



BOCHUM BEI NACHT



Regelwerk „Bochum bei Nacht“
2. Auflage
Stand: Januar 2017
Autoren: Jasmin & Patrick Hennig
Kontakt: bochum-bei-nacht@web.de

Dieses Regelwerk basiert auf folgenden Publikationen:
„Vampire: Die Maskerade – Jubiläumsausgabe“
„Das Anarchen-Handbuch“ (3.Edition)
Copyright: White Wolf & Ulisses Spiele GmbH

Dieses Regelwerk dient ausschließlich dem privaten, nicht-kommerziellen Zweck.
Alle in diesem Schriftstück erwähnten Elemente sind frei erfunden und dienen nur zu
Unterhaltungszwecken. Dieses Regelwerk richtet sich an Erwachsene.
Dem Leser sei kritischer Abstand angeraten.

An dieser Stelle möchten wir uns bei all jenen bedanken,
die uns bei diesem Vorhaben unterstützt haben.
Einen besonderen Dank an Maike M., für das ausdrucksstarke Logo,
an Rainer S., für die Arbeit und Bereitstellung des Forums,
an Meik B., für den Namen und den Charakterbogen,
an die Taverne „Zu den vier Winden“,
für die Bereitstellung der Räumlichkeiten und das Freihalten der Termine.
Einen weiteren Dank an alle die,
die Korrektur gelesen haben,
Ideen und Anregungen einstreuten
und uns auch sonst mit Rat und Tat zur Seite standen.

Live Rollenspiel.....	6
Farbcodes.....	6
Handzeichen.....	6
Charaktererschaffung.....	7
Erfahrungspunkte.....	8
Attribute.....	9
Beschreibung der einzelnen Clans.....	9
Assamiten.....	9
Brujah.....	10
Caitiff.....	10
Gangrel.....	10
Malkavianer.....	11
Nosferatu.....	11
Ravnos.....	11
Toreador.....	12
Tremere.....	12
Ventrue.....	12
Menschlichkeit.....	13
Willenskraft.....	14
Blutpunkte.....	15
Hunger.....	16
Auffüllen des Blutvorrats.....	17
Hintergründe.....	18
Raserei	21
Rötschreck.....	22
Blutsband.....	22

Blutsbänder brechen.....	23
Kampf.....	24
Schaden.....	25
Schadensberechnung.....	25
Schaden absorbieren.....	26
Fernkampf.....	26
Gesundheitspunkte.....	26
Pfählen.....	26
Kraftakt.....	28
Starre und Vernichtung.....	29
Disziplinen.....	30
Auspex (Geistig).....	30
Beherrschung (Geistig).....	32
Geschwindigkeit (Physisch).....	34
Gestaltwandel (Physisch).....	34
Irrsinn (Geistig).....	35
Präsenz (Geistig).....	37
Quietus (Physisch).....	39
Schimären (Geistig).....	40
Seelenstärke (Physisch).....	41
Stärke (Physisch).....	41
Thaumaturgie (Geistig).....	42
Tierhaftigkeit (Geistig).....	48
Verdunklung (Geistig).....	49
Vorzüge.....	51
Nachteile.....	55

Live Rollenspiel, oder auch „improvisiertes Charakterspiel“ genannt, bedeutet dass ein Spieler eine Rolle verkörpert, den „Charakter“, indem er sich seiner Spielfigur entsprechend kleidet, verhält, vielleicht sogar schminkt und mit anderen Spielern auf der Veranstaltung interagiert.

Die Spielleitung sorgt dabei für ein Spielgleichgewicht, für die Einhaltung der Regeln und für den Plot (also einen lebendigen Hintergrund).

Im Unterschied zum Theater bekommen die Spieler Ihre Handlungen nicht vorgegeben, sondern sie sind in ihren Entscheidungen frei. Weiterhin findet die Spielhandlung nicht zur Unterhaltung eines passiven Publikums statt, sondern alle Teilnehmer nehmen aktiv am Spielgeschehen teil.

Der wichtigste Punkt an diesem Hobby ist der Spaß!

Handlungsfreiheit ist jedem Spieler, unter Einhaltung der Regeln, gegeben und Kreativität von jedem Spieler, für sein eigenes Vergnügen, gefordert.

Um auf bestimmte Begebenheiten im Spiel aufmerksam zu machen, bedient sich dieses Regelwerk einem Farbcode. Spieler oder auch Gegenstände können mit farblich unterschiedlichen Bänder gekennzeichnet werden, damit jeder Spieler direkt weiß, ob und wie er mit besagter Person oder Gegenstand interagieren kann.

Gelbes Band: Gegenstand oder Person ist Off-Play (nicht im Spiel)

Rotes Band: Gegenstand oder Person sieht anders aus (z.B. bei Illusionen)

Weißes Band: Gegenstand oder Person ist verdunkelt. Der jeweilige Wert in Verdunklung muss gut sichtbar auf dem Band zu erkennen sein. Im Fall von Verdunklung 3 ist ein Bild der darzustellenden Person nötig.

Blaues Band: Gegenstand oder Person ist in einer Verwandelten Form anwesend (Nebelgestalt, Astralgestalt, etc.)

Das klassische „TIME-OUT“ Handzeichen aus dem Sportbereich bedeutet in diesem Spiel, dass die anzeigende Person in diesem Moment „OUT-TIME“ ist und sich gerade nicht im Spiel befindet.

Dieses Zeichen soll nur dazu verwendet werden, um kurz eine Frage zu stellen, oder eine anderweitige Information zu erhalten.

Die Anwendung der Disziplin Auspex wird durch das Anlegen eines Fingers pro genutzter Stufe am linken oder rechten Auge dargestellt. So soll es den Spielern untereinander möglich sein zu kommunizieren und ohne die Zuhilfenahme der SL Informationen auszutauschen.

Attribute: 5/3/2 (kein Attribut darf bei der Erschaffung höher als 4 sein)

Willenskraft: 3

Disziplinen: 3 (maximal 6 Punkte bei der Erschaffung; keine Disziplin über 3)

Hintergründe: 5 (Gefolgsleute, Herde, Kontakte, Mentor, Ruhm, Kapital, Verbündeter)

Menschlichkeit: der Startwert ist für jeden Charakter zwischen 3 und 6 Punkten frei wählbar

Generation: 13 = 20 freie Zusatzpunkte

12 = 18 freie Zusatzpunkte

11 = 16 freie Zusatzpunkte

10 = 14 freie Zusatzpunkte

Zusätzlich können weitere freie Zusatzpunkte (maximal 7) durch die Auswahl von Schwächen erworben werden.

Freie Zusatzpunkte können für den Kauf von Vorzügen, oder zur Steigerung von Werten verwendet werden.

Attribute: 5

Willenskraft: 3

Disziplinen: 7

Hintergründe: 2

Erfahrungspunkte spiegeln wieder was der Charakter während des Spiels gelernt hat und wie er an den erlebten Ereignissen gereift ist. Die erwirtschafteten Erfahrungspunkte können dazu verwendet werden die Werte des Charakters zu erhöhen. Außer Hintergründe, kann jeder Wert auf dem Charakterbogen mit Erfahrungspunkten erhöht werden.

Erfahrungspunkte können auf mehrere Arten verdient werden.

1 Erfahrungspunkt erhält der Spieler für Anwesenheit.

1 Erfahrungspunkt erhält der Spieler für aktive Teilnahme am Spiel.

1 Erfahrungspunkt erhält der Spieler für sein Verhalten im Spiel.

1 Erfahrungspunkt erhält der Spieler durch besonders hervorstechende Taten im Spiel.

1 Erfahrungspunkt erhält der Spieler, wenn er Zeit und Mühe in das Spiel einfließen lässt, um es zu bereichern (Abend ausrichten, Deko bereitstellen, etc.).

Die erwirtschafteten Erfahrungspunkte werden auf dem Charakterbogen und im Forum nach gehalten. Dort können sie angespart werden um höhere Werte zu erlangen.

Zwischen den einzelnen Spielterminen hat der Spieler Zeit seine Erfahrungspunkte auszugeben. Auf dem Treffen selbst hat er dazu nicht mehr die Gelegenheit.

Erfahrungspunkte können nach folgender Tabelle genutzt werden.

Attribut	Aktueller Wert x 4
Clansdisziplin	Aktueller Wert x 5
Andere Disziplin	Aktueller Wert x 7
Neue Disziplin	10
Neuer Pfad der Thaumaturgie	8
Sekundärer Pfad der Thaumaturgie	Aktueller Wert x 4
Tugend	Aktueller Wert x 3
Menschlichkeit	Aktueller Wert x 2 (in Absprache mit der SL)
Willenskraft	Aktueller Wert x 2

Anmerkung: Caitiff besitzen keine Clans-Disziplinen. Daher steigern sie alle Disziplinen mit aktueller Wert x 6.

Die Attribute eines Charakters stellen sein Grundpotential dar.

Die Attribute staffeln sich von 1 bis 5. Je größer der Wert eines Charakters in einem Attribut ist, desto ausgeprägter sind seine Fähigkeiten auf diesem Gebiet.

Ein Attribut mit einem Punkt wäre sehr dürftig. Die meisten Leute haben einen Attributswert von 2. Dies spiegelt den menschlichen Durchschnitt wieder. Charaktere mit 3 Punkten sind gut in diesem Gebiet, wobei 4 Punkte ein außergewöhnliches Talent kennzeichnet. 5 Punkte ist übermenschlich, fast schon übernatürlich.

Jeder Charakter startet mit einem Grundpunkt pro Attribut.

Die Attribute sind in 3 Bereiche unterteilt. Diese sind Körperlich, Gesellschaftlich und Geistig.

Körperkraft: Kennzeichnet die Kraft, die ein Charakter hat.

Widerstand: Dies ist ein Maß für die Gesundheit und die Schmerzgrenze eines Charakters.

Charisma: Die Fähigkeit andere mit der eigenen Persönlichkeit zu umgarnen und zu faszinieren.

Manipulation: Die Eigenschaft eines Charakters, andere dazu zu bringen, zu tun was er will.

Wahrnehmung: Ein Wert für das bewusste Wahrnehmen seiner Umgebung.

Geistesschärfe: Reaktionsvermögen und neue Situationen erfassen.

Ein paar wenige Assamiten haben ihren Weg in die Reihen der Anarchen gefunden. Die Älteren unter ihnen sinnieren auf Rache für die verlorene Anarchenrevolte, die jüngeren verabscheuen die harte, egoistische Gangart ihrer Ahnen und wollen ihr Unleben selbst bestimmen.

Anarchistische Assamiten sind oft jung an Jahren und stammen aus jeder Kultur und Bevölkerungsschicht. Ein weiteres Anzeichen für das Ablehnen der alten Wege des Stammclans.

Diese Assassinen sind weit ab von ihren ursprünglichen Pfaden. Es fehlt ihnen an Ausbildung und den Lehren ihres Clans. Durch diese mangelnde Ausbildung und fehlenden Drill sind sie frei ihre eigenen Wege zu gehen.

Geschwindigkeit, Quietus, Verdunkelung

Wie die Assassinen aus dem Stammclan, sind auch die Anarchen süchtig nach kainitischer Vitae. Doch unter den Anarchen hat dieser Hunger sogar noch zugenommen, da den meisten die Disziplin fehlt, die der Gehorsam gegenüber der Clanshierarchie mit sich bringt. Wenn der Assamit das Blut eines anderen Kainskind schmeckt muss der 2 Willenskraftpunkte zusätzlich zu den üblichen Kosten gegen Hungerraserei ausgeben, um nicht in eine Hungerraserei zu verfallen. Beim Anblick oder dem Geruch kainitischer Vitae gibt er 1 Willenskraftpunkt zusätzlich zu den üblichen Kosten gegen Hungerraserei ausgeben.

Die Brujah unter den Anarchen lassen sich gut in zwei Lager teilen. Die einen haben das klassische Bild, das die Camarilla von den Anarchen hat geprägt. Sie tragen Lederjacken und fahren laute Motorräder. Die Anarchen sind für diese Brujah ein Ventil für ihre Wut, doch fehlt es ihnen an Inspiration und sie sehnen sich nach Führung durch einen großen Revolutionär. Sie sind die Gestalt der Bewegung.

Die anderen sind eher Idealisten und kämpfen ganz im Sinne der Sache, um die Gesellschaft zu verändern. Es sind Bandenführer, Intellektuelle und Aufwiegler. Sie geben der Bewegung einen Sinn.

Geschwindigkeit, Präsenz, Stärke

Ein wildes, unbändiges Feuer lodert im Herzen eines jeden Brujah. Dieses Feuer treibt die Brujah an, sich für die Sache zu engagieren, doch lässt es sie genau so schnell die Kontrolle an das Tier verlieren. Die Mitglieder dieses Clans geben 1 zusätzlichen Willenskraftpunkt aus, um sich gegen eine Raserei zu wehren.

Wenn jemand lange genug geschlagen und getreten wird, schlägt er irgendwann zurück. Da die Clanlosen in der Camarilla nur angespuckt und für alle Probleme in einem Elysium verantwortlich gemacht werden, und im Sabbat nur als Kanonenfutter verheizt werden, sammeln sich viele Caitiff unter dem Banner der Anarchen.

Dabei tragen sie so viel Potential in ihren Reihen. Brillante Taktiker, gefährliche Soldaten, eloquente Diplomaten und geschickte Späher. Irgendwann sind Ahnenlinien verwischt und nur das geleistete bestimmt die Wege, die man einschlägt.

Alle allgemeinen Disziplinen

Durch das Fehlen eines Clans, haben Caitiff keine Clansschwäche. Doch diese fehlende Verbindung kostet sie das Wissen an ihre Wurzeln und deren Clansgeheimnisse. Sie verfügen also auch nicht über die Vorteile die ein Clan mit sich bringt. Ein Caitiff zahlt 6x aktuelle Stufe an EP für eine neue Stufe.

Nachdem selbstgewählten Exil der Gangrel fanden viele von ihnen eine neue Heimat bei den Anarchen. Viele Kainiten haben Schwierigkeiten zu verstehen, warum ein so unpolitischer Clan, wie die Gangrel, die Anarchenbewegung, deren Ziele und Methoden politischer Natur sind, unterstützen. Doch die Wahrheit ist, das die meisten Gangrel sich aus Frustration, Erschöpfung und dem Willen, sich ihren fairen Anteil selbst zu nehmen, den Anarchen angeschlossen haben. Die Gangrel haben nichts mehr zu verlieren und verfügen über ein mörderisches Gewaltpotential, daher sind die Anarchen nur allzu glücklich über ihre neuen Verbündeten.

Gestaltwandel, Seelenstärke, Tierhaftigkeit (Land-Gangrel)

Geschwindigkeit, Gestaltwandel, Verdunkelung (Stadt-Gangrel)

Die Gangrel, egal ob Land oder Stadt, sind mit dem „Seelentier“ in ihrer Brust eng verbunden. Wenn ein Gangrel in Raserei verfällt, erhält er einen permanenten tierhaften Zug (dieser ist im Spiel darzustellen) dieses „Seelentiers“. Nach jeweils 5 dieser tierhaften Züge, verliert der Charakter einen permanenten Punkt in einem gesellschaftlichen Attribut.

Jeder Gangrel beginnt das Spiel mit 2 tierhaften Zügen, wobei höchstens einer Mental sein darf.

Mitglieder dieses Clans sind nicht nur wahnsinnig, sondern auch wütend, missgünstig, verbittert oder zynisch. Doch scheinen sie bewusst die Entscheidung getroffen zu haben sich den Anarchen anzuschließen. Der Wahnsinn der malkavianischen Anarchen ist eher nach innen gekehrt, dennoch schließen Wahnsinn und Eifer einander nicht aus. Der bemerkenswerte sechste Sinn der Wahnsinnigen hat sich mehr als einmal als Bereicherung für die Anarchen erwiesen.

Auspex, Irrsinn, Verdunkelung

Bei Charaktererschaffung muss der Spieler eine Geisteskrankheit für den Malkavianer wählen, die unheilbar ist und nur durch die Ausgabe eines Willenskraftpunkt kurzzeitig unterdrückt werden kann.

Alle Malkavianer weltweit sind durch ihren Wahnsinn miteinander „vernetzt“. Dieser Umstand ermöglicht es ihnen manchmal Fetzen der Gedanken oder der Worte ihrer Clansgeschwister zu erhaschen. Doch dies ist ein zweischneidiges Schwert, denn der Malkavianer hat nur bedingten Einfluss, ob er etwas sendet oder empfängt.

Sollte die Gesellschaftsordnung der Kainskinder durch eine Art übergeordnete Regierung ersetzt werden, wären die Schwierigkeiten der Nosferatu im Umgang mit anderen Vampiren nicht mehr so schwerwiegend, wie in den heutigen Nächten.

Aus diesem Grund unterstützen die Nosferatu die Anarchenbewegung. Vor allem die Jüngeren unter ihnen sind begeisterte Verfechter dieses Ziels und strotzen vor Idealismus. Die Älteren wiederum werden immer verbitterter, weil sie insgeheim fürchten, dass diese Nacht nie kommen wird. Trotz ihres Aussehens genießen die Nosferatu unter den Anarchen Respekt. Sie gelten als hervorragende Soldaten, Logistiker und Spione.

Stärke, Tierhaftigkeit, Verdunkelung

Schwerste Verkrüppelungen und ein abstoßendes Erscheinungsbild bewirken, dass kein Nosferatu menschlich aussieht. Dieser Nachteil ist jederzeit darzustellen.

Die wenigen Ravnos die sich den Anarchen angeschlossen haben, bevorzugen einen nomadischen Lebensstil. Sie genießen es von Stadt zu Stadt zu ziehen und sich zu nehmen, was sie wollen und danach wieder zu verschwinden, ohne Konsequenzen fürchten zu müssen. In den Reihen der Anarchen fungieren sie als Spione, Kundschafter oder Prediger. Die Wenigsten von ihnen scheren sich um die Politik der Sekte oder ihre übergeordneten Ziele. Für einen Ravnos zählt das Individuelle am meisten. Alles andere ist wertloser Tand, mit dem man sich umgeben muss, um zu überleben.

Schimären, Seelenstärke, Tierhaftigkeit

Bei Charaktererschaffung wählt der Spieler ein Laster aus dem er bei jeder sich bietenden Gelegenheit frönt (Glücksspiel, Lügen, Diebstahl, etc.). Er muss Willenskraft entsprechend seiner Selbstbeherrschung (siehe Tabelle Tugenden) ausgeben, um sich gegen sein Laster zu wehren.

Künstler, Mitglied der oberen Zehntausend, Degenerierte. Dies sind klassische Ansichten über Toreador. Wenn ein Toreador beschließt, sich den Anarchen anzuschließen, bedeutet dies für ihn einen gewaltigen Schritt. Denn sobald er sich von den traditionellen Vorlieben seines Clans abwendet, schneidet er sich von dem Teil der Gesellschaft ab, den er am besten kennt. Die Wenigen, die den Mut haben dies zu tun, fühlen sich wirklich berufen und unterstützen die Sache mit all ihrer Leidenschaft. Als Teil der Anarchen fungieren Toreador meist als Diplomaten, Vermittler oder Unterhändler.

Auspex, Geschwindigkeit, Präsenz

Beim Anblick von Schönheit verfällt der Toreador in extrem starke Verzückerung, die es ihnen schwer macht sich auf ihre Umgebung zu konzentrieren. Diese Verzückerung kann durch Musik, Kunstwerke oder andere künstlerische Schaffenswerke hervorgerufen werden. Sollte sich ein Toreador einer Kunstform ausgesetzt sehen, so verliert er 3 Erfolge auf all seine Handlungen. Dies beinhaltet auch die Initiative. Er kann sich durch die Ausgabe von Willenskraft entsprechend der Selbstbeherrschungs-Tabelle gegen die Verzückerung für 15 Minuten wehren.

Es sind zwar nur Wenige, die den Fänger der Ahnen entkommen, aber der Drang nach Freiheit und Individualität ist stärker, als die starren Regeln der Pyramide.

Die Hexer und Zauberer bei den Anarchen sind ein zweischneidiges Schwert. Sie besitzen ungeahnte Fähigkeiten, lenken jedoch gleichzeitig den Zorn ihrer Ahnen auf sich und erregen ungewollte Aufmerksamkeit auf sich und alle in ihrem Umfeld. Die Blutmagier die einen Platz in der Bewegung gefunden haben, leisten Großes und Bemerkenswertes für die Anarchen. Durch die Entfremdung zu seinem Clan und dem misstrauen seiner eigentlichen Kameraden kommen sich viele Tremere als nicht vollwertiges Mitglied der Gesellschaft vor. Dies kann sehr desillusionierend wirken, wenn man die Strapazen auf sich nimmt, um die Pyramide zu verlassen.

Auspex, Beherrschung, Thaumaturgie

Alle Tremere verspüren den Drang zu dienen. Dies macht sie gefügiger als andere Kainskinder. Jedes mal, wenn sich ein Tremere gegen die Disziplin Beherrschung wehrt, muss er einen zusätzlichen Willenskraftpunkt aufwenden.

Wenn der Charakter den Kuss erhalten hat, bevor er sich den Anarchen angeschlossen hat, steht er in einem Blutsband an den inneren Zirkel des Clans (dieses Blutsband kann nicht durch das verstreichen von Zeit gebrochen werden).

Unter Anarchen sind Ventrue extrem gut organisiert. Solange sie nicht das unterdrückerische System widerspiegeln, das sie bekämpfen, pflegen sie gar die Bräuche und Traditionen ihrer Clansgeschwister in der Camarilla. Sie korrespondieren regelmäßig um Taktiken zu besprechen, Geheimnisse zu teilen und Gefallen auszutauschen. Die Ventrue nehmen es oft auf sich, die übrige Anarchenbewegung zu organisieren, was nicht allerorts auf Gegenliebe stößt.

Beherrschung, Präsenz, Seelenstärke

Der Charakter kann sich nur von bei der Charaktererschaffung festgelegten Sorte Gefäßen ernähren (z.B. Rothaarige, die eigene sterbliche Familie,...). Anderes Blut nährt ihn nicht.

Vampire sind von Natur aus Raubtiere, und Menschlichkeit verleiht ihnen die Fähigkeit so zu tun, als ob sie keins wären.

Die Menschlichkeit spiegelt wieder, wie viel vom sterblichen Wesen des Charakters, trotz Kains Fluch, erhalten blieb.

Dieser Wert hat Auswirkungen auf folgende Bereiche:

Vampire schlafen unnatürlich tief. Selbst bei drohender Gefahr ist es schwer sie zu wecken. Charaktere mit hoher Menschlichkeit, fällt es leichter tagsüber zu erwachen und zu agieren.

Die Zeit die ein Charakter in dem Zustand der Starre verbringt, hängt davon ab, wie hoch (oder niedrig) seine Menschlichkeit ist. Vampire mit hoher Menschlichkeit bleiben kürzer in Starre, als welche mit niedriger.

Menschlichkeit legt fest, wie menschlich ein Charakter wirkt und wie leicht er als Mensch durchgeht. Charaktere mit niedriger Menschlichkeit entwickeln verstörende Merkmale (tiefliegende Augen, blasse Haut, ständiges Knurren, etc.). Diese verstörenden Merkmale entstehen ab (und unter) einer Menschlichkeit von 4 Punkten und sind darzustellen.

Kainskinder sind Monster, und selbst ein Kainskind mit dem höchstmöglichen Wert in Menschlichkeit ist nur ein Wolf im Schafspelz. Sie werden mit dem Verlust ihrer Menschlichkeit nicht nur zu immer verdorbenen Taten fähig, sie streben regelrecht danach. Es liegt einfach in der Natur des Vampirs zu jagen und zu töten, und irgendwann hält der Charakter den Leichnam eines geliebten Menschen oder einer Person in den Armen, den/die er gar nicht töten wollte.

Um dies zu verhindern klammern sich Kainskinder an ihre Menschlichkeit. Manche jedoch lassen sie ganz fahren und schwelgen in ihrem lasterhaften Verhalten.

Menschlichkeit	Moralische Ausrichtung
10	selbstsüchtige Gedanken
9	kleine, selbstsüchtige Handlungen
8	jemanden verletzen (beabsichtigt oder nicht)
7	Diebstahl
6	unabsichtliches Vergehen (z.B. aus Hunger töten)
5	absichtliches Vergehen
4	Vergehen im Affekt (z.B. in Raserei töten)
3	geplantes Vergehen
2	beiläufiges Vergehen (z.B. Trinken obwohl man satt ist)
1	vollkommene Perversion, abartigste Handlungen

Willenskraft misst den inneren Antrieb eines Charakters und seine Befähigung, unangenehme Hindernisse zu überwinden. Diese Eigenschaft hat einen permanenten und einen zeitweiligen Wert. Kommt es im Spiel zu einer Situation, in der der Spieler Willenskraft ausgeben muss (z.B. um sich gegen eine Raserei zu wehren), verliert er für den Rest des Abends diesen Punkt. Alle Willenskraftpunkte, die ein Charakter auf diese Weise verloren hat, regenerieren sich mit der Zeit von alleine (Pro ununterbrochener Ruhephase 1 Punkt).

Sollte ein Charakter seine gesamte Willenskraft verlieren, so ist er seelisch, körperlich und geistig erschöpft und kann nicht mehr die Energie aufbringen zu agieren. Spieltechnisch bedeutet dies, alles was er unternimmt, erreicht nur noch einen einzigen Erfolg.

Willenskraft kann wie folgt eingesetzt werden:

Der Charakter darf gegen Irrsinn, Präsenz, Beherrschung und Tierhaftigkeit mit der Ausgabe in Höhe der Erfolge des Angreifers gegen die angewandte Kraft resistieren. Nach der Ausgabe ist der Charakter 15 Minuten gegen einen erneuten Angriff durch den gleichen Angreifer mit der gleichen Kraft immun. Ebenfalls ist er sich nach erfolgreichem Verteidigen darüber im Klaren, dass etwas auf ihn angewandt wurde. Beherrscht er die gleiche Kraft, weiß er sogar ganz genau, was man soeben bei ihm versucht hat.

Durch den Einsatz von Willenskraft kann sich der Charakter kurzzeitig gegen Schmerzen immunisieren (eine Runde pro eingesetzten Willenskraftpunkt).

Wird das Tier des Charakters durch Provokationen sämtlicher Art (z.Bsp. Beleidigung, Geruch von Blut bei Hunger, Verhöhnung, ...) gereizt, muss der Charakter einen Willenskraftpunkt ausgeben, um der aufkommenden Raserei zu widerstehen.

Höhere Kosten können aufkommen, wenn die Spielleitung etwas anderes ansagt.

Wird das Tier des Charakters durch Urängste wie Sonnenlicht oder Feuer gereizt, muss der Charakter einen Willenskraftpunkt ausgeben, um dem aufkommenden Rötschreck zu widerstehen. Höhere Kosten können aufkommen, wenn die Spielleitung etwas anderes ansagt.

Wert in Willenskraft	Verhalten
10	unerschütterlich
9	eiserner Wille
8	beherrscht
7	entschlossen
6	zuversichtlich
5	sicher
4	schüchtern
3	unsicher
2	schwach
1	rückgratlos

Blut, oder auch Vitae genannt, treibt den Vampir an. Es ist die Quelle seiner Macht und der Fokus seiner Existenz.

Vitae ist die einzige Nahrung, die ihn in seinem verfluchten Zustand erhält und nährt.

Vampire verbrauchen jede Nacht Blut, damit sich ihr untoter Körper erhebt. Sie rauben das Blut der Sterblichen, um ihre eigenen Leiber vor den schädlichen Auswirkungen der Verwesung und des Verfalls zu bewahren.

Spieler tauchen auf Live-Abende mit einem Blutpunkt weniger auf, den sie zum Erwachen benötigen.

Vampire können ihre Blutpunkte jedoch noch für einige andere Zwecke verwenden:

Um sich Nacht für Nacht zu erheben, muss der Vampir einen Blutpunkt investieren, um den Anzeichen und dem schädlichen Einfluss der Verwesung vorzubeugen.

Durch den Einsatz von Blut kann der Vampir seinen Körper heilen und Wunden schließen. Ganz egal, wie verheerend der angerichtete Schaden auch sein mag, mit genug Zeit und Blut lässt sich fast alles wieder richten. (Näheres findet man im Abschnitt Kampf)

Vampire können im Nahkampf vernichtende Schläge austeilen und ungeahnte Kraftakte vollbringen. Für einen Blutpunkt kann man seine Körperkraft für eine Szene um einen Punkt erhöhen. Hierdurch ergibt sich ein neuer Schadenswert und ein neuer Kraftaktwert. Man kann seine Körperkraft nur um einen Punkt steigern. Es ist somit möglich auf eine Körperkraft von 6 zu kommen.

Der untote Körper eines Kainskind ist in der Lage enormen Schaden hinzunehmen, um länger in Kämpfen zu bestehen. Für einen Blutpunkt kann man seinen Widerstand für eine Szene um einen Punkt erhöhen. Hierdurch ergibt sich ein neuer Absorptionswert. Durch das Steigern von Widerstand erhält man keine zusätzlichen Gesundheitsstufen.

Man kann seinen Widerstand nur um einen Punkt steigern. Es ist somit möglich auf einen Widerstand von 6 zu kommen.

Der Vampir kann einem Sterblichen, oder einem Tier, eine Dosis seines Bluts zu trinken geben, nachdem er das Opfer vorher erfolgreich blutsgebunden (Blutband 3) hat. Solange die kainitische Vitae in dem Blutkreislauf des Sterblichen ist, gilt er als Ghul und kann auf die damit verbundenen Vorteile zugreifen.

Wenn ein Vampir (oder Sterblicher) bis zu dreimal das Blut eines bestimmten Kainskinds trinkt, wird aufgrund der mystischen Eigenschaften der Vitae ein Blutsband an den Spender geknüpft (nähere Infos zum Thema Blutsband siehe in dem entsprechenden Kapitel).

Durch die Kraft der Vitae kann ein Vampir für eine Szene Anzeichen von Leben imitieren (Herzschlag, Atmung, Geschlechtsverkehr haben, etc.). Der Kainit muss dafür 8 – dem Menschlichkeitswert = Höhe an Blutpunkten ausgeben, um solch ein Anzeichen hervorzurufen. Vampire mit Menschlichkeit 8 oder höher müssen für diese Symptome kein Blut investieren.

Auf bestimmte Disziplinen kann man nur zugreifen, wenn der Anwender dafür sein Blut einsetzt.

Jeder Vampir sollte stets ein Auge auf seinen Blutvorrat haben. Denn sollte der Hunger mal zu groß werden, regt sich das Tier in ihm und übernimmt die Kontrolle.

Sobald der Blutvorrat eines Kainiten auf die Hälfte fällt, verspürt er Hunger. Das Tier in ihm ist wach und möchte mit dem Blut der Sterblichen besänftigt werden.

Der Charakter ist nun deutlich gereizter und leichter zu provozieren. Dies sollte durch sein Spiel dargestellt werden. Der Anblick, Geruch oder Geschmack von Blut provoziert das Tier, die Ausgabe eines Willenskraftpunktes ist erforderlich, um nicht einer aufkommenden Hungerraserei nachzugeben.

Sobald der Blutvorrat auf 2 oder weniger Blutpunkte fällt, verfällt der Charakter in eine automatische Hungerraserei. Die Raserei wird von sich aus erst wieder beendet, wenn der Charakter mindestens die Hälfte seines Blutvorrates wieder aufgefüllt hat.

Fällt der Blutvorrat auf 0 Punkte, bricht der Vampir zusammen. Er befindet sich in einem Starre ähnlichem Zustand, aus dem er sich erst wieder erholen kann, wenn ihm mindestens soviel Blut verabreicht wurde, um sich wieder zu erheben (also mindestens 4 Blutpunkte).

Indem ein Vampir von einem Gefäß trinkt, füllt er seinen Blutvorrat auf. Dieses Gefäß muss nicht zwangsläufig ein Mensch sein, doch nährt ihn nichts so gut wie frisches, menschliches Blut.

Doch Blut zu trinken ist riskant. Nimmt man zu viel, verstirbt das Opfer und unangenehme Fragen werden gestellt. Nimmt man zu wenig, muss man sich häufiger nähren.

Ein Opfer kann den Verlust von 20% seines Blutvorrats (2 Blutpunkte bei einem normalen Menschen) locker verkraften. Verliert das Opfer die Hälfte seiner Blutpunkte muss es augenblicklich medizinisch versorgt werden.

Ist ein Mensch erst einmal gebissen worden, leistet er dem Angriff des Vampirs keinen Widerstand mehr. Er verfällt in Ekstase, die durch den Vampirbiss entsteht.

Es ist auch möglich seinen Blutvorrat an Tieren zu füllen. Dies ist nur viel mühseliger. Selbst wenn das Tier mehr Volumen an Blut hat als ein Mensch, so nährt es den Vampir nicht so gut. Daher sind Blutpunkte von Tieren weniger wert, selbst wenn das Tier mehr Blut hat.

Altes oder totes Blut befriedigt das Tier im Kainiten ebenso wenig, wie das Blut der Tiere. Egal wie man es dreht und wendet, oder es versucht, altes und totes Blut nähren den Vampir nur zur Hälfte. Das Kainskind muss also 2 Blutpunkte altes oder totes Blut verzehren, um seinem Blutvorrat einen Punkt hinzu zu fügen.

Gefäß	Blutvorrat
durchschnittlicher Mensch	10
Kind	5
Kuh	5
Hund	2
Katze	1
Blutbeutel	0,5
Vogel	0,5
Fledermaus/Ratte	0,25

Die Hintergründe eines Charakters beschreiben die besonderen Vorteile, die er aus Beziehungen, Umstände und Möglichkeiten, die ihm zur Verfügung stehen, ziehen kann. Zu Beginn des Spiels muss jeder Charakter seine Hintergründe definieren. Grundlegende Fragen sollten geklärt sein, damit ein reibungsloses Spiel mit den Hintergründen ermöglicht werden kann.

Hintergründe können im Laufe des Spiels erhöht werden, ohne Erfahrungspunkte investieren zu müssen. Natürlich ist es auch möglich seine Hintergründe mit der Zeit zu verlieren.

Hintergründe, die mit einem * markiert sind können nicht bei der Charaktergenerierung gewählt werden, sondern müssen über Ansagen erspielt werden.

Dieser Hintergrund ist bei der Charaktererschaffung nicht wählbar. Es handelt sich um einen erspielbaren Hintergrund.

Dieser Hintergrund beschreibt den Einfluss des Charakters in einem Teilbereich der sterblichen Gesellschaft. Durch Erpressung, Bestechung, übernatürlicher Manipulation oder Prestige sichert sich der Charakter Punkte in diesem Hintergrund. Er muss definieren in welchem Bereich er Einfluss nehmen möchte und wie er diesen dort geltend machen möchte. Dieser Hintergrund ist angreifbar durch andere Spieler und NPC's, die dem Charakter schaden möchten. Daher ist es zwingend nötig dass dieser Hintergrund sich auf das bespielte Gebiet beschränkt.

Außerdem sind Einflüsse nicht Städte übergreifend (z.B.: ein Charakter mit Einfluss 4 in der Polizei von Bochum, hat keinen Einfluss auf das was die Polizei in Essen tut) und müssen für jedes Gebiet neu erarbeitet werden.

Die Kategorien in denen ein Charakter Einfluss nehmen kann sind:

Bildung, Finanzen, Gesundheitswesen, Highsociety, Industrie, Justiz, Kirche, Kriminalität, Kultur, Militär, Medien, Nachtleben, Polizei, Politik, Rettungswesen, Straße, Telekommunikation, Transportwesen und Ämter.

Punkte in den einzelnen Kategorien sind limitiert und können teilweise nicht mehrfach belegt werden.

Charaktere können ihren Einfluss geltend machen, um ihre Ziele im Spiel voran zu treiben (z.B.: kann ein Charakter mit Einfluss der Kategorie Telekommunikation illegaler Weise Telefonate abhören lassen).

Sollte ein Charakter die Einflüsse eines anderen Charakters angreifen und damit erfolgreich sein, verliert der Verteidiger einen Punkt in der jeweiligen Kategorie. Der Angreifer darf sich den Punkt nur dann aneignen, wenn er einen Punkt weniger hatte als sein Ziel.

Gefolgsleute sind Diener, die durch das Blut des Charakters in Ghule verwandelt wurden und ihm treu ergeben sind. Diese Ghule verfügen über einen Punkt in der Disziplin Stärke und über einen weiteren Punkt in einer der Clansdisziplinen des Charakters. Sie erledigen Aufgaben für ihren Meister und würden für ihn jederzeit sterben.

Wenn der Charakter einen seiner Gefolgsleute mit auf ein Treffen bringen möchte, so muss der Spieler selbst eine geeignete Person finden, die seinen Gefolgsmann darstellt.

Gefolgsleute können nicht dazu benutzt werden, um über sie weitere Hintergrundpunkte zu generieren (z.B.: sollte ein Charakter einen Millionär zu seinem Ghul machen, so wird der Charakter nicht automatisch einen Anstieg seiner Ressourcen verbuchen können.).

Für jeden Punkt in diesem Hintergrund erhält der Spieler eine Gefolgsperson.

Der Charakter hat eine Gruppe von Sterblichen um sich gescharrt, die ihn bereitwillig von sich trinken lassen. Dies erspart ihm die allabendliche Jagd nach frischem Blut, um sich zu stärken oder seine Wunden zu heilen.

Eine Herde kann sehr vielgestaltig sein. Vom Clubbesucher, über Menschen die ausgefallene sexuelle Vorlieben hegen, bis hin zu okkulten Blutzirkeln ist alles denkbar. Diese Sterblichen sind meistens nicht in das wahre Wesen des Charakters eingeweiht.

Charaktere mit diesem Hintergrund starten das Spiel mit einem vollen Blutvorrat und können sich im laufenden Spiel schneller erfrischen und ihren Durst stillen.

Herde 1 = 3 Gefäße

Herde 2 = 5 Gefäße

Herde 3 = 10 Gefäße

Herde 4 = 20 Gefäße

Herde 5 = 35 Gefäße

Der Charakter kennt Leute, überall. Diese versorgen ihn mit nützlichen jzbfmfatilh.

Dieser Hintergrund spiegelt die Barschaft des Charakters zu Spielbeginn wieder. Es handelt sich hierbei um tatsächliches Bargeld, das er nutzen kann, um im Laufe des Spiels weitere Ressourcen anzuhäufen.

Dieser Hintergrund wird nicht zu dem Hintergrund Ressourcen gezählt.

Kapital 1 = 5000€
Kapital 2 = 25000€
Kapital 3 = 125000€
Kapital 4 = 625000€
Kapital 5 = 3125000€

Dieser Hintergrund ist bei der Charaktererschaffung nicht wählbar. Es handelt sich um einen er spielbaren Hintergrund.

Dieser Hintergrund repräsentiert die wertvollen Besitztümer des Charakters. Dabei kann es sich um Bargeld, Immobilien, usw. handeln.

Ressourcen 1 =	Grundbedürfnisse sind gedeckt, Luxusgüter sind nur extrem selten möglich
Ressourcen 2 =	gut situiertes Mitglied der Mittelklasse, Kreditwürdig, Luxusgüter können sich gelegentlich gegönnt werden.
Ressourcen 3 =	Bequemes Leben mit eigenem Grundbesitz und/oder anderen Statussymbolen. Luxusgüter können sich regelmäßig geleistet werden.
Ressourcen 4 =	Sehr wohlhabend. Immobilien und Ähnliches sind im Besitz des Charakters. Luxusgüter sind an der Tagesordnung.
Ressourcen 5 =	Extrem reich. Nur wenige spielen in dieser Liga. Nur wenige materielle Dinge müssen erspart werden. Luxusgüter sind absolute Normalität.

Der Charakter ist durch sein tun wohlbekannt und genießt bei den Sterblichen einiges an Ansehen. Dies verschafft ihm große Privilegien, wenn er sich unter Sterblichen bewegt, kann aber auch unerwünschte Aufmerksamkeit erregen. Durch Ruhm ist es auch möglich die öffentliche Meinung zu beeinflussen.

Ruhm ist nicht ausschließlich auf den Medienbereich beschränkt. Auch Wissenschaftler, Politiker, Kriminelle, usw. können großen Ruhm erlangen.

Ruhm 1 =	bekannt in der Subkultur
Ruhm 2 =	der Charakter ist eine lokale Berühmtheit
Ruhm 3 =	der Charakter ist über die Grenzen seiner Stadt bekannt
Ruhm 4 =	der Charakter wird in mehreren Bundesländern erkannt
Ruhm 5 =	ganz Deutschland kennt den Charakter

Hierbei handelt es sich um Sterbliche, die dem Charakter helfen und ihn unterstützen. Dabei kann es sich um Familienangehörige oder gute Freunde handeln. Verbündete müssen weder manipuliert noch anderweitig unter Druck gesetzt werden. Sie helfen wo sie können, sind jedoch nicht allzeit bereit, da sie ihre eigenen Sorgen und Nöte haben.

Anders als bei Gefolgsleuten, ist es möglich indirekt auf die Hintergründe seiner Verbündeten zuzugreifen. Zwar verbleiben die besagten Hintergründe bei dem Verbündeten, aber gelegentlich kann der Charakter darauf zugreifen.

Verbündete 1 =	1 Verbündeter mit bescheidener Macht (1 Hintergrund auf 1)
Verbündete 2 =	2 Verbündete mit bescheidener Macht (2 Hintergründe auf 1)
Verbündete 3 =	3 Verbündete, einer recht einflussreich (2 Hintergründe auf 1, 1 Hintergrund auf 2)
Verbündete 4 =	4 Verbündete, einer sehr einflussreich (3 Hintergründe auf 1, 1 Hintergrund auf 3)
Verbündete 5 =	5 Verbündete, einer äußerst einflussreich (4 Hintergründe auf 1, 1 Hintergrund auf 4)

Vampire sind Monster, die von einem inneren Tier besessen sind. Obwohl sie, wie Menschen, die Fähigkeit haben, ihren niederen Instinkten zu widerstehen, gelingt ihnen dies manchmal nicht. Wenn dies geschieht, werden der Hunger und das Tier unbezwingbar, und niemand ist vor ihren Ausfällen sicher.

Während einer Raserei gibt der Charakter den dunkelsten Instinkten seines vampirischen Wesens nach. Der Charakter wird von Zorn oder Hunger verzehrt, ist nicht in der Lage die Auswirkungen seiner Handlungen zu bedenken. Ist der Vampir in Raserei hungrig, so wird er ohne Rücksicht auf das Wohlergehen des Gefäßes trinken, bis der Hunger gestillt ist. Ist der Vampir erzürnt, wird er alles tun, um diesen Zustand zu ändern.

Mehrere Umstände können eine Raserei auslösen. Hier ein paar Beispiele:

- Geruch von Blut (in hungrigem Zustand)
- Anblick von Blut (in hungrigem Zustand)
- Geschmack von Blut (in hungrigem Zustand)
- Provokationen (Beleidigungen, körperliche Angriffe, Demütigungen)
- Geliebte Person in Gefahr

Diese Aufzählung ist nicht abschließend.

Sobald ein Charakter einer Raserei anheim gefallen ist, nutzt er alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel, um sein Ziel zu erreichen (Er steigert seine Körperkraft, schlägt mit voller Kraft zu, bewegt sich so schnell, wie es erforderlich ist, etc.).

Um sich erfolgreich gegen eine aufkommende Raserei zu wehren, muss der Charakter einen Willenskraftpunkt ausgeben.

Abweichende Kosten können durch die SL angesagt werden.

Obwohl es nur wenig gibt, was ein Kainit zu fürchten hat, so gibt es doch ganz bestimmte Reize, die in ihm einen „flieh-oder-stirb“ Reflex auslösen. Diese Ur-Ängste sind in jedem Vampir tief verankert und treten jedes mal hervor, wenn sich der Charakter der Quelle dieser Angst gegenüber sieht.

Dieser Zustand wird Rötschreck oder rote Furcht genannt und wird häufig von Feuer oder Sonnenlicht ausgelöst. Da sowohl Feuer, als auch Sonnenlicht einen Vampir innerhalb von Sekunden vernichten können, übernimmt das Tier die Kontrolle und versucht sich vor dieser elementaren Kraft zu schützen und sein Unleben zu bewahren.

Sollte der Charakter dem Rötschreck unterliegen, wird er alles tun, was in seiner Macht steht, um vor der Quelle seiner Furcht zu fliehen.

Mehrere Umstände können Rötschreck auslösen. Hier ein paar Beispiele:

- Anblick eines offenen Feuers
- Sonnenlicht (direkt/indirekt)
- Eingesperrt in einem brennenden Gebäude

Diese Aufzählung ist nicht abschließend.

Um sich erfolgreich gegen die aufkommende rote Furcht zu wehren, muss der Charakter einen Willenskraftpunkt ausgeben.

Die Kosten, um sich gegen einen aufkommenden Rötschreck zu wehren, können abweichend auch von der SL angesagt werden.

Eine der schrecklichsten Eigenschaften der kainitischen Vitae ist ihre Fähigkeit, nahezu jedes Wesen zu versklaven, das dreimal davon trinkt. Jeder Schluck treibt das Opfer weiter in die Fänge seines zukünftigen Meisters.

Die meisten Kainiten verwenden das Blutsband, um Sterbliche oder Ghule zu kontrollieren. Es ist jedoch auch möglich andere Vampire, oder andere übernatürliche Wesen zu versklaven. Die Generation eines Vampirs spielt beim Knüpfen eines Blutsband keine Rolle. So kann der mächtigste Ahn an einen jungen Neugeborenen gebunden werden.

Um ein voll ausgeprägtes Blutsband knüpfen zu können, muss das Opfer an drei verschiedenen Abenden von dem Spender trinken. Dies kann durch direktes Trinken aus einer offenen Wunde geschehen, oder auch auf einem anderen Weg. Mit jedem Schluck nähert sich das Opfer der endgültigen Sklaverei.

Ein Charakter kann so viele Blutsbänder der Stufe 1 und 2 haben, wie er es möchte. Doch sollte jemals ein Blutsband auf Stufe 3 ansteigen, so werden sämtliche anderen Blutsbänder gelöscht und können auch nicht wieder hergestellt werden.

Das Blutsband im Spiel:

_____ der erste Schluck.

Der Trinkende beginnt starke Gefühle für den Spender zu entwickeln. Er könnte zum Beispiel öfter das Gespräch mit diesem suchen, oder häufiger die Orte aufsuchen die auch der Spender aufsucht.

Auswirkungen im Spiel: Auf dieser Stufe hat das Opfer noch keine Auswirkungen die ihn im Spiel behindern würden.

der zweite Schluck.

Die Gefühle des Opfers werden so stark, das eine Veränderung in seinem Verhalten zu bemerken ist. Er ist zwar noch kein vollständiger Sklave, aber sein potentieller Meister spielt eine große und wichtige Rolle in der Existenz des Opfers.

Auswirkungen im Spiel: Der Einfluss des Vampirs ist inzwischen so groß, dass er sein Opfer ohne großen Aufwand, zu etwas überreden oder befehligen kann (+ 1 Erfolg bei Beherrschung oder Präsenz). Außerdem muss das Opfer einen Willenskraftpunkt investieren, wenn er seinem Meister schaden möchte (egal ob Körperlich oder anderweitig).

der dritte Schluck.

Auf der letzten Stufe ist der Trinkende mehr oder weniger komplett an seinen Meister gebunden. Sein Meister ist die wichtigste Person in seinem Leben geworden. Geliebte, Verwandte, sogar die eigenen Kinder treten in den Hintergrund.

Auswirkungen im Spiel: siehe Stufe 2. Außerdem kann der Meister die Disziplin Beherrschung auch ohne Augenkontakt wirken. Der Sklave muss lediglich die Stimme seines Meisters hören.

Zusätzlich ist der Sklave nicht mehr in der Lage seinem Meister zu schaden, egal wie. Er würde sich sogar für seinen Meister vernichten lassen, wenn dieser in Gefahr gerät.

Sollte der Meister vernichtet werden, so spürt der Sklave dies. In diesem Fall muss der Sklave sofort Willenskraft einsetzen in Höhe seiner Selbstbeherrschungstabelle +2

Ein Blutsband kann gebrochen werden. Dies ist zwar schwierig und erfordert einiges an Überwindung, doch winkt einem anschließend die Freiheit.

Es gibt zwei Wege ein Blutsband hinter sich zu lassen.

Die erste Möglichkeit ist das Ableben des Spenders.

Die zweite Möglichkeit die „Abhängigkeit“ zu überwinden, ist Zeit und Willenskraft.

Das Opfer muss mindestens einen Willenskraftwert von 5 Punkten besitzen, um überhaupt ein Blutsband verringern zu können.

Nach 12 Monaten – permanenter Willenskraft des Sklaven = Zeit in Monaten verringert sich ein Blutsband um einen Punkt.

Um ein Blutsband der Stufe 3 zu brechen, muss der Sklave zusätzlich 2 permanente Willenskraftpunkte opfern.

Ein Kampf in einem Live Rollenspiel ist immer eine heikle Sache. Aber die Gesundheit und die körperliche Unversehrtheit der Spieler steht an erster Stelle. Daher greift dieses Regelwerk auf ein rundenbasiertes Kampfsystem zurück, um Kämpfe sicherer und überschaubarer zu machen. Schläge werden nur angedeutet und niemals mit voller Wucht durchgezogen. Das Gleiche gilt für den Einsatz von rollenspieltauglichen Waffen.

Der rundenbasierte Kampf wird in drei Phasen abgewickelt.

Zu Beginn eines Kampfes wird zuerst die Initiative festgelegt. Diese sagt aus, welcher Charakter zuerst agieren darf. Charaktere mit hoher Initiative handeln zuerst. Charaktere handeln in absteigender Reihenfolge ihrer Werte. Charaktere die sich aus einem Kampf heraushalten wollen haben immer eine Initiative von 0 und werden in den weiteren Phasen nicht berücksichtigt.

Errechnung der Initiative: Permanente Willenskraft + Geistesschärfe

Sollten mehrere Charaktere auf das selbe Ergebnis kommen, handelt der Charakter zuerst, der den höchsten Wert in Geistesschärfe hat. Sollte es auch hier zu einem Gleichstand kommen, handelt der Charakter mit dem höchsten Wahrnehmungswert zuerst. Wenn hier immer noch kein eindeutiges Ergebnis gefunden werden konnte, handeln die betreffenden Charaktere gleichzeitig.

Wenn alle Initiative-Werte ermittelt wurden, sagen die Spieler die Aktionen an, die sie unternehmen möchten. Der oder die Spieler mit der niedrigsten Initiative sagen ihre Handlungen zuerst an und ab da an in aufsteigender Reihenfolge.

So können Charaktere mit einem hohen Wert in Initiative auf die Handlungen anderer Spieler reagieren.

Charaktere mit der Disziplin Geschwindigkeit können hier ihre Ausweichaktion ansagen.

Nun werden die angesagten Aktionen der Spieler abgehandelt. Der Spieler der als Letztes seine Aktion angesagt hat (höchster Initiative-Wert), handelt als Erster seine Aktion ab. Ein Abweichen von seiner angesagten Aktion ist nur dann möglich, wenn er einen Willenskraftpunkt investiert. Charaktere mit aktiver Geschwindigkeit können nach dem Abhandeln der Standardaktionen, von ihren zusätzlichen Angriffen Gebrauch machen. Hier wird eine eigene Initiative-Phase durchgeführt an der nur die Charaktere mit Geschwindigkeit dran teilnehmen können.

Die Ausweichaktionen werden mit den Standardaktionen abgehandelt.

Wenn nach Phase drei weitere Handlungen durchgeführt werden möchten, geht es für alle beteiligten wieder in Phase eins los.

Dieses Regelwerk unterscheidet zwischen zwei Schadensarten. Dabei handelt es sich um

Normalen Schaden und schwer heilbaren Schaden.

Sämtlicher Schaden, der natürlichen Quellen entspringt (Fausthieb, Messerstich, Pistolenkugel, etc.), wird als normaler Schaden bezeichnet. Diesen Schaden kann der Charaktere mit seinem Widerstand und wenn vorhanden seiner Seelenstärke absorbieren.

Wunden die durch einen solchen Angriff entstehen, sind für einen Vampir leicht zu heilen. Jeder so verlorene Gesundheitspunkt kostet einen Blutpunkt, um ihn zu regenerieren. Es erfordert eine volle Runde, um einen Gesundheitspunkt zu regenerieren. Während dieser Zeit kann der Charakter keine weiteren Handlungen unternehmen.

Diese Art von Schaden ist äußerst tödlich für einen Vampir und fügt ihm schmerzhaft Wunden zu. Er entsteht durch Feuer, Sonnenlicht und durch spezielle Disziplinen. Schwer heilbarer Schaden kann nur mit der Disziplin Seelenstärke absorbiert werden.

Wie es der Name schon vermuten lässt, ist es nicht so einfach diesen Schaden zu heilen. Es kostet den Charakter 3 Blutpunkte, um einen Gesundheitspunkt zu regenerieren. Dies kann er einmal pro Nacht tun. Sollte er in einer Nacht mehrere Gesundheitspunkte schwer heilbaren Schadens regenerieren wollen, kostet dies ihn zusätzlich für jeden weiteren Punkt einen Willenskraftpunkt. Es erfordert eine volle Runde, um einen Gesundheitspunkt zu regenerieren. Während dieser Zeit kann der Charakter keine weiteren Handlungen unternehmen.

Beispiel: Spieler A hat 5 Gesundheitspunkte durch schwer heilbaren Schaden genommen. Er möchte noch am selben Abend 3 Gesundheitspunkte regenerieren. Der erste Punkt kostet ihn 3 Blutpunkte, für den zweiten Punkt investiert er 3 weitere Blutpunkte und einen Willenskraftpunkt. Der dritte Gesundheitspunkt kostet ihn genau so viel wie der zweite. Insgesamt benötigt er zum Heilen 9 Blutpunkte und 2 Willenskraftpunkte.

Das Heilen dieser Wunden erfordert neben den oben genannten Kosten zusätzlich Konzentration. Dies bedeutet, dass der Charakter sich eine Runde Zeit nehmen muss, um einen Gesundheitspunkt zu regenerieren.

Um zu ermitteln wie viel Schaden ein Charakter anrichten kann, zieht er seinen Charakterbogen zu rate.

Für jeden Punkt, den der Charakter in Körperkraft hat, richtet er einen Punkt Schaden an. Dazu addiert sich der Schadensbonus einer eventuell verwendeten Waffe. Sollte der Charakter über die Disziplin Stärke verfügen, darf er diese zu seinem Schaden hinzurechnen.

Beispiel: Spieler A hat eine Körperkraft von 3 und die Disziplin Stärke auf 2. Zusätzlich führt er ein Messer mit dem Schadensbonus 1. Somit kommt Spieler A auf einen Schaden von insgesamt 6.

Der Körper eines Vampirs ist besonders robust und widerstandsfähig. Er kann normalen Schaden mit seinem Wert in Widerstand absorbieren und, wenn vorhanden, die Disziplin Seelenstärke hinzurechnen.

Beispiel: Spieler B hat Widerstand 4 und einen Wert in Seelenstärke von 1. Er kann somit 5 Schadenspunkte absorbieren.

In Verbindung mit dem oben genannten Beispiel würde Spieler B einen Gesundheitspunkt verlieren.

Schusswaffen sind für einen Kainiten nicht so gefährlich, wie für einen Menschen. Daher richten sie bei Kainiten auch nur Schaden entsprechend ihres Schadenscodes an. Solange ein Charakter über mindestens zwei Punkte in Wahrnehmung verfügt trifft er sein Ziel. Gezielte Treffer sind nicht möglich.

Jedem Charakter stehen eine begrenzte Anzahl an Punkten zur Verfügung, die seinen Gesundheitszustand widerspiegeln. Diese Gesundheitspunkte kommen in einem Kampf nach dem Absorbieren zum Tragen. Die Gesundheitspunkte errechnen sich wie folgt:

Wenn ein Charakter im Laufe des Spiels seinen Widerstand mit Erfahrungspunkten erhöht, steigen auch seine Gesundheitspunkte.

Ein Charakter, der durch einen Angriff gepfählt wird, ist paralysiert. Er ist zwar noch bei Bewusstsein, aber nicht in der Lage sich zu bewegen, Blut einzusetzen, oder zu sprechen. Um einen Charakter zu pfählen, muss mit einem Holzpflöck nach dem Absorbieren mindestens 3 Gesundheitspunkte Schaden verursacht worden sein.

Biss (Opfer muss fixiert sein)	Körperkraft+Stärke schwer heilbarer Schaden
Schlag/Tritt	Körperkraft+Stärke normaler Schaden
Klauen (Gestaltwandel 2)	Körperkraft+Stärke+1 schwer heilbarer Schaden

Improvisierte Waffe	KK
Schlagring	KK+1
Baseballschläger	KK+1
Messer/Dolch	KK+1
Handaxt	KK+2
Kurzschwert/Katana	KK+2
Machete	KK+2
Schwert	KK+3
Zweihänder	KK+4
Streitaxt/Streithammer	KK+4

Leichter Revolver	4
Schwerer Revolver	6
Leichte Pistole	4
Schwere Pistole	5
Gewehr	7
Leichte MP	4
Schwere MP	5
Sturmgewehr	7
Schrotflinte	8
Schrotflinte, halbautomatisch	8
Armbrust	5

Der untote Körper eines Kainiten ist in der Lage gewaltige Kräfte frei zu setzen und übermenschliche Taten damit zu vollbringen.

Diese nennt man .

Auf diesen Wert greift man zurück, wenn der Charakter versucht mit stumpfer Gewalt auf einen Gegenstand einzuwirken (Türen aufbrechen, Dinge werfen, etc.) oder er sich mit einem anderen Charakter in einem körperlichen Wettstreit befindet (Armdrücken, jemanden festhalten, etc.).

Der Kraftakt-Wert eines Charakters errechnet sich wie folgt:

Die folgende Tabelle gibt das Minimum des Kraftakts an, welcher aufgewendet werden muss um bestimmte Taten zu vollführen.

1	Blechdose zerdrücken	20 kg
2	Stuhl zerschmettern (Holz)	50 kg
3	Tür aufbrechen (Holz)	120 kg
4	Rohr verbiegen (Blei)	180 kg
5	Tür aufbrechen (Metall)	300 kg
6	Motorrad werfen	350 kg
7	Kleines Auto umwerfen	400 kg
8	Metallstange verbiegen	450 kg
9	Mauer durchschlagen (Stein)	550 kg
10	Fass zerreißen (Metall)	680 kg
11	Metallplatte durchschlagen	900 kg
12	Laternenmast abknicken	1350 kg
13	PKW stemmen/werfen	1800 kg
14	Lieferwagen stemmen/werfen	2300 kg
15	LKW stemmen/werfen	2700 kg

Mehrere Charaktere können zusammenarbeiten, um einen bestimmten Gegenstand anzuheben, oder eine Person zu fixieren. In diesem Fall werden die Werte in Kraftakt der mitwirkenden Personen zusammen gerechnet.

Sobald die Gesundheitspunkte eines Charakters auf Null fallen (egal ob durch normalen oder schwer heilbaren Schaden), verliert er das Bewusstsein. Ein bewusstloser Charakter bekommt nichts mit, was um ihn herum passiert. Das einzige wozu er in der Lage ist, ist seine Wunden zu heilen, sollte er noch Blut dafür im Körper haben. Sobald er mindestens einen Gesundheitspunkt regeneriert, erlangt er das Bewusstsein wieder und kann normal handeln.

Sollte der Charakter all seine Gesundheitspunkte aufgebraucht haben (egal ob durch normalen oder schwer heilbaren Schaden) und unter Null sinken, so fällt er in den todesähnlichen Zustand namens Starre. Ab diesem Moment verliert der Charakter erneut das Bewusstsein. Jedoch ist es ihm nun nicht mehr möglich seine Wunden zu heilen und sich zu erheben. Seine Verwundungen sind so schwerwiegend, dass er in einen todesähnlichen Schlaf fällt, aus dem er sich erst nach einem Zeitraum entsprechend seiner Menschlichkeit erheben kann. Während dieser Zeit bekommt der Charakter nichts mit, was um ihn herum passiert.

Wer den Zustand der Starre erreicht steht kurz vor seinem endgültigen Ableben. Hier genügt ein weiterer Schadenspunkt schwer heilbaren Schadens, um den Charakter endgültig zu vernichten. Es ist nicht möglich einen Charakter in nur einer Runde zu töten (egal mit welchen Mitteln). Zuerst muss das Opfer in Starre fallen. Erst dann kann man es mit schwer heilbaren Schaden vernichten. Es ist zwar auch möglich einen Charakter durch normalen Schaden zu vernichten, aber dazu muss dem Opfer so massiver Schaden zugefügt werden, dass es eine Entscheidung der Spielleitung ist, ab wann ein Charakter mittels normalen Schadens vernichtet ist.

10	24 Stunden
9	3 Tage
8	1 Woche
7	2 Woche
6	1 Monat
5	3 Monate
4	6 Monate
3	1 Jahr
2	3 Jahre
1	10 Jahre
0	ungewiss

Ein Charakter der in Starre gefallen ist, muss entsprechend der Tabelle abwarten, bis seine Wunden geheilt sind. Während der Starreperiode muss er keine Blutpunkte ausgeben. Wenn die Zeit um ist, erwacht der Charakter wieder mit einem Gesundheitspunkt und kann normal mit der Heilung seines Körpers beginnen.

Es gibt Gerüchte, das wirklich mächtiges Blut die Zeit einer Starre verkürzen, oder sie direkt beenden kann. Hierbei kann es sich aber auch nur um Propaganda der Camarilla und ihrer Ahnen handeln.

Disziplinen sind die mystischen Künste der Vampire. Jeder Charakter beginnt das Spiel mit drei Punkten, die er auf seine clanseigenen Disziplinen verteilen darf.

Clansfremde Disziplinen zu erlernen erfordern einen Blutsband der Stufe 1 an den Lehrer.

In diesem Kapitel werfen wir einen genaueren Blick auf die unterschiedlichen Kräfte der einzelnen Clans. Es folgt eine Aufzählung der einzelnen Stufen einer jeweiligen Disziplin, eine kurze Beschreibung, wie die Kräfte wirken und was sie bewirken, eine Erfolgsberechnung inklusive aller erforderlichen Kosten.

Kräfte, deren Erfolge mit der Willenskraft des Opfers verglichen werden gelingen immer mit einem Erfolg, auch wenn das Opfer einen höheren Willenskraftwert besitzt als der Angreifer Erfolge hat. Sie scheitern nur, wenn sich das Opfer mit der Ausgabe von Willenskraft wehrt.

Mit der Ausgabe von Willenskraft kann sich das Opfer allerdings nur gegen die Kräfte: Beherrschung, Irrsinn, Präsenz und Tierhaftigkeit wehren. (Siehe auch Willenskraft)

Auspex verleiht dem Vampir unglaubliche Sinne, die weit über das Maß eines Sterblichen hinaus geht. Auf höheren Stufen kann das Kains Kind sogar Dinge jenseits des Sehens wahrnehmen.

Die Sinne des Anwenders werden geschärft (alle oder nur einer).

Kosten: keine

System: Der Wahrnehmungswert verdoppelt sich.

Anmerkung: Laute Geräusche, helles Licht, etc. können den Anwender empfindlich stören. Er erhält 3 nicht absorbierbare Schadenspunkte.

Die Aura eines Ziels wird wahrgenommen und kann gelesen werden.

Kosten: keine

System: Wahrnehmung + Auspex = Erfolge

Der Anwender starrt das Ziel mindestens 10 Sekunden lang konzentriert an.

Anmerkung: Die Aura einer Gruppe kann gelesen werden, aber mit nur einer Info.

Die Anwendung der Kraft muss mit zwei Fingern am eigenem Auge für andere Spieler sichtbar gemacht werden. Das Opfer gibt dann die Informationen bezüglich der Erfolge preis.

1- 4	Erfolg	Art des Ziels (Vampir, Mensch, u.a.)
5	Erfolge	Primäres Gefühl
6	Erfolge	Muster (Diableriestreifen, Magie, Wahnsinn,u.ä.)
7	Erfolge	Sekundäres Gefühl
8+	Erfolge	komplettes Gefühlsspektrum

Der Anwender kann bei Berührung einen Gegenstand lesen und Spuren vergangener Essenz sehen (z.Bsp.: Besitzer des Gegenstandes, usw.).

Kosten: keine

System: Wahrnehmung + Auspex = Erfolge

Der Anwender muss den Gegenstand berühren und sich darauf konzentrieren.

1 - 4	Erfolg	grundlegend (Hautfarbe oder Haarfarbe), Geschlecht
5	Erfolge	zwei grundlegende Infos
6	Erfolge	alle grundlegenden Infos
7	Erfolge	Name der Person
8+	Erfolge	Momentaufnahmen der bedeutendsten Spur von Essenz

Der Kainit kann die Gedanken eines Opfer lesen und telepathische Nachrichten verschicken.

Kosten: Jede Anwendung von Gedankenlesen oder Telepathie kostet 1 Willenskraftpunkt.

System: Geistesschärfe + Auspex – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

Das Gedankenlesen erfordert Konzentration, Zeit und räumliche Nähe.

Telepathische Nachrichten können einseitig auf Sichtkontakt gesendet werden und sind unabhängig von der Höhe der Erfolge.

1	Erfolg	ein Wort ist zu lesen
2	Erfolge	oberflächliche Gedanken
3	Erfolge	Lügen können durchschaut werden
4	Erfolge	Erinnerungen, Pläne und Gedanken
5+	Erfolge	wie ein offenes Buch, geistige Manipulationen werden erkannt

Der Geist des Anwenders löst sich vom Körper und kann als stofflose Gestalt reisen. Dabei wird nur das Ziel der Reise aktiv gesehen, der Weg wird als vorbeirauschend wahrgenommen.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt, um an einen bekannten Ort zu reisen.

3 Willenskraftpunkte, um an einen unbekannten Ort zu reisen.

1 Willenskraftpunkt, um sich zu materialisieren und mit der Umwelt zu interagieren (noch immer keine stoffliche Interaktion möglich).

System: Löst sich der Geist von dem Körper, verfällt der Körper in Starre. Der Geist ist in der Lage an jeden bekannten Ort zu reisen. Unbekannte Orte können ebenfalls bereist werden, was dem Anwender aber deutlich schwieriger fällt und mehrere Gefahren birgt.

Dies ist eine der gefürchtetsten Kraft der Vampire. Der Vampir zwingt sein Willen dem Opfer auf und beeinflusst so dessen Geist und Handeln.

Anmerkung: Beherrschung erfordert immer Blickkontakt mit dem Opfer. Die Befehle müssen verbal übermittelt werden. Wenn das Ziel den Anwender nicht versteht (sprachliche Barriere, sinnloser Befehl, Opfer kann die Worte nicht hören) kann es dem Befehl nicht gehorchen.

Wenn das Opfer erfolgreich resistent hat, ist es sich über die versuchte Manipulation im Klaren.

Der Anwender sieht dem Opfer in die Augen und kann ihm einen Befehl erteilen der aus einem Wort besteht.

Kosten: keine

System: Manipulation + Beherrschung – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge
Je mehr Erfolge der Anwender erzielt, desto überzeugter wird der Befehl umgesetzt.

Anmerkung: Worte können mit Gesten oder Zeichen versehen werden. Zum Beispiel kann der Befehl „Geh“ mit einem Fingerzeig auf eine Tür kombiniert werden.

Man dringt ins Unterbewusstsein des Opfers ein und kann falsche Gedanken und Erkenntnisse einpflanzen und diese nach Wunsch mit Auslösern versehen.

Kosten: keine

System: Manipulation + Beherrschung – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge
Es sind 3 oder mehr Erfolge nötig um eine Person zu zwingen etwas zu tun, das ihr seltsam anmutet (z.B.: gezwungen werden einen Raum zu verlassen ist nichts ungewöhnliches, ein Auto zu klauen ist schon etwas eher.)

Ab 5 Erfolgen kann dem Opfer alles befohlen werden, ohne dass das Opfer den Befehl hinterfragt.

Ein Befehl, der das Opfer offensichtlich gefährdet, lässt die Kraft sofort wirkungslos werden.

Anmerkung: Es kann immer nur eine Hypnose auf einem Opfer wirksam sein.

Erinnerungen können erschaffen, entfernt oder umgeschrieben werden.

Kosten: keine

System: Geistesschärfe + Beherrschung – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

- | | |
|------------|--|
| 1 Erfolg | eine einzelne Erinnerung kann entfernt werden, kehrt aber nach 24 Stunden zurück |
| 2 Erfolge | eine Erinnerung kann dauerhaft entfernt, aber nicht verändert werden |
| 3 Erfolge | leichte Veränderungen im Gedächtnis sind möglich |
| 4 Erfolge | ganze Abschnitte aus dem Leben des Opfers können gelöscht oder verändert werden |
| 5+ Erfolge | mit genügend Zeit kann Alles gelöscht und neu geschrieben werden |

Anmerkung: Gelöschte Erinnerungen können zurückkehren, falsche Erinnerungen können sich auflösen, wenn berechtigter Zweifel besteht.

Es benötigt Zeit die Erinnerung einer Person zu verändern. Je komplexer die neuen Eindrücke sein sollen, desto länger dauert der Vorgang.

Durch diese Kraft wird das Opfer für Beherrschung empfänglicher und es fällt dem Opfer schwerer gegen die Kraft zu resistieren. Doch fällt es anderen Beherrschern deutlich schwerer dieses Ziel zu manipulieren. Diese Kraft anzuwenden erfordert viel Zeit.

Kosten: keine

System: Charisma + Beherrschung – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge
Erst wenn der Anwender das Opfer 5mal erfolgreich konditioniert hat, war die Konditionierung erfolgreich. Eine Absprache mit der SL ist erforderlich.

Sollte das Opfer konditioniert sein, muss das Opfer nur noch die Stimme seines Meisters hören, um beherrscht zu werden. Außerdem hat der Anwender immer 2 Erfolge mehr gegen sein Opfer bei Beherrschung. Sollte jemand anderes als der Meister versuchen das Opfer zu beherrschen, kann sich der konditionierte mit 2 WK mehr wehren.

Anmerkung: Dem Opfer ist meistens nicht bewusst, dass es der Sklave eines neuen Herren ist.

Diese Kraft erlaubt es dem Kainskind die völlige Kontrolle über den Geist einer anderen Person zu übernehmen.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Charisma + Beherrschung – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge
Die Anzahl der Erfolge legt fest wie lange das Opfer übernommen bleibt.

1 Erfolg	=	5 Minuten
2 Erfolge	=	15 Minuten
3 Erfolge	=	30 Minuten
4 Erfolge	=	1 Stunde
5+ Erfolge	=	ganze Nacht

Der Anwender kann in dem übernommenen Körper seine geistigen Disziplinen nutzen, aber nicht auf die Disziplinen des Opfer zugreifen.

Diese Kraft funktioniert nur auf Sterbliche. Wenn der Angreifer versucht einen anderen Vampir zu übernehmen, muss er zu seinem Opfer mindestens ein Blutsband der Stufe 1 geknüpft haben. (Das Opfer muss an den Anwender blutsgebunden sein.)

Anmerkung: Der eigentliche Körper des Anwenders bleibt während der Wirkungsdauer in einem Starre ähnlichen Zustand.

Wer diese Kraft beherrscht, kann sich übermenschlich schnell bewegen, kämpfen und handeln. Jeder Punkt Geschwindigkeit darf auf die Initiativeberechnung hinzugezogen werden. Dieser Bonus zählt immer und ist ein passiver Effekt.

(Beispiel: Spieler A hat Initiative 6 und eine Geschwindigkeit von 3. In diesem Fall hat Spieler A eine Initiative von 9)

Geschwindigkeit wird abhängig von der Stufe für Angreifen und Ausweichen aufgeteilt.

Kosten: 1 Blutpunkt pro Anwendung.

eine zusätzliche Ausweichaktion

ein zusätzlicher Angriff

eine weitere zusätzliche Ausweichaktion

ein weiterer zusätzlicher Angriff

wahlweise ein weiterer zusätzlicher Angriff oder Ausweichaktion

Anmerkung: Wer sich mit den Stufen 2-3 bewegt ist übermenschlich schnell und nicht mehr mit menschlichen Maßstäben zu messen. Ab Stufe 4 ist der Anwender für das menschliche Auge (auch für das kainitische ohne Auspex) nur noch verschwommen wahrnehmbar. Stufe 5 kann nur noch mit Auspex beobachtet werden, für alle anderen gibt es nur einen Windstoß.

Gestaltwandel erlaubt es dem Vampir seinen Körper zu verwandeln.

Verwandelte Charaktere können zum Teil ihre anderen Disziplinen anwenden. Zum Beispiel ist es einem verwandelten Vampir immer noch möglich Auren oder Gedanken zu lesen, aber verbale Befehle erteilen ist unmöglich.

Die Augen des Anwenders leuchten sichtbar rot auf, was eine Sicht in natürlicher Dunkelheit erlaubt.

Kosten: keine

System: Ab dem Einsatz der Kraft ist der Effekt sichtbar und nutzbar.

Anmerkung: Sterbliche sind leichter einzuschüchtern (+1 Erfolg auf Präsenz 2)

Die Hände und/oder die Füße des Anwenders werden zu Klauen, die Fleisch, Stein und Metall schneiden.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Körperkraft +1, Verletzungen verursachen schwer heilbarer Schaden

Anmerkung: Klauen müssen im Live dargestellt werden.

Der Kainit versinkt im Boden und ist geschützt vor der Sonne.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Der Kainit muss Kontakt mit der Erde haben. (Beton, Stein, Metall, Kunstrasen oder Ähnliches sind dabei nicht als Erde zu sehen.) Nach 3 Sekunden ist der Kainit in der Erde versunken. Die Wahrnehmung ist dabei unter der Erde ähnlich, wie mit einem Punkt Wahrnehmung.

Anmerkung: Das Tier schützt den Kainiten im Falle einer Ausgrabung mit direkter Flucht nach oben.

Der Anwender verwandelt sich in ein regionales Tier seiner Herkunft. Man unterscheidet dabei vier Gestalten: Jagd-, Kampf-, Flucht und Reise-/Flug-Gestalt.

Kosten: 3 Blutpunkte

System: Nach Ausgabe der Blutpunkte verwandelt sich der Anwender in ein Tier und verfügt über dessen Vorteile. In einer Tiergestalt darf der Anwender 3 zusätzliche Punkte auf seine körperlichen Attribute verteilen. Der Spieler legt dauerhaft für jede Tiergestalt fest, wie die Punkte verteilt sind.

Anmerkung: Angriffe in Kampfgestalt verursachen schwer heilbaren Schaden.

Der Kainit wird zu Nebel und ist nicht mehr stofflich.

Kosten: 3 Blutpunkte

System: Nach Ausgabe der Blutpunkte kann der Anwender sich als Nebel in seiner typischen Geschwindigkeit bewegen.

Anmerkung: Starke Winde können den Anwender vom Kurs abbringen.

Mit dieser gefährlichen Disziplin ist man in der Lage, Wahnsinn in den Geist derer um sich herum zu lenken und zu kanalisieren.

Nach Beenden der Kraft ist sich das Opfer über sein untypisches Verhalten bewusst, die Quelle kann er jedoch nicht benennen.

Die Gefühle des Opfers werden manipuliert, so dass seine Gefühle extrem intensiviert oder abgestumpft werden.

Kosten: keine

System: Charisma + Irrsinn – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

1	Erfolg	5 Minuten
2	Erfolge	15 Minuten
3	Erfolge	30 Minuten
4	Erfolge	1 Stunde
5+	Erfolge	ganze Nacht

Das Opfer erleidet nach Entscheidung des Anwenders +1/-1, um sich gegen eine Raserei oder Röttschreck zu wehren.

Fällt somit die Raserei- oder Röttschreckschwelle auf 0 (Das Opfer muss rechnerisch keine Willenskraftpunkte einsetzen, um einer gewöhnlichen aufkommenden Raserei/Röttschreck zu widerstehen) muss das Opfer für die Dauer der auf ihn wirkenden Kraft auf Provokationen für Raserei oder Röttschreck nicht reagieren.

Das Opfer wirkt gelassen.

Anmerkung: Um die Kraft auszulösen, muss der Anwender mit dem Opfer reden.

Anders als bei Beherrschung muss das Opfer nur hören was der Anwender etwas sagt, er muss es nicht zwangsläufig verstehen.

Der Vampir stimuliert den Geist seines Opfers mit eingebildeten Visionen, Geräuschen, Gerüchen oder Gefühlen. Die Bilder wirken vollkommen real, sind aber nur für den Bruchteil einer Sekunde im Augenwinkel zu erkennen.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Manipulation + Irrsinn – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

1	Erfolg	15 Minuten
2	Erfolge	30 Minuten
3	Erfolge	1 Stunde
4	Erfolge	ganze Nacht
5+	Erfolge	1 Woche

Das Opfer ist so abgelenkt, dass es 2 Erfolge weniger erzielt, wenn es aktiv etwas versucht (Disziplinen, Schaden, Initiative,...). Außerdem regeneriert es keine Willenskraft in der Zeit.

Anmerkung: siehe Leidenschaft

Mit dieser Kraft kann man die „Strukturen“ der Seele einer anderen Person wahrnehmen, das innere Wesen erforschen oder zufällige Ereignisse sehen.

Kosten: eine Person lesen kostet 1 Willenskraftpunkt, Omen & Visionen empfangen kostet nichts.

System: Wahrnehmung + Irrsinn = Erfolge

1 – 4	Erfolg	Verhalten des Opfers
5	Erfolge	Wesen des Opfers
6	Erfolge	evtl. Geistesstörungen des Opfers und der jeweilige Auslöser
7	Erfolge	enthüllt die größte Angst
8+	Erfolge	enthüllt die größte Schwäche

Außerdem ist der Anwender in der Lage Omen und Visionen wahrzunehmen. Dieser Effekt ist passiv und wird von der Spielleitung gesteuert.

Anmerkung: Um eine Person zu lesen bedarf es Zeit (mindestens 15 Minuten). Man kann sich mit der betroffenen Person unterhalten oder sie einfach nur betrachten. Sollte das Opfer vor der Zeit aus dem Blick des Anwenders verschwinden, muss der Anwender keinen Willenskraftpunkt ausgeben.

Das Opfer bekommt Halluzinationen von seinen unterbewussten Ängsten und versucht vor diesen zu fliehen.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Manipulation + Irrsinn – aktueller Willenskraft des Opfers = Erfolge

Die Stufe von Irrsinn gibt die Anzahl der zu beeinflussenden Personen an.

1	Erfolg	5 Minuten
2	Erfolge	15 Minuten
3	Erfolge	30 Minuten
4	Erfolge	1 Stunde
5+	Erfolge	ganze Nacht

Jeder der die Stimme des Anwenders hört und von ihm als Ziel benannt wurde, muss sich um +3 erschwert gegen Raserei oder Rötschreck wehren, der Anwender selbst eingeschlossen, doch er wehrt sich normal gegen die Auswirkung. Er kann auch zwischen Raserei oder Rötschreck wählen.

Das Opfer wird von einer Woge des Wahnsinns mitgerissen.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Manipulation + Irrsinn – aktuelle Willenskraft des Opfers

1 Erfolg	15 Minuten
2 Erfolge	30 Minuten
3 Erfolge	1 Stunde
4 Erfolge	ganze Nacht
5+ Erfolge	1 Woche

Während der Wirkungsdauer ist das Opfer völlig handlungsunfähig und dem Wahnsinn anheim gefallen.

Anmerkung: Der Anwender braucht die ungeteilte Aufmerksamkeit seines Opfers und muss sich in einem Gespräch mit ihm befinden.

Dies ist die Kraft der emotionalen Manipulation. Egal ob wilde Erregung oder namenloser Schrecken, der Anwender kann mit dieser Kraft die Gefühle anderer kontrollieren, egal ob Sterblicher oder Kainit.

Der Anwender bringt seinen Gesprächspartner oder seine Gesprächsgruppe dazu ihm wohlgesonnen zu sein. Das/die Opfer werden empfänglich für seine Ansichten.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Charisma + Präsenz – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

Der Kainit muss mit dem Opfer/den Opfern sprechen, das Opfer/die Opfer muss/müssen in Hörweite sein.

Jeder der sich aktiv für das Gespräch des Angreifers interessiert wird Opfer der Kraft. Bei erfolgreicher Anwendung wirkt die Kraft eine Szene lang.

Anwender dieser Kraft rufen in ihren Opfern große Furcht hervor, die sie in wilder Panik fliehen lassen, oder sich vor Furcht zusammenkauern.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Charisma + Präsenz – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

Sollte der Angriff erfolgreich sein, muss das Opfer die Differenz von all seinen Erfolgen, seiner weiteren Handlungen, abziehen. Bei 3+ Erfolgen flieht das Opfer automatisch und kann bis Ende der Kraft keine anderen Handlungen durchführen.

1 Erfolg	5 Minuten Erfolgsabzüge gegenüber dem Anwender
2 Erfolge	15 Minuten Erfolgsabzüge gegenüber dem Anwender
3 Erfolge	30 Minuten Erfolgsabzüge gegenüber dem Anwender
4 Erfolge	1 Stunde Erfolgsabzüge gegenüber dem Anwender
5+ Erfolge	eine Nacht lang Erfolgsabzüge gegenüber dem Anwender

Anmerkung: Sollte das Opfer genug Zeit haben, um sich zu sammeln (mind. 5 Minuten Ruhe) hört die Panik vor dem Anwender auch auf. Die Erfolgsabzüge gegenüber dem Anwender bleiben aber bestehen.

Die Kraft manipuliert die Gefühle des Opfers und bringt es dazu den Anwender aufrichtig zu lieben. Das Opfer möchte dem Anwender aus freien Stücken dienen und ihm jeden Wunsch von den Augen ablesen.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Charisma + Präsenz – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

1 Erfolg	15 Minuten
2 Erfolge	30 Minuten
3 Erfolge	1 Stunde
4 Erfolge	ganze Nacht
5+ Erfolge	1 Woche

Anmerkung: Damit die Kraft wirkt muss es vorher ein Gespräch zwischen dem Anwender und dem Opfer geben. Nach Ablauf der Kraft weiß das Opfer, dass es manipuliert worden ist. Eine erneute Manipulation durch Entzücken ist erst nach Auslauf der Kraft auf das Opfer möglich.

Die Betroffenen können Willenskraft in Höhe der Erfolge ausgeben, um sich gegen die Kraft zu wehren.

Sterbliche oder Übernatürliche, die der Anwender jemals persönlich getroffen und mit ihm interagiert hat, können von ihm zu sich gerufen werden. Die Entfernung spielt dabei keine Rolle.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Charisma + Präsenz – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

Je mehr Erfolge erzielt wurden, desto schneller versucht das Opfer zu seinem Ziel zu gelangen. Der Anwender kann die Kraft jederzeit beenden (er weiß nie wie lange sein Opfer braucht). Das Opfer wird sich dem Anwender bis auf 2 Meter nähern.

Anmerkung: In der Morgendämmerung verhält der Ruf und muss in der nächsten Nacht neu gestartet werden. Der Anwender muss wissen wie er das Opfer rufen kann. Hier genügt ein Deck – oder Spitzname. Hauptsache das Opfer würde darauf hören.

Der Anwender verstärkt sein Auftreten um das Tausendfache. Er strotzt nur so vor Macht und Erhabenheit, und alle in seinem Umfeld werden sich unterwürfig verhalten und der Majestät jeden Wunsch erfüllen.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Charisma + Präsenz – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

Wer sich gegen Majestät zur Wehr setzen möchte, der muss so viele Willenskraftpunkte in Höhe der Erfolge einsetzen.

Anmerkung: Die Kraft wirkt so lange bis sich der Anwender entfernt. Sie ist so mächtig, dass nicht einmal Blickkontakt bestehen muss. Jeder im selben Raum bekommt die Auswirkungen mit, der Anwender kann allerdings entscheiden wer von der Kraft betroffen ist.

Quietus, ist die Disziplin des geräuschlosen Todes. Diese auf Blut, Gift, Vitae-Kontrolle und Seuchen beruhende Disziplin konzentriert sich auf die Vernichtung ihres Ziels.

Diese Kraft erzeugt absolute Stille um den Charakter herum. Kein Geräusch dringt von innen nach außen, allerdings von außen nach innen.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: 6 Meter Radius um den Charakter herum herrscht völlige Stille. Der Radius bewegt sich mit dem Charakter mit.

Anmerkung: Die Kraft bleibt so lange aktiv bis der Anwender sie abbricht, oder die Konzentration verliert.

Der Vampir verwandelt sein Blut in Gift, das seiner Beute die Resistenz raubt.

Kosten: siehe System

System: Widerstand + Quietus = Erfolge

Jedes mal wenn der Anwender sein Opfer berührt oder er ihm das Gift anderweitig verabreicht(Absprache mit der Spielleitung), kann er einen Blutpunkt investieren um den Widerstand des Opfers um einen Punkt zu senken.

Maximal kann der Widerstand des Opfers um den Widerstandswert des Angreifers gesenkt werden.

Fällt der Widerstand des Opfers auf 0 so fällt er in Starre (was den Anwender zusätzlich 2 WP kostet) und kann sich erst wieder erheben wenn die Wirkung nachlässt.

1-4	Erfolg	1 Runde
5	Erfolge	5 Minuten
6	Erfolge	15 Minuten
7	Erfolge	1 Stunde
8+	Erfolge	Rest der Nacht

Anmerkung: Das Gift kann nicht durch Projektil oder Wurfaffen kombiniert werden. Allerdings kann man es auf seine Waffe auftragen (es muss kein Schaden verursacht werden). Hautkontakt muss hergestellt werden. Auch ist es möglich das Gift in einem Glas zu sammeln und dem Opfer zu verabreichen.

Durch diese Kraft ist es dem Anwender möglich sein Ziel aus der Entfernung ausbluten zu lassen und ihm so auf Distanz erheblichen Schaden zuzufügen.

Kosten: 1 Blutpunkt, für jede weitere Anwendung nach der ersten 1 weiterer Blutpunkt und 1 Willenskraftpunkt

System: Widerstandswert + Quietus des Anwenders – aktuelle Willenskraft des Opfers = tödlicher Schaden (nicht absorbierbar)

Der Anwender muss sein Opfer berühren (Hautkontakt) und hat dann eine Stunde Zeit den Ruf auszustoßen.

Anmerkung: Die Entfernung zwischen Anwender und Opfer spielt bei dieser Kraft keine Rolle.

Der Anwender verwandelt sein eigenes Blut in ein tödliches Gift, das er auf seine Waffen auftragen kann um damit verheerenden Schaden anzurichten.

Kosten: 1 Blutpunkt pro Punkt in Widerstandswert des Anwenders (Mehr kann nicht pro Waffe gespeichert werden).

System: Jede Waffe die mit diesem Gift bestrichen wurde verursacht nun schwer heilbaren Schaden. Der Anwender kann Blutpunkte auf der Waffe speichern. Jeder Treffer verbraucht einen dieser Blutpunkt.

Anmerkung: Nach einer Nacht verflüchtigt sich das Gift, egal wie viele Blutpunkte noch gespeichert sind.

Der Kainit würgt ätzendes Blut hoch, das das Ziel mit brennendem Fleisch und verätzten Knochen zurück lässt.

Kosten: Der Anwender kann pro Punkt in Widerstand einen Blutpunkt hochwürgen.

System: Jeder erbrochene Blutpunkt verursacht 2 Punkte schwer heilbaren Schaden. Man kann sein Blut 2 Meter weit spucken.

Anmerkung: Das so erbrochene Blut verätzt alles und kann in keinem Behälter gesammelt werden.

Anwender dieser Disziplin sind Meister der Illusion. Sie können Trugbilder erschaffen, die so echt wirken, dass sie es manchmal auch werden.

Durch diese Kraft wird eine kleine, statische Illusion erschaffen, die ein Sinnesorgan betrifft.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Was der Anwender es sich vorstellen kann, das kann er es auch erschaffen. Die Illusion ist allerdings in ihrer Größe beschränkt, und zwar auf 0,5 Kubikmeter pro Punkt den er in Schimären hat.

Anmerkung: Der Anwender muss sich auf die Illusion konzentrieren und darf sie nicht außer Augen lassen.

Es können nun alle Sinne gleichzeitig angesprochen werden, jedoch ist die Illusion immer noch statisch.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: siehe Trugbilder

Anmerkung: siehe Trugbilder

Diese Kraft wird in Verbindung mit Schimären 1 oder 2 eingesetzt um nun bewegte Illusionen zu erzeugen.

Kosten: 1 Blutpunkt zusätzlich zu den Kosten der kombinierten Stufe

System: keins

Anmerkung: siehe Trugbilder

Diese Kraft ist mit Schimären 1, 2 oder 3 kombinierbar.

Von nun an muss der Anwender sich nicht mehr auf seine Illusionen konzentrieren oder sie im Blick behalten.

Kosten: 1 Blutpunkt zusätzlich zu den Kosten der kombinierten Stufe

System: keins

Anmerkung: Der Anwender muss die Illusion nur bei der Erschaffung sehen. Danach kann er sich von ihr so weit entfernen wie er möchte. Die Illusion bleibt bis der Anwender sie fallen lässt, über sich die Kontrolle verliert, oder aber bis zum nächsten Sonnenaufgang.

Es wird eine Halluzination in den Geist des Opfers gepflanzt. Das Opfer ist von der Realität der Bilder überzeugt und wird sich auch nicht durch schöne Worte von seinem Wahn abbringen lassen. Für ihn sind die Bilder vollkommen echt.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt pro Anwendung

System: Manipulation + Schimären – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge
Jeder Erfolg verursacht 1 Stufe Schaden, der nicht absorbiert werden kann.

Anmerkung: Ein Opfer, das durch diese Kraft sterben würde, fällt in Starre.
Menschen verlieren das Bewusstsein.

Vampire haben zwar eine außerordentlich gute Konstitution und heilen Verletzungen ihrer Untoten Leiber rasch, doch Kainiten mit dieser Kraft haben eine abnormal hohe Schmerztoleranz.

Mit jedem Punkt in dieser Disziplin kann jeglicher Schaden absorbiert werden.

Seelenstärke ist die einzige Möglichkeit schwer heilbaren Schaden zu absorbieren.

Kosten: keine

Charaktere mit dieser Disziplin sind in der Lage übermenschliche Kraftakte zu leisten und ihr Einsatz im Kampf ist verheerend.

Wer über diese Disziplin verfügt darf den doppelten Wert in Stärke zu all seinen Kraftakten hinzu rechnen.

Wenn der Anwender einen Blutpunkt aufgibt, darf er bei der nächsten Schadensansage seinen vollen Stärkewert zum Schaden addieren.

Kosten: 1 Blutpunkt

Diese Disziplin beschäftigt sich ausschließlich mit der Blutmagie und Hexerei der Tremere. Thaumaturgie ist in unterschiedliche Pfade und Rituale unterteilt. Zu Spielbeginn startet der Charakter mit einem Ritual der Stufe eins. Erst im Laufe des Spiels kann er weitere Rituale lernen oder erfinden.

Alle Tremere beginnen das Spiel mit dem Pfad des Blutes als ihren Primärpfad. Erst wenn sie diesen auf mindestens Stufe 3 gesteigert haben, dürfen sie einen sekundären Pfad erlernen.

Erst wenn sie ihren Hauptpfad auf 5 gebracht haben, dürfen sie weitere Pfade erlernen.

Da die Thaumaturgie eine sehr komplexe Disziplin ist, ist es dem Anwender niemals möglich zwei Pfade zur selben Zeit zu nutzen.

Ein weiterer Bestandteil der Thaumaturgie sind Rituale. Jeder Tremere und jeder andere, der über diese Disziplin verfügt kann Rituale erlernen die sich vielfältig einsetzen lassen. Der Charakter startet das Spiel mit einem Ritual der Stufe 1 (egal wie hoch sein Thaumaturgie Wert ist). Im Laufe des Spiels kann er weitere Rituale erlernen. Jedes Ritual Kostet den Spieler Ritual-Stufe x 2 Erfahrungspunkte.

Der Charakter kann immer nur ein Ritual pro Abend aktiv haben.

Dieser Pfad befasst sich mit der Manipulation von Kainskindervitae. Das verheerende an ihm ist, dass nicht nur die eigene, sondern auch fremde Vitae manipuliert werden kann.

Diese Kraft versorgt den Anwender mit nützlichen Informationen über sein Opfer. Dazu muss der Anwender mindestens einen Tropfen Blut seines Opfers kosten.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: Wahrnehmung + Pfadwert = Erfolge

Für die ersten 1-4 Erfolge erhält der Anwender eine Information die im Blut gespeichert ist, für jeden weiteren Erfolg eine weitere Information (z.B. Generation des Opfers, Clan, Erzeuger, etc.) Ab 8+ Erfolgen kann man sogar schmecken, ob und wann das Opfer eine Diablerie begangen hat.

Anmerkung: Diese Kraft kann kein Blutsband erzeugen.

Der Anwender zwingt sein Opfer Gebrauch von seinem Blutvorrat zu machen (z.B. indem er es zwingt Disziplinen zu aktivieren oder Merkmale des Lebens hervorruft).

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: Manipulation + Pfadwert – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

Für jeden Erfolg verwendet das Opfer einen Blutpunkt auf die Art, wie es der Anwender wünscht.

Anmerkung: Diese Kraft kann nicht auf sich selbst angewendet werden. Zur Anwendung ist kurzer Hautkontakt nötig.

Der Anwender konzentriert sein Blut und kann somit kurzzeitig seine Generation senken.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: Manipulation + Pfadwert = Erfolge

Die Erfolge können auf die körperlichen Attributen für die nächste Runde aufgeteilt werden.

Anmerkung: Muss eine Runde vor dem gewünschten Gebrauch angesagt werden.

Blut strömt aus sämtlichen Poren des Ziels hin zum Anwender, der dieses Blut auf mystische Weise absorbiert.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: Manipulation + Pfadwert – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

Pro Erfolg entzieht der Anwender dem Ziel 2 Blutpunkte, die er sich zu seinem Vorrat hinzurechnen darf. Die Anwendung dieser Kraft erzeugt kein Blutsband.

Anmerkung: Es handelt sich hierbei um eine sehr offensichtliche Kraft. Der Anwender muss sein Ziel sehen können und es darf nicht weiter als 15 Meter von ihm entfernt sein.

Der Thaumaturg bringt das Blut in den Adern seines Opfers zum kochen und verbrennt es von innen heraus.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: Manipulation Pfadwert – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

Pro Erfolg verursacht der Anwender einen Punkt schwer heilbaren Schaden, der nicht absorbiert werden kann.

Anmerkung: Sterbliche sterben, wenn sie Opfer dieser Kraft werden.

Mit Hilfe dieses Pfades ist der Thaumaturg in der Lage Gegenstände zu lenken und zu bewegen. Der manipulierte Gegenstand vollführt die Bewegungen, die der Anwender wünscht (Kreise drehen, in der Luft schweben...).

Kosten: 1 Willenskraft

System: Bei diesem Pfad haben die einzelnen Pfadstufen keine zusätzlichen Effekte. Höhere Pfadstufen wirken sich lediglich auf das zu manipulierende Objekt und dessen Gewicht aus.

- = 1 kg
- = 10 kg
- = 100 kg
- = 250 kg
- = 500 kg

Ab einer Pfadstufe von 3, kann der Anwender mit Schrittgeschwindigkeit levitieren. Er beeinflusst Richtung und Höhe, bewegt sich aber nie schneller als Schrittgeschwindigkeit. Ab einem Pfadwert von 4 kann der Anwender Gegenstände mit dieser Kraft werfen und als Waffe missbrauchen. So „geworfene“ Gegenstände verursachen Pfadwert + Schadenscode des Objekts an normalen Schaden.

Wenn diese Kraft auf einen anderen Kainiten oder Sterblichen angewendet, muss die Willenskraft des Anwenders mit der des Opfers verglichen werden. Die Differenz gibt an wie viele Runden der Anwender das Opfer levitieren lassen kann.

Anmerkung: Der Anwender muss Blickkontakt mit dem zu manipulierenden Objekt halten. Er kann immer nur ein Objekt manipulieren.

Mit Hilfe dieses Pfades kann der Charakter Flammen in seiner Hand entstehen lassen und diese als Lichtquelle einsetzen, oder um verheerenden Schaden damit anzurichten.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: Ähnlich wie beim Pfad der Bewegung durch den Geist haben die einzelnen Pfadstufen keine unterschiedlichen Effekte. Die einzelnen Stufen geben lediglich die Größe und den Schaden des hervorgerufenen Feuers an.

- = 2 schwer heilbarer Schaden
- = 4 schwer heilbarer Schaden
- = 6 schwer heilbarer Schaden
- = 8 schwer heilbarer Schaden
- = 10 schwer heilbarer Schaden

Die Flamme erscheint immer in der Hand des Anwenders. Solange er sie nicht „frei gegeben“ hat, kann sie weder etwas entzünden oder wärme abstrahlen. Lediglich als Lichtquelle kann sie dienen. Daher ruft die beschworene Flamme auch kein Rötschreck beim Anwender hervor.

Wenn der Anwender sich entschließt die Flamme frei zu geben, so muss er sie auf sein Ziel werfen (hierfür ist ein LARP taugliches Wurfgeschoss nötig. Außerdem muss der Anwender sein Ziel auch mit dem Wurf wirklich treffen.). Beim Aufprall verursacht der so entstandene Feuerball Schaden gemäß der obigen Tabelle. Sollte das Ziel ein Kainit oder eine Person sein, steht diese danach nicht in Flammen. Objekte wie Bäume, Möbel, Teppiche, etc. fangen natürlich Feuer und brennen weiter.

Der Anwender kann Feuer das er einmal frei gegeben hat nicht mehr kontrollieren.

Anmerkung: Die Flamme kann auch im Nahkampf direkt frei gelassen werden.

Dieser Pfad beschwört Gegenstände aus dem Nichts. Mit fortschreitender Erfahrung in diesem Pfad, verbessern sich die herbeigerufenen Gegenstände in Qualität und Komplexität.

So beschworene Objekte ähneln sich bis ins kleinste Detail. Somit würde jedes Messer genau so aussehen wie das Erste. Beschworene Gegenstände weisen außerdem keine spezifischen Merkmale auf (Abnutzungsspuren, Kennzeichnungen, etc.).

Des weiteren gibt es eine Größenbeschränkung bei beschworenen Objekten. Ein magisch herbeigerufenes Objekt darf niemals größer sein, als der Anwender selbst.

Der Anwender kann einfache Objekte beschwören die aus einem Material bestehen und keine beweglichen Teile haben (ein Stein, ein Holzpflöck, etc.).

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: Manipulation + Pfadwert = Erfolge

Der beschworene Gegenstand bleibt für eine Dauer in Minuten der Erfolge erhalten.

Der Anwender kann den beschworenen Gegenstand durch die Ausgabe eines weiteren Willenskraftpunkt verlängern.

Anmerkung: Der magisch Erschaffene Gegenstand erscheint in der Hand des Anwenders.

Es handelt sich zwar immer noch um ein einfaches Objekt ohne bewegliche Teile, aber von nun an ist der Gegenstand bis zum nächsten Sonnenaufgang da, oder bis er auf natürlichem Wege zerstört wird.

Kosten: 1 Blutpunkte

System: Es gelten die selben Regeln, wie bei Pfad der Anrufung 1, nur dass nach dem ersten Willenskraftpunkt keine weiteren Kosten anfallen, außer der, für diese Kraft.

Mit der Ausgabe eines permanenten Willenskraftpunktes bleibt der so erschaffene Gegenstand für immer, oder bis er auf natürlichem Wege zerstört wird.

Anmerkung: Der magisch Erschaffene Gegenstand erscheint weiterhin in der Hand des Anwenders.

Ab dieser Stufe ist es dem Beschwörer möglich komplexe Gegenstände zu rufen. Diese dürfen aus unterschiedlichen Materialien sein und auch bewegliche Teile haben (Schusswaffen, Fahrräder, etc.). Der Anwender muss zum Beschwören wissen, wie der Gegenstand funktioniert. Es reicht nicht aus ihn schon einmal gesehen zu haben (ohne zu wissen wie ein Computer oder ein Handy funktioniert, kann der Charakter es nicht erschaffen).

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: So erschaffene Objekte halten bis zum nächsten Sonnenaufgang. Mit der Ausgabe eines permanenten Willenskraftpunktes bleibt der so erschaffene Gegenstand für immer, oder bis er auf natürlichem Wege zerstört wird.

Anmerkung: keine

Diese Kraft wird benötigt um erschaffene Gegenstände wieder zu bannen. Dabei ist es egal ob es sich um die eigenen oder fremde Objekte handelt.

Kosten: keine / 1 Willenskraftpunkt

System: Das Bannen eines selbst erschaffenen Objekts bedarf keiner großen Anstrengung. Sollte jedoch versucht werden ein fremdes Objekt zu bannen, muss der Bannende einen Willenskraftpunkt ausgeben. Handelt es sich um einen mit der Ausgabe eines permanenten Willenskraftpunktes erschaffenen Objekt, muss der Bannenden ebenfalls einen permanenten Willenskraftpunkt ausgeben, um das Objekt zu bannen.

Es ist nur möglich die Stufen 1-3 dieses Pfades zu bannen.

Anmerkung: Gebannte Objekte verschwinden sofort.

Mit Hilfe dieser Kraft kann der Kainit zwar kein echtes Leben erschaffen, aber er kann sehr lebenssechte Kopien erschaffen. So beschworene Kreaturen haben keinen freien Willen und folgen antriebslos ihrem Beschwörer. Sie können sogar Befehle und Anweisungen befolgen und durchführen.

Kosten: 10 Blutpunkte + 1 Willenskraftpunkt

System: Das Erschaffen einer solchen Kreatur dauert eine ganze Nacht.

Eine so beschworene Kreatur stirbt nach einer Woche automatisch und verschwindet dann im Nichts. Das Selbe gilt auch für ein gewalttätiges vorzeitiges Ableben.

Die Werte eines solchen Dieners entsprechen immer dem Durchschnitt und müssen mit der SL abgeklärt werden.

Anmerkung: Eine so geschaffene Kreatur steht automatisch in einem Blutsband der Stufe 3 zu dem Anwender.

Dieser Pfad ist der neuste und modernste Pfad der den Tremere zur Verfügung steht. Mit seiner Hilfe kann der Anwender elektronische Geräte kontrollieren und sogar fernsteuern, ja sogar eine Kommunikation mit Geräten ist möglich.

Dieser Pfad beschränkt sich ausschließlich auf elektronische Geräte wie Handys, Laptops, Tablets, etc. Er kann auf viele verschiedene Wege eingesetzt werden.

Besonders jüngere Tremere erlernen ihn, wohingegen er von konservativen Tremere abgelehnt, in manchen Fällen sogar verbannt wird.

Diese Kraft hilft dem Anwender immer auf dem neusten Stand der Technik zu bleiben. Egal wie schnell neue Geräte auf den Markt kommen, der Charakter hat sofort Kenntnis über die Funktion der jeweiligen Gerätschaften.

Kosten: keine

System: Wahrnehmung + Pfadwert = Erfolge

1-4	Erfolg	einfaches Grundwissen (Ein/Ausschalten)
5	Erfolge	Bedienung des Geräts
6	Erfolge	kompetenter Umgang mit dem Gerät
7	Erfolge	Experte
8+	Erfolge	alles was das Gerät zu bieten hat, inklusive versteckter

Funktionen, bedient der Charakter im Schlaf

Mit 8+ Erfolgen entwickelt der Charakter sogar Verständnis für Software die auf einem Gerät installiert ist.

Anmerkung: Der Charakter muss besagtes Gerät berühren, um die Kraft anwenden zu können.

Elektronische Geräte sind sehr empfindlich und gehen leicht kaputt. Mit Hilfe dieser Kraft ist es noch viel leichter ein Gerät zu zerstören, da der Charakter Spannungsschwankungen und Spannungsspitzen in dem Gerät verursacht.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: Geistesschärfe + Pfadwert = Erfolge

1 - 4	Erfolg	kurze Störung (PC fährt runter, Handy schaltet sich ab, etc.)
5	Erfolge	Fehlfunktion (das Gerät funktioniert nicht mehr so präzise)
6	Erfolge	defekt (das Gerät ist kaputt und muss repariert werden)
7	Erfolge	nie mehr wie vorher (selbst nach einer Reparatur hat das Gerät zeitweise Fehlfunktionen)
8+	Erfolge	Schrott (das Gerät kann nicht mehr repariert werden)

Diese Kraft funktioniert bei Berührung oder auf Sichtweite (siehe Kosten).

Bei besonderen Geräten ab einer gewissen Größe, können weite Kosten anfallen.

Anmerkung: Mit genügend Erfolgen können sogar Daten auf dem durchgebrannten Gerät gelöscht werden.

Dies ist die ultimative Kraft für Sicherheitsfanatiker. Durch sie lassen sich Datenträger verschlüsseln und technische Geräte sperren. Nur noch der Anwender kann auf die Daten zugreifen. Auf der anderen Seite kann der Anwender so Codes Dritter knacken und Zugänge erhalten.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: Geistesschärfe + Pfadwert = Erfolge

Datenträger wie USB-Sticks, DVD's oder Festplatten, werden auf Berührung des Anwenders verschlüsselt und nur noch er kann sie lesen. Wiederrum kann er durch Berührung Passwörter umgehen und Zugang zu Informationen erhalten. Sollte ein anderer Thaumaturg versuchen einen chiffrierten Datenträger zu dechiffrieren, müssen die Erfolge der Charaktere verglichen werden.

Anmerkung: Der Anwender kann diesen Effekt jederzeit aufheben und die Daten wieder frei zugänglich machen.

Auf dieser Pfadstufe muss der Anwender nicht mehr physisch mit einem Gerät interagieren, sondern kann dies aus der Ferne (im Blickfeld) steuern und bedienen.

Kosten: keine

System: Der Charakter ist in der Lage elektronische Geräte aus der Ferne zu bedienen. Hierzu sind keine Erfolge notwendig. Sollte das Gerät zerstört werden während der Charakter Fernzugriff auf dieses anwendet, erleidet der Anwender sofort 5 normale Schadenspunkte, die er nicht absorbieren darf.

Alle anderen Kräfte dieses Pfads lassen sich nun auch auf Blickkontakt anwenden.

Anmerkung: Es kann immer nur ein Gerät gleichzeitig bedient werden.

Der Anwender kann seinen Geist ins Internet projizieren, oder in ein anderes beliebiges Gerät. Er kann sich im Netz bewegen und kann mit anderen Geräten kommunizieren und die Kräfte dieses Pfades anwenden.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: Geistesschärfe + Pfadwert = Erfolge

Je mehr Erfolge er erzielt, desto weiter kann er sich im Netz bewegen.

1-4	Erfolg	50 km
5	Erfolge	500 km
6	Erfolge	1500 km
7	Erfolge	4000 km
8+	Erfolge	die ganze Welt

Pro Punkt in Willenskraft kann der Charakter 5 Minuten im Netz verweilen, er kann die Wirkung durch die Ausgabe eines weiteren Willenskraftpunkts verlängern.

Während er so reist kann er alle Stufen dieses Pfads anwenden.

Besonders geschützte Programme (Firewall, etc.) müssen bekämpft oder anderweitig umgangen werden.

Sollte der Charakter die Verbindung zum Netz verlieren (Zerstörung eines Geräts, Funkloch) wird er sofort in seinen Körper zurückgeschleudert und erleidet 8 normale Schadenspunkte, die er nicht absorbieren darf.

Anmerkung: Der Charakter kann mit allem was ihm im Netz begegnet interagieren.

Bei der Masse und Vielfalt der unterschiedlichen Rituale, wird an dieser Stelle davon abgesehen einzelne auszuwählen und hier aufzuführen. Bei Interesse an einem Ritual aus einem der bekannten Publikationen ist die Spielleitung zu informieren und entwickelt gerne mit dem Spieler das gewünschte Ritual.

Mit Hilfe dieser Kraft ist nicht nur eine Kommunikation mit Tieren auf empathischer Ebene möglich sondern auch das aufzwingen seines Geistes und Willens auf ein Tier.

Der Vampir knüpft eine empathische Verbindung zu einem Tier in seinem Blickfeld und kann mit diesem kommunizieren. Der Anwender kann dem Tier zwar keine Befehle erteilen, aber er kann das Tier bitten ihm zu helfen. Je mehr Erfolge der Anwender erzielt, desto eher ist das Tier gewillt seiner Bitte Folge zu leisten.

Kosten: keine

System: Manipulation + Tierhaftigkeit = Erfolge

Ab 1 Erfolg kann der Anwender mit allen Tieren kommunizieren.

Ab 6 Erfolgen sind Tiere (Säugetiere) gewillt dem Anwender zu helfen.

Ab 8 Erfolgen kann der Anwender diese Kraft auch auf Reptilien, Vögel, Fische und Amphibien anwenden.

Anmerkung: Tiere sind sehr schlicht gestrickt und können auch bei vielen Erfolgen nur Aufgaben erfüllen die ihrem Horizont und Intellekt entsprechen. Die Kommunikation findet auf telepathischem Wege statt.

Der Anwender stößt den Laut des Tieres aus, das er zu sich rufen möchte und lockt so auf mystische Weise mehrere Vertreter der gewünschten Art an.

Kosten: keine

System: Charisma + Tierhaftigkeit = Erfolge

Pro Erfolg folgt 1 Tier dem Ruf

Ab 6 Erfolgen sind es 25% aller gerufenen Tiere

Ab 8 Erfolgen sind es 50% aller gerufenen Tiere

Bei 10 Erfolgen reagieren alle Tiere

Anmerkung: Die gerufenen Tiere müssen in Hörweite des Anwenders sein.

Der Anwender stellt zu seinem Opfer eine Verbindung zu dessen innerem Tier her und kann mit diesem kommunizieren und es so beruhigen. Dies erreicht der Anwender indem er dem Opfer in die Augen sieht, es berührt oder ihm etwas vorsingt oder summt.

Kosten: keine / 1 Willenskraftpunkt zum Beenden einer Raserei

System: Manipulation + Tierhaftigkeit – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge
Für jeden Erfolg des Anwenders ist es für das Opfer um 1 Punkt erleichtert sich gegen eine aufkommende Raserei zu wehren.

Anmerkung: Diese Kraft funktioniert auf jedes Wesen das ein inneres Tier besitzt (Vampire, Werwölfe, Ghule, etc.)

Der Anwender blickt einem Tier in die Augen, übernimmt dessen Geist und kann es somit fremd steuern. Sein eigener Körper verbleibt während der Anwendungsdauer in einem Starre artigen Zustand.

Kosten: keine

System: Manipulation + Tierhaftigkeit = Erfolge

6 Erfolge sind nötig, um ein Säugetier zu übernehmen

Ab 8 Erfolgen können auch Reptilien, Vögel, Fische und Amphibien übernommen werden.

Anmerkung: Das übernommene Tier behält all seine natürlichen Fähigkeiten während der Anwendungsdauer.

Mit dieser fürchterlichen Kraft überträgt der Anwender sein eigenes Tier auf eine fremde Person und bürdet ihm somit eine verheerende Raserei auf.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

System: Manipulation + Tierhaftigkeit – aktuelle Willenskraft des Opfers = Erfolge

Ein Erfolg reicht aus, um das Opfer in eine besonders heftige Raserei zu stürzen.

Die Raserei kann mindestens 5 Runden nicht beendet werden.

Anmerkung: Bevor der Anwender diese Kraft wirken kann, muss er sich einige Zeit auf sein eigenes Tier konzentrieren und erst kurz bevor er selbst der Raserei anheimfällt kann er die Kraft anwenden. Das Opfer muss in Sichtweite sein.

Vampire können sich mit dieser Kraft vor den Augen Sterblicher verbergen. Der Anwender wird zwar nicht wirklich unsichtbar, doch erliegen Beobachter der Täuschung, er sei verschwunden.

Anmerkung: Um einen Charakter in Verdunklung zu entdecken muss der Suchende einen höheren Wert in Wahrnehmung + Auspex aufweisen als der Anwender Erfolge hat.

Die Verdunklung fällt automatisch wenn der Anwender in eine Kampfhandlung verwickelt wird, Gegenstände bewegt, spricht oder anderweitig Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Der Anwender ist vor den Blicken anderer verborgen, solange er sich nicht bewegt, spricht oder andere Aktionen unternimmt, welche die Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

Kosten: keine

System: Geistesschärfe + Verdunklung = Erfolge

Anmerkung: Es ist möglich seine Arme zu bewegen oder seinen Kopf zu drehen. Größere oder ausladende Bewegungen beenden die Kraft sofort.

Diese Stufe ähnelt dem Schattenmantel, jedoch mit der Ausnahme, dass der Anwender sich bewegen kann und weiter verborgen bleibt.

Kosten: keine

System: Geistesschärfe + Verdunklung = Erfolge

Anmerkung: Genau wie bei Schattenmantel endet die Kraft wenn der Anwender die Aufmerksamkeit auf sich zieht, spricht oder zufällig Dinge berührt (jemand anrempelt, ein Glas umwirft, etc.)

Der Kainit kann völlig anders aussehen oder sogar das Aussehen von jemand Anderem annehmen.

Kosten: 1 Blutpunkt

System: Manipulation + Verdunklung = Erfolge.

Um wie irgendetwas auszusehen reicht 1 Erfolg, um eine Person vom anderen

Geschlecht darzustellen benötigt man 7 Erfolge und um eine andere Person zu imitieren sind 9 Erfolge nötig.

Anmerkung: Diese Kraft setzt voraus, dass der Anwender ein Foto der Person offen trägt, welche er darstellen möchte.

Der Vampir ist nun sogar in der Lage vor den Augen anderer zu verschwinden. Manche Leute vergessen sogar mit wem sie sich gerade unterhalten haben, oder dass der Anwender wirklich vor Ort war.

Kosten: keine

System: Charisma + Verdunklung = Erfolge

Der Anwender kann für jeden anwesenden anderen Charakter einen

Willenskraftpunkt ausgeben, um diese vergessen zu lassen den Charakter gesehen zu haben.

Anmerkung: Der Anwender kann nur Leute vergessen lassen, die er selbst wahrgenommen hat.

Diese Kraft funktioniert wie Verschwinden vor dem geistigen Auge, nur dass man diese Kraft auf mehrere Personen ausweiten kann und diese mit sich verschwinden lassen kann.

Kosten: keine

System: Charisma + Verdunklung = Erfolge

Der Charakter kann Willenskraft – 5 Personen mit in die Verdunklung nehmen.

Anmerkung: Wenn jemand durch sein Verhalten den Schutzmantel bricht, fällt diese Person aus der Verdunklung. Die anderen Personen dürfen sich maximal 5 Meter von dem Anwender entfernen. Sollte der Anwender der Kraft selbst aus der Verdunklung fallen, fallen alle anderen mit ihm.

Der Kainit kann Essen und sogar schmecken. Allerdings kann er weiterhin die Nahrung nicht verdauen, was bedeutet, dass er sie nach maximal Widerstand in Stunden an Zeit erbrechen muss.

Auch bei niedriger Menschlichkeit bleibt die zu Lebzeiten gehabte, gesunde Röte der Haut erhalten.

Frühaufsteher sind die Kainiten, die sich als Letzte zur Ruhe legen und die Ersten, die in der Nacht erwachen. Charaktere mit diesem Vorteil können auch ohne Herde mit vollem Blutvorrat auf einem Treffen erscheinen, da sie genügend Zeit zum Jagen haben.

Der Charakter kann pro Kampf einmal zusätzlich zu seiner Kampfhandlung eine weitere Kampfhandlung ausführen. Dieser Vorteil ist nicht mit aktiver Geschwindigkeit kombinierbar und kann nicht in Geschwindigkeitshandlungen genutzt werden.

•

Der Charakter kann pro Kampf einmal zusätzlich zu seiner Kampfhandlung eine Ausweichhandlung ausführen. Dieser Vorteil ist nicht mit aktiver Geschwindigkeit kombinierbar und kann nicht in Geschwindigkeitshandlungen genutzt werden.

Beim Trinken bekommt der Kainit pro 2 getrunkene Blutpunkte einen zusätzlichen Blutpunkt. Es erlaubt ihm jedoch nicht seinen maximalen Blutvorrat dadurch zu überschreiten.

••

Anwender von Beherrschung erhalten einen zusätzlichen Erfolg.

Anmerkung: Nicht kombinierbar mit Betörende Stimme und Chaotische Stimme.

••

Anwender von Präsenz erhalten einen zusätzlichen Erfolg.

Anmerkung: Nicht kombinierbar mit Beherrschende Stimme und Chaotische Stimme.

•••

Anwender von Irrsinn erhalten einen zusätzlichen Erfolg.

Anmerkung: Nicht kombinierbar mit Betörende Stimme und Beherrschende Stimme.

•

Das Unleben hat den Charakter abgestumpft. Er erhält den doppelten Widerstandswert an Gesundheitsstufen.

Anmerkung: Kann nicht mit Schwächling oder Lappen kombiniert werden.

Dieser Vorteil ist mehrfach wählbar.

Der Charakter verfügt für jeden Punkt in diesem Vorteil über eine fundierte Kenntnis.

Bsp.: Computer, Sprengstoffe, Chemie, Medizin, usw.

Dieser Vorteil ist mehrfach wählbar.

Der Charakter beherrscht zusätzlich zu der Muttersprache eine weitere Sprache.

Man muss sich die Welt und seine Handlungen schönreden. Der Charakter ist gut darin Rechtfertigungen für sein Handeln zu finden. Bei Würfeln auf die Menschlichkeit erhält er +1 zu seinem Würfelwurf.

Ablenkungen lassen den Charakter kalt. Störende Umstände wie z.Bsp. Lärm oder Strobos kann der Charakter ignorieren und sich weiterhin auf seine Aufgabe konzentrieren.

Alles was einmal gesehen oder gehört worden ist, bleibt genauestens im Gedächtnis. Gespräche, Akten, Fotos und andere Dinge können mit geringer Anstrengung gespeichert werden.

Anmerkung: Der Spieler ist für seine „Erinnerungen“ selber verantwortlich, Bilder, Akten oder Ähnliches dürfen abfotografiert werden. Gespräche dürfen mit Zustimmung der betroffenen Spieler mitgeschnitten werden.

••

Das kleinste Anzeichen von Ärger oder Gefahr lässt den Charakter direkt erwachen. Weder zögert er noch fühlt er sich müde.

Ein ruhiges Gemüt sorgt dafür, dass Provokationen jeglicher Art den Charakter nicht so stark beeindrucken. Die Kosten gegen eine natürliche Raserei zu resistieren sind um einen verringert.

Anmerkung: Kann nicht von Brujah genommen werden. Kann nicht mit dem Nachteil mangelnde Beherrschung kombiniert werden.

Die Emotionswelt des Charakters ist matter, als bei anderen Individuen. Es fällt ihm leichter seine Gefühle zu regulieren.

Das bedeutet Präsenz wirkt auf das Ziel mit 2 Erfolgen weniger.

Anmerkung: Kann nicht mit Eiserner Wille oder Verschlussener Verstand kombiniert werden.

- Der Wille des Charakters ist gefestigter, als bei anderen Individuen. Es fällt ihm leichter seine Handlungen zu bestimmen.
Das bedeutet Beherrschung wirkt auf das Ziel mit 2 Erfolgen weniger.
Anmerkung: Kann nicht mit Verschlussener Verstand oder Eiskalte Logik kombiniert werden.

- Der Verstand des Charakters arbeitet auf Hochtouren. Es fällt dem Charakter leichter seine Gedanken für sich zu behalten.
Das bedeutet Irrsinn wirkt auf das Ziel mit 2 Erfolgen weniger..
Anmerkung: Kann nicht mit Eiserner Wille oder Eiskalte Logik kombiniert werden.

-
- Jemand schuldet dem Charakter einen Gefallen. Der Kainit, der in der Schuld des Charakters steht, kann der kleinste Neugeborene in der Camarilla sein, oder der Erzbischof einer Stadt des Sabbats. Das ist von der Investition der Punktekosten abhängig. Diese Person schuldet dem Charakter nur einen Gefallen, allerdings ist der Vorteil mehrfach anwählbar.
 - .. Sie stammen von einem angesehenem Erzeuger ab. Vielleicht haben Sie noch Kontakt zu ihm, vielleicht auch nicht. Wichtig ist nur, dass ihr Blut von jemandem mit Namen und Prestige abstammt.
 - .. Der Charakter kann sich unter Sterblichen bewegen und wird nicht wirklich wahrgenommen. Für Sterbliche scheint er ein Allerwelts-Gesicht zu haben. Niemand würde ihn als Bedrohung einstufen.
 - .. Der Charakter verfügt über eine Identität mit passenden Dokumenten (Geburtsurkunde, Personalausweis, Reisepass, etc.)
Anmerkung: Kann mehrfach angewählt werden.
 - .. Der Charakter ist über der Sekte hinaus berühmt. Jeder in ihrem unmittelbaren gesellschaftlichen Kreis kennt sie und weiß, was sie getan haben, oder angeblich getan haben.
 - .. Es ist dem Charakter möglich sich über Straßen oder andere Wege unbemerkt zu bewegen. Es fällt anderen schwerer ihn zu verfolgen und bei Anreise und Abreise zu den Treffen im Blick zu behalten.

...

Der Charakter findet sich in U-Bahn-Tunneln und Abwasserkanälen ähnlich gut zurecht wie die Nosferatu der Stadt. Allerdings bleibt die Anwesenheit in den Kanälen und Tunneln eben jenen auch nicht verborgen.

...

Der Charakter hat einen Informanten im Sabbat oder in der Camarilla, der ihm auf Anfrage mit Informationen versorgt. Dies ist jedoch ein gegenseitiger Informationsaustausch.

....

Der Charakter hat spezifisches Wissen über eine spezielle Gruppierung unter den Vampiren. zBsp. Camarilla, Sabbat, Giovanni

....

Der Charakter hat spezifisches Wissen über einen anderen Clan, als seinen eigenen.

•

Tiere fliehen nicht vor dem Charakter und greifen ihn auch nicht an. Tiere verhalten sich dem Charakter gegenüber, wie sie sich bei Menschen verhalten würden.

•

Wunden, die beim Trinken entstanden sind, können auch durch Handauflegen geschlossen werden.

•

Die Aura des Charakters ist ungewöhnlich hell. Bei Versuchen die Aura zu lesen, geht der Charakter als Mensch durch.

..

In der Aura des Charakters ist ein Heiligenschein zu erkennen. Priester und andere Gläubige stehen dem Charakter wohlwollend gegenüber. Insgesamt wirkt der Charakter gütig und aufrichtig.

...

Geister und Gespenster können vom Charakter erfüllt und gehört werden. Der Charakter kann sogar mit ihnen reden, wenn er sich in ihrer Nähe befindet.

.....

Der Charakter ist immun gegen Blutsbände.

Anmerkung: Tremere können diesen Vorzug nicht wählen.

.....

Alle Arten von Magie sind in ihren Auswirkungen um die Hälfte gemindert. Positiv als auch Negative. Der Charakter kann keine Thaumaturgie erlernen.

.....

Der Charakter entgeht einmalig der Endgültigen Vernichtung.

Der Charakter hört schlecht.

Anmerkung: Kann nicht mit Auspex kompensiert werden. Der Nachteil ist darzustellen.

•

Der Charakter neigt in Stresssituationen zu einem Tick. Das kann Knacken mit den Fingerknöchel sein, Husteln, Händereiben, usw. sein. Es kostet einen Willenskraft pro Szene um dem Tick nicht nachzugehen.

Anmerkung: Der Nachteil ist darzustellen.

•

Die Fangzähne des Charakters lassen sich nicht einziehen.

Anmerkung: Dieser Nachteil ist darzustellen.

•

Die Augen des Charakters sind auffällig unnatürlich.

Anmerkung: Dieser Nachteil ist darzustellen.

•

Die Beine des Charakters sind verletzt. Er kann weder rennen noch gehen. Er hinkt offensichtlich, und/oder ist auf eine Gehhilfe angewiesen.

Anmerkung: Der Nachteil ist darzustellen.

••

Die Gesundheitsstufen errechnen sich mit halben abgerundetem Widerstand.

Anmerkung: Kann nicht in Verbindung mit harter Hund genommen werden.

••

Der Charakter hat nur ein Auge.

Anmerkung: Der Nachteil ist darzustellen.

••

Der Charakter hat eine ekelhafte Verunstaltung, die ihn hässlich macht. Dadurch ist er leicht wiederzuerkennen.

Anmerkung: Der Nachteil ist darzustellen. Nicht von Nosferatu wählbar.

••

Der Charakter hat keine Fangzähne. Zum Trinken muss er eine andere Möglichkeit finden. Er richtet mit Bissen nur halben schwer Heilbaren Schaden an.

••

Der Charakter ist nach einer bestimmten Substanz im Blut seiner Opfer süchtig. Er muss diese Substanz täglich zu sich nehmen.

Anmerkung: Wird die Substanz nicht zu sich genommen halbiert sich der Willenskraftvorrat.

...

Der Charakter wurde vor höchstens 5 Jahren gezeugt. Sein Blutvorrat beträgt 10 Punkte. Er kann keine Disziplin über 4 Punkte steigern.

Anmerkung: Die freien Zusatzpunkte betragen wie bei der 13. Generation 18 Punkte.

...

Das Blut nährt den Charakter nicht gut. Alle Blutpunktkosten werden verdoppelt.

Anmerkung: Der Charakter kann keine Blutbände knüpfen. Andere Vampire zu zeugen gelingt nur in 50% aller Fälle.

...

Der Charakter ist nicht in der Lage verbal zu kommunizieren.

Anmerkung: Der Nachteil ist darzustellen. Disziplinen, die verbale Kommunikation erfordern, scheitern automatisch.

...

Der Charakter kann nicht hören.

Anmerkung: Der Nachteil ist darzustellen.

...

Der Charakter ist blind und kann nicht sehen.

Anmerkung: Der Nachteil ist darzustellen.

...

Der Charakter kann entstandene Wunden zwar ausheilen, jedoch bleiben Narben zurück.

Anmerkung: Der Nachteil ist darzustellen.

...

Das Blut des Charakters kann keine Kinder zeugen. Ebenfalls können keine Ghule gezeugt werden und keine Blutsbänder knüpfen.

...

Der Charakter hat eine oder mehrere offene Wunden, die sich weigern zu verheilen.

Pro Stunde, die der Charakter aktiv ist, verliert er einen Blutpunkt.

Anmerkung: Die Kosten der Blutpunkte müssen jeden Abend mitgezählt werden!

Der Nachteil ist darzustellen.

...

Der Charakter hat bei seiner Erschaffung Verletzungen erlitten, die der Körper nicht heilen konnte. Die Wunden erscheinen jeden Abend beim Erwachen. Sie können ausgeheilt werden.

Anmerkung: Der Charakter erwacht mit 4 Gesundheitsstufen weniger. Der Nachteil ist darzustellen oder auszuheilen.

...

Es benötigt die doppelte Menge an Blut Verletzungen auszuheilen.

...

Der Charakter hat eine Missbildung. zBsp.: einen Buckel, einen Klumpfuß, ein

••

Beherrschung und Präsenz verursachen einen zusätzlichen Erfolg.

Anmerkung: Der Nachteil ist auszuspielen.

•

Der Charakter kann sich nicht an seine Vergangenheit erinnern. Alles vor dem Kuss ist dem Charakter unbekannt.

Anmerkung: Die Hintergrundgeschichte denkt sich die SL mit allen Konsequenzen aus.

••

Der Charakter ist leicht reizbar. Um einer Raserei zu widerstehen muss er einen zusätzlichen Willenskraftpunkt ausgeben.

Anmerkung: Nicht von Brujah wählbar.

••

Der Charakter glaubt, es gäbe eine logische Erklärung für seinen Zustand. Er weigert sich zu glauben, dass er ein Vampir ist. Er hat Probleme sich zu ernähren, besteht vielleicht sogar darauf menschliche Nahrung zu sich zu nehmen.

Anmerkung: Dieser Nachteil muss ausgespielt werden.

••

Der Charakter hat vor etwas Bestimmten Angst (Spinnen, Schlangen, Höhe, Menschenmengen, usw.). Kommt er mit seiner Phobie in Kontakt, muss er sich gegen Rötschreck wehren oder in Rötschreck geraten.

••

Der Charakter glaubt alles, was er je in Vampirlegenden gelesen, gehört oder gesehen hat. Er trägt einen Umhang, oder besprüht seine Haut mit Glitzerspray, spricht mit rumänischem Akzent, oder benimmt sich wie eine Karikatur eines Vampirs.

Anmerkung: Dieser Nachteil ist auszuspielen.

••••

Die Willenskraft des Charakters darf nie höher als 4 sein.

••••

Dem Charakter genügt es nicht sich vom Blut seiner Opfer zu nähren. Er muss gut durchblutete Organe wie das Herz, Leber und andere gut durchblutete Organe verzehren.

Anmerkung: Zu diesem Nachteil bekommt der Charakter den Vorteil Essen gratis dazu. Der Charakter kann keine Herde haben. Und würfelt bei jedem Check-In auf seine Menschlichkeit bis zu einem Wert von Menschlichkeit •••.

••••

Der Charakter kann die Tatsache nicht akzeptieren, dass er Blut trinken muss, um zu überleben. Er trinkt daher nur äußerst ungern. Der Charakter startet mit halben Blutvorrat.

Anmerkung: Der Hintergrund Herde kann nicht genommen werden.

-
- Eine andere Sekte versucht den Charakter ab zu werben und das mit allen Mitteln. Zwangsrekrutierer tauchen zu den unpassendsten Zeitpunkten auf.
 - Der Charakter wird mit jemand anderem verwechselt. Das kann peinliche Folgen haben, vor allem dann wenn der böse „Zwilling“ einen schlechten Ruf hat, oder wegen eines Verbrechens gesucht wird.
 - Der Charakter hat einen Feind. Je nachdem wie viele Punkte genommen werden, ist der Feind entweder ebenbürtig, mächtig oder übermächtig.
 - In den ersten Nächten des Charakters, brach er die Maskerade. Jemand anderes aus der Sekte vertuschte seinen Fauxpas. Seitdem schuldet der Charakter dem anderem Sektenmitglied einen Gefallen. Der Charakter lebt in dauernder Angst, dass sein „Retter“ ihn bloßstellen könnte.
 - Jedes Mal, wenn Aufgaben, Pflichten, Verantwortungsbereiche, usw. verteilt werden, meldet sich der Charakter, egal wie eingespannt er bereits ist.
Anmerkung: Der Nachteil ist auszuspielen.
 - Der Charakter ist das Ziel einer Blutjagd oder einer wilden Jagd. Bei •• Punkten wird man ihn jagen, sobald er in den Ort der Jagd zurückkehrt (muss sich in Deutschland befinden), bei •••• werden die Jäger, sobald sie erfahren, wo er sich aufhält, ihm einen Besuch abstatten.
 - Glückwunsch! Wie auch immer der Charakter es geschafft hat, ein anderes übernatürliches Wesen jagt ihn.

•-•••

Der Charakter ist Träger eines übernatürlichen Fluchs. Kraft und Verbreitung des Fluchs hängen von der Punktzahl ab und sind im Vorfeld mit der SL abzuklären.

••

Ähnlich wie in den alten Vampirfilmen, kann der Charakter kein fließendes Wasser überqueren, ist abgestoßen von Knoblauch, hat Angst vor Kreuzen und hat kein Spiegelbild.

••

Der Charakter strahlt spürbar das Böse aus. Geistliche und Gläubige wissen intuitiv, dass mit dem Charakter etwas nicht stimmt und verhalten sich entsprechend.

••

Sterbliche sind sich dem untoten Zustand des Charakters unwillkürlich bewusst. In der Gegenwart mit dem Charakter sind Sterbliche angespannt und fühlen sich unwohl. Der Hintergrund Herde kann nicht genommen werden.

Die Listen sind nicht abschließend, bei Vorteilen und Nachteilen, die hier nicht zu finden sind, bitte an die SL wenden.