedes Mal wenn Jemand Etwas für dich tut, oder du für Ihn/Sie geht ihr ein Schuldverhältnis ein: Ein Gefallen! Selbst wenn man sich nicht die Zeit nimmt das bei der Harpye zu melden (was man sollte), egal wie trivial, existiert dieser Gefallen. Merkt euch wer euch was schuldet und lasst sie dafür Zahlen!

Beherrschung

Wenn sie nicht zusammen mit Telepathie benutzt wird erlaubt dir Beherrschung nicht die Erinnerungen des Ziels zu sehen. Es ist erforderlich das das Ziel erklärt woran es sich erinnert. Nichts ist nerviger als Jemand der kommt und sagt: „Ich benutze Beherrschung und finde alle Mesmerismen und veränderten Erinnerungen.“ Nein, tust du nicht! Beherrschung ist eine der meist gefürchteten Kräfte die ein Kainskind besitzen kann. Es erlaubt dir andere Kainskinder tun zu lassen was du willst und ist das Werkzeug mit dem die Lasombra, Tremere, Ventrue und Giovanni ihre Macht gefestigt haben. Wenn Beherrschung nicht so mächtig wäre, warum sind diese Clans sonst so mächtig? Wenn Stärke oder Geschwindigkeit so mächtig wären, warum sind dann nicht die meisten Prinzen der Camarilla Brujah? Eine veränderte Erinnerung oder einen Mesmerismus finden sollte ähnlich schwer sein wie eine Kontaktlinse in einem Zimmer voller Leute zu finden.

Kunden

Egal wie gut dein Charakter ist, die Welt der Dunkelheit ist angefüllt mit Lügen und Halbwahrheiten. Ein Camarilla Charakter mit Sabbat- oder Werwolfkunde über 1 ist selten. Sollte dir ein Charakter irgendeine Kunde ohne Gegenleistung beibringen wollen ist die Wahrscheinlichkeit hoch das er lügt. Die Welt der Dunkelheit ist angefüllt mit Lügen und Halbwahrheiten, erinnerst du dich? Vampire lügen sowieso ständig, erinnerst du dich? Das du out-game weist das es stimmt ist noch lange kein Grund für deinen Charakter es zu glauben. Es trotzdem zu tun ist Power-Gaming.

Gegenstandskarten

Wenn du mitten in einem Kampf, oder kurz davor durch einen Stapel Gegenstandskarten blätterst und dir nicht sicher bist was du jetzt benutzen solltest hast du scheinbar eins noch nicht begriffen: Es gibt ein Limit was man mit sich tragen kann! Selbst mit Höherer Stärke(Potence)! Und generell: Wenn du eine Streitaxt, einen Motorradhelm und eine Schwere Gefechtsrüstung trägst solltest du DEUTLICH sichtbar kennzeichnen!

Mitten im Kampf durch deine Gegenstände zu wechseln ist ungefähr so als würdest du ein Dimensionstor oder eine Taschendimension öffnen. In dem Falle solltest du besser D&D spielen.

Wenn du Gegenstände an unterschiedlichen Orten lagerst solltest du das irgendwie Kennzeichnen. (z.B. getrennte Stapel sollten das Mindeste sein.) So werden Missverständnisse vermieden und spontan teleportierende Gegenstände verhindert.

Reisezeiten

Wenn du im Spiel „reist“ solltest du diese Zeit zumindest aussetzen oder anrechen. Das gilt auch für NSC-Guhle die „grade mal was aus der Zuflucht holen“. Die brauchen dieselbe Zeit die du selbst bräuchtest um zu deiner Zuflucht zu kommen. Es wäre unfair gegenüber allen anderen wenn du quasi kostenloses Temporis hättest!

Unabhängig werden

Als Camarillamitglied unabhängig werden, also alle Bindungen zur Camarilla verneinen bedeutet Anarch zu werden. Das bedeutet das schieß egal was der Vertrag von Tyre sagt der Prinz deinen Arsch rösten kann. Sobald ein Charakter Anarch wurde ist der Weg zurück lang und beschwerlich. (Und bringt meistens nebenbei den kostenlosen Nachteil SSektenmitglied auf Probemmit sich...) Wenn du einem Charakter der Anarch war und bekehrt wurde nicht skeptisch gegenüber bist (es sei denn du bist Brujah oder selbst bekehrter Anarch) tust du dem Spiel keinen Gefallen.

Autarkis werden

Autarkis werden bedeutet das der Charakter alle Bindungen löst, allem Schutz und allen Annehmlichkeiten, Rechten und Pflichten entsagt, inklusive der Unterstützung durch Clan, Sire, Sekte und Domäne. Wenn dein Charakter nicht extrem mächtig ist sollte das seinen baldigen Tod zur Folge haben. Vom Autarkis sein zurückzukommen ist noch schwieriger als vom Anarch sein.

Vitae

Vampire lieben Blut. Alle Arten von Blut. Insbesondere Menschen und Vampirblut. Was oft passiert wenn ein Spieler etwas Flair einbringen will indem er mit dogengestrecktem oder verschiedenen Sorten Blut han-

delt, oder Blut im Elysium servieren will ist das irgendein Spieler garantiert den dämlichen Stunt versucht seine eigene Vitae unterzumischen um Blutsbande zu erschleichen. Das funktioniert nie, und falls doch kommt's raus und die Atmosphäre und der Flair sind zerstört. Deshalb funktionieren Setiten auch kaum und viele Plot und Flair Möglichkeiten gehen verloren. Deshalb werden solche Versuche auch automatisch „geschmeckt“. Es wurde schon SOOOOO oft versucht das es ein langweiliges Klischee geworden ist.

Übrigens: Die Standardstrafe für so einen Stunt ist normalerweise der sofortige Endgültige Tod. Was auch mit ein Grund dafür ist das viele Setiten Charaktere nicht alt werden, weil sie irgendwie immer wieder den „erschlichenen Blutsband Trick“ versuchen müssen...

Camarilla Posten

Die Camarilla ist vorurteilsbehaftet und bevorzugt die Alten vor den Jungen, die mit Beziehungen vor den wirklich Kompetenten, und die sieben Camarilla-Clans vor allen anderen. Nur weil der Ravnos ein super Sheriff wäre heißt das nicht das er den Job bekommt! Diskriminiert! Macht den faulen Brujah zum Sheriff und den Ravnos zum ewigen Hilfssheriff. Die Nicht-Camarilla-Clan Spieler werden zwangsweise härter arbeiten und kompetenter sein als die Camarilla-Clan Spieler. Warum? Weil sie wissen das sie es sein müssen um eine Chance zu haben in der Hackordnung aufzusteigen. Nimmt man den Glassboden und die Diskriminierung weg, nimmt man auch die Herausforderung gegen diese Unterdrückung anzukommen. Das soll nicht heißen das ein entschlossener und loyaler Setit nicht einen Posten erhalten kann, aber er sollte wirklich wirklich wirklich hart dafür gearbeitet haben. Und selbst wenn er wirklich hart dafür gearbeitet hat, lasst ihn noch ein bisschen mehr dafür arbeiten. Und wo ihr gerade dabei seid berechnet dafür auch noch Gefallen. Und haltet seinen Status niedrig, nur um klar zumachen das er immer noch ein „Bürger zweiter Klasse“ bleibt.

Im Allgemeinen

Hört auf einen demokratischen, toleranten, politisch korrekten und bewussten, 21. Jahrhundert Mittzwanziger zu spielen und spielt eine unmenschliche, geizige, verbitterte, eifersüchtige, gierige, blutsaugende Leiche.

2 Allgemeines

IT und OT

Im Spiel gibt es ganz feste Regeln für „im Spiel“ (IT) und „nicht im Spiel“ (OT). Es gibt Spielerausweise. Wenn diese Spielerausweise offen auf der Brust getragen werden (egal wie rum) ist man IT, wenn der Spielerausweis nicht offen auf der Brust getragen wird ist man OT. Ausnahmen wären ein kurzer OT-Satz, jedoch sollte man dabei das aus dem Sport bekannte „Time-Out“-Zeichen machen (mit den Händen geformtes „T“). Wenn man IT oder OT geht möchte sollte das nicht mitten im Spiel tun und damit einfach in ein Logikwölkchen verpufft bzw. einfach aus dem nichts auftaucht.

IT-Tätigkeiten OT

Manchmal kann es sein, dass es nicht möglich ist etwas was man eigentlich IT tut auch IT zu tun. Dann geht man zur Spielleitung und spricht dies mit ihr ab!
Beispiel: Es schüttet wie aus Eimern und Kerstin möchte zu ihrer Zuflucht die 10 Minuten Fußweg vom Elysium weg ist. Sie geht zur SL und spricht das mit ihr ab. Diese entscheidet, dass sie zumindest das Elysium verlassen muss, draußen ihren Spielerausweis abnehmen muss, OT wieder reinkommen darf und sich in den für OT-Spieler reservierten Bereich setzen soll. Nach 30 Minuten darf sie wieder OT nach draußen gehen, ihren Spielerausweis wieder anziehen und IT hereinkommen.

Geheime Interaktion zwischen Charakteren

Wenn Charakter 1 einen Challenge mit Charakter 2 durchführen möchte von dem C2 nichts erfahren soll, dann kann C1 zur SL gehen und sie bitten den Challenge mit seinen Werten gegen C2 durchzuführen. C2 weiß damit OT das etwas passiert ist, jedoch nicht wer gerade etwas gegen ihn unternommen hat (z.B. Einbruch, Nachforschungen über den Charakter etc.). Auch Schriftstücke die den Charakter Anonym erreichen sollten, können über die SL zugestellt werden.

Mitnahme von Regeln

muss die Regeln die den eigenen Charakter betreffen (Disziplinen, Kampfregeln etc.) in irgendeiner Form mit sich führen. Dabei ist es egal, ob es ausgedruckt auf Papier oder als Dokument in einen PDA oder sonstwie ist, hat man seine Regeln nicht dabei, muss man akzeptieren, dass andere Spieler die Disziplinen nicht alle kennen und daher eine Wirkung einer Disziplin nicht anerkennen.

Beispiel: Andreas beherrscht die Disziplinen Stärke, Geschwindigkeit und Präsenz, da er ein Brujah ist. Er hat die Regeln für diese Disziplinen in seinem Handy gespeichert. Ausserdem hat er noch die Regeln für Seelenstärke dabei, da diese auf dem gleichen Blatt wie Stärke und Geschwindigkeit stehen. Er befindet sich gerade in einer Unterhaltung mit Janine, einer Ventrue. Diese versucht ihn zu dominieren, Andreas ist sich aber nicht sicher, das Janine die Regeln für Beherrschung sicher beherrscht. Janine kramt in ihren Sachen und bemerkt, daß sie den Zettel mit ihren Regeln vergessen hat. Andreas hat nun das Recht die Wirkungsweise von Beherrschung anzuzweifeln und Janine zu verbieten es gegen ihn einzusetzen bis sie ihm schriftlich gezeigt hat wie Beherrschung funktioniert. Präsenz hingegen könnte Janine einsetzen, da Andreas ja die Regeln für diese Disziplin dabei hat und das Andreas ja ein fairer Spieler ist, verheimlicht er ihr auch nicht, daß er die Regeln dabei hat.

Einige Worte zum Realismus

Bitte habt Verständnis dafür, dass einige Dinge (zum Beispiel Ausrüstung etc.) nicht so detailliert dargestellt werden wie in anderen Rollenspielen. Es würde den Umfang dieses Regelwerkes sprengen, würde wir anstelle von z.B. „Sturmgewehr“ auch nur die berühmtesten Sturmgewehrtypen aufführen. Das gleiche gilt für Verallgemeinerungen. In diesem Regelwerk kosten weiche Drogen 500€. Natürlich sind 500€ für eine Flasche Schnaps viel zu viel, jedoch würde es wiederum den das Regelwerk so weit aufblähen, dass es nicht mehr verwendbar wird.

Aussetzen

Es wird immer wieder vorkommen, dass dein Charakter aussetzen muss, um die Dauer von Aktionen zu simulieren, die nicht ausgespielt werden können. Während dieser Zeit kann der Charakter nichts anderes machen, er setzt aus. Dies beinhaltet auch das Herumlaufen als Spieler und das Ansprechen anderer Spieler im Time-Out. Wenn du aussetzt, musst du dich vom Spiel fernhalten. Du störst sonst die anderen beim Spielen, zerstörst vielleicht sogar eine mühsam aufgebaute Atmosphäre. Es gibt extra den Bereich im Vorraum an dem sich die Spieler die OT sind aufhalten dürfen. Ausnahmen sind natürlich wenn man einen SL oder Orga sucht oder zu den Toiletten muss die sich hinter dem Spielbereich befinden.

Ein Spieler der aussetzt muss sich das Ingame-Zeichen abnehmen, um zu verdeutlichen, dass er im Moment nicht am Spiel teilnimmt. Es ist möglich, während dieser Zeit einen NSC-Diener des Hauptcharakters zu spielen, z.B. einen Ghul oder ein Tier. Ansonsten bedeutet Aussetzen, dass der Spieler wirklich für einige Zeit aus dem Spiel ausscheidet und seine Zeit absitzt. Es ist einem Spieler natürlich ohne weiteres möglich, vor Ende des Spielabends aus dem Spiel auszuschneiden. Wenn aber der Spieler das Spiel verlässt, endet auch für den Charakter der Abend. Das heißt, dass ein Spieler nicht um 2 Uhr nach Hause gehen kann und sagt: „Mein Charakter geht jetzt noch eine Stunde Rituale durchführen.“

Also, entweder mitspielen oder schlafen gehen, aber nicht beides auf einmal. Für Charaktere (bzw. Spieler) die OT sind gibt es einen Bereich in dem sie sich aufhalten dürfen. D.h. Spieler deren Charakter OT ist haben nichts im Hauptspielbereich (Hinterräume) zu suchen außer natürlich als Durchgang um irgendwo hinzukommen (z.B. Toilette oder um einen SL/Orga zu kontaktieren)

Challenges

Der Grundbaustein dieses gesamten Regelwerks ist der Challenge. Ein Challenge ist eine Situation, in der zwei oder mehr Spieler mit Hilfe der Regeln einen nicht spielbaren Konflikt austragen (Zum Beispiel: Kampf, Einsatz von Vampir Disziplinen, etc.).

Der Test (oder Challenge)

Der Test besteht aus dem einmaligen Durchführen des Spiels „Stein, Schere, Papier“. Hierbei zählen die beiden Spieler gleichzeitig bis 3 und zeigen daraufhin eines der drei Handzeichen „Stein“, „Schere“ oder „Papier“. Es sind keine Sonderzeichen (Bombe, Brunnen etc.) erlaubt! Nun vergleichen die Teilnehmer die Handzeichen um den Ausgang des Tests zu ermitteln. Hierbei gilt:

- Stein schlägt Schere
- Schere schlägt Papier
- Papier schlägt Stein

Bei gleichen Handzeichen ist das Ergebnis unentschieden. Es gibt zwei Arten von Challenges: den Standard-Challenge und den Statischen Challenge.

Standard Challenge

Dieser Challenge wird von einem Charakter begonnen, indem er beschreibt, was er erreichen möchte und ein passendes Attribut setzt. Hat ein Charakter null Attribute im entsprechenden Bereich, so kann er den Challenge durchführen ohne ein Attribut zu setzen.

Der Herausgeforderte kann nun entweder die Effekte einfach akzeptieren oder aber er beschreibt, wie er sich dagegen wehrt und setzt seinerseits ein Attribut aus demselben Attributsbereich.

Haben beide ein Attribut gesetzt und gibt keiner der beiden freiwillig auf, so wird ein Test durchgeführt. Der Gewinner des Tests gewinnt den Challenge, der Verlierer verliert alle gesetzten Attribute und trägt die genannten Effekte. Verlorene Attribute können nicht mehr eingesetzt werden, bis sie regeneriert wurden.

Endet der Test unentschieden, vergleichen die Teilnehmer die Anzahl der Attribute plus eine passende Fertigkeit, die sie im eingesetzten Bereich noch haben. Bei mehreren möglichen Fertigkeiten wählt der Spieler die Fertigkeit die er verwenden will, diese Fertigkeit muss er auch zum Re-Testen nutzen. Bereits

verlorene Attribute oder eingesetzte Fertigungspunkte für re-Tests werden nicht mehr mitgezählt. Der Spieler mit den meisten Attributen plus Fertigkeiten gewinnt. Haben beide gleich viele, kommt es zu einem Re-Test.

Es gibt Situationen, in denen ein Charakter mehr als nur ein Attribut setzen muss, z.B. wenn er verletzt ist oder unter einem bestimmten Nachteil leidet etc., dies wird aber im Einzelnen noch beschrieben.

Weiterhin kann man die meisten Mentalen oder Sozialen Challenges nicht ständig wiederholen.

Das heißt, dass man nicht 3x in 5 Minuten versuchen kann einen anderen Charakter zu Belabern oder seine Gedanken zu beeinflussen. Wann es möglich ist, einen solchen Challenge immer wieder zu probieren und wann nicht, sollte der gesunde Menschenverstand entscheiden.

Beispiel 1:

Lora versucht Sir James mit Hilfe der Disziplin Präsenz zu verführen. Lora: „Charmant, wie ich bin, wirst du mir doch sicher einen Wunsch erfüllen.“ Sir James ist schon verletzt und müsste deshalb zwei Soziale Attribute setzen. Dies ist ihm aber zu gefährlich und er entschließt sich aufzugeben, da er nicht 2 Soziale Attribute setzen und unter Umständen verlieren möchte. Lora verführt also Sir James (dieses muss jetzt nicht ausgespielt werden) und dieser erfüllt ihr ihren Wunsch.

Beispiel 2:

Joe streitet sich mit Ludwig. Es kommt zum physischen Kampf.

Joe: Ich schlage dir auf die Nase, und da ich sehr Stark bin, wird dir das sehr weh tun!! Ludwig: Ich glaube nicht, dass dir das gelingt, denn ich bin sehr Geschickt und weiche aus. Es kommt zum Test:

1, 2, 3. . . Beide haben Schere, unentschieden.

Jetzt vergleichen die beiden ihre Attributmenge im Physischen Bereich. Joe hat noch vier Attribute (inklusive seines gesetzten Attributs) plus seinen Handgemengewert von drei also eine Summe von 7, Ludwig dagegen hat noch fünf Attribute und einen Ausweichenwert von drei und damit eine Summe von 8. Ludwig hat den Test also gewonnen.

Er konnte aufgrund seiner Geschicklichkeit ausweichen und wurde von Joes Schlag nicht getroffen.

Joe verliert das gesetzte physische Attribut.

Statischer Challenge

Es gibt einige Situationen, in denen man einen Challenge machen muss, um zu sehen, ob das, was man vor hat, funktioniert oder nicht, ohne dass ein anderer

Charakter dagegen hält, z.B. wenn man versucht eine Tür aufzubrechen. In diesem Fall macht man einen Statischen Challenge. Dieser läuft genauso ab, wie ein Standard Challenge, aber nur der Charakter, der die Aktion ausführt, muss ein Attribut aus dem passenden Bereich setzen. Jetzt wird ein Test durchgeführt, wobei ein anderer Spieler anstelle des Objekts (oder was auch immer) den Test bestreitet.

Für den Fall eines Unentschiedens hat jeder Statische Challenge einen Schwierigkeitsgrad. Dieser wird, genau wie bei einem Unentschieden im Falle eines Standard Challenge, mit der Attributmenge des Charakters im entsprechenden Bereich verglichen. Wie beim Standard Challenge verliert der Charakter sein gesetztes Attribut, wenn er den Test verliert.

Während der folgenden Regeln wird der Schwierigkeitsgrad eines Statischen Challenge in Klammern angegeben (6). Dies bedeutet z.B., dass der Statische Challenge einen Schwierigkeitsgrad von 6 hat.

Simple Test

Dieser Test wird angewendet, wenn die gegebene Situation zwar schwierig zu bewältigen ist, den Charakter aber keine Attribute kosten kann. Bei diesem Test werden keine Attribute gesetzt. Es wird nur ein Test durchgeführt.

Man sucht sich wie bei einem Statischen Challenge einfach einen anderen Spieler gegen den man den Test machen kann. Bei einem Unentschieden gibt es einen Re-Test, es sei denn bei der entsprechenden Regel ist etwas anderes angegeben. Wann dieser Test zur Anwendung kommt wird im Einzelfall erwähnt.

Anmerkung: Sollte wirklich einmal keiner greifbar sein, um einen notwendigen Statischen Challenge oder Simple Test durchzuführen, dann entscheidet man sich einfach für ein Handzeichen und würfelt dann mit einem 6-seitigen Würfel.

1-2=Stein

3-4=Schere

5-6=Papier

Berührungschallenge

Ein Berührungschallenge wird in Kämpfen angewendet, wenn einer der Kontrahenten versuchen möchte den anderen zu berühren. Hierzu wird ein Physischer Challenge eingeleitet, bei dem Bonusattribute durch die Disziplinen Stärke und Gestaltwandel 2 und Waffen für den Angreifer nicht zählen.

Re-Test

Ein Charakter kann unter Umständen, z.B. durch eine Fähigkeit, bei einem verlorenen Challenge einen Re-Test verlangen. Dies bedeutet, dass man nur den Test wiederholt, nicht den gesamten Challenge. Es werden also keine weiteren Attribute mehr gesetzt. Wer jetzt den Re-Test gewinnt, hat auch den gesamten Challenge gewonnen. Das im Challenge eingesetzte Attribut verliert man aber trotzdem.

Jeder Charakter kann aus verschiedenen Quellen mehrere Re-Tests pro Challenge erhalten, diese müssen sinnvoll aneinandergereiht sein, so darf zum Beispiel wenn man bereits einen re-Test durch Nahkampf hatte keinen re-Test durch Handgemenge mehr nehmen. Wenn sowohl derjenige der den Challenge initiiert hat, als auch derjenige der sich verteidigt re-Tests hat, negieren sich diese, so dass in den meisten Fällen maximal zwei Challenges gemacht werden können. Bei einer Gruppenszene kann nur der Gruppenanführer (derjenige, der den Challenge leitet) einen Re-Test verlangen.

Beispiel: Tim greift Tina an, sie führen einen Challenge durch, den Tim gewinnt. Nun hat Tina die Fertigkeit „Ausweichen“ und sagt: ich nehme einen re-Test. Tim hat die Disziplin Stärke und damit im Nahkampf einen freien re-Test den er dagegen setzt. Nun kann Tina entscheiden, ob sie einen weiteren re-Test setzen möchte. Dies tut sie, da sie den Vorteil „Glück“ hat. Nun führen Tim und Tina den Challenge erneut durch. Dies ist der letzte Challenge in diesem Durchgang, weder Tim noch Tina können nach Durchführung weitere re-Tests durchführen.

Reihenfolge der Challenges

Charakter, der von einem anderen in einen Challenge verwickelt wird, kann (außer er hat besondere Disziplinen oder Geschwindigkeit) keinen neuen Challenge beginnen, ehe der erste abgeschlossen ist.

Ist der erste Challenge beendet, kann der Verteidiger jetzt einen Challenge beginnen, dann wieder der erste Spieler etc. Ausnahmen bilden auch hier wieder besondere Disziplinen oder ähnliches, die es einem Charakter erlauben mehrere Aktionen hintereinander auszuführen, ehe der Gegner die Initiative ergreifen kann.

Sollte ein Charakter statt einem Challenge eine Handlung vollziehen, z.B. eine Waffe zücken, dann ist sein Gegner wieder an der Reihe und der Charakter kann sich im folgenden Challenge nur verteidigen, nicht selbst agieren.

Aus diesem Grund ist folgende Situation nicht möglich:

Beispiel: Joe greift Tim an.

Joe: „Ich schlage dich und ich bin Stark genug dazu.“

Tim: „Ich schüchtere dich ein, denn ich bin Autoritär genug.“

Joe hat hier einen Physischen Challenge begonnen. Tim muss erst auf diesen Challenge reagieren und warten, bis er abgeschlossen ist, ehe er einen neuen anfangen kann. In diesem Fall einen Sozialen Challenge.

Körperliche Challenges in Dunkelheit

Bei physischen Challenges in Dämmelicht hat der Initiator des Challenges einen Malus von 2 auf sein Attribut.

Bei physischen Challenges in Dunkelheit hat der Initiator des Challenges einen Malus von 6 auf sein Attribut und muss jeden Challenge zwei mal gewinnen. Diese Mali können mit Auspex und Gestaltwandel teilweise negiert werden.

3 Hintergrund zur Spielwelt

Die Camarilla Posten

In der Camarilla gibt es viele Personen mit denen es ein Charakter zu tun bekommen kann. Einige davon haben einen besonderen Status in der Hierarchie der Camarilla oder der Domäne. Diese wichtigsten Posten werden hier aufgeführt.

Der Prinz

Der Prinz ist der alleinige Herrscher über eine größere Domäne in der er (fast) uneingeschränkt herrschen kann. Diese Domäne umfasst meist eine Stadt, kann jedoch auch in einigen Fällen größere Gebiete umfassen (z.B. Frankfurt). Der Prinz hat das alleinige Recht der Erschaffung und Vernichtung von Vampiren. Außerdem hat er die Gerichtsbarkeit über die Domäne. Er gilt als oberster Vertreter der Camarilla in der Domäne. Obwohl der Prinz der oberste Herrscher ist, ist sein gesellschaftliches Ansehen von seinem Verhalten gegenüber anderen Camarilla-Offiziellen, seiner Fähigkeit die Sicherheit der Domäne zu gewährleisten und die Gesetze der Camarilla durchzusetzen bzw. sie zu achten.

Der Titel Prinz kann entsprechend dem Geschmack des Herrschers abgeändert werden, seine Funktion bleibt im Allgemeinen gleich. Einige Beispiele für Variationen des Titels wären Tenno, König, Fürst, Kalif, Sultan oder ähnliches.

Der Seneschall

Der Seneschall ist der Stellvertreter des Prinzen und damit nur ihm verantwortlich. Wenn der Prinz keine Zeit hat sich um bestimmte Geschäfte zu kümmern macht dies der Seneschall mit (meist) voller Machtbefugnis des Prinzen. Auch der Titel des Seneschall unterliegt dem Geschmack des Prinzen. Einige Beispiele hierfür könnten sein: (Groß-)Wesir, Vizekönig usw.

Der Sheriff

Der Sheriff ist der „starke“ Arm des Prinzen. Seine Aufgabe ist die Aufrechterhaltung der Ordnung in der

Stadt und die Durchsetzung der Gesetze der Camarilla. Im Kriegsfall wird er außerdem häufig zum Kriegsherrn der Domäne. Er (und seine Gehilfen) ist auch normalerweise der einzige in der Domäne der in Ausübung seiner Pflicht ohne Rücksprache mit dem Prinzen Gewalt anwenden darf. Der Sheriff kann weitere Hilfssheriffs ernennen die ihn bei seiner Arbeit unterstützen. Einige Variationen des Titels des Sheriffs wären Vogt, Magistrat, Kriegsherr oder Shogun.

Der Hüter des Elysiums

Der Hüter des Elysiums ist ein Verwalter des Elysiums. Eine Aufgabe die viel Fingerspitzengefühl benötigt. Es ist die Person die die Termine im Elysium verwaltet und darauf achtet, dass zum Beispiel das Thing der Gangrel nicht mit der Toreador-Kunstaussstellung überschneidet. Auch kann der Hüter einige gesellschaftliche Events verbieten (zum Beispiel wenn etwas der Würde des Elysiums nicht entspricht oder aber das Bestechungsgeld nicht hoch genug war).

Der Hüter übt außerdem noch das Hausrecht im Elysium aus und kann Personen aus dem Elysium „entfernen“ lassen, dies geschieht meistens mit Hilfe des Sheriffs oder einem extra dazu bereitgestellten Hilfssheriff.

Der Justicar

Ein Justicar ist einer von sieben Personen (einer für jeden der Clans der Camarilla) die für sieben Jahre vom hohen Rat der Camarilla in das höchste Exekutive Amt der Camarilla gewählt wird. Die Ankunft (oder die Androhung dieser) eines Justicars hat schon Prinzen zum zittern gebracht, da diese als über den Prinzen stehend angesehen werden (was jedoch von Prinz zu Prinz verschieden ist, die Prinzen von Berlin oder Frankfurt werden vor einem Justicar weniger zittern als der Prinz von Trier). Um die formell richtige Weise einen Archonten zu kontaktieren zu kennen benötigt man Camarilla-Kunde 5. Dies sollte man jedoch nicht versuchen wenn man nicht mindestens einen Status von 6 in der Camarilla besitzt, denn dies könnte sehr unangenehme Folgen für Ruf und (Un-)Leben haben.

Der Archont

Da es nur sieben Justicare in der Camarilla gibt und diese selten Zeit haben sich mit den Belangen einer bestimmten Stadt zu beschäftigen haben sie Vertreter die ihnen, wenn sie im Auftrag des Justicars unterwegs sind, in Macht in nichts nachstehen und in Fähigkeit meist übertreffen.

Archonten sind häufig an ihren Justicar gebunden und gehören selten zum gleichen Clan wie der Justicar (dies könnte nach Vetternwirtschaft aussehen) und können sogar einem Clan angehören, der der Camarilla gar nicht formell angehört (bzw. keinen Sitz im inneren Zirkel besitzt). So beschäftigte zum Beispiel der ehemalige Justicar des Clans Tremere Karl Schreckt einen Setiten als einen seiner Archonten.

Um die formell richtige Weise einen Archonten zu kontaktieren zu kennen benötigt man Camarilla-Kunde 4. Dies sollte man jedoch nicht versuchen wenn man nicht mindestens einen Status von 5 in der Camarilla besitzt, denn dies könnte sehr unangenehme Folgen für Ruf und (Un-)Leben haben.

Die Harpye

Die Harpye ist kein Amt im eigentlichen Sinne. Es ist lediglich eine Bezeichnung für eine Person, die gesellschaftlich hoch geachtet ist und auf deren Meinung zu Fragen des Guten Benehmens und deren Wort über das Verhalten anderer Personen beachtet wird. Die Harpye ist das einzige „Amt“ das nicht von einer höheren Autorität besetzt wird, sondern sie ist eine Position, die sich aus obenstehenden Argumenten heraus entwickelt.

Die Harpye kann durch Einsatz einer „Sonderfähigkeit“ die genauso einzusetzen ist wie Einfluss die Poster von Gerüchten aus dem Forum herausfinden. Dies kann sie so oft pro Abend tun wie ihr halber Staus (abgerundet) beträgt.

Der Primogen

Der Primogen ist der Älteste Charakter eines Clans in der Domäne. Dies ist tatsächlich keine Position die von Charakteren bestimmt wird, sondern automatisch zustande kommt. Der Primogen kann natürlich einen Stellvertreter bestimmen der einzelnen Bereiche der Clansgeschäfte (oder auch alle) leitet, wenn er sich nicht dazu befähigt fühlt diese Arbeit zu machen oder er dazu keine Zeit hat, weil er noch andere Geschäfte zu erledigen hat.

Ein Primogen bleibt Primogen bis er stirbt oder ein älterer Vampir seines Clans in die Stadt kommt und seinen Posten damit automatisch übernimmt.

Die Traditionen

Die Gesellschaft der Camarilla basiert auf sechs Traditionen die auf den Traditionen basieren die bereits seit Jahrhunderten vor Entstehung der Camarilla existierten. Die Traditionen gelten wie Gesetze in Städten der Camarilla und bei Verstößen gegen die Traditionen kann der Prinz hohe Strafen verhängen.

Erste Tradition: Die Maskerade

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

Diese Tradition ist die wichtigste Tradition wenn es darum geht die Existenz von Vampiren im Allgemeinen und die der Camarilla zu verheimlichen.

Zweite Tradition: Die Domäne

Deine Domäne ist dein Belang. Alle anderen schulden dir Respekt, solange sie sich darin aufhalten. Niemand darf sich gegen dein Wort auflehnen, solange er in deiner Domäne weilt.

Traditionell ist die gesamte Stadt die Domäne des Prinzen. Er kann kleinere „Lehen“ als Domäne an andere Vampire vergeben. Die Wohnung eines Vampirs wird häufig als Domäne dieses Vampirs gesehen, jedoch ist dies eine rechtliche Grauzone wenn der Prinz diese nicht Formell verliehen hat.

Dritte Tradition: Nachkommenschaft

Du sollst nur mit Erlaubnis deines Ahnen andere zeugen. Zeugst du andere ohne Einwilligung deines Ahnen, sollen sowohl du als auch deine Nachkommen erschlagen werden.

In Städten der Camarilla wird der Prinz meistens als der hier genannte Ahn gesehen der die Erlaubnis gibt in seiner Stadt einen Nachkommen zu zeugen. Auch der Prinz sollte dieses Recht nicht auf die leichte Schulter nehmen, denn eine exzessive Erhöhung der Vampirischen Bevölkerung durch Zeugungen kann leicht zu einem Prestigeverlust führen. (Für unser Spiel heißt dies: ein neu gezeugter Vampir pro Jahr ist da Gesellschaftlich maximal tollerierbare möchte der Prinz nicht bei seinen Kollegen in Ungnade fallen). Das Recht ein Kind zu zeugen ist eine sehr große Ehre die in der Höhe zwischen einem hohen Gefallen und einer Lebensschuld steht.

Vierte Tradition: Die Rechenschaft

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

Der Zeugende kann (und wird meistens) übrigens voll für die Taten eines nicht freigesprochenen Kindes oder eines seiner Ghule mit bestraft.

Fünfte Tradition: Gastfreundschaft

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

Ein jeder hat sich bei dem Besitzer einer Domäne vorzustellen wenn er sie betritt. Dies gilt für Städte (dort gilt der Prinz als Besitzer) oder bei Wohnungen (dort zählt der Bewohner). Gegen Personen die erwischt werden ohne den Besitzer um Aufenthaltserlaubnis gefragt zu haben können harte Strafen ausgesprochen werden.

Sechste Tradition: Vernichtung

Es ist dir verboten andere von deiner Art zu vernichten. Das Recht der Vernichtung liegt ausschließlich bei deinem Ahnen. Nur die Ältesten unter euch sollen die Blutjagd ausrufen.

In einer Stadt der Camarilla gilt hier der Prinz als der Ahn der dieses Recht hat. Hierzu zählen alle freigelassenen Vampire (auch wenn es häufig Schwierigkeiten mit sich bringt ein Kind zu töten) und Ghule die einen Status über 0 besitzen und somit nicht als „Gebrauchsgegenstände“ zählen.

Das Elysium

Das Elysium ist ein Ort (oder mehrere Orte) an denen sich Vampire auf neutralem Boden treffen können. Im Elysium ist jede Form von Gewalt verboten, sei es körperliche oder geistige Gewalt. Zu körperlicher Gewalt zählt alles was einen Vampir körperlich verletzt inklusive Bestrafungen eines Vampirs die an einem anderen Ort durchgeführt werden müssen oder „Trainingskämpfen“ die die Ruhe und Würde des Elysiums stören.

Geistige Gewalt ist reicht von jeglichem Eindringen in die Privatsphäre eines anderen (Gedankenlesen, Auralesen oder ähnliches), jemand anderem den freien Willen nehmen oder seine Gefühle zu beeinflussen.

Im Allgemeinen kann man folgendes sagen: Der Einsatz von direkter körperlich schadender Gewalt ist verboten, ebenso der Einsatz jeglicher Disziplinen. Das Missachten dieser Regeln führt zunächst dazu, dass die Örtlichkeit kein Elysium mehr ist. Außerdem kann derjenige der das Elysium missachtet mindestens mit Gesellschaftlicher Missachtung, wenn nicht sogar mit direkten Sanktionen gestraft werden. Die Entscheidung darüber liegt im Allgemeinen beim Hüter des Elysiums.

Die Art wie man sein Elysium führt kann dem Prinzen einer Domäne und auch seinem Hüter innerhalb der Camarilla Ansehen bringen oder auch kosten.

Im Elysium ist jeder sicher, vom Mitglied des Inneren Zirkels der Camarilla bis hin zum Sabbat-Bischof.

Gefallen und Schulden

Wenn man jemandem einen Gefallen tut, steht dieser in einer Schuld. Diese Schuld hängt von dem Gefallen ab der gewährt wird. Ist das geben von Geld eher ein geringer Gefallen (Geld ist etwas über das Vampire eigentlich nicht reden), so ist die Verwendung von Kontakten in der Menschlichen Welt (sprich Einfluss) oder das Lehren einer Disziplin bereits höherwertig. Das retten eines Lebens oder das gewähren des Rechts der Erschaffung eines neuen Vampirs ist bereits eine Lebensschuld wert. Ist man sich nicht sicher was welche Gefälligkeit wert ist, weiß die SL im Normalfall Rat.

Es sollte selbstverständlich sein, das wenn man jemand anderem etwas gutes tut oder man darum gebeten wird etwas zu tun man automatisch etwas bei demjenigen gut hat. Dies schließt auch ein, wenn man vom Prinzen gebeten wird etwas für ihn zu tun was der gesamten Domäne zu gute kommt, der Prinz hat darum gebeten, also schuldet der Prinz auch, auch wenn es allen genutzt hat. Man kann eine Schuld natürlich auch freigeben was mit der Zeit wenn es bekannt wird zu Statusgewinn oder auch -verlust führen kann. Wenn ein Vampir stirbt und er hat Schulden oder noch Gefallen offen (was bei den meisten Vampiren der Fall ist) sollte jemand der sich damit auskennt die Schulden- und Gefallensstränge entwirren und so jedem zu seinem Recht verhelfen (man könnte denjenigen als eine Art Notar bezeichnen). Wenn man Schulden bei einem Verstorbenen hat und man sich nicht bei seinem „Nachlassverwalter“ meldet kann das in dem Fall, das es herauskommt zu Verlust von Status führen und wird im Normalfall die Wut der Gläubiger nach sich ziehen.

Gefallenübersicht

Dies ist eine kleine Richtlinie, was Gefallen wert sein könnten. Einige Stellen können sich überschneiden, hier würde das zählen, was genauer beschrieben wird. Zum Beispiel ist das besorgen von Blut eine Stufe 2 Einflusskarte (Niederer bis höherer Gefallen), jedoch würde dies zu einem großen Gefallen, da es das besorgen von etwas Lebensnotwendigen ist.

Trivialitäten

- Dinge die einen nicht in seinem Abendlichen Ablauf stören
- Dinge die keine Zeit kosten (kleinere Auskünfte usw.)
- Dinge die man nicht mehr braucht weitergeben

Niederer Gefallen

- Handlungen die nicht mehr als einen Abend in Anspruch nehmen würden
- Bei etwas helfen das einem Egal ist
- Handlungen, die geringe gesellschaftliche Konsequenzen haben könnten
- Geld oder Sachwerte bis zum Einkommen des Verleihenden
- Einsatz einer Einflusskarte Stufe 1-2 mit finanzieller Kompensation der Einsatzkosten
- Dienstleistungen die einen nicht in Gefahr bringen
- Das beibringen einer Fertigkeiten die nichts mit dem Vampirischen Leben zu tun hat (Schusswaffen, Finanzen, usw.)

Mittlerer Gefallen

- Geld oder Sachwerte bis zum 5-Fachen Einkommen des Verleihenden
- Handlungen ,die mehr als einen Abend in Anspruch nehmen würden
- Handlungen, die einschneidende gesellschaftliche Konsequenzen haben könnten
- Bei etwas helfen dem man negativ gegenüber steht
- Einsatz einer Einflusskarte Stufe 3-4 mit finanzieller Kompensation der Einsatzkosten
- Einsatz einer Einflusskarte Stufe 1-2 ohne finanzieller Kompensation der Einsatzkosten
- Dienstleistungen die einen in geringe bis mittlere Gefahr bringen
- Das Beibringen von Fertigkeiten die mit der Vampirischen Welt zu tun haben (Kunden usw.)
- Das Beibringen von allgemein verfügbaren Disziplinen (Auspex, Beherrschung, Präsenz, Tierhaftigkeit, Verdunklung)

Großer Gefallen (Blutschuld)

- Geld oder Sachwerte ab dem 5-Fachen Einkommen des Verleihenden
- Handlungen die ein gesundheitliches Risiko bedeuten würden (d.h. auch jede Art von Kampf), die einen jedoch nur in den seltensten Fällen in Lebensgefahr bringen würden
- Das zur Verfügung stellen von Lebensnotwendigem (Vitae usw.)
- Einsatz einer Einflusskarte Stufe 3-4 ohne finanzieller Kompensation der Einsatzkosten
- Einsatz einer Einflusskarte Stufe 5

-
- Das Zeugen eines Kindes bei Vampiren die sich sehr um die Camarilla verdient gemacht haben
 - Das Beibringen von Clansgeheimnissen bei „weltoffenen Clans“
 - Das Beibringen von selteneren Disziplinen (Gestaltwandel, Schattenspiele, Irrsinn, Schimären, Nekromantie, Thaumaturgie usw.)
 - Dinge die viel Kosten (In OT-Begriffen: Dinge die EP kosten) ... das Opfern von EP-Ghulen, das auflösen eines Hintergrundes o.ä.
 - Das Lösen von geringen „Maskeradeproblemen“

Lebensschuld

- Dienstleistungen die einen in große oder sogar Lebensgefahr bringen
- Das retten eines Lebens
- Begnadigungen
- Zeugen eines Kindes
- Das Beibringen von Clansgeheimnissen bei „restriktiven Clans“ (z.B. Tremere, Ventrue)
- Das Lösen von großen „Maskeradeproblemen“

4 Attribute

Attribute beschreiben die reinen Körperlichen und Geistigen Eigenschaften des Charakters, das heißt, Eigenschaften die ihm von Natur aus zueigen sind und nicht Angelernt wurden.

Attribute

Jeder Charakter verfügt über eine gewisse Anzahl von Attributen, die seine Beschaffenheit beschreiben. Sie unterteilen sich in drei Bereiche:

- Physisch (Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, etc)
- Sozial (Charisma, Aussehen etc.)
- Mental (Intelligenz, Aufmerksamkeit etc.)

Am Ende eines Spielabends regeneriert jeder Charakter automatisch alle verlorenen Attribute. Während des Spielabends ist dies aber nur schwer möglich.

Das regenerieren von mentalen und Sozialen Attributen ist durch Willenskraft, das von physischen Attributen durch Blut oder die Disziplin Stärke möglich. Ist ein Attribut vollständig aufgebraucht, kann kein Attribut mehr gesetzt werden, das bedeutet, dass man keine Challenges mehr in dieser Sparte beginnen kann wohl aber sich verteidigen kann (Man verliert natürlich automatisch bei einem Unentschieden). Es können keine Bonusattribute aus irgendwelchen Quellen addiert werden.

Boni bei Überbieten

Besitzt ein Charakter inklusive aller Boni mehr als doppelt so viele Attribute wie sein Gegner so kann er sich gegen Ausgabe eines Attributes der gleichen Sparte einen re-Test „erkaufen“.

Bonus- und Malustattribute

Es gibt eine ganze Reihe von Disziplinen, Gegenständen, Vorteilen und Nachteilen etc., die einem Charakter Bonus- oder Malustattribute geben können. Dies bedeutet einfach, dass der Charakter in einem passenden Challenge einen Vorteil bzw. einen Nachteil hat. Im Falle eines Gleichstandes beim Test (z.B. beide Schere), kann der Charakter seine Bonusattribute

zur Anzahl seiner normalen Attribute hinzuzählen, bzw. muss die Malustattribute davon abziehen. Hat man keine „natürlichen“ Attribute mehr, kann man auch keine Bonusattribute nutzen.

Beispiel: Wenn also Jörg mit einem Schwert angreift und es zu einem Unentschieden kommt, kann er zu seinen 5 physischen Attributen noch die 3 Bonusattribute des Schwertes hinzuzählen. Für diesen Attributvergleich hat er also 8 Attribute, was seine Chance diesen Challenge zu gewinnen spürbar verbessert. Jörg hat aber leider auch den Nachteil „Körperliches Gebrechen“. Dies gibt ihm ein Malustattribut bei allen Physischen Challenges. Somit hätte er beim Attributvergleich keine 8 Attribute, sondern nur 7.

5 Tugenden

Die Tugenden sind das was dem Vampir die Kontrolle über sein selbst erhält, es gibt drei verschiedene Tugenden, die für verschiedene Dinge benötigt werden. Diese Tugenden sind Mut, Gewissen und Selbstbeherrschung. In diesem Kapitel werden die Tugenden und ihre Auswirkungen (oder die Auswirkungen des Mangels an Tugend) beschrieben.

Menschlichkeit und Gewissen

Menschlichkeit wird in Leveln von 1 bis 5 gezählt. Je höher der Level desto „menschlicher“ ist der Charakter. Das erklärt inwieweit der Charakter eine Handlung als moralisch falsch ansieht, oder ob sie ihm egal ist. Ein Durchschnittlicher Mensch hat Level 4.

Sinkt seine Menschlichkeit auf Null, verfällt er unwiederbringlich dem Biest und fällt in eine Raserei, die nicht mehr endet. Jedem Level sind Sünden zugeordnet, bei deren Begehen der Charakter einen Challenge mit seinem Wert in „Gewissen“ gegen die Schwierigkeit der Sünde macht. Verliert er diesen Challenge sinkt seine Menschlichkeit um 1 und die Sünde die man begangen hat ist einem Egal. Gewinnt man den Challenge, bleibt die Menschlichkeit auf dem ursprünglichen Wert und der Charakter bekommt große Gewissensbisse (Ausspielen!).

Es muss nur Challenges gegen Sünden gemacht werden die der eigenen Menschlichkeit oder darunter entsprechen. Gegenüber höheren Sünden ist der Charakter „abgestumpft“.

Diablerie führt zu einem automatischen Verlust von Menschlichkeit!

- Level 5

Beschreibung: Vampire mit diesem Wert sind fast menschlicher als normale Menschen. Sie haben eine für sich selbst klar definierte Vorstellung von „Gut“ und „Böse“ und versuchen sich strikt daran zu halten. Was aber nicht heißt, dass sie nett, passiv oder Pazifisten sein müssen!

Beispiele für Sünden

- Bekanntes Unrecht nicht zumindest versuchen zu verhindern oder zu sühnen.

- Fundsachen behalten ohne vorher zumindest versucht zu haben den Eigentümer ausfindig zu machen.
- Lügen mit der Absicht zu schaden.
- Handlungen die andere schädigen

- Level 4

Beschreibung: Stehlen ist falsch. Mord ist falsch. Aber manchmal ist das Tempolimit einfach zu langsam...

Beispiele für Sünden

- Diebstahl, Betrug
- Jemanden verletzen
- versehentliche Sachbeschädigung

- Level 3

Beschreibung: Dinge gehen manchmal kaputt. Menschen sterben manchmal. Ein Vampir mit diesem Level wird sich nicht zwingend Kopferbrechen machen wenn so was mal passiert. Schicksal...

Einen solchen Vampir beginnt eine Aura des unheimlichen zu umgeben die manche Menschen nervös macht.

Beispiele für Sünden

- Versehentliches Töten
- Absichtliche Sachbeschädigung

- Level 2

Beschreibung: Es gibt Menschen die verdienen es einfach zu sterben...

Töten, Diebstahl, Folter und Zerstörung sind nur Werkzeuge um sein Ziel zu erreichen, und das Ziel rechtfertigt die Mittel.

Ein Vampir dieses Levels beginnt einen Leichenähnlichen Aspekt zu zeigen und Menschen beginnen ihn extrem suspekt zu finden.

Beispiele für Sünden

- Geplantes Töten
- Grausamkeiten

- **Level 1**
Beschreibung: Leben und Eigentum anderer bedeuten einem Vampir auf diesem Level nichts mehr. Nur das eigene Vergnügen ist wichtig. Perversionen, kaltblütiger Mord, und Verstümmelungen auch nur zum Spaß... Für diesen Vampir kann die nächste Raserei die letzte sein. Ohne gedämpftes Licht oder viele Ablenkungen wird dieser Vampir nur schwer noch als Mensch durchgehen.
Beispiele für Sünden

- Beiläufiger Mord
- rausamkeiten als Selbstzweck

Steigern von Menschlichkeit

Man kann sich Menschlichkeit mit 2 EP pro Level zurückkaufen, allerdings immer nur einen Level auf einmal und nur wenn sich die Menschlichkeit in den letzten 6 Spielabenden nicht verändert hat (weder auf noch ab!).

Weitere Effekte der Menschlichkeit

- Tagüber kann ein Vampir nicht mehr Attribute für einen Challenge einsetzen als das dreifache seiner Menschlichkeit.
- Um Menschlich zu erscheinen muss ein Vampir Blut ausgeben. Die Kosten für einen ganzen Abend sind dabei: 5 BP - Menschlichkeit. Diese Regelung simuliert, dass Menschen und Tiere bei einem Vampir der eine Menschlichkeit von kleiner als 5 hat das Raubtier in ihm spüren. Es ist mehr eine Sache des Menschlichen Instinkts als die der Optischen und Olfaktorischen Wahrnehmung
- Eine Niedrige Menschlichkeit erhöht die Schwierigkeit aus einer Raserei zu erwachen.
- Ein Vampir kann am Abend maximal soviel Herde einsetzen wie er Menschlichkeit hat.

Raserei und Selbstbeherrschung

Selbstbeherrschung wird benutzt, um bei Provokationen oder Hunger nicht in eine Raserei zu fallen. Hierbei wird ein Challenge mit dem Wert in Selbstbeherrschung gegen die Schwierigkeit des Auslösers gemacht. Es ist möglich durch Ausgeben eines Willenskraft-Punktes den Challenge automatisch zu bestehen. Hunger führt zu Verlust der Selbstbeherrschung. Der Wert in Selbstbeherrschung ist maximal so hoch wie der momentane Vorrat an Blut. Bei einem Blutvorrat von

0 ist der Charakter nicht automatisch in Raserei, aber die Wahrscheinlichkeit schon beim kleinsten Auslöser in den Raserei zu fallen ist hoch (so in etwa 99,9999%). Gegen jeden Auslöser wird nur ein Challenge gemacht, auch wenn dieser Länger anhalten sollte. Bei mehreren Auslösern gleichzeitig (z.B. innerhalb einer Kampfrunde oder innerhalb von ca. 10 sek.) wird nur gegen den höchsten der Challenge durchgeführt. Hat man einen Challenge gegen einen Auslöser gewonnen, der durch Hänseleien, Demütigungen oder ähnliche Provokationen einer Person bedingt war ist man für den Rest des Abends gegen Provokationen der gleichen oder niedrigeren Schwierigkeit durch diese Person immun.

Schwierigkeit Möglicher Auslöser

1. Geruch von Blut bei Hunger (weniger als 5 BP)
2. Sehen von Blut bei Hunger
Gehänselt werden
Lebensbedrohende Situationen
3. Physische Provokationen (z.B. Schubsen)
Angriffe
Geschmack von Blut bei Hunger
4. Geliebte Personen in Gefahr
Demütigungen
5. Offene öffentliche Demütigungen
Tödliche Beleidigungen

Zusätzliche Auslöser ohne fester Wert:

- misslungene Beherrschungsversuche

Auswirkungen von Raserei

- Der Charakter greift den Auslöser an mit dem Zweck den Auslöser auszuschalten. (Trinken bei Hunger, Töten bei Personen, Zerstören bei Objekten).
Ist dies nicht unmittelbar möglich, wird zunächst ein eventueller Hinderungsgrund attackiert. (Barrieren, Verteidiger, Freunde die einen aufzuhalten versuchen...)
- In Raserei wird ein Charakter nicht durch Wunden behindert.
- In Raserei kann ein Charakter nur Physische Disziplinen oder Kräfte verwenden, die Instinktiv eingesetzt werden können z.B. Gestaltwandel, Geschwindigkeit, Stärke, Seelenstärke u.ä. Nicht möglich sind alle Disziplinen die mit Verstand oder Manipulation zu tun haben, oder Konzentration benötigen.
- An Waffen kann verwendet werden, was der Charakter einsatzbereit in der Hand hält.

- Das Ziehen von Waffen jeder Art ist nicht möglich. Waffen die vorbereitet werden müssen können nicht eingesetzt werden (z.B. Molotow Cocktail anzünden). Feuerwaffen können benutzt, aber nicht nachgeladen werden.
- In Raserei ist man immer noch anfällig gegenüber Beherrschung, Präsenz und ähnliches.

Beenden von Raserei

- Das Ausgeben eines WP kann jederzeit das Recht zu einem erneuten Test erkaufen.
- Ist der Auslöser außer Wahrnehmungsbereich oder tot/zerstört darf ebenfalls einmal pro Runde getestet werden.
- Ein anderer Charakter kann versuchen den Charakter zu beruhigen. Dieser macht dazu einen sozialen Challenge gegen 10 - Menschlichkeit des Charakters in Raserei.
- Nach 10 Minuten endet eine Raserei von selbst.

Rötschreck und Mut

Rötschreck ist die jedem Vampir zueigene Angst vor allem, was sein Unleben dauerhaft beenden könnte. Dies zeigt sich insbesondere durch eine extreme Phobie vor Feuer und Sonnenlicht. Ähnlich wie bei Raserei und Selbstbeherrschung hat auch Rötschreck Auslöser mit verschiedenen Schwierigkeiten. Die Regelmechanik ist identisch. Ein Charakter ist, was Rötschreck betrifft, jederzeit immun gegenüber Feuer das unter seiner Kontrolle steht!

Die Effekte von Rötschreck entsprechen denen von Raserei, mit folgenden Unterschieden:

- Der Charakter versucht vor dem Auslöser zu fliehen und attackiert zunächst nur das was ihn an der Flucht hindert.
- Ist eine Flucht unmöglich versucht der Vampir wenn möglich den Auslöser zu zerstören. (z.B. den Fackelträger)

Schwierigkeit Möglicher Auslöser

1. Mit Feuerzeug oder Kerze bedroht Sonnenaufgang
2. Fackel
Sonne durch Vorhänge
abgedecktes Sonnenlicht
3. Lagerfeuer
Unverhülltes Fenster bei Tag

4. Hausbrand
In Kontakt mit Feuer kommen
Schaden durch Feuer/Sonne nehmen
5. In einem brennenden Haus gefangen sein
Direktes Sonnenlicht

Willenskraft

Dies steht für die blanke Willenskraft eines Charakters. Jede Nutzung von Willenskraftpunkten ist ein Reflex und verbraucht keine Aktion.

Verbrauchte WP regenerieren sich entweder über Meditation oder automatisch ein Punkt zum nächsten Spielabend.

das Willenskraftmaximum entspricht dem doppelten Mutwert.

Willenskraft kann für folgende Effekte benutzt werden:

- Mit einem WP können alle verbrauchten Attribute in einem Bereich wieder aufgefrischt werden.
- Mit einem WP können alle verbrauchten Punkte einer Fertigkeit wieder aufgefrischt werden.
- Mit einem WP kann ein Retest in einem Sozialen oder Mentalen Challenge erkaufte werden. Manche Disziplinen können diese Funktion außer Kraft setzen! Zum Beispiel ist es nicht möglich WP zu benutzen um Verdunklung zu durchschauen.
- Mit einem WP kann man eine Runde lang die Mali durch Wunden ignorieren.
- Mit einem WP kann man die Auswirkungen einer Geistesstörung für bis zu einer Stunde unterdrücken.
- WP können eingesetzt werden um ein Blutband kurzzeitig unterdrücken.
- WP können gegen Raserei und Rötschreck eingesetzt werden. (siehe dort)
- Manche Disziplinen benötigen den Einsatz von WP

Willenskraft wird durch Schwarze Chips dargestellt von denen man maximal so viele haben kann wie der Willenskraftwert entspricht. Wenn man einen Willenskraftpunkt ausgibt, muss man einen Willenskraftchip bei der SL abgeben.

Man erhält jeden Abend beim Einchecken einen Willenskraftchip. Für die Verwaltung der Chips ist jeder Spieler selbst verantwortlich.

6 Blut

Blut ist der Lebenssaft des Vampirs. Ohne Blut kann er nicht existieren oder seine besonderen Fähigkeiten einsetzen. Dieses Kapitel beschäftigt sich damit, wie man an Blut herankommt und was man damit machen kann.

Verwaltung des Blutvorrates

Der Blutvorrat eines Charakters wird durch rote Spielchips dargestellt. Jeder Spieler erhält bei Charakterstart soviel Blutpunkte wie seinem maximalen Blutvorrat abzüglich seiner abendlichen Ausgaben entspricht.

Neue Blutchips werden von der Spielleitung wenn benötigt ins Spiel gebracht (Herdeneinsatz, Jagd usw.), d.h. man muss in solchen Situationen zur Spielleitung gehen und sich dort seine neuen Blutchips besorgen. Ausgegebene Blutchips müssen bei der Spielleitung *zeitnah* abgegeben werden.

Blutchips die zwischen Spielern ausgetauscht werden führen zu Blutsbanden!

Ghule verbrauchen pro Abend einen Blutchip und können neue Blutchips nur von Vampiren, nicht aber von der SL (ausser in absoluten Sondersituationen) erhalten.

Die Spieler sind angehalten die Blutchips selbstständig zu verwalten und auch mit nach Hause zu nehmen da ein Abendliches ausgeben und einkassieren ein zu großer Verwaltungsaufwand wäre! Blutkosten für den Abend müssen beim Einchecken ins Spiel abgegeben werden, kann man das nicht, weil man seine Chips zuhause vergessen hat, hat man bis 2 Stunden nach Spieleinstieg die Möglichkeit an das Blut heranzukommen. Schafft man dies nicht, fällt der Charakter in eine Hungerraserei die erst beendet werden kann, wenn ausreichend Clutchips vorhanden sind um die Blutkosten für den Abend zu bezahlen.

Einsetzen von Blut

Ein Vampir kann pro Kampfrunde nur soviel Blut ausgeben wie sein Generationenlimit zulässt. Müsste

er für einen Zweck mehr Blut ausgeben, als sein Generationsmaximum zulässt, dann kann das Ausgeben über mehrere Runden stattfinden.

Einsatzmöglichkeiten von Blut

- Ein BP wird vor Beginn des Spielabends ausgegeben zur „Lebenserhaltung“. Kann dieser Punkt nicht erbracht werden fällt der Vampir in Starre
- Ein BP kann einen Level Schlag- oder Tödlichen Schaden heilen. Dies verbraucht eine Aktion in welcher der Charakter bis zu seinem Generationsmaximum BP ausgeben kann.
- 3 BP + 1 WP können eine Aggravate Wunde heilen. Dies dauert 5 Minuten.
- Durch die Ausgabe von einem BP erhält man ein Physisches Attribut zurück. Dies gilt bis zum Generationsmaximum. Gibt man Blut zum Steigern der physischen Attribute über das Generationsmaximum hinaus aus, verfallen die überschüssige Attribute am Ende der nächsten Kampfrunde.
- BP können benutzt werden um Blutsbande zu schaffen.
- Viele Disziplinen benötigen Blut
- Man kann Blut ausgeben, um die Vampirische Aura die Menschen auffallen könnte zu tarnen

Blutsbande

Trinkt ein Vampir oder Sterblicher an drei verschiedenen Abenden innerhalb von 12 Monaten von dem Blut eines Vampirs so entsteht ein Blutsband.

Um ein bestehendes Blutsband zu erhalten muss der Gebundene einmal alle 12 Monate einen weiteren BP trinken. Ein Blutsband endet 3 Spielabende nach dem Ableben des Herrn.

Ein Charakter kann beliebig viele Charaktere im Blutsband haben, aber er kann nur einen Herrn haben. Man kann unter keinen Umständen in ein Blutsband zu einem seiner eigenen Nachkommen gezwungen werden. Ein Blutsband hat folgende Auswirkungen:

- Der Herr braucht für Beherrschung keinen Augenkontakt mehr und der Gebundene hat -2 Attribute bei dem Versuch zu widerstehen.
- Der Gebundene muss einen WP ausgeben, um eine Handlung durchzuführen von der er weiß das sie seinem Herrn schaden zufügen könnte. Dies gilt entweder pro 10 Minuten oder pro Runde wenn der Gebundene versucht seinen Herrn direkt zu attackieren.
- Charaktere mit dem Vorteil „Wahre Liebe“ können jedes Mal einen Retest verlangen, wenn eine Anweisung des Herrn die geliebte Person direkt schädigen würde und dem Charakter dies bewusst ist.

Rollenspielerisch sollte man sich zusätzlich an folgendes halten:

- *Blutsband 1*
Der Charakter ist Dir nicht mehr egal. Du kannst ihn hassen oder lieben, mögen oder verabscheuen, aber Du kannst ihn nicht mehr völlig ignorieren. Er ist ein Bestandteil Deines Daseins. Zum eigenen Erzeuger besteht automatisch ein Blutsband Level 1, da der Kuß ja das Trinken seines Blutes impliziert.
- *Blutsband 2*
Deine Gedanken kreisen immer häufiger um den Charakter, dessen Blut Du schon zwei Mal getrunken hast. Unbewußt hältst Du Dich an Orten auf, an denen er öfters anzutreffen ist, träumst eventuell sogar von ihm und betrachtest ihn im Allgemeinen als guten Freund, dem man vertrauen kann und dem man auch gerne einen Gefallen tut.
- *Blutsband 3*
Du bist dem Charakter hörig! Du gehörst ihm mit Leib und Seele, Deine ganze Welt dreht sich nur noch um ihn. Er ist der Mittelpunkt des Universums, ein Wort von seinen wundervollen Lippen und Du wurdest Dich ohne zu zögern in die Sonne stellen, denn immerhin liebst Du ihn doch so sehr...

Auffüllen des Blutvorrates

Ernährung von Menschen

Man kann seinen Blutvorrat auf verschieden Weisen auffüllen, die Übliche vorgehensweise ist die Jagd auf Menschen. Um einen Menschen zu erjagen muss man an eine zum aktuellen Zeitpunkt geöffnete Lokation

gehen und dort pro Mensch den man Erjagen möchte fünf Minuten ungestört warten. Hat man dies getan, geht man zur Spielleitung, sagt wo man gejagt hat und darf dann einen 66%-Challenge durchführen. Hat man diesen bestanden, erhält kann man von dem (den) Menschen den (die) man erjagt hat trinken. Zur Warnung sei gesagt: zwei Blutpunkte kann jeder Mensch ohne Probleme hergeben, alles was mehr getrunken wird kann gesundheitliche Folgen für den Menschen bedeuten. Ausserdem muss man ein Blutjagdlos pro gejagten Menschen ausfüllen.

Weitere Möglichkeiten Blut zu erhalten ist eine Herde, Blutkonserven, von anderen Vampiren usw.

Blutkonserven

Blutkonserven werden hierbei durch ...[Farbe noch nicht sicher] Chips repräsentiert für die die gleichen Regeln gelten wie für die Blutchips. Blutkonservenchips können bei der Spielleitung (und nur dort) in Blutchips umgetauscht werden.

Ernährung von Tieren

Die Ernährung von Tieren ist an drei verschiedenen Arten von Orten möglich: Im Elysium, an den 8 Lokationen und in der Zuflucht eines Kainiten (Man muss dort Physisch hingegangen sein).

Man muss die Disziplin Tierhaftigkeit 2 (Ruf der Wildnis) durchführen (1 Soziales Attribut opfern) und wartet unabhängig von der Art des Tieres 5 Minuten. Nun kann man von dem Tier trinken.

Man sollte jedoch bedenken, dass das Rufen von nicht wild lebenden Tieren (Hunde, Katzen, Pferde, Kühe, etc.) in Massen die Presse hellhörig werden lässt weil am laufenden Band Haustiere verschwinden, ebenso ist es wahrscheinlich recht auffällig, einen Wildeber zur Raiffeisenbank in der Roonstrasse zu rufen.

Außerdem müssen alle Tiere die mehr als einen BP bringen sinnvoll entsorgt werden.

Es wird in jedem Fall ein Zufallslos eingeworfen, auf dem der Ort der Jagd, die Art des Tieres, wie man es entsorgt hat und Spieler / Charaktername verzeichnet sein muss. Ein normales Blutjagdlos muss nicht eingeworfen werden und das so gejagte Blut zählt nicht zum Maximum an der jeweiligen Lokation.

Tierarten und ihr „Blutinhalt“

Schwärme von Kleintieren	1BP
Einzelne, kleinere Haustiere	1BP
Hund	2BP
Wildschwein	3BP
Wildeber	4BP
Maultier	4BP
Bär (aus Zoo)	5BP
Hirschkuh	5BP
Pferd	6BP
Hirsch	7BP
Kuh / Ochse	8BP

Der Durst des Methusalem

Ein Vampir der den Durst des Methusalem hat, kann sich nur noch vom Blut anderer Vampire nähren. Menschenblut füllt den Blutvorrat eines Vampirs mit dem Durst des Methusalem nicht auf. Der Durst des Methusalem kann anstelle der Geistesstörung beim 50. Spielabend als Vampir gewählt werden.

Haltbarkeit von Blut

7 Status

Status steht für das Ansehen eines Charakters in der Vampirgesellschaft, nicht nur in der Eigenen Domäne sondern den Ruf in der ganzen Camarilla. Wenn also ein Prinz sich regelmäßig Verstöße gegen den guten Ton der Camarilla leistet, dies in seiner Domäne nicht beachtet wird, so kann er trotzdem Status dadurch verlieren, dass seine Prinzen-Kollegen der umliegenden Städte ihn nicht mehr sonderlich hoch achten.

Grund	Status
Kind	0
Neugeborener	1
Ancilla	2
Ahn	3
Methusalem	4
Ältester des Clans (zählt nicht als Amt)	+1
Caitiff	-1
Lasombra antitribu	+1
Justicar	+4
Archont	+3
Prinz	+4
Seneschall	+3
Ratsmitglied	+1
Sheriff	+1
Hüter des Elysiums	+1
Harpye	+1

Status, was Repräsentiert er, wie funktioniert er

Status stellt dar, wie angesehen ein Charakter in der Camarilla allgemein ist, je höher der Status desto angesehener. Dies wirkt sich unter anderem folgendermaßen aus: ein Vampir hat nicht das Recht, einen anderen Vampir der mehr Status als er selbst hat, eines Verbrechens zu beschuldigen, egal wie schwerwiegend das Verbrechen ist. Er muss hierzu zu einem anderen Vampir gehen, der genauso viel oder auch mehr Status als der zu Beschuldigende hat.

Ebenso ist eine Aussage von fünf Vampiren mit Status 3 weniger Wert als die Aussage eines Vampirs mit Status 4. Ausnahmen hiervon stellen vom Prinzen verliehene Privilegien (sprich: Amtsinhaber) dar, die innerhalb ihrer Aufgabenbereiche Status bedingt übergehen können.

Jedoch hat der Status auch spieltechnische und nicht nur rollenspielerische Auswirkungen. Kommt es bei einem sozialen Challenge, der nicht mit übernatürlichen Fähigkeiten wie Disziplinen usw. zu tun hat

(Einschüchtern, Belabern usw.) zu einem Unentschieden, so kann man seine Statuspunkte zu seinen sozialen Attributen hinzuzählen. Es kann jedoch vorkommen, dass der Gegenüber die Statuspunkte nicht akzeptiert. Passiert dies, kann derjenige, dessen Status ignoriert wurde, Anklage bei der Harpye erheben, wenn diese es nicht schon vorher selbst erfahren hat.

Der Status als Abstraktes Konstrukt

Status ist eigentlich kein Wert den man genau in Zahlen messen kann. Es ist das Ansehen den ein Vampir in der Gesellschaft hat. Das heißt auch, dass jemand der keinen Status hat keine echte Person ist, sondern eher eine Art „Untermensch“. Man sollte sich auch klarmachen, dass man, wenn man den Status eines Anderen Ignoriert oder mit Personen von niederem Status wie mit Gleichgestellten umgeht, eher sich selbst schadet als seinem Gegenüber.

Unser abstraktes System stellt dar, dass man durch Gespräche miteinander im Ansehen von anderen steigt oder sinkt.

Gültigkeit von Status

Status ist grundsätzlich nur innerhalb einer Sekte bzw. einer Organisation gültig. D.h. der Status, den ein Brujah-Ahn (3 Punkte) in der Camarilla hat, wird von einem unabhängigen Setiten mit fast 100%iger Sicherheit nicht anerkannt. Ebenso wird jedoch auch der Brujah-Ahn, den Slansinternen Status des Setiten nicht anerkennen. Es steht jedem Clan frei, eine eigene „Statusfolge“ im Clan zu etablieren, diese wird jedoch außerhalb des Clans selten anerkannt werden. Grundsätzlich ist jeder, der in einer Stadt der Camarilla lebt und die Vorteile der Mitgliedschaft in der Camarilla (dies gilt auch für Setiten usw.) genießen möchte, an das Statussystem der Camarilla gebunden. Eine Ausnahme hiervon bildet der Clan der Giovanni, der sich im Vertrag von Thorn von 1528 dazu verpflichtet hat, sich aus den Angelegenheiten der Camarilla herauszuhalten, dafür hält sich auch die Camarilla aus den Geschäften der Giovanni heraus ... zumindest solange die Giovanni die Gesetze der Camarilla nicht brechen.

Erhalten und Verlust von Status

Der Grundstatus den ein Charakter besitzt hängt davon ab wie alt er ist und welchen Posten er innehat. Darüber hinaus kann der Prinz einem Charakter für besondere Verdienste oder weil er gerade Lust dazu hat zusätzlichen Status verleihen. Tut er dies jedoch im Übermaße, so kann sich leicht Unmut breit machen ... vor allem wenn man sieht, dass der Prinz zum Beispiel seine eigenen Clansbrüder und -Schwestern bevorzugt.

Die andere Richtung ist jedoch auch möglich, man kann seines Status permanent verlustig werden, indem man z.B. die Autorität von höhergestellten nicht achtet. Die Macht hierzu haben z.B. der Prinz für etwaige Vergehen, der Sheriff, wenn jemand die von ihm weitergegeben Befehle des Prinzen nicht befolgt oder die Harpye welche die einzige Person ist, die sogar den Prinzen Status kosten kann.

Ausserdem kann die SL Bonus-Status verleihen oder Status aberkennen.

Man kann für jede Sache nur einmal Status verliehen (oder abgezogen) bekommen, d.h. einen verliehenen Statuspunkt vom Prinzen, den Status für den höchstwertigen Posten, usw. Der Älteste eines Clans erhält den zugehörigen Statuspunkt immer, egal welche Ämter er sonst noch hat, dieser Statuspunkt zählt zum Altersstatus.

Delegieren von Status

Wenn der offizielle Stellvertreter eines Amtsinhabers (Primogen, Sheriff usw.) in einen Auftrag seines Herrn unterwegs ist, so wird er für Dinge, die diesen Auftrag betreffen, behandelt, als hätte er den gleichen Status wie sein Herr (wobei er jedoch gut daran tut niemandem dabei auf die Füße zu treten der normalerweise einen höheren Status hat)

Alterseinstufung

Ein Vampir steigt wenn er 10 Spielabende als Neugeborener zugebracht hat zum Ancilla auf, nach 15 Spielabenden als Ancilla zum Ahn und nach 25 Spielabenden als Ahn zum Methusalem. Bei Charakteren die mit Erfahrungspunkten aus vorherigen Charakteren beginnen, werden Individuelle Regelungen getroffen.

Ältester <-> Ratsmitglied

Als Ältester wird der Vampir eines Clans bezeichnet, der der älteste ist. Bei uns wird dies so geklärt: zuerst werden die Altersstufen der Vampire verglichen, dann werden innerhalb der höchsten Altersstufe die EP verglichen. Derjenige mit den meisten EP ist der Älteste des Clans (dies ist nichts was man sich aussucht, dies ist das was die Camarilla als gesamtes glaubt). Dieser Statuspunkt zählt als Altersstatuspunkt, dass bedeutet, dass man als Ältester auch noch weitere Statuspunkte für ein Amt erhalten kann. Das Ratsmitglied ist derjenige der im beratenden Gremium des Prinzen sitzt. Im Normalfall ist dies der Älteste des Clans, d.h. dieser bekommt zunächst einmal den Statuspunkt dafür. Er kann den Sitz selbst einnehmen oder ihn an ein anderes Clansmitglied delegieren (freiwillig oder weil der Prinz ihn nicht in seinem Rat haben möchte). Es kann natürlich auch sein, dass ein Ältester gar keine Macht im eigenen Clan hat und deswegen vom eigenen Clan ignoriert wird. Dies kann zu interessanten Verwicklungen führen, wenn der Prinz denkt, dass der Älteste eines Clans für den Clan spricht, der Clan den Ältesten jedoch vollkommen ignoriert. Es kann sogar vorkommen, dass der Prinz aus einem oder mehreren Clans gar keinen Berater im Rat haben möchte (zum Beispiel weil er den entsprechenden Clan nicht mag, oder weil in diesem Clan nur Neugeborene vertreten sind und er nur Ratsmitglieder ab der Alterstufe Ancillae haben möchte). In diesem Fall erhält keiner dieses Clans den Statuspunkt für das Ratsmitglied. Der Status für den Posten eines Ratsmitgliedes fällt unter die Regel, dass man nur für ein einziges Amt Statuspunkte erhält.

Status vortäuschen

Es ist theoretisch möglich einen höheren Status (oder besser ein höheres Alter) vorzutäuschen als man tatsächlich hat. Dies tut man mit dem Nachteil „Dunkles Geheimnis“. Man beginnt pro Stufe in diesem Nachteil eine Alterstufe höher als man tatsächlich besitzt. Es wird wie in den Regeln ein Los für jede Stufe „Dunkles Geheimnis“ eingeworfen. Der Nachteil bringt in diesem Fall keine zusätzlichen Start-EP, zählt aber trotzdem zu den fünf Nachteilspunkten die man haben kann.

Es ist schon fast logisch, dass man, wenn man erwischt wird wenn man ein höheres Alter vortäuscht als man wirklich hat mehr Status verliert als man durch diesen VorNachteil erhalten hat.

Dies ist nur für Spieler empfehlenswert, die bereits mitgespielt haben, da es bei neuen Spieler sehr schnell

auffällt, dass sie keinen so hohen Status haben können.

Für die Angelegenheit des ältesten zählen Leute die das Alter vortäuschen als hätten sie bei ins Spiel kommen des Charakters gerade die vorgetäuschte Altersstufe erreicht, d.h. sie steigen auch entsprechend in die nächste Altersstufe auf (Ancilla vorgetäuscht ' nach 15 Spielabenden vorgetäuschter Ahn).

Die Geistesstörungen erhält man natürlich nach den normalen Regelungen (20, 50, 100 EP als Vampir gesammelt).

Bekanntheit

Je höher der Status eines Vampirs ist, desto bekannter ist er auch in der Vampirgesellschaft (es wird über einen gesprochen). Man kann davon ausgehen, dass man, wenn man die Voraussetzungen (Camarillakunde) erfüllt denjenigen zu erkennen es auch tut wenn man seinen Namen erfährt.

- Camarillakunde 1 Jeden mit Status 9 und 10
- Camarillakunde 2 Jeden mit Status 7 und 8
- Camarillakunde 3 Jeden mit Status 5 und 6
- Camarillakunde 4 Jeden mit Status 4
- Camarillakunde 5 Jeden mit Status 3

Verhaltenskodex beim Status

In der Öffentlichkeit sollten in Hinblick auf die Maskerade Höflichkeitsbekundungen auf ein unter Sterblichen übliches Maß beschränkt werden.

- 10
Zu Boden werfen
Bettler gegenüber Kaiser
- 9
Zu Boden werfen
- 8
Kniefall
Bettler gegenüber König
- 7
Lange und Tiefe Verneigung
- 6
Tiefe Verneigung (ca 90°)
- 5
Verneigung (ca 45°)
Bauer gegenüber Lehnherr

- 4
Leichte Verneigung
Freier gegenüber Niederen Adel
- 3
Angedeutete Verneigung
- 2
Respektvollen Kopfnicken
Angestellter gegenüber Abteilungsleiter
- 1
Respektvoller Blick Angestellter gegenüber direktem Vorgesetzten

Status 0

Wessen, die in der Vampirischen Gesellschaft leben und einen Status von 0 haben sind grundsätzlich Gesellschaftlich nichts wert. Sie haben jedem Respekt zu zollen und werden in den meisten Fällen von allen ignoriert (ausser sie tun etwas falsches).

Hier gibt es drei wichtige Arten von „Unpersonen“. Personen mit einem Status von 0 kann bzw. sollte man keine Geschäfte machen, da sie entweder nicht mündig sind, oder es Rufschädigend wäre mit ihnen Geschäfte zu machen.

1. Ghule

Ghule sind etwas mehr als Gegenstände. Sie sind Gegenstände die denken können.

2. Kinder

Kinder sind Vampire, die noch nicht zur Vampirischen Gesellschaft dazugehören. Sie können *niemals* für ihre Taten verantwortlich gemacht werden. Tut ein Kind etwas gutes, wird sein Erzeuger (bzw. Vormund) gelobt, da er die Verantwortung hat. Tut ein Kind etwas schlechtes wird sowohl das Kind, als auch der Erzeuger gelich hart bestraft.

3. freigelassene Vampire mit Status 0

Freigelassene Vampire mit Status 0 sind Teil der Gesellschaft, die jedoch so wenig angesehen sind wie ein Russe auf einer NPD-Versammlung. Sich mit ihnen abzugeben, oder gar mit ihnen Geschäfte zu machen kann extrem schädlich für den eigenen Ruf sein.

4. Sektenfremde Vampire

Vampire, die nicht er Camarilla angehören, sind ein Sonderfall was den Status angeht. Sie sind zwar in der Camarilla nicht angesehen, dies ist jedoch dadurch bedingt, dass sie von sich aus nicht der Gesellschaft angehören möchten. Daher ist es auch kein Problem, sich mit ihnen

abzugeben, jedoch sollte man auch hier darauf achten, dass man sie in gesellschaft anderer nicht behandelt, als wären sie wirklich gleichwertig.

Es kann natürlich immer vorkommen, dass ein Vampir sich anders verhält als hier beschrieben. Jedoch würde ein Toreador der sich schlecht benimmt von seinem eigenen Clan häufig geschnitten. Ein Brujah hingegen, der sich zu sehr an die gesellschaftlichen Normen hält läuft gefahr, von seinen Clansbrüdern ausgelacht zu werden.

Verschiedene Clans und Status

Obwohl es schwer (wenn nicht unmöglich) ist eine allgemeine Aussage zu treffen, wie die Verschiedenen Clans zum Status stehen, wird hier zumindest anhand von Klischees beschrieben, wie die Mitglieder der verschiedenen Clans den Status betrachten.

- **Brujah**

Den meisten Brujah geht der Status am A**** vorbei. Daraus resultiert häufig, dass Brujah weniger Status haben als andere Clans ... was ihnen meist ziemlich egal ist.

- **Gangrel**

Auch hier gilt das, was bei den Brujah steht. Da Gangrel jedoch meist einzelgängerisch sind und nicht so häufig innerhalb der Gesellschaft auftauchen, benötigen Nachrichten über das Verhalten von Gangrel meist sehr lange bis sie irgendwo ankommen und Auswirkungen zeigen.

- **Malkavianer**

Bei Malkavianern ist es unmöglich zu sagen was sie von Status halten. Manch ein Malkavianer ist dahingehend schlimmer, als ein Toreador, manch einer hält es wie ein Brujah. Bei einigen kann es vorkommen, dass sich ihr Verhalten zum Status von Nacht zu Nacht (oder Stunde zu Stunde) ändert.

- **Nosferatu**

Zu Nosferatu ist wenig zu sagen, da viele einen Nosferatu nicht vom anderen zu unterschieden wissen. Dessenwegen ist es schwer den Status des Gegenüber einzuschätzen.

- **Toreador**

Toreador *sind* Status.

- **Tremere**

Tremere haben dadurch, dass sie ein restriktives clansinternes Rangsystem besitzen sehr häufig ein recht gutes Gespür für Status und verhalten sich auch dementsprechend.

- **Ventrue**

Für Ventrue gilt ähnliches wie für die Tremere oder Toreador.

8 Fertigkeiten

Fertigkeiten

Fähigkeiten stehen für die antrainierten oder angelesenen Eigenschaften eines Charakters. Diese Fertigkeiten können für re-Tests genutzt werden und wenn sie passen auf Challenges addiert werden. Einige Fertigkeiten haben die Bemerkung „Ghul“ hinter ihrer Bezeichnung stehen, das bedeutet, dass diese Fertigkeit nur von Ghulcharakteren und nicht von Vampiren gewählt werden dürfen.

- **Athletik**
Retests bei körperlichen Leistungen wie z.B. Springen, Rennen, Weitwurf, Klettern etc.
- **Aufmerksamkeit**
Retests bei Test auf Wahrnehmung (z.B. Auspex, Verteidigung bei Überraschungsversuchen, etc.).
Man kann einen Level ausgeben um entweder ohne Grund versuchen Verdunklung zu durchschauen oder versuchen versteckte Waffen zu entdecken.
- **Ausweichen**
Retests zur Verteidigung bei Nah- und Fernkämpfen.
- **Belabern**
Retests bei Schimären. Nach einem mindesten 15 Minuten langen Gespräch über das Thema über das man etwas herausfinden möchte, kann der Anwender einen Mentalen Challenge gegen seinen Gesprächspartner durchführen. (Man kann also nicht mit einem Gespräch über das Wetter die Generation eines Vampirs herausfinden und ähnliches). Gewinnt er, so kann er eine der folgenden Informationen erfragen:
 - Name
 - Clan
 - Generation
 - wie viel Blut der betroffene z.Z. hat (nicht in Blutpunkten, sondern in halbvoll, satt, wenig Hunger, fast leer, o.ä.)
 - eines seiner Einflussgebiete
 - eine Einflussaktionskarte aus einem bekannten Gebiet

- ob der Betroffene eine bestimmte Einflussaktionskarte besitzt
- ob der Betroffene eine bestimmte Fähigkeit besitzt
- ob er eine Geistesstörung hat
- ob er eine bestimmte Geistesstörung hat

Getarnte Charaktere geben natürlich nicht ihre echten Daten preis, sondern die ihrer Tarnidentität.

Die SL nimmt Vorschläge entgegen was noch erfragt werden könnte!

Pro Level kann pro Charakter pro Abend eine Frage gestellt werden. Misslingt ein Versuch ist für die nächste Stunde kein weiterer Versuch möglich, da der Betroffene gemerkt hat, dass er ausgehorcht werden soll und ausweichend antwortet.

- **Blindkampf**
Jeder Level hebt einen Malus beim Kampf im Dämmerlicht auf. Jeder Level erlaubt, pro Kampf in völliger Dunkelheit je einen Angriff, bei dem kein Retest gemacht werden muss.
- **Blutjagen**
Reduziert die verursachte Kriminalitätsrate beim Blutjagen.
Man kann einen Punkt Blutjagen ausgeben um einen Re-Test beim Blutjagen zu erhalten.
- **Bogen**
Retests beim Schiessen mit Bögen und Armbrüsten. Erlaubt den Einsatz von mentalen Attributen statt physischen. Ab Level 4 Schuss zum Pflöcken möglich.
- **Bürokratie**
Wird die Wohnung eines anderen Charakters durchsucht, kann mit einem Test auf Mental + Bürokratie gegen die Mental + Bürokratie des anderen festgestellt werden welche Einflusskarten dieser hat.
Wird für das Einflussgebiet Bürokratie und Verkehr verwendet.
- **Computer**
Ermöglicht das Benutzen von Computern, sowie das Codieren und hacken von Dateien. Zugriff auf fremde PCs:
1. Schritt: Zugriff auf Computer:

Challenge Mental + Computer gegen 8.

2. Schritt: Decodieren von Dateien:

Codierungsstufe: Mentale + Computer + Computerstufe.

Mentaler + Computer + Computerstufe des eigenen Rechners gegen die Codierungsstufe.

Dieser Challenge muss für jede Information wiederholt werden.

- **Einschüchtern**

Retests auf Beherrschung. Mit dieser Fähigkeit kann der Charakter einen anderen so einschüchtern, dass er sich nicht mehr traut, etwas gegen den Charakter zu unternehmen oder seinen Anweisungen zuwider zu handeln. Gewinnt der Charakter einen sozialen Challenge gegen sein Opfer, kann er diesem den Befehl geben, eine gewisse Handlung zu unterlassen, sich ruhig zu verhalten und anständig zu benehmen oder zu verschwinden. Es ist nicht möglich, einen Charakter während eines laufenden Gefechtes einzuschüchtern. Das Einschüchtern kann sowohl mit Sozialen als auch mit Physischen Attributen geschehen.

- **Etikette**

Wird für Einfluss High Society und Medien benötigt.

- **Fahren**

Erlaubt das Fahren von Motorfahrzeugen sowie retests beim Fahren (z.B. Ausweichen, Verfolgungsjagen,...)

- **Finanzen**

Man kann so viele gebende Finanztransaktionen mit anderen Charakteren pro Abend tätigen wie man Stufen der Fertigkeit Finanzen hat.

Wird für Einfluss Finanzen und Industrie benötigt.

- **Handgemenge**

Retests bei unbewaffnetem Nahkampf. Ab Level 4 sind Spezielle Manöver (z.B. Entwaffnen) möglich.

- **Handwerk**

Kenntnis in einem Handwerksberuf (z.B. Schlosser) oder Kunsthandwerk (z.B. Malen). Das genaue Handwerk muss definiert werden. Mit Kunsthandwerk kann man Kunstwerke schaffen die verkauft werden, oder ab Level 5 mit dem Vorteil „Künstlerisch begabt“ den Toreador Clansnachteil auslösen.

- **Heimlichkeit**

Retests auf Verdunklung, sowie Schleichen und durchsucht werden.

- **Hobby/Beruf**

Spezielle Kenntnisse, die nicht bereits durch eine andere Fähigkeit dargestellt werden. Kann zum Ausschmücken eines Charakters benutzt werden. Regeltechnische Auswirkungen werden bei Bedarf individuell erstellt.

- **Kunden**

Definiert grob das ingame Wissen eines Charakters (Vampirkunde, Camarillakunde, Tremerekunde, Wehrwolkunde, etc.). Neu generierte Vampire und Ghule beginnen das Spiel mit Vampirkunde 2, Camarillakunde 1 und (Ihrem Clan)-Kunde 1. Weitere Informationen zu Kunden im Kapitel „Steigern“ und am Ende dieses Kapitels

- **Künstlertalent**

Begabung in einer darstellenden (z.B. Gesang, Schauspiel, Tanz,...) oder schaffenden (z.B. Autor, Komponist,...) Kunst. Ermöglicht Kunstwerke zu schaffen, die verkauft werden können oder ab Level 5 mit dem Vorteil „Künstlerisch begabt“ den Toreador Clansnachteil auslösen können.

Man muss um ein Kunstwerk zu erschaffen ansagen was für ein Kunstwerk man erschaffen möchte. Man benötigt für ein Kunstwerk nach ganz so viele gewonnene 66% Challenges wie die Stufe des Kunstwerks beträgt. Verliert man einen der Challenges, so sind alle anderen vorangegangenen Challenges verschwendet.

Man kann einfache Straßenkunst erschaffen die man für jeweils einen temporären Ressourcenpunkt eintauscht.

Jeder Challenge dauert 15 Minuten (d.h. 45 Minuten für ein Kunstwerk Stufe 3)

- **Meditation**

Nach einer viertel Stunde Meditation kann man pro Level den man in Meditation hat, einen Simple Test machen. Für jeden gewonnenen oder unentschiedenen Test erhält man einen Willenskraftpunkt zurück. Jeder Level Meditation kann nur einmal am Abend genutzt werden, es ist aber möglich dies zu verschiedenen Zeitpunkten zu tun.

- **Menschenführung**

Retests bei Präsenz. Die maximale Anzahl an NSC, die auf Seiten eines Charakters einem Gefecht Teilnehmen können.

- **Medizin**

Pro Punkt Medizin kann bei einem Sterblichen einmal am Abend ein Wundlevel geheilt werden. Die Behandlung dauert eine Stunde pro verletzter Person die behandelt werden soll (Kann mit geeigneter Ausrüstung verkürzt werden).

Alternativ kann pro Punkt Medizin bei der Blutjagd eine Blutkonserve hergestellt werden, statt das Blut sofort zu konsumieren (Geht auch mit Herde).

- **Nachforschungen**

Retests beim Durchsuchen von Wohnungen. Zusätzlich kann man, indem man an 3 aufeinander folgenden Abenden jeweils einen mentalen Challenge plus Nachforschung gegen einen Mentalen Challenge plus Aufmerksamkeit gegen einen anderen Charakter gewinnt, herausfinden wo sich seine Zuflucht befindet. Misslingt einer dieser Versuche, hat der Betroffene bemerkt, dass versucht wurde seine Zuflucht zu finden und die Spur verwischt. Es muss neu begonnen werden und der Betroffenen hat, wenn er selbst Nachforschungen hat, eine Chance, durch einen eigenen mentalen Challenge herauszubekommen, wer versucht hat seine Zuflucht zu finden. Alternativ ist es immer möglich einen Spieler Ingame zu verfolgen und so seine Zuflucht zu finden. Pro Punkt Nachforschungen kann man eine Nachforschung pro Abend machen.

Beim Beginn einer Nachforschung über einen anderen Charakter muss ein Zufallslos eingeworfen werden.

- **Nahkampf**

Retests bei bewaffnetem Nahkampf. Ab Level 4 ist gleichzeitiges Führen von 2 einhändigen Nahkampfwaffen sowie spezielle Manöver möglich. Level 1 wird zum Einsatz von Schilden benötigt.

- **Okkultismus**

Wird für den Einfluss Okkulte Szene verwendet. Wird als Re-Test für verschiedene Disziplinen verwendet (Siehe dort)

- **Politik**

Wird für den Einfluss Politik verwendet.

- **Psychologie**

Nach einem mindesten 15 Minuten langen Gespräch kann der Anwender einen mentalen Challenge gegen seinen Gesprächspartner durchführen. Gewinnt er, so kann er eine der folgenden Informationen erfragen:

- ob er eine Geistesstörung hat
- ob er eine bestimmte Geistesstörung hat
- einen seiner dem Anwender noch nicht bekannten Vorzüge oder Nachteile

Pro Level kann pro Charakter pro Abend eine Frage gestellt werden. Misslingt ein Versuch ist für die nächste Stunde kein weiterer Versuch möglich, da der Betroffene gemerkt hat, dass er

ausgehört werden soll und ausweichend antwortet. Durch einen mentalen Challenge kann der Anwender eine bekannte Geistesstörung bei einem Charakter zum Ausbruch bringen. Kann einmal pro Level pro Abend angewendet werden.

Um eine Geistesstörung einen Abend lang zu unterdrücken müssen sich Anwender und Betroffener $\frac{1}{2}$ Stunde ungestört unterhalten können und der Anwender einen mentalen Challenge gewinnen. Gelingt dies an drei aufeinander folgenden Abenden kann der Betroffene einen Mentalen Challenge gegen seine Willenskraft machen. Gelingt der Challenge darf er seine Geistesstörung mit EP wegkaufen.

- **Schusswaffen**

Retests bei Schusswaffenangriffen. Ab Level 4 gleichzeitiges Führen von 2 einhändige Schusswaffen möglich. Ermöglicht Nutzung von Mentalen Attributen im Angriff.

- **Sprachen**

Die Anzahl der *Fremdsprachen*, die ein Charakter beherrscht: 1/2/4/8/16

Mit Vorteil Sprachgefühl: 2/4/8/16/32.

Es sind alle funktionierenden Sprachen und Schriftformen möglich (Englisch, Klingonisch, Blindenschrift, Gebärdensprache, Esperanto). Seine Muttersprache beherrscht ein Charakter automatisch.

Das steigern von Sprachen öffnet Sprachslots. Pro Sprachslot kann man pro Abend eine Fremdsprache lernen, Fremdsprachen kosten 0EP. Hat man einen Lehrer für eine Fremdsprache kann man diese ohne Zeitaufwand lernen.

- **Sprengstoffe**

Erlaubt die Benutzung von Bomben. (Bauen, Legen, Entschärfen)

- **Strassenkunde**

Wird für Einfluss Straße und Unterwelt benötigt.

Kann als Re-Tests für Verfolgungsjagden in der Stadt verwendet werden.

- **Taschendiebstahl**

Ermöglicht Taschendiebstahl. Physisch + Taschendiebstahl gegen Mental + Aufmerksamkeit gegen das Opfer.

Re-Tests bei Taschendiebstahl.

Man kann Gegenstände stehlen, dem Gegenüber etwas zustecken.

Ab Stufe 4 kann man auch Gegenstände stehlen die man nicht sieht.

Die Gegenstände sollten nicht größer als eine Hand sein.

- **Tierkunde**
Retests bei Tierhaftigkeit. Maximale Anzahl von Tieren, die der Charakter gleichzeitig kontrollieren kann.
- **Truchsess (Ghul)**
Der Ghul kennt sich so gut mit den Tagesgeschäften seines Herrn aus, dass er so viele Einflussaktionen an seiner Stelle durchführen kann, wie er Level in Truchsess hat. (Auch ohne das Wissen oder Einverständnis des Herrn! Praktisch wenn der Herr verhindert ist, gefährlich wenn der Ghul unter fremder Kontrolle steht!). Der Ghul kann maximal Karten der Stufe einsetzen die seinem Level in Truchsess entspricht.
- **Überleben**
Retests bei Seelenstärke und Gestaltwandel. Pro Level kann ein Versuch gemacht werden, ein Tier zu fangen (z.B. als Blutquelle). Dazu wird ein physischer Challenge gegen das Tier durchgeführt. Mindesten ein Level Überleben wird benötigt, um ohne Wohnung oder eine geeignete Disziplin tagsüber zu überleben.
- **Wissenschaft**
Man entscheidet sich für eine Wissenschaft (z.B. Geschichte, Sozialkunde, Physik etc.), in der man Kenntnisse besitzt. Kann für Einfluss „Bildung“ benutzt werden.
Direkt Spielrelevante Unterpunkte:
 - Jura: Benötigt für Einfluss Rechtsprechung und Polizei
 - Theologie: Benötigt für Einfluss Theologie
- **Wurfaffen**
Retests bei Wurfaffenangriffen. Erlaubt den Einsatz von mentalen Attributen statt physischen.
Ab Stufe 4 kann man mit Wurfaffen mit der Eigenschaft Pfählen einen Angriff zum Pfählen durchführen.

9 Einfluss

Einfluss ist ein Hintergrund der in diesem Kapitel extra erklärt wird, da er zu umfangreich für das Kapitel „Hintergründe“ ist. Der Hintergrund Einfluss repräsentiert den Einfluss eines Charakters in der menschlichen Gesellschaft, d.h. die Möglichkeit Dinge zu besorgen oder zu beeinflussen die ihre Wurzeln in der „normalen“ Welt haben. Eine andere Art der Interaktion mit der Sterblichen Gesellschaft ist nur in Ausnahmen möglich (zum Beispiel wenn es spezielle NSC gibt).

Einflusskarten

Jede Einflusskarte repräsentiert einen Kontaktmann in der Sterblichen Welt. Diese Kontaktleute haben Gebiete auf denen sie dem Charakter hilfreich zur Seite stehen können.

Jedem Einflussgebiet ist eine Fertigkeit zugeordnet. Man kann pro Stufe in dieser Fertigkeit *eine* Einflusskarte des entsprechenden Gebietes halten. Bei Gebieten die multibel nutzbar sind (Fertigkeit Wissen, Seite:), gilt der höchste Fertigkeitwert für die maximale Anzahl an Karten.

Manche Fertigkeiten gelten für mehrere Einflussgebiete gleichzeitig, deren Wert gibt die Anzahl an Karten an die jeweils gehalten werden können.

Für jeweils volle 25 Punkte Einfluss in einem einzigen Gebiet kann eine weitere Karte in diesem Gebiet gehalten werden.

Auf jeder Einflusskarte stehen folgende Informationen:

- Einflussgebiet
- Einflussfähigkeit (bis zu 3 Verschiedene)
 - Name der Einflusaktion
 - Kosten in Einflusspunkten (vor dem Schrägstrich)
 - Kosten in Ressourcen (hinter dem Schrägstrich)
 - Beschreibung der Einflusaktion

Einflussbereiche

Der Einfluss ist in 15 Bereiche eingeteilt, in Rot ist die Fertigkeitvoraussetzung geschrieben.

Bürokratie: Der Einfluss in der Infrastruktur der Stadt (E-Werke, Gemeindeverwaltung usw.) [**Bürokratie**]

Kirche: Einfluss in den örtlichen Kirchen [**Wissenschaft: Theologie**]

Finanzen: Einfluss bei Banken, Aktiengesellschaften und Geschäften [**Finanzen**]

Gesundheit: Einfluss im Gesundheitswesen (Krankenhäuser, Gesundheitsamt usw.) [**Medizin**]

High Society: Einfluss bei den oberen 10.000 der Gesellschaft [**Etikette**]

Industrie: Einfluss in der ortsansässigen Industrie, d.h. Fabriken, Zugang zu Industriegütern [**Finanzen**]

Rechtsprechung: Einfluss der helfen kann rechtliche Probleme zu beheben oder Anderen solche zu machen [**Wissenschaft: Jura**]

Medien: Einfluss bei Ortsansässigen Zeitungen, TV- und Radiostationen usw. [**Etikette**]

Okkulte Szene: Einfluss bei Gestalten der okkulten Szene, hauptsächlich um Informationen über okkulte Forschungsprojekte o.ä zu bekommen [**Okkultismus**]

Polizei: Einfluss in der Polizei, anderen Probleme machen oder kleinere Probleme beheben [**Wissenschaft: Jura**]

Politik: Einfluss im Stadtrat [**Politik**]

Straße: Einfluss auf Personen, die auf der Straße Leben (Gangs, Obdachlose usw.) [**Straßenwissen**]

Verkehr: Einfluss der sich hauptsächlich im öffentlichen Nahverkehr abspielt [**Bürokratie**]

Unterwelt: Einfluss auf kriminelle Elemente, man kommt z.B. an illegale Gegenstände heran [**Straßenwissen**]

Bildung: Einfluss auf das städtische Bildungssystem. [**Wissenschaft**]

Einfluss gewinnen

Einflusspunkte

Um Einflusspunkte zu erhalten muss gibt man einen EP aus und erhält dafür zwei Einflusspunkte.

Einflusskarte

Um eine Einflusskarte zu erhalten, gibt geht man zu einer Einflusslokation und setzt dort 5 Minuten aus als würde man Einfluss einsetzen. Dann gibt man einen temporären Ressourcenpunkt aus, zieht bei der Spielleitung eine neue Einflusskarte.

Besorgt man sich eine neue Einflusskarte, so muss man ein Einflusslos schreiben, auf dem steht was für eine Art Karte (Gebiet, Stufe) derjenige sich besorgt hat.

Maximaler Einfluss

Gesamt: die Summe aller Einflusspunkte eines Charakters sind (Mental + Sozial) x 2

Bereich: der maximale Einfluss in einem Bereich ist lediglich durch den maximalen Gesamteinfluss begrenzt.

Handel von Einfluss

Einfluss ist nicht handelbar, da jede Einflusskarte einen Kontaktmann darstellt, der ausschließlich dem Besitzer der Karte einen Gefallen tun kann, sie sind auch nicht verleihbar! Ich kann jedoch einen anderen Charakter fragen, ob er mir gegen eine kleine Gefälligkeit etwas aus seinem Einflussbereich besorgt.

Einsatz von Einfluss

Um Einfluss einzusetzen, muss man zu der zu dem Zeitpunkt geöffnete Lokation gehen und dort 5 Minuten ungestört zubringen und das Geld ausgeben. Es ist nicht möglich, dass mehrere Leute gleichzeitig eine Lokation nutzen, man muss warten bis der Vorgänger fertig ist (oder so in der Art), es ist jedoch möglich einen anderen Charakter beim Einflusseinsatz zu stören, so daß er die 5 Minuten Aussetzen neu beginnen muss.

Um eine Einflussaktion einzusetzen gibt man die Einflusspunktetekosten (Wert links vom Schrägstrich) aus und muss die Ressourcenkosten (rechts vom Schrägstrich, siehe Kapitel 18) tragen.

Man kann mehr Einfluss ausgeben, um Ressourcen zu Sparen (2 Einflusspunkte -> 1 Ressourcenpunkt) oder Ressourcenpunkte ausgeben, um Einflusspunkte zu Sparen (1 temporärer Ressourcenpunkt -> 1 Einflusspunkt).

Sofern auf der Karte nichts anderes steht, muss für

jeden Einflusseinsatz mindestens 1 Einflusspunkt gezahlt werden.

Eingeschränkter Einfluss

Wenn ein Einflussgebiet nur eingeschränkt nutzbar ist (z.B. durch Maskerade: 33%, 50%, 66%-Challenge), kann man Stufen in Einflussfähigkeiten ausgeben um reTests für den Einsatz zu erhalten (Maximal ein re-Test pro Einflusseinsatz).

Zufallslose

Grundsätzlich wird für jeden eingesetzten Einfluss ein Los eingeworfen, bitte mit Spieler und Charakternamen, Charakterdecknamen, Datum und ob der Einflusseinsatz erfolgreich war.

Hintergrund-Boni

Etwaige Boni, die man durch diverse Einflüsse bekommen kann, lassen den Hintergrund niemals über 5 steigen (z.B. man hat Ruhm 4 und setzt einen Einfluss ein der Ruhm um 3 Punkte temporär steigern würde, so beträgt der Ruhm trotzdem lediglich 5)

Verlust von Einfluss

Wird eine Einflusskarte zerstört (IT) oder geht verloren (OT), so gehen die investierten EP nicht verloren, d.h. es werden wieder potentielle Einflusspunkte in dem Gebiet frei und man kann sich gegen Geld neue Einflusskarten bei der SL holen (die zerstörte abgeben bzw. verlorene melden)

Umtauschen von Einfluss

Hat man eine Einflusskarte gezogen, die einem nicht zusagt, so kann man sie am nächsten Abend zurückgeben und für erneutes zahlen des Kaufpreises eine neue Einflusskarte ziehen. Dies simuliert, dass man Zeit und Geld investiert, um jemanden zu finden der in dem Gebiet tätig ist, hat man ihn nun gefunden, so erfährt man wo er seine Finger drin hat. Sucht man aber etwas ganz anderes, so kann man wieder Geld investieren um einen neuen Kontaktmann zu finden.

Sperr-Karten

Einflusskarten die Gebiete, Einflusseinsatz oder sonstiges schließen, werden immer erst am nächsten Spielabend wirksam, d.h. man geht zur SL und gibt dort an: „Ich sperre mit dem und dem Einfluss für nächsten Abend ab XX Uhr die Lokation sowieso“

Organisationen

Man hat die Kontrolle über eine Organisation, (Teil-)behörde, Konzern oder ähnliches. Dieser besondere Einfluss hat festgelegte Fähigkeiten, die nicht eingesetzt werden müssen und die in jedem Fall funktionieren.

Jede dieser Organisationen hat 5 Stufen (genau eine Karte jeder Stufe).

Maximale Anzahl an Organisationen

Jede Organisation belegt soviele Kartenplätze ihres Einflussbereichs wie ihrer Stufe entspricht.

Erhalten von Organisationen

Um eine Organisation gelten die normalen Regeln für das Erhalten von Einfluss mit folgenden Modifikationen.

1. Die Kosten betragen (Stufe) Einflusspunkte und (Stufe/2 Aufgerundet) temporäre Ressourcen
2. Man zieht keine zufällige Organisation, sondern erhält von der Spielleitung die Organisation die man möchte (sofern sie noch zur Verfügung steht).

Einsatz der Organisationen

Jede Organisation kann entsprechend ihrer Beschreibung als Automatismus eingesetzt werden.

Um eine Organisation an einem Abend einsetzen zu können, muss man Einflusspunkte im entsprechenden Bereich in Höhe der Organisationsstufe ausgeben.

ACHTUNG: Selbst wenn die Einflusspunkte nicht ausgegeben wurden, sind die Kartenslots trotzdem besetzt!

Arten von Organisationen

Es gibt pro Einflussgebiet eine Organisation. Es wird auf Spielerwünsche eingegangen um weitere Organisationen zu schaffen (Spielermitarbeit ist in diesem Fall absolut erwünscht!).

Es gilt jedoch: es wird erst eine dritte Organisation für ein Einflussgebiet erstellt, wenn jedes andere Einflussgebiet ebenfalls zwei Organisationen hat und so weiter.

Die Organisationen

- **Bürokratie**

- *Oberfinanzdirektion*: Man kann einem anderen Charakter für den Rest des Abends (Stufe) maximale Ressourcenpunkte blockieren

- **Bildung**

- *Hochschule*: Man kann einen Lehrer für Fertigkeiten auf Stufe der Organisation besorgen

- **Kirche**

- *Beichte*: Man kann eine Beichte vermitteln, mit der man einen Menschlichkeitsschallenge der maximal einen Spielabend gegen 6-(Stufe) wiederholen kann.

- **Finanzen**

- *Geschäft*: Man erhält (Stufe) temporäre Ressourcenpunkte

- **Industrie**

- *Fabrik*: Industriell gefertigte Güter werden um (Stufe) Ressourcenpunkte billiger

- **Gesundheit**

- *Blutbank*: Man erhält (Stufe) Blutkonserven

- **Medien**

- *Verlagshaus*: Man darf (Stufe) Zufallslose lesen, die andere Charaktere gezogen haben (diese können, aber müssen nicht erlauben, daß man das Los abschreibt!). Man muss hierfür beim Verteilen der Zufallslose anwesend sein.
- **High Society**
 - *Club*: Man erhält (Stufe) Punkte temporäre Herde (nicht permanentierbar). Diese Herde zählt zusätzlich zur eigenen Herde und kann die Menschlichkeit übersteigen.
- **Rechtsprechung**
 - *Gericht*: Man kann eine bestimmte Kriminalitätsaktion auslöschen die maximal (Stufe) Abende her ist
- **Okkultismus**
 - *Hexenzirkel*: Man kann eine bestimmte Maskerade auslöschen die maximal (Stufe) Abende her ist
- **Polizei**
 - *Polizeiwache*: Man kann die Auswirkungen von kriminalitätslosen um (Stufe) Abende in die Zukunft verschieben
- **Politik**
 - *Rathaus*: Man kann die Ressourcenkosten für alle Einflussaktionen in einem Einflussgebiet für einen Abend um (Stufe) erhöhen oder senken (hiermit steigen die Kosten maximal auf 10 und sinken minimal auf 1)
- **Unterwelt**
 - *Suppenküche*: Stufe Zufallslose ziehen (Einreihen bei der regulären Kontaktephase)
- **Verkehr**
 - *Eigenes Taxi*: Man kann pro Abend Stufe mal bei einem Gang (Einflusseinsatz, Herde) nachdem man an der Lokation angekommen ist sofort wieder gehen und hat die Aktion gemacht
- **Unterwelt**
 - *Mafia*: Durch die Unterwelt besorgte Güter werden um (Stufe) Ressourcenpunkte billiger

10 Hintergründe

Kontakte

Jeder Kontakt erlaubt es, jeweils ein Zufallslos zu Beginn des Abends zu ziehen. (max 5 Punkte). Je höher der Wert in diesem Hintergrund, desto weiter vorn steht man in der Reihe für die Leute die Einflusslose bekommen.

Ereignisse von denen man mit einem Zufallslos erfährt, müssen mit einem passenden Einfluss bestätigt werden (Meist Stufe 1 Karten).

Zufallslose: *Einige Dinge fallen auf. Wenn eine Person mit der Geschwindigkeit eines Rennautos durch die Stadt läuft oder Plötzlich auf offener Straße wie aus dem Nichts erscheint ist das Auffällig. Geschäftliche Transaktionen (legale wie auch Illegale) lassen sich zurückverfolgen und Schießereien ziehen die Aufmerksamkeit der Gesetzeshüter auf sich. Für alles was Aufmerksamkeit erregen könnte muß ein entsprechendes Los (Maskerade, Kriminalität und Einfluss) ausgefüllt und in die Losbox eingeworfen werden. Zufallslose sollten immer gut leserlich geschrieben werden. Die SL kann sehr wahrscheinlich keine Hyrolyphen lesen und bei unleserlichen Losen wird das schlimmste angenommen. Ausserdem müssen die Lose vollständig ausgefüllt werden (zumindest so vollständig, dass die SL alle benötigten Informationen hat die sie braucht um das Los auszuwerten). Werden Lose nicht vollständig ausgewertet, tritt die Wirkung des Loses nicht ein!*

Für jede Handlung muss ein eigenes Zufallslos eingeworfen werden, dass heißt im Klartext, dass keine Multiplikatoren zugelassen sind!

Berühmt

Dies repräsentiert die Berühmtheit eines Charakters in der Sterblichen Welt. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Sterbliche kennen den Charakter.

Jeder Level Berühmt reduziert anfallende Kosten um 10%, allerdings wird jede Kriminalitätsrate und die Maskeradeschäden die der Charakter verursacht, um 5% pro Level erhöht. (max 5 Punkte)

Generation

Generation repräsentiert die Entfernung über die Abstammungslinie des Charakters vom ersten Vampir. Je weiter ein Charakter von diesem entfernt ist, desto schwächer ist sein Blut.

- **Generation 13**

10 BP Speicherbar
1 BP/Runde

max 6 WP/Runde
max. 10 Attr./Bereich

- **Generation 12**

10 BP Speicherbar
1 BP/Runde
max 8 WP/Runde
max. 10 Attr./Bereich

- **Generation 11**

11 BP Speicherbar
1 BP/Runde
max 8 WP/Runde
max. 11 Attr./Bereich

- **Generation 10**

10 BP Speicherbar
1 BP/Runde
max 8 WP/Runde
max. 12 Attr./Bereich

- **Generation 9**

13 BP Speicherbar
2 BP/Runde
max 10 WP/Runde
max. 13 Attr./Bereich

- **Generation 8**

14 BP Speicherbar
3 BP/Runde
max 12 WP/Runde
max. 14 Attr./Bereich

- **Generation 7**

16 BP Speicherbar
5 BP/Runde
max 14 WP/Runde
max. 16 Attr./Bereich

- **Generation 6**

18 BP Speicherbar
6 BP/Runde
max 16 WP/Runde
max. 18 Attr./Bereich

- **Generation 5**

20 BP Speicherbar
8 BP/Runde
max 18 WP/Runde
max. 20 Attr./Bereich

Herde

Man erhält aus jedem Punkt Herde bis zu zwei Blutpunkte. Man muss dafür zu seiner Zuflucht gehen

(oder einen Ghul hinschicken, der braucht jedoch sowohl für den hin als auch für den Rückweg 15 Minuten) und dort 5 oder 10 Minuten warten um jeweils 1 bzw. 2 BP aus jedem Punkt Herde rauszuquetschen. Maximal sind also aus einer Herde Stufe 5 zehn Blutpunkte herauszuholen.

Es ist möglich einen Punkt Herde ähnlich wie Ressourcen aufzulösen um an mehr Blut zu kommen. Dazu muss zunächst ein Test mit Selbstbeherrschung gegen Gewissen gemacht werden um es zu tun und danach einen Menschlichkeitschallenge (wenn die Menschlichkeit zwei oder höher ist oder eins bei mehreren Punkten Herde die man auflöst). Danach kann man einen Punkt Herde auflösen um sofort 10 BP zu erhalten. Herde sinkt um einen Punkt (der EP den man dafür investiert hat ist verloren).

Die pro Abend nutzbare Herde ist maximal so hoch wie die Menschlichkeit des Vampirs.

Mentor

Level in Mentor können eingesetzt werden, um Informationen für Plots zu bekommen. Level können eingetauscht werden um als Lehrer für Fertigkeiten oder Disziplinen zu dienen. Ein Simple Test entscheidet ob und für welche eventuelle Gegenleistung der Mentor hilft (Gewonnen keine Gegenleistung, unentschieden geringe Gegenleistung, verloren große Gegenleistung).

Ein Mentor kann nichts beibringen was über seinem Level ist (d.h. man benötigt für einer 5er Fertigkeit oder Disziplin auch einen 5er Mentor).

Für Disziplinen gilt: Clansdisziplinen kann der Mentor auf dem Entsprechenden Level beibringen, allgemeine Fremddisziplinen einen Level niedriger als seine Stufe und seltene Disziplinen um 2 Stufen niedriger, außerdem verliert er eine Stufe (letztendlich SL-Entscheid ob dies überhaupt geht)

Ressourcen

Gibt das monatlich verfügbare Kapital sowie vorhandenes Eigentum an.

Es wird im Kapitel 18 genauer erläutert.

Diener

Es ist möglich diesen Hintergrund bis zu 5x zu haben. Jeder Punkt ist ein Ghul (Mensch, bei Gangrel und Nosferatu auch Tiere).

Man kann jedem Ghul weitere Punkte geben (bis zu 4). Jeder Punkt gibt dem Ghul 5 EP (d.h. max 20EP).

Verbündete

Der Hintergrund Verbündete stellt für jeden Punkt einen zusätzlichen, beliebigen Kartenslot für Einflusskarten zur Verfügung.

Nicht als Slots verwendete Punkte können als zusätzliche, beliebige Einflusspunkte verwendet werden.

Mehr hierzu im Kapitel 9.

11 Gesundheit und Heilung

Auch Vampire können Schaden nehmen und ihren endgültigen Tod erfahren. Immer, wenn ein Charakter Schaden nimmt, muss er dies auf seinem Charakterblatt vermerken. Ein normaler Charakter hat zehn Gesundheitsstufen.

Immer wenn er Schaden erleidet, muss er eine Gesundheitsstufe wegstreichen. Jede Gesundheitsstufe führt zu Nachteilen und Abzügen, die der Charakter aufgrund seiner Verletzungen hinnehmen muss. Ein Charakter, der noch keinen Schaden erlitten hat, zählt als Gesund, nach dem zweiten Schadenspunkt gilt er als Verletzt. Nach drei weiteren ist er verwundet, zwei weitere danach dann kampfunfähig, schließlich in Starre(Torpor) und zuletzt Tot.

Übersicht:

- Gesund
- Gesund
- Verletzt
- Verletzt
- Verletzt
- Verwundet
- Verwundet
- Kampfunfähig
- Starre(Torpor)
- Tot

Auswirkungen von Verletzungen

- Gesund
Keine Auswirkungen
- Verletzt
Um an einem Challenge teilnehmen zu können, muss der Charakter immer ein zusätzliches Attribut setzen.
- Verwundet
Wie bei „Verletzt“ und der Charakter verliert einen Challenge im Falle eines Gleichstandes immer, auch wenn er mehr Attribute hat als sein Gegner.
- Kampfunfähig
Der Charakter scheidet für die nächsten 10 Minuten völlig aus dem Spiel aus. Selbst danach kann er sich nur schleppend voran bewegen und

kann nur flüstern. Er kann selbst keine Challenges mehr beginnen und verliert jeden Challenge in den er verwickelt wird automatisch.

- **Starre(Torpor)**

Der Charakter ist für den Rest des Abends völlig hilflos. Er befindet sich in einer Art Totenstarre. Lässt man einen Vampir so im Freien liegen, stirbt er am Ende des Spielabends durch die aufgehende Sonne. Liegt der Vampir im Dunkeln, muss er seine ganze Kraft aufbringen, um zu Beginn des nächsten Spielabends als Kampfunfähig wieder zu erwachen. Dies kostet ihn aber viel Kraft und er verliert ein physisches Attribut permanent. Ein Charakter kann aber auch vor dem Ende dieser Zeitspanne wieder belebt werden, indem man ihm das Blut eines Vampirs, der mindestens eine Generation mächtiger ist, als er selbst, zu trinken gibt. Dies bringt ihn zwar einen Schritt näher zum Blutband an den Spender des Blutes, er verliert aber kein physisches Attribut.

Ein Sterblicher der „Starre“ erreicht, ist tödlich verwundet und liegt im Sterben. Er regeneriert keinen Schlagschaden solange er auf diesem Schadenslevel ist. Pro 10 Minuten verliert er ein Physisches Attribut, sind alle Attribute

- **Tot**

Genau das. Der Charakter hat seinen endgültigen Tod erfahren und ist unwiderruflich tot.

Arten von Verletzungen

Schadensarten

Es gibt drei Arten von Schaden. Schlagschaden, Tödlichen Schaden und Schwer Heilbaren Schaden. Diese werden von verschiedenen Arten Waffen verursacht. Der Schaden, der auf den jeweiligen Ausrüstungskarten steht, ist der Schaden, den die Waffen bei Sterblichen verursachen. Bei Vampiren gilt, dass alles was Schlagschaden verursacht nur den halben Schaden verursacht. Dies sind alle Stumpfen Waffen, Handgemeingriffe und bei Vampiren Schusswaffen mit Standardmunition. Es gibt Möglichkeiten, mit denen auch mit Stumpfen Waffen oder im Handgemeine Tödlicher oder Schwer Heilbarer Schaden verursacht werden kann (siehe Disziplinen). Tödlicher Schaden

wird von allen Scharfen Waffen, Klauen, Zähnen, Pfeilen, Bolzen oder ähnlichem verursacht. Schwer Heilbarer Schaden wird durch Übernatürliche Fähigkeiten, Feuer, bei Vampiren Sonnenlicht usw. verursacht.

Heilung von Schaden

Ghule gelten als Sterblich, können aber auch wie ein Vampir mit Blut heilen. Zur Heilung siehe auch die Fähigkeit „Medizin“. Es muss auf dem Charakterbogen festgehalten werden, welcher Art die Wunden eines Charakters sind.

- Schlagschaden
Heilung Sterbliche: 1 Punkt/Stunde
Heilung Vampire: 1 Blutpunkt/Schadenspunkt
- Tödlich
Heilung Sterbliche: Vollständige Heilung bis zum nächsten Spielabend
Heilung Vampire: 1 Blutpunkt/Schadenspunkt
- Schwer Heilbar
Heilung Sterbliche: Vollständige Heilung bis zum nächsten Spielabend
Heilung Vampire: 3 Blutpunkt + 1 Willenskraft/-Schadenspunkt (Dauer: 5 Minuten)

12 Kunden

Kunden repräsentieren das Wissen, dass ein Charakter über ein bestimmtes Thema hat. Diese Kunden können über EP oder ihr eigenes System das im Kapitel „Steigern“ genauer beschrieben ist erhöht werden. Die hier abgedruckten Kunden sind eine Hilfe mit der neuere Spieler sehen was sie wissen und erfahrene bzw. im Hintergrund des Spiels bewanderte Spieler sehen können was sie nicht wissen.

Camarilla Kunde

Stufe 1

- Es herrscht eine geheime Gesellschaft von Vampiren welche sich selbst vor den Augen der Sterblichen Welt versteckt hält.
- Du darfst niemals deine neue vampirische Natur einem Nicht-Vampir kenntlich machen.
- Vampire nennen sich selbst „Kainiten“, die Benutzung des Wortes Vampir ist für manche Kainiten beleidigend.
- Du hast von einer Anzahl an Gesetzen gehört, bekannt als „Die Traditionen“ bist aber unsicher über die Interpretation dieser Gesetze.
- Du verstehst die einfachsten Grundlagen der Sozialstruktur der Camarilla und weißt um den rechten Platz und das richtige Verhalten für ein unvorgestelltes Kind.
- Du weißt das du und dein Erzeuger für deine Taten vernichtet werden können sollten diese unangebracht sein.
- Du weißt um die Tradition des Elysiums in der Art das es ein sicherer Platz ist welches nicht durch Gewalt und Respektlosigkeit beschmutzt werden darf.

Stufe 2

- Du weißt um „Die Traditionen“ und bist in der Lage diese zweifelsfrei mitzuteilen; ebenfalls kennst du die gemeine I Interpretationen (wie im V:TM Grundregelwerk)
- Du weißt um die Macht und die Aufgaben der Domänenämter und wer sie in deiner Domäne inne hat (z.B. Sheriff, Harpye, Hüter des Elysiums etc.)

- Du weißt um die Grundlagen des Systems der „Gefallen“ (Trivial, Klein, Mittel, Groß/Blut, Leben) und bist in der Lage an diesem teilzuhaben.
- Du hast von Gerüchten anderer Gruppen von Kainiten gehört, aber nichts genaues über ihre Sekten (Unabhängige, Autarken, der Sabbat). Du magst sogar Kontakt zu - - Kainiten gehabt haben welche sagen sie gehörten nicht zur Camarilla.
- Du hast die Namen umliegender Camarilla Prinzen, andere Kainiten mit hohem Status (5+ in Status) und die der Justikaren..
- Du weißt wie ein Kind dem Prinzen vorzustellen ist.

Stufe 3

- Du weißt von der grundlegenden Geschichte der Camarilla.
- Du weißt von den Clansführern und ihrer Macht.
- Du weißt sehr gut von den stereotypen Horrorgeschichten über den Sabbat. (keine spezifischen Kräfte oder die Clans, aber einfach Horrorgeschichten)
- Du könntest vom Dornenvertrag wissen.
- Du weißt von den Traditionen und der Prozedur einer Prinzenversammlung.
- Du weißt von der Roten Liste und wer auf diese Liste der Anathema steht.
- Du kennst das System der Gefallen in und auswendig
- Du kennst die komplizierten Details der Blutjagd oder Lextalionis
- Du weißt von den Abkommen mit den Assamiten und den Giovanni und den spezifischen Inhalt dieser.
- Du weißt von den ungeschriebenen Traditionen und den Bräuchen der Camarilla (Die Protokolle der Camarilla)

Stufe 4

- Du kennst die Alte Form der Kainitischen Begriffe.

- Du weißt wie man angemessen einen Archonten kontaktiert und anspricht.
- Du kannst die meisten Städte der Chronik als Camarilla, Sabbat oder Anarchengebiet identifizieren
- Du weißt das die Jünger Sets bei der Gründung der Camarilla gefragt wurden beizutreten sie aber ablehnten.
- Du weißt namentlich von den bekannten Archonten und welchem Justikar sie dienen.
- Du weißt um die genauen Traditionen und Bräuche einer Konklave oder eines Prinzen Tribunals und dem Gottesurteil.

Stufe 5

- Du weißt von der Existenz der Alastoren und den Gruppierungen der Archonten. Keine detaillierten Beschreibungen eher das Wissen, daß solche „Gruppierungen“ existieren.
- Du weißt wie die Justikaren ausgesucht werden und der involvierten Politik auf solchen Stufen
- Du weißt wie du einen Justikar kontaktiert... und wohlmöglich überlebst
- Du weißt die Namen und die Clans der Gründer der Camarilla sowie die genauen Details der Gründung der Sekte.

Brujah-Kunde

Stufe 1

- Kennt und versteht den Begriff „Brujah“.
- Hat den Begriff „gelehrsame Krieger“ gehört.
- Hat keine Ahnung, was „Der Ruf“ ist.
- Kennt den Begriff „Mob“.
- Weiß, dass Brujah schnell wütend werden.
- Weiß, dass die Clansdisziplinen Geschwindigkeit, Präsenz und Stärke sind.

Stufe 2

- Kennt die Begriffe Ikonoklast, Idealist und Individualist und weiß, in welches Lager er gehört.
- Hat von „dem Ruf“ gehört.
- Weiß, dass Status auf körperlicher Macht beruht.
- Hat von „Rants“ gehört und war vielleicht schon mal bei einem.
- Kennt die Siebte Tradition: Lass dich nicht erwischen.
- Hat von Troilus und Karthago gehört.
- Weiß, dass das Töten eines Bruders ein Verbrechen ist, und kennt auch die Bestrafung dafür (inklusive der Anwendung der Siebten Tradition).
- Weiß, dass Brujah zu eher rebellischem Denken neigen

Stufe 3

- Weiß, dass die drei Lager trotz ihrer Differenzen zusammenarbeiten.
- Begreift die Konzepte und kennt die Stereotypen, die mit den Lagern in Verbindung gebracht werden.
- Erkennt die Namen der wichtigen Ahnen des Clans.
- Weiß, wann man „Den Ruf“ aussendet und wann nicht.
- Hat von „Raves“ gehört und war vielleicht schon mal bei einem.
- Hat vom „Spießbrutenlauf“ als Strafe gehört.
- Weiß, dass Verrat an einem Bruder das schlimmste aller Verbrechen ist.
- Kennt die Strafe dafür, „Den Ruf“ unangemessen zu verwenden.

- Hat Gerüchte über die Beteiligung der Brujah an der russischen Revolution 1917 gehört.
- Versteht „Den Ruf“.

Stufe 4

- Kennt die Hinweise, wie man einen Rave aufspürt.
- Hat von einer Tradition unter Ahnen gehört, der „Debatte“, und weiß, dass Ikonoklasten-Ahnen daran nicht teilnehmen.
- Genaueres Wissen um den Fall Karthagos und die Rolle, die die Ventrue und Toreador dabei gespielt haben.
- Kennt Geschichten darüber, wie die Clansschwäche sich entwickelt hat.
- Hat Gerüchte über die „Wahren“ Brujah gehört.
- Weiß, dass Fakten und Fiktion in der Clansgeschichte fast unmöglich zu trennen sind.
- Hat Gerüchte gehört, dass Brujah die Schrift erfunden haben soll.
- Hat Gerüchte gehört, dass die Brujah an der Unabhängigkeit der USA beteiligt waren.
- Kennt sich mit „Dem Ruf“ so gut aus, dass er die Konsequenzen begreift.

Stufe 5

- Wissen um die Rolle der anderen Clans in der Geschichte der Brujah.
- Hält es für möglich, dass Troilus gezwungen wurde, Brujah zu fordern, entweder von Brujah selbst oder von anderen Mitgliedern der 4. Generation.
- Weiß, welche Rolle Varoja beim Sabbat und den Infernalisten spielten.
- Weiß, was den Fall Karthagos wirklich auslöste.
- Hat Gerüchte über „Wandelnde Hypnose“ gehört.
- Hat Gerüchte gehört, dass die Brujah bei der Gründung des Sabbat mitgeholfen haben.
- Weiß, worum es beim „Ruf“ wirklich geht.
- Weiß Dinge, die viele andere für Unsinn halten - eventuell mit negativen Konsequenzen für den eigenen Ruf.
- Weiß um die Existenz der „Wahren Brujah“, und dass sie eine Linie mit Macht über die Zeit sind.
- Weiß über die Geschichte des Clans sehr gut Bescheid.

Gangrel-Kunde

Stufe 1

- Der Clan scheint frisch gezeugte Kinder allein zu lassen, um zu sehen, ob sie überleben.
- Gangrel sind im Allgemeinen Wanderer ohne Heimat und ohne einen zentralen Anführer.
- Hat von Versammlungen gehört, auf denen Geschichten ausgetauscht werden, war aber noch nie auf einer solchen Versammlung.
- Kann die Clansdisziplinen benennen und kennt die grundlegenden Effekte.
- Angeblich kommen Werwölfe und Zigeuner mit den Gangrel besser aus als mit anderen Vampiren.
- Der Clan bestimmt seine Führer nach charakterlicher und körperlicher Stärke.

Stufe 2

- Prinzen erlauben den Gangrel häufig freien Zutritt in ihren Domänen, ohne dass sie sich vorstellen müssen.
- Der Clan ist geteilt; die Mehrheit gehört zur Camarilla, viele sehen sich aber als unabhängig.
- Wenn Gangrel in Raserei verfallen, werden sie immer tierhafter.
- „Stadt“-Gangrel gehören zum Sabbat und sehen sich nicht mehr als Teil des Clans Gangrel.
- Es gibt jährliche Versammlungen der Gangrel zum Austausch von Geschichten. War möglicherweise schon mal dort.
- Gangrel tauschen traditionell Geschichten, wenn sie sich begegnen. Hat vermutlich ein paar Geschichten für diesen Fall parat.
- Gestaltwandel zeigt bei manchen Gangrel leicht unterschiedliche Effekte (andere Kampf- oder Fluchtgestalten, andere Augenfarbe etc.)

Stufe 3

- Weiß, wie die Gangrel die Traditionen interpretieren.
- Weiß, dass die Gangrel aufgrund ihrer Zeugungspraktiken sehr viele Caitiff hervorbringen.
- Gerüchte, dass die Stadtgangrel im Sabbat irgendwie andersfind.
- Werwölfe werden lieber „Garou“ genannt und wollen mit Vampiren nichts zu tun haben. Alles Weitere in diese Richtung erfordert eine eigene Kunde.

- Weiß um die mittleren und höheren Stufen der Clansdisziplinen.
- Mythen und Legenden um „Ennoia“ die „erste Gangrel“.
- Die Zigeuner, oder „Roma“, sind mit dem Clan verbündet.

Stufe 4

- Wissen um einen Großteil der jüngeren Geschichte des Clans.
- Wissen um Ennoia, Enoch und die Vorsintflutlichen.
- Die Sabbatgangrel bestehen aus zwei Linien: Landgangrel, die den „normalen“ Gangrel sehr ähneln, und Stadtgangrel. Letztere zeigen oft insektoide oder andere seltsame tierhafte Züge und haben als Disziplinen Gestaltwandel, Geschwindigkeit und Verdunklung.
- Wissen, dass die Gangrel und die Tremere irgendwann einmal einen Krieg geführt haben.
- Gerüchte über Gangrel, die ihr Unleben größtenteils unter Wasser verbringen.
- Wissen um die Geschichte der Anda.

Stufe 5

- Tiefes Wissen um den Lilith-Mythos.
- Gerüchte über Ennoia in Australien.
- Gerüchte über die Waelkyrige und ihre Aktivitäten.
- Wissen um Ahnen-Disziplinen.

Giovanni Kunde

Stufe 1

- Zeige jedem gegenüber Respekt, sogar den angehörigen anderer Clans
- Die Familie ist ALLES!
- Der Clan Giovanni ist besser als alle anderen Clans
- Einige Giovanni scheinen besser zu sein als andere
- Die Giovanni scheinen nicht das Vertrauen der anderen Clans zu genießen
- Die Giovanni sind unabhängig, sie gehören keiner Sekte, gleich welcher Art, an
- Die Giovanni studieren die Nekromantie, die Möglichkeiten des Geldes und wie man an beides herankommt
- Der Bruderkuß gibt einem größere Stärke als man als normaler Mensch hat (Disziplin Stärke)

Stufe 2

- Giovanni bringen Nekromantie NIEMANDEM bei
- Du hast vom Versprechen gehört, weißt aber nicht genau was darin steht und hast noch nie eine Kopie davon gesehen
- Du weißt das der Clan Giovanni auch Personen beinhaltet die nicht Giovanni zum Nachnamen haben und hast von den Grossen Familien gehört
- Die Giovanni sind der jüngste der Clans, aber es ist keine gute Idee davon zu reden
- Du hast vom „Pfad der Knochen“ gehört und könntest selbst darauf wandeln
- Wenn du eine Einladung zu einer 4.April-Feier hast gehst du hin. Wenn du nicht gehst solltest du besser einen verdammt guten Grund dazu haben warum. Du weißt nicht warum der Tag so wichtig ist, du weißt aber DAS er wichtig ist.
- Du weißt von der Existenz der Spiriti

Stufe 3

- Du weißt das das Mausoleum das Hauptquartier der Familie ist und das es sich in Venedig befindet und das es ein schlechte Idee ist ohne eine Einladung dorthin zu kommen ... und manchmal ist es auch eine schlechte Idee mit Einladung dorthin zu kommen.

- Du weißt das Augustus Giovanni der Patriarch der Familie ist du das seinen Namen nicht ungestraft ausspricht. Auch sein Spitznamen „Onkel Gustl“ auszusprechen ist nichts bei dem man erwisch werden möchte ... von niemandem
- Du hast nicht nur Gerüchte darüber gehört das es noch andere Nekromantische Pfade gibt sondern auch das einige Nekromanten ihre eigenen Rituale erschaffen
- Du bist mit der Familienhierarchie vertraut: Don/-Dona, Consigliere, Primo Consigliere, Bruglione usw. bis hin zu Augustus
- Du kennst den Inhalt des Versprechens von 1528 und könntest schon eine Kopie davon gesehen haben
- Du hast Gerüchte darüber gehört das die Familie plant das Leichentuch zu durchbrechen
- Du hast Gerüchte darüber gehört das andere ausser den Giovanni auch noch Nekromantie Praktizieren
- Du hast Gerüchte über die entstehung des Clans gehört und über den Clan der Kappadizianer den die Giovanni vor langer Zeit ausgelöscht haben
- Es wurde beobachtet das Geister sich wie Vampire in eine Art Sekten zusammenschliessen
- Du weißt das man um Venedig zu kontaktieren der Befehlskette zu folgen hat

Stufe 4

- Du weißt das der 4. April der Tag war an dem Augustus Kappadozius Diablerierte
- Du kennst einiges der Familiengeschichte wie zum Beispiel die Wurzeln der sterblichen Familie. (Der Teil über die Händlerprinzen im Clanbuch)
- Du hast Gerüchte über Dis Pater und seine Rolle in der Familie gehört
- Du hast von etwas in Verbindung mit der Familie gehört das „Premascines“ genannt wird
- Du bist mit allen im Clan verbreiteten Nekromantischen Pfaden vertraut und weißt das die Gerüchte über andere Nekromantische Pfade wahr sind
- Du hast ein bisschen Grundwissen über die Sendboten des Todes und das Geister sie fürchten
- Du hast Gerüchte über etwas das Nagaraja genannt wird gehört

- Du beginnst zu verstehen was das Familienziel den Todesgürtel zu zerreißen bedeutet

Stufe 5

- Du hast gute Kenntnisse und eine überzeugte Meinung über die Nagaraja und Premascines
- Du könntest schon ein oder zweimal mit Augustus gesprochen haben
- Du warst schon im Mausoleum und kennst dich dort aus
- Du hast einen Verdacht was die Sendboten des Todes WIRKLICH sind
- Du kennst die Wahrheit über die Gründung des Clans Giovanni
- Du weißt wer Dis Pater ist und um seine Wichtigkeit

Malkavianer-Kunde

Stufe 1

- Alle Malkavianer sind unheilbar wahnsinnig, aber dieser Wahnsinn bringt seine eigenen Gaben mit sich.
- Oft führen Malkavianer sehr ausgefeilte Streiche durch, die oft schmerzhaft und nur selten lustig sind (jedenfalls für Unbeteiligte oder die Opfer).
- Malkavianer sprechen gelegentlich über Malkavianerstatus, aber immer nur als Scherz.
- Irgendwie scheint das, was ein Malkavianer weiß, ihnen allen bekannt zu sein.
- Wo ein Malkavianer auch hinget, der Wahnsinn folgt ihm.
- Malkavianer erkennen einander auf Sicht und sind geistig miteinander verbunden.
- Der Clansgründer, Malkav, war absolut wahnsinnig.

Stufe 2

- Manche Malkavianer bezeichnen den Wahnsinn als Fluch, andere behaupten, der Wahnsinn verschaffe ihnen Freiheit.
- Streiche sind eine Clanstradition, die Außenstehenden und Beteiligten eine Lektion erteilen sollen.
- Der Clan hat keine echte Struktur - oder sie ändert sich dermaßen schnell, dass sie absolut unverständlich ist.
- Wissen um einige der bekannteren Geschichten der Malkavianer (Kain und Abel, der Elefant).
- Wissen um das Doppelwesen des „Malkavianer-Status“.
- Die geistige Verbindung zwischen Malkavianern heißt „Wahnsinnsnetzwerk“, und jeder Malkavianer kann mit etwas Konzentration darauf zugreifen. Das Netzwerk scheint auch hinter dem Erkennen der Malkavianer untereinander zu stecken.
- Malkav wurde verflucht - für seine Eitelkeit, seine Grausamkeit, oder weil er zuviel wusste.

Stufe 3

- Vertrautheit mit dem doppelten Wesen des Wahnsinns, wahrscheinlich aus persönlicher Erfahrung.
- Wissen darüber, wie sich die verbreiteteren Geistesstörungen bei Malkavianern zeigen.

- Der Clan und seine Antitribu erkennen einander nicht und haben auch sonst keine erkennbare Beziehung zueinander.
- Wissen um die wichtigsten Abstammungslinien im Clan.
- Wissen um mehrere Namen für das Netzwerk (Das Conetz, der Höhere Traum) und die Theorien hinter jedem dieser Namen.
- Wissen um Malkavs Reim (siehe das Buch Nod).
- Hat eine Geschichte gehört, dass Malkav vor Urzeiten zerrissen wurde.

Stufe 4

- Wissen um mehrere Philosophien und Theorien in Bezug auf den malkavianischen Wahnsinn.
- Die Antitribu hatten immer schon Irrsinn. Angeblich haben sie den restlichen Clan damit angesteckt.
- In den alten Zeiten war Irrsinn eine normale Kraft für Malkavianer.
- Wissen, dass hinter dem Netzwerk mehr steckt - offenbar verbleiben tote Malkavianer dort, zumindest als Gedankenechos.
- Wissen, wie Ahnendisziplinen mit dem Netzwerk interagieren.
- Gerüchte, dass Malkavianer sich ins Netzwerk „hochladen“, allerdings keine Ahnung, wie das gehen soll oder ob das überhaupt möglich ist.
- Mehrere Geschichten, dass Kain Malkav ein Geheimnis anvertraute, dass diesen in den Wahnsinn trieb.
- Persönliche Erfahrungen, die darauf hindeuten, dass Malkav in jedem Malkavianer existiert - oder vielleicht im Netzwerk.

Stufe 5

- Wissen, warum Irrsinn dem Clan im Mittelalter verloren ging, und zumindest Vermutungen, warum er zurückkehrte.
- Viele Details und Berichte über das Netzwerk und zumindest ein Verdacht, was es in Wirklichkeit sein könnte.
- Viele Legenden über Malkav - und am wichtigsten: Andeutungen, welches Geheimnis ihm Kain anvertraute...

Nosferatu-Kunde

Stufe 1

- Angeblich spiegelt das Äußere eines Nosferatu seine Seele wider, und die ältesten Nosferatu sehen angeblich wirklich entsetzlich aus.
- Manche Nosferatu sind dem Fluch ihres Blutes entkommen.
- Nosferatu haben ihre Zufluchten in den Abwasserkanälen der Städte.
- Grundlegendes Wissen um die drei Clandisziplinen.

Stufe 2

- Die Nosferatu haben sich ein ausgedehntes Informationsnetzwerk geschaffen.
- Angeblich gibt es eine Geheimsprache, die nur Nosferatu sprechen, aber die kennt außerhalb des Clans niemand.
- Nosferatu sind Informationssammler. Sie teilen ihr Wissen untereinander in kleinen Versammlungen. Sie teilen es auch mit für würdig befundenen Außenstehenden - gegen einen angemessenen Preis.
- Nosferatu sagen gern „Schönheit ist oberflächlich, aber Nosferatu geht bis auf die Knochen“. Was das bedeutet, ist nicht ganz klar.
- Jeder Nosferatu ist furchtbar deformiert, offenbar für irgendeine lange vergessene Sünde. „Die Sünden des Vaters fallen auf die Kinder zurück“ ist eine Redensart unter Nosferatu-Ahnen, wenn dem Clan etwas Schlimmes zustößt.
- Nosferatu leben nicht nur in Kanälen, sondern auch an anderen düsteren Orten weit unter dem Reich der Sterblichen.
- Die Kanäle werden oft von deformierten Geschöpfen bewacht, die durch Nosferatu-Blut entstehen.

Stufe 3

- Einem Außenstehenden zu verraten, was man weiß, heißt, das Blut zu verraten und zum Paria zu werden, was für einen Nosferatu effektiv eine Todesstrafe darstellt.
- Für einen Nosferatu steht der Clan an erster Stelle. Die Sekte ist oft zweitrangig, verglichen mit einer Gruppe von Kainskindern, die alle Nosferatu jagt - eine sehr geheimnistuerische Gruppe, über die fast nichts bekannt ist. Diese Gruppe nennt sich „Nictuku“, oder die Verborgenen.

- Tieferes Wissen um die Nosferatu-Techniken, was den Bau von Zufluchten angeht.
- Wissen um die in der Stadt aktiven Nosferatu, inklusive derer, die die Baue nicht verlassen.
- Viele Ahnen haben einen tiefen Hass auf die Tremere. Die Schatten sprechen von Übeltaten, die die Gargylendiener der Tremere den Nosferatu angetan haben. (Das wissen auch Gangrel)
- Unterschiedliche Theorien bezüglich der Clansgründung, wahrscheinlich bei einem Clanstreffen aufgeschnappt.
- Wissen um die unterschiedlichen Stereotypen und Posten innerhalb des Clans (Kleopatras, Ledergesichter etc. beziehungsweise Wissensmeister, Baumeister usw.).
- Wissen um die Brutteiche - möglicherweise genug, um einen zu erschaffen, auf jeden Fall genug, um einen zu versorgen. (Außenstehende wissen auf diesem Niveau von den Teichen, können sie aber nicht erschaffen.)

Stufe 4

- Die Ahnen sprechen voller Verachtung von den Usurpatoren - offenbar ein Spitzname für die Tremere.
- Tieferes Wissen um die Clansgründung, inklusive einiger Belege für eine Lieblingstheorie.
- Wissen um das Dunkle Nos, die spezielle Geheimsprache des Clans (kann auf diesem Level als Sprache gekauft werden). Dunkles Nos wird durch Muskelkontraktionen, Griffe und Antippen während einer Umarmung kommuniziert. Es gibt auch eine schriftliche Form, die oft in Graffiti versteckt wird.
- Die, die den Clan jagen, heißen Nictuku. Es heißt, es handle sich um Nosferatu-Ahnen, die andere Nosferatu in der Hoffnung jagen, mit dem Tod aller Nosferatu würden sie den Clansfluch loswerden. Das ist allerdings nur eine Theorie.
- Die Gargylen sind nicht der Grund für die Feindschaft zwischen Nosferatu und Tremere, aber sie sind irgendwie darin verwickelt.
- Baba Yaga, die Hexe der russischen Märchen, ist eine der Namenlosen. Es gibt noch andere Namen - Abraxes, der Herr der Nebel; Nuckalavee, der Hautlose; Gorgo - Die in der Dunkelheit schreit; Echidna, die Mutter der Scheußlichkeit. Sie sind der Grund, warum der Clan Informationen sammelt - eines Tages werden sie kommen, und wer weiß schon, welches scheinbar unwichtige Detail dann die Rettung bringt?

Stufe 5

- Die Salubri sind keine Monster - eher im Gegenteil.
- Die Gargylen sind durch grausige Experimente entstanden, die die Tremere an den Nosferatu und den Gangrel durchgeführt haben. Das ist nicht vergessen, wird aber heutzutage selten erwähnt.
- Wissen um die Details aller Gründungsmythen des Clans und die Beweise für jeden einzelnen.
- Außenstehende können Dunkles Nos erwerben.
- Absolutes Wissen um die Gefahr, die die Nictuku darstellen. Ja, die Tremere haben furchtbare Dinge getan, aber es gibt Wichtigeres...

Toreador-Kunde**Stufe 1**

- Toreador sind leidenschaftliche Förderer der Kunst und der Menschheit.
- Kenntnis der Begriffe Salon, Artiste und Poseur, aber noch kein Wissen, was sie bedeuten.
- Toreador sind häufig bei künstlerischen, medialen und/oder High-Society-Anlässen zu finden.
- Wissen um den Stand der Künste in der Stadt.

Stufe 2

- Grundlegendes Wissen um die Ideale der Toreador.
- Kennt den Unterschied zwischen Artiste und Poseur. Hofft, niemals zum Burnout zu werden.
- Kennt die Namen der fünf Gilden sowie ihre grundlegende Funktion und Struktur.
- Kennt und versteht das Statussystem der Toreador.
- Könnte erraten, dass es einen Virtuellen Salon gibt, weiß aber nicht, wo.

Stufe 3

- Wissen um die Clansgeschichte etwa seit 1400.
- Wissen um die Etikette bei einem Großen Salon.
- Wissen um die verschiedenen Großen Häuser im Clan.
- Wissen um den Didaskalos jeder Gilde.

Stufe 4

- Genug Wissen um die Beziehung zwischen Artistes und Poseurs, um zu wissen, dass Poseur keine Beleidigung und auch keine Drohung darstellt.
- Wissen um die Clansgeschichte seit dem antiken Griechenland (kein minoisches Kreta, und auch nicht die Erste oder Zweite Stadt).
- Allgemeines Wissen um Konstantinopel, die Stadt Michaels.
- Einige Gerüchte über die Clansgründerin. Sehr wahrscheinlich weiblich, manche nennen sie Arikel, manche Ishtar. Sie war Bildhauerin, Stierkämpferin, Tänzerin und Kurtisane - vielleicht auch alles davon, vielleicht nichts davon.
- Wissen um die Ray'een al-Fen, die arabischen Toreador.

- Kann sich eine Einladung zu so ziemlich jedem Toreador-Event verschaffen. Weiß, wie man einen Salon, vielleicht sogar einen Ball, ausrichtet.
- Möglicherweise Wissen um die Teile des Buchs Nod, die sich auf die Toreador beziehen.

Stufe 5

- Wissen um die gesamte Clangeschichte, inklusive Erster und Zweiter Stadt.
- Wissen um die Geschichte der Gilden.
- Wissen um den Großteil der Toreador-spezifischen Teile des Buches Nod.
- Wissen, wie man einen Großen Salon mit allen Schikanen ausrichtet.

Tremere Kunde

Hinweis: Das Wissen, das ein Pfad oder Ritual existiert (oder was es bewirkt) ist nicht gleichbedeutend damit das man es kennt oder entwickeln kann, der Charakter hat lediglich davon gehört. Wichtig ist ebenfalls das einige Rituale Tremere-Kunde auf einem bestimmten Level voraussetzen.

Hinweis: Dinge die in der „nur Tremere“ Sektion niedergelegt sind, gelten als eine Stufe höher für alle Nicht-Tremere.

Stufe 1

- Du Du erinnerst dich in Stücken an den Codex der Tremere. Du musst dich sehr konzentrieren um dich an den gesamten Codex zu erinnern
- Du weißt das es eine schlechte Sache ist die Toreador-Regeln zu brechen und das Loyalität zum Haus und Clan alles ist. Die Tremere sind eine alte und geheime Gruppierung von Zauberern mit einer Hierarchie bestehend aus verschiedenen Rängen im Clan, aber niemand scheint etwas darüber zu wissen
- Die Pyramide auf die alle hinweisen ist eine mystische Entität die alle Tremere überwacht
- Die Tremere nehmen angeblich keine mächtigen Positionen in der Camarilla ein
- Du weißt wer der lokale Regent ist oder zumindest wer als der mächtigste Tremere in der Stadt erscheint
- Halte dich aus Ärger raus, denn einige Tremere die zu häufig in Ärger geraten verschwinden auf mysteriöse Weise und kehren verändert zurück
- Tremere lehnen es ab anderen ihre Magie beizubringen
- Angeblich weiß niemand wo die Tremere am Tage schlafen ausser den Tremere
- Die Position des Gildehauses wird niemals enthüllt werden
- Du weißt das Tremere, wenn man sie nach ihrer Magie fragt antworten: „Das ist eine gute Frage, las mich darüber nachdenken und dann komme ich zu dir zurück“
- Tremere: Du kensnt die groben Arbeitsweisen deines Gildehauses und das meiste über die grobe Politik des lokalen Regenten
- Tremere: Tremere dürfen nicht ohne Erlaubnis das Wort an ihre Vorgesetzten richten

Stufe 2

- Ein bisschen über die internen politischen Begebenheiten im Gildenhaus
- Du kennst den Codex der Tremere und kennst die Auslegung deines Regenten
- Es dürfen keine Dämonen beschworen werden, sie könnten dir eine Falle stellen und deine Seele stehlen
- Die Strafen für das Brechen der Regeln der Tremere sind hart ... du könntest sie schon aus erster Hand kennen
- Wenn du dem Haus Tremere gut dienst, wirst du belohnt, wenn du versagst könnte das mit deinem Tod enden
- Es gibt verschiedene Denkschulen innerhalb der Tremere
- Du hast Kenntnis davon was der Pfad des Blutes bewirkt
- Du weißt was ein paar Rituale bewirken, und zwar jene die du schon in Ausführung gesehen oder dir beigebracht wurden
- Salubri sind böse und mörderische Dreiäugige Vampire die von allen loyalen Tremere auf Sicht getötet werden müssen
- Du weißt, dass die Assamiten die Tremere hasen, und du könntest Gerüchte über den Fluch gehört haben
- Du könntest wissen wer der Regionale Lord ist
- Tremere: Du weißt das du den Lord ohne die Erlaubnis des Regenten nicht kontaktieren darfst
- Tremere: Niederrangige Tremere sollten ihre Ahnen fragen bevor sie eine einflussreiche Position in der Camarilla einnehmen

Stufe 3

- Du glaubst die Geschichte das Tremere und seine Kumpane durch Nutzung ihrer Blutmagie Vampire wurden
- Du weißt wie der Regent viele Abschnitte des Codex interpretiert
- Vermutet das geheime Gemeinschaften innerhalb der Tremere existieren
- Kennt einige grobe Details über die „Kinder der Pyramide“ und einer anderen Geheimen Gemeinschaft
- Gute Kenntnisse über die Geschichte des Clans Tremere wie im Clanbuch beschrieben, jedoch NICHTS über die Diablerie an Saulot

- Du könntest von Gargylen und Humunculi gehört haben
- Du hast von dem Assamiten-Fluch gehört
- Du hast Kenntnis darüber was 1-3 Pfade bewirken (zusätzlich zu denen die du selbst beherrscht)
- DU hast Kenntnis darüber was 1-7 Rituale bewirken (zusätzlich zu denen die du selbst beherrscht) nur Tremere
- Tremere: Du kennst die Thaumaturgischen Interessensgebiete der Tremere im Städtischen Gildenhaus
- Tremere: Du hast gehört das der Rat eine Art Geheimpolizei hat

Stufe 4

- Du bist ein wenig mit Teile des Peripheral Code und seinen Komplikationen vertraut
- Du weißt wie dein Lord den Codex interpretiert
- Du hast Kenntnis darüber was 2-6 Pfade bewirken (zusätzlich zu denen die du selbst beherrscht)
- Du hast Kenntnis darüber was 3-12 Rituale bewirken (zusätzlich zu denen die du selbst beherrscht)
- Tremere: Du weißt wie man jemanden nach Wien senden lassen kann
- Tremere: Du weißt von der Existenz von Geographisch nicht gebundenen Pontifexes
- Tremere: Grundkenntnis über 2-3 geheime Gruppen
- Tremere: Du weißt von der Existenz der Astoren, könntest aber keinen von ihnen benennen

Stufe 5

- Du kennst viele Arten den „Peripheral Code“ zu zitieren und interpretieren
- Du weißt sehr viel über die Geschichte der Tremere
- Du hast großes Wissen über den „Peripheral Code“
- Du weißt vieles über vergangene Entscheidungen der Gerichte und Räte
- Du weißt das man nicht über die Ereignisse von 1133 spricht (ja, ab hier weißt du von der gesamten Geschichte mit der Diablerie usw.)
- Du weißt was die meisten (bis auf die geheimsten) Thaumaturgischen Pfade können

- Du weißt was die meisten (bis auf die geheimsten) Thaumaturgischen Rituale bewirken nur Tremere
- Tremere: Du weißt wann und wie man einen Pontifex kontaktiert (ohne zum Lehrling ersten Grades degradiert und in die Antarktis geschickt zu werden)
- Tremere: Du kennst die wahre Geschichte hinter der Erschaffung der Gargylen
- Tremere: Du weißt wie man den Rat kontaktiert
- Tremere: Du weißt etwas über die Tremere die in den Geheimen Gesellschaften involviert sind (inklusive ein paar Namen)
- Tremere: Du hast eine vage Vorstellung wie der Rat denkt und handelt
- Tremere: Du weißt wie man als „Praeco“ bei einem Tribunal dient

Vampirkunde

Stufe 1

- Grundkenntnisse über die Notwendigkeiten (Blut etc.) und die Gefahren (Feuer, Sonnenlicht und Holzpflöck) der Vampirischen Existenz
- Gerüchte das der Biblische Kain der erste Vampir war
- Eine sagen das sich Kainiten untereinander wegen unterschiedlicher Gründe bekriegen
- Du kennst viele allgemein bekannte unter Kindred verwendete Ausdrücke
- Du weisst von dem Konzept das die Kraft aus dem Blut kommt
- Du weißt das Kindred in Clans eingeteilt sind die ihre Erbfolge jeweils zu einem einzigen, sehr alten Kindred zurückverfolgen können
- Du bist dir der Namen der meisten häufigeren Clans in deiner Umgebung bewusst
- Du verstehst die Traditionen um das Elysium

Stufe 2

- Das Konzept das man, je näher man Kain im Blute ist umso mächtiger ist
- Du verstehst den Kuss, den Blutsband, wie man Guhle erschafft und was Diablerie ist
- DU hast von „Buch Nod“ gehört
- Du hast grobe Kenntnisse über die grossen Ereignisse in der Kainitischen Geschichte, wie zum Beispiel die erste Stadt, die zweite Stadt, Karthago, die Anarchenrebellion, die Entstehung der Camarilla und des Sabbats usw.
- Du kannst kurze beschreibungen (siehe Hintergrundtexttext zu den Clans) über 7-9 Clans geben
- Einige sagen das das ende der Welt kommt und die Ältesten auferstehen werden

Stufe 3

- Du kannst die Namen der 13 Clans nennen und kennst ihre grobe Clansbeschreibung geben, inklusive die bekannteste Schwäche des Clans
- Du hast ein Grundverständnis für die zehn primären Disziplinen (Tierhaftigkeit, Auspex, Beherrschung, Seelenstärke, Verdunklung, Gestaltwandel, Präsenz, Stärke und Thaumaturgie). Jedoch nur eine generelle Übersicht, nicht was sie im Detail bewirken

- Du könntest schon von EINER Clanspezifischen Disziplin gehört haben (Schimären, Nekromantie, Schattenspiele, Quietus, Serpentis, Fleischformen und Irrsinn)
- Du kennst ein paar Legenden über die ersten Tage oder Gehenna
- DU kennst viele der früher gebräuchlichen Begriffe und ihre bedeutungen (Bluteid statt Blutbande etc.)
- Du kannst ein paar Vorsintflutliche beim Namen nennen
- Du hast Gerüchte über Golconda gehört
- Du weißt vom Gangrel/Tzimisce-Krieg gegen die Tremere
- Du hast eine Ahnung wo die Vorsintflutlichen schlafen
- Du weißt von der Stadt Enoch in den Schattenlanden

Stufe 4

- Du kennst die Gebote Kains (Buch von Nod, originalausgabe S.76-77 und S.84-85)
- Du hast ein Grundwissen über die kleineren Blutlinien (Im allgemeinen überblick, nicht so detailliert wie es im Buch steht)
- Eine übersicht über die Ahnenkräfte der 10 primären Disziplinen (Allgemeines, keine Detaillierten kräfte)
- Du hast Gerüchte über die Inconnu gehört
- Du könntest etwas über Golconda wissen
- Du kannst viele Vorsintflutliche und einige der berühmtesten Methusalem (Hardestadt, Mithras, Helena usw.) benennen und kennst ein paar Legenden über sie
- Du kannst die versteckten Winkelzüge in der Täglichen Kindred-Politik erkennen

Stufe 5

- Du bist gut mit verschiedenen Ausgaben, Varianten und übersetzungen des Buches Nod vertraut, genauso wie mit ein paar anderen Apokryphischen Schriften
- Erfahrung mit Kainitischer Gesellschaft wird besser in Jahrtausenden denn blos in Jahrhunderten gemessen
- Du kennst ein paar allgemeine Details über den Dschihad und ein paar der wirklichen Marionettenspieler
- Du kennst Legenden um die Diablerie an den Vorsintflutlichen (Saulot, Brujah, Kappadozius)
- Du hast bereits eine vollständige Ausgabe des Buches Nod gesehen

Ventruue-Kunde

Stufe 1

- Wissen um die eigene Erblinie.
- Die Ventruue sind die Anführer der Kainskinder - nicht aus Ruhmsucht oder Ehrgeiz, sondern weil sie sich als Einzige diese Last aufladen.
- Die Ahnen der Ventruue sind die ultimative Autorität. Widersprich niemals einem Ahnen.
- Gerüchte über eigene Traditionen des Clans.
- Geld regiert die Welt. Der ganze „Adel“-Kram war vielleicht mal bedeutend, ist aber heutzutage unwichtig.

Stufe 2

- Der Ethos der Unterstützung: In Notsituationen helfen Ventruue einander ohne Wenn und Aber.
- Ventruue feiern ihre „Kussnacht“, meistens recht ausschweifend. Wenn man im Jahr nur eine Nacht hat, in der man richtig feiern darf, sollte man das ausnutzen.
- Grundlegendes Wissen um das Direktorat, die Führung des Clans.
- Wissen um die zwei grundlegenden Tugenden des Clans: Höflichkeit und (Selbst)Kontrolle.
- Grundlegendes Wissen um das System der Dignitas.

Stufe 3

- Wissen um die Feinheiten des Direktorats.
- Wissen um die speziellen Einflussgebiete der Ventruue in der Region.
- Wissen um die Großen Häuser des Clans.
- Wissen um die Atavisten, die Ventruue, die sich aus dem Clanssystem ausklinken.

Stufe 4

- Wissen um die allgemeine Geschichte der Ventruue.
- Wissen um die Vier Reiter, die Likatoren und die Arbeitsweise des Direktorats sowie den Rat der Ephoren.
- Wissen, dass jede der Dreizehn Linien der Ventruue einen bestimmten Zweck hat.

Stufe 5

- Wissen um den Zweck der Linien als Herrscher über jeweils einen Clan.

- Kenntnis der Namen von mindestens drei Ephoren.
- Wissen, dass der Jihad mehr ist als nur ein Mythos.

Werwolfkunde

Stufe 1

- Werwölfe existieren. Sie sind verwandt mit den mystischen Kreaturen die durch Filme und Büchern berühmt wurden
- Werwölfe könnten durch Weihwasser, Kreuze, Glaube oder Silber verwundbar sein.
- Werwölfe tendieren dazu in spärlich besiedelter Wildnis zu leben
- Sie sind Wild, gefährlich und wenige haben Begegnungen mit ihnen überlebt um davon zu berichten.

Stufe 2

- Werwölfe tendieren dazu Gruppen zu bilden, ähnlich wie Wolfsrudel
- Ein paar Werwölfe leben in Städten, dies ist jedoch sehr selten
- Werwölfe tendieren dazu keine aktive Rolle in der menschlichen Gesellschaft zu spielen
- Werwölfe sind nicht durch Religiöse Objekte wie Weihwasser oder Kreuze verletzbar
- Werwölfe können übernatürliche Fähigkeiten haben, wie zum Beispiel vom Mensch in einen Wolf verwandeln
- Werwölfe können das aussehen von Menschen, Wölfen und der riesenhaften Werwolf-Form annehmen

Stufe 3

- Werwölfe können mehr als 3 Formen annehmen und einige sehen anders aus das die Wolfgestalt ... sie können aussehen wie normale Hunde oder andere Tiere dieser Größe
- Werwölfe tendieren dazu sich in Menschliche Angelegenheiten einzumischen obwohl sich dies meist recht destruktiv darstellt
- Der Fluch der Werwölfe ist Silber, es verletzt sie Grausam
- Einige Sterbliche helfen den Werwölfen obwohl man nicht weiß warum
- Es gibt Werwölfe schon sehr lang, sie sind keine neue Erscheinung oder Mutation
- Werwölfe haben eine Art sozialstruktur die komplexer ist als die der Wölfe. Details darüber sind jedoch schwer fassbar
- Werwölfe haben Feinde. Einige dieser Feinde tun sich in Gruppen zusammen die sie Jagen

Stufe 4

- Der Begriff Garou (vom Französischen „loup-Garou“) wird von manchen für die Werwölfe verwendet
- Werwölfe leben in enger Verbundenheit zur Natur. Ihr Verhalten ist ähnlich denen von New Age Kulturen wie „Pagan Natur Mystizismus“
- Es gibt wahrscheinlich ein dutzend Arten von Werwölfen wie es auch verschiedene Hunde- oder Wolfsrassen gibt. Ihr Verhalten Variiert größtenteils auf ihrer Art.
- Die Sterblichen die die Werwölfe unterstützen und die häufig bei ihnen leben werden Blutgeschwister genannt
- Die übernatürlichen Kräfte der Werwölfe beinhalten erhöhte Geschwindigkeit, erhöhte Stärke, die Fähigkeit die Kräfte der Natur zu befehlen und die Fähigkeit zu Verschwinden und unsichtbar zu reisen
- Werwölfe verlieren manchmal die Kontrolle und zerstören dann alles was ihnen im Weg ist
- Es gibt drei klar unterscheidbare Gruppen von Gegnern mit denen es Werwölfe zu tun haben: eine Gruppe von ausgestossenen, ein paar Multinationale Konzerne und eine dritte, unbekannt Gruppe

Stufe 5

- Die Garou werden in ungefähr dreizehn soziale untergruppen (genannt Stämme) unterteilt. Die Konzepte von Stamm, Brut und einigen anderen Charakteristika sind Komplexer als sie erscheinen. Viele dieser Namen könnte man wissen obwohl die Aussprache bestenfalls schwammig sein wird
- Die Rangfolge der Garou wird durch Stärke und Fähigkeiten bestimmt. Eine Interne Rangstruktur bestimmt wer der Alpha ist, genau wie in der Wolfs-Gesellschaft
- Garou bilden Rudel die, wie Wolfsrudel, einen Alpha haben
- Es ist etwas seltsames bei der Garou-Paarung, die Details sind jedoch nicht ganz klar
- Garou haben eine eigene quasi-religiöse Mythologie die häufig von einer Art Garou-Priester praktiziert wird. Genau wie viele andere Religionen ist sie sehr Angstbasiert, inklusive einer abergläubischen Angst vor einem Tag des Jüngsten Gerichtes an dem sie alle Sterben
- Das soziale System der Garou basiert auf Ehre

- Je älter und fähiger ein Garou ist, desto weiter kann er seine übernatürlichen Fähigkeiten entwickeln. Die Garou glauben, dass die Geister der Natur diese Fähigkeiten nähren.
- Es gibt andere Gestaltwandelnde Kreaturen, die in der Nähe der Garou existieren. Sie können die Form von anderen Tieren annehmen und sind in verschiedenen menschlichen Mythologien vertreten.
- Gaou leben oft in Gruppen, die „Septen“ genannt werden und vom dominanten Garou beherrscht werden.
- Es gibt einen feindlichen Stamm, die „Tänzer der Schwarzen Spirale“, genannt wird, und zwei weitere feindliche Gruppen mit den Namen „Wurm“ und „Weberin“. Details darüber sind jedoch schwer zu beschaffen.
- Die Garougesellschaft war nicht immer so, die Garou haben sich aus einem bestimmten Grund zurückgezogen.
- Manchmal geraten Menschen, wenn sie Garou sehen, in Panik. Dies hilft ihnen, den Schleier aufrechtzuerhalten.

13 Disziplinen

Disziplinen sind übernatürliche Fähigkeiten die im Kainitischen Blut stecken. Jeder Clan hat eigene Disziplinen die ihm natürlich liegen. In diesem Kapitel werden die Disziplinen der Camarilla-Clans beschrieben. Die Disziplinen werden hier in zwei Abschnitten behandelt, zunächst die „geistigen“ Disziplinen und am Schluss die drei Körperlichen Disziplinen Stärke, Geschwindigkeit und Seelenstärke. Diese drei Disziplinen sind von jedem Kainiten ohne Lehrer lernbar. Im Kampf dauert das Anwenden einer geistigen Disziplin die ganze Kampfrunde.

Auspex

Diese Disziplin verleiht dem Vampir unglaubliche Sinne. Auf niedrigen Stufen bemerkt der Charakter Dinge die kein Sterblicher Wahrnehmen würde. Retest mit Aufmerksamkeit. Mit Auspex ist Verdunklung durchschaubar (siehe ??)

1.Niedere: Sinnesschärfe. Die Sinne des Charakters sind extrem geschärft. Er kann viel mehr wahrnehmen als ein normaler Mensch. Er kann z.B. entfernte Gespräche belauschen. Diese Disziplin ist nicht immer aktiv! Es wird davon ausgegangen, dass die Disziplin normalerweise ausgeschaltet ist, da sonst der Charakter ständig durch plötzliche laute Geräusche oder helle Lichter taub und geblendet wäre. Das Aktivieren dauert einen Augenblick Konzentration. (So wie man z.B. auch „mal genauerinhört/hinsieht“) Es kostet ein mentales Attribut um diese einzuschalten, sie bleibt maximal 15 Minuten aktiv. Wird man während der aktivierten Disziplin von einem Geräusch / Geruch / Licht etc. überrascht, ist der Charakter für eine Minute desorientiert und kampfunfähig (6 Runden), es sei denn er gibt einen WP aus.

2.Niedere: Aura lesen. Mit dieser Disziplin kann man die Aura von Anderen Charakteren lesen. Hierdurch ist es möglich, verschiedene Informationen über den Charakter zu erhalten. Um die Aura seines Gegenübers erfolgreich lesen zu können, darf dieser nicht weiter als zwei Meter entfernt stehen und man muss ihn 10 Sec „anstarren“, was auffallen könnte. Weiterhin muss man für jede Information einen statisch Mentalen Challenge (7) gewinnen. Gewinnt man diesen Challenge, darf man seinem Opfer eine der folgenden Fragen stellen:

- Hast du innerhalb der letzten sechs Monate Däblichkeit begangen?
- Wie ist dein momentaner emotionaler Zustand?
- Was für eine Kreatur bist du?
- Wirkt im Moment Magie auf dich?

Die Aura einer Person versuchen zu sehen/lesen, die man nicht sieht, ist nicht möglich. Die Aura ist kein Leuchtfeuer - sie gibt kein Licht ab.

Man kann ab Auspex 2 versuchen Geister zu sehen. Dies funktioniert wie das Aufspüren von Verdunkelten Personen. Hierzu gibt man ein Mentales Attribut aus um einen Versuch zu starten (evtl. auch eine Stufe Aufmerksamkeit, wie beim Aufspüren von Verdunkelten Personen). Dieser Challenge ist statisch und hat als Schwierigkeit die Mentalen Attribute des Geistes (durch den Schleier modifiziert).

1. Mittlere: Berührung des Geistes. Man kann mit dieser Kraft für ein mentales Attribut sehen, wer einen Gegenstand zuletzt berührt hat. Für einen Challenge gegen 5 und ein 2. Attribut kann man sehen, wer ihn als letztes BENUTZT hat. Dazu muss der Gegenstand Berührt werden. (Was nebenbei zur Folge hat, das der nächste Versuch den vorgehenden Anwender dieser Disziplin anzeigt...)

2. Mittlere: Telepathie . Telepathie kostet zum Initiieren einen Blutpunkt. Wenn das Ziel entscheidet, die Telepathie nicht zuzulassen, kann es einen mentalen Challenge fordern. Pro Challenge kann eine Frage gestellt werden. Gedankensprache funktioniert nur in eine Richtung also nur senden, es sei denn, beide beherrschen Telepathie.

Reichweite: Sichtweite.

Mögliche Fragen: Ja - nein Fragen, Beschreibungsfragen (wie sieht die Person aus, von der du gerade redest / an die du gerade denkst).

Das Opfer kann einen Willenskraftpunkt einsetzen und eine „falsche“ Antwort senden. Man kann mit Auspex 4 Auspex 4 nicht abhören.

Man kann erkennen, ob am aktuellen Spielabend eine Gedächtnisveränderung durchgeführt wurde.

Modus: Initialisieren per BP, (mentaler Challenge bei „Abblockung“), mentales Attribut ausgeben und erneuten mentalen Challenge bringt dies in Erfahrung, mehr aber auch nicht.

Höhere: Astrale Projektion.

Mit dieser Disziplin kann der Charakter seinen Geist

vom Körper lösen. Kosten 1 WP. 1 weiterer WP zum manifestieren (man wird nur sichtbar, nicht körperlich greifbar). Manifestiert kann man alle anderen Auspexkräfte anwenden.

Beherrschung

Diese Disziplin wird dazu verwendet um Andere Personen zu beherrschen. Sie wirkt ausschließlich auf die Gedanken der Person, jedoch niemals auf die Gefühle!

Um Beherrschung anzuwenden muss das Opfer die Augen des Anwenders sehen können. Der Anwender muss lediglich wissen wo ungefähr die Augen des Opfers sind. Um jemanden nicht in die Augen zu sehen muss man sich schon deutlich Abwenden. Es ist nicht möglich Vampire zu dominieren, die eine mächtigere Generation haben als man selbst! Um jemanden im Kampf beherrschen zu können muss man Dessen Augen „fangen“, d.h. einen Mentalen Challenge gegen denjenigen gewinnen, dies ist ausserhalb des Kampfes *nicht* möglich. Um jemanden beherrschen zu können, muss man die gleiche oder eine Stärkere Generation als das Opfer besitzen. Man Gibt den Befehl und DANACH führt man den Challenge aus! Retest mit Einschüchtern.

Sobald der Beherrschte Schaden erhält, wird der Aktive Befehl unwirksam.

1. Niedere: Befehl. Diese Disziplin ist eine Form der Geisteskontrolle, ausgelöst durch einen durchdringenden Blick und eine befehlende Stimme. Mentalen Challenge: Wenn man den Challenge gewonnen hat, führt das Opfer einen einfachen, reflexartig ausführbaren Befehl aus (z.B. „Stopp!“, „Ruhe!“ oder „Geh!“). Das Wort kann auch in einem Satz eingebunden sein, solange es deutlich betont ist. („Du sollst dich SETZEN!“). Der Befehl hält maximal 10 Minuten an.

2. Niedere: Einflüsterung. Man kann sich in einen Verstand einschleichen und eine subtile Suggestion einpflanzen, welche ihn in seinem Verhalten leiten und führen wird. Mentaler Challenge. Man kann fast jeden Befehl einpflanzen. Der Befehl kann entweder sofort wirksam sein („Geh und hol mir...“), oder eine Auslösebedingung beinhalten („Wenn der Prinz hereinkommt niest du!“). Bedingung und Befehl müssen eindeutig sein. Ein Charakter kann immer nur eine Einflüsterung haben. Es gilt die jeweils Letzte. Die Anweisung muss verbal vermittelt werden und solange die Erinnerung an diese Unterhaltung nicht gelöscht wird erinnert sich das Opfer daran.

1. Mittlere: Amnesie. Man kann diese Disziplin einsetzen, um mit Seiner mentalen Kraft die bewussten oder Unbewussten Erinnerungen eines anderen Charakters zu verändern oder zu löschen. Pro mentalem Challenge können 15 Minuten der Erinnerung eines Charakters verändert werden. Diese neuen Erinnerungen müssen verbal ausformuliert werden. Ebenso muss der Anwender wissen, was er aus dem Gedächtnis löscht. Mit dieser Disziplin können auch ge-

löschte Erinnerungen wiederhergestellt werden, wenn bekannt ist, welche Erinnerungen gefälscht sind (z.B. durch Auspex 4).

2. Mittlere: Besessenheit. Man kann einen menschlichen Körper (auch einen Ghul) beherrschen. (Mentaler Challenge) Physische Kräfte des “Opfers“ können nur eingesetzt werden, wenn man sie selbst besitzt. Mentale und soziale Eigenschaften und Kräfte werden mitgenommen, mentale und soziale Kräfte und Eigenschaften des Opfers kann man nicht verwenden.

Kosten: 1 WP und mentale Attribute:

1. : Einfache Besessenheit
2. : + Auspex
3. : + Präsenz, Tierhaftigkeit
4. : + Beherrschung, Irrsinn
5. : + Schimären, Nekromatie, Thaumaturgie

Höhere: Blicklose Herrschaft. Der Charakter ist von nun an in der Lage, seine Beherrschungskünste auch ohne Augenkontakt einzusetzen. Hierzu muss er sein Opfer lediglich berühren (dies wirkt durch Handschuhe, Kleidung, Rüstung etc. hindurch; ein einfacher Streifen genügt vollkommen) und den Challenge nach den üblichen Regeln gewinnen, im Kampf bedeutet dies, dass man einen Berührungs-Challenge bestehen muss.

Gestaltwandel

Ein Vampir mit dieser Disziplin ist in der Lage die Gestalt seines Körpers zu verändern. Retest mit Überleben.

1. Niedere: Augen des Tiers. Hierdurch kann ein Charakter im Dunklen sehen. Keine Abzüge beim Kampf in natürlicher Dunkelheit mehr. Die Augen beginnen rot zu glühen, was sehr auffällig ist. Das Aktivieren benötigt keine Aktion, Blut oder Attributeinsatz, dauert aber eine Runde.

2. Niedere: Kampfklauen. Aus den Händen und auf Wunsch auch aus den Füßen des Anwenders sprießen Klauen. Handgemengeschieden wird hiermit schwer heilbar. Man erhält 2 physische Bonusattribute im Handgemende. Das Aktivieren verbraucht keine Aktion, dauert aber eine Runde und kostet einen BP. Die Disziplin kann jederzeit beendet werden und endet nach einer Stunde automatisch.

1. Mittlere: Umarmung der Erde. Mit dieser Disziplin kann der Charakter in der Erde versinken. Um im Boden zu versinken, muss man auf dem Boden liegen. Der Einsatz dieser Disziplin kostet den Charakter einen Blutpunkt, dauert eine Runde und ist nur auf natürlichem Boden (kann man mit der Hand reingreifen, ist es Erde), nicht auf Asphalt oder ähnlichem möglich. Gegenstände bis Größe Versteckbarkeit „Jacke“ können mitgenommen werden. Diese Disziplin schützt den Anwender vor Angriffen, Feuer oder Sonnenlicht. Wird versucht, den Charakter auszugraben (ca. 2 Meter tief), erwacht der Anwender automatisch sobald er erreicht wird, ist aber eine Runde kampfunfähig.

2. Mittlere: Gestaltwandel. Für einen Blutpunkt ist der Charakter in der Lage, sich in eines von zwei Tieren zu verwandeln.

- **Wolfgestalt (Kampfgestalt):**
Der Anwender erhält zwei Level Aufmerksamkeit und Kampfklauen (Gebiss). Seine Bewegung verdoppelt sich.
- **Fledermausgestalt (Fluchtgestalt):**
Die physischen Attribute sinken auf drei. Der Charakter erhält einen Level Aufmerksamkeit und kann fliegen.

Die Verwandlung dauert drei Runden. Diese Zeit kann mit einem BP pro Runde gesenkt werden (minimaldauer 1 Runde). Kleidung und Tascheninhalte verwandeln sich mit. Die Verwandlung hält bis zum Sonnenaufgang, kann aber jederzeit Beendet werden. Der Anwender kann in Tiergestalt seine Disziplinen, mit

Ausnahme von Nekromantie, Serpentin, Thaumaturgie und Fleischformen verwenden. Manche Disziplinen sind mangels Sprache nur eingeschränkt verwendbar.

Höhere: Nebelgestalt. Für einen Blutpunkt kann der Charakter sich in Nebel verwandeln. Die Verwandlung dauert drei Runden. Die Disziplin kann jederzeit beendet werden. Der Anwender ist immun gegen physische Attacken und nimmt durch Feuer und Sonnenlicht einen Level Weniger Schaden. Magische Angriffe funktionieren normal, mit Ausnahme von allem, das sich auf Blut auswirkt. Der Anwender kann Disziplinen anwenden, die keine physische Form benötigen, mit Ausnahme von Beherrschung mangels Augen. Er kann mit Schrittgeschwindigkeit fliegen.

Irrsinn

Irrsinn ist eine Disziplin bei der der Name Programm ist. Es geht hierbei um die Manipulation der Geistigen Gesundheit einer anderen Person. Retest mit Psychologie.

1. Niedere: Passion. Berührt der Malkavianer sein Opfer und gewinnt einen sozialen Challenge gegen es, so kann er die Emotionen seines Opfers entweder abschwächen oder erhöhen. In dieser Zeit sind die Schwierigkeiten für Frenzy und Röttschreck um 1 erhöht (Emotionen erhöhen) oder gesenkt (abschwächen). Zusätzlich sind alle mentalen Challenges -2 bei erhöhten Emotionen oder Sozialen Challenges -2 bei abgeschwächten. Die Wirkung der Disziplin hält 15 Minuten an und endet sofort, wenn das Opfer angegriffen wird.

2. Niedere: Heimsuchung. 1 BP: sozialer Challenge. Das Opfer wird von seinen Ängsten und Schulgefühlen heimgesucht. Ein kurzes Gespräch mit dem Opfer ist notwendig.

1. Mittlere: Wahnsinniges Lächeln. Spricht der Malkavianer mit seinem Opfer Mindestens einen Satz lang und gewinnt einen mentalen Challenge gegen es, so kann er eine seiner Geistesstörungen auf sein Opfer übertragen. Setzt er zusätzlich einen Willenskraftpunkt ein, so kann er auch eine Geistesstörung wählen, die er gar nicht besitzt. Der Satz sollte etwas mit der Geistesstörung zu tun haben.

Hiermit kann auch einem Charakter suggeriert werden eine völlig andere Person zu sein. Sagt der Malkavianer beispielsweise „Hallo, Herr Schaffner!“, so denkt das Opfer auch, ein Schaffner zu sein und verhält sich dementsprechend. Es ist jedoch nicht möglich, das Opfer hierdurch zu irgendwelchen kämpferischen oder selbstmörderischen Aktionen zu verleiten. Die Wirkung der Disziplin hält 15 Minuten an.

2. Mittlere: Stimme des Wahnsinns. Der Malkavianer kann versuchen eine Gruppe zum Frenzy oder Röttschreck (Wahl des Anwenders) zu bringen, indem er Visionen von Terror, Schuld oder Ähnlichem bei den Opfern hervorruft. 1 Sozialer Challenge pro Opfer. Sterbliche fliehen sofort, Vampire und Ghule machen einen Selbstbeherrschungschallenge gegen (4). (Nicht kumulativ mit Passion!)

Höhere: Vollkommene Geistesschwäche. 1 BP. Berührt der Charakter sein Opfer und gewinnt einen mentalen Challenge gegen es, so kann er ihm für den Rest der Nacht eine Geistesstörung nach Wahl des Anwenders oder drei zufällige Geistesstörungen (Wahl der Spielleitung) aufzwingen.

Melpominee

Mit dieser Disziplin wird die Stimme eines Kainiten selbst zu einem machtvollen Werkzeug. Emotionen inspirierend oder Töne projizierend durch Sprache und Gesang reflektiert die Melpominee Disziplin die unglaubliche Macht welche die Töchter der Kakophonie besitzen. Die griechische Muse der Tragödie spiegelt sich in dieser Kraft, da sie sowohl benutzt werden kann den Geist zu beruhigen als auch um Wahnsinn zu erzeugen. Einige Kainiten sehen diese Sirenenhaften Gaben als Hinweis auf Feen Wahnsinn in der Blutlinie der Töchter.

Die Kräfte von Melpominee wirken direkt auf die Seele, nicht bloß auf das Fleisch. Taube Ziele, oder Individuen welche aus anderen Gründen unfähig sind den Anwender zu hören, können trotzdem betroffen werden, solange die Stimme des Sängers den Ort des Ziels erreichen kann. Diese Effekte gehen vom Willen des Anwenders aus, dadurch können nur diejenigen betroffen werden, welche sich in Hörweite der natürlichen Stimme des Sängers oder des projizierten Effektes befinden. Aufnahmen, Mikrophone, Megaphone, elektronische oder mechanische Kopien funktionieren nicht.

Die Töchter der Kakophonie sehen Melpominee als ihre höchste Kunst und Berufung an, eine Reflektion der inneren Musik die sie treibt. Deshalb lehren sie diese Geheimnisse Außenseitern nicht. Tatsächlich empfinden Kainiten, welche die kosmische Musik der Sphären nicht hören, das Erlernen dieser Disziplin als extrem schwierig.

Melpominee benutzt Künstlertalent(darstellend) als Retest.

1. Niedere: Die verlorene Stimme. Wie ein Bauchredner wirft der Anwender seine Stimme an einen beliebigen Punkt in seiner Sichtlinie. Allerdings scheint die Stimme nicht nur von dort zu kommen - mit der „Verlorenen Stimme“ kann der Anwender tatsächlich seine Sprache oder Gesang aus dem Nichts entstehen lassen. Er kann sogar zwei Unterhaltungen gleichzeitig führen, denn die „verlorene Stimme“ funktioniert unabhängig von seiner normalen Stimme.

Der Anwender kann die „verlorene Stimme“ jederzeit nach Belieben einsetzen. Benutzt er sie allerdings während er andere Handlungen oder Aktionen vornimmt hat er auf alle Challenges einen Malus von 2 aufgrund seiner geteilten Aufmerksamkeit.

2. Niedere: Phantom Sprecher. Der Anwender ist jetzt nicht länger auf Ziele in seiner Sicht beschränkt. Er kann seine Stimme oder Gesang zu jedem senden den er kennt. Solange es am Zielort Nacht ist kann das Ziel den Anwender hören.

Die Worte und Musik von „Phantom Sprecher“ sind

nur für das Ziel hörbar, solange kein Lauscher mit mindestens erstem Mittleren Auspex den Anwender in einem mentalen Challenge besiegt und mithört.

Es kostet einen BP pro Runde / 10 Sekunden um den „Phantom Sprecher“ zu benutzen.

1. Mittlere: Madrigal. Die hereinbrechenden Wellen des Gesangs des Anwenders tragen die Macht seiner eigenen Emotionen. Mit inspirierenden Versen kann er andere den Höhen der Passion nahebringen, schwarze Melancholie befällt die Opfer seiner Werke der Verzweiflung. Der Anwender macht einen sozialen Challenge gegen jedes Ziel das er mit „Madrigal“ beeinflussen will. Er kann jeden nach seiner Wahl innerhalb der Hörweite auswählen.

Willenkraft kann, wie bei jedem sozialen Challenge, als Retest zur Verteidigung eingesetzt werden. Der Anwender kann maximal so viele Ziele treffen wie er momentan soziale Attribute hat. Jedes Ziel das nicht erfolgreich Verteidigt wird überwältigt von einer Welle von Emotionen, entsprechend der Auswahl des Gesangs. Die Betroffenen sollten diese Emotionen ausspielen, solange der Anwender keine anderen Aktionen ausführt als singen.

Der Anwender muss mindestens eine volle Runde (10 Sekunden) singen damit „Madrigal“ zu wirken beginnt. Der Spieler muss nicht wirklich singen um diese Disziplin zu nutzen, allerdings wäre es schön wenn entsprechend talentierte Spieler es tun.

2. Mittlere: Lockruf der Sirene. Die Wurzeln von Zweifeln und Aufruhr in einem Opfer bloßlegend, erweckt der Anwender Wahnsinn in seiner Seele. Wie in den Legenden von Feensängern und Meerjungfrauen kann er sein Ziel in die Verzweiflung treiben durch seine Melodien.

Der Anwender muss einen sozialen Challenge gegen sein Ziel gewinnen um den „Lockruf“ zu benutzen. Der Anwender kann beim Opfer entweder eine Zufällige Geistesstörung auslösen (ein Satz Karten mit Geistesstörungen zum Ziehen hilft), oder eine zum Lied passende wählen (Regression bei einem Kinderlied, Megalomanie bei einer Nationalhymne, usw.). Diese Geistesstörung verbleibt für den Rest des Abends.

Höhere: Virtuosa. Während die meisten Töchter der Kakophonie darauf begrenzt sind nur ein einzelnes Ziel mit verborgener Sprache oder Wahnsinn zu beeinflussen, trägt der Vortrag des Anwenders seine Musik zu so vielen Zuhörern wie ihm beliebt. Er kann seine Fähigkeiten des „Phantom Sprechers“ oder des „Lockrufs der Sirene“ auf mehrere Ziele erweitern.

Für einen BP erreicht der „Phantom Sprecher“ oder der „Lockruf“ bis zu fünf Ziele gleichzeitig. Beim „Phantom Sprecher“ hören alle Betroffenen die gleichen Worte oder Musik welche der Anwender aussendet. Beim „Lockruf“ muss der Anwender einen sozialen Challen-

ge mit jedem Opfer durchführen. In jedem Fall kann der Anwender nur eine dieser Fähigkeiten zur selben Zeit einsetzen. Er kann „Virtuosa“ nicht benutzen um gleichzeitig Sprache zu projizieren und zu anderen zu singen.

Nekromantie

Die Unheiligen Praktiken der Giovanni Familie setzen sich aus mehreren Pfaden zusammen die sich um den Tod und die Toten drehen. Nach Jahrhunderten von Studien auf Friedhöfen, in Kanalisationen, Krypten und Katakomben erlauben die kodifizierten Kräfte der Nekromantie die Kommunikation mit Geistern, sowie die Kontrolle über sie und über Leichen. Selbst andere Vampire erschauern bei den dunklen Praktiken der nekromantischen Kainiten.

Als eine Variante der Untoten-Magie besteht Nekromantie aus mehreren Pfaden sowie Ritualen. Viele nekromantische Kräfte benötigen spezielle Komponenten oder gräuliche Riten. Deshalb müssen Vampire die sich mit Nekromantie beschäftigen oft bizarre Objekte wie menschliche Leichen, Hände von Mördern, Grabmoos und ähnliches besorgen. Unnötig zu erwähnen das solche widerwärtigen Praktiken einen zerrüttenden Effekt auf die Menschlichkeit haben...

Einige wenige Magier außerhalb der Giovanni Familie studieren ebenfalls Nekromantie, am bekanntesten sind die Samedi. Es existieren jedoch Gerüchte über kleine Blutlinien extrem mächtiger vampirischer Nekromanten mit Kräften die selbst das Wissen der Giovanni weit übersteigen sollen.

Ein Giovanni oder Samedi Nekromant beginnt mit dem Pfad des Grabes als Primärpfad. Sobald die 1. Mittlere in diesem Pfad erreicht wurde, kann ein Zweiter Pfad erlernt werden. Beim Erreichen der Höheren im Primärpfad auch der Dritte. Diese dürfen den Primärpfad aber nicht übersteigen.

Wenn nicht anders angegeben benötigt der Anwender eine volle Runde zum zaubern. Dies kann nicht beschleunigt werden (z.B. durch Geschwindigkeit).

Der Pfad des Grabes

Im allgemeinen beginnen Nekromanten ihre Studien mit diesem Pfad: Der Kontrolle über Geister. Durch diesen Pfad taucht ein Vampir in die Welt der Namen der Geister und den Möglichkeiten sie zum Gehorsam zu zwingen ein. Viele Giovanni benutzen „Familien Geister“ die schon seit vielen Jahren in den Diensten der Nekromanten stehen, insbesondere da den meisten Novizen die Möglichkeiten fehlen Geister die sie nicht selbst gerufen haben und kontrollieren zu sehen oder mit ihnen zu kommunizieren. Retests mit „Okkultismus“ und „Geisterkunde“.

1. Niedere: Einsicht. Indem er in die Augen einer Leiche starrt kann der Anwender die letzten Augenblicke im Leben der Person sehen die sich im Moment ihres Todes dort eingebraunt haben.

Der Anwender ist in der Lage die letzte Minute im Leben einer Person zu sehen wenn er in die Augen der Leiche blickt und sich konzentriert. Diese Disziplin braucht 5 Minuten Zeit und kostet den Anwender ein Mentales Attribut. Sie kann auf Leichen Sterblicher aber auch auf Vampire die den Endgültigen Tod erlitten haben angewendet werden, solange diese nicht Golconda erreicht haben oder sich in einem Zustand fortgeschrittener Verwesung befinden.

2. Niedere: Geister rufen. Indem er den Namen eines Toten ausruft kann der Anwender dessen Geist zu sich rufen. Kombiniert mit der Macht über Artefakte aus dem Leben des Geists kann der Anwender den Geist zwingen zu erscheinen und zu gehorchen. Um einen Geist zu rufen muss der Anwender dessen Namen kennen oder zumindest mit Hilfe des Rituals „Berührung des Geistes“ einen guten Eindruck seiner Persönlichkeit haben. Ebenso muss der Anwender im Besitz eines Gegenstandes sein den der Geist zu seinen Lebenszeiten benutzt oder zu dem er eine persönliche Bindung hatte. Ist dieser Gegenstand sogar von besonderer Wichtigkeit für den Geist (ein Fetter) erhält der Anwender sogar einen freien Retest beim Rufen. Manche Geister können nicht gerufen werden. Viele sind Geister sind im ewigen Sturm der Unterwelt verloren oder zu ihrer letzten Belohnung weitergezogen. Vampire die Diabliert wurden oder Golconda erreicht hatten als sie den Endgültigen Tod starben können niemals gerufen werden.

Der Anwender macht einen Mentalen Challenge gegen den Geist (Im Durchschnitt 5 Attribute bei einem nicht individuell ausgearbeitetem Geist). Sollte der Geist gerufen werden wollen kann er jetzt freiwillig erscheinen. Der Geist wird daraufhin zum Anwender gezogen und für ihn sicht- und hörbar. Dem Geist kann nun eine Frage gestellt werden die dieser nach bestem Wissen wahrheitsgemäß beantwor-

ten muss. Wird keine weitere Nekromantie angewendet verschwindet der Geist danach (spätesten nach einer Runde). Der Geist kann freiwillig in der Nähe verbleiben, muss aber erneut gerufen werden soll ihm eine weitere Frage gestellt werden.

1. Mittlere: Geister binden. Durch das Binden mit Hilfe des Namens und des Willens des Anwenders kann ein Geist gezwungen werden dem Anwender zu Willen zu sein. Ein erfolgreich gerufener Geist kann jetzt auf längere Zeit in den Dienst des Anwenders gezwungen werden.

Der Anwender macht einen Sozialen Challenge gegen einen durch „Geister rufen“ erfolgreich gerufenen Geist während der 10 Minuten seines Erscheinens (Im Durchschnitt 5 Attribute bei einem nicht individuell ausgearbeitetem Geist). Nach SL-Entscheid kann der Geist den Anwender dazu zwingen 1-3 zusätzliche Soziale Attribute einzusetzen. Bei einem erfolgreichen Challenge ist der Geist für eine Stunde gebunden. In dieser Zeit muss der Geist auf Fragen wahrheitsgemäß antworten und den Anweisungen des Anwenders folge leisten. Ebenso bleibt er für den Anwender sicht- und hörbar.

Der Anwender kann den Zeitraum durch einen WP auf den gesamten Spielabend ausdehnen, oder durch einen permanenten WP auf ein Jahr und einen Tag.

2. Mittlere: Spuk. Die Macht des Anwenders ermöglicht es ihm jetzt einen Geist an einen bestimmten Ort oder ein Objekt zu binden. Mit einer kryptischen Phrase und machtvolem Befehl bindet er den Geist derart das er sich nicht mehr entfernen kann.

Der Anwender muss den gerufenen Geist in einem sozialen Challenge besiegen um ihn zu binden (siehe „Geister binden“). Der so gebundene Geist kann für den Rest des Spielabends entweder an einen Raum gebunden werden den dieser nicht mehr verlassen kann, oder an einen Gegenstand von dem sich der Geist nicht weiter als 5 Meter entfernen kann.

Für einen WP bleibt der Geist bis zum Ende des nächsten Spielabends, für einen permanenten WP für ein Jahr und einen Tag gebunden. Versucht der Geist den Ort zu verlassen erhält er einen LV schwer heilbaren Schaden pro 10 Minuten bis er entweder zurückkehrt oder vollständig vernichtet ist.

Höhere: Qual. Es gibt einen Grund warum Geister die mächtigeren Nekromanten der Giovanni fürchten. Durch die Verwendung von „Qual“ können Nekromanten Geister verletzen und sie für ihre Verfehlungen zu bestrafen.

Obwohl der Anwender in der Physischen Welt verbleibt kann er Physische Angriffe gegen Geister durchführen. Der Angriff erfolgt durch übernatürliche Energie, die meisten Giovanni bevorzugen es jedoch diese zu lenken indem sie physisch zuschlagen. Die Angrif-

fe erzeugen tödlichen Schaden in Höhe des Handgemessenschadens des Anwenders. Geister die auf diese Weise entkörperlicht wurden werden für einen Monat in die tieferen Ebenen der Unterwelt verbannt ohne die Möglichkeit der frühzeitigen Rückkehr.

Der Pfad der Asche

Die Barrieren zwischen dieser Welt und der Unterwelt der Toten sind durchlässig für einen Studenten des Pfades der Asche. Mit diesem Pfad kann ein Nekromant Geister jeder Art sehen, hören und mit ihnen kommunizieren, nicht nur mit denen die er rufen und kontrollieren kann. Tatsächlich erlaubt es der Pfad der Asche es einem Vampir sogar bei ausreichender Erfahrung den Schleier (Todesgürtel / Shroud) in die Lande der Toten zu durchschreiten.

Retests mit „Okkultismus“ und „Geisterkunde“.

1. Niedere: Blick durch den Schleier. Mit minimaler Anstrengung kann der Anwender durch den Schleier sehen der die Welt der Lebenden von den Landen der Toten trennt. Die Unterwelt erscheint als ein verfallendes und geisterhaftes Spiegelbild der sterblichen Welt, manchmal noch mit Bauwerken die längst der Vergangenheit anheim gefallen sind. Der Anwender sieht (hört oder fühlt aber nicht) alles was innerhalb seiner normalen Sichtweite in der Unterwelt vorgeht durch eine Art „doppelter Sicht“ die sein normales Sehen nicht behindert.

Der Anwender gibt ein Mentales Attribut aus um bis zu einer Stunde durch den Schleier zu sehen.

2. Niedere: Leblose Zungen. Die Stimmen der Toten werden nun für den Anwender verständlich. Mit einem Augenblick der Konzentration stellt er seine Sinne auf die Unterwelt ein und wird fähig alles zu sehen und zu hören was dort um ihn herum vorgeht. Des weiteren kann er die Sprache der Toten verstehen, so das er jeden Geist der nicht wissentlich und willentlich eine Sprache verwendet die der Anwender nicht kennt verstehen kann.

Der Anwender gibt einen WP aus um bis zu eine Stunde durch den Schleier zu sehen und zu hören.

1. Mittlere: Hand der Toten. Die Bauwerke und Bewohner der Unterwelt werden jetzt für den Anwender real. In einer bizarren Art von Halbleben dehnt er seine Physische Gestalt durch den Schleier hindurch um mit der Unterwelt zu interagieren während sein Körper (halbwegs) noch in der Welt der Lebenden verbleibt.

Der Anwender gibt einen WP aus um bis zu einer Stunde in der Lage zu sein Objekte in den Schattenlanden zu berühren. Jede weitere Stunde die diese Fähigkeit aufrechterhalten wird kostet einen Blutpunkt. Während der Wirkungsdauer durchdringt der Anwender den Schleier nicht wirklich, aber seine Handlungen beeinflussen beide Welten. Er kann z.B. ein Seil in der Geisterwelt hinaufklettern um sich dann umzudrehen und auf ein reales Dach zu steigen. Er kann ebenso physisch zuschlagen und Geister treffen

oder festhalten die nicht manifestiert sind. Diese sind allerdings auch in der Lage den Anwender anzugreifen! Es ist dem Anwender jedoch nicht möglich Objekte von einer Welt in die Nächste zu bewegen (inkl. Waffen!). Effektiv existiert der Anwender in beiden Welten gleichzeitig, was auf Zuschauer sehr verstörend wirken kann die ihn z.B. ein unsichtbares Seil erklettern oder mit unsichtbaren Gegnern kämpfen sehen.

2. Mittlere: Ex Nihilo. Den Schleier zwischen den Welten zerreiend kann der Anwender in die Lande der Toten hinüberwechseln. Die Reise ist verstörend, denn viele Geister warten nur darauf Rache an den Nekromanten zu nehmen und die Unterwelt ist voller Gefahren die den meisten Vampiren völlig unbekannt sind. Des weiteren gibt es keinerlei Nahrung oder Blut in der Unterwelt und es ist leicht sich in den Stürmen und Ozeanen der Totenlande zu verirren. Trotzdem erlaubt diese Kraft einen direkten Kontakt mit den Schatten der Ruhelosen und dient als ungewöhnliche Reisemethode. Während der Anwender im Schattenland ist kann er immer noch sehen (nicht aber hören) was in der sterblichen Welt vor sich geht, aber seine physische Form existiert nur in der Welt der Toten. Der Anwender muss eine Tür mit Kreide oder Blut auf eine Wand malen wozu er eine volle Runde benötigt. Anschließend gibt er einen WP und zwei Blutpunkte aus und macht einen Physischen Challenge gegen die Schleierstärke (Im Durchschnitt 7). Ist dieser erfolgreich schreitet der Anwender durch die Tür in die Unterwelt. Die Rückkehr in die Materielle Welt ist eine Sache von Konzentration. Der Anwender fokussiert sich auf die Absicht zurückzukehren (gibt einen WP aus) und kehrt am Ende der Runde in die Welt der Lebenden zurück. Der Anwender muss jedoch vorsichtig sein um nicht zu tief in die Schattenlande zu geraten und sich zu verirren und nicht mehr in der Lage zu sein den Schleier zu durchqueren. Bei der Reise in die Totenlande nimmt der Anwender nur unbelebte Gegenstände mit die er bei sich trägt. Er kann keine lebenden oder untoten Kreaturen mitnehmen. Des weiteren sind die Gesetze der Physik in der Unterwelt verändert. Schusswaffen funktionieren nicht, elektrische und elektronische Geräte fallen aus, Batterien und Akkus entladen sich. Rein mechanische Geräte stoppen, setzen aber bei der Rückkehr ihre Funktion wieder ein.

Höhere: Herrschaft über den Schleier. Die Kontrolle der Anwenders über den Schleier ist nahezu vollständig. Anstatt lediglich hindurchzusehen oder -schreiten kann er den „Stoff“ des Schleiers selbst manipulieren. Indem er die Stärke des Schleiers verändert kann er es Geistern erleichtern oder erschweren ihren Einfluss auf die materielle Welt auszuüben. Um die Herrschaft über den Schleier auszuüben gibt

der Anwender gibt einen WP aus und kann dann die Stärke nach seinem Willen verändern. Jedes ausgegebene Mentale Attribut ändert die Stärke um eins nach oben oder unten. Ein stärkerer Schleier erschwert es Geistern mit der Welt der Lebenden zu interagieren während ein schwächerer den gegenteiligen Effekt hat. Der Maximalwert des Schleiers ist 10, das Minimum ist 3. Der durchschnittliche Schleierwert an den meisten Orten ist 7-8. Allerdings haben Orte die oft von Vampiren oder Geistern frequentiert werden (z.B. Friedhöfe, Krypten, Leichenhallen und Elysien) Werte von 4-5.

Bei einfachen NSC Geistern gibt jeder Punkt Schleierwert unter 7 dem Geist ein Bonusattribut und über 7 ein Malusattribut auf alle Challenges die mit der Interaktion mit der lebendigen Welt zu tun haben. Bei ausgearbeiteten NPC Geistern gelten die dort beschriebenen Regeln.

Der Pfad der Knochen

Der Pfad der Knochen kontrolliert die physische Seite des Todes. Leichen sind das Medium der Macht für einen solchen Vampir, und sie können mit unheiligen Energien belebt werden um die Wünsche ihres Meisters zu erfüllen. Zombies und seelenlose Automaten sind das Kennzeichen des Pfades der Knochen.

Retests mit „Okkultismus“ oder „Akademisches Wissen: Thanatologie“.

1. Niedere: Tremens. Der Anwender erfüllt eine Leiche mit einem Funken Leben. Während diese Kraft nicht ausreicht um einen Körper tatsächlich zu animieren und zu kontrollieren kann er sie jedoch kurz zucken oder sich bewegen lassen. Natürlich ist dieser Anblick extrem erschreckend für jeden der belebte Tote nicht gewöhnt ist.

Diese Disziplin kann auf Sicht angewandt werden. Es kostet den Anwender einen Blutpunkt Tremens zu benutzen. Der Körper führt darauf eine einfache, kurze Bewegung nach Wunsch des Anwenders aus (z.B. aufsetzen, blinzeln, mit einem Arm ausschlagen...). Gibt er zusätzlich ein Physisches Attribut aus kann er der Leiche einen Befehl implantieren einmalig eine vorbestimmte Bewegung auszuführen wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt.

Leichen die in dieser Art bewegt werden, können keinen tatsächlichen Angriff durchführen oder Schaden erzeugen, aber sie können Unvorbereiteten einen höllischen Schrecken einjagen!

2. Niedere: Der Besen des Zauberlehrlings. Die Fähigkeiten im Pfad der Knochen erlauben es dem Anwender jetzt einen Toten zu reanimieren und ihm eigenständige Bewegung sowie einen Anschein von Verstand zu geben. Zwar können sie nicht kämpfen, aber diese Zombies folgen einfachen Anweisungen und können Aufgaben die ihnen gegeben werden erfüllen. Diese Disziplin kann auf Sicht angewandt werden. Es kostet den Anwender einen WP (gesamt) und eine Mentales Attribut pro Leiche um sie zu animieren und gibt ihnen eine Aufgabe. Diese Leichen haben 4 Gesundheits-Level und erleiden keine Abzüge durch Schaden, können aber nicht kämpfen. Die Leichen bleiben auf diese Weise animiert bis sie die ihnen gegebene Aufgabe erfüllt haben, oder bis Zeit oder Beschädigungen sie zerstört haben. Die Kadaver verrotten auch nach ihrer Belebung weiter, allerdings nur mit einem HL pro Monat.

1. Mittlere: Schlurfende Horden. Wenn der Anwender die Toten erhebt um ihm zu willen zu sein, dann kommen sie in skelettierten Horden und sich windenden Massen die jeden Befehl befolgend arbeiten und kämpfen bis sie zerstört sind. Jeder Körper,

innerhalb von 10m Radius egal wie verwest, kann wiederbelebt werden. Um die Schlurfenden Horden zu rufen gibt der Anwender einen WP (gesamt) aus sowie einen Blutpunkt und ein Mentales Attribut pro animiertem Leichnam. Solange das Skelett einigermaßen Intakt ist kann sich die Leiche erheben um die Wünsche ihres Meisters zu erfüllen. Solche Diener erfüllen Aufgaben und kämpfen ohne Rücksicht auf ihre eigene Existenz. Normalerweise haben solche Zombies 4 Gesundheits-Level (schwer beschädigte evtl. weniger) und erleiden keine Abzüge durch Schaden. Sie kämpfen mit so vielen Physischen Attributen wie sie im Leben hatten (5 wenn nichts anderes angegeben wurde). Sie können den Befehl bekommen eine bestimmte Person anzugreifen oder einen Bestimmten Bereich zu bewachen, was sie unermüdlich tun bis sie zerstört wurden. Die Verwesung setzt sich fort bis nur noch die Skelette übrig bleiben, die Gesundheits-Level beeinflusst es jedoch nicht.

2. Mittlere: Seelendiebstahl. Die Herrschaft des Anwenders über animiertes Fleisch und Geist erlaubt es ihm die Seele aus einem lebenden oder untoten Körper zu reißen. Eine mit Seelendiebstahl entfernte Seele wird für eine begrenzte Zeit zu einem Geist und hinterlässt den Körper als leere Hülle.

Der Anwender gibt einen WP aus und macht einen sozialen Challenge mit dem Opfer. Bei Erfolg wird die Seele aus dem Körper gerissen und muss bis zu einer Stunde Geist bleiben. Der Anwender kann jetzt andere Nekromantiekraften gegen den Geist anwenden. Der Körper überlebt in einem komatösen Zustand. Ein Perfektes Gefäß für eine Besessenheit durch andere Geister... Die Seele kehrt allerdings augenblicklich zurück sollte der Körper Schaden nehmen.

Höhere: Dämonische Besessenheit. Auch wenn der Anwender sich hier nicht wirklich mit Dämonen beschäftigt kann er doch einen willigen Geist in einen unbesetzten oder kürzlich verstorbenen Körper ziehen. So eingebettet übernimmt der Geist die Kontrolle über den Körper und macht ihn zu seinem neuen Heim. Tote Körper verwesen allerdings weiter und halten kaum mehr als eine Woche (1 HL pro Tag, nicht heilbar), aber dieser Trick erschafft eine Temporäre Zuflucht für eine heimatlose Seele oder einen gerufenen Geist.

Der Körper darf höchstens seit einer Stunde tot sein oder er muss lebendig bzw. untot und seelenlos sein (entweder weil die Seele entfernt wurde oder der Besitzer zur Zeit z.B. „Geteilter Geist“, „Besessenheit“ oder „Astrale Projektion“ anwendet). Körper von Vampiren in Starre sind nicht geeignet, da sich der Geist der Vampirs noch im Körper befindet.

Um diese Kraft anzuwenden sind keine Ausgaben oder Challenges notwendig. Sind ein geeigneter Körper und ein williger Geist vorhanden ist der Erfolg automa-

tisch.

Präsenz

Die Anwender dieser Disziplin manipulieren die Gefühle ihrer Opfer. Hiermit wird nur die Gefühlswelt, nicht jedoch die Gedankenwelt einer Person manipuliert. Im Normalfall muss das Gesicht des Anwenders sichtbar sein. Einige Ausnahmen sind z.B. Lockruf und Majestät.

Die Disziplin wird übrigens mit kurzem ä und kurzem e gesprochen, Präsenz wie Anwesenheit, und nicht wie der Grammatikalische Ausdruck. Retests sind mit Menschenführung möglich.

1. Niedere: Ehrfurcht. Die Ausstrahlung des Charakters führt dazu, dass andere ihm besondere Aufmerksamkeit schenken. Selbst diejenigen, die ihn nicht mögen, denken zumindest über seine Worte nach. Gilt in einem sozialen Challenge als Retest, wenn man ein soziales Attribut opfert.

2. Niedere: Augen der Medusa. Der Charakter lässt für einen Moment das Biest in sich hervorblitzen. Er bleckt seine Fänge und blanke Wut blitzt in seinen Augen. Mit dieser Disziplin ist der Charakter in der Lage, andere in Angst und Schrecken vor dem Anwender zu versetzen. Sozialer Challenge. Das Opfer versucht sich aus der Nähe des Anwenders zu entfernen. Wird es zum Kampf mit dem Anwender gezwungen hat es -1 auf alle Challenges.

1. Mittlere: Lächeln der Venus. Mit dieser Disziplin kann der Charakter selbst ärgsten Widersachern als der beste Freund erscheinen. 1 soziales Attribut ausgeben und sozialer Challenge. Das Opfer wird den Anwender weder angreifen noch beleidigen oder ähnliche Aktionen unternehmen, solange es in der Nähe des Anwenders ist, bis zu einem Maximum von einer Stunde.

Ist der Anwender länger als eine Minute in einem anderen Raum und/oder außer Sicht- und Hörweite ist der Effekt aufgehoben. Ebenso endet der Effekt, wenn das Opfer vom Anwender angegriffen wird oder grob beleidigt.

2. Mittlere: Lockruf. Mit dieser Disziplin kann der Charakter andere Charaktere nur mit der Kraft seiner Ausstrahlung zu sich rufen. 1WP + Sozialer Challenge. Der Anwender muss das Opfer kennen (mindestens 5 Minuten mit ihm gesprochen haben) und einen Gegenstand besitzen, den das Opfer mindestens 3 Spielabende mit sich geführt haben muss. Der Gegenstand wird bei dem Versuch entpersonalisiert und ist danach nicht mehr für einen Lockruf nutzbar. Gelingt der Challenge, fühlt das Opfer das Verlangen sich zum Anwender zu begeben. Dieses Verlangen erscheint dem Opfer völlig normal und es vermeidet

Hindernisse und Verzögerungen nach seinen besten Möglichkeiten. Das Verlangen endet mit Sonnenaufgang oder in dem Moment in dem das Opfer dem Anwender seine Anwesenheit mitgeteilt hat.

Höhere: Majestät. Ein Charakter mit dieser Disziplin strahlt eine übermenschliche, fast göttliche Aura aus. Es fällt anderen in seiner Gegenwart schwer, schlecht über ihn zu denken, geschweige denn ihn verbal oder physisch anzugreifen. 1 BP, Dauer: $\frac{1}{2}$ Stunde. Die Disziplin wirkt auf alle, die den Charakter sehen können. Die Opfer können für einen WP einen sozialen Challenge durchführen und dadurch den Effekt brechen. Die Wirkung endet automatisch, wenn der Anwender jemanden physisch angreift. Solange Majestät wirkt ist es nicht möglich, den Anwender anzugreifen oder zu beleidigen oder ähnlich anzugehen.

Thaumaturgie

Wenn nicht anders angegeben kostet jede Anwendung von Thaumaturgie einen BP.

Man beginnt mit einem Primärpfad. Sobald die 1. Mittlere in diesem Pfad erreicht wurde, können weitere Pfade erlernt werden. Diese dürfen den Wert des Primärpfades jedoch nicht übersteigen. Thaumaturgie benötigt zu meist magische Gesten und Sprüche, was ihre Anwendung offensichtlich macht. Wenn nicht anders angegeben benötigt der Anwender eine volle Runde zum zaubern. Dies kann nicht beschleunigt werden (z.B. durch Geschwindigkeit).

Für jede neue Stufe im Primärpfad (nieder, mittel, hoch) erhält man ein Ritual der entsprechenden Stufe.

Pfad des Blutes (Rego Vitae)

1. Niedere: Blutgeschmack. Durch das Trinken eines BP kann man Informationen über den Spender erhalten:

- Wie viele BP der Spender zur Zeit hat.
- Wann er zuletzt Blut getrunken hat.
- Ob Sterblicher oder Vampir.
- Welche Generation.
- Ob der Spender innerhalb der letzten sechs Monate Diablerie begangen hat.

2. Niedere: Bluttausch. Man kann durch eine Berührung (Kampf: physischer Challenge ohne Schaden) das Opfer dazu zwingen, einen Blutpunkt auf eine vom Anwender bestimmte Weise zu verbrauchen. Dies funktioniert selbst bei einem Vampir in Torpor.

1. Mittlere: Macht des Blutes. Für je 2 Mentale Attribute wird die Generation des Vampirs für eine Stunde virtuell um eins gesenkt. (Max. um drei Gen) Einmal pro Abend nutzbar. Hat der Anwender zum Zeitpunkt der Rückverwandlung mehr Blut in sich als er normal speichern kann, verfallen die überzähligen Blutpunkte.

2. Mittlere: Blutdieb. Pro mentalem Attribut das eingesetzt wird (max 3), wird einem Opfer in bis zu 20 m Distanz (auf Sicht) je ein BP entzogen und dem Anwender gutgeschrieben. Mentaler Challenge gegen Physisch des Opfers. Das Blut schießt aus den Poren des Opfers und fliegt durch die Luft zum Anwender. Das Blut wird direkt in den Körper des Anwenders aufgenommen und führt nicht zum Blutband.

Höhere: Blutkessel. Physischer Challenge um das Opfer zu Berühren. Pro mentalem Attribut das eingesetzt wird (max 3), wird einem Opfer je ein BP „verbrannt“. Jeder verbrannte BP gibt einen Punkt schwer heilbaren Schaden.

Lockruf der Flammen (Creo Ignem)

1. Niedere: Flammende Hände Um eine oder beide Hände des Anwenders bilden sich Flammen. Das Aktivieren dieser Disziplin kostet eine Aktion und sie kann jederzeit beendet werden. Der Anwender und seine Kleidung sind immun gegen die Flammen, nicht jedoch gegen Feuer, dass mit Hilfe dieser Disziplin entzündet wurde. Ein Schlag mit der flammenden Hand verursacht schwer heilbaren Schaden, entzündet aber nicht automatisch die Kleidung des Opfers. Hierfür ist das Festhalten des Opfers über eine Runde nötig.

2. Niedere: Feuerlanze. Aus der Hand des Anwenders schießt ein Feuerstrahl, der leicht brennbare Objekte entzünden kann. Das aktivieren dieser Disziplin kostet eine Aktion. Um einen Gegner zu treffen, ist ein mentaler Challenge gegen die physischen Attribute des Gegners notwendig. Er verursacht einen Level schwer Heilbaren Schaden. Die Feuerlanze kann z.B. Heu und Papier, nicht aber getragene Kleidung entzünden. Reichweite 20 Meter.

1. Mittlere: Flammenwand. Der Anwender kann eine Flammensäule von zwei Meter Durchmesser und gleicher Höhe erschaffen. Sie kann bis zu 20 Meter entfernt sein. Der Anwender muss den Ort sehen können. Das aktivieren dieser Disziplin kostet eine Aktion. Um die Flammenwand direkt unter einer Person entstehen zu lassen, ist ein mentaler Challenge gegen die Physischen Attribute des Opfers nötig. Die Wand brennt bis der Anwender entscheidet sie zu beenden, sich mehr als 20 Meter davon entfernt oder das Bewusstsein verliert. Die Wand verursacht einen Level Schwer heilbaren Schaden pro Runde. Der Anwender hat keine Immunität.

2. Mittlere: Entflammen. Das Opfer bricht in Flammen aus und erhält zwei Level aggravaten Schaden. Das aktivieren dieser Disziplin kostet eine Aktion. Um einen Gegner zu entflammen ist ein mentaler Challenge gegen die physischen Attribute des Gegners nötig. Getragene Kleidung entzündet sich hierbei und verursacht am Ende jeder folgenden Runde einen weiteren Level schwer heilbaren Schaden. Das Opfer benötigt eine Aktion um das Feuer zu löschen. Das Feuer brennt bis der Anwender es beendet, sich mehr als 20 Meter davon entfernt oder ohnmächtig wird.

Höhere: Feuersturm. Der Anwender kann einen Raum von 5 Metern Durchmesser in bis zu 20 Metern Entfernung mit lodernden Flammen füllen. Er macht gegen jedes Opfer innerhalb des Raumes einen mentalen Challenge gegen die physischen Attribute. Jeder

Gegner der den Challenge verliert, erhält sofort einen Level schwer heilbaren Schaden. Jedes Opfer das sich am Ende der Runde noch in diesem Gebiet befindet, erhält automatisch einen Level schwer heilbaren Schaden zusätzlich. Das Feuer brennt bis der Anwender es beendet, sich mehr als 20 Meter davon entfernt oder ohnmächtig wird. Hierbei entzündet sich auch die Kleidung der Opfer (siehe Entflammen).

Bewegung durch den Geist (Rego Motus)

1. Niedere: Stoß. Der Anwender gibt einem Objekt oder einer Person in Sichtweite einen immateriellen Stoß. Dies kostet den Anwender eine Aktion. Gegenstände von bis zu 50kg werden ca. 2 Meter vom Anwender weggestoßen. Wird die Kraft auf einen Gegner oder einen vom Gegner gehaltenen Gegenstand gewirkt wird ein Mentaler Challenge gegen die Physischen Attribute (+Boni durch Stärke) des Gegner durchgeführt. Ein gehaltener Gegenstand wird aus der Hand gerissen, eine Person zu Boden geworfen. Dadurch verliert sie eine Aktion.

2. Niedere: Manipulation. Durch volle Konzentration kann der Anwender Objekte die er mit einer Hand heben oder bedienen könnte aus der Ferne manipulieren. Dies braucht eine volle Runde. Angehobene Objekte bewegen sich mit der Schrittgeschwindigkeit des Anwenders. Wird mit einem manipulierten Objekt eine Aktion durchgeführt (z.B. eine Pistole geschossen) so ist die Aktion -2 Attribute.

1. Mittlere: Flug. Der Anwender ist in der Lage auch große Objekte und Personen bis 150 kg zu bewegen. Dies ermöglicht es dem Anwender sogar zu fliegen. Dies braucht eine volle Runde. Angehobene Objekte bewegen sich mit der Schrittgeschwindigkeit des Anwenders. Wird mit einem manipulierten Objekt eine Aktion durchgeführt (z.B. eine Pistole geschossen) so ist die Aktion -2 Attribute.

2. Mittlere: Stoßwelle. Der Anwender kann beliebig viele Objekte bis 150 kg oder Personen in seiner Sicht 10 Meter von sich stoßen. Dies braucht eine volle Runde. Sollen Objekte Gegner treffen oder Personen weggestoßen werden wird gegen jede Zielperson ein Mentaler Challenge gegen die Physischen Attribute gemacht. Objekte machen einen Level Tödlichen Schaden.

Höhere: Kontrolle. Objekte bis zu einer Tonne können jetzt bewegt werden. Diese Kraft kann mit der Präzision beider Hände ein gesetzt werden. Es ist somit dem Anwender möglich ein Auto zu heben oder auch sich die Schuhe zu binden. Dies braucht eine volle Runde. Objekte als Waffen einzusetzen verursacht einen Level Tödlichen Schaden (Mentaler Challenge gegen die Physischen Attribute der Zielperson), Waffen verursachen ihren regulären Schaden (-2 Attribute beim Einsatz). Eine Person kann unbeweglich gemacht und gegen andere Objekte geschleudert werden (ein Level Tödlicher Schaden). Um einen Gegner zu halten ist ein Mentaler Challenge gegen die Physischen Attribute des Ziels nötig. Will der Anwender

etwas anderes als den Gegner festhalten ist ein weiterer Challenge notwendig.

Pfad der Herbeirufung (Creo Materria)

Objekte die mit diesem Pfad erschaffen werden haben keine individuellen Merkmale und sind jedes Mal identisch egal wie oft sie erschaffen werden. Um etwas erschaffen zu können muss der Anwender gute persönliche Kenntnis des Objekts haben (Die entsprechende Fähigkeit besitzen). Alle erschaffenen Objekte entsprechen dem Platonischen Ideal, nicht der Summe der Teile. Wird das Objekt getrennt, verändert, etc. verschwindet es. Der Anwender kann nichts erschaffen was größer ist als 2qm und mehr wiegt als 100kg.

Das Objekt erscheint innerhalb von 1m Radius um den Anwender, es erscheint in der Hand des Anwenders oder auf einer Oberfläche innerhalb des Radius.

1. Niedere: Rufen der simplen Form. Erlaubt das erschaffen grober Objekte aus einem einzigen homogenen Material. Komplexe Formen oder bewegliche Teile sind nicht möglich. Pro Runde muss ein mentales Attribut ausgegeben werden oder das Objekt verschwindet.

Beispiele: Metallstangen, Knüppel, Pflöcke, Steine, ein Kohlestück...

2. Niedere: Permanenz. Für zwei zusätzliche BP werden die erschaffenen Objekte permanent und brauchen nicht mehr mit mentalen Attributen erhalten zu werden. Sie unterliegen jedoch immer noch den allgemeinen Einschränkungen.

1. Mittlere: Magie des Schmieds. Komplizierte Objekte, Materialgemische und bewegliche Teile sind jetzt möglich. Solange der Anwender das Objekt gut kennt kann er eine Kopie davon erschaffen. Diese haben automatisch Permanenz. Diese Disziplin kostet 5 BP anstatt des normalen einen.

Beispiele: Messer, Pistolen, Kleidung, Medizin...

2. Mittlere: Herbeirufung aufheben. Der Anwender kann hiermit Objekte die mit diesem Pfad erschaffen wurden wieder verschwinden lassen. Bei seinen eigenen funktioniert das automatisch, bei fremden Objekten muss er einen statischen Challenge gegen die Mentalen des Erschaffers gewinnen.

Höhere: Macht über das Leben. Der Anwender kann künstliches Leben erschaffen. Diese Lebewesen leben nicht wirklich, sondern simulieren es nur. Sie führen Befehle geistlos aus und haben keinen eigenen Willen. Sie verschwinden am Ende des Abends. Es kostet 10 BP ein Wesen zu erschaffen. Ein getötetes Wesen verschwindet, ebenso wie abgetrennte Körperteile oder Blut.

Tierhaftigkeit

Diese Disziplin beschäftigt sich mit Tieren. Sowohl mit den Tieren in der Natur, als auch das Tier das im Kainiten steckt. Retests mit Tierkunde.

1. Niedere: Tiersprache. Der Charakter ist nicht mehr abstoßend für Tiere. Kommunikation mit einem Tier möglich. Dies ist kostenlos. Hierzu ist kein Challenge notwendig. Der Charakter muss dazu dem Tier in die Augen sehen und leise entsprechende Tierlaute von sich geben. Charakter kann mit einem sozialen Challenge einen Befehl geben, den das Tier innerhalb seiner Möglichkeiten versucht auszuführen.

2. Niedere: Ruf der Wildnis. Mit dieser Disziplin kann man einen Lockruf ausstoßen, um ein Tier seiner Wahl zu rufen. Dazu stößt er einen deutlich hörbaren Ruf der entsprechenden Tierart aus. Jeder Ruf kostet ein Soziales Attribut.

Auf jeden Ruf reagiert immer nur ein Tier (Katze oder größer) oder ein Schwarm kleinerer Tiere (z.B. Ratten).

1. Mittlere: Lähmung des Tiers. Mit dieser Disziplin kann man den Geist seines Gegenübers beruhigen und das Tier in ihm einschlafen lassen. Augenkontakt oder eine Berührung ist notwendig. Ein physischer Challenge zum Berühren ist notwendig wenn sich das Opfer gegen die Berührung wehrt. Ein sozialer Challenge kann nun ein Frenzy im Opfer verhindern. Der Anwender kann einen Willpower ausgeben, um Frenzys beim Opfer für den Rest des Abends zu verhindern.

Nachteil: Das Opfer ist nicht mehr in der Lage an diesem Abend Willpower zu benutzen. Der Effekt kann vom Anwender aufgehoben werden.

2. Mittlere: Geteilter Geist. Der Anwender dieser Disziplin kann seinen Geist in den Körper eines Tiers transferieren und dieses übernehmen. Dazu ist Augenkontakt notwendig. Der Anwender nutzt die physischen Attribute des Tiers sowie dessen körperliche Eigenschaften und seine eigenen sozialen und mentalen Attribute. Je mehr soziale Attribute der Anwender ausgibt, desto mehr Disziplinen kann er „mitnehmen“.

1. : Einfache Besessenheit

2. : + Auspex

3. : + Präsenz, Tierhaftigkeit

4. : + Beherrschung, Irrsinn

5. : + Schimären, Nekromantie, Thaumaturgie

Höhere: Kuss des Tieres. Diese Disziplin erlaubt es dem Charakter, das Tier in sich zu wecken. Dies kostet ihn ein soziales und ein mentales Attribut und dauert nur einige Sekunden (eine Runde). Während der Charakter unter dem Einfluss von Kuss des Tieres steht, ist er immun gegen die Disziplinen Beherrschung und Präsenz (Ausser Majestät). Außerdem erhält der Charakter noch zwei Bonusattribute bei jedem physischen Challenge. Natürlich hat diese Disziplin auch einige Nachteile. Der Charakter darf keinen sozialen bzw. mentalen Challenge einleiten (außer zum Einschüchtern eines Gegners). Weiterhin erhält er zusätzlich die Geistesstörung Choleriker. Falls der Charakter diese Geistesstörung schon besitzen sollte, ist sie während der Anwendung dieser Disziplin immer stark präsent. Die Disziplin bleibt solange aktiv, bis der Charakter seine erste physische Konfrontation hinter sich hat oder bis zum Ende dieses Abends, je nachdem, was zuerst eintritt.

Verdunklung

Anwender dieser Disziplin sind Meister der Tarnung. Vom Unsichtbar werden über das Tarnen des eigenen Aussehens bis hin zum Maskieren der eigenen Gedanken ist alles möglich. Diese Anwendungen sind von verschiedenen magischen Effekten durchschaubar, zum Beispiel durch Auspex:

Bei gleicher Stufe (z.B. Mittlere vs. Mittlere) entscheidet ein normaler Mentaler Challenge ob Verdunklung durchschaut wird. Bei einer Stufe Unterschied hat der Anwender der höheren Disziplin einen Freien Retest. Bei 2 oder mehr Stufen Unterschied gewinnt der Höhere automatisch.

Hinweis zur Fairness:

Der Einsatz von Auspex ist nur gestattet wenn der Suchende einen guten Grund hat zu vermuten, dass Verdunklung benutzt wird. (z.B. eine Person geht in einen Raum ohne weitere Ausgänge. Als man ihm folgt ist der Raum leer...) Es ist möglich einen Punkt Aufmerksamkeit auszugeben um „grundlos“ Auspex zu benutzen.

Retest mit Heimlichkeit.

1. Niedere: Unsichtbarkeit. Mit dieser Disziplin kann der Charakter völlig unsichtbar werden. Andere sind einfach nicht in der Lage ihn wahrzunehmen und ignorieren seine Gegenwart einfach. Um unsichtbar zu werden, muss der Charakter ein mentales Attribut opfern. Solange er freiwillig sichtbar wurde kann er beliebig oft sichtbar und unsichtbar werden, ansonsten muss ein neues Attribut ausgegeben werden. Er darf zum Zeitpunkt des Verschwindens nicht gesehen werden.

Die Unsichtbarkeit mit dieser Disziplin wird mit vor der Brust verkreuzten Armen angezeigt. Mit den Fingern sollte zusätzlich noch die Stufe der Verdunklung (1-5) angezeigt werden.

2. Niedere: Maske der Tausend Gesichter. Diese Disziplin erlaubt es dem Anwender, ein neues Gesicht bzw. ein komplett anderes Aussehen anzunehmen. Um eine neue Gestalt anzunehmen, muss der Charakter ein mentales Attribut opfern und sich fünf Minuten konzentrieren. Kleidung ändert sich nicht mit. Hiermit kann nur „ein anderes Aussehen“ angenommen werden, kein bestimmtes.

1. Mittlere: Verschwinden. Unsichtbarkeit kann jetzt auch benutzt werden, wenn der Anwender beobachtet wird. Es wird ein Mentaler Challenge gegen eine Schwierigkeit der höchsten anwesenden Mentale + die Anzahl der Zuschauer benötigt (In der Öffentlichkeit gilt es immer, als wäre mindestens 1 weitere Personen Anwesend)

2. Mittlere: Ausgedehnte Unsichtbarkeit. Mit dieser Stufe kann der Charakter Verdunklung nicht nur auf sich selbst, sondern auch seine Begleiter anwenden, was in vielerlei Situationen extrem nützlich ist. Der Charakter muss ein mentales Attribut opfern, um diese Disziplin zu aktivieren. Für jeden seiner Begleiter, den der Charakter tarnen möchte, muss er noch ein weiteres mentales Attribut opfern. Diese müssen innerhalb von 6 Metern um den Anwender bleiben. Das Enttarnen eines Begleiters beeinflusst den Rest der Gruppe nicht, wird der Anwender selbst enttarnt sind alle enttarnt.

Höhere: Gedankenschild

Versucht jemand die Gedanken des Benutzers zu lesen, muss er einen zusätzlichen mentalen Challenge gewinnen, oder er kann nichts lesen. Die Schwierigkeit zum Lesen der Aura des Anwenders sind um 5 erschwert.

Geschwindigkeit

Personen mit dieser Disziplin erreichen unvorstellbare Geschwindigkeiten. Es wurden schon Kainiten gesehen, die auf der Autobahn Autos überholt haben.

1. Niedere. Der Charakter ist in der Lage, eine extreme Geschwindigkeit zu erreichen. Hierdurch ist es ihm möglich schneller zu agieren als seine Feinde. Jeder Einsatz dieser Disziplin kostet den Charakter einen Blutpunkt.

Der Anwender wird in der Initiativreihenfolge an die Spitze der Reihenfolge gesetzt. Setzen mehrere Kampfteilnehmer Geschwindigkeit ein, gilt unter diesen wieder die Initiativreihenfolge.

2. Niedere. 1 BP. 2 Aktionen pro Runde

1. Mittlere. 1 BP. 3 Aktionen pro Runde

2. Mittlere. 1 BP. 3 Aktionen pro Runde und Gewinnt alle Unentschieden.

Retests beim Verteidigen für 1 BP erkaufbar.

Höhere. 1 BP. Wie oben + 1 LV Schaden im Handgemenge und Nahkampf und Bonusattribute in Höhe von Geschwindigkeit.

Außerdem können mit Stumpfen Schlägen (Handgemenge, Keule etc.) nun Tödlicher Schaden verursacht werden. D.h. der Schaden würde bei Vampiren nicht mehr halbiert. Dies wandelt natürlich nicht den Schlag-schaden von Schusswaffen in Tödlichen Schaden um.

Seelenstärke.

Mit dieser Disziplin ist es möglich schwere Körperliche Schäden abzuschütteln. Wenn man die Disziplin auf einer hohen Stufe beherrscht soll man angeblich sogar unbeschadet unter der Sonne wandeln können. Retest mit Überleben.

1. Niedere: Schmerzlosigkeit. Dieses Level von Seelenstärke repräsentiert die Fähigkeit eines Charakters, die Auswirkungen von Verletzungen zu ignorieren (keine Wundabzüge, Kampfunfähig kann nicht ignoriert).

2. Niedere: Schild. Ein zusätzlicher Level „Gesund“

1. Mittlere: Festigkeit. 1 Schwer Heilbar wird zu tödlichem Schaden (je Treffer, den man erhält)

2. Mittlere: Resistenz. 1 normaler Schaden wird zu nichts und 1 schwer Heilbarer Schaden wird zu

tödlichem Schaden (je Treffer, den man erhält), erhält man nur einen normalen Schaden, wird ein Simple Challenge geschnickt.

Höhere: Aegis. Für jeden verbleibenden Schaden muss ein Simple Challenge gewonnen werden.

Stärke

Kainiten mit dieser Disziplin sind in der Lage übermenschliche Kraftakte zu vollbringen, sei es nun einen LKW Hochzuheben oder eine Stahltüre zu zertrümmern.

1. Niedere: Muskelregeneration. 1 BP bringt alle verlorenen physischen Attribute zurück. Außerdem können mit Stumpfen Schlägen (Handgemeinde, Keule etc.) nun Tödlicher Schaden verursacht werden. D.h. der Schaden würde bei Vampiren nicht mehr halbiert. Dies wandelt natürlich nicht den Schlagschaden von Schusswaffen in Tödlichen Schaden um.

2. Niedere: Macht. 2 Bonusattribute auf Handgemeinde und Nahkampf.

1. Mittlere: Vigor. Freier Retest auf alle Handgemeinde- und Nahkampfangriffe

2. Mittlere: Intensität. Stärkestufe als Bonus auf die physischen Attribute.

Höhere: Erdbeben. Eine zusätzliche Schadensstufe im Handgemeinde und Nahkampf, alle unentschiedenen Challenges sind automatisch gewonnen, zerbrechliche Waffen (Angreifer UND Verteidiger) werden automatisch zerstört.

14 Kampf

Manchmal kommt es im Spiel zu einem Kampf. Zwischen Charakteren untereinander oder zwischen Charakteren und NSC. Wenn ein Kampf durchgeführt wird, muss immer ein (unbeteiligter) Spielleiter zugegen sein um diesen zu leiten und zu überwachen.

Initiative

Der Charakter, der den Kampf eröffnet, hat den ersten Schlag. Diverse Disziplinen oder Waffen können diese Reihenfolge verändern. Ansonsten gilt für alle anderen und ab der zweiten Kampfunde für alle: Initiativwert = Physische + Mentale + 5xGeschwindigkeitsstufe + evtl. weitere Modifikatoren (Den Geschwindigkeitsbonus nur wenn Geschwindigkeit auch aktiviert wurde).

Überraschung

Wird ein Charakter überrascht (Angriff von der Seite/von Hinten/unsichtbar etc.), kann er sich in der ersten Kampfunde lediglich verteidigen und kann keine Aktionen ausführen. Im Zweifelsfall wird ein Challenge Mental+Aufmerksamkeit gegen Mental+Heimlichkeit durchgeführt.

Reihenfolge der Aktionen

1. Angriff von Charakter I
2. Angriff von Charakter II
3. Erste Zusatzaktion durch Geschwindigkeit 2 (falls vorhanden) von Charakter I
4. Erste Zusatzaktion durch Geschwindigkeit 2 (falls vorhanden) von Charakter II
5. Zweite Zusatzaktion durch Geschwindigkeit 3 (falls vorhanden) von Charakter I
6. Zweite Zusatzaktion durch Geschwindigkeit 3 (falls vorhanden) von Charakter II
7. Zusatzattacke durch Beidhändigen Kampf (falls vorhanden) von Charakter I
8. Zusatzattacke durch Beidhändigen Kampf (falls vorhanden) von Charakter II
9. Beginn der neuen Runde

Man bedenke außerdem, dass der Einsatz von Schusswaffen durch die Feuerrate der Waffe begrenzt ist!

Angriff

Der Angreifer führt mit dem Verteidiger einen physischen Challenge (+ passende Fertigkeit) durch. In diesem *darf* der Angreifer, wenn er eine Fernkampfwaffe besitzt, auch seine mentalen Attribute setzen, wenn er die passende Fertigkeit besitzt (hierbei darf kein Re-Test über Willenskraft gefordert werden).

Gewinnt der Angreifer den Challenge, so nimmt sein Opfer Schaden, verliert er, so konnte das Opfer dem Angriff ausweichen, das Schwert parieren oder ähnliches und nimmt daher keinen Schaden.

Nahkampfwaffen geben Bonusattribute sowohl beim Angriff, als auch bei der Verteidigung gegen Nahkampfangriffe, nicht aber gegen Fernkampfangriffe. Fernkampfwaffen hingegen geben nur beim Angriff Bonusattribute.

Kämpft ein Bewaffneter gegen einen Unbewaffneten, so hat der Unbewaffnete einen Malus von 2 Punkten.

Malus mit der falschen Hand

Kämpft man mit der falschen Hand, hat man ebenfalls einen Malus von 2.

Bewegung im Kampf

Pro Aktion (außer Zusatzaktionen durch zweihändigen Kampf) kann sich ein Charakter 3 Schritt weit bewegen und noch agieren, oder auf weitere Handlungen verzichten und sich 6 Schritt bewegen („Rennen“). Nahkampf ist bis 2 Schritt Distanz möglich, danach nur Fernkampf.

Flucht aus dem Nahkampf

Um einen Fluchtversuch starten zu können, muss man zunächst einmal den anderen anwesenden Spielern erklären können, wie und wohin der Charakter gerade zu fliehen versucht. Ist dies nicht plausibel möglich (Stichwort: Gesunder Menschenverstand und Ehrlichkeit), so darf kein Fluchtversuch gestartet werden. Versucht ein Charakter zu fliehen, so kann sich der

andere aussuchen, ob er ihn ein letztes Mal attackieren oder an der Flucht hindern will. Der Angriff wird wie üblich abgewickelt, sollte der Fliehende hiervon jedoch nicht niedergestreckt werden, so hat er die Flucht danach automatisch geschafft.

Um einen Charakter an der Flucht zu hindern, wird ein physischer Challenge ohne Bonusattribute durch Waffen aller Art durchgeführt. Gewinnt der Fliehende, so hatte seine Flucht Erfolg. Er hat sich erfolgreich aus dem Kampf gelöst und kann mit Hilfe eines Fair Escape fliehen, dieser sollte logisch begründbar sein. Ansonsten befindet sich der Charakter jetzt in drei Metern Abstand und es kann mit Fernkampfaffen weitergekämpft werden. Gewinnt der Hindernde, so ist die Flucht missglückt und er kann seine nächste Aktion starten. (Ja, das bedeutet, dass eine Flucht zur Folge hat, dass man seinem Gegner sozusagen eine Aktion schenkt, die dieser dann entweder zum Hindern oder zum Angriff nutzen kann.)

Wenn bei einem Fluchtversuch zwei Charaktere beteiligt sind, von denen mindestens einer die Disziplin Geschwindigkeit besitzt, so tritt folgende Regel in Kraft: Der Charakter mit dem höheren Level in Geschwindigkeit erhält einen freien Re-Test, egal ob er derjenige ist, der flieht oder der verfolgt.

Schüsse in den Nahkampf

Wenn man in einen Nahkampf schießt erhält der Angreifer Malusattribute in Höhe der zusätzlich zum Ziel am Kampf beteiligten. Dies gilt für befreundete und feindliche Charaktere und es ist nicht möglich versehentlich einen anderen Charakter zu treffen.

Bluttrinken während des Kampfes

Man muss einen Physischen Challenge gegen das Opfer bestehen um es festzuhalten. Dann ist ein weiterer Challenge notwendig um es zu beißen (beide Angriffe verursachen keinen Schaden!) Dann ist es möglich pro Runde zwei Blutpunkte zu saugen. Dies gilt jedoch nur bis zum Generationsmaximum des Opfers (d.h. bei Generation 11 bis 14 nur einen pro Runde). Jede Runde darf das Opfer entsprechend der Anzahl seiner Aktionen versuchen sich zu befreien.

Weitere Aktionen

Dies sind z.B. das Ziehen einer Waffe, das Wechseln eines Magazins oder die Anwendung einer Disziplin, die ausdrücklich mit einer Aktion verbunden ist.

Bei Disziplinen, die Berührung erfordern, muss zunächst ein waffenloser Angriff durchgeführt werden, der allerdings keinen Schaden verursacht, sondern nur

klärt, ob der Gegner berührt werden konnte. Bei diesem Challenge kann die Fähigkeit Handgemenge wie gewohnt zum Re-Test genutzt werden. War dies erfolgreich, so wird in derselben Runde ermittelt, ob der Einsatz der Disziplin ebenfalls erfolgreich war. Es kann in einer Aktion nur eine Disziplin eingesetzt werden, es sei denn, die weiteren Disziplinen benötigen an sich keine Aktion.

Um die Disziplin Beherrschung einsetzen zu können, muss man im Kampf den Blick des Gegners „fangen“, dies tut man mit einem Mentalen Challenge. Diese Möglichkeit gibt es nur im Kampf, ausserhalb des Kampfes müssen die Voraussetzungen für den Einsatz von Beherrschung natürlich Rollenspielerisch herbeigeführt werden.

Handlungen die keine Aktionen benötigen

Dies sind das Fallenlassen einer Waffe, der Einsatz von Blut zum Erhöhen der physischen Attribute oder die Anwendung einer Disziplin, die nicht mit einer Aktion verbunden ist, z.B. Geschwindigkeit, Seelenstärke oder Stärke.

Spezialmanöver

- **Unbewaffneter Nahkampf (Ab Level 4 in Handgemenge)**
Ein Charakter kann versuchen seinen Gegner zu entwaffnen. Dazu wird ein Physischer Challenge durchgeführt. Gewinnt der Charakter hat er dem Gegner eine Waffe aus der Hand geschlagen, verliert er bekommt er den Schaden der Waffe.
- **Bewaffneter Nahkampf (Ab Level 4 in Nahkampf)**
 - Entwaffnen, wie bei Unbewaffneter Nahkampf. Der Charakter nimmt keinen Schaden bei einem misslungenen Versuch.
 - Der Charakter kann mit zwei Einhandwaffen kämpfen. Er erhält entweder eine zusätzliche Aktion (siehe 14) oder er unterstützt seine normale Angriffe. Die zusätzliche Aktion wird wie ein unabhängiger Angriff durchgeführt. Wird die 2. Waffe zum unterstützen benutzt, bekommt der Charakter ein Bonusattribut und verursacht ein Schadenlevel ehr.
 - Angriff zum Pfählen: Hat der Charakter eine geeignete Waffe, kann er versuchen

seinen Gegner zu pfählen. Trifft der Charakter und verursacht mindestens 1 Level Schaden, macht er 2 Simple Tests. Wenn er beide gewinnt ist der Gegner gepfählt. Der Angreifer hat für diesen Angriff -4 Attribute.

- **Bogen (Ab Level 4 in Bögen)**
 - Schuss zum Entwaffnen: Siehe bewaffneter Nahkampf.
 - Schuss zum Pfählen: Hat der Charakter eine geeignete Waffe, kann er versuchen seinen Gegner zu pfählen. Trifft der Charakter und verursacht mindestens 1 Level Schaden macht er 2 Simple Tests. Wenn er beide gewinnt ist der Gegner gepfählt. Der Angreifer hat für diesen Angriff -4 Attribute.
- **Schusswaffen (Ab Level 4 in Schusswaffen)**
 - Schuss zum Entwaffnen: Siehe bewaffneter Nahkampf.
 - Der Charakter kann mit zwei Einhandwaffen kämpfen. Er erhält entweder eine zusätzliche Aktion (siehe 14) oder er unterstützt seine normale Angriffe. Die zusätzliche Aktion wird wie ein unabhängiger Angriff durchgeführt. Wird die 2. Waffe zum Unterstützen benutzt, bekommt der Charakter ein Bonusattribut und verursacht ein Schadenlevel mehr.

angreifen, machen diese alle zeitgleich ihren Challenge und vergleichen ihren Challenge mit dem Verteidigungschallenge des Angegriffenen.

Beispiel: Bernd, Andreas und Nadine greifen Kai an. Sie entscheiden sich getrennt anzugreifen. Nun machen Zeitgleich alle am Kampf beteiligten einen Challenge. Kai hat Stein, Bernd Papier, Andreas und Nadine jeweils Schere. Der Angriff von Bernd hat getroffen, die Angriffe von Andreas und Kai nicht.

Gruppenkampf

Beim Gruppenkampf haben Spielercharakter die Wahl ob sie unabhängig angreifen wollen, oder einen anderen Charakter unterstützen wollen.

Agieren sie unabhängig, agieren sie normal nach den obigen Regeln.

Wenn sie einen Charakter unterstützen wollen, müssen sie in gleicher Weise angreifen wie der Unterstützte (Handgemenge, Nahkampf, Fernkampf). Sie geben dadurch dem Unterstützten je ein Bonusattribut pro Unterstütztem (Maximal 5) und erhöhen den Schaden um ein Schadenslevel.

NSC Begleiter von Charakteren müssen in einem Kampf von einem Charakter geführt werden der sie auch Kontrollieren kann (Menschenführung, Tierkunde). Das heißt, dass es nicht möglich ist einen Ghul vollständig unabhängig von einem Charakter Kämpfen zu lassen. Wenn mehrere Charaktere gegen ein und den selben Charakter kämpfen und nicht gemeinsam als Gruppe

15 Die Clans

Es gibt 7 Clans die ohne große Absprache mit der SL für Spieler zugänglich sind (Brujah, Gangrel, Malkavianer, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue). Ausnahmen sind zum Beispiel wenn ein Clan aktuell sehr viele Mitglieder hat, dann ist dieser Clan zu dem Zeitpunkt nicht zugänglich. Besondere Clans müssen von der SL erst genehmigt werden. Die Regeln für diese Clans erhält man im Internet oder bei der SL.

Es ist sinnvoll wenn man länger mitspielt, daß man sich über den Clan den man spielt informiert (z.B. das Clanbuch lesen oder ähnliches).

Brujah

Die Brujah sind die Rebellen aber auch gleichzeitig die Idealisten der Camarilla, sie sind diejenigen die als erstes neue Dinge ausprobieren, sie sind diejenigen die am ehesten gegen etwas sind, einfach nur weil es da ist. Die Brujah sind häufig diejenigen die in vorderster Reihe stehen wenn es schwächere zu verteidigen gilt. Sie waren diejenigen die als erstes die Idee der Gleichberechtigung übernahmen, oder den Marxismus in ihren Gemeinschaften ausprobierten. Die Brujah sind auch der Clan der seit dem Mittelalter am tiefsten gefallen ist. Nannte man sie vor Jahrhunderten noch den „Clan der Gelehrten“, wird dieser Spitzname von jenen die sich noch an ihn erinnern vor Sarkasmus triefend ausgesprochen.

Archetypen:

- Hooligan
- Idealistischer Aktivist
- Rocker
- Mafiaschläger
- Mafia-Pate
- desillusionierter Gelehrter

Spitzname: Mob

Disziplinen:

- Geschwindigkeit
- Stärke
- Präsenz

Vorteil:

Ein freier Level Fertigkeit Akademisch (beliebig), Politik oder Straßenkunde.

Clanmitglieder können den „Ruf zu den Waffen“ ausrufen. Clansbrüder helfen sich gegenseitig gegen eine äußere Bedrohung, trotz aller internen Streitigkeiten, bis die unmittelbare Bedrohung beseitigt ist.

Nachteil:

Brujah haben -1 bei Tests auf Selbstbeherrschung.

Gangrel

Die Gangrel sind der Clan der dem Tier in sich am nächsten ist. Gangrel sind meistens eigenbrödlische und verschlossene Typen. Die meisten Gangrel wurden gezeugt und dann für Jahre im Wald unter Beobachtung ihres Erzeugers sich selbst überlassen. Wenn sie es schaffen zu überleben ohne das das Tier die Überhand gewinnt, werden sie von ihrem Erzeuger anerkannt ... wenn nicht, nun ja, Pech gehabt kleiner Vampir, das war´s.

Gangrel sind Stolz und meist ist auf sie verlass. Die wenigsten Gangrel haben etwas für die Intrigen der „Stadtvampire“ übrig.

Archetypen:

- Wildhüter
- Jäger
- Stammeskrieger
- Heidnischer Schamane
- Kräuterhexe

Spitzname: Hinterwäldler

Disziplinen:

- Tierhaftigkeit
- Seelenstärke
- Gestaltwandel

Vorteil:

Je ein freier Level in Tierkunde, Überleben und Werwolfkunde.

Nachteil:

Bei seinen ersten 5 Rasereien verliert ein Gangrel ein

Soziales Attribut permanent. (Können mit EP zurückgekauft werden.), ausserdem bekommt ein Gangrel bei jeder Raserei ein Tierisches Merkmal (Probleme mit der Maskerade, auch wenn bereits das Maximum an Sozialen Attributen verloren wurde). Die Tierischen Merkmale werden von der Spielleitung ausgewählt.

Malkavianer

Kurzum: Malkavianer sind Wahnsinnig. Zumindest in den Augen aller anderen. Häufig haben sie (oder glauben es wenigstens) Zukunftsvisionen. Die wenigsten Malkavianer sind lächerlich Verrückt, doch auch solche gibt es ... glauben zumindest alle, manchmal ist es jedoch nur der Versuch lächerlich zu wirken um die eigene Gefährlichkeit herunterzuspielen. *Archetypen:* Prinzipiell ist jedes Konzept passend, da Malkavianer den Kuss einfachmal soäus einer Laune heraus schenken können.

Spitzname: Wahnsinnige

Disziplinen:

- Auspex
- Irrsinn
- Verdunklung

Vorteil: Ein kostenloser Punkt Aufmerksamkeit.

Einen Punkt Willenkraft ausgeben, um zu erkennen, ob das Gegenüber ein Malkavianer ist.

Nachteil:

Eine permanente Geistesstörung, die nicht dauerhaft heilbar ist.

Nosferatu

Nosferatu sind abstoßend. Während ihrer Zeugung beginnt ihr Körper sich zu verformen, verkrüppeln, einfach nur hässlich zu werden (Warzen am ganzen Körper oder ähnliches) oder die gesamte Haut schält sich vom Körper, so dass die Muskeln für jeden sichtbar sind. Dieser Vorgang ist meistens sehr schmerzhaft. Nosferatu „schenken“ den Kuss aus verschiedenen Gründen: einige aus Rache gegenüber der Welt die sie wie Aussetzige behandelt, einige aus Neid auf wunderschöne Personen, einige aus pragmatischen Gründen wie Einsamkeit oder das sie Hilfe bei ihrer Arbeit suchen. *Archetypen:*

- Büßer
- krankes Monster
- Spion

- Meuchelmörder
- Wohltäter der Unterdrückten

Spitzname: Kanalratten

Disziplinen:

- Tierhaftigkeit
- Verdunklung
- Stärke

Vorteil:

Jede Stufe Computer erlaubt es, ein Zufallslos zu ziehen. Nosferatu dürfen ihre durch Kontakte erhaltenen Zufallslose vor allen anderen ziehen, für die mit Computer erhaltenen Zufallslose reihen sie sich bei den anderen mit ein.

Nachteil:

Ein Nosferatu, dessen wahre Gestalt sichtbar ist, kann sich gegen Soziale Tests nur verteidigen. (Ausnahme: Einschüchtern)

Toreador

Von allen Clans sind die Toreador diejenige die die Errungenschaften der sterblichen Gesellschaft am meisten schätzen. Die Toreador sind auch der Clan, dessen Angehörige sich am ehesten ihrer Umgebung anpassen, da sie immer ein Ohr am aktuellen Modetrend haben. Toreador schätzen die Schönheit und das neue. Sie teilen sich in zwei „Lager“, das eine ist das der „Artistes“, derjenigen die Kunstwerke schaffen, und das der „Poseurs“, jene die künstlerisch unbegabt sind, häufig zeichnen sie sich jedoch dadurch aus, dass sie die Kunst fördern. *Archetypen:*

- Künstler
- Kunstmäzen
- Schöngest
- unbegabter Schönling
- Mächtegern-Künstler
- Politiker

Spitzname: Degenerierte, Hedonisten

Disziplinen:

- Auspex
- Geschwindigkeit
- Präsenz

Vorteil:

Zwei freie Stufen in Akademisch (beliebig), Handwerk, Künstlertalent oder Belabern. Im Fall von Akademisch erhalten sie keinen freien Einfluss!

Ausserdem erhalten sie einen freien Punkt Herde der nicht durch Menschlichkeit beschränkt wird und das maximum an Herde für einen Toreador auf 6 erhöht.

Nachteil:

Kunstobjekte oder Vorführungen der Stufe 3, führen bei Toreador zu einer Trance, aus der er nur durch deutliche äußere Einflüsse (z.B. einen Angriff, eine Verletzung oder einen „Ellbogen in die Rippen“) oder durch Ausgabe eines mentalen Attributes erwacht.

Tremere

Ein Clan von Gelehrten mit einer starken Kommandohierarchie. Wenn ein Befehl von oben kommt, wird er ausgeführt. Die meisten Tremere beschäftigen sich hauptsächlich mit magischer Forschung und dem eigenen weiterkommen im Clan. Der Clan der Tremere (und ihre mächtige Magie) ist einer der Hauptgründe, warum die Camarilla die vielen Auseinandersetzungen mit dem Sabbat halbwegs gut überstanden.

Archetypen:

- Guru
- Magier
- Priester
- Karrierist
- Speichellecker

Spitzname: Hexenmeister*Disziplinen:*

- Auspex
- Thaumaturgie
- Beherrschung

Vorteil:

Beim Mentor Hintergrund wird statt zu schnicken immer ein Unentschieden angenommen.

Je ein freier Punkt in der Fähigkeit Okkultes Wissen.

Nachteil:

Wenn ein Tremere gegen die Interessen seines Clans handeln will (z.B. Geheimnisse verraten) muss er einen Simple Test machen.

Ventruue

Archetypen: Die Ventruue stammen häufig aus der Oberschicht der Gesellschaft. Alle Ventruue sind stolz auf ihre Abstammung und fast alle können ihre Linie bis zu Ventruue zurück aufzählen (und tun dies bei jeder Gelegenheit). Die Ventruue waren in früheren Zeiten ähnlich organisiert wie eine Adelsgesellschaft, heutzutage ähnelt die Organisation der Ventruue eher einem Firmenkonsortium. Die Ventruue sind mit den Tremere zusammen der einzige Clan bei dem man durch Taten nicht nur sozial sondern auch im tatsächlichen Rang aufsteigen kann.

- Geschäftsmann
- Adliger
- Mafia-Pate
- „Daddys Sohn“
- Ritterlicher Streiter für die Gerechtigkeit

Spitzname: Blaublütige*Disziplinen:*

- Beherrschung
- Seelenstärke
- Präsenz

Vorteil:

Ein freier Punkt in einer der folgenden Fähigkeiten: Finanzen-, High Society- oder Politik.

Durch die aufwendige Stammbaumführung der Ventruue ist der Clan schwer zu infiltrieren.

Nachteil:

Ventruue können sich nur von einer bestimmten Art Mensch trinken. Diese Art müssen sie sich aufschreiben (z.B. nur Blondinen, nur Frauen wäre schon zu weit gefasst). Dadurch haben sie bei der Jagd den Nachteil, dass sie statt des üblichen 66%-Challenge einen 33%-Challenge durchführen müssen.

Caitiff

Caitiff sind der „Abschaum“ der Kainitischen Gesellschaft. Sie sind die Kinder die keiner haben wollte. Ein Vampir der von seinem Erzeuger nicht erzo-gen wird sondern lediglich gezeugt und zurückgelassen wird wird zu einem Caitiff (Dies ist der Grund, warum viele Caitiff auf die Zeugung durch einen Gangrel zurückgehen). Ebenso sind die Angehörigen der Dünablütigen 14. Und 15 Generationen häufig Caitiff, da das Blut ihrer Erzeuger häufig nicht stark genug ist den Fluch und die Segnungen der eigenen Blutlinie weiterzugeben. *Archetypen:* Prinzipiell ist jedes

Konzept möglich, jedoch ist bei den meisten Konzepten die im allgemeinen weniger zum Vagabundenleben passen (Geschäftsmann etc.) zu beachten, dass häufig ein melancholische Unterton im Konzept mitschwingt. *Spitzname:*

Disziplinen: Drei nach Maßgaben der SL wählbare Disziplinen

Vorteil:

Freie Disziplinwahl

Nachteil:

-1 Status

16 Charaktererschaffung

In diesem Kapitel wird die Charaktererschaffung beschrieben. Die einzelnen Unterpunkte beziehen sich jeweils auf die Inhalte anderer Kapitel.

Vampire

Clanswahl

Die einzigen Clans, die von Spielern gewählt werden dürfen, ohne spezielle Absprachen mit der Spielleitung zu treffen, sind Brujah, Gangrel, Malkavianer, Nosferatu, Toreador, Tremere und Ventrue.

Eigenschaften

Insgesamt 15 Punkte werden frei verteilt. Mindestens 3 und höchstens 7 pro Bereich. Das heißt, die Kombinationsmöglichkeiten sind: 3/5/7, 3/6/6, 4/5/6, 4/4/7, 5/5/5

Fähigkeiten

10 Punkte können verteilt werden. Maximum von 3 pro Fähigkeit. Jeder Charakter erhält (kostenlos) die Fertigkeiten Vampirkunde 2, Camarillakunde 1 und (Ihrem Clan)-Kunde 1.

Hintergründe

Es werden 5 Punkte verteilt.

Um bei der Charaktererschaffung einen Hintergrund höher als 3 zu haben ist das Einverständnis der SL notwendig!

Ressourcen können bei Charaktererschaffung immer nur bis 3 gestiegert werden (Ventrue bis 4). Pro 15 gespielte Abende mit dem Vorherigen Charakter kann ohne zu fragen ein weiterer Ressourcenpunkt gekauft werden.

Eine Ausnahme stellt Einfluss dar, für jeweils 1 Punkt den man einsetzt erhält man 2 Punkte Einfluss. Hierbei sollte man jedoch die Fertigkeitssvoraussetzungen beachten.

Man erhält für jedes Einflussgebiet in dem man mindestens einen Punkt Einfluss hat eine Einflusskarte. Eine weitere Ausnahme gibt es bei Clans die als Vorteil einen kostenlosen Punkt in einem Hintergrund als Clansvorteil erhält darf trotzdem drei Punkte für diesen Hintergrund ausgeben und somit in diesem Schritt schon auf einen Wert von vier kommen.

Tugenden

Man erhält in jeder Tugend einen Freien Punkt. Es können 7 weitere Punkte verteilt werden.

Brujah sollten daran denken, dass sie wenn sie nicht mindesten 1 Punkt in Selbstbeherrschung einsetzen bei Challenges einen Selbstbeherrschungswert von Effektiv 0 haben.

Menschlichkeit

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit dem Durchschnitt von Gewissen und Selbstbeherrschung aufgerundet.

Willenskraft)

Jeder Charakter beginnt mit Willenskraft in Höhe seines Mutwertes.

Disziplinen

Jeder Charakter beginnt mit 3 niederen Clansdisziplinen.

Freie EP

Jeder Charakter erhält 7 EP zur freien Verteilung.

- Attribute
1EP
- Fähigkeiten
1EP (jetzt auch über 3 möglich!)
- Hintergründe
1EP
- Disziplinen
3EP niedere
6EP mittlere
9EP höhere
+1EP Clansfremd
- Menschlichkeit
2EP
- Vorzüge
siehe Liste
- Rituale
2EP niedere
4EP mittlere
6EP höhere
- Tugenden
4EP
- Willenskraft
2EP

Vorzüge und Schwächen

Man kann mit den freien EP Vorzüge kaufen oder sich für Schwächen die man dem Charakter gibt zusätzliche Punkte erhalten. Die zusätzlichen Punkte durch Schwächen können niemals mehr als Fünf sein, ausser eine einzelne Schwäche hat einen Wert der diese fünf überschreitet.

Startkapital & Ausrüstung

Ein Charakter erhält bei Charaktererschaffung Ausrüstung im Wert von bis zu 3xRessourcenenertrag. Mit diesem Geld darf nichts gekauft werden, das in der Ausrüstungsliste mit dem Vermerk „Einfluss“ markiert ist. Man erhält das Geld was übrig geblieben ist nicht als Starkapital.

Einstieg mit erfahrenen Charakteren

Sollte man bereits einen Charakter gespielt haben, und diesen aus irgendeinem Grund aufgeben (wollen, müssen ...), beginnt man das Spiel mit einem neuen Charakter der bereits zusätzlich zu den 7 freien EP so viele EP bekommt wie er mit dem vorherigen Charakter Abende gespielt hat.

Er erhält Lernabende für Kunden in Höhe seiner EP und eine Altersstufe die mit der Spielleitung abgesprochen wird.

Ein solcher Charakter darf das Spiel mit einem Gegenstand für den man Einfluss benötigen würde für jeweils 10 angefangene EP beginnen.

Erschaffung von Ghulen

Die Erschaffung von Ghulen erfolgt fast genauso wie die Erschaffung von Vampiren, es gibt jedoch ein paar Unterschiede die hier erklärt werden. Diese Regeln gelten für die Erschaffung von SC-Ghulen und Ghulen die über den Hintergrund „Diener“ gekauft wurden. Man sollte sich bewusst sein, daß man wenn man einen Ghul spielt als ein Gebrauchsgegenstand behandelt werden kann und auch, dass man wohl in absehbarer Zeit nicht zum Vampir aufsteigen wird, da nur selten ein Ghul zum Vampir gemacht wird (nicht umsonst macht man ihn zu einem minderen Diener und nicht zum Vampir). Je nützlicher der Ghul, desto unwahrscheinlicher, dass er zum Vampir gemacht wird. Wenn ein Charakter den Ghul eines anderen übernehmen möchte, muss er die EP nachzahlen die er benötigen würde um den Ghul zum aktuellen EP-Stand zu steigern. Tut er dies nicht, wird aus dem Ghul ein „einfacher Ghul“. Der ursprüngliche Besitzer des Ghuls erhält seine ausgegebenen EP natürlich nicht zurück. Ein Ghul ist zunächst immer an denjenigen Blutsgebunden der ihn erschaffen hat.

Attribute

Ghule verteilen 12 Punkte auf ihre Attribute. Minimal 2 und Maximal 6. Damit sind die Möglichkeiten 2/4/6, 2/5/5, 3/4/5, 4/4/4. Die maximale Höhe jedes Attributes für Ghule beträgt 10.

Fähigkeiten

Ghulen stehen eine Reihe Fertigkeiten zur Auswahl die von Vampiren nicht wählbar sind. Diese sind in der Fähigkeitenliste mit „Ghul“ gekennzeichnet.

Hintergründe

Ein Ghul der nicht von einem SC gespielt wird, kann niemals Hintergründe haben. Ansonsten dürfen sie alle Hintergründe wählen die sie wollten. Der Hintergrund Generation steht hierbei für die Generation ihres Herrn (d.h. ein Ghul muss den gleichen Wert in Generation haben wie sein Herr)

Tugenden

Ghule können wie Vampire in Raserei fallen, jedoch sind alle Schwierigkeiten um eins erleichtert.

Ghule haben keinen Röttschreck, können aber ihren Mut zum Widerstehen verschiedener Effekte benutzen. (z.B. diverse Disziplinen, siehe dort)

Willenskraft

Die maximale Willenskraft eines Ghuls ist 4.

Blut

Ghule haben 10 Blutpunkte, können davon aber nur 6 benutzen. Gehen mehr als 6 BP verloren, bekommt

der Ghul pro weiterem BP einen Schadenspunkt. Bei 0 BP fällt der Ghul automatisch auf „Starre/tödlich verwundet“. Ein Ghul braucht am Anfang jedes Spielabends einen BP von einem Vampir zum Überleben, dieser BP wird sofort verbraucht. Es ist möglich, mehr als einen Punkt kainitische Vitae aufzunehmen und nur diese können für Disziplieneinsatz oder zum Steigern von Attributen genutzt werden.

Disziplinen

Ghule erhalten die erste Niedere Disziplin in Stärke oder Geschwindigkeit oder Seelenstärke

. Ghule brauchen stets einen Lehrer. Sie zahlen für alle Disziplinen 3/6/9 EP. Sie können nur Stärke, Geschwindigkeit und Seelenstärke lernen, es sei denn sie haben den Vorzug „Andere Disziplinen lernen“, selbst dann können sie nur Disziplinen lernen, wenn sie das Blut eines Vampirs getrunken haben, der diese Disziplin als Clansdisziplin hat. Thaumaturgie und Nekromantie können ausschließlich mit Erlaubnis der SL gelernt werden.

Die Höhe der erlernbaren Disziplinen ist von der Generation des Vampirs abhängig, der den Ghul erschaffen hat:

- 13-11. Gen: Niedere Disziplinen
- 10-9. Gen: Mittlere Disziplinen
- 8.+ Gen: Höhere Disziplinen

Vorzüge und Schwächen

Ghule dürfen nur Vorzüge und Schwächen erhalten die für Ghule sinnvoll sind.

Einfache Ghule

Viele Vampire haben ganze Horden von Ghulen, diese müssen jedoch nicht alle mit Hintergründen gekauft werden. Diese Ghule sind weniger mächtig als die SC oder Hintergrund-Ghule, kosten dafür aber nichts. Es gelten die gleichen Erschaffungsregeln wie für SC bzw. Hintergrundghule, jedoch mit folgenden Einschränkungen.

Fertigkeiten

Der Ghul erhält 8 Punkte um sie auf Fertigkeiten zu verteilen. Er darf bis auf Vampir-, Camarilla- und Clanskunde des Herrn keine übernatürlichen Dinge lernen. Okkultismus gilt hierbei als weltliche Fertigkeit. Ausserdem beträgt das maximum einer Fertigkeit 4 und es darf nur eine Fertigkeit das Maximum erreichen.

Vorzüge und Schwächen

Der Ghul erhält keine Vorzüge und Schwächen.

17 Vorzüge und Schwächen

Die Vorzüge und Schwächen sind in die Unterkategorien Physisch, Sozial, Mental, Übernatürlich, Clansspezifisch und Ghul-exklusiv eingeteilt. In jedem Kapitel werden zuerst die Vorzüge und dann die Schwächen mit ihren Punktwerten vorgestellt. Vorzüge und Schwächen die von Ghulen nicht gewählt werden dürfen haben ein „V“ neben ihrem Wert.

Physisch

Vorzüge

Geschärfte Sinne (1)

+2 Bonus-Attribute bei jedem Challenge der mit dem ausgewählten Sinn zu tun hat

Beidhändig (1)

Der Malus von 2 im Kampf bei Nutzung der „falschen“ Hand entfällt

Rohling (1)

+1 Bonusattribut bei allen Einschüchterungstests

Katzenhaftes Gleichgewicht (1)

+2 Bonusattribute auf alles was mit der Balance zu tun hat

Essen & Trinken (1) V

Man hat die Fähigkeit Nahrung zu sich zu nehmen. Dies ist für anwesende Kaiten ein wiederwärtiger Anblick. Ausserdem muss die Nahrung spätestens eine Stunde später auf dem gleichen Weg wieder ausgeschieden werden wie sie in den Körper gelangt ist.

Frühaufsteher (1) V

Man hat eine Stunde vor Spielbeginn als „Aussetzzeit“ frei um Rituale durchzuführen o.ä.

Vertrauenswürdig (1)

+1 Bonusattribut bei Verführen, Belabern, Überreden usw.
Nicht bei Disziplinen.

Rosiger Teint (2) V

Man hat den gleichen Teint wie ein normaler Mensch und muss deswegen einen Blutpunkt weniger pro Abend ausgeben um Menschlich zu wirken. Dies kann auch dazu führen, dass der Vampir von anderen Vampiren

für einen Menschen gehalten wird.

Drogenimmunität (2)

Man ist Immun gegen Drogen, sowohl die negativen wie auch positiven Auswirkungen (Blut zählt nicht als Droge obwohl es auch süchtig machen kann)

Bezaubernde Stimme (2)

+2 Bonusattribute bei der Benutzung der Stimme (Darstellendes Künstlertalent, Belabern o.ä.)

Draufgänger (3)

Bonus von +1 wenn man einen physischen Challenge mit einer Schwierigkeit von 7 oder mehr zu bestehen hat oder im Kampf in der Unterzahl ist.

Effiziente Verdauung (3)

Man erhält pro 2 zu sich genommenen Blutpunkten 3 Blutpunkte gutgeschrieben

Herz am Falschen Fleck (3) V

Bei der Erzeugung ist das Herz im Körper gewandert, es ist jetzt an einer der folgenden Positionen: Solarplexus, rechte Brustseite, Bauchhöhle. Die Stelle ist auf dem Charakterbogen zu vermerken.

Riesenwuchs (4)

Man erhält eine Zusätzliche Gesundheitslevel „Verletzt“. (Absprache mit Spielleitung)

Schwächen

Schwerhörig (1)

-2 auf alles was mit dem Gehör zu tun hat (Auch wenn es durch Auspex verstärkt ist), nicht kombinierbar mit dem Vorteil „Geschärfter Sinn: Gehör“

Klein (2)

Man hat Probleme mit Geräten umzugehen die für normalgroße Menschen konzipiert sind (Autos, sperrige Waffen). Das heißt, alle Ausrüstungsgegenstände die das Attribut „Zweihändig“ haben bringen ein Bonusattribut weniger. Außerdem ist die Bewegung auf 2 Schritt pro Kampfrunde gesenkt

Allergie (1)

Man hat wenn man mit dem Allergieauslöser in Berührung kommt -1 auf alles, wenn man ihn zu sich nimmt (über Blut oder durch eindringen in den Kör-

per) sogar -3

Schlechte Sehkraft (1 oder 3)

-2 auf alles was mit der Sehkraft zu tun hat (-1 ist korrigierbar mit Brille, -3 nicht), dies gilt auch bei Anwendung von Auspex. Nicht kombinierbar mit dem Vorteil „Geschärfter Sinn: Sicht“

Entstellt (2)

Man hat eine charakteristische Entstellung die einen erkennbar macht, man hat -2 bei allen Sozialen außer wenn es zur Einschüchterung genutzt wird. Kann nicht von Nosferatu oder Samedi gewählt werden.

Einäugig (2)

Man hat nur ein Auge, man erhält einen Malus von -2 auf alles was mit 3D-Sicht zu tun hat (z.B. Fernkampf, Autofahren, etc.)

Sucht (2)

Man ist von irgendetwas abhängig (Alkohol, Drogen .. Spielrelevant, d.h. durch Einfluss zu besorgen), bis man seine tägliche Dosis hat -1 auf alle mentalen, sozialen und Selbstbeherrschungs Tests.

Stumpfer Biss (2) V

Man hat keine Reißzähne die man bei der Jagd oder im Kampf einsetzen könnte. Dies muss auch jedes Mal auf Blutjagdlosen eingetragen werden.

Permanente Fänge (2) V

Man kann seine Fangzähne nicht einziehen und wird dadurch zu einem permanenten Maskeradebruch, -2 auf alle sozialen gegen Sterbliche. Ausserdem muss man immer wenn man ohne Maskierung in der Öffentlichkeit gesehen wird ein Maskeradelos einwerfen.

Verwundbar durch Silber (2) V

Man erhält schwer heilbaren Schaden durch silberne Waffen (Munition, Klingen usw.), die Berührung von Silber fügt Schmerzen zu, -1 auf alle Tests solange der physische Kontakt zum Silber besteht. Wenn man diese Schwäche gewählt hat, kann man nicht gleichzeitig die Schwäche „Allergie gegen Silber“ haben. Körperlicher Kontakt mit Silber verursacht möglicherweise eine Raserei (3).

Verkrüppelt (3)

Man hat eine Behinderung die -1 bei allen physischen und -2 bei allen sozialen Challenges gibt, außerdem ist die Bewegungsrate im Kampf um 1 gesenkt.

Lahm (3)

Man kann nicht laufen, die maximale Schrittweite pro Kampfrunde beträgt 1

Infektiöser Biss (3) V

Ein Biss bei einem Sterblichen heilt nicht. Dieser Nachteil muss auf dem Blutjagdlos eingetragen werden.

Permanente Wunde (1 oder 3) V

Man hat eine Wunde, die der Erzeuger vor der Zeugung nicht geheilt hat, man beginnt jeden Abend mit 2 bzw 5 Level Todlichem Schaden

Langsame Heilung (2)

2BP pro Wunde, 4BP (+1WP) pro Punkt Schwer heilbarem Schaden

Taub (4)

Man kann nichts hören, -3 bei allem, was mit Aufmerksamkeit zu tun hat. Man ist automatisch überrascht, außer man sieht die Überraschung kommen. Nicht kombinierbar mit „Gutes Gehör“ oder „Schwerhörig“

Krankheitserreger (4)

Man hat eine Krankheit, die auf alle übertragen wird, die das Blut trinken (für einen Abend) und auf alle die man beißt. Diese Schwäche muss auf jedem Blutjagdlos das man schreibt notiert werden.

Stumm (4)

Man kann NICHT sprechen und wird es auch NIEMALS lernen können.

Dünnblütig (4) V

Alle Blutkosten sind verdoppelt, man kann niemanden in ein Blutsband zwingen, wenn man einen Nachkommen zeugen will, muss man einen simple Test gewinnen oder der Kandidat stirbt.

Leichenfleisch (3) V

Das Fleisch verheilt mit Narben, jedes Mal wenn man eine Wunde erhält verliert man ein soziales Attribut, regeneriert bis zum nächsten Abend.

Blind (6)

Alle unentschiedenen Tests, die mit Sicht zu tun haben, gehen automatisch verloren, Aurawahrnehmung funktionier trotzdem, kann nicht von Beherrschung beeinflusst werden (außer blicklose Herrschaft), kein Fernkampf, kein Autofahren usw.

Mental

Vorzüge

Kalte Logik (1)

+1 gegen alles was die Gefühle beeinflusst (Präsenz, Einschüchtern usw., nicht aber Beherrschung)

Konzentration (1)

Man erhält durch Ablenkungen von außen (Lärm, Blitzlichter usw.) keine Abzüge auf irgendwelche Challenges.

Einfühlungsvermögen (1)

+2 Bonus wenn man versucht mit Belabern Nachteile herauszufinden, wenn man versucht die Aura eines anderen zu lesen oder wenn man Geistesstörungen herausfinden und behandeln möchte.

Künstlerisch begabt (1)

Hiermit erhält man die Fähigkeit in Kombination mit der Fertigkeit „Künstelertalent 5“ Kunstgegenstände der Stufe drei zu erschaffen.

Willensstark (1)

Der Vampir hat ein um zwei Punkte erhöhtes Willenskraftmaximum (also 2xMut plus 2).

Ehrenkodex (2)

ein freier ReTest bei sozialen oder mentalen Tests, wenn man gegen seinen (festgelegten!!) Ehrenkodex angehen soll (durch Einschüchtern, Folter, Präsenz usw.)

Fotografisches Gedächtnis (1)

Wenn man sich 10 Sekunden mit einem Text beschäftigt (1 A4 Seite) kann man sich den Inhalt merken (notieren). Dies muss der SL mitgeteilt werden.

Leichter Schlaf (2) V

Man wacht bei Tage leicht auf. Keine Nachteile bei Tag für niedrige Menschlichkeit.
Kann nicht gleichzeitig mit „Tiefer Schlaf“ gewählt werden.

Sprachgefühl (2)

Man erhält für die einzelnen Stufen in der Fertigkeit „Sprachen“ nicht 1/2/4/8/16 Fremdsprachen, sondern 2/4/8/16/32.

Ruhiges Gemüt (3)

+1 Bonus bei Selbstbeherrschungs- und Mutttests (kann nicht von Brujah genommen werden)

Eiserner Wille (3)

+3 Bonus gegen den Verstandbeeinflussende Magie

bzw. Disziplinen.

Wenn man mit Willenskraft einen ReTest gegen Beherrschung nimmt und ihn gewinnt ist man danach 5 Minuten gegen Beherrschung immun.

Optimist (4)

Der Vampir regeneriert zu Beginn jedes Abends einen Willenskraftpunkt mehr - im Normalfall also zwei Punkte anstatt einen.

Schwächen

Tiefer Schlaf (1) V

Mentaler Challenge gegen 10 wenn man am Tag aufwachen will. Kann nicht gleichzeitig mit „Leichter Schlaf“ gewählt werden.

Alpträume (1)

Am Anfang jedes Abends macht man einen Test, wenn man ihn verliert, hat man einen Blutpunkt über Tag ausgeschwitzt und die ersten zwei Stunden des Spielabends einen Malus von 1 auf alle Challenges.

Analphabet (1)

Man kann weder lesen noch schreiben, immer auszuspielen.

Geisteskrank (1)

Man hat bereits von Anfang an eine Geistesstörung die jedoch im Gegensatz zum Malkavianer-Clansnachteil geheilt werden kann.

Beuteausschluss (1) V

Man wählt eine Art Beute aus, die man nicht jagt (Kinder, Frauen, Punks usw.), hierdurch muss man bei der Jagd einen 50%-Challenge bestehen statt des üblichen 66%-Challenge. Dieser Nachteil kann von Ventrue nicht gewählt werden.

Schüchtern (1)

-2 bei allen Challenges wenn 3 oder mehr Leute anwesend sind, -3 wenn mehr als 10 Personen anwesend sind

Weichherzig (1)

Man kann andere nicht leiden sehen, man muss einen Willenskraftpunkt ausgeben um nicht die Sichtweite zu verlassen

Sprachfehler (1)

ausgespielter Sprachfehler (lispeln, stottern o.ä.), -2 bei jeder verbalen Kommunikation.

Willensschwach (1)

Der Vampir hat ein um zwei Punkte reduziertes Willenskraftmaximum (also 2xMut minus 2). Diese Schwäche ist nicht mit dem Vorteil Willensstark kombinierbar und darf nicht von Vampiren mit Mut 1 gewählt werden.

Phobie (2)

Wenn man mit seiner Phobie konfrontiert wird, Mut-Test gegen 3, wenn man ihn verliert fällt man möglicherweise in Röttschreck (SL-Entscheid ob die Phobie zulässig)

Kurze Zündschnur (2)

-1 auf alle Selbstbeherrschungstests, für Brujah nicht zulässig

Territorial Gebunden (2)

Man erklärt ein bestimmtes Gebiet als sein Territorium, man akzeptiert keinen anderen Kainiten dort (außer man hat ihn eingeladen) und muss einen Selbstbeherrschungstest gegen 3 machen und fällt den Eindringling an, wenn man den Test verliert. Man verlässt „sein“ Territorium nur ungern (dieses Territorium kann auch contraire zu den Vorstellungen des Prinzen sein)

Rachstüchtig (2)

Man ist konstant Rache am planen (auch eingebildete), wenn man die Möglichkeit hat, muss man sie umsetzen (oder einen WP einsetzen)

Depressiv (4)

Der Vampir regeneriert jeden Abend einen Willenskraftpunkt weniger. Im Normalfall heißt das, dass er nur über besondere Maßnahmen überhaupt Willenskraft zurückgewinnt - seine Standard-Regeneration pro Abend ist 0. Diese Schwäche ist nicht mit dem Vorteil Optimist kombinierbar.

Schwacher Wille (4)

Man muss einen Willenskraftpunkt ausgeben um sich gegen Beherrschung zu wehren, außerdem hat man -2 bei allen Tests wenn man eingeschüchtert, verhört o.ä. wird.

Schuldgefühle (4)

Man muss jedes Mal einen Mut-Test gegen 3 machen wenn man Blut trinken will (auch gegen Beherrschung).

Gourmet (5) V

Man glaubt, dass man die Innereien der Opfer essen muss um sich zu nähren, man tötet automatisch jeden Sterblichen von dem man trinkt, kainitisches Blut ist hiervon ausgenommen, man benötigt den Vorteil „Essen“.

Sozial

Vorzüge

Geborener Anführer (1)

+2 Soziale bei allem, was mit Menschenführung zu tun hat, außerdem für Präsenz. Voraussetzung: mindestens 6 soziale Attribute

Zusätzlicher Status

Siehe Dunkles Geheimnis.

Heiligkeit (2)

Jeder glaubt man wäre rein und unschuldig, +2 Soziale bei allen nicht aggressiven Tests

Angesehener Erzeuger (2) V

Der Erzeuger des Vampirs war eine angesehene Persönlichkeit in der Camarilla. Man beginnt das Spiel mit einem zusätzlichen Statuspunkt.

Schwächen

Dunkles Geheimnis (1)

Wenn das Geheimnis herauskommt und es publik gemacht wird, verliert man in große Schwierigkeiten kommen (SL-Entscheid über das Geheimnis).

Ein dunkles Geheimnis kann auch zusätzlicher, vorgetäushtes Alter sein, in diesem Fall erhält man einen zusätzlichen Punkt Status und der Nachteil „Dunkles Geheimnis“ bringt keine zusätzlichen Start EP, zählt jedoch trotzdem zu den maximal fünf Nachteils Punkten die man erhalten kann. Genaueres siehe Status.

Taktlos (1)

Man hat Manieren wie ein Hackklotz, man hat bei allen sozialen Interaktionen (außer Einschüchtern u.ä.) -2

Intoleranz (1)

Man ist irgendetwas gegenüber intolerant, d.h. wenn man damit umgeht hat man -1 auf alle Tests.

Ablehnender Erzeuger (1) V

Der Erzeuger hat den Charakter verstoßen, man kann den Hintergrund „Mentor“ nicht nehmen

Berüchtigter Erzeuger (3) V

Der Erzeuger des Vampirs war in der Camarilla nicht sehr gut gelitten. Man beginnt das Spiel mit einem Statuspunkt weniger und verliert das Anrecht auf automatische Re-Tests bei gesellschaftlichen Challenges.

Pazifist (3)

Man würde niemals einen Kampf beginnen, will man es doch tun muss man einen WP setzen und hat den ganzen Rest des Abends mit Schuldgefühlen zu kämpfen.

Gejagd (4) V

Ein sterblicher Jäger oder eine Gesellschaft von Jägern jagt den Charakter

Sektenmitglied auf Probe (4) V

Ex-nicht-Camarilla-Mitglied, egal auf welchem Posten man ist, wenn irgendetwas passiert das mit der Vergangenheit zu tun hat (Sabbat o.ä.), wird man von allen behandelt als hätte man nur einen Punkt Status.

Übernatürlich

Vorzüge

Lebhafte Aura (1) V

Man hat eine sterblich wirkende Aura.

Harmlos für Tiere (1) V

Tiere fliehen nicht automatisch. Kann nicht zugleich mit der Schwäche „Abstoßend für Tiere“ gewählt werden.

Heilende Berührung (1) V

Man kann eine Bisswunde bei einem Menschen durch Berührung mit der Hand heilen.

Magieresistenz (2)

+2 Bonus gegen Magieeinwirkung gegen den Charakter (Thaumaturgie, Nekromantie usw.). Kann nicht zugleich mit der Schwäche „Magieanfälligkeit“ gewählt werden. Ein Charakter mit diesem Vorteil wird niemals eine Magieform (Thaumaturgie, Nekromantie usw.) lernen können.

Medium (2)

Man kann Geister immer hören und mit ihnen Reden, auch wenn man nicht die Fähigkeit hat sie zu sehen, dies kann auch negative Auswirkungen haben.

Glück (3)

3 absolut freie ReTests pro Spielabend

Geistermentor (3)

Ein befreundeter Geist (Verwandter, alter Freund o.ä.) begleitet den Charakter. Er kann dem Charakter Gefallen tun, wird dafür jedoch stets eine Gegenleistung verlangen (SL-Entscheid)

Immun gegen Blutsbande (3)

Man ist immun gegen jegliche Blutsbande, auch gegen das Vinculum des Sabbat. Dieser Vorteil darf von Tremere nicht gewählt werden.

Wahre Liebe (3)

Ein InGame Charakter ist die Wahre Liebe (bitte absprechen und ausspielen) man erhält +1 Willenskraft pro Abend (SL-Entscheid).

Starkes Blut (4) V

Man kann jemanden bereits mit zwei mal trinken in einen Blutsband zwingen, der andere bemerkt jedoch dass das Blut besonders stark ist.

Starke Generation (4) V

Dieser Vorteil darf nur gewählt werden, wenn der Generationshintergrund bereits 5 beträgt. Mit diesem

Vorteil wird die Generation um einen weiteren Punkt gesenkt. Dieser Vorteil muss (wie auch der Hintergrund Generation höher als 3) von der SL zusätzlich abgesegnet werden.

Schwächen

Kein Spiegelbild (1) V

Man spiegelt sich in Glas, Metall, Spiegeln o.ä nicht, geht man an solchen dingen vorbei und Menschen sind Zeugen, so gilt dies als Maskeradebruch. Man kann von technischen Geräten die durch Spiegel funktionieren nicht erfasst werden (Spiegelreflexkameras o.ä.) jedoch von Digitalkameras usw. Lasombra dürfen diesen Nachteil natürlich nicht nehmen.

Abgestoßen durch Knoblauch (1) V

Man kann nicht mehr als 3m an Knoblauch heran, außer man gibt einen WP pro 10 Minuten aus.

Abstoßend für Tiere (1) V

Nicht nur, dass Tiere den Charakter fürchten, sie hasen ihn regelrecht, man hat -3 auf alle Anwendungen von Tierkunde oder Tierhaftigkeit wenn es mit Tieren zu tun hat. Außerdem haben Tieren im Kampf gegen ihn ein Bonusattribut. Kann nicht zugleich mit dem Vorzug „Harmlos für Tiere“ gewählt werden.

Mal des Unheiligen (2) V

Sterbliche mit Wahren Glauben wissen sofort das man Unsterblich ist, man kann keinen geweihten Boden betreten.

Gebunden (2)

Man beginnt das Spiel mit einem Blutsband an einen anderen Charakter

Todessicht (2) V

Man sieht alles durch den Schleier des Totenreiches, man erhält -1 soziale und -1 mentale. Gegnerische Boni oder Mali durch Aussehen gehen verloren.

Unheimliche Präsenz (2) V

-2 soziale beim Umgang mit Sterblichen, jeder Sterbliche argwöhnt, dass etwas nicht stimmt.

Herr der Fliegen (2) V

Man wird ständig von einem Schwarm Fliegen umschwärmt -1 Sozialen und -1 Heimlichkeit

Magieanfälligkeit (2)

-2 gegen alle Arten von Magie. Kann nicht zugleich mit dem Vorzug „Magieresistenz“ gewählt werden.

Von Geistern Gejagd (3)

Man wird von einem Geist gejagt (mit SL absprechen)

Schmerzhafter Biss (4) V

Im Biss des Vampirs steckt statt Ekstase Pein, man verursacht die doppelte Kriminalitätsrate bei der Jagd und kann keine Herde besitzen.

Abgestoßen von Kreuzen (4) V

Wenn man ein Kreuz sieht (keine gekreuzten Stöcke o.ä.), muss man einen WP ausgeben, dann ist man für eine Stunde sicher, ansonsten muss man sich davon entfernen bis man es nicht mehr sehen kann. Wird man von einem Kreuz auf blanker Haut berührt, nimmt man einen Punkt schwer Heilbaren Schaden wobei Seelenstärke NICHT gilt.

Lichtanfällig (4)

Schon das geringste Licht schmerzt so sehr in den Augen, dass man eine Sonnenbrille tragen muss, Mondlicht verursacht 1 Punkt Schwer Heilbaren Schaden pro 10 Minuten Einfall auf ungeschützter Haut. Kann nicht von Setiten gewählt werden.

Unfruchtbares Blut (5) V

Man kann keine Nachkommen zeugen oder Ghule halten.

Vierzehnte Generation (6) V

man kann maximal 8 Blutpunkte verwenden (d.h. nur 8 BP zählen als Vampirische Vitae), man bekommt automatisch den Nachteil dünnblütig

Clanspezifisch

Vorzüge

Echsenhaft (1) Nosferatu

Man kann sich wie eine Echse Körperteile abreißen (um zu fliehen o.ä.), der Körperteil wächst nach, sobald man 2BP ausgegeben hat.

Fauliges Blut (1) Nosferatu

Das eigene Blut schmeckt ekelregend, andere müssen stets einen WP ausgeben um es zu trinken (selbst wenn sie dominiert werden), wenn man den Charakter diablerieren will, muss man sogar 3WP ausgeben.

Fangzähne (1) Nosferatu

Man hat riesige Fangzähne, die große Wunden reißen, man erhält 3 Bonusattribute bei einem Bissangriff.

Lederhaut (1) Nosferatu

Man erhält zwei Bonusattribute in der Verteidigung im Kampf (nicht kumulativ zu Waffenboni oder Katzenballance).

Insektenmagnet (2) Nosferatu

Man zieht Insekten an, wenn man die Disziplin Tierhaftigkeit hat, kann man ihnen kleine Befehle geben.

Erweiterte Verdunklung (2) Nosferatu

Die Verdunklungskraft „Maske der Tausend Gesichter“ des Charakters wirkt auch gegen Technische Einrichtungen.

Anderer Primärpfad (1 oder 3) Tremere

Der Charakter darf mit einem anderen Thaumaturgischen Primärpfad als dem „Pfad des Blutes“ beginnen. Für einen Punkt darf er den aus den Pfaden des Feuers, der Herbeirufung oder der Bewegung durch den Geist wählen, für 3 Punkte einen selteneren. Dieser Vorteil muss in jedem Fall mit der SL abgesprochen und sinnvoll erklärt werden.

Orakel (3) Malkavianer

Der Vampir erhält einen freien Re-Test pro Abend, weil er eine Situation bereits in einer Vision vorrausgesehen hat. Zusätzlich könnte er noch weitere Visionen nach gutdünken der Spielleitung erhalten, die Hintergrund oder Plotrelevantes enthalten können.

Verändertes Gestaltwandel (je Gestalt 1) Gangrel

Das Gestaltwandel des Gangrel verwandelt ihn in andere Tiere als Wolf und Fledermaus. Der Spieler darf eine Kampf und eine Fluchtgestalt wählen. Die Fluchtgestalt sollte ein Tier mit ausgeprägten Fluchtinstinkten sein.

Schwächen

Künstlerisch Unbegabt (2) Toreador

Man ist künstlerisch total unbegabt, man kann niemals die Fähigkeit „Küstlertalent“ lernen, man hat im Umgang mit anderen Toreador -1 Statuspunkt

Ghule

Vorzüge

Angesehener Herr (1)

Solange der Herr des Ghuls mindesten Status 3 hat, wird der Ghul behandelt, als hätte er selbst Status 1.

Sugar Daddy (1)

Ein anderer Vampir hat einen Narren an diesem Ghul gefressen. Der Ghul darf den Hintergrund Mentor haben.

Der Falschen Liebe bewusst (2)

Der Ghul hat den normalen -2 Malus bei Beherrschung durch seinen Herrn nicht.

Gesicht der Verdammten (2)

Die Atmung ist flach, die Hände kalt, das Gesicht blass, selbst das Blinzeln wirkt künstlich und eingeübt. Sicher, dass du kein Vampir bist? Für einen BP kann der Ghul sogar seinen Pulsschlag kurzzeitig soweit runterfahren, dass er kaum noch wahrnehmbar ist.

Außer durch übernatürliche Wege oder durch Einsatz von „Medizin“ ist er nicht als Mensch zu erkennen.

Andere Disziplinen lernen (3)

Der Ghul kann zusätzlich zu den drei Körperlichen Disziplinen auch andere Disziplinen lernen.

Schwächen

Verdrehte Erziehung (1)

Der Herr dieses Vampirs hat ihm (absichtlich oder nicht) falsche Informationen über die Natur der Vampirie erzählt. Der Ghul hält sie für wahr. (Kreuze, Wohnungen betreten, fließendes Wasser, Knoblauch, an Weggablungen beerdigen,... Denkt euch was aus!). Der Ghul ist unbelehrbar, so dass er von dieser Meinung nur bgeht, wenn der Spieler EP ausgit, um diese Schwäche wegzukaufen.

Ekel vor Blut (2)

Es kostet einen WP, mehr Blut („Nein, nicht Blut. Nennen wir es *Vitae* und tun so als wäre es kein Blut, OK?“) als zum Überleben nötig, zu trinken. Bei besonders blutigen Szenen muss der Ghul einen mentalen Challenge gegen 5 gewinnen, um nicht sofort zu gehen. Bleibt er, ist er trotzdem -2 bei Challenges wegen Übelkeit.

Romantisches Blutpüppchen (2)

„Ach, ist das nicht romantisch? Man wird gebraucht,

geliebt, versorgt... und diese herzerbrechende Tragödie der vampirischen Existenz des Herrn...und er schenkt mir ewiges Leben...“

Der Ghul sieht alles durch eine rosarote Brille, egal wie sehr er auch von seinem Herrn missbraucht wird. Der Ghul hat einen Malus von weiteren 2 bei Challenges gegen seinen Herrn.

Unnatürliche Erscheinung (2)

Durch das Blut wurde etwas von dem Biest sichtbar. Der Ghul hat entweder eine Deformation, oder eine unheimliche Aura, oder er hat eine widerwärtige Angewohnheit entwickelt.

Bei Challenges, die mit Aussehen zu tun haben, hat der Ghul einen Malus von 2. Er kann sich nur mit Mühe in der sterblichen Gesellschaft bewegen, nicht für Nosferatu- oder Samedighule mit Nachteil „Clanschwäche“ wählbar.

Vitae-Loch (2)

Der Ghul braucht 2 BP zum Überleben.

Kannibale (3)

Eine Obsession für human tartare. Der Ghul muss pro Spielabend Fleisch einen Menschen essen. (Über Medizin besorgen oder Jagen...), logischerweise äußert sich das in einer niedrigen Menschlichkeit.

Obsessiver Stiefellecker (3)

Der Ghul versucht ständig seinen Herrn zu beeindrucken. Es kostet einen WP einer Chance zu widerstehen, die besonders beeindruckend wäre... (Herr: „Ich wünschte irgendjemand würde mit einer Dampfwalze über den Prinzen fahren!“ Ghul: „Ja, hallo? Spreche ich mit dem Baumaschinenverleih?“)

Lichtempfindlich (3)

Sonnenlicht führt sehr schnell zu schmerzhaften Verbrennungen. Ohne passende Kleidung und Sonnenbrille bekommt der Ghul nach 10 min im Sonnenlicht einen Level tödlichen Schaden. Helles Kunstlicht ist unangenehm für die Augen (-2 bei Challenges), Flutlicht sogar schmerzhaft.

Clansschwäche (3)

Der Ghul leidet an der gleichen Clanschwäche wie derjenige, der ihn zum Ghul gemacht hat. (Kann von Caitiff, Tremere- und Giovannighulen nicht genommen werden, ein Ventrueghul kann nur Ventrueblut trinken.).

Ineffiziente Verdauung (3)

Für je 2 BP Vampirblut das der Ghul trinkt, kann er sich 1 BP gutschreiben.

Ghulische Dünnblütigkeit (4)

Der Ghul braucht 2 BP pro Abend und kann kein

Blut für Disziplinen benutzen.

Geistesstörungen

Geistesstörungen sind einer Raserei sehr ähnlich, werden aber anders ausgelöst und sind mehr ein Teil der Persönlichkeit des Vampirs als es das Tier ist, das ab und zu ausbricht. Geistesstörungen sollten immer wieder vom Charakter gezeigt werden, müssen aber nicht ständig präsent sein. Die unten beschriebenen Geistesstörungen stellen meist nur den Extremfall dar, den Zeitpunkt, wo der Wahnsinn voll ausgebrochen ist. Sieh' Geistesstörungen als eine Persönlichkeitsfacette deines Charakters an. Bestimmte Situationen (nach Entscheidung des Spielers - Stichwort: Ehrlichkeit) können zum vollen Ausbruch der Geistesstörung führen. Dies ist ähnlich wie bei einem Raserei und dauert einige Minuten. Auch hier ist es möglich, einen Willenskraftpunkt einzusetzen, um sich zu kontrollieren, ehe die Geistesstörung überhaupt ausbricht. Der Charakter hat ebenfalls die Möglichkeit, sich wie bei den Regeln beschrieben, wieder zu beruhigen oder ein anderer Vampir kann den Gestörten auch wie bei einer Raserei beruhigen. Besonderheiten wie z.B. Vorzüge & Schwächen die Einfluss auf Raserei haben, wirken auch im selben Maße bei Geistesstörungen. Andere Spieler können die Geistesstörung eines Vampirs aber auch wecken. Hierzu muss die richtige Geistesstörung genannt werden und das Opfer muss in einer passenden, stressvollen Situation stehen. Gewinnt der Vampir jetzt noch einen Sozialen Challenge, bricht die Geistesstörung des Opfers voll aus. Man muss also wissen oder zumindest ahnen, welche Geistesstörung das Opfer besitzt. Was jetzt folgt, ist eine Liste der möglichen Geistesstörungen. Wenn ihr eine neue Geistesstörung bekommt, könnt ihr euch eine aus dieser Liste aussuchen. Neue Geistesstörungen sind nur nach Rücksprache mit der SL gestattet.

Geistesstörungen erhält man Automatisch sobald man als Vampir 10,25 und 50 Spielabende verbracht hat. Alternativ kann man anstelle der Geistesstörung bei 50EP den Durst des Methusalem wählen.

Amnesie

Du neigst dazu, in stressreichen Situationen Kleinigkeiten oder auch dein gesamtes Leben zu vergessen. Dies passiert vor allem, wenn du mit deiner Vampir-existenz konfrontiert wirst. Irgendwann kehren deine Erinnerungen auch wieder zurück, manchmal so heftig, dass du darüber in Frenzy fällst.

Besessenheit

Du neigst dazu, dein ganzes Leben und all dein Tun einem Ziel, einer Person oder einer Sache zu widmen. Was immer es ist, es ist dein einziger Lebensinhalt und nichts und niemand darf dich daran hindern, dein Ziel zu erreichen.

Blutdurst

Du leidest unter ständigem Bluthunger, selbst wenn du noch BP übrig hast. Du versuchst an soviel Blut zu kommen, wie möglich.

Choromanie

Wenn du Musik hörst, egal welcher Art, fängst du wie wild an zu tanzen. Du kannst nur damit aufhören, wenn die Musik ausgeht oder du einen WP einsetzt.

Choleriker

Du hast ein unglaubliches Wutpotential. In Situationen, in denen du mies behandelt wirst oder dir keine Beachtung geschenkt wird, bricht diese Wut manchmal aus. Dies ist einem Frenzy sehr ähnlich, verfliegt aber so schnell, wie es kommt.

Emotionslosigkeit

Deine Welt ist die Logik, Gefühle haben hier keinen Platz. Ab und zu musst aber auch du deine unterdrückten Emotionen herauslassen. Dies passiert vor allem, wenn alles zu emotional wird und du deine Gefühle nicht mehr zurück halten kannst. Dies kann je nach Situation sogar einem Frenzy gleich kommen.

Größenwahn

Du bist der Größte!! und natürlich wollen alle dies immer wieder von dir hören. Also los, zeig es und sag es ihnen, immer und immer wieder.

Habromanie

Du lachst in Situationen in denen es absolut unpassend ist laut los. Mein Gott ist das nicht witzig, deinem besten Freund wird gerade der Arm abgerissen

Klaxomanie

Wenn dir etwas wichtig ist, schreist du, anstatt in normaler Lautstärke zu sprechen. Aber ist nicht alles irgendwie wichtig?

Machtbesessenheit

In allen Situationen willst du die totale Kontrolle, weniger ist dir einfach nicht genug. Wenn diese Geistesstörung mal wieder richtig ausbricht und dir jemand diese totale Kontrolle verweigert, kann es schon einmal vorkommen, dass du in Raserei fällst.

Manisch Depressiv

Deine Stimmung pendelt immer zwischen überglücklich, wild, energiegeladen und einem Zustand totaler Depression. Keiner liebt dich und die ganze Welt ist schlecht. Dieser Stimmungswechsel kommt ohne Vorwarnung und meist ohne ersichtlichen Grund.

Masochismus

Du bist ein Masochist. Für dich gibt es nichts schö-

neres, als sich quälen zu lassen.

Misomanie

Du hasst alles und jeden, zumindest ab und zu. Dann aber richtig.

Multiple Persönlichkeiten

Du hast eine Grundpersönlichkeit (du selbst) und einen Haufen anderer Persönlichkeiten, die ab und zu auch mal raus wollen. Denk dir mindestens noch eine andere Persönlichkeit aus. Für einen WP kannst du automatisch zu deiner Grundpersönlichkeit zurückkehren.

Paranoia

Du leidest unter Verfolgungswahn. Vorsicht ist dein zweiter Vorname und wenn diese Geistesstörung mal wieder richtig ausbricht, traust du nicht mal deinen besten Freunden.

Bedenke: Ein gewisses Maß an Paranoia ist jedem Vampir zu eigen, wenn du diese Geistesstörung wählst, bedeutet das, dass dein Charakter wirklich, wirklich krankhaft Paranoid bist, und hinter jedem Baum eine Gefahr sieht!

Perfektionist

Alles muss perfekt sein oder du musst dafür sorgen, dass es perfekt wird. In Situationen, in denen du dich einem totalen Chaos gegenüber siehst, kann es schon einmal vorkommen, dass du in Raserei fällst.

Regression

Wenn dir alles zu stressig wird, fällst du wieder ins Kindheitsstadium zurück. Bedroht dich jemand in diesem Zustand, hilft nur noch eine Raserei

Sadismus

Du bist ein Sadist, für dich gibt es nichts schöneres, als andere zu quälen.

Unendliche Reue

Wenn du daran erinnert wirst, welche bösen Taten du schon begangen hast, verfallst du in totales Selbstmitleid. Du bist ja so schlecht und gemein, diese Welt wäre viel schöner ohne dich, etc. In diesem Zustand kannst du nichts machen außer dich verteidigen.

Versprechen

Du bringst Leute immer wieder dazu, dir etwas zu versprechen, nur um ihnen beizubringen, dass sie ihr Wort halten müssen. Wenn du herausfindest, dass jemand sein Wort gebrochen hat, fällst du auch schon mal in eine Raserei.

Verwirrung

Du bist immer wieder total verwirrt und weißt überhaupt nicht, was all diese Leute von dir wollen. Wenn

sie dich zu sehr nerven, hilft nur noch eine Raserei.

18 Materielle Dinge

Dieses Kapitel befasst sich mit Geld. Auch wenn Geld beim Handel zwischen Vampiren eher unwichtig ist, denn Vampire handeln untereinander mit Gefallen, benötigt man es doch, um mit der Sterblichen Welt zu handeln.

Ressourcen

Ressourcentypen

Es gibt drei Arten von Ressourcen: absolute Ressourcen, aktuelle Ressourcen und temporäre Ressourcen.

- **absolute Ressourcen**
Die Ressourcen die im Hintergrundbereich auf dem Charakterbogen stehen.
- **aktuelle Ressourcen**
Die Ressourcen die man zum Aktuellen Zeitpunkt zur Verfügung hat.
Man beginnt jeden Spielabend mit aktuellen Ressourcen in Höhe seiner absoluten Ressourcen.
- **temporäre Ressourcen**
Die Ressourcen die man nur für eine einzige Aktion zur Verfügung hat.
Temporäre Ressourcen die man bis zum Ende des Abends nicht ausgegeben hat verfallen.

Umschreibung der Ressourcen

Es gibt keine feste Geldwerte für die Ressourcen oder Preise für Gegenstände oder Dienstleistungen. Sollte man zum Handel mit anderen Charakteren der Atmosphäre wegen Geldwerte benötigen, so gilt folgendes:

- **Ressourcen 1:** Zweistelliger Betrag
- **Ressourcen 2:** Dreistelliger Betrag
- **Ressourcen 3:** Vierstelliger Betrag
- **Ressourcen 4:** Fünfstelliger Betrag
- **Ressourcen 5:** Sechstelliger Betrag
- **Ressourcen 6:** Siebenstelliger Betrag
- **weitere:** jeweils eine weitere Stelle hinzufügen

Diese Werte sind lediglich zur Konversation gedacht und haben auch lediglich dort eine Relevanz, sie haben ansonsten keine Regeltechnische Auswirkung.

Steigerung von Ressourcen

Um den Hintergrund Ressourcen zu steigern muss man zwei Dinge tun:

1. Temporäre Ressourcenpunkte in Höhe von 20 x Zielressourcen ausgeben
2. Einen EP ausgeben

Verwenden von Ressourcen

Gegenstände und Dienstleistungen mit Kosten bis zum Wert der aktuellen Ressourcen können ohne Einschränkung gekauft werden

Wenn eine Dienstleistung oder ein Gegenstand mehr Ressourcenpunkte kostet als man aktuelle Ressourcen hat, kann man ihn/sie nach folgender Regel trotzdem kaufen:

Man kann die Differenz die es kostet temporär ausgeben.

Beispiel:

Tom hat 3 Punkte aktuelle Ressourcen und möchte etwas kaufen, daß 4 Ressourcenpunkte kostet, damit muss er $4-3=1$ Ressourcenpunkt für den Rest des Abends ausgeben, so daß er für den Rest des Abends nur noch 2 aktuelle Ressourcenpunkte hat

Eine weitere Möglichkeit ist es, sich temporäre Ressourcenpunkte zu erhandeln und mit dieser die Differenz bezahlt wird.

Beispiel:

Susi hat Ressourcen 5 und möchte etwas kaufen was 7 Ressourcenpunkte kostet. Sie leiht sich von Bernd der 4 Ressourcenpunkte hat 2 Temporäre Ressourcenpunkte um somit für einen Einkauf auf 7 Ressourcenpunkte zu kommen. Damit kann sie das was sie kaufen wollte kaufen ohne das ihre aktuellen Ressourcen sinken. Bernds aktuelle Ressourcen sinken damit um 2.

Für die Verwendung von Ressourcen im Zusammenhang mit Einfluss gibt es noch einige Sonderregelungen, die an den entsprechenden Stellen gesondert behandelt werden.

Zuflucht

Jeder Charakter besitzt eine Zuflucht die seinem Wert in Ressourcen entspricht. Man kann auch weitere Zufluchten mieten wenn man jeden Monat die Stufe der zusätzlichen Zufluchten in temporären Ressourcen als Miete bezahlt.

Das einrichten einer neuen Zuflucht kostet einen temporären Ressourcenpunkt.

Wenn man eine seine Hauptzuflucht ändern will, kostet dies einen temporären Ressourcenpunkt.

Man muss der Spielleitung eine Zuflucht mit Adresse angeben. Es ist Sinnvoll, daß die Zuflucht in der Nähe des Hauptspielortes zu wählen, da es einige Regelmechaniken gibt bei denen man zur Zuflucht gehen muss.

Ausrüstung

Jeder spielrelevante Gegenstand aus der Gegenstandsliste, den ein Charakter besitzt, muss durch eine Ausrüstungskarte dargestellt werden. Ein echter Gegenstand, z.B. beim Einbruchswerkzeug, ist nicht unbedingt nötig, bereichert aber das Spiel, wenn man ihn hat. Bei einigen Gegenständen muss man ein reales Gegenstück haben, um die Vorteile seiner Ausrüstung überhaupt nutzen zu können, z.B. beim Auto. Auf der Ausrüstungskarte sind alle spielrelevanten Informationen des Ausrüstungsgegenstandes vermerkt. Bei jedem Ausrüstungsstück muss eindeutig gekennzeichnet sein, wo es sich befindet.

Durchsuchen von Charakteren

Wenn man einen anderen Charakter durchsuchen möchte, kann man dies einfach tun, indem man es ansagt. Dies wird nicht wirklich ausgespielt. Wenn der Durchsuchte sich nicht dagegen wehrt, werden alle Waffen, Drogen und ähnliches gefunden. Unscheinbare magische Gegenstände werden aber nicht gefunden, bzw. nicht beachtet, außer der Suchende fragt direkt danach. Zum Beispiel: "Hast du deinen magischen Ring an?".

Hat der Durchsuchte versucht einen oder mehrere Gegenstände an sich zu verstecken wird ein Mentaler Challenge durchgeführt bei dem der Durchsuchte die Fähigkeit „Hinterhältigkeit“ und der Durchsuchende „Aufmerksamkeit“ nutzen kann.

Zuflucht

Jeder Kainit erhält eine Zuflucht entsprechend seiner Ressourcen. Diese Zuflucht muss eine Real existierende Adresse haben (am besten in Nähe des Spielgebietes). Die Zuflucht dient als Lagerplatz für seine Akten und verschiedene Gegenstände. Möchte ein Charakter Gegenstände aus der Zuflucht holen, muss er sich an die Zuflucht begeben und dort 5 Minuten verweilen. Man kann auch einen Ghul schicken, dieser kehrt jedoch erst nach 45 Minuten ins Elysium zurück. Dinge die nicht anders gekennzeichnet sind liegen automatisch in der Primärzuflucht.

Drogen

Drogen können einem Vampir auf zwei Arten verabreicht werden: 1. Gibt es die Möglichkeit einem Menschen vorher eine ausreichende Dosis zu geben, damit die Wirkung über das Blut übertragen wird. Dies tötet den Menschen mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit (Überdosis). Wenn man dies tut, muss man einen Menschlichkeitschallenge gegen 2 bestehen (es zählt als geplanter Mord). Die zweite Möglichkeit ist, eine Blutkonserve mit Drogen zu versetzen. Hierzu muss man für jede Blutkonserve (1BP) einen Punkt Naturwissenschaften/Chemie, Beruf/Apotheker opfern.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Drogen, die erste Art sind „weiche“ Drogen, diese kosten 500€ pro Dosis und machen bei Einnahme bei einem Challenge Willenskraft gegen 3 süchtig. „Harte“ Drogen kosten pro Dosis 1.000€ und machen bei einem Challenge gegen 5 süchtig.

Jede Droge hat eine Wirkungsdauer von 30 Minuten.

- Alkohol (weich)
 - + 1 Mut
 - 1 Soziale
 - 1 Selbstbeherrschung
 - 1 mentale
- Marihuana (weich)
 - 2 auf wahrnehmungsbezogene challenges
 - + 1 Selbstbeherrschung
- Halluzinogene (hart)
 - Geistesstörung: Schizophrenie
- Kokain u.ä. (hart)
 - Regeneriert 5 Physische Attribute
 - Selbstbeherrschung -1
- Heroin u.ä. (hart)
 - Selbstbeherrschung +2
 - Physische und Mentale halbiert (maximal ein Abzug von 5)

Spezialregeln von Ausrüstung

Eine Gegenstände haben spezielle Regeln, die auf den Ausrüstungskarten aufgedruckt sind.

- Panzerbrechend
 - Wenn man hiermit schießt, ignoriert man jegliche Art künstlicher Panzerung
- Schildzerschmetternd
 - Macht einen Schild nach drei Angriffen untauglich
- Vollautomatik
 - Man kann einen 10-Schuss Feuerstoss abgeben, der automatisch einen extra Schadenslevel macht
- Großkalibrig
 - Wenn man einen Gegner trifft und einen simple Test (66%) besteht, macht man einen extra Level Schaden
- Feuerschaden
 - Man macht schwer heilbaren Feuerschaden (Rötschreck 4), feuert man Brandmunition mit einer Waffe ab, die nicht die Fähigkeit „Feuerschaden“ hat, so ist die Waffe nach einem Magazin zerstört.
- Durchschlag
 - Die Waffe macht einen extra Level Schaden aufgrund der hohen Durchschlagskraft wenn sie eine Bedingung erfüllt.
- Schnell
 - Man erhält gegen jeden, der eine Waffe trägt die „Langsam“, „Schwerfällig“ oder „Schwer“ ist 2 Bonusattribute.
- Streuung
 - Man kann einen 10-Schuss Feuerstoss abgeben und damit 3 Personen gleichzeitig abfeuern, die mindestens 3 Meter entfernt stehen. Man muss für jeden ein Attribut setzen und einen Challenge machen. Diese Sonderfertigkeit kann nicht zusammen mit „Vollautomatik“ genutzt werden.
- Pfählen
 - Die Waffe eignet sich zum Pfählen
- Zweihändig
 - Man muss diese Waffe zweihändig führen
- Zerbrechlich
 - Der Gegner kann versuchen diese Waffe zu zerbrechen, indem er beim Angriff auf seinen Schaden verzichtet und einen physischen Challenge gewinnt.

- Kurz
Man erhält keinen Bonus im Nachkampf gegen Unbewaffnete, man zählt gegen Gegner mit Nahkampfwaffe als unbewaffnet
- Schwerfällig
Diese Waffe gibt bei der Verteidigung keinen Bonus
- Schwer
Die Bewegungsgeschwindigkeit sinkt um 1 Schritt / Runde
- Langsam
Man ist in einem Kampf immer als Zweites dran
- Heiß
Auch der Anwender muss auf Röttschreck ggn. 2 schnicken.
- Parierwaffe
Hiermit können nur Nahkampfangriffe abgewehrt werden (kein Bonus im Angriff).
- Verstärkt
Hiermit können moderne Feuerwaffen abgewehrt werden (2 Bonusattribute).

Munitionsarten

- Standardmunition
Mit dieser Munition wird der Schaden verursacht, der auf den Gegenstandskarten steht. Zu beachten ist, dass diese Munition bei Vampiren lediglich Schlagschaden verursacht.
- APPD (Panzerbrechend)
Panzerbrechende Munition hat die Eigenschaft „Panzerbrechend“ aus dem vorherigen Kapitel. Abgesehen davon funktioniert sie wie Standardmunition.
- Drachenatemmunition
Drachenatemmunition verursacht den Schadenscode der Waffe als Schwer Heilbaren Schaden. Diese Munition kann nur in Schrotflinten verwendet werden.
- Brandmunition
Diese Munition kann in jede Waffe geladen werden und wandelt einen der Schadenspunkte der Waffe in Schwer Heilbaren Schaden um. Der Rest des Schadens wird wie Standardmunition behandelt.

A Anhang: Erfahrung und Steigern

Generell gilt: Zwischen zwei Steigerungen der gleichen Art muss ein Spielabend liegen (Ausnahme bildet Einfluss). Steigerungen finden OT zwischen den Spielabenden statt.

Um etwas zu steigern muss man die dazunotwendigen EP ausgeben, und sich die Steigerung von demjenigen der die neue Fertigkeit oder Disziplin gelehrt hat bzw. wenn dies nicht zutrifft die SL unterschreiben lassen.

Attribute	1EP mit Lehrer, 2EP ohne Lehrer
Fertigkeiten	für eine neue Fertigkeit benötigt man immer einen Lehrer
Hintergründe	1EP Bei Ressourcen muss das zehnfache des nächsten Monatseinkommen investiert werden. Einem Mentor muss eine Dienstleistung erbracht werden Um permanent Berühmt zu werden muss man temporäre Berühmtpunkte mit EP permanent machen. Um permanent Herde zu erhalten, muss man temporäre Herdepunkte mit EP permanent machen. Um die Generation zu Verbessern muss Diablerie begangen werden. Dafür kostet dies aber keine EP, aber einen Punkt Menschlichkeit / Pfadwert Alle anderen Hintergründe haben keine Voraussetzungen.
Disziplinen	(Nieder / Mittel / Hoch) <i>Clansdisziplinen:</i> 3EP / 6EP / 9EP (+1 ohne Lehrer) <i>Clansfremde Disziplin:</i> 4EP / 7EP / 10EP (Immer mit Lehrer, muss bevor die erste niedere gelernt wird das Blut eines Vampirs trinken der die Disziplin als Clansdisziplin hat) <i>Körperliche Disziplinen:</i> Stärke, Geschwindigkeit und Seelenstärke können von jedem jederzeit gelernt werden, sie kosten als Clansdisziplin mit Lehrer 3EP / 6EP / 9EP, als Clansdisziplin ohne Lehrer oder Fremddisziplin mit Lehrer 4EP / 7EP / 10EP und als Fremddisziplin ohne Lehrer 5EP / 8EP / 11EP
Menschlichkeit	2EP, die letzte Änderung (auf- oder abwärts) muss mindestens 6 Monate her sein. Alle Steigerungen der Menschlichkeit müssen mit der Spielleitung abgesprochen sein.
Rituale	2EP nieder, 4EP mittel, 6EP hoch
Tugenden	2EP
Willenskraft	3EP

Steigern von Kunden

Kunden können auch ohne EP gesteigert werden. Man kann sich für jeden Monat einen „Kundensteigerungspunkt“ aufschreiben und sich dazu entscheiden sich Kundensteigerungspunkte zu streichen und eine Kunde in entsprechender Höhe zu steigern.

Beispiel:

- Tremerekunde hat den Wert 0, man benötigt einen Steigerungspunkt um Tremerekunde auf 1 zu erhalten

- Tremerekunde hat nun den Wert 1, nun benötigt man zwei Steigerungspunkte um Tremerekunde auf 2 zu steigern.

Es ist nicht möglich eine Kunde auf einmal um mehr als einen Punkt zu steigern.

Es ist Rollenspielerisch sinnvoll sich zumindest in gewissem Maße mit einem Charakter der die entsprechende Kunde höher als man selbst hat über das Thema zu unterhalten.

Es gibt Einschränkungen zum Steigern von Kunden ohne EP (nach Priorität angeordnet):

1. Die eigene Clanskunde kann maximal bis 4 gesteigert werden
2. Tremerekunde kann maximal bis 2 gesteigert werden
3. Clanskunden der eigenen Sekte können bis 3 gesteigert werden
4. Clanskunden von fremden Sekten oder neutrale Clanskunden dürfen so nur bis 2 gesteigert werden
5. Kunden von Blutlinien dürfen nur auf eins gekauft werden
6. Kunden zu anderen „Rassen“ dürfen nur bis 2 gesteigert werden (Ausnahme Gangrel bei Werwolfskunde, die dürfen bis 3)
7. Kunde der eigenen Sekte 3

Für diese Regelung gelten Brujah, Gangrel, Malkavianer, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue, Lasombra, Tzimisce, Giovanni, Setiten, Ravnos und Assamiten als Clans, alles andere als Blutlinie.

B Anhang: Änderungen zu Vorhergehenden Regelwerkversionen

Änderungen gegenüber der Version Januar 2010

- Änderung: Nachteil Permanente Wunde (Seite 92)
- Klarstellung: Disziplin Auspex 2 (Aurasicht, Seite 59)
- Korrektur: Attribute setzen bei 0 Attributen (Seite 17)
- Korrektur: Fertigkeiten dur WP auffüllen (Seite 21)
- Hinzugefügt: Vorteil Verändertes Gestaltwandel (Seite 97)
- Hinzugefügt: Übersicht über Gefallen (Seite 14)
- Änderung: Clannachteil Gangrel (Seite 83)
- Klarstellung: Initiative im Kampf (Seite 79)
- Klarstellung: Disziplinen im Kampf (Seite 59)
- Hinzugefügt: Vorteil Orakel (Seite 97)
- Klarstellung: Disziplin Beherrschung (Seite 60)
- Hinzugefügt: Berührungschallenge (Seite 9)
- Änderung: Disziplin Gestaltwandel (Seite 61)
- Änderung: Hintergrund Herde und Menschlichkeit (Seite 39)
- Änderung: Clanvorteil Toreador (Seite 84)

Änderungen gegenüber der Version Oktober 2010

- **Allgemeines**
 - Hinzugefügt: Challenges in Dunkelheit (Seite: 10)
 - Klarstellung: Auswirkungen der Menschlichkeit (Seite 20)
 - Klarstellung: Attribute (Seite: 17)
 - Änderung: Willenskraft Regeneration und Willenskraftchips (Seite: 21)
 - Ergänzung: Steigern von Menschlichkeit (Seite 107)
 - Hinzugefügt: Hintergrund Verbündete (Seite: 40)
- **Blut**
 - Ergänzung: Verwaltung (Seite 23)
 - Hinzugefügt: Blutkonserven (Seite 24)
- **Fertigkeiten**
 - Gestrichen: Blutkunde
 - Änderung: Blutjagen (Seite: 31)
 - Änderung: Bürokratie (Seite: 31)
 - Gestrichen: Verwaltung
 - Änderung: Computer (Seite: 31)
 - Änderung: Finanzen (Seite: 32)
 - Änderung: Akademisches Wissen (Seite: 35)
 - Änderung: Akademisches Wissen und Naturwissenschaften in Wissen umgewandelt (Seite: 35)
 - Änderung: Polizei und Rechtsprechung nach Akademisches Wissen verschoben
 - Änderung: Künstlertalent (Seite: 32)
 - Änderung: Aufmerksamkeit (Seite: 31)
 - Gestrichen: Betteln
 - Ergänzung: Sprachen (Seite: 33)

- Ergänzung: Straßenkunde (Seite: 33)
- Änderung: Taschendiebstahl (Seite: 33)
- Änderung: Wurfaffen (Seite: 34)
- Umformulierung: Menschenführung (Seite: 32)
- Umformulierung: Nahkampf (Seite: 33)
- Ergänzung: Okkultismus (Seite: 33)
- Gestrichen: Ghulfertigkeit Maskerade
- Gestrichen: Ghulfertigkeit Scharfblick
- **Vorzüge und Schwächen**
 - Ergänzung: Vorteil Essen und Trinken (Seite: 91)
 - Änderung: Schwäche Klein (Seite: 91)
 - Klarstellung: Schwäche Verwundbar durch Silber (Seite: 92)
 - Nachteil Träge gestrichen
 - Änderung: Langsame Heilung (Seite: 92)
 - Änderung: Schwäche Leichenfleisch (Seite: 92)
 - Änderung: Fotografisches Gedächtnis (Seite: 93)
 - Hinzugefügt: Willensstark (Seite: 93)
 - Hinzugefügt: Optimist (Seite: 93)
 - Hinzugefügt: Willensschwach (Seite: 93)
 - Hinzugefügt: Depressiv (Seite: 94)
- **Charaktererschaffung**
 - Änderung: Tugenden (Seite: 87)
 - Änderung: Willenskraft (Seite: 87)
 - Änderung: Ressourcen (Seite: 87)
 - Änderung: Einfluss (Seite: 87)
- **Kampf**
 - Änderung: Initiative (Seite: 79)
 - Ergänzung: Überraschung (Seite: 79)
 - Klarstellung: Reihenfolge der Aktionen (Seite: 79)
 - Unstrukturiert: Kampf mit der Falschen Hand (Seite: 79)
 - Hinzugefügt: Schüsse in den Nachkampf (Seite: 80)
- **Disziplinen**
 - Klarstellung: Pfad der Herbeirufung (Seite 73)
 - Klarstellung: Disziplin Geschwindigkeit (Seite: 76)
 - Klarstellung: Disziplin Seelenstärke (Seite: 76)
 - **Ressourcensystem vollständig überarbeitet**
 - Gestrichen: Materielle Dinge, Investitionen
 - Gestrichen: Materielle Dinge, Verdienstmöglichkeiten ausser Ressourcen
 - Gestrichen: MAterielle Dinge, Geld im Spiel
 - Hinzugefügt: Ressourcentypen (Seite: 103)
 - Hinzugefügt: Umschreibung der Ressourcen (Seite: 103)
 - Änderung: Steigerung von Ressourcen (Seite: 103)
 - Hinzugefügt: Verwendung von Ressourcen (Seite: 103)
 - Änderung: Zuflucht (Seite: 104)
 - **Ressourcensystem vollständig Überarbeitet**
 - Änderung: Einflusskarten (Seite: 35)
 - Änderung: Einflussfertigkeiten bei Einflussbereichen (Seite: 35)
 - Änderung: Einfluss gewinnen (Seite: 35)
 - Änderung: Einflusseinsatz (Seite: 36)
 - Hinzugefügt: Eingeschränkter Einfluss (Seite: 36)
 - Gestrichen: Firmen und Identität
 - Gestrichen: Rabatte
 - Gestrichen: Doppelter Einfluss
 - Gestrichen: Hoher Einfluss
 - Hinzugefügt: Organisationen (Seite: 37)

C Anhang: Links

- Internetpräsenz des Liverollenspiels
<http://www.koblenz-bei-nacht.de>
- Internetpräsenz der Zunft der Lahnsteiner Rollenspieler
<http://www.zlr.info>
- Internetpräsenz der Zunftblatt-AG der ZLR
<http://www.zunftblatt.de/>

Index

- Attribute, 17
 - Boni beim Überbieten, 17
 - Bonus- und Malusattribute, 17
- Ausrüstung, 104
 - Munitionsarten, 106
 - Spezialregeln, 105
- Blut, 23
 - Auffüllen des Blutvorrats, 24
 - Blutkonserven, 24
 - Blutsbande, 23
 - Einsatzmöglichkeiten, 23
 - Einsetzen, 23
 - Verwaltung, 23
- Blutsbande, 23
- Camarilla-Posten, 11
 - Der Archont, 12
 - Der Hüter des Elysiums, 11
 - Der Justicar, 11
 - Der Primogen, 12
 - Der Prinz, 11
 - Der Seneschall, 11
 - Der Sherriff, 11
 - Die Harpye, 12
- Challenges, 8
 - Berührungschallenge, 9
 - Re-Test, 10
 - Reihenfolge, 10
 - Simple Test, 9
 - Standard Challenge, 8
 - Statischer Challenge, 9
 - Test, 8
- Challenges In Dunkelheit, 10
- Charaktererschaffung, 87
- Clans, 83
 - Brujah, 83
 - Caitiff, 85
 - Gangrel, 83
 - Malkavianer, 84
 - Nosferatu, 84
 - Toreador, 84
 - Tremere, 85
 - Ventrue, 85
- Das Elysium, 13
- Die Traditionen, 12
- Diener, 40
- Disziplinen, 59
- Auspex, 59
- Beherrschung, 60
- Geschwindigkeit, 76
- Gestaltwandel, 61
- Irrsinn, 62
- Melpominee, 63
- Nekromantie, 64
 - Der Pfad der Asche, 66
 - Der Pfad der Knochen, 68
 - Der Pfad des Grabes, 65
- Präsenz, 69
- Seelenstärke, 76
- Stärke, 77
- Thaumaturgie, 70
 - Bewegung durch den Geist, 72
 - Lockruf der Flammen, 71
 - Pfad der Herbeirufung, 73
 - Pfad des Blutes, 70
- Tierhaftigkeit, 74
- Verdunklung, 75
- Einfluss, 35
- Fertigkeiten, 31
 - Überleben, 34
 - Akademisches Wissen, 34
 - Athletik, 31
 - Aufmerksamkeit, 31
 - Ausweichen, 31
 - Bürokratie, 31
 - Belabern, 31
 - Blindkampf, 31
 - Blutjagen, 31
 - Computer, 31
 - Einschüchtern, 32
 - Etikette, 32
 - Fahren, 32
 - Finanzen, 32
 - Handgemenge, 32
 - Handwerk, 32
 - Heimlichkeit, 32
 - Hobby/Beruf, 32
 - Künstlertalent, 32
 - Kunden, 32
 - Meditation, 32
 - Medizin, 32
 - Menschenführung, 32
 - Nahkampf, 33
 - Okkultismus, 33

- Politik, 33
- Schusswaffen, 33
- Sprachen, 33
- Sprengstoffe, 33
- Strassenkunde, 33
- Taschendiebstahl, 33
- Tierkunde, 34
- Truchsess (Ghul), 34
- FertigkeitenNachforschungen, 33
- Gefallen und Schulden, 14
- Geistesstörungen, 99
 - Amnesie, 99
 - Besessenheit, 99
 - Blutsurst, 100
 - Choleriker, 100
 - Choromanie, 100
 - Emotionslosigkeit, 100
 - Größenwahn, 100
 - Habromanie, 100
 - Klazomanie, 100
 - Machtbesessenheit, 100
 - Manisch Depressiv, 100
 - Masochismus, 100
 - Misomanie, 100
 - Multiple Persönlichkeiten, 100
 - Paranoia, 100
 - Perfektionist, 100
 - Regression, 100
 - Sadismus, 100
 - Unendliche Reue, 100
 - Versprechen, 100
 - Verwirrung, 100
- Generation, 39
- Gesundheit und Heilung, 41
 - Arten von Verletzungen, 41
 - Auswirkungen von Verletzungen, 41
 - Heilung, 42
- Gewissen, 19
- Hintergründe, 39
 - Berühmt, 39
 - Diener, 40
 - Einfluss, 35
 - Einflussbereiche, 35
 - Generation, 39
 - Herde, 39
 - Kontakte, 39
 - Mentor, 40
 - Ressourcen, 40
 - Verbündete, 40
- Kunden, 32, 43
 - Vampir Kunde, 53
 - Brujah Kunde, 44
 - Camarilla Kunde, 43
 - Gangrel Kunde, 45
 - Giovanni Kunde, 46
 - Malkavianer Kunde, 48
 - Nosferatu Kunde, 49
 - Toreador Kunde, 50
 - Tremere Kunde, 51
 - Ventrue Kunde, 55
 - Werwolf Kunde, 56
- Menschlichkeit, 19
 - Effekte, 20
 - Hierarchie der Sünden, 19
 - Steigern, 20
- Mentor, 40
- Mut, 21
- Rötschreck, 21
 - Mögliche Auslöser, 21
- Raserei, 20
 - Auswirkungen, 20
 - Beenden, 21
 - Mögliche Auslöser, 20
- Ressourcen, 40, 103
 - Ressourcentypen, 103
 - Steigerung von Ressourcen, 103
 - Umschreibung der Ressourcen, 103
 - Verwendung von Ressourcen, 103
 - Zufucht, 104
- Ressourcentypen, 103
- Schwächen
 - Übernatürlich, 96
 - Abgestoßen durch Knoblauch (V), 96
 - Abgestoßen von Kreuzen, 96
 - Abstoßend für Tiere (V), 96
 - Gebunden, 96
 - Herr der Fliegen (V), 96
 - Kein Spiegelbild (V), 96
 - Lichtanfällig, 96
 - Magieanfälligkeit, 96
 - Mal des Unheiligen (V), 96
 - Schmerzhafter Biss (V), 96
 - Todessicht (V), 96
 - Unfruchtbares Blut (V), 96
 - Unheimliche Präsenz (V), 96
 - Vierzehnte Generation (V), 96
 - Von Geistern Gejagd, 96
 - Clanspezifisch, 97
 - Toreador: Künstlerisch unbegabt, 97
 - Ghule, 98
 - Clanschwäche, 98
 - Ekel vor Blut, 98
 - Ghulische Dünnblütigkeit, 98
 - Ineffiziente Verdauung, 98
 - Kannibale, 98
 - Lichtempfindlich, 98
 - Obsessiver Speichellecker, 98
 - Romantisches Blutpüppchen, 98

- Unnatürliche Erscheinung, 98
- Verdrehte Erziehung, 98
- Vitae-Loch, 98
- Mental, 93
 - Alpträume, 93
 - Analphabet, 93
 - Beuteausschluss (V), 93
 - Depressiv, 94
 - Geisteskrank, 93
 - Gourmet (V), 94
 - Kurze Zündschnur, 94
 - Phobie, 94
 - Rachsüchtig, 94
 - Schüchtern, 93
 - Schuldgefühle, 94
 - Schwacher Wille, 94
 - Sprachfehler, 93
 - Territorial Gebunden, 94
 - Tiefer Schlaf, 93
 - Weichherzig, 93
 - Willensschwach, 93
- Physisch, 91
 - Allergie, 91
 - Blind, 92
 - Dünnblütig (V), 92
 - Einäugig, 92
 - Entstellt, 92
 - Infektiöser Biss (V), 92
 - Klein, 91
 - Krankheitserreger, 92
 - Lahm, 92
 - Langsame Heilung, 92
 - Leichenfleisch (V), 92
 - Permanente Fänge (V), 92
 - Permanente Wunde (V), 92
 - Schlechte Sehkraft, 92
 - Schwerhörig, 91
 - Stumm, 92
 - Stumpfer Biss (V), 92
 - Sucht, 92
 - Taub, 92
 - Verkrüppelt, 92
 - Verwundbar durch Silber (V), 92
- Sozial, 94
 - Ablehnender Erzeuger (V), 94
 - Berüchtigter Erzeuger (V), 94
 - Dunkles Geheimnis, 94
 - Gejagd (V), 95
 - Intoleranz, 94
 - Pazifist, 95
 - Sektenmitglied auf Probe, 95
 - Taktlos, 94
- Selbstbeherrschung, 20
- Status, 27
- Steigerung von Ressourcen, 103
- Tugenden, 19
- Gewissen, 19
- Menschlichkeit, 19
- Mut, 21
- Selbstbeherrschung, 20
- Willenskraft, 21
- Umschreibung der Ressourcen, 103
- Verbündete, 40
- Verwendung von Ressourcen, 103
- Vorzüge
 - Übernatürlich, 95
 - Geistermentor, 95
 - Glück, 95
 - Harmlos für Tiere (V), 95
 - Heilende Berührung, 95
 - Immun gegen Blutsbande, 95
 - Lebhafte Aura (V), 95
 - Magieresistenz, 95
 - Medium, 95
 - Starke Generation (V), 95
 - Starkes Blut (V), 95
 - Wahre Liebe, 95
 - Clanspezifisch, 97
 - Gangrel: Verändertes Gestaltwandel, 97
 - Malkavianer: Orakel, 97
 - Nosferatu: Echsenhaft, 97
 - Nosferatu: Erweiterte Verdunklung, 97
 - Nosferatu: Fangzähne, 97
 - Nosferatu: Fauliges Blut, 97
 - Nosferatu: Insektenmagnet, 97
 - Nosferatu: Lederhaut, 97
 - Tremere: anderer Primärpfad, 97
- Ghule, 98
 - Andere Disziplinen lernen, 98
 - Angesehener Herr, 98
 - Der Falschen Liebe bewusst, 98
 - Gesicht der Verdammten, 98
 - Sugar Daddy, 98
- Mental, 93
 - Ehrenkodex, 93
 - Einfühlungsvermögen, 93
 - Eiserner Wille, 93
 - Fotographisches Gedächtnis, 93
 - Künstlerisch begabt, 93
 - Kalte Logik, 93
 - Konzentration, 93
 - Leichter Schlaf (V), 93
 - Optimist, 93
 - Ruhiges Gemüt, 93
 - Sprachgefühl, 93
 - Willensstark, 93
- Physisch, 91
 - Beidhändig, 91
 - Bezaubernde Stimme, 91
 - Draufgänger, 91
 - Drogenimmunität, 91

- Effiziente Verdauung, 91
- Essen & Trinken, 91
- Frühaufsteher (V), 91
- Geschärfte Sinne, 91
- Herz am falschen Fleck (V), 91
- Katzenhaftes Gleichgewicht, 91
- Riesenwuchs, 91
- Rohling, 91
- Rosiger Teint (V), 91
- Vertrauenswürdig, 91
- Sozial, 94
 - Angesehener Erzeuger, 94
 - Geborener Anführer, 94
 - Heiligkeit, 94
 - Zuätzlicher Status, 94
- Vorzüge und Schwächen, 91

- Zufallslose, 39
- Zuflucht, 104