

Nox Byzantinka

Dark Ages

Vampire-Live

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

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

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

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

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

Regelwerk

Version 3.2

Hintergrundwissen

Neu?

Jeder Neueinsteiger muss sich bei der Spielleitung anmelden. In einem Gespräch wird dem Neuling geholfen eine passende Rolle zu finden. Ein Neueinsteiger muss mindestens 18 Jahre alt sein, ein Haftungsausschluss reicht nicht aus.

Die Rolle:

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

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

Regeln im Spiel:

Die Handlungen im Spiel werden aufgeteilt in „Out-Game“ und „In -Game“. Der Spieler befindet sich In -Game, wenn alle seine Handlungen die des Charakters sind. D.h. dass alles, was er tut, von den anderen Charakteren wahrgenommen wird und verwendet werden darf. Out-Game nennt sich der Zustand, in dem der Spieler ist, wenn seine Handlungen nicht die des Charakters sind, d.h. die anwesenden Charaktere nehmen diese Handlungen auch nicht wahr. Dies sollte nur der Fall sein, wenn der Spieler gerade regeltechnische Dinge klärt, wie z.B. wenn er über die Fähigkeit des Gedankenlesens verfügt, jemanden nach seinen Gedanken fragt und dieser ihm antwortet. Dieser Austausch, der im Spiel eine Fähigkeit simuliert, die der Spieler in Wirklichkeit nicht hat, kann ja eigentlich nicht von einem Beobachter wahrgenommen werden, da er sich In - Game ja auf rein geistiger Ebene abgespielt hat. D.h. In - Game hat kein Charakter mitbekommen, dass die Spieler sich (Out-Game) unterhalten haben. Für die Darstellung eines solchen Out-Game-Austauschs gibt es eine Reihe von speziellen Zeichen, um einem Beobachter den Out-Game-Status anzuzeigen. Wenn es kein spezielles Zeichen gibt, wird ein Out-Game-Zustand mit dem Break-Zeichen, das z.B. beim Eishockey vorkommt, angezeigt; eine ausgestreckte Handfläche liegt auf den Fingerspitzen der anderen ausgestreckten Handfläche und bildet ein T. Unklarheiten und Streitigkeiten auf Out-Game-Ebene werden notfalls von der Spielleitung (SL) entschieden.

Grundwissen

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

Der Vampir

Der Kuss

Dem Menschen wird sein eigenes Blut bis auf den letzten Tropfen entnommen. Kurz bevor der endgültige Tod eintritt, muss der Vampir dann seinem Opfer etwas von seinem eigenen Blut zu trinken

geben. Vampirblut verliert, nachdem es den Körper verlassen hat, beim nächsten Sonnenaufgang seine Macht, einen Vampir zu erschaffen. In der darauffolgenden Zeit stirbt der menschliche Körper in einem äußerst schmerzhaften und erschreckend bewussten Prozess, der mindestens eine bis zehn Minuten, manchmal sogar länger dauert: Der neu geschaffene Vampir erwacht.

Die Zeit nach dem Erwachen ist sehr verwirrend und beängstigend, da ein Vampir eine vollkommen andere Wahrnehmung hat, erst lernen muss, bewusst seine Atmung zu nutzen, um zu sprechen oder zu riechen, Emotionen neu und anders empfindet und vor allem sein ganzes Sein von diesem entsetzlich reißenden Sehnen erfüllt ist, dass sich als die Gier nach Blut herausstellen wird. Alle körperfremden Stoffe, wie Nahrung, werden in den folgenden Tagen durch den Körper ausgeschieden, was beim Erwachen alles andere als angenehm ist. Was bleibt, auch Prothesen, Narben oder Behaarung, wird für ewig unverändert bleiben.

Manche von den speziellen Fähigkeiten, die einem neuen Vampir mit dem Blut „vererbt“ werden, zeigen sich sofort, andere muss er erst entdecken, oder sogar beigebracht bekommen.

Der Erschaffer wird generell „Sire“, der Erschaffene „Child“ oder „Kind“ genannt.

Physische Veränderungen

- Lange Eckzähne, bis sie der Vampir bleckt
- Blasse Haut, wenn der Vampir nicht gerade frisches Blut getrunken hat
- Der Körper hat Umgebungstemperatur, solange er kein Blut in Hitze umsetzt
- Kein funktionierendes Verdauungssystem. D.h., dass sich ein normaler Vampir erbrechen muss, wenn er etwas anderes als Blut zu sich nimmt. Eventuelle Zusätze wie Drogen, die sich im Blutkreislauf des Opfers befanden, werden allerdings aufgenommen und wirken entsprechend.
- Menschliche Krankheiten können dem Vampir nichts anhaben. Es kann aber vorkommen, dass der untote Körper zum Träger eines Virus wird und die Krankheit durch sein Blut überträgt. Weiterhin gibt es einige äußerst selten auftretende Krankheiten (sog. Blutseuchen oder Blutpest), die auch Vampire befallen können.
- Länge der Haare und Nägel verändert sich nach der Erschaffung nicht mehr. Wenn sie geschnitten werden, wachsen sie bis zum nächsten Abend nach.
- Herz und Lunge arbeiten nicht mehr, es sei denn, sie werden willentlich aktiviert (wie z.B. beim Sprechen)
- Sex ist physisch möglich, der Trieb und die entsprechenden Empfindungen fehlen allerdings.
- Wunden können durch Einsatz des eigenen Blutes geheilt werden. Beim Opfer reicht es, über Wunden, die durch die eigenen Fänge oder Klauen entstanden sind, rüberzulecken, um diese vollständig auszuheilen.
- Nur Sonnenlicht, Feuer, Amaranth oder Zerstückelung / Köpfen können einen Vampir zerstören.
- Bei Zerstörung findet ein sofortiger Verfall des Körpers statt, bis zu dem Verwesungsstadium in dem sich der Leichnam befinden würde, wenn der Betreffende im Augenblick seiner Schaffung gestorben wäre.

Das Tier

Von dem Moment an, in dem ein Vampir entsteht, liegt in ihm die Saat der Zerstörung, das Tier. Dies ist eine Umschreibung seiner überwältigenden Jagd- und Fluchtinstinkte, die jederzeit drohen, seine bewusste Kontrolle zu umgehen. Nur durch das Klammern an einen strikten Verhaltenskodex, der die innere Willenskraft unterstützt, ist es dem Vampir möglich, Herr seiner Handlungen zu bleiben. Dieser Kodex nennen sich „Wege der Erleuchtung“. Nur sie geben ihnen die Kraft, sich dem Tier zu widersetzen, dessen einziges Interesse es ist einen Feind in Stücke zu zerreißen oder vor Feuer jeglicher Art zu fliehen, wenn der Vampir in einem mit Fackeln ausgeleuchteten Raum mit einem anderen über etwas verhandeln möchte.

Der Blutdurst

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

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

Die Clans:

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

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

Die hohen Clans:

Die Hohen Clans beherrschen die Nächte des Mittelalters. Sie stellen den Adel der Kainiten. Hier gibt es Prinzen und Barone, die über weite feudale Domänen und kainitische Höfe herrschen. Die Hohen Clans bezeichnen sich selbst als die Erstverfluchten und behaupten, ihre Vorfahren hätten in den ersten Nächten Enochs den Kuß empfangen, jedenfalls vor den Gefallenen (den minderen Clans).

Brujah:

Der Clan Brujah besteht aus Kreuzfahrern und Philosophenkönigen. Es ist ein feuriger Clan, bekannt für Eifer und Jähzorn. Die Vergangenheit des Clans ist eine lange und traurige Geschichte überwältigender Niederlagen. Viele Ahnen sind melancholisch, trauern dem größten Moment in der Geschichte des Clans nach und beklagen immer noch die Zerstörung Karthagos. Die jüngeren Mitglieder des Clans sind unruhig und nervös. Sie sind es leid, sich von der alten Zeit unterdrücken zu lassen und sehnen sich nach Veränderung.

Momentan kämpfen die Brujah um ihren Erhalt als Hoher Clan.

Kappadozianer:

Mystiker und Gelehrte, als Orakel und Weise gleichermaßen gefürchtet wie geachtet. Obwohl sie Anatolien als ihre alte Heimat ansehen, residieren Kappadozianer überall in Europa als Berater von Prinzen und als vampirische Mönche. Sie versuchen, sich von den Kriegen und Intrigen der anderen Hohen Clans fernzuhalten, und haben sich stattdessen der ruhigen Betrachtung des größten aller Geheimnisse verschrieben – des Todes.

Lasombra:

Die Könige der Schatten; die Lasombra gehören zu den geschicktesten kainitischen Manipulatoren. Sie sind von ihrer eigenen dekadenten Überlegenheit zutiefst überzeugt und befassen sich mit Religion und Glauben – jedoch nicht aus frommer Überzeugung, sondern um ihre Macht zu festigen und zu behaupten. Sie halten überall in Europa Hof, aber ihr eigentliches Terrain liegt in Italien und Iberia, und hier herrschen sie unangefochten.

Salubri:

Die Salubri sind ein im Niedergang begriffener Clan. Einst haben sie sich dem Kampf gegen Dämonen verschrieben nun werden sie grausamer Verbrechen beschuldigt. Ihr Ansehen leidet stark und viele von Ihnen wurden im letzten Jahrhundert vernichtet.

Toreador:

Sie sind Kinder der Schönheit und der Künste; si sind die Musen und Dichter der Kainiten. Auch wenn sie sich mit Pomp und Schönheit umgeben: Die Toreador können so fanatisch sein wie die Brujah und so gerissen wie Lasombra. Die Bastion des Clans liegt in Frankreich, bei den edlen Rittern und fahrenden Sängern.

Tzimisce:

Als böse Geister Transsylvaniens genießen die Tzimisce ihre unmenschliche Herrschaft über eine verängstigte Bevölkerung, die in ihnen die gefürchteten Voivoden sehen. Die unmenschlichen und oft fanatischen Tzimisce lassen nur ihre eigene Art zu denken und zu sein gelten, alles andere verurteilen sie als grundlegend fehlerhaft. Die Unholde sind stets ungehalten, wenn Emporkömmlinge versuchen ihnen ihre natürliche Stellung in der Nahrungskette streitig zu machen. Sie regieren aufgrund des Kainsmandats, des Mandats ihres Gründers uns aufgrund ihrer eigenen Macht.

Ventruue:

Sie, die immer im Schatten der Lasombra standen, erheben sich langsam, um die Oberherrschaft der Lasombra über die Nacht des Mittelalters in Frage zu stellen. Jetzt ist durch und durch ihr Zeitalter, und während Clans wie der der Lasombra damit beschäftigt ist, Intrigen zu spinnen, während sich die Toreador den schönen Künsten verschrieben haben, die Brujah wüten und rasen und die Tzimisce über ihre desolaten Königreiche herrschen, nehmen sich die Ventruue, was sie brauchen, und sie tun, was getan werden muß. Sie sind voller Energie und wissen, dass ihre Zeit nunmehr gekommen ist: Die Brujah und Lasombra klammern sich an die mediterrane Wiege der europäischen Zivilisation, die Ventruue jedoch stürmen in Britannien und dem Heiligen Römischen Reich deutscher Nation voran, schaffen neue Reiche und scharen sie um ihr Geburtsrecht als Führer und Verteidiger aller Kainiten.

Die minderen Clans:

Die von den Hohen Clans verachteten und missverstandenen Minderen Clans scheren sich nicht um den Pomp und die Arroganz der Erstverdammten. Die Gefallenen bewegen sich lieber in anderen Kreisen, verfolgen eigene Ziele und spinnen auch eigene Intrigen. Viele der Minderen Clans sind fremd in Europa und den christlichen Kainiten unvertraut. Andere sind wiederum einfach so fremdartig und anders, dass ihre bloße Gegenwart die eher „zivilisierten“ Kainiten schon beunruhigt. Obwohl die

Hohen Clans die Zügel der Macht noch fest in Händen halten, gewinnen die unteren Clans nach Jahren der Vernachlässigung und Kränkung ganz deutlich an Boden. Sie befinden sich stärker in Einklang mit dem Zeitgeist als ihre erstverfluchten Brüder, die sich in ihren Burgen und Türmen verschanzt haben.

Assamiten:

Als stolzer und todbringender Clan, richten sich nach einem fremdartigen Kodex. Sie stammen aus dem Heiligen Land und betrachten sich selbst als Richter und Hüter der Nacht, das heißt sie dienen als Soldaten und Generäle Kains. Man findet in ihren Reihen auch uralte Mystiker und geachtete Gelehrte. Nur wenige verlassen die östlichen Länder der Sarazenen, und wenn sie ins raue, barbarische Europa vordringen, dann als Botschafter oder Spione. Sie werden aber ihrer fremden Sitten und Art wegen auf den Status des niedrigeren Blutes verwiesen.

Gangrel:

Sie sind unstet und wild wie der Mond. Sie lehnen die Ketten von Meister und Sklave, Herr und Untertan, Erzeuger und Kind ab und streifen frei durch die Nacht. Wälder und Sumpfwiesen sind ihre Jagdgründe, nicht Häfen oder Weiler. Für den stolzen Gangrel ist ein Vampir nicht schlechter als andere natürliche Raubtiere, für ihn stellt sich lediglich die Frage, ob man stolzer Wolf oder feiger Hund sein möchte.

Jünger des Seth:

Die Mitglieder dieses Clans halten sich für die Nachkommen einer uralten Gottheit. Sie sind hinterhältig und fanatisch. Sie strahlen Bösartigkeit aus, sind stolz darauf, die Wächter verbotenen Wissens zu sein und handeln mit Sünde und Verdammnis. Sie lagern in den Wüsten des nahen Ostens und haben sich infolge der Unruhen der Kreuzzüge einen Weg nach Europa gebannt. Auch wenn man ihnen misstraut, geht es ihnen relativ gut, da sie für Dinge sorgen die sonst keiner beschaffen kann oder will. Einfallsreichtum und Betrug sind die Visitenkarte eines Setiten.

Nosferatu:

Die durch den Kuss zu abscheulich anzusehenden Kreaturen gewordenen Nosferatu tragen die Spuren ihrer Verdammnis nur allzu deutlich auf ihrer Haut. Sie erinnern alle anderen an das Schlechte, das in ihnen lauert. Viele des Clans sehen in ihrem entstellten Antlitz ein klares Zeichen dafür, dass sie den Fluch annehmen und bereuen müssen.

Malkavianer(gesperrt):

Ihr Fluch ist Einsicht und Wahnsinn. Sie sind verdammt dazu, die Welt als gesprungenes Mosaik zu sehen, das in alle seine Einzelteile zerfallen ist. Vor langer Zeit waren sie kainitische Orakel, sagten die Zukunft voraus und sahen Dinge, die niemand sonst zu sehen vermochten. Jetzt sind sie ihres Wahns wegen Parias. Sie sind aus den Höfen und Stätten verbannt, da man fürchtet ihr Wahnsinn könne andere anstecken.

Ravnos (gesperrt):

Sie sind Flüchtlinge eines großen Krieges im Osten. Ravnos tragen in sich ein verschlagenes Tier, das ihnen dunkle Begierden einflüstert. Man traut in Europa nur wenigen Ihres Clans, da ihr Fluch sie besonders gefährlich werden lässt. Diejenigen, die geduldet werden, arbeiten als Boten, Gesandte oder Spione, reisen zwischen den Höfen kainitischer Herren hin und her und arbeiten heimlich an der Verwirklichung ihrer eigenen Pläne.

Tremere(gesperrt):

Viele weigern sich die Usurpatoren als gleichberechtigte Vampire anzusehen. Tremere selbst beging das übelste Verbrechen, das ein Kainit begehen kann: Er diablerierte mit Absicht einen Vorsintflutlichen. Sie sind jung und mächtig haben jedoch zahlreiche Feinde und werden von vielen Seiten bedrängt..

Die sechs Traditionen

Der Bund

Durch dein Blut wirst du zu meinem Nachkommen, geschaffen nach meinem Bilde. Mein Fluch sei dein Fluch, meine Erlösung deine Erlösung. Ich stehe vor dir und über dir als Gottesregent. Ich bin der Weg, meine Traditionen sind der Bund. Verleugne mich, und du verleugnest alle Hoffnung.
So sprach Kain.

Domäne

Da ich Herr über Nod bin, ist deine Domäne deine eigene Angelegenheit. Du bist Herr über sie, und alle werden dies achten oder sie werden deinen Zorn auf sich ziehen. Alle, die deine Domäne betreten, sollen sich dir zeigen, und du wirst sie beschützen. Das Recht gestattet dir, in den Grenzen deiner Domäne zu jagen; ihr Blut steht dir zu. Nimm diese Verantwortung an, verwalte deine Domäne gut und erweise anderen den Respekt, den du selbst erwartest.
So sprach Kain.

Nachkommenschaft

Du sollst andere nur mit Erlaubnis und Segen deiner Ahnen zeugen. Zeugung liegt in der Verfügungsgewalt derer, die mir am nächsten sind, denn sie werden zur Rechenschaft gezogen werden. Wer sich hiergegen wendet, wird erschlagen und mit ihm seine Nachkommenschaft.
So sprach Kain.

Rechenschaft

Die du erschaffst sind dein eigen Blut, bis du sie entlässt. Bis dahin sind ihre Sünden, ihr Blut und die Strafen, die sie treffen, auch die deinen.
So sprach Kain.

Vernichtung

Es ist dir verboten, das Blut eines anderen deiner Art zu vergießen, der älter ist als du. Dieses Recht steht nur denen zu, die mir nahe sind und niemand anderen. Es ist verboten, dass jene, deren Blut schwächer ist, sich gegen die erheben, die ihre Ahnen sind.
So sprach Kain.

Die Stille des Blutes

Nie sollst du dich denjenigen zu erkennen geben, die nicht von unserem Blut sind. Wer das tut, bricht den Bund mit mir.
So sprach Kain.

Gängige Begriffe

Ancilla

Althergebrachter Ausdruck für den Status eines Kainiten, der nicht mehr als „Frischling“ (Neugeborener) betrachtet wird, aber auch noch nicht das Alter eines Ahnen erreicht hat. Meistens seit 70 bis 250 Jahren als Vampir aktiv.

Blutbund

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

Kücken

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

Diablerie / Amarant

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

Ahn

Nachdem ein Kainit mehrere menschliche Generationen durchlebt und vor allem überlebt hat, hat er das Alter eines Ahnen erreicht. Dies geschieht nach etwa 250 Jahren der vampirischen Existenz.

Elysium

Begriff für die Orte, an denen jede Gewalt - auch gegen Menschen oder Gegenstände - verboten ist. Es steht dem Prinz zu, solche Orte zu bestimmen.

Raserei

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

Gehenna

Apokalyptische Vision des Auferstehens der Vorsintflutlichen aus dem Torpor, um die gesamte Art der Kainiten auszulöschen. Um das „Jüngste Gericht“ der Vampire ranken sich die verschiedensten Legenden und Kulte.

Ghoul

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

Jyhad

Der große „Bürgerkrieg“ unter den Vampiren, der mit dem Kampf der Vorsintflutlichen begonnen hat und sich bis heute fortsetzt. Es heißt sogar, dass alle Kämpfe nur Folge der Manipulationen seitens der Vorsintflutlichen sind, die uns wie Schachfiguren in ihrem Spiel gegen die Ewigkeit benutzen.

Magier

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

Methusalah

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

Neugeborener

Ausdruck für einen Kainiten, der von seinem Erzeuger freigegeben und von einem Prinzen in die Vampirgesellschaft aufgenommen wurde. Zeit des Unlebens 1-69 Jahre.

Rötschreck

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

Torpor

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

Vampirjäger

Es gibt Menschen, die von der Existenz von Vampiren oder anderen übernatürlichen Wesen überzeugt sind, und aus mannigfaltigen Gründen versuchen, diese zu zerstören oder gefangen zu nehmen. Am gefürchtetsten ist die erst kürzlich entstandene Inquisition, welche Vampire systematisch jagt und dabei teilweise selber übernatürliche Fähigkeiten nutzt, die ihren Mitgliedern aus ihrem starken Glauben erwachsen.

Werwölfe

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

Generationen:

Die Generation ist ein Maß, wie weit der Vampir in der Blutlinie von Kain entfernt ist, welcher als erster Vampir die erste Generation darstellt. Vampire deren Generation unter der sechsten liegt, sind sehr selten.

II. Generation:

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

III. Generation:

Diese Vampire von unvorstellbarer Macht werden Vorsintflutliche genannt. Angeblich liegen sie schlafend an versteckten Orten auf der Welt, bis sie eines Tages erwachen und Gehenna über die Welt bringen.

IV. und V. Generation:

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

VI. und VII. Generation:

Die mächtigen Vampire dieser Generationen stellen für gewöhnlich die Besetzung der wirklich wichtigen Positionen in der mittelalterlichen Welt, wie Prinzen und Fürsten.

VIII. bis X. Generation:

Diese Generation hat oft Funktionen wie Baron oder Sheriff inne. Sie bildet den größten Teil der aktiv agierenden Kainiten. Sie streben nach Einfluss, Ruhm und Macht. Ihre Geschichten prägen die Nächte des dunklen Mittelalters und ihre Geschichte soll erzählt werden.

XI. bis XIII. Generation:

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

Termini

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

Um einen vampirischen Charakter so zu beschreiben, dass er mit allen normalen und übernatürlichen Fähigkeiten in einem Gesamtkontext von Regeln und gegenseitigen Abhängigkeiten gespielt werden kann, müssen diese in ein System gebettet werden. Jeder Charakter hat verschieden stark ausgeprägte Talente und Eigenschaften, deren Beherrschung in einem Wert von eins bis zehn (eine Ausnahme bei Tugenden) dargestellt wird.

Die Attribute stellen die jeweiligen Talente und Eigenschaften des Charakters dar, die einen regeltechnischen Einfluss aufs Spiel haben. Oft liegen diese schon in seinem menschlichen Dasein verwurzelt, auch wenn sie sich natürlich entsprechend der Erfahrung auch steigern lassen. Diese Anlagen bestimmen mit, wie gut der Charakter seine übernatürlichen, vampirischen Fähigkeiten - die Disziplinen - nutzen kann.

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

Die Tugenden des Charakters sind unter anderem Ausdruck seines Persönlichkeitsbilds und verändern sich eher selten. Sie entscheiden über die anfängliche Willenskraft (Willpower-Wert) und den Pfadwert, den der Charakter hat, sowie darüber, wie gut der Charakter sich in verschiedenen Situationen den Instinkten des Tiers in ihm erwehren kann.

Alles Weitere wird in den folgenden Kapiteln erklärt.

Charaktererschaffung:

Achtung:

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

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

Das wichtigste ist, einen Charakter so zu entwerfen, dass du ihn voll und ganz glaubhaft als individuelle Persönlichkeit über einen längeren Zeitraum darstellen kannst. Ein „stellt euch vor, ich bin groß, stark, eloquent und beeindruckend“ reicht im Live-Spiel nicht aus.

Als erstes sollte man sich dann über die Persönlichkeit des Charakters Gedanken machen und mit der Spielleitung besprechen. Die Komplexität der Persönlichkeit sollte an die einer wirklichen Person wenigstens herankommen. Am einfachsten ist es, wenn man eine Facette von sich selbst auswählt, die man schon immer mal ausleben wollte, aber im „wirklichen“ Leben keine Gelegenheit dazu hat. Um diese Facette als neuen Schwerpunkt herum konstruiert man dann ein Persönlichkeitsbild. Dabei sollte man sich bemühen, dass dieser fiktive Charakter nicht so weit von der eigenen Persönlichkeit entfernt ist, dass man den Spielfluss und das Selbstverständnis der Rolle verliert, und auch nicht so ähnlich, dass es zu einer zu starken Identifizierung kommt, dass Dinge, die im Spiel geschehen, zu persönlich genommen werden. Für Spieler, die auf andere Spieler sauer sind, für das, was deren Charaktere ihrem Charakter im Spiel angetan haben, ist dieses Spiel nicht geeignet.

Dabei ist es auch notwendig, die Vergangenheit des Charakters auszuarbeiten, d.h. man denkt sich einen Namen aus, wer und wie die Eltern waren, wann und wo der Charakter geboren wurde, seine Kindheit und Jugend, seine persönliche Entwicklung bis zu seiner Schaffung als Vampir. Wer ihn wann aus welchen Gründen geschaffen hat, daraus ergibt sich dann der Clan, die Generation und das Alter (dies sollte ausschließlich in Absprache mit der SL erfolgen). Welches Verhalten er bis zu diesem Zeitpunkt zeigte und wie dieses sich wodurch seitdem geändert hat. Außerdem sollte man sich noch ein paar Dinge ausdenken, die ihm im Laufe der Zeit so passiert sind, seinen Werdegang in der Kainitengesellschaft, seine Freunde, Feinde, Mentoren, Kontakte oder finanziellen Ressourcen. Frage dich auch mal, was er in der Gegend, wo gespielt wird, überhaupt will, was er in Zukunft erreichen will und welche Meinung er zu den verschiedenen Themen des Lebens und Unlebens so hat. Reizvoll ist es

natürlich auch, den Charakter nur bis kurz vor der Schaffung zu entwerfen und dann als Mensch anzufangen, der erst im Spiel geschaffen wird.

Besonders wichtig ist es, seinen Charakter mit einem reichen Meinungs- und Ambitions hintergrund zu erschaffen, damit man im Spiel überhaupt irgendwelche Interessen verfolgen kann und nicht nur Zuschauer, und damit für alle anderen ein langweiliger Ballast ist. Es sind meistens die Charaktere mit Ecken und Kanten, die zu ihren Zielen oder Meinungen stehen (nicht zwangsläufig öffentlich), die für die anderen das Spiel voranbringen und den Spielfluss tragen.

Anzumerken wäre noch, dass vernünftige Spielleiter Charaktere, die älter als fünfzig Jahre und unter der zehnten Generation sind, nur zulassen, wenn diese für die Gesamtchronik notwendig und fruchtbar sind, in dieser auch Verantwortungen übernehmen, d.h. sich bemühen, andere Charaktere mit ins Geschehen einzubinden und, was wohl am wichtigsten ist, auch nur, wenn Spieler in der Lage sind, so eine Persönlichkeit glaubhaft darzustellen. Es müssen schließlich Jahrzehnte der Erfahrung und eine kaum fassbare Machtfülle simuliert werden. Mächtige Charaktere sind nicht dafür da, die Ego-Probleme ihrer Spieler auszugleichen.

Erst jetzt sollte man überlegen, welche Charakteristika und Fähigkeiten in Form z.B. Disziplinen zu diesem Charakter passen und sein Persönlichkeitsbild ergänzen.

Generation

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

Tugenden

Deine Tugenden zeigen die moralischen Stärken und Schwächen an, die einen Einfluss auf dein vampirisches Naturell haben könnten. Sie teilen sich auf in Gewissen / Überzeugung, Selbstbeherrschung / Instinkt und Mut.

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

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

Dein Mut hat die Aufgabe Angst, Panik, äußeren Widerständen und Gefahren zu trotzen und deinen Fluchtinstinkten in unpassenden Situationen zu widerstehen.

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

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

Tugenden können sich mit gewählten Pfaden ändern.

Pfade

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

Der Startwert deines Pfades errechnet sich aus der Summe von Gewissen/Überzeugung und Selbstbeherrschung/Instinkt. Dein Pfad wirkt sich darauf aus, wie leicht du in Raserei oder Röttschreck verfallst, wie lang und tief du tagsüber schläfst, und wie lange du im Torpor verweilen musst. (Mehr unter **Das Spiel/Das Tier, Torpor & Erwachen**).

Blutpool

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

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

Disziplinen

Die besonderen Fertigkeiten der Vampire sind in Disziplinen unterteilt. Jede Disziplin ist eine Ansammlung von artgleichen übersinnlichen Fähigkeiten, die in einem Machtstufensystem von eins bis zehn gestaffelt sind. D.h., man muss eine Fähigkeit einer Disziplin nach der nächsten lernen und sich Schrittweise durch die Machtstufen einer Disziplin verbessern. Jeder Clan hat sogenannte Clansdisziplinen, die über das Blut des Clans weitergegeben, als erstes vom Sire seinem Child beigebracht, und deren Meisterung dem Charakter leichter fallen werden.

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

Clansdisziplinen:

Brujah:	Celerity, Potence, Presence
Kappadozianer:	Mortis, Fortitude, Auspex
Lasombra:	Dominate, Obtenebration, Potence
Salubri:	Auspex, Fortitude, Valeren
Toreador:	Auspex, Celerity, Presence
Ventrue:	Dominate, Fortitude, Presence
Tzimisce:	Dominate, Vicissitude, Auspex

Assamiten:	Obfuscate, Quietus, Celerity
Gangrel:	Animalism, Fortitude, Protean

Nosferatu: Animalism, Potence, Obfuscate
Setiten: Presence, Serpentinis, Obfuscate
Malkavianer: Auspex, Dominate, Obfuscate
(Ravnos: Animalism, Fortitude, Chimerstry)
Tremere: Auspex, Dominate, Thaumaturgy

Caitiff: keine speziellen
(Anfangsdisziplinen hängen vom Schwerpunkt des Erzeugers ab)

Die Erklärungen der einzelnen Disziplinfähigkeiten finden sich unter **Das Spiel/Disziplinen**.

Als Caitiff kann er sich bis zu drei Disziplinen aussuchen. Es sollte darauf geachtet werden, dass Neugeborene nur in Ausnahmefällen und nur mit sehr guten Begründungen mit Nicht-Clans-Disziplinen oder Werten über vier beginnen sollten.

Gesundheitsstufen

Die Gesundheitsstufen des Charakters zeigen den Grad an, in dem sein Körper unbeschädigt ist. Ein Charakter hat einen maximalen Gesundheitsstufenwert von sieben.

Vorteile und Nachteile

Es kommt manchmal vor, dass einem Charakter, um ihn noch besser abzurunden, bestimmte besondere Fähigkeiten oder Angewohnheiten mitgegeben werden. Diese werden bei der Charaktererschaffung mit der Spielleitung abgeklärt. Sie haben jeweils bestimmte Punktwerte, die gegeneinander gerechnet werden.

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

Hiermit sollte der Charakter fertig sein und mit der Spielleitung abgesprochen werden, wie er am besten in die laufende Chronik eingeführt werden kann.

Achtung:

Natürlich beherrscht ein frisch geschaffener Vampir noch nicht seine Fähigkeiten. So müssen ihm das formvollendete Blutsaugen, das Heilen mit Blutpunkten und das Nutzen seiner Disziplinen erst beigebracht werden. Das „Bluterbe“ erschließt sich dem Charakter, indem er entweder selbst durch eine Spielsituation darüber stolpert (denkbar z.B. bei Potence), oder wenn ein anderer Charakter sich die Mühe macht, pro Disziplinpunkt eine Nacht lang unter dem Schwerpunkt der Disziplin mit ihm auszuspielen.

Das Spiel

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

Spielrealismus

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

Für den Grenzbereich, der sich hierbei zwischen den Möglichkeiten deines Charakters und deinen persönlichen Möglichkeiten als Spieler auf tun kann, gibt es einige Vorkehrungen und Regelungen, die sich im Laufe der Zeit als sinnvoll erwiesen haben, um diesen möglichst klein zu halten:

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

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

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

Nicht minder wichtig ist es, sich zu überlegen, wie der Charakter seine Zeit verbringt, da dies einem mehr Gefühl für den Charakter gibt und auch so manches Mal im Spiel relevant werden kann. So können z.B. seine Jagdgewohnheiten Einfluss auf seinen Pfad-Wert, seinen Blutpool zu Beginn des Abends oder auf den Mord- und Vermisstenstand der Büttel haben oder das Ausmaß seines Interesses an Neuigkeiten aus der Welt der Sterblichen kann bestimmen, inwieweit die SL spielrelevante Artikel oder Nachrichten mitteilt. Auch ist es im Allgemeinen eleganter auf Fragen nach gestern Nacht mit interessanten Schilderungen aufwarten zu können (auch wenn diese nur erfunden sind), und nicht mit Allgemeinplätzen.

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

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

Die gleiche Out-Game-Wohnung oder andere Räume können gerne In-Play verwendet werden. Auch gibt es keine imaginären Ghoul, die Wache stehen und einen mit der imaginären Brieftaube warnen oder alle unangemeldeten Gäste imaginär abfangen. Das gleiche gilt für imaginäre Sicherheitssysteme und ähnliches. Für Fälle, in denen es unlogisch wäre, wenn der Charakter gewisse Möglichkeiten nicht hätte, denkt euch bitte In-Game-Gründe für dessen Nichtbestehen aus (Wie z.B. „mein Ghoul hatte gerade einen Unfall“ und ähnliches).

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

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

Ein lautes „**ACHTUNG, STOP**“ unterbricht die Handlung (Gefahrensituation).

Zeichen

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

Out-Game-Zeichen:

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

Auspex-Zeichen:

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

Gelbes Band:

Der Gegenstand oder die Person ist absolut Out-Game und wird vollkommen ignoriert.

Blutpool

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

Gesundheitsstufen

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

Normalerweise hat ein Charakter einen maximalen Gesundheitsstufen-Wert von sieben.

Wenn ein Charakter auf eine oder zwei Gesundheitsstufen fällt, sollte der Spieler dies durch Torkeln oder fahrigere Bewegungen ausspielen.

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

Bei dem erhaltenen Schaden wird zwischen Schlagschaden, tödlichem Schaden und schwerem (aggravated) Schaden unterschieden. Schwerer Schaden wird von Bissen und Klauen übernatürlicher Wesen oder von Feuer und Sonnenlicht verursacht und hat zur Folge, dass er teilweise nicht so gut „gesoaked“ (siehe später) und vor allem sehr viel schwerer ausgeheilt werden kann (siehe **Heilung**).

Tödlicher Schaden wird durch scharfe Hieb Waffen verursacht (z.B.: Schwert)

Schlagschaden wird durch unbewaffnete Angriffe, Stürze, Stumpfe Hieb Waffen (z.B.: Stuhlbein) verursacht.

Bekommt ein Vampir, der auf einem Gesundheitsstufen-Stand von null ist, noch eine weitere Verwundung, fällt er in den Torpor.

Um einen Vampir endgültig zu töten ist es nötig die Linie zwischen Herz und Kopf zu durchtrennen, also ihn zu Köpfen, zu Zerstückeln oder ihn zu verbrennen. (siehe **Kopf ab!**)

ACHTUNG: Ein Vampir halbiert prinzipiell den eingehenden Schlagschaden vor dem Soaken!

Torpor

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

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

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

Heilung

Verlorene Gesundheitsstufen werden von Menschen auf dem normalen Wege der körperlichen Heilung regeneriert. Ein solches Regenerationssystem steht einem Vampir nicht zur Verfügung. Er kann verlorene Gesundheitsstufen nur durch den Einsatz von Blutpunkten heilen. Hierbei heilt ein BP eine verlorene Gesundheitsstufe schlag oder tödlichen Schaden vollständig und ohne Narben aus.

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

Wie viele Blutpunkte man pro Runde einsetzen kann, ergibt sich aus der Tabelle unter **Das Spiel/Blutpool**. D.h., dass man bei besonders schweren Wunden etwas Zeit brauchen kann.

Im Kampf ist eine Heilung nicht möglich! Erst nach einem Kampf oder auf dem Rückzug aus einem solchen kann der Vampir beginnen sich durch Bluteinsatz zu heilen. Wunden, die von den eigenen Fängen oder Klauen geschlagen wurden, können vollständig geheilt werden, indem man selbst darüber leckt.

Ein von anderen Ursachen verwundeter Mensch kann geheilt werden, indem man ihm einen BP vampirischen Blutes in die Wunde laufen lässt oder zu trinken gibt für jede Gesundheitsstufe, die er verloren hat.

Kraftakte

Es lassen sich vereinzelt Kraftakte, die aufgrund deines Potence-Wertes möglich wären, auch live umsetzen.

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

Achtung:

Es liegt im Ermessen der SL, ob sie auch andere Kraftakte wie eine Tür einzurennen (diese muss dann ab einem bestimmten Potence-Wert Out-Game geöffnet werden) oder ähnliches zulässt.

Kampf

Kann ein Konflikt nicht anders gelöst werden, so kann es zu körperlichem Kampf kommen. Hierbei werden Nahkampfwaffen durch Latex- oder Tapewaffen ersetzt (alles was halbwegs wie die simulierte Waffe aussieht, an der Oberfläche weich und nachgiebig ist und **keine** Verletzungsgefahr darstellt), und Schläge durch liebevolle Knuffs. Fernkampfwaffen sind vorher mit der Spielleitung abzuklären.

Achtung:

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

System:

Abgesehen davon, dass man versucht, dem Gegner nicht wirklich weh zu tun, wird ein Kampf im Spiel genauso ausgeführt wie ein realer. D.h., man versucht, den anderen solange zu treffen, bis das gewünschte Ziel erreicht ist.

Ein Treffer muss, um als solcher zu gelten, deutlich wahrnehmbar sein. Des Weiteren kann man erwarten, dass der Gegner vernünftig ausholt und keine Stakkato-Schläge macht, besonders bei der Anwendung von Klauen ist eine durchgezogene Bewegung auszuführen! Wenn man der Meinung ist, dass ein Schlag nicht ernst zu nehmen war, kann er ignoriert werden. Dies sollte dem Gegner mitgeteilt werden. Spieler, die dies unfair ausnutzen oder zu schmerzhaft zuschlagen, sollten von der SL verwarnt und notfalls aus dem Spiel entfernt werden. Treffer am Hals, am Kopf oder direkt an der waffenführenden Hand müssen nicht verrechnet werden.

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

Der Getroffene zieht von diesem Wert Rüstungspunkte (falls eine Rüstung an der getroffenen Stelle getragen wird) und eventuell benutztes Fortitude ab.

Achtung:

Rüstungen absorbieren auch schweren Schaden werden aber kaputt wenn sie von schwerem Schaden getroffen werden die hierfür relevante Haltbarkeit der Rüstung entspricht ihrem Rüstungsschutz (Kettenhemd hält 3 Punkte schwerem Schaden stand bis es seine Schutzwirkung verliert.). Kaputte Rüstungen schützen vor keiner Schadensart mehr bis sie repariert wurden!

Das Endergebnis dieser Verrechnung zieht sich der Getroffene von seinem Gesundheitsstufen-Stand ab.

Aggravated:

Wenn der Treffende schweren (aggravated) Schaden macht, ändert sich folgendes:

Der Treffende ruft nach dem Schadens-Wert „aggravated“ oder „schwer“ dazu.

Der Getroffene muss das Endergebnis direkt von dem Gesundheitsstufen-Stand abziehen oder mit einem eventuell vorhandenen Fortitude-Wert modifizieren(siehe Disziplinen/Fortitude). Es gelten die unter Heilung angegebenen Modi zur Regenerierung.

Achtung: Ein Schlag, der den Getroffenen unter null bringen würde, bringt ihn auf null.

Kopf ab!:

Um einen Charakter in oder nach einem Kampf zu töten, reicht es nicht seine Lebenspunkte auf null zu schlagen. Dazu muss ein weiterer Schlag geführt werden mit den Worten begleitet: „Kopf ab!“ Ein solcher Schlag wird verlangsamt gegen das Schlüsselbein geführt und vernichtet den Gegner. (vergleichbar mit einem „Todesstoß“)

Schadenstabelle

Nahkampfwaffen:

Äxte:

Wurfaxt(im Nahkampf)

1 Schaden + Potence

Handaxt

2 Schaden + Potence

Schlachtaxt

4 Schaden + Potence

Stumpfe Hieb Waffen:

Keule

1 Schaden + Potence

Schlägel

1 Schaden + Potence

Morgenstern

2 Schaden + Potence

Kriegshammer

3 Schaden + Potence

Klingenwaffen:

Messer

1 Schaden + Potence

Dolch

1 Schaden + Potence

Säbel

2 Schaden + Potence

Breitschwert

2 Schaden + Potence

Bastardschwert

3 Schaden + Potence

Großschwert (Zweihänder)

4 Schaden + Potence

Stangenwaffen:

Wurfspeer

1 Schaden + Potence

Förke

1 Schaden + Potence

Speer (1händig)

1 Schaden + Potence

Speer (2händig)

2 Schaden + Potence

Stab

1 Schaden + Potence

Hellebarde

3 Schaden + Potence

Schusswaffen:

Kurzbogen

1 Schaden (1 Runde nachladen)

Langbogen

2 Schaden (1 Runde nachladen)

Armbrust (leicht)

2 Schaden (2 Runden nachladen)

Armbrust (mittel)

2 Schaden (3 Runden nachladen)

Armbrust (schwer)

3 Schaden (4 Runden nachladen)

Schleuder

3 Schaden (1 Runde nachladen)

Wurfwaffen:

Messer

1 Schaden + Potence

Wurfaxt

2 Schaden + Potence

Wurfspeer

3 Schaden + Potence

Speer

1 Schaden + Potence

Stein

1 Schaden + Potence

Schadenskategorien bestimmt die SL für jede einzelne Waffe.

Absorptions-Tabelle Rüstung

Rüstungstyp	Rüstungswert
Gambeson	1
Harte Lederrüstung	2
Kettenhemd	3
Schuppenpanzer	3

Achtung:

Rüstungstypen können NICHT miteinander kombiniert werden. Rüstung schützt nur dort wo sie getragen wird!

Achtung:

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

Feuer:

Feuer hinterlässt bei Vampiren generell schwer heilbare (aggravated) Wunden. Die Nutzung von Feuer als Waffe ist Vampiren aber aufgrund ihrer Feuerphobie nicht möglich. Andere Wesen können aber z.B. Griechisches Feuer oder Fackeln einsetzen. Griechisches Feuer würde 2 Punkte Schaden pro Runde machen, eine Fackel einen Extrapunkt Feuerschaden. Wenn ein Vampir vollständig angezündet wird, erleidet er drei Punkte Schaden pro Runde.

Feuerschaden kann nur mit Fortitude gesoakt werden. Außerdem kann Feuer den Rötschreck bei Vampiren auslösen (siehe **Das Tier**).

Achtung:

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

Das Pfählen

Entgegen anders lautenden Gerüchten zerstört der Holzpflock durchs Herz einen Vampir nicht.

Aufgrund ungeklärter mystischer Zusammenhänge wird der Körper eines Vampirs paralytisiert, wenn sich ein größerer Holzsplitter in seinem Herz befindet. Natürlich ist es nicht ganz einfach, einen Pflock wirklich genau im Herz zu platzieren.

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

Trägt das Opfer über dem Herzen eine Rüstung so ist es nicht pflöckbar. Verfügt das Opfer über Fortitude ist es nur dann pflöckbar wenn der Angreifer einen höheren Potence Wert hat als der Fortitude Wert des zu Pflöckenden.

Ein „gepflocktes“ Opfer ist dann so nett, sich den Pflock an der Stelle fest zu klemmen und zu paralisieren. Im paralysierten Zustand kann ein Vampir nur noch hören und sehen (wenn die Augen im Moment des Pflöckens offen waren) und verliert die normalen Blutpunkte pro Tag.

Ansonsten ist nur noch die Anwendung von mentalen Fähigkeiten möglich, wobei natürlich darauf geachtet werden muss, dass alle Kriterien für die Fähigkeit trotz der Lähmung erfüllt werden.

Außerdem ist der Gepflockte in der Lage, ein Wort pro Willpower-Punkt, den er ausgibt, zu flüstern.

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

Sonnenlicht

Sonnenlicht verursacht bei Vampiren generell schweren (aggravated) Schaden, der je nach Situation von der Spielleitung bestimmt wird.

Pfade

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

Um dies in ein System im Spiel zu übertragen, wurde eine Art Werte-Skala entwickelt, auf der du langsam nach unten rutscht. Wie leicht du eine dieser Stufen verlierst, hängt von deiner Fähigkeit ab, Verstöße dagegen zu bereuen: je niedriger also dein Wert in der zugeordneten Tugend (Gewissen oder Überzeugung) desto schneller schwinden deine Aussichten deinen Pfad erfolgreich zu beschreiten.

Wann und ob du Pfad-Punkte verlierst, entscheidet die SL anhand deiner Taten und deines Gewissen/Überzeugungs-Wertes. Hier sind Tabellen, in denen klischeehaft die Mindestverstöße aufgeführt sind, um die betreffende Stufe des jeweiligen Pfades verlieren zu können. Diese Mindestverstöße sollen natürlich nur ein ungefähres Bild geben, an der sich die SL orientieren kann. Je niedriger dein Pfad-Wert, desto krasser müssen die Verstöße sein, um noch mehr zu verlieren.

Es kann natürlich auch passieren, dass die SL entscheidet, deinen Pfad-Wert wieder zu erhöhen, wenn du äußerst bemüht bist, den „Geboten des Pfades“ zu folgen, dies kommt aber nur sehr selten vor.

Durch deinen Pfad-Wert wird bestimmt, wie lange du im Torpor verweilen musst, wenn du einmal drin bist, und wie schwierig es für dich ist, tagsüber aus dem Schlaf zu erwachen, wenn Gefahr droht (siehe **Erwachen**). Außerdem kannst du bei drohender Raserei oder Röttschreck nie mehr Punkte von deinem Selbstbeherrschungswert/Instinkt oder von deinem Mut-Wert nutzen (siehe **Das Tier**), als dein Pfad-Wert hoch ist.

Via Bestiae

Ethik des Pfades:

- Lebe im Einklang mit den Bedürfnissen des Tiers.

- Tu was du musst um zu überleben, nicht mehr und nicht weniger.
- Gnade ist für die Schwachen. Nur die Starken überleben.
- Die Vergangenheit ist tot. Die Zukunft noch nicht geboren. Der Augenblick gehört dir.
- Respektiere nur die Starken, schwöre niemandem den Dienst

Tugenden des Pfades: Überzeugung/Instinkt

Pfad-Wert	Mindestverstoß
10	Sich einem unnötigen Risiko aussetzen
9	Einen schwachen Anführer nicht herausfordern.
8	Töten aus einem anderen Grund außer dem Überleben.
7	Den Kontakt zur Natur meiden.
6	Unnötige Folter oder Grausamkeit.
5	Ein Opfer für einen Fremden bringen.
4	Es ablehnen zu töten wenn es überlebenswichtig ist.
3	Versagen sein eigenes Revier zu verteidigen.
2	Einem Feind Gnade gewähren.
1	Nicht trinken wenn man hungrig ist.

Via Caeli

Ethik des Pfades:

- Gott zeichnete Kain und seine Kinder als Teil seines großen Plans.
- Das Wort Gottes ist Gesetz. Sich abwenden von Gott ist Sünde und führt in die Verdammnis.
- Niemand steht über Gottes Gesetz
- Liebe und diene Gott in allen Dingen
- Verneine den Teufel indem du das Tier verneinst und alle Kreaturen der Hölle.

Tugenden des Pfades: Gewissen/Selbstbeherrschung

Pfad-Wert	Mindestverstoß
10	Aus irgendeinem Grund gegen eines der 10 Gebote verstoßen.
9	Sich nicht gegen Korruption und Sünde stellen.
8	Aus Stolz, Gier oder irgendeinem anderen sündhaften Trieb heraus handeln.
7	Diebstahl, Raub, absichtlicher Vandalismus
6	Einer frommen und tugendhaften Person ein Leid zufügen.
5	Von einem Unschuldigen ohne Erlaubnis trinken.
4	Blasphemische oder häretische Akte.
3	Einem Verbrechen oder einer Todsünde gestatten ungestraft davon zu kommen.
2	Unschuldige ermorden.
1	Einem Dämonen oder anderen übernatürlichen Agenten des Bösen helfen.

Via Humanitatis

Ethik des Pfades:

- Ein Mensch wird durch seine Worte, seine Taten und sein Herz beurteilt, nicht durch Geburt oder Zufall.
- Die Gabe der Verständnis unterscheidet den Mensch vom Tier.
- Tue nicht deinem Nächsten, wovon du nicht möchtest, dass man es dir tut.
- Alle Menschen sind Brüder.
- Freiheit wird durch Redlichkeit und Gerechtigkeit erlangt.

Tugenden des Pfades: Gewissen/Selbstbeherrschung

Pfad-Wert	Mindestverstoß
10	Selbstsüchtige Gedanken.
9	Kleine selbstsüchtige Akte.
8	Verletzen einer Person.
7	Diebstahl und Raub
6	Fahrlässige Tötung (z.B. beim Trinken)
5	Böswillige Zerstörung
4	Mord im Affekt
3	Kaltblütiger Mord
2	Sadismus und Perversion
1	Absolut unmenschliche Akte

Via Regalis

Ethik des Pfades:

- Es gibt in dieser Welt nur 2 Rollen: Die des Herrn und die des Dieners.
- Du bist den Sterblichen überlegen, geschaffen um zu herrschen.
- Um andere zu beherrschen musst du erst dich selbst und das Tier in deinem Inneren beherrschen.
- Nur der der Macht anstrebt wird sie auch erhalten; nur der der Macht nutzt, behält sie.
- Dein Wort ist bindend. Ohne es bist du nichts.

Tugenden des Pfades: Überzeugung/Selbstbeherrschung

Pfad-Wert	Mindestverstoß
10	Seine Pflicht vernachlässigen.
9	Einen Untergebenen ohne Respekt behandeln.
8	Einen Niederen als Gleichen behandeln.
7	Sein Wort gegenüber einem Gleichwertigen brechen.
6	Sich vor seinen Gleichwertigen schmachvoll verhalten.
5	Vor Niederen Schwäche zeigen.
4	Eine Herausforderung der Ehre nicht annehmen.
3	Einen Vorgesetzten ohne Respekt behandeln.
2	Sein Wort gegenüber einem Vorgesetzten brechen.
1	Einen geschworenen Eid brechen

Via Peccati

Ethik des Pfades:

- Du bist schon verdammt, also ist dir nichts verboten.
- Benutze das Tier und mache es zu deinem Werkzeug, lasse dich nicht von ihm benutzen.
- Die Nacht gehört dir. Nimm dir was du willst und tue was dir gefällt.
- Handle wo andere zögern. Weder die Gesetze der Menschen noch die Gottes sind für dich bindend.
- In den dunklen Tiefen deines Herzens liegt Wohlgefallen, wenn du den Mut hast es zu befreien.

Tugenden des Pfades: Überzeugung/Instinkt

Pfad-Wert	Mindestverstoß
10	Eine sterbliche Schranke anerkennen.
9	Sich einem neuen Bedürfnis nicht hingeben.
8	Sich einer Raserei nicht hingeben
7	Es ablehnen Tugendhafte zu versuchen.
6	Es vermeiden andere zu verletzen auf Kosten der eigenen Lust.
5	Eine Chance auf materiellen Gewinn nicht nutzen.
4	Gegen deine eigenen Interessen handeln.
3	Es ablehnen zu töten wenn es in deinem eigenen besten Sinn ist.
2	Es ablehnen zu trinken wenn sich die Gelegenheit bietet.
1	Tugend fördern oder einem Agenten der Tugend helfen.

Kleine Pfade

Via Mutationis – Der Weg der Metamorphose

Ethik des Pfades:

- Erleuchtung und Transformation sind derselbe Seinszustand. Diese Einsicht ist der Schlüssel zu allem Wandel.
- Beschäftige dich mit deinem eigenen Seinszustand nicht mit dem von anderen.
- Lehne äußere Ablenkung ab um innere Veränderung zu erzielen.
- Jeder Vampir kann sich selbst durch Forschung und Willen transformieren; nur einige wenige können dies allerdings vollständig erfassen.
- Das Fleisch ist wie Ton, es ist modellierbar und formbar; wir streben die Perfektion des Geistes an.

Tugenden des Pfades: Überzeugung/Instinkt

Pfad-Wert	Mindestverstoß
10	Eine Raserei nicht voll ausleben.
9	Unverdientes Wissen kostenlos teilen.
8	Sich Gefühlsausbrüchen hingeben.
7	Nach Wissen begehren, dass man sich nicht verdient hat.
6	Die eigenen Grundbedürfnisse nicht erfüllen.
5	Auf notwendige Experimente aufgrund von persönlicher Sicherheit verzichten.
4	Sich unnötigen Begierden hingeben.
3	Einem unwürdigen Kainiten helfen den Weg der Metamorphose zu verstehen.
2	Auf notwendige Experimente aufgrund von Mitgefühl oder Unbequemlichkeit verzichten.
1	Die Veränderung des eigenen Körpers vermeiden.

Via Sanguinis – Der Weg des Blutes

Ethik des Pfades:

- Das Blut Kains und Haquims ist ein Geschenk, welches verdient werden muss.
- Das Tier ist ein Zeichen der Schwäche, es muss unter streng kontrolliert werden.
- Reinheit, Ehre und Disziplin sind die Tugenden des Kriegers.
- Achte noch strenger auf dein eigenes Verhalten als auf das deines Nächsten.
- Handle nicht voreilig – Erwäge jeden Schritt bevor du ihn tust.

Tugenden des Pfades: Überzeugung/Selbstbeherrschung

Pfad-Wert Mindestverstoß

- | | |
|----|--|
| 10 | In irgendeiner Situation impulsiv reagieren. |
| 9 | Seine Handlungen durch Emotionen beeinflussen lassen. |
| 8 | In Raserei verfallen. |
| 7 | Einen unwürdigen Vampir nicht diablerieren. |
| 6 | Sich feige oder unehrenhaft verhalten. |
| 5 | Einem Unwürdigen gestatten straflos davon zu kommen. |
| 4 | Vor einem unwürdigen Schwäche zeigen. |
| 3 | Einen geschworenen Eid nicht einhalten. |
| 2 | Sich dem Willen eines unwürdigen Prinzen oder Ahnen unterwerfen. |
| 1 | Einen Bluteid einem anderen Kainiten gegenüber eingehen. |

Via Ossium – Der Weg der Knochen

Ethik des Pfades:

- Gehe deine Studien mit Weisheit und Ruhe an – Lass dich nie durch Leidenschaft leiten.
- Nutze jede Gelegenheit um zu verstehen.
- Fürchte nicht den Tod – er ist ein natürlicher Bestandteil des Kreislaufs.
- Lasse niemals das Mysterium unseres Seins außer Augen – es übertrifft alle weltlichen Belange.
- Opfere dich nicht selbstlos – Deine Arbeit ist zu wichtig.

Tugenden des Pfades: Überzeugung/Selbstbeherrschung

Pfad-Wert Mindestverstoß

- | | |
|----|---|
| 10 | Unnötigerweise einen Tod verhindern oder es ablehnen zu töten. |
| 9 | Es ablehnen zu trinken wenn du hungrig bist. |
| 8 | Den Tod nicht untersuchen wenn sich eine passende Gelegenheit bietet. |
| 7 | Es ablehnen Experimente zu betreiben. |
| 6 | In Raserei verfallen. |
| 5 | Emotionen deine Entscheidungen beeinflussen lassen. |
| 4 | Es ablehnen Einsichten mit anderen auf dem Weg zu teilen. |
| 3 | Angst oder eine Aversion gegenüber dem Tod zeigen. |
| 2 | Deine Existenz unnötig aufs Spiel setzen. |
| 1 | Jemanden außerhalb des Clans oder des Weges deine Loyalität geben. |

Via Noctis – Der Weg der Nacht

Ethik des Pfades:

- Alle Kainiten sind verdammt.

- Unsere Verdammnis ist der Preis den wir für die Errettung der anderen zahlen.
- Nur Schmerz und Leiden bringt wahre Läuterung hervor.
- Ohne Reue kann es keine Läuterung geben.
- Lasse die Korruption der Sterblichen nicht zu – Vernichte die Korruption an ihrer Wurzel.

Tugenden des Pfades: Überzeugung/Selbstbeherrschung

Pfad-Wert Mindestverstoß

- 10 Außergewöhnlich viel Zeit mit Kainitischer Politik verbringen.
- 9 Reue für deine Taten verspüren.
- 8 Einen Sterblichen töten ohne ihm vorher die Beichte abzunehmen.
- 7 Den Versuch unternehmen einen Kainiten zu „retten“.
- 6 Die Überlegenheit eines Kainiten außerhalb des eigenen Weges/ Clans anerkennen.
- 5 Einen Sünder aus einem anderen Grund außer Selbstverteidigung töten.
- 4 Versuchen einen Sünder durch Maßnahmen die nicht Leid und Schmerz involvieren zu retten.
- 3 Die Korruption von Sterblichen zulassen.
- 2 Einen Sünder der noch zu Reue und Läuterung fähig ist zum Vampir machen.
- 1 Die Korruption eines Sterblichen verursachen.

Via Serpentis – Der Weg der Schlange

Ethik des Pfades:

- Verehere Set und ehre sein Andenken, zu viele haben ihn und seine große Sache vergessen.
- Unterminiere die Herrschaft des Gesetzes, durch das Osiris seine Macht missbrauchte.
- Hilf anderen ihre Verlangen zu erkennen, denn nur Verlangen kann sie befreien.
- Sammle Reichtum und Einfluss, dies sind die Werkzeuge der Stärke und der Verführung.
- Erschaffe nur die welche würdig sind Set zu dienen, sonst besudelst du sein Andenken.

Tugenden des Pfades: Überzeugung/Instinkt

Pfad-Wert Mindestverstoß

- 10 Deinen Gelüsten nicht nachgehen wenn sie nicht im Konflikt zu deiner Arbeit stehen.
- 9 Deinen Gelüsten nachgehen wenn sie im Konflikt zu deiner Arbeit für Set stehen.
- 8 Nicht Reichtum und Einfluss sammeln.
- 7 Es verabsäumen Sets Wahrheit unter den Sterblichen zu verbreiten.
- 6 Sterbliche nicht ermuntern ihre Freiheit von Osiris zu erlangen.
- 5 Einen Ghul missbrauchen.
- 4 Die Herrschaft des Gesetzes in irgendeiner Form unterstützen.
- 3 Einen anderen Vampir blutbinden.
- 2 Jemanden zum Vampir machen, der Set nicht verehrt.
- 1 Das Andenken Sets nicht pflegen und ihn nicht verehren.

ACHTUNG: Die hier beschriebenen Pfade sind keine wirklichen

Glaubensrichtlinien. Sie sollen lediglich dazu dienen die Motivation einer fiktiven Figur besser zu verstehen und haben nichts mit dem echten Leben zu tun. Wer das nicht versteht, sollte sofort professionelle Hilfe aufsuchen!

Das Tier – Aufzucht und Pflege

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

Wie sich das Tier verhält, wenn es an die Oberfläche dringt, hängt von der Ursache ab, die sein Durchbruch ermöglicht hat. Hierbei werden zwei Verhaltensweisen unterschieden: Der Bluttausch, im Spiel Raserei genannt, und die panische Flucht, im Spiel Röttschreck genannt. Wenn das Tier droht, durchzubrechen, gibt es nur noch die Möglichkeit, all seinen Willen zusammenzunehmen und sich mit aller inneren Kraft gegen die hochkommenden Zwänge zu stellen oder das Tier bestimmt für die nächste Zeit dein Handeln. Dieser Widerstand wird durch die Ausgabe von WP-Punkten dargestellt. Welche Ausmaße eine Bedrohung, eine Provokation oder eine Beast-Trait-Stimulation haben muss, um das Tier in dir zu wecken, ist in letzter Instanz von deiner Fairness abhängig und muss von Situation zu Situation überdacht werden. Ein grober Rahmen dafür sollte die Höhe des jeweilig maßgeblichen Tugend-Wertes und der deines Pfades sein.

Raserei

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

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

Sb/Instinkt-Wert	Nötige WP-Punkte
1	3
2-3	2
4-5	1

Achtung:

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

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

Der Bluttausch endet erst, wenn sich die ursprüngliche Situation maßgeblich geändert hat und die ursprüngliche Ursache nicht mehr vorhanden ist, z.B. kein potentieller Gegner mehr in der Nähe ist. Charaktere, die dem Vampir im Raserei persönlich nahe stehen, können auch versuchen, ihn festzuhalten oder beruhigend auf ihn einzureden, dies dauert aber seine Zeit und endet so manches Mal mit Verletzungen der Mächtegegnhelfer.

Während der Raserei kann der Vampir sich auch normal bewegen, wenn sein Gesundheitsstufen-Wert auf ein oder zwei Punkte gesunken ist, er ist immun gegen alle Folgen des Rötschrecks und alle Dominate-Versuche auf ihn erfolgen mit einem um zwei geringeren Wert.

Rötschreck:

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

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

Achtung:

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

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

Erwachen

Ein Vampir ist normalerweise ausschließlich nachts aktiv. Bei den ersten Strahlen der Sonne am Horizont überfällt ihn eine starke Müdigkeit, die ihn in einen tiefen Schlaf fallen lässt. Wann er am nächsten Abend wieder aus diesem Schlaf erwacht, hängt von seinem Pfad-Wert ab. Ein Vampir mit einem Pfad-Wert von zehn wacht mit dem Verschwinden des letzten Strahls der untergehenden Sonne auf. Für jeden Punkt unter zehn geschieht dies zehn Minuten später.

Aufgrund praktischer Erwägungen kann die SL im Sommer festlegen, dass In-Play um spätestens 22:00 Uhr der Sonnenuntergang stattfindet.

In der Zeit des tiefen Schlafs kann ein Vampir seine Müdigkeit aber auch für kurze Zeiträume abstreifen. Wenn ein Vampir ein Perception-Wert plus Auspex-Wert von mindestens drei hat, ist er in der Lage, Geräusche oder Bewegungen in der Nähe seiner Schlafstätte zu bemerken und kurzfristig zu erwachen. Bei Berührung erwacht er in jedem Fall. Er bleibt dann eine Zeitspanne von einer Runde pro Pfad-Punkt wach. Dies lässt sich nur durch jeweils einen WP-Punkt um jeweils die gleiche Zeitspanne verlängern. Danach schläft er ein, bis er wiederum durch etwas anderes geweckt wird. In der Zeit seines Wachseins kann er seine Attribute nur bis zum Wert seines halben Pfad-Wertes (abgerundet) nutzen.

Ernährung

0,2 Liter roter Flüssigkeit entsprechen einem Blutpunkt, bzw. wenn du es einem Lebewesen absaugst, brauchst du mindestens eine Runde für einen Blutpunkt, dies wäre aber doch sehr hastig. Du kannst einem Lebewesen bis zu einem Drittel seines Blutes entziehen, ohne dass es mehr als ein Schwächegefühl hat, bei der Hälfte gibt es gesundheitliche Schäden und ab zwei Dritteln ist es tot.

Nach der ersten Runde des Trinkens braucht ein menschliches Opfer mindestens Willpower neun oder zehn um sich losreißen zu können, da der Biss ein ekstatisches, berauschendes Gefühl beim Opfer erzeugt.

Blutpunkte von Opfern:

(Tierblut ist weniger nahrhaft)

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

Achtung:

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

Bluteid

Der Bluteid ist ein Ausdruck der mythischen Kraft vampirischen Blutes. Nicht nur, dass das Trinken vom Blut eines Vampirs besonders ekstatische Gefühle auslöst, es spinnt auch einen Eid zwischen Geber und Nehmer. Jemand, der in drei verschiedenen Nächten jeweils vom Blut eines Vampirs getrunken hat, verfällt in eine Form höriger Liebe zu diesem. Hierbei reicht schon der kleinste Schluck aus, beim Blut von sehr mächtigen Vampiren sogar nur der Geschmack. Dieser Zustand wird Bluteid genannt, der Geber des Blutes ist der Herr, der Empfänger der Vasall. Der Herr wird zu der zentralen Figur im Leben des Vasallen, und dieser stellt das Wohlergehen des Herrn ganz selbstverständlich über sein eigenes und wird automatisch versuchen, diesem zu helfen und zu schützen. Trotzdem sind die Gefühle, die der Bluteid erzeugt, aufgesetzt. D.h., wenn dem Vasallen dazu ein Grund gegeben wird, können sich darunter Gefühle ganz anderer Art entwickeln, welche, wenn sie negativer Natur sind, den Eid mit der Zeit schwächen können. Bis zu diesem Zeitpunkt kann der Vasall allerdings nur temporär die Auswirkungen des Bundes überkommen. Durch das Ausgeben von WK-Punkten ist er in der Lage, auch gegen die Interessen des Herrn zu handeln. Wie viele WK-Punkte er ausgeben muss, hängt von der Situation ab. In der Abwesenheit des Herrn gegen diesen zu intrigieren würde einen WK-Punkt pro Minute des Gespräch kosten, in seiner Anwesenheit gegen ihn zu sprechen einen WK-Punkt pro drei Runden, ihn vor einem Angriff nicht zu schützen einen WK-Punkt alle zwei Runden, ihn selber anzugreifen einen WK-Punkt pro Runde. Die Anzahl von nötigen WP-Punkten verdoppelt sich, wenn der Vasall schon mindestens sechsmal vom Blut des Herrn getrunken hat und das letzte Mal höchstens vor einem Monat war. Bei noch intensiveren Verbindungen verdreifacht sich die Anzahl.

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

Abgesehen vom Schutz der Person des Herrn kann der Vasall aber nicht in für diesen subjektiv unangemessen lebensgefährliche Situationen geschickt werden.

Durch den Bluteid steigen auch die Möglichkeiten des Herrn, den Vasallen zu dominieren: Es ist kein Augenkontakt mehr notwendig, es reicht, dass der Vasall die Stimme hören kann. Außerdem erhöht sich der Zahlenwert, mit dem der Herr dominiert, um zwei.

Der Eid wird immer stärker, je häufiger der Vasall nach dessen Vollzug Blut vom Herrn trinkt.

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

Jeder Vampir hat bereits den ersten Schritt zu einem Bluteid an den eigenen Sire gemacht. Durch die Schaffung verliert ein eventuell bereits bestehender oder angefangener Eid des Menschen an einen Vampir seine Wirkung.

Vampirisches Blut verliert, nachdem es den Körper verlassen hat, beim nächsten Sonnenaufgang seine Macht, andere zu binden.

Geistesstörungen

Geistesstörungen sind die Neurosen und Psychosen, die sich im Laufe der Zeit bei einem Charakter festgesetzt haben. Sie können die Persönlichkeit eines Charakters verfeinern und das Spiel gewissermaßen würzen, wenn sie geschickt eingebaut werden. Es kann vorkommen, dass ein Charakter das Spiel bereits mit einer Geistesstörung beginnt (wie z.B. jeder Malkavianer), oder dass er sie erst im Laufe des Spiels entwickelt (wie z.B. dadurch, dass er in den Torpor geschlagen wird oder eine unglücklich verlaufende Raserei erlebt).

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

Um sich gegen die Folgen einer Geistesstörung zu wehren, muss man Willenskraftpunkte ausgeben; bei bestimmten, vor allem bei magisch entstandenen Geistesstörungen, kann die SL eine Gesamtsumme an WP-Punkten bestimmen, ab wann eine Geistesstörung vollkommen überwunden ist.

Typische Geistesstörungen sind: Leben in einer Phantasiewelt, Autistische Anfälle, Perfektionsdrang, Überkompensationen, Obsessionen, Paranoia, Amnesien, manisch-depressive Anfälle, alle Arten von Phobien, Wahrnehmungsstörungen oder Größenwahnsinn.

Disziplinen

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

Es gibt einzelne Disziplin-Stufen, bei denen der Erfolg nicht nur von den Werten des Anwenders abhängig ist, sondern auch von Werten des „Opfers“. Hierbei wird der Einsatz einer Fähigkeit immer von einem Zahlenwert begleitet. Dieser Zahlenwert steht für die Stärke des Angriffs und ergibt sich aus

den jeweiligen Attributen. Es ist dem Opfer bei diesen Fähigkeiten meist möglich, einen eigenen Wert von diesem Zahlenwert abzuziehen, was häufig auch die Auswirkungen bei ihm verringert. Wenn man sich selbst die Konsequenzen nicht gemerkt hat, kann man beim Anwender Out-Game Nachfragen. Die gängigsten Fähigkeiten und womit man sich wie wehren kann finden sich im Anhang, ansonsten wird man Out-Game vom Anwender über die Möglichkeiten informiert. Natürlich kann jeder Anwender auch einen geringeren Zahlenwert nutzen, als ihm möglich wäre.

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

Wenn nicht anders vermerkt kostet die Anwendung jeder Disziplin eine Anzahl von Blutpunkten die ihrer Stufe entspricht.

Animalism

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

- Sweet Whispers

Der Vampir, der diese Fähigkeit beherrscht, kann mit einem Tier oder einem Anwender derselben Disziplinstufe in dessen (der des Tiers) Sprache kommunizieren. Dies wird durch das überkreuzen des rechten Mittel und Zeigefingers wie bei anderen Sprachen dargestellt. Sollte er mit einem Tier sprechen, ist es dem Anwender möglich es um gewisse Dienste zu bitten bzw. ihm Aufträge zu erteilen, die in seinen Möglichkeiten liegen. Das Tier wird vermutlich eine Gegenleistung fordern die seinen Bedürfnissen und der Schwierigkeit des zu erfüllenden Auftrags entspricht. Die Anwendung kostet pro Gespräch 1 Blutpunkt.

- The Beckoning

Durch das Singen (d.h. Heulen, Brüllen, Tirilieren) eines tierischen Lockrufes ist es möglich, ein bestimmtes Tier oder eine bestimmte Spezies zu sich zu rufen. Dazu muss der Vampir alleine und in einer Gegend sein, in der es diese Spezies gibt. Es kommt ein Tier dieser Spezies, welches der Anwender dann mit der Fähigkeit „Sweet Whispers“ kontaktieren kann.

Hiermit lässt sich eine Ernährung von Tierblut fiktiv ausspielen. Der Spieler muss sich überlegen, wie viele Tiere welcher Spezies er rufen kann, und dann, wie er sich von ihnen ernähren könnte. (Zum Thema „Blutpunkte von Tieren“ siehe **Das Spiel/Ernährung**) Die Anwendung dieser Kraft kostet 2 Blutpunkte.

- Song of Serenity

Du kannst einem Lebewesen die innere Wildheit entziehen. Dazu musst du dein Opfer berühren und ihm ein Lied der Beruhigung singen. Danach wird das Opfer passiv und gleichgültig und kann sich gegen Angriffe nicht mehr schützen. Bei einem Tier hält diese Kraft solange an wie der Gesang dauert und noch einmal 15 Minuten. Bei Vampiren wirkt diese Fähigkeit nur insoweit, als dass du dein Opfer aus einer Raserei holen kannst (Dauer der Wirkung entfällt hier). Die Anwendung dieser Kraft kostet 3 Blutpunkte

- Sharing of Spirits

Man kann den Körper eines kleinen unauffälligen Tiers besetzen und kontrollieren, nachdem man ihm eine Zeitlang in die Augen gestarrt hat. Um dies im Spiel zu verdeutlichen, bindet man sich gut sichtbar ein rotes Tuch um und hält sich ein kleines Stofftier gut sichtbar auf der Schulter. An der Stelle, wo du eigentlich deinen Körper in einem torporähnlichen Zustand zurücklässt, legst du alle spielrelevanten Sachen, die dein Charakter bei sich trägt und einen Zettel mit einer Beschreibung deines Körpers ab. Du kannst nun als dieses Tier herumlaufen und beobachten. Um wieder in deinen Körper zurückzukehren, muss das Tier diesen berühren, d.h. solange es nicht zurückkommt, bist du im Körper des Tieres gefangen. Wenn das Tier getötet wird, kehrst du automatisch in deinen Körper zurück. Hierbei verlierst du vier Gesundheitsstufen. Sollten dadurch deine Gesundheitsstufen unter 0 fallen, fällst du für die normale Dauer in Torpor. In Tierform kannst du keine Disziplinen, außer Auspex anwenden.

Die Anwendung dieser Kraft kostet 4 Blutpunkte.

Achtung:

Natürlich bist du auch in dieser Form anfällig für Raserei und Röttschreck.

••••• Drawing out the Beast

Wenn du drohst, in Raserei zu gehen, kannst du dein Tier auf jemand anderes übertragen. Dazu musst du ihn berühren und sagen: „Geh in Raserei!“. Du bist nach der Anwendung durch den Vorgang einige Sekunden lang benommen.

Das Tier muss auch wieder durch Berührung zurückgeholt werden, was ratsam wäre, da der Anwender in der Zeit ohne sein Tier keine Disziplinen einsetzen kann und immer lethargischer wird. Wenn der so in Raserei Geschickte weggeht, bevor das Tier zurückgeholt werden kann, muss der Anwender es später aus der Person „herauslocken“.

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

Wenn der Rasende stirbt, fährt das Tier sofort wieder zu seinem "ursprünglichen" Besitzer zurück, allerdings erleidet dieser 5 Stufen schweren (und nicht absorbierbaren!) Schaden.

Die Anwendung dieser Kraft kostet 5 Blutpunkte.

Auspex

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

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

Es ist Charakteren mit Auspex möglich, andere, die sich mit Obfuscate verdunkelt haben, zu sehen, wenn der eigene Auspex-Wert höher ist, als der vom Verdunkelten mit seinen Fingern angezeigte Wert. Man nimmt ihn dann ganz leicht verschwommen wahr.

• Heightened Senses

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

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

- Du kannst ein Gespräch von einer Distanz aus belauschen, von der du wenigstens noch Stimmfetzen hören kannst. Nach Beendigung deiner Trance gehst du zu einem der Gesprächsteilnehmer und fragst ihn Out-Game, worum das Gespräch ging (du hast nicht jedes Wort verstanden, sondern nur die Zusammenhänge).
- Du kannst an jemandem riechen, und er muss dir Besonderheiten erzählen, soweit vorhanden.
- Wenn du lange genug freie Sicht auf ein Schriftstück hast, das nicht weiter als fünf Meter von dir entfernt ist, kannst du es dir Out-Game geben lassen und lesen, bzw. den Inhalt sagen lassen.

Die Anwendung dieser Kraft kostet 1 Blutpunkt.

Achtung:

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

•• Soulsight

Du bist in der Lage, indem du mit einem bestimmten Blick leicht an einem anderen vorbeischaust, seine Aura zu lesen, d.h. du siehst die verschiedenen Farben und Muster, die er um sich projiziert. Da sich nicht jeder die Farben seiner Aura auswendig merken kann, werden diese Informationen direkt gegeben, indem du zu dem anderen gehst und ihm die Fragen zu seiner Aura stellst, die dir mit deinem Auspex-Wert möglich sind.

Die Dauer, bis du dir über die gewonnenen Informationen im Klaren bist, entspricht der, sie Out-Game zu erfragen.

Auspex Fragen

- 2 Was bist du? (Mensch: normal, Vampir: blass, Werwolf: leuchtend)
- 3 Was ist dein vorherrschendes Gefühl? (bitte nur ein Adjektiv) Hast du Diableriestreifen? (schwarze Venen in der Aura)
- 4 Was sind deine zwei vorherrschenden Gefühle? (bitte nur zwei Adjektive)
Liegt auf dir Magie? (d.h. Blutmagische-Rituale oder menschliche Magie)
- 5 Was fühlst du? (beliebig viele Adjektive, möglichst in der richtigen Intensitätsreihenfolge)
Bist du ein Ghoul? (sehr leichte Blässe)

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

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

Wenn man nicht weiter kommt, sind Formulierungen wie: „Ich fühle mich wie jemand, der...“ hilfreich. Seine Gefühle in Worte auszudrücken hilft einem oft, sich selbst diese Gefühle bewusst zu machen und gegebenenfalls auch stärker oder anders auszuspielen, also nimm dir die Zeit!

Vor allem sollte man darauf achten, ausschließlich Gefühle zu beschreiben und keine Absichten oder Hintergedanken und auch wirklich nur die Frage zu beantworten, die der Anwender in seiner Stufe

stellen kann. Besonderheiten in der Aura müssen auch ohne explizite Frage beschrieben werden, so der Auspexwert des Anwenders ausreicht.

Die Anwendung dieser Kraft kostet 2 Blutpunkte.

●●● The Spirits Touch

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

Um diese Fähigkeit live spielbar zu machen, musst du folgende Voraussetzungen erfüllen:

Du musst 15 Minuten lang in Berührung mit dem Objekt UNGESTÖRT und ALLEIN meditieren, und kannst darauf die Eindrücke und Bilder, die in diesem Gegenstand gespeichert sind, wie in einem starken Traum wahrnehmen. Die Informationen erfragst du bei der SL (sofort von deinen Plänen benachrichtigen, damit die SL Zeit hat, Erkundigungen einzuziehen).

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

Die Anwendung dieser Kraft kostet 3 Blutpunkte.

●●●● Steal Secrets

Mit dieser Fähigkeit kannst du die Gedanken anderer lesen: Du hörst und siehst die Worte und Bilder, die in ihrem Kopf sind, in deinem eigenen. Dazu musst du dich in eine leichte Trance begeben, in der du nicht mehr tun kannst, als sehr einfache motorische Tätigkeiten durchzuführen. Jede direkte Störung oder Handlung unterbricht die Verbindung. Wenn du also z.B. gerade die Gedanken von jemandem liest, der sich etwas weiter weg befindet, und jemand dich von der Seite anspricht, musst du die telepathische Verbindung abbrechen, um diesem zu antworten. Auch die Eindrücke, die du bis dahin vielleicht erhalten hättest, können von dir nicht verwertet werden.

Achtung: Auch hier wirst du dir deiner Wahrnehmung erst bei Beendigung der Trance wirklich bewusst, d.h. du gehst im nachhinein Out-Game mit dem Auspex-Zeichen zum anderen und erfragst dessen Gedanken. Dazu sagst du: „Ich lese deine Gedanken mit [Auspex X]“.

Auspex-Wert

Gedankenebenen

3-4	Man liest die allgemeinen Gedanken, die dem anderen durch den Kopf gehen, in verschiedener Tiefe und Klarheit. (Ermessen des Spielers des Betroffenen)
5	ganze Gedankenmuster und eventuelle Pläne können gesehen werden
6-7	Verborgene Hintergedanken zu den momentanen Gedanken

8-9 können erkannt werden
Z.B., ob der Betreffende
gerade lügt oder
Halbwahrheiten sagt.
Hier können sogar
tiefere
Erinnerungslagen, die
im Zusammenhang mit
den momentanen
Gedanken stehen,
erkannt werden

Achtung:

Wenn man die Gedanken von einem anderen liest, dieser selbst Telepathy und einen Auspex Wert hat der höher ist als dein eigener, merkt dieser, dass du seine Gedanken liest.

Die Anwendung dieser Kraft kostet 4 Blutpunkte.

••••• Anima Walk

Du kannst deinen Astralkörper von deinem Körper lösen und dich frei mit ihm durch die Astralebene bewegen. Du bist durch eine silberne Astralkordel mit deinem Körper verbunden, der nach Verlassen in einen torporähnlichen Zustand fällt. Wenn die Kordel zerschnitten wird (nur auf der Astralebene möglich) verlierst du dich hoffnungslos in dieser Welt der Schatten. Dein In-Game-Körper ist (theoretisch) nackt, du kannst keine Gegenstände mit dir nehmen und die reale Welt nur beobachten (Auspex kann benutzt werden). Du selbst kannst nicht gesehen werden, auch wenn Vampire mit Auspex vier sich beobachtet fühlen und ab Auspex fünf spüren, dass „irgend etwas“ in der Nähe ist. Es ist dir aber möglich, durch Einsatz eines Blutpunktes pro Runde geistartig sichtbar zu werden und zu sprechen. Dass dein Körper sich im Astralzustand befindet, symbolisierst du durch ein weißes Band am Körper, die Mitspieler müssen dich dann ignorieren und dir sogar Out-Game Türen öffnen. Des Weiteren legst du alle deine spielrelevanten Sachen und einen Zettel mit einer Beschreibung deines Körpers an den Ort, wo du selbigen zurücklässt.

Achtung:

Wenn du als Astralkörper Zeuge von Dingen wirst, die bei dir Raserei oder Röttschreck auslösen würden, musst du normal darauf reagieren oder augenblicklich in deinen Körper zurückkehren und in Raserei oder Panik verfallen.

Ein Zusammentreffen mit anderen Kreaturen, die sich gerade auf der Astralebene befinden, ist zwar ausnehmend unwahrscheinlich, aber möglich. Wenn der eine den anderen zum Verlassen des Ortes zwingen oder einfach nur schaden möchte, kommt es zu einem geistigen Kampf, in dessen Verlauf theoretisch versucht wird, die Astralkordel des anderen zu zerbrechen. Verfolgungen müssen ausschließlich durch Laufen ausgespielt werden, da es keine materiellen Hindernisse auf der Astralebene gibt.

Die Anwendung dieser Kraft kostet 5 Blutpunkte.

Celerity

Vampire mit Celerity können sich für kurze Zeiträume mit einer übermenschlichen Geschwindigkeit bewegen. Da dies Live leider nicht ausgespielt werden kann, wird die Fähigkeit folgendermaßen simuliert:

Jede Stufe von Celerity gewährt dem Anwender freie Schritte nach der untenstehenden Tabelle. Um diese Kraft zu aktivieren muß der Anwender „Celerity – Freeze“ rufen und die pro Stufe verzeichneten Blutpunkte ausgeben. Nach dem Ruf: „Celerity - Freeze“ müssen alle umstehenden Charaktere kurz regungslos verharren bis der Anwender die ihm zustehenden Schritte gemacht hat.

- 1 Schritt – 1BP
- 3 Schritte – 1BP
- 5 Schritte – 2 BP
- 8 Schritte – 2 BP
- 12 Schritte – 3 BP

Dementation

Dementation entspringt dem Wahnsinn der Malkavianer. Durch diese Fähigkeit kann der Wahnsinn auf die Seelen anderer projiziert und gelenkt werden.

• Incubus Passion

Diese Fähigkeit steigert schon vorhandene Emotionen in einem Opfer um ein vielfaches. Unbehagen verwandelt sich in Panik, Missfallen in Hass, Freude in eine Manie. Diese Fähigkeit kann nicht benutzt werden um Emotionen egal welcher Art zu vermindern, sondern immer nur um sie ins Extreme zu steigern, sodass sie eine Art von Wahnsinn werden. Die Dauer dieses Zustandes beträgt die nächste Szene und kann NICHT vom Verursacher verkürzt werden.

Die Anwendung dieser Kraft kostet 1 Blutpunkt.

•• Haunt the Soul

Diese Kraft löst in der Grenze seiner Wahrnehmungen des Opfers Wahnvorstellungen aus. Es könnte meinen alles was es berührt finge zu brennen an, oder Stimmen von Engeln zu hören. Diese Wahrnehmungen sind alle nur sehr kurz und können das Opfer über einen längeren Zeitraum auf Dauer Wahnsinnig machen. Allen Wahrnehmungen dieser Art ist ein generelles Thema, nach Wunsch des Malkavianers gemeinsam. Die Dauer dieser Bilder bzw. Geräusche beträgt 5 Minuten und kann vom Malkavianer nicht aufgehoben werden, aber durch den nochmaligen Einsatz verlängert werden. Die Anwendung dieser Kraft kostet 2 Blutpunkte.

••• Eyes of Chaos

Alles ist mit Wahnsinn und Chaos umgeben. Hinter den Fassaden spielt sich die Wahrheit ab. Mit Hilfe der Augen des Chaos kann der Anwender dieser Disziplin Wahnsinn erkennen Chaos deuten und sogar in die Zukunft schauen. Je verwirrender etwas ist desto einfacher ist es seine wahre Bedeutung zu erkennen. Der Anwender kann den Wahn von Personen oder Objekten feststellen bzw. einen Sinn darin lesen.

Die Spielleitung ist bei Anwendung dieser Disziplin nach den Ergebnissen zu fragen.

Die Anwendung dieser Kraft kostet 3 Blutpunkte.

●●●● Silence the Sane Mind

Ancilla aller Clans fürchten die Malkavianer aufgrund dieser Fähigkeit. Der Anwender kann die Fähigkeit des Opfers zu denken praktisch ausschalten. Das Opfer kann keinen Gedanken fassen und ist antriebslos. Es kann einfache Handlungen unmotiviert ausführen und wird jedem Befehl sofern er einfach gehalten ist befolgen sofern er dringlich vermittelt wird und seine eigene Existenz nicht gefährdet.

Die Dauer dieses Zustandes beträgt 5 Minuten. Das Opfer kann sich nicht daran erinnern wer ihm dies angetan hat. Auch hier kann der Anwender die Kraft nicht aufheben oder verkürzen. Die Anwendung dieser Kraft kostet 4 Blutpunkte.

●●●●● Howling Lunacy

Diese erschreckende Form des Wahnsinns eines Malkavianers lässt das Opfer kurzum Wahnsinnig werden. Der Anwender sucht sich eine Geistesstörung aus die das Opfer dann für die weitere Nacht plagt. Denkbare Geistesstörungen sind z.B.: (eine Manie, ein Zwang, eine Phobie, Depression, etc.) Das Opfer wird nach dem Ablauf dieser Zeitspanne in Stresssituationen immer wieder Flashbacks haben, die es an diese Zeit erinnern.

Diese Kraft kann nicht auf Kainiten niedrigerer Generation als sie der Anwender besitzt angewendet werden. Der Wahn kann vom Malkavianer jederzeit aufgehoben werden. Die Anwendung dieser Kraft kostet 5 Blutpunkte.

Dominate

Diese Fähigkeit versetzt dich in die Lage, den Geist anderer zu manipulieren und ihnen deinen Willen aufzuzwingen. Dazu musst du mit dem Opfer mindestens eine volle Sekunde (einundzwanzig) Blickkontakt halten („Ich habe auf die Nase geguckt“ gilt als Blickkontakt), in dessen Geist eindringen und dem Unterbewusstsein des Opfers deinen Willen verbal mitteilen. Es ist möglich, das Gesagte durch Gesten (mit dem Finger zeigen) zu ergänzen. Hierbei ist äußerste Präzision in der Formulierung notwendig, da das Unterbewusstsein des anderen bemüht ist, den Sinngehalt des Zwanges in einer Art und Weise zu interpretieren, die am besten für das Opfer ist. D.h. z.B. ein Kommando, welches das Opfer nicht versteht, muss auch nicht ausgeführt werden, es wird dann nur kurz verwirrt herumstehen. Es ist unmöglich, einen Vampir zu dominieren, der stärkeres Blut hat als du, also eine niedrigere Generation. Dies sollte, wenn die Vermutung besteht, schnell Out-Game geklärt werden. In-Play bemerkst du, wenn du versuchst in seinen Geist einzudringen, wie du zurückgeschmettert wirst. Vampire gleicher Generation können nur dann nicht dominiert werden wenn sie über den Vorteil „Eiserner Wille“ verfügen.

Im Spiel dominierst du, indem du deinem Opfer in die Augen schaust und „Dominate“ sagst.

Achtung:

Du dringst in das Unterbewusstsein des Opfers ein und gibst diesem verbal deine Anweisungen. Es kann sich außer bei Dominate-Stufe 1 nicht bewusst an diesen Vorgang erinnern, die Handlungen ergeben sich zwanghaft aus dem Unterbewussten. Das Opfer kann sich später natürlich Gedanken darüber machen, warum es deinen Befehl so bereitwillig ausgeführt hat, nachdem es dir in die Augen geguckt hat, bzw. warum es gerade nach einem Augenkontakt mit dir immer so zwanghaft merkwürdige Dinge tut. Darum solltest du sehr subtil vorgehen, um Rückschlüsse zu vermeiden.

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

- **Observance of the Spoken Word**

Du kannst deinem Opfer Kommandos geben, die es sofort befolgen muss. Das konkrete Kommando darf höchstens ein Wort enthalten und sollte so eindeutig sein, dass das Opfer es ohne Missverständnisse befolgen kann. Es ist möglich, die Kommandowörter in einem Satz zu verbergen und zu betonen. Hierbei muss sich aber trotzdem der Sinngehalt der Kommandowörter aus sich selbst heraus ergeben. Der Satz, der drum herum geschmückt wird, steht für die Wirkung in keinem Zusammenhang. Nur eine Geste darf erklärend hinzugefügt werden. Die Anwendung dieser Kraft kostet 1 Blutpunkt.

- **Murmur of the False Will**

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

Hierbei ist es im Normalfall nicht möglich, das Opfer zu zwingen, etwas gegen seine innerste Natur zu tun, d.h. ein notorischer Feigling wird nicht kämpfen und ein „cooler Typ" sich nicht hochgradig lächerlich machen. Die Anwendung dieser Kraft kostet 2 Blutpunkte.

- **Reveler's Memory**

Auch hier zwingst du dein Opfer für die Zeit der Manipulation in eine kurze Trance, an die es sich später nicht erinnern kann. Während der Trance kannst du auch andere Erinnerungen des Opfers entfernen oder verändern. Auch hierbei musst du sehr präzise die verschiedenen Erinnerungen, die du löschst oder veränderst, beschreiben. Vor allem solltest du bei Veränderungen darauf achten, dass keine auffälligen Lücken entstehen. Dies wird ein wenig dadurch erleichtert, dass das Gehirn dazu neigt, kleine Ungereimtheiten und Lücken selbst zu ergänzen (Selbstverantwortung der Spieler).

Je mehr Blut der Anwender ausgibt desto mehr kann er im Gedächtnis des Betroffenen verändern:

Blutpunkte	Maximaler Eingriff
2	kann eine Periode bis zu 5min löschen (für 24h)
3	bis zu 30min löschen
5	bis zu 2h löschen oder bis zu 30min leicht verändern
7	bis zu 24h löschen oder bis zu 2h verändern

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

●●●● Lure of Subtle Whispers

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

Wenn jemand auf dich konditioniert ist, brauchst du nicht mehr anwesend zu sein, um ihn dominieren zu können (er muss dich nur hören können), er wird sich nicht mehr gegen deine Dominate-Versuche wehren und auch ansonsten das meiste tun, was du ihm sagst. Außerdem kann er, wenn ein anderer versucht, ihn zu dominieren, keine Handlung die dir schaden würde ausführen. Der Nachteil bei Konditionierten ist, dass ihnen jede Form von Eigeninitiative abhanden kommt und sie dazu neigen, Anweisungen wörtlich auszuführen.

Die Anwendung dieser Kraft kostet 2 Blutpunkte pro Gespräch.

●●●● Vessel

Du kannst den Geist eines Menschen, der dir entfernt ähnlich sieht (du musst diesen Out-Game selber spielen), besetzen und seinen Körper benutzen (rotes Band umbinden, um anderes Äußeres anzuzeigen). Die SL kann auch die Möglichkeit zulassen, dass du mit einem gelben Band hinter der betreffenden Person herläufst und ihr alles sagst. Hierbei musst du natürlich alle Nachteile in Kauf nehmen, die sich aus der eingeschränkten Umsetzung deines Willens ergeben oder auf die Kulanz der Mitspieler hoffen.

Du musst dem Menschen 5 Minuten lang direkt in die Augen schauen und besetzt danach seinen Körper.

An der Stelle, wo du eigentlich deinen Körper in einem torporähnlichen Zustand zurücklässt, legst du einen Zettel mit einer Beschreibung deines Körpers, bis du durch Berührung wieder in ihn zurückkehrst.

Du kannst im Körper des Menschen keine Disziplinen außer Auspex bis zur Stufe 2 einsetzen und hast nur die körperlichen Fähigkeiten des Menschen.

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

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

Die Anwendung dieser Kraft kostet 5 Blutpunkte.

Fortitude

Übernatürliche Widerstandsfähigkeit ist das Wesen der mächtigen Disziplin Fortitude.

Auswirkungen: Jeder Punkt Fortitude hebt 1 eingehenden Schadenspunkt auf. Zusätzlich kann der Vampir der Fortitude besitzt auch schweren (aggravated) Schaden einfacher verarbeiten. Von schwerem (aggravated) Schaden wird der Fortitude Wert abgezogen.

Mortis

Mortis ist die Kunst der Kappadozianer den Tod in allen seinen Formen zu beeinflussen. Wie Thaumaturgy und Koldunische Hexerei teilt sich Mortis in Pfade auf. Obwohl Mortis höher als bis zur Stufe 5 erlernt werden kann, hören die Pfade bei Stufe 5 auf. Du musst einen Primärpfad wählen der gleich deinem Mortis Wert (bis zu 5) ist. Sobald dein Primärpfad 5 erreicht hat können auch deine anderen Mortispfade bis zur Stufe 5 gelernt werden, welche davor immer um mindestens 1 kleiner sein müssen, als der Primärpfad. Je nach Mortiswert stehen dem Charakter auch verschiedene Rituale zu Verfügung, die er ebenfalls beherrschen kann.

The Graves Decay

• Destroy the Husk

Leichen verschwinden zu lassen ist immer ein Problem. Ob man sie mit Steinen beschwert in einen Fluss werfen will oder sie von Hunden fressen lassen will. Keine Methode ist sicher und man kann immer beobachtet werden. Destroy the Husk allerdings ist eine Narrensichere Methode jeden Leichnam ganz unauffällig verschwinden zu lassen. Der Anwender gibt einen Blutpunkt aus indem er sein Blut auf die Leiche fallen lässt und die Leiche verwandelt sich in ein Häufchen Staub.

•• Rigor Mortis

Eine der elementaren Dinge die Leichen betreffen ist die Leichenstarre. Auf dieser Stufe lernt der Kappadozianer die Leichenstarre auf Lebende und Untote zu applizieren. Das Opfer dieser Kraft kann sich nicht mehr bewegen. Um diese Kraft anzuwenden muss der Anwender das Opfer sehen können und das Opfer muss sich innerhalb von 5 m um den Anwender befinden.

Die Dauer der Starre beträgt 30 Sekunden und das Opfer kann sich durch die Ausgabe von 4 Blutpunkten dagegen wehren, wird jedoch nicht gegen nochmalige Anwendungen immunisiert. Die Anwendung dieser Kraft kostet 2 Blutpunkte.

••• Wither

Diese Fähigkeit hat viel mit der Kunst der Tzimisce gemeinsam Fleisch zu verformen, rührt jedoch aus einem ganz anderen Feld her. Der Anwender kann eine Gliedmaße eines Opfers, das er berühren muss (kurze Berührung reicht aus), verkrüppeln, sodass sie komplett unbrauchbar wird. Wird diese Kraft auf ein Auge oder Ohr angewandt resultiert das in Blindheit oder Taubheit auf diesem Körperteil. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht beim Opfer 2 Punkte schweren Schaden. Sollte der Schaden mit Fortitude absorbiert werden wird die Gliedmaße nicht verkrüppelt. Der Anwender muss 3 Blutpunkte ausgeben um die Kraft zu aktivieren und dann sein Opfer auf der gewünschten Stelle kurz berühren. Die Kraft lässt erst nach wenn der Schaden geheilt ist. Sterbliche können schweren Schaden nicht auf natürlichem Weg heilen.

•••• Corrupt the Undead Flesh

Tod und Pest gehen oft Hand in Hand. Das Opfer dieser Kraft leidet unter einer schweren Krankheit die etwa eine Woche dauert. Die Auswirkungen sind schrecklich. Schwäche und Antriebslosigkeit, Unfähigkeit Blut zu verdauen und erhöhte Blutkosten für Aktionen die Bluteinsatz erfordern. Diese Krankheit kann bei Kainiten nur durch Blutkontakt übertragen werden. Bei Sterblichen wird die Seuche schon bei bloßem Aufenthalt in der Nähe eines Infizierten übertragen und verläuft oft tödlich.

Der Anwender sucht sich sein Opfer aus, das sich innerhalb von 3 m um ihn in seinem Sichtfeld befinden muss. Der Anwender muss 4 Blutpunkte ausgeben. Das Opfer muss pro Abend einen zusätzlichen Blutpunkt ausgeben um überhaupt aufzuwachen.

Ist der Selbstbeherrschungs/Instinkt-Wert des Opfers kleiner als der des Anwenders kann das Opfer kein Blut während der Krankheit zu sich nehmen, sondern erbricht sofort jedes zu sich genommene Blut. Die Krankheit hält fünf Nächte lang an, kann aber durch den konsekutiven Einsatz von 15 Blutpunkten geheilt werden. Menschen verlieren pro Tag eine Gesundheitsstufe. Nach Ende der Krankheit kann das Opfer sofort wieder Blut trinken.

●●●● Dissolve the Flesh

Der Kreis dieses Pfades schließt sich mit dieser mächtigen Kraft. Sie ermöglicht es dem Kappadozianer untotes Fleisch in Staub zu verwandeln. Der Anwender gibt 5 Blutpunkte aus um so aufgeladenes Blut zu erschaffen. Dieses Blut bleibt 10 Minuten lang aktiv. Das Blut wird auf das Opfer aufgetragen bzw. getropft. Das Opfer nimmt pro aufgetragenem Blutpunkt 1 Gesundheitsstufe schweren Schaden, so dass sein Körper zu Staub zerfällt.

The Corpse in the Monster

• Masque of Death

Durch die Anwendung dieser Disziplin kann der Charakter wie ein Toter erscheinen oder andere so erscheinen lassen. Der Anwender muss einen Blutpunkt ausgeben und schon verwandelt er sich in eine Leiche. Er kann sich jedoch noch bewegen, allerdings nicht mehr sehr schnell. Sollte die Kraft auf einen anderen Vampir angewendet werden ist die Berührung desjenigen nötig sowie die Ausgabe des einen Blutpunktes. Betrachter haben keine Möglichkeit einen so getarnten Vampir von einer Leiche zu unterscheiden, so er sich nicht bewegt. Die Masque of Death hält genau einen Tag und eine Nacht lang an.

●● Cold of the Grave

Eine Leiche fühlt weder Schmerz noch sonst etwas. Diese Kraft erlaubt es dem Anwender komplett kalt zu werden. Er kann nicht mehr auf emotionaler Ebene manipuliert werden auch nicht durch den Einsatz der Disziplin Presence und verfällt in einen gleichgültigen Zustand. Er kann jedoch immer noch in Raserei verfallen. Außerdem fühlt der Charakter keinen Schmerz.

Um diese Kraft einzusetzen muss der Kappadozianer 2 Blutpunkte ausgeben. Diese Kraft wirkt für 1 Szene (30 Minuten).

●●● Curse of Life

Mit dieser Kraft kann der Kappadozianer einem Opfer die ungünstigen Seiten des Lebens näher bringen. Das Opfer, das sich innerhalb von 5 m um den Anwender befinden muss um diese Kraft anzuwenden, verspürt ständig sterbliche Dränge, wie Hunger, Durst, Müdigkeit, es muss aufs Klo, schwitzt, etc. Diese Kraft verleiht keine der positiven Seiten des am Leben seins, d.h.: keine Immunität gegen Sonnenlicht oder Heilige Symbole etc. Das Opfer ist nicht in der Lage sich auf etwas zu konzentrieren, also auch nicht in der Lage Geistige Disziplinen einzusetzen, es sei denn es gibt 3 Blutpunkte aus um 10 Minuten lang nicht mehr davon beeinträchtigt zu sein. Die Kraft erfordert den Einsatz von 3 Blutpunkten und hält 1 Stunde lang an.

●●●● Gift of the Corpse

Die Meisterschaft des eigenen Körpers und des eigenen Todes kann den Vampir zu einer umherwandelnden Leiche machen. Der Anwender gibt 4 Blutpunkte aus und wird für 2 Minuten zu einer wandelnden Leiche. Sonnenlicht, geweihte Erde, Pfähle, Röttschreck und Raserei haben keinen Einfluss auf ihn. Er kann aber alle seine Vampirischen Fähigkeiten einsetzen. Diese totale Abkehr von der menschlichen Seite des Vampirs kann im vorankommen in einem Pfad hinderlich sein. (SL-ermessen).

●●●● Gift of Life

Auf dem Grat zwischen Leben und Tod den die Kappadozianer beschreiten hat sich ein Weg gefunden für eine gewisse Zeit wieder zum Teil ins Leben zurückzukehren. Der Charakter kann sich bis zur nächsten Mitternacht zu einer Art Menschen machen. Die Aktivierung dieser Kraft hat ihren grausamen Preis, da meist ein Mensch sein Leben dafür lassen muss. Der Anwender muss 15 Blutpunkte ausgeben (er kann währenddessen trinken) und wird nachdem er direkt hintereinander die erforderliche Zahl an Blutpunkten ausgegeben hat zu einer Art Mensch. Sonnenlicht hat keine Auswirkung auf ihn, er kann essen, trinken, sexuellen Begierden frönen, und bis zur nächsten Mitternacht ein sterbliches Leben genießen. Er kann nur noch die Disziplinen Fortitude und Auspex einsetzen, ist immer noch anfällig für Röttschreck und Raserei aber nicht mehr in einem normalen Ausmaß.

Cadaverous Animation

• Trace of Life

Durch die Anwendung dieser Disziplin kann der Charakter eine Leiche dazu zu bringen sich kurz zu bewegen. (z.B.: Augen öffnen, Arm/Bein bewegen, auf andere Seite rollen, etc.) Die Anwendung verursacht sicherlich einiges an Unbehagen unter Zeugen und kostet 1 Blutpunkt.

●● Call the Homuncular Servant

Der Anwender kann aus einem Körperteil einer Leiche einen kleinen Diener erschaffen (ähnlich dem „Eiskalten Händchen“), der ihm für die Dauer der nächsten halben Stunde behilflich ist. Dieser Diener ist nicht sonderlich intelligent und kann sich gemäß seiner eigenen Form fortbewegen, es ist ihm nicht möglich eigenständig etwas zu tragen, obwohl man kleinere Gegenstände daran befestigen kann. Innerhalb von 50 Metern um den Anwender besteht eine Art telepathische Verbindung zwischen ihm und dem Diener und er kann grobe Sinneseindrücke übermittelt bekommen und einfachste Kommandos übermitteln. Die Anwendung dieser Kraft kostet 2 Blutpunkte und benötigt ein dementsprechendes Körperteil.

●●● Raise the Corpse to Serve

Mit dieser Kraft kann der Kappadozianer einen Leichnam in eine Art Zombie verwandeln der ihm zu Diensten steht. Dieser Zombiediener ist nicht sonderlich intelligent und kann auch nicht kämpfen, wohl aber einfache Botengänge und ähnliche Arbeiten verrichten. Er ist begrenzt zur Sprache fähig. Die Kraft wirkt 1einen Tag und eine Nacht lang, danach kann die Leiche wieder animiert werden. Die Anwendung dieser Kraft kostet 3 Blutpunkte und benötigt eine Leiche.

●●●● Call the Athanatos

Mithilfe dieser Kraft kann der Kappadozianer einen Untoten Krieger herbeirufen. Alles was er dazu benötigt ist eine Leiche und die Ausgabe von 5 Blutpunkten. Der Athanatos kann mit jeder Art von Waffe und Rüstung umgehen und verfügt über einen Schadensbonus von 1 auf jede Waffe die er

verwendet, sowie über einen natürlichen Absorptionsfaktor von 1. Nach einem Tag und einer Nacht muss der Athanatos erneut gerufen werden.

●●●● Control of the Body

Mit dieser seltsamen Kraft kann der Anwender einen einzelnen Körperteil eines Kainiten kontrollieren solange dieser sich innerhalb von 7 Metern um ihn herum befindet und er ihn sehen kann. Der Kappadozianer deutet einfach die Bewegung die er wünscht an, und das Körperteil führt selbige aus. Die Kraft hält maximal 2 Minuten lang an und erfordert die Ausgabe von 5 Blutpunkten.

Obfuscate

Obfuscate (auch Verdunklung genannt) gehört zu den am häufigsten missverstandenen Fähigkeiten in diesem System. Jemand der Obfuscate einsetzt, verschwindet zwar aus der Sicht des anderen, wird aber nicht unsichtbar im physikalischen Sinne. Stattdessen sendet der Anwender gewissermaßen ein Signal von seinem Körper aus, welches jedes andere Lebewesen dazu bringt, ihn zu ignorieren und nicht wahrzunehmen. Diese Ausstrahlung ist nicht ortsgebunden und erreicht jedes Lebewesen auf dieser Welt. Dies gilt auch für Spiegelbilder.

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

Steht ein Verdunkelter zwischen jemanden und einem Ort, zu dem dieser gerade guckt, ergänzt dessen Gehirn das fehlende Bild. Erst wenn eine konkrete Beobachtung unterbrochen wird, z.B. man die Augen eines Gegenübers nicht mehr sehen kann, kann ein erfahrener Kainit auf die Anwesenheit eines Verdunkelten „tippen“.

Je nach der Stufe des Anwenders ist der Drang, ihn zu ignorieren, stärker oder schwächer ausgeprägt, und kann sogar dazu führen, dass der Betroffene die Erinnerung an den Anwender kurzzeitig verliert. In den Stufen eins bis vier kannst du nur bis zu deiner eigenen Masse Objekte, wie deine Kleidung oder Gegenstände, „mitverdunkeln“.

Um den anderen Spielern anzuzeigen, dass und auf welcher Stufe du gerade verdunkelt bist, platzierst du eine Hand auf den gegenüberliegenden Schulter-Brust-Bereich und zeigst mit deinen Fingern die Höhe des Obfuscate-Wertes an, den du gerade benutzt.

Achtung:

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

● Cloak of Shadows

Auf dieser Stufe ist es dir möglich, aus der Wahrnehmung anderer heraus in den Schatten zu verschwinden. Dazu musst du dich an einen sehr schattigen Bereich bei oder hinter einem größeren

Objekt wie einem größeren Busch, Baum, Häuserecke o.ä. begeben und dort völlig bewegungslos verharren. Jemandem, der aktiv sucht, ist es trotzdem möglich, dich zu finden. Die Anwendung dieser Kraft kostet 1 Blutpunkt.

●● Unseen Presence

Du kannst dich unter anderen bewegen, ohne dass diese dich beachten. Dazu musst du dich aber absolut unauffällig verhalten, d.h. keine auffälligen Geräusche machen, nicht zu nah an andere herangehen oder dich hastig bewegen. Jemand, der aktiv nach dir oder jemandem, der sie belauschen könnte, Ausschau hält, wird dich aber entdecken. Die Anwendung dieser Kraft kostet 2 Blutpunkte.

●●● Mask of Thousand Faces

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

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

Auch kannst du die Stufe zwei „Unseen Presence“ jetzt als Stufe drei, d.h. du kannst dich ein wenig auffälliger bewegen und bist selbst von Charakteren, die nach dir suchen, nicht mehr wahrnehmbar. Andere neigen sogar dazu, dir automatisch aus dem Weg zu gehen. Auffällige Handlungen wie z.B. sprechen, noch nicht verdunkelte Gegenstände in die Verdunklung nehmen oder Waffen zu benutzen machen dich sofort sichtbar für alle, in deren Blickfeld du dich dabei befunden hast (auch Augenwinkel). Wenn du erst einmal von einem anderen gesehen worden bist, bleibst du für ihn sichtbar, bis du aus seinem Sichtfeld verschwunden bist. Die Anwendung dieser Kraft kostet 3 Blutpunkte.

●●●● Vanish from the Mind's Eye

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

Fußstapfen, die irgendwo enden, führen nicht zum Gedankenschluss, dass der Verdunkelte dort stehen müsste, auch eine Geräusch-Ortung ist nicht möglich und die durch in die Luft geworfenes Mehl entstehende Silhouette wird genauso ignoriert. Man wird sogar unbewusst um die Person herum gehen, nur um sie nicht anzurempeln und sogar Schläge, deren Verlauf nicht ganz bewusst gesteuert werden, wird man an ihr vorbei setzen.

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

Diese Stufe ermöglicht einem sogar, verdunkelt zu sprechen oder direkt vor den Augen von jemandem zu verschwinden. Die Anwendung dieser Kraft kostet 4 Blutpunkte.

●●●●● Cloak the Gathering

In dieser Stufe lassen sich andere Lebewesen (oder Vampire) „mitverdunkeln“. Hierbei müssen alle, die in der Verdunklung sind, in einer körperlichen Kontaktkette mit dem Benutzer stehen und den

Verdunklungswert, den der Benutzer auswählt, anzeigen. Der Benutzer kann maximal 4 Personen mitverdunkeln. Die Anwendung dieser Kraft kostet 5 Blutpunkte.

Obtenebration

Die Fähigkeit der Lasombra Schatten und die Dunkelheit des Abgrunds zu befehligen.

• Shadow Play

Der Lasombra kann auf dieser Stufe mit Schatten spielen, sie zu seinem Vorteil verändern um ihn imposanter wirken zu lassen und ähnliches. Außerdem kann er durch die Schatten sehen indem er sie etwas zur Seite rückt. Auch kann der Anwender die Schatten um sich herum ziehen und einen Effekt der Obfusate 1 entspricht bewirken. Bei Sterblichen bewirkt die Anwendung dieser Kraft Furcht. Der Charakter muss 1 Blutpunkt ausgeben und die Kraft hält eine Szene lang an.

•• Nocturne

Der Vampir erschafft eine Kugel aus tintenschwarzer Dunkelheit die jedes Licht und sogar Geräusche unterdrückt. Jeder in dieser Kugel verliert die Orientierung und ist Angriffen von Außerhalb hilflos ausgeliefert. [In der Kugel befindliche Spieler müssen die Augen schließen]. Diese Kraft kann kein Feuer löschen, das ausgestrahlte Licht aber stark dimmen. Die Schattenkugel kann in bis zu 10 m Entfernung vom Anwender erschaffen werden und durch die Ausgabe von zusätzlichen Blutpunkten vergrößert werden. (pro Blutpunkt 3m Durchmesser größer) Die Schattenkugel einzusetzen kostet 1 Blutpunkt und 1 extra Blutpunkt wenn der Vampir den Ort nicht sehen kann. Die Kugel aus Dunkelheit muss von ihrem Anwender aufrechterhalten werden und dies erfordert einiges an Konzentration. Der Anwender kann sich zwar im normalen Schritttempo bewegen, nicht aber komplexe Handlungen etwa kämpfen, ritualisieren oder ähnliches ausführen. Bricht die Konzentration ab verschwindet die Kugel sofort. Mit Shadowplay kann ein Lasombra die Dunkelheit welche ein anderer Lasombra erschaffen hat für die doppelten Blutpunktkosten durchschauen. Diese Kraft hält maximal 1 Szene lang an.

••• Arms of Ahriman

Der Lasombra kann Schattenarme beschwören die ihm zu dienen sind. Diese können Opfer festhalten. Der Anwender gibt drei Blutpunkte aus und das Opfer wird von schattenhaften Tentakeln gepackt und festgehalten. Das so festgehaltene Opfer kann sich nicht mehr bewegen, wohl aber noch seine Umgebung wahrnehmen und geistige Disziplinen einsetzen. Es kann aber weder Arme noch Beine bewegen.

Die Kraft hält solange an wie der Anwender das Opfer im Blickfeld hat.

•••• Nightshades

Der Magister kann sich selbst in ein von Schatten durchzogenes Zerrbild seiner selbst verwandeln. Diese Kampfform verleiht ihm einen zusätzlichen Schadensbonus von +1 und verleiht ihm außerdem einen zusätzlichen Absorptionsfaktor von 3. 4 Blutpunkte / Szene.

••••• Tenebrous Avatar

Mit Hilfe dieser mächtigen Disziplin kann der Charakter sich in seine persönliche Schattenform verwandeln die ihn nahezu unverwundbar macht. Er kann keinen physischen Schaden außer durch Feuer oder Sonnenlicht nehmen. Allerdings kann er auch keine Physische Aktion durchführen. Er kann seine Disziplinen normal einsetzen und selbst durch die kleinste Ritze hindurchfließen. Manche

Avatare haben menschliche Form, andere sind nur eine schwarze Wolke. In dieser Form kann der Lasombra durch jede Dunkelheit sehen. Der Anwender muss 5 Blutpunkte ausgeben um sich während 3 Runden in diese Gestalt zu verwandeln. Pro weiteren eingesetzten Blutpunkt verringert sich die Dauer der Verwandlung um 1 Runde bis zu einem Minimum von 1 Runde. Der Charakter in dieser Form ist jedoch viel anfälliger auf Sonnenlicht und auf Rötschreck.

Potence

Potence ist weniger eine Disziplin, die man anwendet, als ein Zustand des Körpers. Sie zeigt an, um wie viel stärker und kräftiger der vampirische Körper im Verhältnis zum menschlichen geworden ist. Wie bei den anderen Körperlichen Disziplinen wird auch Potence vom Weg auf dem der Charakter wandelt beeinflusst.

Jeder Punkt in der Disziplin Potence gewährt einen zusätzlichen Schadenspunkt im Kampf. Bzw. kann auf den Kraftaktwert des Charakters addiert werden.

Presence

Vampire mit der Disziplin Presence haben die Kunst gemeistert, die Auswirkungen ihrer Ausstrahlung zu verstärken und die Emotionen jener, die ihrer ansichtig sind, zu manipulieren.

Damit die Auswirkungen von Presence der Stufen eins bis vier wirken können, müssen das oder die Opfer das Gesicht des Anwenders sehen können. Es ist unmöglich, einen Vampir unter Presence zu setzen, der stärkeres Blut hat als du, also eine niedrigere Generation. Dies sollte, wenn die Vermutung besteht, schnell Out-Game geklärt werden. In-Play bemerkst du, wenn du versuchst ihn zu manipulieren, wie du zurückgeschmettert wirst. Vampire gleicher Generation können nur dann nicht unter Presence gesetzt werden wenn sie über den Vorteil „Unimpressed“ verfügen.

• Awe

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

Am besten nutzt du sie nur, wenn du in einer Situation bist, wo du jemanden, der schlecht auf dich zu sprechen ist, dazu bringen willst, dir gegenüber aufgeschlossener zu sein oder nicht so hart gegen dich zu agieren. Auch zwingt die Anwendung dieser Kraft das Opfer dich anzusehen. Die Anwendung von Awe kostet 1 Blutpunkt.

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

Jeder mit dieser Fähigkeit kann aber davon ausgehen, dass seine Out-Game Nahrungssuche leichter vonstatten geht.

•• Dread Gaze

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

Um diese Stufe einsetzen zu können, musst du den anderen direkt und imposant anfauchen (wäre schön, wenn dabei real Fangzähne zu sehen wären). Dies zwingt ihn dazu, für die nächsten 10 Sekunden furchtsam vor dir zurückzuweichen und sich dir für die nächste Minute nicht über 2m zu nähern. Danach sollte das Opfer weiterhin eingeschüchtert sein, wenn es nicht genug Aggression aufgestaut hat, um den Anwender anzuschreien oder anzugreifen.

Diese Fähigkeit wirkt zwar nur auf ein Opfer zurzeit, aber alle Umstehenden spüren doch die übernatürliche Ausstrahlung des Anwenders, d.h. dass eine Anwendung unter Menschen einen massiven Maskeradebruch darstellen würde. Die Anwendung dieser Kraft kostet 2 Blutpunkte.

Achtung:

Ein „hingeluschtes“ Anfauchen muss nicht beachtet werden.

●●● Entrancement

Nachdem du mindestens 2 Minuten mit jemanden „geflirtet“ hast, kannst du in ihm Gefühle der Liebe entfachen. Diese Gefühle gleichen einem starken „verknallt sein“, d.h. das Opfer ist bemüht, dem Anwender zu gefallen und ihn glücklich zu machen. Dabei bleibt er aber seiner Natur treu und neigt nicht zu untypischer Selbstgefährdung.

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

Nach der Dauer des Flirts sagst du dem Betroffenen, dass Liebesgefühle in ihm aufkommen. Ob das Opfer darauf kommt, dass es manipuliert wurde, hängt davon ab, wie viel bewusste Erfahrung es mit dieser Fähigkeit gemacht hat und wie untypisch eine solche spontane Gefühlsentwicklung für es ist (Fairness!). Der Anwender kann diese Gefühle jederzeit beenden.

Die Dauer des Gefühls beträgt die restliche Nacht. Du kannst dein Entrancement nur auf eine Person zurzeit ausrichten. Die Anwendung dieser Kraft kostet 3 Blutpunkte.

●●●● Summon

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

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

Dies ist eine Konsequenz daraus, dass es sich anders nicht ausspielen lässt, d.h. du musst der SL Bescheid geben, auf wen du Summon machst, den Betreffenden selbst benachrichtigen oder benachrichtigen lassen. In dieser Benachrichtigung sollte die Stärke des Rufs und an welchem Ort der Anwender wann zu finden ist, enthalten sein (dieser Ort ist dem Charakter natürlich nicht genau bekannt, er fühlt sich nur in diese Richtung gezogen).

Die In-Game-Verfügbarkeit allein entscheidet dann über die Verzögerung, mit der das Summon aktiv wird. Das übermächtige Bedürfnis zu kommen lässt es natürlich nicht zu, dass der Betroffene Bemühungen unternimmt, um sich von anderen aufhalten zu lassen. Er wird von sich aus alle notwendigen Schritte unternehmen, um dem Ruf zu folgen. Natürlich kann er andere bitten, ihn zu begleiten (aber nicht, wenn zu befürchten ist, dass sie ihn davon abhalten, zu gehen).

Ein späteres Summon von jemand anderem kann ein vorhergehendes „überlagern“. Das alte Summon wird dadurch „gelöscht“. Der Einsatz dieser Kraft kostet 4 Blutpunkte.

●●●● Majesty

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

Als Zeichen, dass der Anwender Majesty benutzt, streckt er beide Arme mit nach außen gerichteten Handflächen nach jeweils schräg unten von sich und sagt gut verständlich „Majesty“. Die Anwendung dieser Kraft kostet 5 Blutpunkte und hält maximal eine Szene lang an.

Protean

Protean ist die Fähigkeit, seinen Körper teilweise -in höheren Stufen gänzlich- in nicht-menschliche Materie zu verwandeln. Dies ist natürlich schwierig direkt auszuspielen und deshalb muss jeder Spieler mit dieser Fähigkeit immer einige Requisiten mit sich führen.

● Witness of Darkness

Durch diese Fähigkeit kannst du selbst im tiefsten Dunkel sehen und deine Augen leuchten rot. Dies kann sehr selten wirklich ausgespielt werden, es steht aber jedem frei sein, sein Nachtsichtgerät mit roten Leuchtdioden auszustatten und als In-Play nicht vorhanden zu deklarieren. (Auch das verwenden einer kleinen Taschenlampe ist erlaubt.) Die Anwendung dieser Kraft kostet 1 Blutpunkt.

●● Talons of the Beast

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

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

Du kannst die Klauen jederzeit wieder einziehen. Die Anwendung dieser Kraft kostet 1 Blutpunkt.

●●● Interred in the Earth

Wenn du drei Blutpunkte aus gibst, kannst du im Erdboden versinken und mit der Erde verschmelzen. Dort bleibst du dann bis zum nächsten Sonnenuntergang. Dazu musst du direkt auf Erde/Sand stehen, d.h. keine Steine, Decken, Holz oder anderes dürfen zwischen dir und der Erde sein und musst laut sagen „Ich verschmelze mit der Erde“. Während dieser Worte darf z.B. noch zugeschlagen werden. Dann bindest du dir das gelbe Out-Game Band sichtbar an den Körper und verlässt die Szenerie möglichst ohne andere Spieler zu stören.

Bedenke, dass du in der nächsten Nacht exakt an dieser Stelle wieder herauskommen musst. D.h. wenn ein anderer Charakter die Stelle kennt und dir dort auflauert, muss dies ausgespielt werden.

Ein simples Ausbuddeln ist nicht möglich, da der Kainit mit der ihn umgebenden Erde in beträchtlicher Tiefe verschmilzt.

●●●● Form of the Beast

Du kannst deinen Körper in den eines Wolfes oder den einer Fledermaus verwandeln. Mit diesem Körper kannst du dich frei in der Fortbewegungsart des Tieres bewegen.

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

Die Verwandlung in einen Wolf gestaltet sich da schon schwieriger. Da du nun mal nicht als Wolf durch die Gegend laufen kannst und auch die Benutzung eines großen Plüschwolfes selbst uns zu albern ist, kannst du die Fähigkeit nicht im Zusammenspiel mit anderen Charakteren einbringen. Du kannst es nur theoretisch erzählerisch mit der SL ausspielen. Die Verwandlung in einen Wolf dauert drei Runden und kostet dich drei Blutpunkte. Die Rückverwandlung dauert eine Runde. Wenn du einen perfekt dressierten Schäferhund mit Latex-Zähnen und -Pfoten hast, kannst du auch den verwenden und mit einem roten Tuch nebenher laufen. Als Ersatz dafür kann ein Kainit mit dieser Fähigkeit nicht von Werwölfen als Vampir „gewittert“ werden, er hat sogar eine von Werwölfen als angenehm empfundene „wölfische“ Aura. Die Wolfsform verleiht dir einen Schadensbonus von +2 tödlichem Schaden sowie einen zusätzlichen Absorptionsfaktor von 2.

●●●●● Body of Spirit

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

Der Verwandlungsprozess dauert drei Runden und kostet dich 5 Blutpunkte. Deinen Zustand symbolisierst du durch ein weißes Gaze-Tuch am Körper. Außerdem wird die Nebelform so behandelt, als hättest du Obfuscate zwei, d.h. du wirst nur wahrgenommen, wenn ein Nebeldunst sehr auffällig wäre.

Achtung:

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

Quietus

Quietus ist die Disziplin der Assamiten, welche zu ihrem Markenzeichen geworden ist.

• Silence of Fiery Blood

Durch diese Fähigkeit kannst du eine Stille-Blase mit einem Durchmesser von 4m / 1 Raum um deinen Charakter schaffen. Der Anwender muss einen Blutpunkt ausgeben und dann allen betroffenen entweder zurufen oder zuflüstern: „Stille!“.

●● Scorpion's Touch

Der Assamit kann sein Blut in verschiedene Gifte umwandeln.

Schaden für Waffe um 1 erhöht pro Aufladung 1 BP

Verlangsamendes Gift 1 BP pro Aufladung wirkt für 30 Sekunden.

Orientierungslosigkeit für 1 min 1 BP pro Aufladung

Gegengift für Gifte bis zur Stufe 2

Die Gifte halten maximal bis zum nächsten Sonnenaufgang.

●●● Dagon's Call

Hierfür muss der Anwender sein Opfer berühren.

Ausgabe von 3 Blutpunkten = Gegner muss 5 Blutpunkte ausgeben und nimmt 2 Stufen Schaden.

●●●● Baal's Caress

Diese Kraft ist eine Weiterentwicklung der Giftkünste des Assamiten. Durch die Anwendung dieser Stufe wird das Blut des Assamiten zu einem starken Gift. Dieses Gift haftet auf Waffen und Gegenständen, sogar auf Pfeilspitzen. Der Anwender gibt so viele Blutpunkte aus wie er Gift haben will und verschmiert es dann auf die Waffe (auch auf Fingernägel und Klauen anwendbar).

Schaden für Waffe um 2 erhöht pro Aufladung 2 BP

Lähmungs Gift 2 BP pro Aufladung wirkt für 30 Sekunden.

Orientierungslosigkeit für 3 min 2 BP pro Aufladung

Gegengift für Gifte bis zur Stufe 4

Die Gifte halten maximal bis zum nächsten Sonnenaufgang.

●●●●● Blood Essence

Der Meister von Quietus kann diese Kraft einmal pro Nacht nutzen um für 5 Minuten eine Disziplinstufe eines anderen Kainiten von dem er mindestens einen Blutpunkt bei Anwendung von Blood Essence trinken muss, zu wirken. (Generationsbeschränkung zählt für den Anwender, es können nur Disziplininstufen die das Blut quasi „enthält“ angewendet werden.) Die Anwendung dieser Kraft kostet den Blutpunkt der benutzt wird + die normalen Kosten der emulierten Kraft.

Serpentis

Die geheime Kunst der Jünger des Seth

• The Eyes of the Serpent

Die Augen des Setiten verwandeln sich unter Anwendung dieser Kraft in die hypnotisierenden Augen einer Schlange. Er sieht seinem Opfer direkt in die Augen und versetzt es in eine Art Trance. Das Opfer kann sich nicht bewegen und nicht sprechen. Die Kraft hält solange an wie der Augenkontakt zwischen dem Setiten und seinem Opfer nicht abbricht. Diese Disziplin funktioniert bei Sterblichen sofort. Um diese Kraft auf Kainiten anzuwenden ist ein kurzer intensiver Augenkontakt von etwa einer Sekunde nötig bevor die Kraft auch greift.

Die Aktivierung dieser Kraft kostet 1 Blutpunkt.

•• No one holds the Adder

Der Vampir kann durch jede Öffnung schlüpfen die groß genug ist um seinen Kopf durchzulassen. Er kann ohne Probleme seine Gelenke auskugeln und wieder ein kugeln. Außerdem kann er sich aus jeglichen Griffen, Ketten oder Fesseln befreien, also aus allen Bewegungseinschränkungen aus denen man „schlüpfen“ könnte (nicht aber aus Räumen/verschlossenen Kisten oder ähnlichem). Die Anwendung dieser Kraft kostet 2 Blutpunkte.

••• Serpent Scales

Durch die Anwendung dieser Kraft verwandelt sich die Haut des Vampirs in einen Schuppenpanzer und sein Körper wird flexibler. Der Anwender muss, 3 Blutpunkte ausgeben und sich über 3 Runden verwandeln. Der Absorptionsfaktor des Anwenders erhöht sich um 2 und er kann schweren Schaden zur Gänze in normalen Schaden umwandeln (hierfür gilt der extra Absorptionsfaktor der Schuppen allerdings nicht!), außer dieser wird durch Feuer oder Sonnenlicht verursacht. Die Kraft hält maximal ½ Stunde.

•••• Deadly Poison

Diese Kraft ähnelt den Giftkünsten der Assamiten. Durch die Anwendung dieser Kraft wird das Blut des Setiten zu einem starken Gift. Dieses Gift haftet auf Waffen und Gegenständen, sogar auf Pfeilspitzen. Der Anwender gibt so viele Blutpunkte aus wie er Gift haben will und verschmiert es dann auf die Waffe (auch auf Fingernägel und Klauen anwendbar).

Schaden für Waffe um 2 erhöht pro Aufladung 2 BP

Lähmungs Gift 2 BP pro Aufladung wirkt für 30 Sekunden.

Starkes Gift für die Waffe (Waffe verursacht schweren Schaden (Rüstung zählt aber wie wenn die Waffe normalen Schaden machen würde) 2 BP pro Aufladung

Gegengift für Gifte bis zur Stufe 4

Die Gifte halten maximal bis zum nächsten Sonnenaufgang.

••••• Cheat the Scale of Anubis

Diese Stufe von Serpentis ist mehr ein Ritual als Alles andere. Das Ritual beinhaltet die Entfernung des Herzens und der inneren Organe. Dann kann das Ritual abgebrochen werden. Die Organe werden in Kanopische Gefäße (Tonkrüge) gelegt und meist von Dienern versteckt. Der Setit ist solange die Organe vor allem das Herz versteckt sind nicht pfählbar und immun gegen Diablerie. Sollte jedoch durch einen ungünstigen Zufall jemand an die Organe kommen sind sie sehr verwundbar. Eine Kerze reicht aus um sie zu entzünden und sie verbrennen wie Papier. Sollte jemand einen Pflock durch das

Herz stoßen, so ist der Setit dem das Herz gehört sofort geflockt und fällt in Torpor. Jedes der Organe enthält einen Blutpunkt und das Herz 2. Wird das Blut aus dem Herz getrunken startet man einen Diablerieversuch am Setiten. Das Ritual kann auch fortgesetzt werden um den Setiten in einen Kokon zu spinnen der ihn unverwundbar macht. Der Setit kann sich nicht bewegen und auch nicht sprechen oder Disziplinen anwenden. Aber er ist gegen jede Form von Schaden Immun. Oft wird diese Fähigkeit von Setiten benutzt die reisen. Um diesen Zustand wieder aufzuheben muss man dem Setiten durch eine Öffnung im Kokon seine Organe wieder verfüttern. Dann bricht der Kokon auf und der Setit kann wieder normal handeln. Dieses Ritual muss bei Neumond durchgeführt werden, sonst scheitert es und nimmt mehrere Stunden in Anspruch.

Thaumaturgy

Die Wege der Blutmagie, die normalen Vampiren unbekannt und rätselhaft sind.

Valeren

Valeren wurde von Saulot dem Begründer des Salubri Clans geschaffen. Die Disziplin wird nur an Salubri weitergegeben und steht somit keinem Außenseiter zur Verfügung. Mittlerweile wird die Disziplin als Verhandlungsmittel an vampirischen Höfen verwendet und manche Salubri versprechen Valeren einzusetzen um einige Auswählte Vasallen des Prinzen und ihn im Notfall zu unterstützen oder zu heilen. Jeder Kainit der Valeren auf einer Stufe von 2 oder mehr beherrscht bekommt automatisch ein drittes Auge in der Mitte der Stirn. Es sieht so aus wie ein wimpern- und brauenloses menschliches geschlossenes Auge. In geschlossenem Zustand ist es nahezu unsichtbar und kann nur durch einen kleinen Schlitz auf der Stirn erkannt werden. Es öffnet sich bei Anwendungen von Valeren auf Stufe 2 und darüber und strahlt auf höheren Stufen auch Licht aus was es nahezu unmöglich zu verstecken macht. Die Disziplin selbst unterteilt sich in zwei Pfade dem des Heilers und dem des Kriegers. Der Charakter muss einen davon als Primärpfad auswählen und steigert ihn wie eine normale Disziplin. Der andere Pfad kann als Sekundärpfad gelernt werden. Der erste Punkt darin kostet die normale Anzahl an Erfahrungspunkten, alle Stufen darüber kosten so viele Erfahrungspunkte als wären sie um 1 höher. Der Sekundärpfad darf nie höher sein als der Primärpfad, aber die beiden dürfen gleichhoch sein.

Pfad des Heilers

- Sense Life

Diese Kraft erlaubt es dem Anwender den Gesundheitszustand einer Person zu ermitteln, zu erkennen ob sie lebt, tot ist oder untot. Außerdem ist es möglich Krankheiten zu erkennen und für Tote die Todesursache und die Länge des Todes. Bei Kainiten kann das Alter grob (in Jahrzehnten) bestimmt werden und das Alter zu dem sie "gestorben" sind. Der Salubri muss um diese Stufe anzuwenden die Person noch in derselben Nacht der Anwendung berührt haben und die Person zur Zeit der Anwendung sehen. Pro Anwendung kann er nur eine der oben angeführten Informationen erfragt werden. Die Anwendung kostet einen Blutpunkt.

- Gift of Sleep

Durch eine Berührung kann der Salubri jemandem zum Schlafen bringen. Das Ziel muss lebendig, aber kein Mensch sein. Diese Kraft funktioniert auch auf Ghoule und Werwölfe, eben alles Lebendige. Will das Ziel einschlafen, muss der Anwender nichts weiter tun als einen Blutpunkt ausgeben und das Ziel zu berühren.

Will das Ziel nicht einschlafen wird die temporäre Willenskraft des Anwenders mit der des Ziels verglichen nachdem ein Blutpunkt ausgegeben wurde. Ist die temporäre Willenskraft des Ziels kleiner als die des Anwenders, schläft es sofort ein. Sind die Werte gleich groß wird das Ziel schläfrig und träge, schläft allerdings nicht ein. Wenn der Anwender zusätzlich einen Willenskraftpunkt aufwendet kann er das Resultat zu seinen Gunsten beeinflussen und das Ziel schläft ein. Ist schließlich der temporäre Willenskraftwert des Ziels größer als der des Salubri geschieht gar nichts.

●●● Healing Touch

Diese Kraft erlaubt es dem Salubri die Heilende Kraft seines Blutes auf andere durch Handauflegen zu übertragen. Bei Anwendung dieser Stufe sieht das Ziel schwaches Licht aus dem dritten Auge des Salubri kommen und verspürt eine angenehme Wärme an der Stelle an der die Hände aufliegen. Der Anwender gibt pro Stufe von Schlagschaden/tödlichem Schaden die er heilen will einen, pro Stufen schwerem Schaden zwei Blutpunkte aus. Die Kraft schließt sofort die Wunden und lässt diese heilen. Diese Kraft kann der Salubri auch auf sich selbst anwenden, was das Heilen von Schwerem Schaden erheblich vereinfacht.

●●●● Shepard's Watch

Auf dieser Stufe des Heiler Pfades ist es dem Salubri möglich eine unsichtbare Barriere um seine Schützlinge und sich selbst zu erschaffen, die von Feinden, aber auch von Freunden nicht durchdrungen werden kann. Der Salubri gibt zwei Willenskraftpunkte aus und erschafft eine Barriere mit 3m Radius um sich. Diese Barriere kann von Pfeilen, Bolzen, geworfenen Steinen etc. durchquert werden. Personen jedoch können nicht hindurch treten. Die Barriere kann von denen die sich zur Zeit der Anwendung der Kraft in ihr aufhielten bzw. halten jederzeit verlassen oder betreten werden. Die Barriere kann nicht aus der Entfernung gewirkt werden und hat stets den Anwender als Mittelpunkt und bewegt sich auch mit ihm mit. Die Barriere zu erschaffen dauert eine Kampfrunde und sie zu erhalten benötigt nur leichte Konzentration. Die Barriere hält solange sie aufrechterhalten wird und kann vom Anwender jederzeit fallengelassen werden. Der Anwender kann während er die Barriere aufrechterhält anderen Tätigkeiten sofern sie nicht seine volle Aufmerksamkeit benötigen nachgehen. Will ein anderer die Barriere durchdringen wird sein temporärer Willenskraftwert mit dem des Anwenders verglichen. Ist der temporäre Willenskraftwert des Angreifers um 3 Punkte höher als der des Anwenders kann der Angreifer hindurch treten.

●●●●● The Ailing Spirit

Der Vampir kann durch die Anwendung dieser Kraft Derangements (Geistesstörungen) heilen. Er muss dafür 2 Blutpunkte ausgeben und seinen Willenskraftwert mit der Stufe des Derangements vergleichen. Ist der Wert größer oder gleich dem des Derangements verschwindet die Geistesstörung. Ist der Wert kleiner als der des Derangements bleibt sie und überträgt sich zusätzlich für diese Nacht auf den Salubri. Auf diese Weise kann immer nur eine Geistesstörung pro Nacht geheilt werden und die Kraft kann nicht auf sich selbst angewendet werden. Es ist mittels dieser Kraft nicht möglich das permanente Derangement eines Malkavianers endgültig zu heilen, wohl aber für die Dauer einer halben Stunde.

Pfad des Kriegers

- Sense Death

Diese Kraft funktioniert ähnlich wie Sense Life, der Anwender konzentriert sich jedoch weniger auf den Gesundheitszustand als auf die Todesnähe. Er sieht ein schwarzes Geflecht von Linien die sich pulsierend über das Ziel ziehen. Je schwärzer die Linien sind desto näher zum Tod befindet sich das Ziel. Genauso wie Sense Life erlaubt diese Kraft dem Anwender den Gesundheitszustand einer Person zu ermitteln, zu erkennen ob sie lebt, tot ist oder untot. Außerdem ist es möglich festzustellen wie nahe eine Person dem Tod ist und bei Toten die Todesursache und die Länge des Todes festzustellen. Bei Kainiten kann das Alter grob (in Jahrzehnten) bestimmt werden und das Alter zu dem sie "gestorben" sind. Der Salubri muss um diese Stufe anzuwenden die Person noch in derselben Nacht der Anwendung berührt haben und die Person zur Zeit der Anwendung sehen. Pro Anwendung kann er nur eine der oben angeführten Informationen erfragt werden. Die Anwendung kostet einen Blutpunkt.

●● Morphean Blow

Diese Kraft funktioniert genauso wie Gift of Sleep, nur dass sie darauf ausgelegt ist Gegner aus einem Kampf zu entfernen. Diese Kraft kann auch im Kampf angewendet werden. Verfügt der Anwender dieser Kraft zusätzlich über die Fähigkeit Gift of Sleep, wird für den Vergleich der temporären Willenskraft 2 zu seinem temporären Wert für die Berechnung hinzugefügt. Die Anwendung dieser Kraft im Kampf muss beim Schlag bekannt gegeben werden.

●●● Burning Touch

Die Kenntnis um die inneren Wege des Körpers und den Schmerz, erlauben es dem Kämpfer unglaubliche Schmerzen in einem Ziel zu erzeugen, die jedoch keinen Schaden anrichten. Der Anwender gibt drei Blutpunkt aus und berührt das Ziel. Solange der Kontakt aufrechterhalten wird durchfährt das Opfer ein ständiger sehr starker Schmerz, es muss vor Schmerzen schreien und lässt eventuell festgehaltene Gegenstände aus den Händen fallen, geht in die Knie, etc. Das Opfer kann sich gegen diese Kraft durch die Ausgabe von 2 Willenskraftpunkten wehren (losreisen), wird aber nicht gegen weitere Anwendungen immunisiert. Die Kraft wirkt solange wie die Berührung andauert, allerdings ist das Ziel nach Ende einer intensiven Berührung (eigenes Ermessen des Opfers mindestens aber 2 Sekunden [vierundzwanzig... vierundzwanzig...]) kurzfristig erschöpft [5 Sekunden] und muss sich erst wieder fangen.

●●●● Armor of Caine's Fury

Die Kämpfer der Salubri benutzen diese Kraft häufig in ihren Feldzügen gegen die Baali. Sie umgibt den Anwender mit einer rötlich schimmernden Aura, gleich einer Rüstung. Der Anwender gibt vier Blutpunkte aus und erzeugt damit um sich ein unsichtbares Schild das jedweden Schaden absorbiert. Das Schild hält für 20 Schadenspunkte stand, danach kollabiert es. Außerdem erhöht sich seine Resistenz gegen Röttschreck im Kampf (nicht Sonnenlicht oder Feuer) um drei. [um diese Disziplin darzustellen zieht der Spieler eine Rote Schärpe an.] Die Kraft hält maximal eine Szene lang.

●●●●● Vengeance of Samiel

Der Salubri beschwört in sich die Macht und das Geschick Samiels, eines längst vernichteten Methusalahs herauf um ihn beim nächsten Angriff zu führen. Der Anwender gibt drei Blutpunkte aus (wenn er nicht die nötige Generation dafür besitzt kann die Kraft über mehrere Runden lang aufgebaut werden). Der Nächste Schlag des Anwenders trifft sein Ziel genau. Er kann nicht pariert werden und es ist unmöglich auszuweichen. Zusätzlich verursacht der Schlag zwei weitere Stufen Schaden (je nach Angriffsart Schlag, tödlich oder schwer). Der Angriff darf allerdings normal absorbiert werden.

Vicissitude ist die Fähigkeit der Tzimisce Fleisch, Knochen und den gesamten Körper von sowohl ihnen selbst als auch von anderen nach ihrem Willen und Geschick zu formen.

- Steal Perception

Der Tzimisce kann das Gesicht eines Gegners durch eine Berührung so beeinflussen, dass dieser seiner Wahrnehmung (also sehen, hören, schmecken und riechen) beraubt wird. Diese Beeinträchtigung kann (auch im Kampf) unter der Ausgabe von 3 Blutpunkten vom Opfer „weggeheilt“ werden.

- Transmogrify the Mortal Clay

Auf dieser Stufe kann der Unhold entweder sein eigenes Fleisch oder das eines anderen nach seinen Wünschen umformen. Er muss das Fleisch wie in Stufe 1 formen, kann aber auch Muskeln sowie Fett und Bindegewebe umformen. Bei Sterblichen ist diese Umformung permanent, aber Vampire können sie mit Blut wieder heilen. Unter einbußen einer Gesundheitsstufe oder 2 Blutpunkten des Verformten kann der Vampir den Absorptionsfaktor des Verformten um 1 erhöhen je nachdem wie viele Gesundheitsstufen oder Blutpunkte ausgegeben werden ist dieser Effekt bis auf 3 Stufen stapelbar. (wirkt nicht gegen schweren Schaden).

- Rend the Osseous Frame

Diese Kraft erlaubt es dem Fleischformer auch die Knochen zu verformen. Vampire können Verformungen dieser Art in Kombination mit Verformungen der 2ten Stufe nicht einfach heilen sondern müssen sie wie schweren Schaden behandeln, verlieren aber keine Gesundheitsstufen. Der Tzimisce kann diese Disziplin auch als Waffe einsetzen. Er kann tödlichem Schaden mit seinen Händen machen. Er kann auch Stacheln an Händen und Füßen ausbilden die + 2 Schaden [tödlich] verursachen.

Verformungen dieser Stufe können nur geheilt werden wenn der Heilende eine mächtigere Generation als der Anwender von Vicissitude besitzt. Sonst bleiben die Verformungen permanent, es sei denn sie werden von einem anderen Anwender von Vicissitude (oder demselben) rückgängig gemacht (oder eine andere übernatürliche Kraft greift ein...). Verformungen dieser Art benötigen aber Zeit und das Opfer sollte in irgendeiner Art fixiert oder festgehalten werden da die Kraft sonst nicht vernünftig wirken kann (die Knochen werden nicht erreicht).

- Awaken the Zulo Shape

Dies ist die Traditionelle Kampfform der Unholde. Der Tzimisce bekommt knochige Auswüchse und neue Muskelstränge am ganzen Körper. Die Haut wird grünlich Grau und schuppig. Um diese Form anzunehmen muss der Anwender 4 Blutpunkte/Szene ausgeben. Diese Form verleiht dem Unhold einen zusätzlichen Absorptionsfaktor von 3. Der von ihm verursachte Schaden steigt zusätzlich um 1. (kann nicht mit Vicissitude 2 kombiniert werden).

- Ascendancy of the Sanguine Humor

Der Vampir kann sich in eine Form aus Blut verwandeln. Er behält annähernd Menschliche Gestalt besteht aber nur mehr aus Blut. Er kann wie gewohnt mit seinem Blut ghoulen, Blutbande kriegen etc. Wenn alles Blut aufgebraucht oder getrunken oder sonst wie zerstört wurde findet der Vampir den endgültigen Tod. Der Anwender kann auch nur Teile seines Körpers in Blut verwandeln. (Bein, Torso, Arm = 2 Blutpunkte; Abdomen, Kopf = 1 Blutpunkt) Sollten die Blutpunkte verbraucht werden, muss der Vampir wieder Blut in den entsprechenden Körperteil pumpen. Ein Unhold in dieser Form kann nicht gepöhlert oder anderswie verletzt werden. Nur Feuer und Sonnenlicht können ihm etwas anhaben.

Er kann auch in dieser Form durch die kleinsten Ritzen fließen und auch an einer Wand entlang aufwärts tropfen.

Andere Disziplinen:

Disziplinen, die normalen Kainiten nicht zur Verfügung stehen, sowie die höheren Stufen der normalen Disziplinen können bei Bedarf bei der Spielleitung erfragt werden.

Artefakte

Artefakt ist eine der gängigen Umschreibungen für einen Gegenstand, der übernatürliche Fähigkeiten hat oder verleiht.

Ein Artefakt wirft im Live-Spiel die Problematik auf, dass es Fähigkeiten hat, die es nicht aus sich selbst heraus darstellen kann. Daher ist es notwendig, dass irgendwo an dem Gegenstand ein Zettel oder Aufkleber befestigt ist, in dem die besonderen Fähigkeiten beschrieben sind. Es nur dem Besitzer mitzuteilen, reicht nicht aus, da dieser im Spiel manchmal sehr schnell wechseln kann. Der jeweilige Benutzer muss dann die Effekte selbst ausspielen oder beschreiben.

Ghoule

Ein Ghoul ist ein Lebewesen, in dessen Blutssystem sich vampirisches Blut befindet, ohne dass es vorher vollkommen blutleer gestorben ist. Dieses vampirische Blut stoppt alle Alterungsprozesse, solange es sich im Körper befindet. Sollte ein Ghoul über einen Monat kein neues Vampirblut bekommen, vollziehen sich sämtliche ausgesetzten Alterungsprozesse innerhalb der nächsten Tage, was bei einem sehr alten Ghoul zum Tod führt.

Ein Ghoul ist, nachdem es an drei verschiedenen Nächten vom Blut eines Vampirs getrunken hat, natürlich an diesen blutgebunden, mit allen daraus entstehenden Folgen. Aus diesem Grund sind Ghoule meistens die vertrauten Helfershelfer von Kainiten, dazu bestimmt, die Tagesgeschäfte oder unangenehmen Aufgaben ihrer Meister zu erledigen.

Im Vampire-Live spielen die Ghoule eher eine untergeordnete Rolle, da sie keinerlei Status in der Kainitengesellschaft haben und sich daher nur schwer einbringen können. Nur sehr alte Ghoule, die vom Blut starker Generationen gespeist wurden, können sich manchmal ein wenig Anerkennung erkämpfen. Ghoule eines Charakters müssen bei der SL angemeldet werden und können als Begleiter, Leibwächter oder „Lust-Ghoul“ des Vampirs auftreten. Hierbei sollte der Spieler des Ghouls wenigstens die Regeln beherrschen und genau wissen, was sein Charakter vom Vampir weiß oder nicht.

Ein Ghoul entwickelt im Laufe der Zeit ununterbrochener Versorgung mit Vampirblut vampirische Fähigkeiten. Nach einem halben Jahr bekommt er einen Punkt auf Potence, danach kann er mit Erfahrungspunkten entweder diesen Wert steigern oder Fortitude oder Celerity lernen. Manchmal passiert es auch, dass Ghoule stark ausgeprägte Disziplinen ihrer Meister erlernen können (mit SL absprechen). Die Möglichkeiten des Lernens werden durch die Macht des Blutes, das sie regelmäßig bekommen, begrenzt.

Des Weiteren neigen auch Ghoule zur „Raserei“, auch wenn das Tier in ihnen wesentlich schwächer ausgeprägt ist.

Ansonsten sind Ghoule wie ganz normale Menschen zu behandeln.

Antagonisten

In der „World of Darkness“ bewegen sich nicht nur Vampire, ihre Ghoule und haufenweise menschliche Blutgefäße. Jeder Charakter muss auch damit rechnen, anderen übernatürlichen Wesen oder Menschen mit übernatürlichen Kräften zu begegnen. Erfahrungen mit ihnen sind eher selten und jeder Spieler sollte genau überlegen, was sein Charakter wirklich über sie weiß. Am besten legt die SL den genauen Wissenstand für jeden Charakter schriftlich fest.