

Vampire Live im Ruhrgebiet

Version 2.0

Dies ist eine Welt der Dunkelheit, in der nichts so ist, wie es den Anschein hat. Junge Vampire, gerade in die ewige Nacht gestoßen, sich ihrer Unsterblichkeit noch nicht bewußt, versuchen sich in der für sie neuen Welt der Kainiten, einer Welt voller Hinterhältigkeit und Intrigen, zurecht zu finden und zu überleben.



Inhalt

I.

Von den Regeln

Einleitung.....	5
Grundprinzipien.....	5
Setting, Flair und Schauspielerei.....	6
Spielrealismus.....	7
Charaktererschaffung.....	7
Die Probe.....	9
Zeichen.....	10
Kampf.....	11
Humanity.....	11
Das Beast.....	12
Beast-Traits.....	12
Der Blutdurst.....	13
Frenzy.....	13
Roetschreck.....	13
Torpor.....	13
Bloodbounds/Blutsbande.....	13
Die Disziplinen.....	14
Rituale.....	22
Zum Spielverlauf.....	25
Steigerungen.....	26
Sonstige Anmerkungen.....	28

II.

Von dem Wissen

Allgemeinwissen.....	30
Der Vampir.....	30
Die Vampirgesellschaft.....	31
Die sechs Traditionen.....	31
Terminologie.....	31

III.

Von den Clans

Brujah.....	34
Gangrel.....	36
Malkavian.....	38
Nosferatu.....	40
Toreador.....	42
Tremere.....	44
Ventrue.....	46

Vampire Live Rollenspiel

Regeln für das Vampire-LARP im Ruhrgebiet
Version 2.0

Spielleitung Domäne Ruhrgebiet

Dirk Pullem und Carsten Gimpel
Westricher Str.62 Harpener Weg 5
44388 Dortmund 44629 Herne
E-Mail: SLRuhrgebiet@gmx.de

Danksagung

Die Autoren möchten an dieser Stelle dem White Wolf Game Studio und seinen Autoren, sowie Feder&Schwert 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.

Besonderer Dank geht an Andrea Wille und Daniela Molnar für ihre Geduld mit zwei unausstehlichen Vampire-Live-Besessenen.

Dafür, daß dieser Text einigermaßen fehlerfrei ist, danken wir Bastian „was für ein“ Held.

Wir danken unseren Spielern für die letzten 4 Jahre stimmungsvollem Live-Rollenspiels.

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.

I.

Von den Regeln

Einleitung

In diese Regeln sind viele Quellen eingeflossen, darunter die „offiziellen“ Live Regeln von White Wolf, die Dortmunder Regeln, die in Berlin verwendeten Regeln aus dem „Netz der Lüge“, die Hamburger Regeln und die Ideen und Erfahrungen einer ganzen Reihe von Rollenspielern und Spielleitungen aus ganz Deutschland.

Wir wollten ein Regelwerk schaffen, das sich möglichst nahe an den Tisch-Rollenspiel Regeln orientiert und das dennoch einfach und gut spielbar ist. Wir hoffen, daß uns diese Aufgabe gelungen ist und würden uns über weitere Vorschläge oder einfach nur Berichte aus der praktischen Anwendung der Regeln freuen.

Da diese Regeln sehr stark auf den normalen Tisch Rollenspielregeln basieren, gehen wir im Folgenden davon aus, daß alle Spieler die Tisch-Rollenspielregeln von „Vampire The Masquerade 2nd Edition“ kennen.

Die Tisch Rollenspielregeln gelten auch alle prinzipiell für das Live Rollenspiel, soweit nicht in den folgenden Regeln etwas anderes erwähnt wird.

Es werden die Begriffe aus der englischen Ausgabe des Regelwerks verwendet. Wer die deutsche Ausgabe benutzt, muß selber, wenn nötig, für eine Übersetzung der Begriffe sorgen.

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

In diesem Spiel geht es darum, über einen längeren Zeitraum in die Rolle eines fiktiven Vampirs in einer an die reale Welt angelehnte fiktive Welt zu schlüpfen und diesen glaubhaft zu verkörpern. Schwerpunkt des Spiels bildet die Dynamik der Interaktion zwischen verschiedenen Vampiren, die in dieser fiktiven Welt eine Form von Untergrundgesellschaft, verborgen vor den Augen der Menschheit, gegründet haben.

Diese fiktive Welt, in der Vampire eine wichtige Rolle hinter den Kulissen der menschlichen Gesellschaft spielen, ist darauf angelegt, sich permanent mit der realen Welt weiterzuentwickeln. D.h., daß fast alle Geschehnisse der realen Welt auch im Spiel passieren und der vampirische Charakter des Spielers sich auch permanent in dieser Fiktion bewegt. Da diese fiktive Welt auch von Werwölfen, Geisterwesen oder anderen übernatürlichen Kreaturen beeinflusst wird, wird sie „World of Darkness“ genannt. Dem Spieler steht es nun frei, zu welchem Zeitpunkt er den Charakter live übernimmt, d.h. selbst ausspielt, was dieser tut, oder ob er nur fiktiv, also erzählerisch, festlegt, wie sein Charakter sich die Zeit vertreibt. Alle Aktionen des Charakters, die wichtig für seine Existenz sind und alle Interaktionen mit den Charakteren anderer Spieler **müssen** live ausgespielt werden.

Wie in vielen Rollenspielen gibt es kein festes, vorgegebenes Ziel. Das einzige Ziel ist es, mit seiner Rolle und denen der anderen Spaß zu haben. Natürlich wird dies in erster Linie dadurch erreicht, daß sich die Charaktere der Spieler eigene Ziele schaffen.

Grundsätzlich gilt: Wieviel du vom Spiel hast, hängt davon ab, wieviel du ins Spiel einbringst!

Grundprinzipien

Einige universelle Regeln gelten für das Live Rollenspiel, die stets alle Teilnehmer beachten sollten:

Die erste Regel

Die Spielleitung ist die oberste Regelinstanz und steht über jeder geschriebenen Regel. Sie kann und wird, wenn sie es für das Spiel nötig hält, einzelne Regeln oder auch ganze Regelbereiche kurzfristig ändern, oder ausser Kraft setzen.

Keine Berührung

Es sollte grundsätzlich vermieden werden, einen anderen Mitspieler im Rollenspiel zu berühren, außer dieser ist damit einverstanden. Das gilt vor Allem für Konfliktsituationen, auch wenn dabei Latexschwerter oder etwas ähnliches verwendet werden. Niemand wird wahrscheinlich etwas dagegen haben, wenn man ihm auf die Schulter tippt, aber gerade in einer spannenden Situation kann auch eine leichte Berührung mißverstanden werden, und zu einer allzu heftigen Reaktion führen. Wir wollen alle Spaß haben und uns nicht gegenseitig verletzen.

Wenn beide Teilnehmer damit einverstanden sind, dann können selbstverständlich auch Berührungen jeder Art ausgespielt werden, aber auch hier sollte stets ein rechtes Maß bewahrt werden.

Keine Drogen

Live Rollenspiel erfordert von allen Teilnehmern verantwortungsvolles Handeln und Rücksichtnahme. Jegliche berausende Mittel, dazu zählt auch Alkohol, haben im Live Rollenspiel nichts zu suchen! Wenn jemand (der volljährig ist) mal ein Glas Wein trinkt, dann ist das OK, aber das ist auch das Maximum. Wer rauchen will, kann das natürlich tun, sollte aber, genau wie im richtigen Leben, Rücksicht auf Nichtraucher nehmen, vor Allem, wenn in geschlossenen Räumen gespielt wird.

Keine Waffen

Oder Genauer: Kein Waffen die man bei einem flüchtigen Blick für echte Waffen halten könnte. Mal ganz abgesehen von der akuten Verletzungsgefahr, wenn jemand mit echten Waffen herumläuft, ist hier die Gefahr sehr groß, daß es zu Mißverständnissen kommt. Vor Allem, wenn in der Öffentlichkeit gespielt wird, hat wohl keiner der Spieler ein Interesse daran, daß plötzlich die Polizei auftaucht, weil ein besorgter Passant oder Anwohner irgendeine Pistolen gemeldet hat. Also, wer einen Charakter spielt der unbedingt eine Waffe mit sich herumschleppen will, der sollte dafür sorgen, daß diese eindeutig als harmloses Spielzeug zu erkennen ist. Plastikpistolen sollten zum Beispiel schrille Farben haben und nicht möglichst echt aussehen. Bei größeren Waffen sollte beachtet werden, daß es so etwas wie die Maskerade gibt, und daß ein Breitschwert oder Kampfgewehr doch schlecht zu verstecken ist und unerwünschte Aufmerksamkeit erregt. Ein Vampir der von der Polizei aufgegriffen wird ist *immer* eine Gefahr für die Maskerade, denn wer weiß ob er noch vor Sonnenaufgang wieder freikommt, oder ob man ihn nicht vom Amtsarzt untersuchen läßt, weil er so blaß ist.

An dieser Stelle noch ein weiterer Hinweis: Kämpfe sollten eigentlich eher vermieden werden. Vampire ist ein Spiel in dem es vor allem um Intrigen, politische Machträngeleien und Rollenspiel geht. Wer unbedingt mit Latexwaffen aufeinander einprügeln will, der sollte nicht Vampire spielen, sondern ein

entsprechendes Fantasy LARP aufsuchen. Da ist er dann auch echt besser aufgehoben.

Die Spielleitung behält sich das Recht vor, alle ihrer Meinung nach unpassenden Waffen für die Dauer des Treffens zu konfiszieren.

Verantwortungsvolles Verhalten

Das hier sollte eigentlich klar sein. Live Rollenspiel soll Spaß machen und das erfordert von allen Beteiligten, daß sie sich verantwortungsvoll und vernünftig verhalten.

Dazu gehört auch, daß man, wenn man in der Öffentlichkeit spielt alles tun sollte, um etwaige unbeteiligte Passanten nicht zu verschrecken. Die meisten Leute wissen sicherlich nicht, was los ist wenn zwei Leute mit bleich bemalten Gesichtern und komischen Kostümen außerhalb der Karnevalszeit über die Straße rennen und dabei unverständliches Zeug vor sich hin rufen („Ich kriege dich, elender Sabbat Spitzel, ich habe Celerity!“). Wir alle wollen unser Hobby beibehalten und wir tun ihm keinen Gefallen, wenn wir die Leute verschrecken oder dazu bringen, uns alle für verrückt zu erklären.

Außerdem ist da ja nach wie vor die Sache mit der Maskerade: Vampire sollten normalen Menschen nicht auffallen. Wer beim Live Rollenspiel irgendwelchen Passanten durch sein Verhalten auffällt, der hat die erste Tradition gebrochen und muß mit den Konsequenzen rechnen.

Ein „Time Out“ bedeutet ein sofortiges Ende aller Spielaktionen

Wenn jemand „Time Out“ ruft, haben alle Spielaktionen sofort zu stoppen.

Da das ein absoluter Stimmungskiller ist, sollten derartige Rufe wirklich auf Notfälle beschränkt werden. Wer nur einzeln mal etwas Auszeittechnisches regeln will, der sollte lediglich seine Hände zu einem Auszeitzeichen formen und dann möglichst schnell das klären, was er klären will oder den Spielbereich verlassen. Wer eine regeltechnische Frage an die Spielleitung hat, sollte diese möglichst ebenfalls so kennzeichnen. So weit irgend möglich sollten derartige Sachen aber vermieden werden. Es soll gespielt, nicht über Regeln diskutiert werden.

Die Spielleitung wird versuchen, an allen Orten wo gespielt wird einen Bereich als Auszeitbereich zu bestimmen und zu Beginn des Treffens allen Spielern mitzuteilen. In diesem Bereich können dann Auszeit Fragen geklärt werden, oder Spieler die eine Pause brauchen, können diese dort machen. Hier können auch Snacks zu sich genommen werden, was im Spiel vermieden werden sollte, denn Vampire essen ja nicht. Dieser Bereich sollte aber auch wirklich ein Auszeitbereich bleiben, denn wenn er lediglich zu einem „Geheimen“ Treffpunkt verkommt, ist sein Zweck irgendwie nicht erfüllt. Wenn ihr den Auszeitbereich aufsucht, solltet ihr außerdem eine Erklärung dafür parat haben, wo euer Charakter in der Zwischenzeit ist.

Allgemein sollten die Spieler aber möglichst die ganze Zeit in ihrer Charakterrolle bleiben. Spieler die immer wieder aus ihrer Rolle fallen, oder zu lange Zeit im Auszeit Bereich verbringen, müssen damit rechnen, von der Spielleitung dafür Erfahrungspunktabzüge zu erhalten.

Gemeinschaft

Vampire-Live ist ein Gruppenspiel. D.h., daß man es nur in einer Gemeinschaft spielen kann. Auch wenn man InPlay gegen alle anderen spielt, so sollte man nie vergessen, daß man OutPlay miteinander spielt!

Jeder Spieler hat eine Verantwortung für das ganze Spiel. Diese Verantwortung beinhaltet, das man das Spiel nicht nur unter dem Gesichtspunkt betrachtet, was einem selbst am meisten Spaß macht, oder den Spielabend danach bewertet, ob der Abend gut oder schlecht für den eigenen Charakter gelaufen ist, sondern daß man auch immer daran denkt, daß alle Spieler daran Spaß haben

sollen und was das Beste für das gesamte Spiel ist. Wenn es also dem eigenem Charakter gerade so richtig mies geht, und man über den Boden robbt um die Schmerzen darzustellen, sollte man dabei nicht denken „ist das jetzt mies“, sondern sich bewußt machen, daß man das Spiel und somit alle anderen Spieler um eine tolle Szene bereichert. Und das sollte einem doch eigentlich immer Spaß machen.

Als Spieler hat man auch eine Verantwortung den anderen Spielern gegenüber. Auch wenn man am Abend mal keine wichtige und tragende Rolle hat, so stellt jeder Charakter doch einen wichtigen Teil des Spieles da. Und da es sowieso nie genug „Hintergrund-atmosphärencharaktere“ geben kann, braucht das Spiel immer Spieler, die bereit sind, z.B. einmal im Jahr solche Rollen wie den Türsteherghul oder die Sicherheitsbeamten oder den Thekenghul zu übernehmen. Auf den ersten Blick sind dies bestimmt nicht die interessantesten Rollen, die man im Live verkörpern kann, aber es sind auf jeden Fall die Stimmungstragensten! Dies sind auch keine Rollen, die man nur für den eigenen Spielspaß am Abend übernimmt, sondern Rollen, die zum Flair, also zum Spielspaß aller Spieler, die an dem Abend anwesend sind beitragen. Und als solche verdienen die Spieler, die sich bereit finden, diese Rollen zu verkörpern den besonderen Dank aller Spieler.

Somit sollte es selbstverständlich sein, das, wenn man an einem Abend seinen Charakter aus irgendwelchen InPlay Gründen nicht spielen kann, man auf jeden Fall bereit ist, sich für das Spiel für eine NSC-Rolle anzubieten!

Spielorte pfleglich behandeln

Geeignete Orte für das Live Rollenspiel zu finden ist nicht immer einfach. Daher sollten alle Orte an denen gespielt wird pfleglich behandelt werden. Das gilt insbesondere dann, wenn in Privathäusern gespielt wird, die ein Mitspieler oder dessen Eltern zur Verfügung stellen. Das heißt nicht nur, daß nichts gestohlen oder kaputtgemacht wird, sondern daß man auch am Ende beim Aufräumen und Säubern hilft! Nur durch ordentliches Verhalten stellen wir sicher, daß wir einen Ort auch ein zweites mal benutzen können. Um dies zu gewährleisten wird von der SL in regelmäßigen Abständen Listen ausgehängt, in denen man sich zum Auf- bzw. Abbauen eintragen kann. Wer es versäumt, sich in die Liste einzutragen, wird von der SL eingetragen. Diese Liste ist verbindlich, sollte also jemand aus irgendeinem Grund in dem Monat, in dem er eingetragen ist nicht zum Spiel kommen können, wird von ihm oder ihr erwartet, daß Sie der SL Bescheid sagt, damit sich diese um eine neue Person bemühen kann.

Wer seinerseits Vorschläge für geeignete Spielorte hat (vielleicht einen Partykeller, einen Schrebergarten oder sonstigen großen Garten, Zugang zu irgendwelchen Vereinsräumen oder leerstehenden Lagerhallen oder sonstige geeignete Ortschaften) der sollte sich bei der Spielleitung melden. Wir sind für alle Vorschläge dankbar!

Ein Neueinsteiger muß mindestens 18 Jahre alt sein, ein Haftungsausschluß reicht nicht aus.

Die Spielleitung behält sich das Recht vor, jeden Spieler sofort von der Teilnahme an einer Veranstaltung auszuschließen, wenn sie der Meinung ist, daß er nicht in der Lage ist, vernünftig und verantwortungsvoll zu spielen und sich an die Regeln zu halten.

Setting, Flair und Schauspielerei

Vampire Live ist ein Spiel, in dem wir versuchen eine möglichst düstere, gefährliche Atmosphäre zu erzeugen. Wir als SL können versuchen, den Rahmen des Spiels, das Setting also, möglichst düster zu gestalten, durch irgendwelche Props (Latexpföcke, Totenschädel, Vampirzähne) den Flair zu erhöhen usw., aber

letztendlich kann die Atmosphäre nur von den Spielern, von Euch, kommen, also denkt bitte immer daran, daß ihr Raubtiere der Nacht spielt, Vampire, und keine Menschen mit besonderen Fähigkeiten!!!

Versucht Euch immer zu vergegenwärtigen, daß es Eurem Charakter zu jeder Zeit nach Blut dürstet, und sei es das Blut des Clansbruders! Ein Vampir ist kein netter Freund von neben an, kein Held, der den Armen und Schwachen hilft, auch wenn er vielleicht dieses Verhalten heuchelt, sondern ein Raubtier, daß seine eigenen Ziele verwirklichen möchte!!

Habt bei Eurer Darstellung des Charakters keine Angst davor Klischeehaft zu wirken, denn genau davon lebt das Vampire Live!! Ohne Klischees wäre es fast unmöglich, eine gute Spielstimmung aufzubauen!!

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 des Charakters und den persönlichen Möglichkeiten des Spieler aufzutun kann, gibt es einige Vorkehrungen und Regelungen, die sich im Laufe der Zeit als sinnvoll erwiesen haben, um diesen Grenzbereich möglichst klein zu halten:

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

Es ist absolut notwendig, daß sich jeder Spieler ein genaues Bild von dem Leben des 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 Peilsender, Wanzen, Waffen, Rüstungen, Metalldetektoren, Laborutensilien, nicht zurückverfolgbare Telefonanschlüsse usw.) und vor allem schlüssige Gründe, wie man zu alledem gekommen ist.

Nicht minder wichtig ist es, sich zu überlegen, wie der 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 Humanity-Wert, seinen Bloodpool zu Beginn des Abends oder auf den Mord- und Vermisstenstand der Polizei haben oder das Ausmaß seines Interesses an Medien kann bestimmen, inwieweit die SL ihm 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.

Vieles davon, wenn nicht sogar alles, läßt sich in den Fragebogen zum Charakter unterbringen und erläutern.

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

Hier sind wir für ein funktionierendes Spiel einmal mehr auf die Selbstverantwortung der Spieler angewiesen. Nur ein paar Beispiele zur allgemeinen Orientierung: Man kann gerne seine Schrottblaube In-Play als Limousine ausgeben und hoffen, daß die

anderen mitziehen, sollte aber gar kein Auto OutPlay vorhanden sein, man behautet aber InPlay eines zu besitzen, und man muß dann mit dem Auto InPlay und OutPlay irgendwohin fahren (kommt schon mal vor, besonders im Sommer), dann hat man eben Pech gehabt und kann nicht von der SL erwarten, daß die jetzt ein Auto aus dem Hut zaubern.

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

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

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

Charaktererschaffung

1. Alle Charaktere werden grundsätzlich nur in Zusammenarbeit mit der Spielleitung gemacht, und diese wird sicherstellen, daß der Charakter logisch und glaubwürdig ist.

2. Zur Charaktererschaffung gehört ein ausgefülltes Charakterblatt und eine ausführlich Hintergrundgeschichte. Zur Hintergrundgeschichte gehört das Ausfüllen eines Fragebogens über den Charakter, der uns als SL helfen soll, den Charakter richtig einzuschätzen, um z.B. zu wissen, wie wir ihn verknüpfen, welche Plots auf ihm aufgebaut werden können usw., und der dem Spieler des Charakters helfen soll, mehr Tiefe in seinen Charakter zu bringen, um ihn so noch glaubwürdiger und besser spielen zu können.

3. Vor dem ersten Auftreten des Charakters wird die SL nochmals mit dem Spieler über seinen Charakter und über seinen Clan reden. Bei diesem Treffen geht es vor allen Dingen darum, daß der Spieler einen Eindruck von der politischen Situation seines gewählten Clans hat, und wie sein Clan zu anderen Clans steht, was sein Sire ihm mitgegeben hat usw.

4. Die Fähigkeiten eines Charakters sollten zu seinem Hintergrund passen, auch wenn man dann vielleicht Fähigkeiten hat, die im tatsächlichen Spiel selten auftauchen werden. Wer zum Beispiel einen steinreichen Finanzmogul spielt, der sollte besser ein paar Punkte in „Finanzen“ und „Bürokratie“ investieren, auch wenn beide Fertigkeiten wahrscheinlich nie direkt im Live auftauchen, sondern wahrscheinlich nur bei den Zwischensitzungen.

5. Bei der Auswahl eines Charakters sollte man sich etwas aussuchen, was man auch einigermaßen glaubwürdig verkörpern kann. Ein leicht gebauter Mensch kann nur schwerlich einen bulligen, kräftigen Brujah Schläger darstellen, und ein großer, breiter Schrank von einem Mensch wirkt nicht sehr glaubwürdig, wenn er behauptet, ein zierlicher Toreador Tänzer zu sein.

Auch bei der Auswahl von Fähigkeiten sollte man möglichst nur etwas nehmen, wovon man selber wenigstens ein bißchen Ahnung hat. Wir haben zwar alle viel Phantasie, aber ein Spieler dessen Charakter Auto fahren kann, sollte das auch selber können, denn es kann ja mal im Rollenspiel erforderlich werden.

Das gilt natürlich vor Allem für alle Fähigkeiten die tatsächlich im praktischen Rollenspiel Anwendung finden könnten, wie z.B. Sprachen. Für Wissensfähigkeiten ist das natürlich nicht unbedingt notwendig (wer als Charakter z.B. einen Arzt spielen will, der sollte wenigstens mit ein paar Fachbegriffen um sich

werfen können, damit es einigermaßen echt wirkt, das soll dann aber auch reichen. Wir erwarten dann keinen Abschluß in Medizin). Wer zum Beispiel die Fähigkeit Security haben will, muß nicht als Spieler selber ein Safeknacker sein. Ich denke hier sollten alle in der Lage sein, gesunden Menschenverstand walten lassen. **Hauptsache, man kann seinen Charakter einigermaßen verkörpern und hat Spaß an ihm!**

Es ist schon mehrfach vorgekommen, daß Spieler einen Tag, oder sogar am Live-Spieltag zu uns gekommen sind, um ihren Charakter abzugeben, in der Hoffnung, ihn auch sofort spielen zu können. Da wir aber einen gewissen Anspruch an einen Charakter haben (siehe Punkt 1-4), werden diese Spieler meistens unverrichteter Dinge wieder nach Hause geschickt und können nur eine NSC-Rolle übernehmen. Das erzeugt meistens unnötigen Frust. Gebt den Charakter doch einfach eine Woche vorher ab, dann bleibt uns genügend Zeit, uns sinnvoll mit dem Hintergrund zu befassen und wir haben dann meistens auch die Möglichkeit gemeinsam einen Termin zu finden, wo wir zusammen nochmals über den Charakter unterhalten können (siehe Punkt 3).

Clans

Als verfügbare Clans sind zunächst einmal alle Camarilla Clans zugelassen, also Brujah, Gangrel, Malkavian, Toreador, Tremere, Nosferatu, Ventrue und die clanlosen Caitiffs. Andere Clans oder Blutlinien sind eventuell zugelassen. In jedem Fall sollte es aber einen guten Hintergrund geben, der klärt wieso dieser Charakter in einer Camarilla Stadt leben will. Die Spielleitung wird auch auf eine einigermaßen logische Clanverteilung achten. Im Zweifelsfalle hat halt der Spieler Glück, der zuerst mit einer guten Charakteridee kommt.

Für die Clans gelten die üblichen Clan Nachteile, und diese sollten von den Spielern auch ausgespielt oder durch entsprechende Maskierung dargestellt werden!

Näheres zu den einzelnen Clans im Live findet man im Abschnitt „von den Clans“ zu finden.

Attribute

Wie im Tisch Rollenspiel auch, werden für die Attribute 7/5/3 Punkte verteilt. Man sollte aber vor Allem bei nach außen sichtbaren Attributen (körperliche Attribute und Aussehen) darauf achten, daß die Werte auch irgendwie von dem Spieler verkörpert werden können. Wer selber recht kräftig ist, sollte auch seinem Charakter mehr als einen Punkt Stärke gönnen, und wer selber gut aussieht, aber einen häßlichen Charakter spielen will, der sollte sich entsprechend zurecht schminken.

Abilities (Fertigkeiten)

Auch für die Abilities werden die üblichen 13/9/5 Punkte verteilt. Es ist auch möglich, secondary Abilities aus dem Players Guide zu nehmen. Diese kosten nur halb so viel wie normale Abilities (das gilt auch für eine etwaige spätere Steigerung durch Erfahrungspunkte) aber auch hier muß der Spieler erklären, wieso sein Charakter diese Fähigkeiten hat. Gerade bei Fähigkeiten wie den verschiedenen „Lores“, sollte hier eine gute Erklärung vorliegen. Die meisten Vampire haben nämlich keine Ahnung von Werwölfen oder Magiern.

Folgende Fertigkeiten stehen Anfangscharakteren unter normalen Umständen nicht zur Verfügung: Masquerade, City Secrets und alle "Lores" außer Camarilla und Sewer Lore.

Auch hier sollte wenn irgend möglich dann auch der Spieler wenigstens ein bißchen Ahnung von der Materie haben, um die Fähigkeiten seines Charakters irgendwie verkörpern zu können.

Disziplinen

Für vampirische Disziplinen stehen die üblichen 3 Punkte zur Verfügung, wobei ein neu geschaffener Charakter nur seine

Clandisziplinen auswählen kann. Auch mit Freeby Punkten können zu Beginn nur weitere Punkte in den Clandisziplinen gekauft werden.

Ein Charakter kann zu Beginn des Spiels maximal einen zusätzlichen Disziplinpunkt kaufen, und auch nur dann, wenn er nicht mehr als 3 Punkte in den Background Generation investiert. Caitiffs können ihre Punkte frei verteilen, müssen aber in ihrem Hintergrund erklären, wie der Charakter die entsprechende Fähigkeit erworben hat (siehe auch die Regel unten zum Blut trinken für das Erlernen clannfremder Disziplinen).

Die Disziplinen funktionieren im Großen und Ganzen so, wie in den Tisch Rollenspielregeln beschrieben. Die spieltechnische Umsetzung ins Live Rollenspiel wird in einem eigenen Kapitel dieser Regeln beschrieben.

Backgrounds

Jeder Charakter kann fünf Punkte auf die Backgrounds verteilen.

Der Background Status oder Clan Prestige steht nicht zur Verfügung. Das sollte beides im Live Rollenspiel selber erarbeitet und erspielt werden.

Der Background Influence ist komplett aus den Regeln genommen, d.h. aber nicht, daß man keinen Einfluß mehr haben kann, sondern man muß diesen nun vielmehr über Allies, Contacts und Retainers definieren!

Wer einen Retainer haben will, der auch im Live Rollenspiel auftauchen soll, der sollte auch einen Spieler haben, der die Rolle dieses Retainers übernimmt. Ansonsten existieren die Retainer halt nur hinter den Szenen. Sie hüten zum Beispiel den Haven des Charakters oder verwalten tagsüber seine Geschäfte.

Generation kann mit bis zu fünf Punkten gekauft werden, ein neu geschaffener Charakter ist also maximal 8. Generation. Es sollten aber nicht alle Charaktere maximale Generation haben, deswegen sollte sich jeder Spieler fragen, ob es für seinen Charakter wirklich nötig und sinnvoll ist, die Generation sehr hoch heraufzusetzen.

Herd wird wahrscheinlich im direkten Live Rollenspiel nur selten auftauchen, kann aber nützlich sein, damit der Charakter satt zu den Treffen kommen kann oder auch zwischendurch mal eben bei seiner Herd vorbeifahren kann, um sich aufzutanken.

Resources sollte jeder nehmen, dessen Charakter irgendwelche Einkünfte hat. Zugegeben, das Geld der Charaktere wird nur selten im Live Rollenspiel auftauchen, aber es kann mal eine Rolle spielen. Die Art der Einkünfte sollte genau definiert werden (vielleicht plant ein Konkurrent des Charakters ja mal einen Anschlag darauf).

Ein Mentor ist nützlich, wenn ein Charakter mal etwas neues lernen will, oder Informationen sucht. Ein Mentor wird meistens ein NPC sein, der lediglich irgendwo im Hintergrund steht, und dessen Aufgabe durch die Spielleitung übernommen wird. Eventuell kann ein Mentor aber durchaus auch ein existierender älterer PC oder NPC sein, für den in der eigenen oder einer anderen Domäne ein Spieler existiert. In diesem Fall müssen sich natürlich alle beteiligten Spieler und Spielleitungen mit der Sache einverstanden erklären. Wenn der Mentor nicht auch der Sire des Charakters ist, dann sollte in der Hintergrundgeschichte des Charakters geklärt werden, wie es zu diesem Verhältnis gekommen ist. *Aber Vorsicht! Ein Mentor ist im Live eine existierende Person, mit allen Macken, Ecken und Kannten, wie sie nun mal Personen so haben können und es muß schon einen Grund geben, warum dieser glaubt, daß er Deinen Charakter protegieren und ausbilden sollte. Er wird Ansprüche an ihn haben und stellen, und diese sollten dann auch erfüllt werden, sonst könnte er sich verärgert abwenden!*

Für Allies und Contacts gilt im Prinzip dasselbe, wie für Retainers. Sie sollten genau definiert werden. Ihre Rolle wird von der Spielleitung übernommen. Wenn sie im Spiel auftauchen sollen, sollte ein Spieler dafür zur Verfügung stehen. Ansonsten existieren sie lediglich im Hintergrund und werden

gegebenenfalls von der Spielleitung in irgendwelche Plots mit eingewoben.

Fame kann ebenfalls gewählt werden. Ein Charakter der Fame hat sollte allerdings definieren, worin dieser Fame besteht. Wenn er mehr als einen Punkt hat, sollte er dafür sorgen, daß die anderen Spieler wissen, was ihre Charaktere schon von seinem Charakter gehört haben könnten. Im Zweifelsfalle sollte also, nach Absprache mit der Spielleitung unter den Spielern eine schriftliche Notiz über diese Tatsachen in Umlauf gebracht werden.

Virtues, Willpower und Blood Pool

Für die Virtues Conscience, Self Control und Courage werden wie üblich sieben Punkte verteilt. Conscience und Self Control ergeben den Humanitywert, Courage ergibt Willpower. Alles kann noch weiter durch Freeby Punkte erhöht werden. Die Auswirkungen der Virtues und Humanity werden in einem eigenen Kapitel behandelt. Jeder Spieler sollte versuchen, diese Werte so zu wählen, wie er seinen Charakter auch zu spielen plant!

Während eines Live Treffens, werden sowohl der Blood Pool, als auch der Willpower Pool durch Glassteine oder Counter nachgehalten, die von der Spielleitung ausgeteilt werden. Wenn im Laufe des Spiels ein Willenskraft- oder Blutpunkt ausgegeben wird, wird ein entsprechender Stein in einem dafür bereitgestellten Behälter abgelegt. Achtet bitte darauf, das im Spiel auch zu machen, damit wir als Spielleitung das Ganze einigermaßen nachhalten können.

Üblicherweise wird ein Charakter relativ satt zu einem Treffen kommen. In bestimmten Situationen kann die Spielleitung aber durchaus etwas anderes festlegen. Wieviel Blut ein Charakter zu Beginn eines Treffens zur Verfügung hat, hängt unter anderem davon ab, ob er eine Herd oder irgendwelche Beuteeinschränkungen hat.

Willpower

In Bezug auf Willpower regeneriert jeder Charakter pro Monat zwei Punkte. Außerdem kann die Spielleitung einem Charakter eine zusätzliche Regeneration zugestehen, wenn er sich ein besonderes Erfolgserlebnis erarbeitet hat. Kein Charakter kann mehr Willpower Punkte haben, als sein permanenter Willpower Wert beträgt, eine Regeneration findet also nur statt, wenn überhaupt Willpower Punkte ausgegeben wurden.

Nature und Demeanor

Jeder Spieler kann sich hier etwas passendes für seinen Charakter auswählen. Es ist aber nicht unbedingt notwendig, sondern eine Option für den Spieler um für sich selber eine grobe Verhaltensrichtlinie zu haben.

Im Live Rollenspiel gibt es im Allgemeinen keine Möglichkeit, Willpowerpunkte über sein Demeanor zu regenerieren.

Sowohl Nature als auch Demeanor können sich im Laufe eines Charakterlebens durchaus ändern, derartige Änderungen sollten aber begründet sein.

Charakterhintergrund

Der Hintergrund eines Charakters ist eigentlich fast wichtiger als irgendwelche Spielwerte. Der Hintergrund sollte logisch und glaubwürdig sein. Eine schriftliche Zusammenfassung des Hintergrunds und auch die in der Prelude abgesprochenen Umstände des Embrace des Charakters sollten gemeinsam mit einer Kopie des Charakterbogens bei der Spielleitung abgegeben werden. Stichpunkte sind hier ausreichend, aber alle wichtigen Daten und Fakten sollten daraus ersichtlich sein. So kann die Spielleitung eventuell auch mal bei einem Plot auf die Vergangenheit des Charakters eingehen.

Bei der Erstellung eines Hintergrunds sollten die Spieler auch vermeiden, nur Fachidioten zu produzieren, die in ihrem Leben

nur eine Sache gemacht hatten und weder Freizeit, noch Hobbys, noch Familienkontakte hatten. Solche Leute sind nämlich im echten Leben ziemlich selten.

Zum Hintergrund gehört das Ausfüllen eines Fragebogens (bei der SL erhältlich), der komplett ausgefüllt werden sollte.

Änderungen auf dem Charakterbogen, zum Beispiel durch Steigerungen von Fähigkeiten, müssen durch die Spielleitung genehmigt werden!.

Merits und Flaws

Merits und Flaws aus dem Spielerhandbuch und den verschiedenen Clanbüchern sind grundsätzlich zugelassen, sollten aber auf jeden Fall mit der Spielleitung abgeklärt werden. Es können bis zu sieben Punkte Flaws gewählt, und so viele Merits wie Freeby Punkte zur Verfügung stehen gekauft werden. Auch hier sollte darauf geachtet werden, daß die Merits und Flaws irgendwie dargestellt werden können. Wer zum Beispiel Huge Size als Merit haben will sollte besser auch sehr groß oder massig sein, und wer Paraplegic als Flaw wählt, sollte sich irgendwo einen Rollstuhl besorgen.

In jedem Fall ist es die Aufgabe des Spielers, sich zu überlegen, wie ein bestimmter Merit oder Flaw spieltechnisch umgesetzt und dargestellt werden könnte. (Gute Ideen hierbei bitte an die SL weiterreichen, damit sie in zukünftige Auflagen der Regeln mit aufgenommen werden können.)

Wer irgendwelche Flaws nimmt, der sollte damit rechnen, daß diese im Spiel auch auftauchen! In so einem Fall führen Beschwerden an die Spielleitung ("Wie, ihr laßt mein Enemy auftauchen? Ihr wollt mich ja nur ärgern!") nur dazu, daß der Nachteil sich viel stärker auswirkt, als das sonst vielleicht der Fall gewesen wäre.

Folgende Merits und Flaws sind nur eingeschränkt und nur in besonderen Fällen nach Absprache mit der Spielleitung zugelassen:

Vengeance, Driving Goal, Iron Will, Unbondable, Destiny, Dark Fate, Blasé.

Für einen neu erschaffenen Tremere Charakter gelten folgende Sonderregeln:

Er kann bei der Charaktererschaffung zunächst nur den normalen Thaumaturgie Pfad lernen, keine weiteren Pfade (wie Lure of Flames oder Corruption).

Die Anzahl der Rituale sind von seiner Stufe im Path of Blood (=Thaumaturgie) abhängig:

Thaumaturgie 1 = 1 Level Rituale, Thaumaturgie 2 = 3 Level Rituale, Thaumaturgie 3 = 6 Level Rituale. Es ist nicht möglich, am Anfang mehr Rituale zu haben, auch nicht durch den Einsatz von Freeby Punkten.

Die Probe

Die im Folgenden beschriebene Methode wird in allen Fällen angewandt, wenn der Ausgang einer Aktion nicht eindeutig feststeht, sondern ein Zufallsergebnis benötigt wird. Sie basiert auf dem Schere-Papier-Stein Prinzip, umgeht aber ein herumfucheln mit den Händen (das zugegebenermaßen bei irgendwelchen stolzen oder älteren Vampiren albern aussieht). Alle Spieler sollten mit diesem Prozeß gut vertraut sein.

Statt Handzeichen erhalten alle Mitspieler von der Spielleitung drei Verschiedenfarbige Chips oder Münzen (Poker Chips sind hier zu empfehlen) Für diese Drei Chips wird eine Reihenfolge festgelegt, zum Beispiel:

Rot schlägt Weiß, Weiß schlägt Blau, Blau schlägt Rot.

Diese drei Chips sollte jeder Spieler gut zugänglich in irgendeiner Tasche aufbewahren. Wird nun eine Probe benötigt, so ziehen zwei Spieler jeweils einen ihrer Chips aus der Tasche

und vergleichen diese. So erhält man ein Ergebnis das entweder Sieg, Gleichstand oder Niederlage für einen der Spieler ergibt.

Bei Irgendwelchen Aktionen im Rollenspiel muß der Spieler nun zunächst seinen **Würfelpool** berechnen. Das ist, wie im Tisch Rollenspiel im Allgemeinen die Summe aus einem passenden Attribut und einer passenden Fähigkeit. Im Zweifelsfalle ist die Spielleitung zu fragen, was kombiniert werden soll, um den Pool zu errechnen, im Allgemeinen reicht es aber aus, wenn der „Gegner“ mit der Attributs Kombination einverstanden ist. Für alle Disziplinen ist in den Regeln genau definiert, was kombiniert werden muß.

Wenn er seinen Würfelpool ermittelt hat, dann macht er die oben beschriebene Probe mit einem anderen Mitspieler (oder zur Not auch gegen sich selber indem er für sich eine Farbe auswählt und dann als „Gegner“ per Zufall einen Chip aus seiner Tasche fischt).

Gewinnt er, hat er so viele Erfolge, wie er Würfel in seinem Pool hat, erzielt er einen Gleichstand, so hat er ½ Pool Erfolge, verliert er, so hat er lediglich ¼ Pool Erfolge. (normales runden).

Um eine bestimmte Aktion mit Erfolg zu beenden sind im Allgemeinen eine bestimmte Anzahl von Erfolgen notwendig, die entweder in den folgenden Regeln, oder von der Spielleitung festgelegt werden. Das ist die **Schwierigkeit** der Aktion.

Sollte ein Charakter bei seiner Probe nur zwei oder weniger Erfolge haben, so muß er sofort noch eine einfache Probe machen. Verliert er diese, dann hat er einen **Botch** und nicht nur die Aktion klappt nicht, sondern es passiert auch noch irgend etwas ganz unangenehmes. Hier ist dann am besten die Kreativität (und natürlich Ehrlichkeit) des Spielers gefragt, oder er kann die Spielleitung fragen, falls die gerade in der Nähe ist. *Diese Botch Regelung wird nur dann durchgeführt, wenn genügend Zeit für eine zweite Probe ist. In hektischen Situationen wird diese Regelung einfach ignoriert.*

Mit der selben Methode können auch zwei Spieler gegeneinander antreten, wenn es um einen „**Opposed Roll**“ geht. In diesem Fall werden zwei Proben gemacht, einmal für Spieler A und einmal für Spieler B. Jeder Spieler vergleicht sein Ergebnis mit seinem Würfelpool für die Aktion und ermittelt so die Zahl seiner Erfolge. Wer mehr Erfolge hat, der hat gewonnen, und zwar hat er nun so viele *effektive Erfolge*, wie er mehr als sein Gegner erzielt hat.

Oder es werden für einen „**Extended Roll**“ so lange gegensätzliche Proben gemacht, bis einer der Spieler einen bestimmten Vorsprung an Erfolgen erreicht hat.

Beispiel:

Spieler A (Malkavian) versucht Spieler B (Toreador) dazu zu bringen, dem Primogen einen Knallfrosch unter den Stuhl zu legen. Spieler A hat die notwendige Disziplin Dominate 2. Für Dominate 2 ist der Würfelpool Manipulation + Leadership. Die Schwierigkeit, also die Anzahl der benötigten Erfolge ist die Willenskraft des Opfers.

Der Malkavian hat Manipulation 4 und Leadership 3. Sein Würfelpool ist also 7. Der Toreador hat eine Willenskraft von 4. Wenn der Malkavian Erfolg haben will, muß er also mindestens vier Erfolge bei seiner Probe erzielen.

Spieler A guckt nun Spieler B tief in die Augen und kündigt seinen Dominate Versuch an. Beide ziehen einen Chip aus ihrer Tasche. Spieler A zieht Rot, Spieler B Schwarz. Da Schwarz Rot schlägt, hat Spieler A seine Probe verloren. Er bekommt ¼ seines Pool aufgerundet als Erfolge: 2! Das reicht nicht, um den Toreador zu überzeugen. Weil Spieler A aber nur zwei Erfolge hatte, muß er gleich noch einmal eine Probe machen. Dieses mal ziehen beide Spieler einen Weißen Chip. Gleichstand. Das heißt,

Spieler A hat zwar nicht erfolgreich Dominiert, aber er hat auch keinen Botch.

Hätte es schon bei der ersten Probe einen Gleichstand gegeben, dann wäre der Malkavian mit seinem Versuch erfolgreich gewesen, denn ½ Pool von 7 aufgerundet ergibt 4, was ausreichen würde, um den Toreador zu einem kleinen Scherz zu „überreden“.

Wie immer können **Willpower Punkte** eingesetzt werden, um zusätzliche Erfolge zu kaufen. Das muß *vor* der Probe für die Aktion entschieden werden. Jeder Willpower Punkt bedeutet einen automatischen Erfolg bei der Aktion. Pro Probe kann maximal ein Willpower Punkt eingesetzt werden, außer es ist definitiv in den Regeln anders beschrieben. Zieht sich eine Aktion allerdings über mehrere Proben hin, zum Beispiel wenn zwei Charaktere bei irgend etwas gegeneinander antreten, dann kann bei jeder Probe wieder ein Willpower Punkt eingesetzt werden.

Willpowerpunkte können nicht eingesetzt werden, wenn man eine Willpowerprobe machen muß!

Es gibt auch eine **einfache Probe**, die in manchen Fällen gemacht wird. Hier gibt es keinen Würfelpool, sondern es ist lediglich von Interesse, ob die Probe ein Gewinn, Gleichstand oder eine Niederlage ist.

Dieses grundsätzliche Prinzip der Proben gilt für praktisch alle Aktionen im Rollenspiel. Ein Probe wird immer dann ausgeführt, wenn das Ergebnis einer Aktion nicht eindeutig klar ist, also eigentlich immer dann, wenn auch im Tisch Rollenspiel ein Würfelwurf durchgeführt werden würde. Allerdings sollte man im Live Rollenspiel mehr noch als im Tisch Rollenspiel dann auf Proben verzichten, wenn der Ausgang einer Aktion eigentlich eindeutig ist, oder wenn der Spieler die Sache sowieso selber darstellen muß (z.B. wenn er auf einen Baum klettern will. Das muß er schon selber tun, da hilft ihm keine Probe dabei).

Proben sollten nur dann gemacht werden, wenn irgend jemand das Ergebnis der Aktion anzweifelt. In allen anderen Fällen sollte darauf verzichtet werden.

Zeichen

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

Off-Play-Zeichen:

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

Auspex-Zeichen:

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

Gelbes Band:

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

Weißes Band:

(Es kann auch phosphoreszierend oder fluoreszierend sein) Der Gegenstand oder die Person ist verdunkelt, d.h. im Obfuscate. Bei Gegenständen sollte der Obfuscate-Wert drauf stehen. Bei Personen kann man den Obfuscate-Wert erfragen, indem man das Auspex-Zeichen macht, der Betreffende zeigt dann seinen Wert

mit den Fingern an. Dann entscheidet der eigene Auspexwert ob man ihn sehen kann (siehe auch Disziplinen/Auspex)

Blaues Band:

Der Gegenstand oder die Person ist in Psychic Projection, d.h. Auspex 5. Ob sie zu sehen ist oder nicht, muß angesagt werden. Im Normalfall ist sie allerdings nicht zu sehen.

Grünes Band:

Die Person ist in Nebelform unterwegs, d.h. sie wird nur wahrgenommen, wenn ein leichter Dunst auffällig wäre.

Kampf

Kämpfe im Live Rollenspiel sollten möglichst vermieden werden. Wenn es doch zu Konflikten kommt, so gibt es zwei Methoden, auf die diese gehandhabt werden können:

Freier Kampf

Diese Methode sollte immer dann angewendet werden, wenn das Ergebnis eines Kampfes eindeutig ist (Wenn also zum Beispiel ein Brujah mit Potence, Celerity und hohem Brawl Wert gegen einen Ventrue antritt, der zwar ein Hai an der Börse ist, aber körperlich nichts draufhat), oder wenn alle Beteiligten das so handhaben wollen.

Nun sollten ein paar Kampfhandlungen angedeutet werden (aber bitte immer an die eiserne Regel : Keine Berührung denken), eventuell begleitet von Ankündigungen wie: „Celerity“, „ich booste Stärke“ und „arrgh“. Wenn alle mit dem Verlauf zufrieden sind, einigen sich die Beteiligten darauf, wer wieviel Schaden genommen hat (eventuell nach Befragung der Zuschauer), und die Sache ist beendet.

Diese Methode ist für einen flüssigen Ablauf zu bevorzugen, erfordert aber ein gewisses Maß an Erfahrung und Rücksichtnahme.

Regeltechnischer Kampf

Hier wird ein Kampf nach den ganz normalen Regeln abgehandelt, inklusive Angriffs- und Verteidigungswürfen, Schaden und Soaken. Allerdings werden die Würfelwürfe aus dem Tisch Rollenspiel in Proben umgewandelt, deswegen gelten für den Kampf leicht abgeänderte Regeln:

Angriffswurf:

Opposed Roll, wobei beide Kontrahenten wie im Tisch Rollenspiel im Nahkampf Dexterity + Brawl oder Dexterity + Melee als Pool verwenden. Der Gewinner erzielt einen Treffer. So einfach ist das.

Für den Fernkampf wird Dexterity + Firearms gegen Dexterity + Dodge genommen, wobei in diesem Fall nur der Angreifer einen Treffer erzielen kann. Will oder kann der Verteidiger sich nicht wehren oder ausweichen, so macht der Angreifer eine Probe mit der Schwierigkeit 3 um festzustellen ob er trifft. Wenn zwei Kontrahenten gleichzeitig aufeinander feuern, können sie also durchaus beide treffen.

Schaden:

½ Normaler Schadenspool der Waffe oder des Angriffs ergibt den verursachten Schaden. Der Einfachheit halber wird hier keine Probe gemacht.

Soaken:

½ Normaler Soak Pool wird von dem verursachten Schaden abgezogen. Auch hier wird der Einfachheit halber auf eine Probe verzichtet.

Health Levels:

Werden genauso gehandhabt wie im Tisch- Rollenspiel, inklusive der Abzüge auf alle Würfelpools (außer Soak Rolls) wenn der Charakter schwerer verletzt ist. Verletzungen sollten außerdem auch ausgespielt werden!

Sollte der Charakter mehr Schaden nehmen, als er Health level hat, so kostet ihn jeder Schadenspunkt, den er mehr bekommt einen Blutpunkt. Wird er so auf Null Blutpunkte heruntergeprügelt, fällt er in Torpor!

Durch Ausgabe von Blutpunkten kann ein Vampir einfachen Schaden, aber nicht aggravated Damage heilen, genau wie im Tisch Rollenspiel.

Um zu erfahren, welche Waffe welchen Schaden macht, ist Die SL zu fragen, wenn jene ihr Zwecks Genehmigung gezeigt wird.

Humanity

Vampire sind Raubtiere und selbst mit einer hohen Humanity bleibt das so. Egal, wie tief man das Beast in sich versteckt hat, es ist immer allgegenwärtig und wartet nur darauf ausbrechen zu können!

Das man es als Vampir zwangsläufig mit der Zeit mit Tod und Mord zu tun bekommt, ist es wichtig zu wissen, wie sich die Humanity auf das Verhalten eines Vampirs auswirkt, und wie Menschlich er überhaupt nach „normalen“ Maßstäben ist.

Tabelle der Menschlichkeit:

Humanity 10-8

Mit einer so hohen Humanity ist man ironischerweise menschlicher als der durchschnittliche Sterbliche selbst. Ein solchen Vampir verabscheut es, von seinem Opfer das Blut rauben zu müssen, ja selbst das Trinken des Blutes als solches ist ihm emotional zu wider und er würde niemals mehr trinken, als das absolut Notwendige. Er befindet sich praktisch immer im Konflikt mit sich selbst und kommt überhaupt nicht mit seiner Existenz als Vampir klar.

Mit einer so hohen Humanity hat man eine klare Vorstellung von dem, was moralisch richtig oder falsch ist und man ist erschreckt von den Gebaren einiger anderer weniger menschlichen Kainskindern.

Humanity 7

Die meisten Menschen haben eine Menschlichkeit von 7, d.h. ein Vampir mit einer solchen Menschlichkeit verhält sich praktisch „normal“, und hat recht gefestigte Vorstellungen von dem, was moralisch richtig und falsch ist. Er hält es z.B. für nicht akzeptabel zu stehlen, oder andere Menschen zu verletzen. Zu töten kann er sich, wenn überhaupt nur in einer Extremsituation vorstellen (z.B. wenn es um das eigene Leben geht). Bei dieser Humanity bedeuten dem Vampir die natürlichen Rechte der anderen noch etwas, auch wenn er ein wenig selbstsüchtig ist. Wie alle ändern halt auch....

Humanity 6

Bei dieser Humanity hat der Vampir vollkommen akzeptiert, daß er das Blut eines Menschen rauben muß, um zu leben und würde dies Notfalls mit Gewalt tun. Zu töten ist ihm immer noch fremd, doch beginnt er eine gewisse Lässigkeit zu entwickeln, eine Einstellung die besagt, daß er zwar nicht töten möchte, aber wenn es doch passiert, ist dies irgendwie „nicht so schlimm, wie erwartet“. Der Vampir beginnt sich von positiven Menschlichen Gefühlen, wie Liebe oder Freude zu entfernen.

Humanity 5

Menschen sterben. Dies ist nun mal so. Man ist schließlich ein Raubtier und wenn es denn mal passiert, daß einer Sterben muß, dann ist das eben Schicksal. Ein Vampir mit dieser Humanity hat eigentlich keine Probleme zu zerstören oder Leben zu nehmen, wenn es ihm sinnvoll erscheint.

Bei dieser Humanity fangen Menschen an, den Vampir zu meiden, und von ihm geht etwas unangenehmes aus, etwas bedrohliches. Dies liegt nicht daran, daß er den Menschen nicht mehr als erstes ins Gesicht, sondern auf die Halsschlagader schaut, sondern weil er eine innere Kälte ausstrahlt. Auch beginnt der Vampir manchmal unbewußt tierhafte Verhaltensweisen an den Tag zu legen, wie z.B. Fauchen und

knurren, wenn ihn etwas stört. Menschliche Empfindungen, wie z.B. der Sinn für Humor sind ihm fremd geworden und niemand lacht mehr richtig, wenn er einen Witz macht. Sollte dem Vampir ein Witz erzählt werden, so reagiert er eher irritiert als belustigt und kann dieses nur schlecht durch verspätetes, falsch klingendes Lachen überspielen. Der Abstieg beginnt....

Humanity 4

Menschen müssen sterben. Das liegt nun mal in ihrer Natur, wie das Töten in der des Vampirs. Dem Vampir entgleiten langsam aber sicher alle Menschlichen Züge und er hält es für vollkommen gerechtfertigt, Menschen zu jagen und zu töten, wenn es notwendig ist. Erpressung, Raub und Zerstörung sind für den Vampir zu allnächtlichen Werkzeugen geworden, selbst vor Mord schreckt er nicht mehr zurück. Menschen fühlen sich in der Umgebung des Vampirs äußerst Unwohl und Kinder fangen an zu weinen, wenn sie den Vampir erblicken.

Das einzige, was den Vampir davon abhält, seiner Mordlust nachzugeben, ist das Bewußtsein, daß er anfängt, die Kontrolle über sein Beast zu verlieren und somit auch den kläglichen Rest an Menschlichkeit zu verlieren, der noch in ihm wohnt.

Humanity 3-2

Das Leben oder der Besitz anderer sind für einen Vampir mit Humanity 3 oder 2 vollkommen unbedeutend. Er nimmt, wenn ihm danach ist und er hat praktisch keine Skrupel mehr. Sein moralisches Empfinden ist vollkommen verkümmert und Perversionen, Mord aus Lust am töten, Verstümmelung und Folter von Opfern sind für diese Vampire normal. Unter Menschen fällt er sehr stark durch seine Unnatürlichkeit und Kälte auf, optisch sieht er aus wie eine wandelnde Leiche, blutleer und krank. Ein Vampir mit dieser Humanity hat fast keine Kontrolle mehr über seine Gelüste und stellt in den Maßstäben der Camarilla eine große Gefahr für die Maskerade dar.

Humanity 1

Vampire mit Humanity 1 sind so nahe am Rande des Abgrundes, daß es schon fast keinen Weg zurück mehr gibt. Für so einen Vampir sind alle Bedürfnisse und Gefühle irrelevant, außer dem Drang nach Nahrung und Ruhe. Nur noch Fetzen seiner ursprünglichen Persönlichkeit sind noch vorhanden und er würde niemals als Mensch durchgehen.

Humanity 0

Schlafen. Trinken. Töten. Zu mehr sinnvollen Gedanken sind jene Kreaturen nicht mehr in der Lage, das Beast beherrscht sie völlig.

Spieler sollten sich überlegen, mit welcher Humanity sie ihren Charakter ausstatten, da diese Ausgespielt werden muß! Wer etwas tut, wofür seine Humanity zu hoch ist, dem kann es passieren, daß die Spielleitung eine Conscience Probe von ihm fordert, oder ihm direkt die Humanity kürzt.

Sollte sich ein Charakter sich immer mehr dem Tier nähern und einen niedrigen Humanity Wert besitzen, dies aber durch den Spieler im Spiel nicht entsprechend dargestellt wird, ist es möglich, daß die Spielleitung dem Spieler den Charakter entzieht und zum NSC macht!

Das Beast

Von dem Moment an, an dem der Mensch stirbt und als Vampir wiedergeboren wird, liegt in ihm der Drang zur Zerstörung, das Beast. Dies ist eine Bezeichnung für seine überwältigenden Jagd- und Fluchtinstinkte, die jederzeit drohen, seine bewußte Kontrolle zu umgehen. Nur durch das Klammern an einen strikten Verhaltenskodex, der die innere Willenskraft unterstützt, ist es dem Vampir möglich, Herr seiner Handlungen zu bleiben. Für die meisten Vampire ist dieser Kodex ihre langsam entrinnende Menschlichkeit. Nur sie gibt ihnen die Kraft, sich dem Beast zu widersetzen, wenn es in Situationen jagen oder

fliehen will, wo es in unserem modernen Leben einfach unangebracht oder töricht wäre.

Beast-Traits

Jeder Vampir entwickelt von dem Zeitpunkt seiner Erschaffung an psychische Defekte, die es dem Tier in ihm ermöglichen, durchzubrechen. Diese werden Beast-Traits genannt und ihre Anzahl hängt von dem Humanity-Wert des Charakters ab. Fällt im Laufe des Spiels der Humanity-Wert, entwickeln sich auch neue Beast-Traits (siehe Tabelle unten).

Diese Defekte spiegeln meistens Spannungen in der Persönlichkeit des Charakters wieder. So gibt es Beast-Traits, die dadurch ausgelöst werden, daß der Charakter gemaßregelt, Zeuge von Ungerechtigkeit, angeschrien, mit kleinen Flammen oder religiösen Symbolen konfrontiert oder massiv gelangweilt wird. Daß er schlechte Musik hören, über fließendes Wasser gehen oder sich chauvinistische Sprüche anhören muß. Daß er einen bestimmten Clan, enge Räume oder große Flächen nicht erträgt. Die Auswahl von Defekten, die sich selbstverständlich in die Persönlichkeit des Charakters einfügen sollten, ist immens groß. Jeder Beast-Trait sollte aber eine Spielrelevanz haben und die Möglichkeit einer Konfrontation muß gegeben sein, d.h. keine boxenden Känguruhs oder ähnliches. Auch sollte hierbei festgelegt werden, ob durch das Beast-Trait eher der Blutausch (Frenzy) oder der Fluchttrieb (Roetschreck) des Tiers ausgelöst wird.

Sobald man im Spiel mit einem seiner Beast-Traits in Kontakt kommt, muß man eine Probe machen, ob man in Frenzy bzw. in den Roetschreck fällt!

Die Möglichkeiten, sich gegen die Übernahme des Tiers zu wehren, sind unter Frenzy/Roetschreck zu finden.

Jeder Vampir hat folgende Beast-Traits, auf die seine Jagdinstinkte **immer** reagieren und er mit der aufkommenden Frenzy kämpfen muß:

- durch Konfrontation mit offenen Blut, insbesondere von Kainiten, wenn der Bloodpool auf fünf oder niedriger ist.
- durch Konfrontation mit potentieller „Beute“, d.h. Menschen, von denen der Charakter trinkt, wenn der Bloodpool auf drei oder niedriger ist.
- bei körperlichen Angriffen auf den Charakter oder auf jemanden, der ihm nahe steht.
- durch starke Provokation oder Demütigung des Charakters

Jeder Vampir hat folgende Beast-Traits auf die seine Fluchtinstinkte immer reagieren, wo er den aufkommenden Roetschreck bekämpfen muß:

- Sonnenlicht
- Feuer, wobei das Aufflammen eines Feuerzeuges schon ausreichen kann

Jeder neu erschaffene Charakter bekommt zu diesen „normalen“ Beast-Traits noch eine Anzahl weiterer, abhängig von seiner Humanity (siehe Tabelle).

Bei jedem Verlust von Humanity, sowie bei anderen besonderen Ereignissen bekommt man ein zusätzliches Beast-Trait.

Humanity	Mindestanzahl der zusätzlichen Beast-Traits
10	0
9-8	1
7	2
6	3
5	4
4	5
3	6
2	7

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!

Frenzy

Wenn ein Vampir angegriffen wird, oder wütend ist, kann es sehr schnell passieren, daß dieser seine Jagdinstinkte nicht mehr kontrollieren kann und in Frenzy fällt. Eine Frenzy ist ein Zustand völliger Raserei, wo das Beast den Vampir übernimmt und alles und jeden um ihn herum vernichten will, angefangen von der Quelle seines Zorns bis hin zu Abseits stehenden Unbeteiligten. Wer eine niedrige Self Control hat, der ist wesentlich leichter reizbar als jemand mit einem hohen Wert. Man kann allerdings niemals freiwillig in Frenzy fallen (außer man hat den entsprechenden Merit), sondern muß immer eine Probe machen. Eine Frenzy-Probe läuft folgendermaßen ab:

Man macht eine erste einfache Probe, ist diese erfolgreich, kann man die Frenzy unterdrücken (ausspielen!). Ist das Ergebnis Unentschieden, verliert man Willpowerpunkte (siehe Tabelle unten), und man macht eine zweite Probe. Gelingt diese, hat man die Frenzy noch mal zurück halten können. Hat man ein Unentschieden, muß man nochmals Willpowerpunkte ausgeben (siehe Tabelle unten) und kann die Frenzy nur gerade so eben noch mal unterdrücken. Verliert man die zweite Probe, fällt man sofort in Frenzy und wird den Quell des Zorns zerstören, oder es zumindest versuchen.

Hat man zu irgendeinem Zeitpunkt nicht mehr genug Willpowerpunkte zum ausgeben, geht man automatisch in Frenzy.

Ausnahme: Brujah müssen die zweite Probe gewinnen, sonst gehen sie automatisch in Frenzy!

Self-Control	Willpowerpunkte
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1

Roetschreck

So wie die Frenzy ein Zustand des Zorns und der Zerstörung ist, gesteuert durch die Jagdinstinkte des Vampirs, ist Roetschreck ein Zustand panischer Angst, der z.B. durch Feuer hervorgerufen wird, der in einem „Flieh oder Stirb“ Zustand endet, wo der Fluchtinstinkt den Vampir beherrscht. In diesem Zustand flieht man in panischer Angst vor dem Gegenstand der Furcht und sollte sich jemand oder etwas dieser Flucht in den Weg stellen, dann wird der Vampir wie in einer Frenzy versuchen, dieses Hindernis zu zerschlagen.

Eine Roetschreck-Probe läuft folgendermaßen ab:

Man macht eine erste einfache Probe, ist diese erfolgreich, kann man den Roetschreck unterdrücken (ausspielen!). Ist das Ergebnis Unentschieden, verliert man Willpowerpunkte (siehe Tabelle unten), und man macht eine zweite Probe. Gelingt diese, hat man den Roetschreck noch mal zurück halten können. Hat man ein Unentschieden, muß man nochmals Willpowerpunkte ausgeben (siehe Tabelle unten) und kann den Roetschreck nur gerade so eben noch mal unterdrücken. Verliert man die zweite Probe, fällt man in sofort in Roetschreck und wird versuchen zu fliehen und alles, was sich einem in den Weg stellt wird man versuchen zu vernichten.

Hat man zu irgendeinem Zeitpunkt nicht mehr genug Willpowerpunkte zum ausgeben, fällt man automatisch in den Roetschreck.

Courage	Willpowerpunkte
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1

Torpor

Der Torpor ist eine Art Todesschlaf, in den ein Vampir fällt, wenn er weder Health-Level noch Blutpunkte mehr übrig hat, aber nicht zerstört ist. Im Torpor kann er auch nichts mehr wahrnehmen oder handeln, auch wenn es Gerüchte gibt, daß bestimmte Machtstufen einem dies ermöglichen. Der Körper sieht im Torpor ausnehmend verschumpelt, dehydriert und eingefallen aus. Der Vampir kann erst wieder aus dem Torpor erwachen, wenn eine Zeitspanne vergangen ist, deren Mindestlänge von seinem Humanity-Wert abhängt (siehe Tabelle unten), und neues Blut in sein System kommt. Solange die Zeitspanne andauert, ist der Körper unfähig, Blut zu verarbeiten. Eine Verkürzung dieser Spanne ist nur durch besonders mächtiges Blut möglich, wobei auch der Abstand zwischen der Generation des Gebers und der des Empfängers eine Rolle spielt. Wenn man durch Verwundungen in den Torpor fällt, verliert man permanent einen Punkt von einem seiner physischen Attributwerte. Man kann sich aber auch freiwillig in den Torpor begeben. Dazu begibt man sich in eine Trance, bis der Körper durch den täglichen Blutverlust kein Blut mehr hat. Danach verliert man dann Health-Level. Wenn auch diese auf null sind, fällt man in den Torpor, ohne Werte zu verlieren.

Torpor	Humanity-Wert	Mindestdauer
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

Bloodbond/Blutbund

Der Blutbund ist ein Ausdruck der mythischen Kraft vampirischen Blutes. Nicht nur, daß das Trinken vom Blut eines Vampirs besonders ekstatische Gefühle auslöst, es spinnt auch

einen Bund zwischen Geber und Nehmer. Jemand, der in drei verschiedenen Nächten jeweils vom Blut eines Vampirs getrunken hat, verfällt in eine Form höriger Liebe zu diesem. Hierbei reicht schon jeweils ein Blutpunkt aus. Dieser Zustand wird Bloodbond, oder auch Blutband genannt, der Geber des Blutes ist der Herrschende, der Empfänger der Hörige. Der Herrschende wird zu der zentralen Figur im Leben des Hörigen, und dieser stellt das Wohlergehen des Herrschenden ganz selbstverständlich über sein eigenes und wird automatisch versuchen, diesem nach **seinem** besten Wissen und Gewissen zu helfen und zu schützen. Trotzdem sind die Gefühle, die der Blutbund erzeugt, aufgesetzt. D.h., wenn dem Hörigen dazu ein Grund gegeben wird, können sich darunter Gefühle ganz anderer Couleur entwickeln, welche, wenn sie negativer Natur sind, den Bund mit der Zeit schwächen können. Bis zu diesem Zeitpunkt kann der Hörige allerdings nur temporär die Auswirkungen des Bundes überkommen. Durch das Ausgeben von WP-Punkten ist er in der Lage, auch gegen die Interessen des Herrschenden zu handeln. Wie viele WP-Punkte er ausgeben muß, hängt von der Situation ab. In der Abwesenheit des Herrschenden gegen diesen zu intrigieren würde einen WP-Punkt pro Minute des Gesprächs kosten, in seiner Anwesenheit gegen ihn zu sprechen einen WP-Punkt pro 10 Sekunden, ihn vor einem Angriff nicht zu schützen 3 WP-Punkt alle 10 Sekunden, ihn selber anzugreifen ist unmöglich. Die Anzahl von nötigen WP-Punkten verdoppelt sich, wenn der Hörige das letzte Mal höchstens vor einem Monat von seinem Herrscher getrunken hat. Bei noch intensiveren Verbindungen verdreifacht sich die Anzahl.

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

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

Durch den Blutbund steigen auch die Möglichkeiten des Herrschenden, den Hörigen zu dominieren.

Der Bund ist im Normalfall permanent, besonders dann, wenn der Hörige auch danach noch in regelmäßigen Abständen Blut vom Herrschenden trinkt.

Man kann nur Höriger eines einzigen Blutbundes sein. Wer also erst einmal an einen Herrschenden gebunden ist, kann von keinem anderen gebunden werden, bis der erste Bund erlischt. Die Anzahl von möglichen Blutbünden, in denen man Herrschender ist, ist unbegrenzt.

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

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

Die Disziplinen

Die Disziplinen und ihre Auswirkungen entsprechen im großen und Ganzen den Auswirkungen im normalen Tisch Rollenspiel. Im Folgenden werden nur einige Klarstellungen gegeben und etwaige Änderungen erläutert.

Es ist uns schon häufiger aufgefallen, daß Sätze im Live gefallen sind, wie „Ich kann Auspex 3“ oder „bringst Du mir Presence 4 bei?“ Das ist so aber extrem unschön formuliert. Es gibt Bezeichnungen für die verschiedenen Stufen der Disziplinen, wie z.B. bei Auspex 3 Spirit's Touch oder bei Presence 4 Summon. Diese, und nur diese Bezeichnungen sollten im Live verwendet werden! Bei Potence, Celerity und Fortitude gibt es keine

Bezeichnungen für einzelne Stufen, also muß man sich hier etwas einfallen lassen (Bsp. Celerity 3: „Ich bin 3 mal so schnell wie ein Mensch, Potence 3 „dreimal so stark“, Fortitude 3 „dreimal so widerstandsfähig“).

Animalism

Stufe 1: Sweet Whispers (keine Probe)

Mit diese Fähigkeit kann ein Vampir mit einem Tier reden. Dazu muß er dem Tier in die Augen sehen können. Das Tier kann auch dazu gebracht werden, dem Vampir einen kleinen Dienst zu erweisen, der natürlich im Rahmen der Möglichkeiten des Tieres liegen muß. Diese Fähigkeit ist im Live Rollenspiel sehr schwer darzustellen und sollte daher immer mit der Spielleitung abgesprochen werden. Im Live Rollenspiel findet hierfür keine Probe statt.

Stufe 2: The Beckoning (Probe mit Charisma + Survival, Schwierigkeit: 3 oder mehr)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir Tiere *einer* Art zu sich rufen. Diese werden dem Vampir auch im Allgemeinen freundlich gesinnt sein.

Die Anzahl der Erfolge die über die Grundschwierigkeit hinaus erzielt werden, bestimmen, wie viele Tiere dem Ruf folgen: +0 Erfolg = Ein Tier kommt, +1 Erfolg = ¼ der Tiere in Hörweite kommt, +2 Erfolge = ½ der Tiere in Hörweite kommt und +3 Erfolge = alle Tiere in Hörweite kommen.

Die Grundschwierigkeit hängt davon ab, was genau der Charakter haben will (alle Ratten in Hörweite = 3, alle weißen Ratten in Hörweite = 4, eine bestimmte Ratte = 5 oder mehr) und wird im Allgemeinen von der Spielleitung festgelegt. Diese bestimmt auch, ob überhaupt und wie viele Tiere dieser Art in Hörweite sind. In jedem fall muß der Vampir für diese Fähigkeit laut in der Sprache der entsprechenden Tierart rufen (Bellen, Pfeifen, Zwitschern), was bitte auszuspielen ist.

Stufe 3: Song of Serenity (Probe mit Manipulation + Empathy, Schwierigkeit: ½ Willenskraft des Opfers)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir Tieren und Sterblichen (auch Ghoulen und Werwölfen aber *nicht* anderen Vampiren) jegliche Aggressionen entziehen. Das Opfer wird lethargisch und wird sich auch nicht mehr gegen Angriffe verteidigen. Es wird sich zwar mitunter später über sein Verhalten wundern, aber meistens wird es nicht groß darüber nachdenken.

Tiere haben meistens eine Willenskraft von 5, die Schwierigkeit gegen Tiere ist also 3. Ein Botch bedeutet, daß der Vampir dieses Opfer nie wieder mit dieser Fähigkeit beeinflussen kann.

Um die Fähigkeit anzuwenden, muß der Vampir (und Spieler) sein Opfer berühren oder ihm in die Augen schauen.

Stufe 4: Sharing of Spirits (Probe mit Charisma + Animal Ken, Schwierigkeit: 4)

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann der Vampir seinen Geist in den Körper eines Tieres versetzen. Dazu muß er in die Augen des Tieres sehen können. Wenn er Erfolg hat, dann ist sein Geist jetzt in dem Körper des Tieres und der Körper des Vampirs bleibt ohnmächtig und völlig hilflos zurück. Der Vampir kann nun den Körper des Tieres kontrollieren. Wie gut diese Kontrolle ist, hängt davon ab, wie viele Erfolge erzielt wurden: 4 Erfolge = Der Vampir muß einen Willenskraft Punkt ausgeben, wenn er etwas tun will, was den Instinkten des Tieres widerspricht, 5 Erfolge = Der Vampir kann Auspex einsetzen, 6 Erfolge = Der Vampir kann Presence einsetzen, 7 Erfolge = Der Vampir kann Dominate einsetzen und 8 Erfolge = Der Vampir kann Thaumaturgie einsetzen.

Wenn diese Fähigkeit direkt im Spiel eingesetzt wird, sollte sich der Spieler etwas einfallen lassen, um das kontrollierte Tier zu

verkörpern (Verkleidung, Stofftier etc.) und er sollte festlegen, wo sein ohnmächtiger und hilfloser Körper derweil herumliegt. Will der Spieler diese Fähigkeit außerhalb des Spiels einsetzen, zum Beispiel um jemanden auszuspionieren, so muß er das mit der Spielleitung abklären.

Wenn der Vampir es schafft, wach zu bleiben, dann kann er in dem Tierkörper auch tagsüber herumlaufen.

Wenn der Vampir die Kontrolle aufgibt, muß er noch einmal eine einfache Probe machen. Verliert er diese, dann behält er einen Teil des Tieres in sich, und verhält sich in Zukunft sehr tierhaft. Das muß selbstverständlich ausgespielt werden. Dieser Effekt hält so lange an, bis der Vampir insgesamt 7 Willpowerpunkte ausgegeben hat, um sich wieder ganz von der Tierseele zu befreien.

Stufe 5: Drawing out the Beast (Probe mit Manipulation + Animal Ken, Schwierigkeit: 4)

Mit dieser Fähigkeit kann ein Charakter der einer Frenzy nahe ist das Biest in sich auf jemand Anderen abwälzen. Dieser Jemand kann ein Mensch, Tier, Ghoul, Werwolf oder anderer Vampir sein, er darf aber maximal eine Humanity von 7 haben. Bei Erfolg ist es dann das Opfer, das in Frenzy geht, nicht mehr der Vampir. Das Opfer geht in genau die Art von Frenzy, in die auch der Vampir gegangen wäre, und verhält sich entsprechend. Der Spieler muß seinem Opfer also mitteilen, was für eine Art von Frenzy er nun ausspielen muß, und auf wen diese Frenzy gerichtet ist.

Zur Anwendung bestimmt ein Vampir der sich der Frenzy nähert sein Opfer (das mindestens in Sichtweite sein muß). Wie gut er sein Biest „zielt“ hängt wieder von der Anzahl der Erfolge ab: 4 Erfolge = Das Biest wandert in einen Freund des Charakters oder ein nicht gewünschtes Opfer, 5 Erfolge = Das Biest wandert in das auserkorene Opfer. Werden zu wenige Erfolge (3 oder weniger), oder gar ein Botch erzielt, so gerät der Charakter in eine ziemlich unkontrollierte Frenzy, die stärker und länger ist, also sie sonst gewesen wäre.

Wenn der Vampir nicht mehr in Sichtweite seines Opfers ist, wenn die Frenzy abklingt, so verliert er sein Biest langfristig. Dann kann er zwar nicht mehr in Frenzy geraten, aber er kann auch keine Willpowerpunkte mehr regenerieren und außerdem wird sein Opfer sicherlich auch nicht glücklich über seinen neusten Untermieter sein. Der Vampir muß nun versuchen, sein Biest irgendwie zurück zu locken, was nicht immer ganz einfach ist (Spielleitung informieren).

Auspex

Auspex 1, 2 und 4 wird im Normalfall immer durch die „Auspexgeste“ angezeigt, bei Auspex 2 sagt man „Aura“ oder bei Auspex 4 „Gedanken“ an. Mann kann so z.B. auch, wenn man gerade eine super geile Szene zwischen zwei Spielern beobachtet und der eigene Charakter auch die Gedanken oder die Aura eines der Kontrahenten lesen möchte, aber man selbst gerade nicht die geile Szene unterbrechen möchte, kurz die Auspexgeste der Zielperson anzeigen, so daß diese es mitbekommt und nach der Szene kurz seine Gedanken, bzw. seine Aura erläutern kann.

Auspex gibt, neben seinen Fähigkeiten, noch die Möglichkeit Obfuscate zu durchschauen. Näheres dazu siehe „Obfuscate“.

Stufe 1: Heightened Senses (Keine Probe nötig)

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann der Vampir alle 5 Sinne gleichzeitig in ihrer Wirksamkeit verdoppeln. Er kann dann besser und weiter sehen, besser hören, ausgezeichnet riechen (und so zum Beispiel einer Spur nur Anhand des Geruchs folgen) und so weiter. Der Nachteil ist, daß sehr starke und plötzliche Sinnesreize (helles Licht, Lärm) nun echten Schaden zufügen können und den entsprechenden Sinn einige Zeit ausschalten.

Wer also mit Heightened Senses herumläuft und dann in unmittelbarer Nähe einen Pistolenschuß hört, der ist mindestens für den Rest des Abends Taub. Ein solcher Effekt kann durchaus länger anhalten, wenn die Spielleitung das so bestimmt.

Durch die geschärften Sinne entwickelt der Vampir aber auch eine Art Gefahreninstinkt. Wird er zum Beispiel überraschend angegriffen, so kann er eine einfache Probe verlangen. Er ist bei Erfolg nicht völlig überrascht und kann daher versuchen, auszuweichen.

Das Ausspielen dieser Fähigkeit verlangt von den Spielern ein wenig Kooperation und Improvisation. Wer zum Beispiel ein Gespräch belauschen will, der stellt sich neben die Sprechenden und teilt ihnen mit, daß er eigentlich zehn Meter weit weg steht. Wer einer Geruchsspur folgen will, der muß halt denjenigen, dessen Spur er verfolgt (oder die Spielleitung) darüber informieren und eventuell direkt hinterhergehen, mit dem Kommentar: „Ich bin 100 Meter hinter dir und folge deiner Spur!“

Stufe 2: Aura Perception (Probe mit Perception + Empathy, Schwierigkeit: 3)

Mit Hilfe dieser Fähigkeit, kann ein Vampir die Aura von Lebewesen (und Kindred) sehen und analysieren. Wie gut ihm das gelingt, hängt wieder einmal davon ab, wie viele Erfolge er über die Grundschwierigkeit hinaus erzielt:

3 Erfolge = Der Vampir kann sehen, ob eine Aura kräftig (Lebewesen) oder blaß (Vampir) ist

4 Erfolge = Der Vampir kann die Farben innerhalb einer Aura wahrnehmen und so die Gefühle seines Gegenüber ausmachen.

5 Erfolge = Der Vampir kann Muster und Strukturen in der Aura erkennen (schwarze Streifen bei einem Diableristen, Funken bei Magie Anwendung etc.)

6 Erfolge = Der Vampir kann eine Aura so genau analysieren, daß er sogar erkennen kann, ob jemand lügt, wenn er eine weitere Probe von Perception + Empathy, Schwierigkeit: Manipulation + Subterfuge des Gegners schafft.

7 Erfolge = Der Vampir bekommt einen so starken Einblick in die Aura der Person, daß er sie der Person zu ordnen kann und diese Aura bei gleichen Erfolgen wiedererkennt.

Stufe 3: The Spirit's Touch (Probe mit Perception + Empathy, Schwierigkeit variabel)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir sich auf einen Gegenstand konzentrieren den er berühren kann, und Informationen über diesen Gegenstand erhalten. Zu diesen Informationen zählen Dinge, die in der Vergangenheit mit dem Gegenstand gemacht worden sind, und Fakten über den Besitzer des Gegenstandes. Diese Informationen sind oft nur ungenaue Szenen und Eindrücke. Wie genau die Informationen sind, hängt von der Anzahl der erzielten Erfolge ab. In den meisten Fällen muß der Einsatz dieser Disziplin mit der Spielleitung abgesprochen werden, mitunter reicht es aber auch, den betroffenen Spieler (Besitzer des Gegenstandes) zu fragen.

Die Schwierigkeit hängt vor allem davon ab, wie alt und wie stark die Eindrücke sind.

Stufe 4: Telepathy (Probe mit Intelligence + Subterfuge, Schwierigkeit: ½ Willenskraft des Opfers)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir die Oberflächlichen Gedanken einer anderen Person lesen. Für jeden Erfolg >= der halben Willenskraft des Opfers, kann der Vampir einen Gedanken oder Fakt erhalten. Der Spieler des Opfers muß ihm dann die entsprechenden Gedankengänge mitteilen. Wenn diese Fähigkeit auf einen Vampir angewendet werden soll, dann muß der Anwender auf jeden Fall einen Willenskraft Punkt ausgeben, bevor er seine Probe machen kann.

Stufe 5: Psychic Projection (Keine Probe nötig, Willenskraft Punkt ausgeben)

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann der Vampir seinen Geist von seinem Körper trennen und in die Geisterwelt projizieren. So kann er losgelöst von seinem Körper sehr schnell reisen (bis zu 500 Meilen pro Stunde) und die Reale Welt beobachten. Während dieser Zeit hat der Vampir keine Ahnung, was mit seinem Körper passiert, der wie in Torpor zurückbleibt. Der Charakter kann nicht mit der realen Welt interagieren. Er kann sich aber kurzzeitig als eine geisterhafte Gestalt materialisieren, wenn er einen Willenskraft Punkt ausgibt. In seiner entkörpernten Form kann der Vampir an Disziplinen nur Aura Perception und Telepathy einsetzen.

Wenn der Vampir weitere Strecken zurücklegen will, muß er eine Probe mit Perception + Occult gegen eine von der Spielleitung festzulegende Schwierigkeit schaffen. Das gilt vor Allem für Orte jenseits der „normalen“ Erde.

Vampire mit hohem Auspex und verschiedene andere übernatürliche Wesen können einen entkörpernten Vampir unter bestimmten Umständen wahrnehmen. Geister und Werwölfe im Umbra können ihm eventuell direkt begegnen.

Im Live Rollenspiel sollte ein Vampir der diese Fähigkeit nutzen will, definieren, wo er seinen Körper zurückläßt.

Celerity

Um Celerity einzusetzen, muß ein Vampir einen Blutpunkt pro Runde ausgeben. (Eine Runde ist die Zeit, die ein Normalstorblicher für eine Aktion braucht.) Dann erhält er pro Punkt Celerity eine volle zusätzliche Aktion.

Im Live Rollenspiel sollte dieses dadurch repräsentiert werden, daß die Person, die Celerity einsetzt laut „**Celerity, Freeze**“ ansagt, woraufhin jeder seine Aktion beendet und dann erst mal jegliche Bewegung stoppt und abwartet, bis der Anwender seine zusätzlichen Aktionen aufgebraucht hat. Zur Reihenfolge der Aktionen machen zunächst alle beteiligten Leute ihre erste Aktion (ggf. in Reihenfolge der Initiative), dann machen alle Leute, die eine solche haben ihre zweite Aktion und so weiter, bis auch der Schnellste alle seine Aktionen aufgebraucht hat.

Im freien Kampf wird der zusätzliche Schaden durch Celerity wie im folgendem Beispiel angesagt:

Wenn man mit Celerity 2 zuschlägt und pro Schlag 2 Punkte Schaden machen würde, sagt man einfach 3x2 an (1x normaler Schlag, 2x zusätzliche durch Celerity).

Wichtig: Jeder einzelne Schlag wird normal gesoaked, weswegen der Schaden nicht einfach zusammengezählt werden kann!

Da im freien Kampf natürlich Kämpfer mit Celerity klar im Vorteil sind, da sie einfach so oft zuschlagen, daß man meistens noch nicht mal eine Chance auf einen Konter hat, ist es ratsam, bei wichtigen Kämpfen auf die regeltechnische Variante zurückzugreifen, denn hier muß für jeden Schlag eine Probe gemacht werden und man hat die Chance weniger oft getroffen zu werden.

Dominate

Stufe 1: Command the Wearied Mind (Opposed Roll: Angreifer: Manipulation + Intimidation, Verteidiger: Willenskraft)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir seinem Opfer einen Ein-Wort-Befehl geben. Damit dieser eindeutig als ein Befehl zu erkennen ist, sollte es im Allgemeinen ein Verb sein (Schlafe, Lache, Springe etc.). Das Opfer wird diese Aktion dann üblicherweise einmal ausführen oder bei längeren Aktionen für ca. 10 Sekunden pro erzieltm Erfolg.

Stufe 2: Mesmerize (Opposed Roll: Angreifer: Manipulation + Leadership, Verteidiger: Willenskraft)

Mit dieser Fähigkeit kann ein Vampir seinem Opfer einen längeren Befehl geben. Dieser kann entweder sofort auszuführen sein, oder an einen bestimmten Auslöser gebunden sein (z.B.: „wenn der Prinz den Raum betritt“). Dieser Befehl kann ziemlich detailliert sein, er sollte aber auch eindeutig sein, da das Opfer durchaus versuchen wird, eine unerwünschte und unklar ausgedrückte Anordnung zu seinen Gunsten zu interpretieren (je mehr Erfolge der Angreifer erzielt, desto schwerer fällt das allerdings).

Ein Opfer kann immer nur einen Befehl implantiert haben, und dieser Befehl kann ein Opfer normalerweise auch nicht dazu bringen, etwas zu tun, was seiner Natur völlig widerspricht (außer bei mindestens 3 Erfolgen), oder eindeutig seine Existenz gefährdet (außer bei mindestens 5 Erfolgen). Sollte ein Opfer irgendwann einmal mehreren Befehlen unterliegen, so zählt nur derjenige, welcher die meisten Erfolge hatte (oder der neuere, im Falle eines Gleichstandes).

Das Opfer kann sich übrigens normalerweise genau an die gegebenen Befehle erinnern, auch wenn es eventuell nicht versteht, wieso es ihnen Folge geleistet hat.

Stufe 3: Forgetful Mind (Opposed Roll: Angreifer: Wits + Subterfuge, Verteidiger: Willenskraft)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir Erinnerungen beeinflussen. Er kann sein Opfer etwas vergessen lassen oder sogar seine Erinnerungen verändern. Ein Erinnerungsverlust ist nie hundertprozentig, und manche Erinnerungen können Jahre später wieder aus dem Unterbewußtsein des Opfers auftauchen. Auch können weitere Dominate Anwendungen, Hypnose Techniken und andere übernatürliche Wesen mitunter die Originalerinnerungen wiederherstellen.

In jedem Fall müssen sämtliche Veränderungen dem Opfer auch mitgeteilt werden. Daher kann ein solcher Prozeß mitunter ziemlich viel Zeit in Anspruch nehmen.

Wie gut die Erinnerung manipuliert wurde, hängt von der Anzahl der erzielten Erfolge ab:

- 1 Erfolg = Der Erinnerungsverlust hält nur einen Tag an
- 2 Erfolge = Erinnerungen können entfernt, aber nicht verändert werden
- 3 Erfolge = Kleine Änderungen können an den Erinnerungen vorgenommen werden
- 4 Erfolge = Ganze Szenen können verändert oder aus der Erinnerung des Opfers entfernt werden
- 5 Erfolge = Lange Bereiche im Leben des Opfers können verändert werden

Stufe 4: Conditioning (Extended Opposed Roll: Angreifer: Charisma + Leadership, Verteidiger: Willenskraft)

Mit dieser Fähigkeit kann ein Vampir ein Opfer über einen gewissen Zeitraum hinweg so stark beeinflussen, daß es danach ein williger Sklave des Vampirs ist. Dabei wird ein Teil des freien Willens des Opfers zerstört, was seine Kreativität einschränkt. Weitere Anwendungen von Dominate auf das Opfer durch seinen Herren sind sehr einfach, Versuche durch dritte werden aber erschwert.

Dieser Prozeß erfordert einen längeren Zeitraum, oft Wochen oder sogar Monate, währenddessen der Vampir sein Opfer immer wieder beeinflussen muß. Pro Tag kann nur eine Probe gemacht werden, und der Vampir muß je nach Umständen und Verhältnis zu seinem Opfer etwa fünf bis zehnmal so viele Erfolge ansammeln, wie sein Opfer Willenskraft hat.

Stufe 5: Possession (Extended Opposed Roll: Angreifer: Charisma + Intimidation, Verteidiger: Willenskraft)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir den Körper seines Opfers übernehmen und völlige Kontrolle über ihn ausüben. Während er

das tut, bleibt sein eigener Körper allerdings hilflos, und wie in Torpor zurück.

Diese Fähigkeit funktioniert nur dann gegen andere Vampire, wenn diese an den Angreifer durch einen Bloodbond gebunden sind.

Um sein Opfer zu kontrollieren, muß der Vampir dessen Willenskraft auf Null reduzieren. Dazu wird eine Probe wie oben beschrieben gemacht. Hat der Angreifer mehr Erfolge, so wird die Willenskraft des Opfers um diesen Überschuß reduziert. Hat der Verteidiger mehr Erfolge, so kann er den Überschuß *nur für die nächste Probe* zu seinem Willenskraft Pool dazu addieren. Sinkt die Willenskraft des Opfers auf 0, war die Possession erfolgreich. Botcht der Angreifer bei einer seiner Proben, so ist das Opfer von nun an gegen alle Dominate Versuche dieses Vampirs immun.

Wer den Körper eines Sterblichen übernehmen will, der sollte 1. Definieren, wo sein eigener Körper derweil liegt und dann entweder einen NPC-Mitspieler mit exakten Anweisungen los schicken, oder sich so verkleiden, das allen Leuten klar ist, daß er es nicht selber ist.

Sollte mal ein anderer Spielercharakter (oder NPC) übernommen werden, dann sollte dieser mitspielen, und sein Puppenspieler ihm sozusagen als entkörperte Stimme nachlaufen und Anweisungen geben.

Fortitude

Diese Disziplin ist die einzige Art der Verteidigung gegen Feuer, Sonnelicht und Waffen (z.B. Klauen) übernatürlicher Art. Sie erlaubt es dem Vampir diesen Schaden mit seinem Fortitudewert zu soaken, als wäre dieser seine Stamina. Gegen normalen Schaden kann der Vampir seinen Fortitude Wert sogar zu seiner Stamina addieren, was ihn bei höheren Stufen schon fast unverwundbar gegenüber normalen Schaden macht.

Obfuscate

Die verschiedenen Stufen dieser Fähigkeit verursachen keine „echte Unsichtbarkeit“, sondern wirken auf den Geist der Beobachter. Technische Geräte (Kameras, Bewegungssensoren etc.) werden hierdurch nicht beeinflusst.

Alle Vampire, deren Auspex Wert *höher* ist, als der Obfuscate Wert des verborgenen Vampirs, können diesen ganz normal wahrnehmen, egal welche Stufe von Obfuscate dieser gerade einsetzt.

Sollte der Wert *gleich* sein, so ist eine einfache Probe zu machen, sollte die Person mit Auspex verlieren, so bleibt ihr die der Person im Obfuscate verborgen, sollte die Person mit Auspex gewinnen, so sieht sie die verdunkelte Person ganz normal. Bei Gleichstand wird die Probe wiederholt.

Sollte kein weißes Tuch vorhanden sein, um Obfuscate zu repräsentieren, verschränkt man die Arme vor der Brust und zeigt mit den Fingern den Obfuscate Wert an (man kann allerdings nichts anderes mit seinen Armen machen und das Senken der Hände wird im Zweifelsfall immer als Fallenlassen des Obfuscate gewertet!).

Alle Spieler sollten wirklich versuchen, den verborgenen Vampir nicht zu beachten, schließlich können sie ihn ja eigentlich gar nicht wahrnehmen!

Stufe 1: Cloak of Shadows

In dieser Stufe kann der Vampir sich nur dann verbergen, wenn er sich nicht bewegt, und irgendeine Deckung (ein Laternenpfahl reicht aus) zwischen ihm und dem Betrachter ist. Bewegt sich der Betrachter um dieses Hindernis herum, kann er den Vampir sofort wahrnehmen. Der Vampir wird auch „sichtbar“, sobald er sich bewegt.

Stufe 2: Unseen Presence

Wenn er diese Fähigkeit aktiviert, wird ein Vampir von seiner Umgebung völlig ignoriert. Die Leute in seiner Umgebung werden ihn einfach an ihrer bewußten Wahrnehmung streichen. Sie werden, wenn irgend möglich, einen Bogen um ihn machen, und eine Berührung vermeiden. Wenn der Vampir allerdings irgend etwas macht, was die Aufmerksamkeit auf ihn lenken könnte (reden, kämpfen etc.), dann muß er eine Probe mit Wits + Stealth machen, um nicht bemerkt zu werden. Die Schwierigkeit hängt davon ab, was er macht. Beim Reden ist sie zum Beispiel nur 3, beim Kämpfen 10.

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit wird nicht mehr gesehen, er kann aber durchaus gehört, ertastet oder gerochen werden, weswegen zum Beispiel viele Tiere relativ immun gegen sie sind.

Stufe 3: Mask of the Thousand Faces (Probe mit Manipulation+Acting, Schwierigkeit: 3)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir sein äußeres verändern. Wie gut diese Tarnung gelingt, hängt von der Summe aus Manipulation + Acting des Charakters ab:

3 = nur kleinere Veränderungen. Aufmerksame Leute können dich immer noch wiedererkennen.

5 = schon deutliche Unterschiede. Die meisten Leute werden den Charakter nicht ohne weiteres wiedererkennen.

7 = die Veränderung im Aussehen ist komplett

9 = außer Aussehen sind auch Bewegung und Aktionen völlig verändert

10 = der Charakter kann sich sogar erfolgreich als jemand vom anderen Geschlecht tarnen

Im Live Rollenspiel ist dieses eine der schwerer umzusetzenden Fähigkeiten. Wenn möglich sollte durch Schminke oder eine Maske der gewünschte Effekt vermittelt werden. Falls das nicht möglich ist, sollte der Spieler ein Photo offen herumtragen, oder ein Schild auf dem zum Beispiel steht: „Ich sehe aus wie der Prinz !“. (Bei Nosferatu, die diese Fähigkeit nur nutzen, um sich ein „normales“ aussehen zu geben ist die Sache einfacher, sie müssen nur ihre Maske abnehmen.)

Stufe 4: Vanish from Mind's Eye (Opposed Roll: Angreifer: Charisma + Stealth, Opfer: Wits + Alertness)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir selbst dann verschwinden, wenn jemand ihn gerade direkt anguckt. Erzielt er dabei 3 oder mehr Erfolge, so verschwindet er sofort. Hat er mehr Erfolge als die ½ die Willpower des Opfers, so ist das Opfer irritiert und für eine rund Handlungsunfähig.

Stufe 5: Cloak the Gathering (Probe variabel)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir seine anderen Obfuscate Fähigkeiten auf weitere Personen ausdehnen. Pro Punkt Stealth kann der Vampir zusätzlich zu sich selber eine weitere Person tarnen. Diese Personen müssen allerdings in der Nähe des Vampirs bleiben. Die Probe wird nur einmal für die ganze Gruppe gemacht. Welche Probe hängt davon ab, welche Stufe von Obfuscate eingesetzt werden soll. Ansonsten wird alles so gehandhabt, wie für die Stufe Obfuscate, die auf die Gruppe angewendet wird.

Potence

Diese Disziplin hat folgende Wirkung: Für jeden Punkt Potence erhält der Charakter einen automatischen Erfolg für alle Proben, die mit Strength (Körperkraft) gemacht werden. Das gilt selbstverständlich auch für den Schaden den der Vampir im Kampf anrichtet.

Presence

Diese Disziplin verstärkt die charismatische Ausstrahlung eines Vampirs um ein Vielfaches. Dadurch sind alle Personen in seiner Umgebung von dem Vampir ungeheuer beeindruckt und fühlen sich von ihm angezogen. Das wirkt allerdings nur auf Leute, die den Vampir auch sehen können. Ein Opfer kann einen Willenskraft Punkt ausgeben, um dem Einfluß von Presence für ein paar Sekunden zu entgehen. Sterbliche werden das allerdings selten machen, weil sie sich gar nicht bewußt sind, daß sie beeinflusst werden.

Stufe 1: Awe (keine Probe nötig)

Diese Fähigkeit wirkt ungeheuer anziehend auf Leute in der Umgebung des Vampirs. Sie wollen dem Vampir nahe sein und ihm gefallen. Dadurch ist es natürlich oft einfacher, Leute auch weitergehend zu beeinflussen. Wenn diese Fähigkeit aktiviert wird, kennzeichnet der Spieler das dadurch, daß er sich einen silbernen Button offen an die Kleidung heftet. Diese Buttons werden von der Spielleitung ausgeteilt. Alle anderen Spieler in der Umgebung sollten ihre Reaktion im Rollenspiel darstellen.

Stufe 2: Dread Gaze (Opposed Roll: Angreifer: Charisma + Intimidation, Opfer: Wits +2)

Mit dieser Fähigkeit kann ein Vampir durch zähnefletschen, knurren und sonstige bedrohlichen Gesten sein Opfer total einschüchtern und eventuell sogar in die Flucht schlagen. Bei Erreichen der Schwierigkeit ist das Opfer reichlich eingeschüchtert und ein Sterblicher wird im Allgemeinen alles tun, um sich nicht den weiteren Zorn des Vampirs zuzuziehen. Bei Schwierigkeit +2 oder mehr Erfolgen ergreift das Opfer die Flucht. Jeder Erfolg ab Erreichen der Schwierigkeit reduziert außerdem den Würfelpool des Opfers für alle Aktionen um 1. Wenn der Vampir sein bedrohliches Verhalten länger aufrechterhält, kann er das ganze als ein extended Roll behandeln und mit einer Probe pro Minute sein Opfer völlig einschüchtern oder vertreiben.

Diese Fähigkeit bewirkt bei Vampiren ein sofortiges zurückweichen von 2 Metern und sie haben c.a. 10 Sekunden Angst vor dem Angreifer. Das Opfer muß unmittelbar danach eine Frenzy Probe machen.

Stufe 3: Entrancement (Opposed Roll: Angreifer: Appearance + Empathy, Opfer: Willenskraft)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir sein Opfer so beeindrucken, daß es ihm für eine gewisse Zeit in der Art verfallen ist und ihm nach besten Wissen und Gewissen dienen möchte. Wie lange dieser Effekt anhält, hängt von der Anzahl der erzielten Erfolge ab:

- 1 Erfolg : eine Stunde
- 2 Erfolge : ein Tag
- 3 Erfolge : eine Woche
- 4 Erfolge : ein Monat
- 5 Erfolge : ein Jahr

Nach Ablauf dieser Zeit ist das Opfer wieder Herr seiner Sinne und wird wahrscheinlich etwas sauer auf den Vampir sein, da es sich durchaus bewußt ist, irgendwie beeinflusst worden zu sein. Vor Allem wenn das Opfer ein anderer Vampir ist.

Stufe 4: Summon (Opposed Roll: Angreifer: Charisma + Subterfuge, Opfer: Willenskraft)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir ein Opfer zu sich rufen. Das Opfer wird diesem Ruf Folge leisten. Wie schnell es das allerdings tut, hängt von den erzielten Erfolgen ab:

- 1 Erfolg : Das Opfer nähert sich nur langsam und zögerlich
- 2 Erfolge : Das Opfer nähert sich zögerlich und läßt sich noch leicht durch Hindernisse abhalten

3 Erfolge : Das Opfer nähert sich mit normaler Geschwindigkeit
4 Erfolge : Das Opfer nähert sich eilig und wird alle auftretenden Hindernisse zu überwinden versuchen

5 Erfolge : Das Opfer nähert sich eiligst wobei es alles in seiner Macht stehende tut, um den rufenden Vampir möglichst schnell zu erreichen.

Im Live Rollenspiel ist es natürlich nötig, daß das Opfer auch erfährt, wer es wohin ruft. Der Vampir muß also sicherstellen (notfalls durch einen Anruf oder Boten) daß sein Opfer von dem Ruf erfährt. Daher wird sich diese Fähigkeit bei Treffen auch auf die anwesenden Vampire beschränken. Wer keine Zeit hatte, zum Treffen zu kommen, der wird auch nicht erscheinen, wenn einer der Vampire ihn ruft. Wer unbedingt irgendwelche Sterblichen zum Treffen herbeirufen will, der sollte das mit der Spielleitung absprechen und notfalls auch einen Spieler für die Rolle haben.

Ein Vampir der mit dieser Fähigkeit gerufen wird, kann einen Willpowerpunkt ausgeben, um dem Ruf für eine Woche zu widerstehen.

Stufe 5: Majesty (Keine Probe nötig)

Wenn ein Vampir diese Fähigkeit aktiviert, so strahlt er eine so gewaltige Aura aus, daß alle Leute in seiner Umgebung sich unterwürfig und respektvoll verhalten. Wer sich dem Vampir gegenüber für ein paar Sekunden auch nur unhöflich oder ungehorsam zeigen will, der muß einen Willenskraft Punkt ausgeben. Sterbliche sogar zwei Punkte. Unter keinen Umständen kann man der Person körperlichen Schaden zufügen! Im Live Rollenspiel wird diese Fähigkeit dadurch angezeigt, daß sich der Vampir mit Presence einen goldenen Button anheftet.

Protean

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Vampir, sich zu verwandeln. In den verschiedenen Formen kann der Vampir durchaus noch seine übrigen Disziplinen einsetzen, sofern diese nicht physikalisch unmöglich sind.

Im Live Rollenspiel sind diese Verwandlungen natürlich besonders schwierig darzustellen, deswegen ist hier ein wenig Improvisation gefordert.

Stufe 1: Gleam of Red Eyes (keine Probe nötig)

Mit Hilfe dieser Fähigkeit, bei deren Anwendung die Augen des Vampirs rot leuchten, kann der Charakter im Dunkeln gucken als wäre es taghell. Er kann sogar in totaler Dunkelheit sehen. Das Ein und Ausschalten der Fähigkeit dauert jeweils ca. 10 Sekunden.

Im Live Rollenspiel sollte dieses dadurch repräsentiert werden, daß der Spieler eine Taschenlampe dabei haben sollte, die er bei Bedarf einsetzen kann und die ihm nicht weggenommen werden kann.

Stufe 2: Wolf Claws (keine Probe nötig, Blutpunkt ausgeben)

Mit dieser Fähigkeit kann sich der Vampir Zentimeter lange Krallen wachsen lassen, die im Kampf aggravated Schaden machen. Das Wachsen lassen der Krallen dauert solange, wie der Spieler braucht, sich die Handschuhe, die die Klauen darstellen sollen, überzustreifen (ca. 10 Sekunden) und die Krallen bleiben so lange, bis der Vampir sie wieder einzieht (die Handschuhe auszieht).

Ein Spieler muß im Live Rollenspiel diese Fähigkeit durch Handschuhe mit angedeuteten Krallen darstellen (vorher von der SL genehmigen lassen!!)

Stufe 3: Earth Meld (keine Probe nötig, Blutpunkt ausgeben)

Mit Hilfe dieser Fähigkeit kann der Vampir in der Erde (aber nicht in Beton, Stein, Linoleum oder Holzdielen) versinken. Dort ist er sicher vor vielen Gefahren, kann aber ausgegraben werden.

Außerdem bekommt er nicht viel von dem mit, was oben passiert, höchstens laute Geräusche.

Wer diese Fähigkeit im Live Rollenspiel einsetzt, der sollte festlegen, wo er versunken ist, und dann einen Auszeit Bereich aufsuchen bis er sich entschließt, wieder aufzutauchen, oder bis er geholt wird, weil ihn jemand ausbuddelt.

Stufe 4: Shadow of the Beast (keine Probe nötig, Blutpunkt ausgeben)

Mit dieser Fähigkeit kann sich der Vampir in einen Wolf oder eine Fledermaus verwandeln. Die Verwandlung dauert 30 Sekunden. Die Tierformen gewähren eventuell besondere Fähigkeiten (Geruchssinn, Flugfähigkeit).

Im Live Rollenspiel ist diese Sache natürlich sehr schwer umzusetzen. Der Spieler sollte versuchen, das durch eine irgendwie geartete Verkleidung zu repräsentieren, oder ein Stofftier zur Hilfe zu nehmen. Hier ist Kreativität gefordert.

Stufe 5: Form of Mist (keine Probe nötig, Blutpunkt ausgeben)

Mit dieser Fähigkeit kann sich der Vampir in eine Gaswolke verwandeln und in dieser Form fliegen und durch enge Ritzen gleiten. Außerdem wird er so immun gegen körperliche Angriffe (kann selber aber auch keine mehr austeilen) und nimmt weniger Schaden durch Sonnenlicht. Die Verwandlung dauert 30 Sekunden.

Im Live Rollenspiel ist ein durch Ritzen kriechen und fliegen natürlich kaum darzustellen, der Rest aber schon.

Chimestery

Für diese Disziplin muß der Vampir gezwungenermaßen beschreiben, was zu sehen ist. Die anderen Mitspieler sollten ihre Phantasie ein wenig anstrengen, und sich entsprechend verhalten. Für die ersten 4 Stufen dieser Disziplin ist keine Probe nötig, allerdings müssen, wie im Tischregelwerk beschrieben, teilweise Blut- und Willpowerpunkte ausgegeben werden

Thaumaturgy

Dies sind die derzeit zugelassenen Pfade der Thaumaturgy und Rituale im Live.

Path of Blood

Der „Path of Blood“ ist der primäre Pfad jedes Tremere und seine Beherrschung ist mit der Beherrschung der ganzen Thaumaturgy verbunden. D.h. Jede Stufe, die er in der Thaumaturgy lernt, lernt er auch in diesem Pfad. Dies kostet ihn die normalen EPs für das Erlernen, wie bei einer Disziplin. Alle Pfade enden beim Wert von fünf, der Thaumaturgy-Wert kann weiter erhöht werden, um hochstufige Rituale zu meistern.

Wenn man den Wert des primären Pfads auf mindestens zwei hat, kann man den sekundären Pfad erlernen, wenn man diesen auf zwei hat, den tertiären. Hierbei muß man darauf achten, das ein Pfad immer einen Punkt niedriger sein muß als der ranghöhere, bis dieser fünf erreicht hat, dann kann man mit einem nachfolgenden Pfad aufrücken. Diese Pfade sind einfacher zu erlernen, da der Anwender die jeweilige Thaumaturgy-Stufe bereits gemeistert hat

Stufe 1: A Taste for Blood (Probe mit Perception +Occult, Schwierigkeit 3)

Mit dieser Fähigkeit kann der Vampir, wenn er das Blut einer Person, egal ob er von Mensch oder Vampir kostet, verschiedenste Dinge über ihn herausfinden.

3 Erfolge : wieviel Blut er noch im Körper hat

4 Erfolge: wie lange es her ist, daß er zuletzt getrunken hat

6 Erfolge : Welche Generation er ungefähr ist

8 Erfolge: Es ist feststellbar, ob der Vampir unlängst Diablerie begangen hat.

Für die Informationen entweder den betroffenen PC/NPC oder die Spielleitung befragen.

Stufe 2: Blood Rage (Opposed Roll: Angreifer: Dexterity + Subterfuge, Opfer: Willenskraft)

Diese Kraft erlaubt es dem Vampir, einen anderen Vampir durch Berührung dazu zu zwingen, sein Blut zum boosten auszugeben. Das Attribut bestimmt der Angreifer. Durch das Boosten wird der Kainit gereizter und die vorhandenen Blutpunkte verringern sich. Pro Erfolg wird ein Blutpunkt ausgegeben. Ebenfalls steigt die Schwierigkeit der Freny zu widerstehen um eins. Das Opfer sollte seine Reizbarkeit allerdings ausspielen. Außerdem weiß er nicht genau, was los ist, und das sollte spieltechnisch überkommen.

Stufe 3: Blood of Potency (Probe mit Manipulation + Survival, Schwierigkeit: 3)

Durch diese Kraft kann der Vampir seine Generation temporär senken. Ein eingesetzter Erfolg bei der Generation senkt die Generation um eins usw. Ein eingesetzter Erfolg bei der Dauer verlängert die Senkung um eine Stunde.

Die Anzahl der Erfolge sind alle Erfolge ab und inklusive der Schwierigkeit.

Stufe 4: Theft of Vitae (Probe mit Intelligence + Medicine, Schwierigkeit: 2 bei stationären Zielen oder Opposed Roll gegen Willenskraft des Opfers)

Jeder Erfolg ab und über der Grundschwierigkeit transferiert einen Blutpunkt zu dem Angreifer. Man sollte dabei bedenken, daß dies äußerst spektakulär aussieht und auf jeden Fall ein Maskeradebruch ist, sollte ein Mensch das mitbekommen!

Auch so gewonnenes Blut kann einen Blood Bond verursachen.

Stufe 5: Cauldron of Blood (Probe mit Willenskraft, Schwierigkeit: Anzahl der zu verkochenden Blutpunkte + 2)

Bei Berührung kann der Vampir das Blut seines Gegenübers zum kochen bringen.

Bei Erfolg wird pro verbranntem Blutpunkt eine Wunde verursacht und der Blutpunkt ist weg.

Path of Corruption

Dieser Pfad beschäftigt sich mit der Verformung von Körper und Geist anderer für die Zwecke des Anwenders. Um die Fähigkeiten anwenden zu können, muß das Opfer mindestens in Armreichweite sein (muß aber nicht berührt werden).

Stufe 1: Contradict (Probe mit Manipulation + Subterfuge, Schwierigkeit: [Willenskraft des Opfers +1]/2)

Du kannst dein Gegenüber dazu zwingen, für einen Moment das Gegenteil von dem zu tun oder zu sagen, was er eigentlich will. Achtung: Das Opfer ist sich danach unter Umständen (kommt auf die Persönlichkeitsstrukturen an) bewußt, daß es manipuliert wurde, nur nicht zwangsläufig von wem.

Stufe 2: Disfigurement (Probe mit Intelligence + Disguise, Schwierigkeit: normal 3, wenn das Aussehen jemand anderen kopiert 5)

Du kannst ähnlich der Fähigkeit „Mask of Thousand Faces“ die Gesichter von anderen soweit verändern, daß sie nicht mehr wie sie selber erscheinen. Du muß das Gesicht berühren und deinem

Opfer Off-Play den Effekt erklären (rotes Band tragen). Das Opfer merkt In-Play vorerst nichts von der Veränderung.

Stufe 3: Change Mind (Probe mit Manipulation + Empathy, Schwierigkeit: [Willenskraft +1]/2)

Du kannst dein Opfer dazu bringen, sein äußeren Verhaltensmodus drastisch zu verändern. Dazu mußt du ihm Off-Play kurz das neue Verhaltensmuster erklären.

Die Dauer hängt von deinen überzähligen Erfolgen ab:

0 = 10 Minuten

1 = 30 Minuten

2 = 1 Stunde

3 = 2 Stunden

4 = 4 Stunden

Achtung: Das Opfer kann sich natürlich nach Ablauf der Dauer über sein merkwürdiges Verhalten wundern und zurückdenken, wer dafür verantwortlich sein könnte.

Stufe 4: Cripple (Probe mit Willpower, Schwierigkeit: [Courage+3+Fortitude]/2)

Du kannst ein Körperteil deines Opfers für eine Zeit lähmen, wenn Du es mindestens eine Runde lang berührst. Dieser Prozeß ist sehr schmerzhaft.

Die Dauer ergibt sich aus deinen überzähligen Erfolgen:

0 = 10 Minuten

1 = 1 Stunde

2 = 1 Tag

3 = 1 Woche

4 = 1 Monat

5 = 3 Monate

6 = 6 Monate

7 = 1 Jahr

Stufe 5: Corrupt Soul (Probe mit Charisma + Empathy, Schwierigkeit: [Willenskraft+3]/2)

Ähnlich wie „Change Mind“, nur daß du hier die innerste Natur des Opfers verändern kannst.

Die Dauer hängt von deinen überzähligen Erfolgen ab:

0 = 1 Tag

1 = 1 Woche

2 = 2 Wochen

3 = 1 Monat

4 = 3 Monate

Achtung: Das Opfer kann sich natürlich nach Ablauf der Dauer über seine merkwürdige Veränderung wundern und zurückdenken, wer dafür verantwortlich sein kann.

Lure of Flames

Der Anwender kann eine magische Feuersbrunst von immer größer werdender Intensität erzeugen und auf ein Ziel projizieren, wo es zwar nach einer Runde wieder verlöscht, aber bleibenden Schaden hinterläßt (um das imaginär brennende Mobiliar mit nicht nachvollziehbaren Folgen zu umgehen). Jede Anwendung kostet einen BP. Um die Flamme woanders als an seinem Körper erscheinen zu lassen oder um sie dorthin zu werfen muss dem Anwender eine Probe mit Perception + Alertness, Schwierigkeit: 3 gelingen.

Stufe 1: Candle

Der Anwender darf ein Off-Play-Feuerzeug benutzen, z.B. sinnvoll, um Fesseln aufzubrennen.

Stufe 2: Palm of Flame

Man hat eine kleine Flamme auf der Hand die keinen Schaden macht aber alle Umstehende die nicht darauf vorbereitet sind müssen eine Roetschreck Probe machen.

Bitte mit einem Knicklicht oder Ähnlichem darstellen.

Stufe 3: Camp fire

Der Anwender wirft das Feuer auf ein Gegner und richtet damit 2 Punkte aggravated Schaden an.

Stufe 4: Bonfire

Der Anwender wirft das Feuer auf ein Gegner und richtet damit 4 Punkte aggravated Schaden an.

Stufe 5: Conflagration

Der Anwender wirft das Feuer und alle im 2 Meter Radius nehmen 4 Punkte aggravated Schaden. (Auch der Anwender selbst, wenn es zu dicht steht).

Path of Neptun's Might

Dieser Pfad beschäftigt sich mit der Manipulation des Elements Wasser.

Stufe 1: Eyes of the Sea (Probe mit Perception + Occult, Schwierigkeit: 3)

Indem der Anwender konzentriert in ein stehendes Gewässer schaut, gewinnt er eine Ahnung von dem, was in letzter Zeit an diesem Gewässer stattfand, gewissermaßen aus der Sicht des Wassers. Das Gewässer kann in der Größe von einer Pfütze bis zu einen großen See reichen, es darf aber keine Zu- oder Abflüsse geben. Ein Glas Wasser ist z.B. nicht ausreichend.

Die Anzahl der überzähligen Erfolge gibt an wie weit man zurück schauen kann.

0 = 1 Tag

1 = 1 Woche

2 = 1 Monat

3 = 1 Jahr

4 = 10 Jahre

Stufe 2: Jail of Water (Probe mit Dexterity + Survival, Schwierigkeit: 3)

Der Anwender kann größere Mengen Wasser dazu bringen, eine Person anzuspringen und diese an der Stelle festzuhalten. Dazu muß sich das Ziel in Armreichweite und eine genügend große Wasserfläche in max. 10 Meter Entfernung befinden. Selbstredend kann das Opfer in diesem Zustand auch nicht gehört werden. Ein Mensch ertrinkt nach der Zeitspanne, die er in der Lage ist, die Luft anzuhalten. Der Gefangene kann versuchen mit Hilfe einer Probe mit Strength plus seinem Potence Level gegen 4, Schwierigkeit: Anzahl der Erfolge des Anwenders. Ansonsten kann der Anwender den Spruch aufheben oder er fällt in sich zusammen sobald der Anwender sich aus der Reichweite entfernt. Der Gefangene macht seinen Zustand kenntlich indem er sich ein blaues Tuch umlegt (und deutlich BLUBB sagt;-).

Stufe 3: Dehydrate (Opposed Roll: Angreifer: Willpower, Verteidiger: Stamina+Survival)

Diese Stufe ermöglicht es dem Anwender einen Opfer aus der Entfernung geringe Mengen an Wasser zu entziehen. Da dadurch das Blut verklumpt, verursacht die Anwendung Schaden beim Opfer.

Für jeden Erfolg den der Angreifer mehr hat als der Verteidiger, nimmt der Verteidiger 1 Punkt Schaden. Weiterhin muß der Verteidiger bei erfolgreichem Einsatz eine Probe mit Courage, Schwierigkeit: (Überzählige Erfolge + 3)/2 machen. Sollte er diese nicht schaffen so windet er sich in Schmerzen und kann in der nächsten Minute nichts machen.

Stufe 4: Flowing Wall (Probe mit Willpower, Schwierigkeit: 3)

Der Anwender kann einen Teil eines stehenden Gewässers, das er zu diesem Zwecke einmal berühren muß, derart magisch verändern, daß es für übernatürliche Wesen für eine Nacht

unmöglich zu überqueren wird, auch nicht über Brücken oder mit Booten. Die Anwendung kostet den Anwender 3 Willpowerpunkte. Um diese Barriere zu durchbrechen muß man 3 Proben mit Strength + Courage, Schwierigkeit: 3 hintereinander schaffen. Man hat dafür nur einen Versuch. Die Barriere blockiert auch den Erschaffer, dieser kann diese aber jederzeit komplett aufheben.

Stufe 5: Blood to Water (Probe mit Willpower, Schwierigkeit: [Humanity+3]/2 maximal 5)

Der Anwender muß das Opfer berühren und dabei die folgenden Phrase sagen: "Blood to Water." Wenn sich das Opfer losreißt, bevor der Anwender die Phrase ausgesprochen hat, bekommt es keinen Schaden.. Jeder überzählige Erfolg macht verwandelt einen Blutpunkt in Wasser. Auch wird das Opfer durch das Wasser im Körper behindert als ob es die entsprechende Anzahl an Wunden genommen hätte (bitte ausspielen). Das Wasser verdampft dann im Laufe des nächsten Tages, das Blut kommt dabei allerdings nicht zurück.

Elemental Mastery

Dieser Pfad ermöglicht es dem Thaumaturgen, die Essenzen der Elemente zu beherrschen.

(Tabletop: Da zu viele Fähigkeiten der Pfade live gar nicht oder nur eingeschränkt ausspielbar sind und andere sich sehr ähneln, sind hier die fürs Live-Spiel sinnvollsten Fähigkeiten der Pfade *Path of Conjuring*, *Elemental Mastery* und *Movement of the Mind* zu einem Pfad zusammengelegt worden)

Stufe 1: Elemental Strength

Indem der Thaumaturge sich drei Runden lang „erdet“ (leicht breitbeinig, Hände auf Brusthöhe, mit Handflächen zur Brust, Arme zum Kreis), kann er die Kraft der Elemente nutzen, um seine körperlichen Attribute zu erhöhen. Alle drei körperlichen Attribute erhöhen sich für 1 Minute um jeweils einen Punkt, das kostet den Anwender 2 Willpowerpunkte. Für jede weitere Minute muß der Anwender einen weiteren Willpowerpunkt ausgeben.

Stufe 2: Wooden Tongues (Probe mit Wits + Linguistics, Schwierigkeit: 3)

Der Anwender ist in der Lage, Eindrücke von dem zu gewinnen, was um ein hölzernes Objekt herum vorgegangen ist. Diese Eindrücke sind sehr verschwommen und durch die eigentümliche Art in der hölzerne Objekte ihre Umgebung wahrnehmen, gekennzeichnet (SL-Kreativität). Die Anzahl der überzähligen Erfolge gibt die Menge der Information an die man erhält.

Stufe 3: Conjuring the Inanimate (Probe mit Intelligence + [Appropriate Ability], Schwierigkeit: 3)

Es ist mit dieser Stufe möglich, einen unbelebten Gegenstand, der nicht größer oder schwerer als der Anwender sein darf, mittels einer fünfzehnminütigen Meditationsvisualisierung förmlich aus dem Nichts heraus zu erschaffen. Dies kostet den Anwender einen Willenskraftpunkt und Blutpunkte abhängig von der Komplexität des Gegenstands. Mindestens drei für einen sehr simplen, wie ein Pflock, und bis zu sechs für ein komplexeren, wie ein Radio.

Die überzähligen Erfolge des Anwenders entscheidet über die Qualität des Gegenstands, bei keinem überzähligen Erfolg, ist dieser defekt, bei 4 funktioniert er wie ein normaler Gegenstand dieser Art. Da es für die Anwendung dieser Stufe notwendig ist, die jeweiligen Gegenstände mit gelbem Band versehen mitzubringen, sollte man sich auf das notwendigste beschränken. Wenn man den gewünschten Gegenstand gerade nicht zur Hand hat, gibt es wohl gerade magische Interferenzen.

Stufe 4: Elemental Form (Probe mit Stamina + Repair, Schwierigkeit: 3)

Der Anwender ist in der Lage, sich selbst in einen unbelebten Gegenstand zu verwandeln. Dieser Vorgang benötigt etwa eine fünfzehnminütige Meditationsvisualisierung und der zu erreichende Gegenstand muß in etwa der Masse und dem Volumen des Anwenders entsprechen.

Was er in dem Gegenstand machen kann hängt von seinen überzähligen Erfolgen ab:

0 = Nichts

1 = seine normalen Sinne einsetzen

2 = Auspex

3 = alle Disziplinen bei denen er nichts besonderes machen muß. (reden, sich verwandeln, usw.)

In der Form bleibt die ursprüngliche Aura des Anwenders erhalten, d.h. sie kann von jemanden, der explizit die Aura des Gegenstandes prüft, entdeckt werden. Die Rückverwandlung nimmt eine Runde in Anspruch (gelbes Band an den Gegenstand) und der Gegenstand sollte vom Anwender mit einem rotem Band begleitet werden, sollte dieser bewegt werden.

Stufe 5: Movement of the Mind

Mit dieser Stufe ist der Anwender in der Lage, Personen mental zu bewegen. Nach einer Runde äußerster Konzentration kann er andere Personen gegen ihren Willen in eine bestimmte Richtung schleudern oder aber auf der Stelle festhalten.

Die Off-Play-Kommandos sind jeweils "Du wirst nach (hinten, vorne, rechts, links) geschleudert" (am besten in die Richtung deuten) oder "Du wirst auf der Stelle festgehalten". Jede Anwendung kostet einen WP-Punkt, beim Festhalten einen WP-Punkt pro Minute. Der Anwender muß sich während des Vorgang stark konzentrieren, d.h. er kann zwar noch gehen oder reden, aber dies nur ein wenig eingeschränkt, aggressive Aktionen sind währenddessen nicht möglich. Sollte das Opfer gegen ein solides Objekt geschleudert werden, so kann dies bis zu einen Punkt Schaden verursachen.

Spirit Thaumaturgy

Dieser Pfad der Thaumaturgy benutzt die Spirits die in allem sind und zwingt diese dem Anwender zu helfen. Jeder Mißerfolg kostet den Anwender nicht nur 1 Willpowerpunkt sondern er hat sich auch noch den betreffenden Spirit zu Feind gemacht. Dieser wird in der Zukunft versuchen dem Anwender zu schaden. Um diesen Pfad zu meistern sind Kenntnisse in Spirit Lore erforderlich.

Stufe 1: Evil Eye (Probe mit Manipulation + Intimidation, Schwierigkeit: Humanity des Opfers /2)

Das Opfer wird regelrecht vom Pech verfolgt. Die Spirits in der Umgebung des Opfers sorgen dafür das ihm alles mögliche mißlingt. Für jeden Erfolg über der erforderlichen Schwierigkeit passiert dem Opfer ein weiteres Mißgeschick oder er botched einen Wurf in den nächsten Minuten.

Stufe 2: Spirit Eyes (Probe mit Perception + Occult, Schwierigkeit: Willenskraft/2)

Diese Fähigkeit ist ähnlich der Fähigkeit Aura Perception, nur das man hier die Spirits an oder um einer Person oder Gegenstand wahr nimmt. (Bei Gegenständen ist die Schwierigkeit normalerweise 3) Mit Hilfe dieser Fähigkeit ist der Anwender in der Lage Geister zu sehen.

Stufe 3: Spirit Slave (Extended Opposed Roll: Angreifer + Verteidiger: Willenskraft, Schwierigkeit: Willenskraft des Spirits)

Der Anwender kann einen Dienst von einem Spirit fordern. Der Anwender muß den Spirit sehen könne um diese Fähigkeit

einsetzen zu können. Der Spirit wird den Dienst erfüllen sofern er dazu in der Lage ist. Der Spirit eines gerade Verstorbenen kann man dadurch zu einem Geist machen und ihn dazu bringen an einen Ort zu spuken. Allerdings hält sich der Spirit nur eine gewisse Zeit an die Anweisung, danach geht er seiner Wege. Sollte der Anwender bei der Probe irgendwann keinen oder sogar negative Erfolge haben, ist der Spirit ihm entwischt.

Stufe 4: Fetishes (Extended Opposed Roll: Angreifer + Verteidiger: Willenskraft gegen ½ Willenskraft des anderen, Schwierigkeit: Willenskraft des Spirits)

Der Anwender kann einen Spirit in einen Gegenstand zwingen, den er dann bei sich führen kann. Der gefangene Spirit muss seine Fähigkeit (diese sollte man besser genau kennen) immer einsetzen wenn der Anwender es will, ohne das dieser diesen Spruch wiederholen müsste. Der Anwender muss den Gegenstand allerdings berühren um dem Spirit Anweisungen geben zu können. Der Anwender kann auf diese Weise Geister erschaffen indem er sie erst mit Hilfe von Spirit Slaves erschafft und sie dann in einen Gegenstand zwingt und diesen dann an einen Ort versteckt oder vergräbt und dem Spirit den Befehl gibt zu spuken oder sonst etwas dauerhaft zu machen. Eine solche Herzlose Tat kostet aber auf jeden Fall ein Humanity Punkt, Der Spirit wird durch die Zerstörung des Gegenstandes freigesetzt. Sollte der Anwender bei der Probe irgendwann keinen oder sogar negative Erfolge haben, ist der Spirit ihm entwischt.

Stufe 5: Journey

Durch den Einsatz eines Willpowerpunktes ist der Anwender in der Lage seinen Spirit von seinem Körper zu trennen und mit ihm zu reisen. Dies ist ähnlich der Fähigkeit Psychic Projection, allerdings bewegt sich der Spirit in der normalen physikalischen Welt und ist dort auch von jedem zu sehen (als sein nacktes Ebenbild), außer er setzt Obfuscat ein. Er kann durch normale Angriffe keinen Schaden nehmen und kann auch selber keine physikalischen Disziplinen einsetzen (Celerity, Fortitude, Potence und Protean). Alle anderen Disziplinen kann er normal benutzen. Er kann durch alles was Spirits angreifen kann, angegriffen werden und wird auch durch Sprüche die diese betreffen beeinflusst. Der Spirit des Anwenders kann sich in Anwesenheit anderer Personen nur mit normaler Geschwindigkeit bewegen, wenn keine anderen Personen anwesend sind kann er sich mit bis zu 500 km/h bewegen (natürlich muß der Spieler sich nicht ausziehen, allerdings muß er kenntlich machen, daß sein Charakter nackt ist).

Rituale

Es gibt Theorien, nach denen der Meister der Thaumaturgy die magische Kraft für die Anwendung der Pfade aus der Essenz seines eigenen Blutes hervorbringt. Die natürliche Limitierungen dieser Kraft kann er überkommen, indem er einen Kontakt mit dem Universum simuliert. Dies geschieht in den Ritualen. Jedes Ritual benötigt mindestens fünf Minuten pro Rituallevel (sofern bei dem jeweiligen Ritual keine andere Mindestdauer dabei steht) äußerster Konzentration und häufig materielle Komponenten, die dem Thaumaturgen als Fokus dienen. Um ein Ritual zu meistern, muß der Anwender die gleiche Stufe bei seinem Thaumaturgy-Wert erreicht haben, wie die Stufe des Rituals. Die Meisterung von Ritualen ist theoretisch bis in die zehnte Stufe möglich, wenn es dem Anwender gelingt seinen Thaumaturgy-Wert in diese Höhen zu steigern.

Dies sind alle im Moment erhältlichen Rituale. Da aber in regelmäßigen Abständen neue Rituale herauskommen, ist diese Liste natürlich nicht wirklich vollständig, sondern kann sich ändern.

Spieler, die die Blutmagie auf einen Live-Treffen ausspielen wollen, sollten sich auch überlegen, wie sie die Rituale so

darstellen können, daß es auch was her macht. Also ein paar Accessoires sammeln und mystische Formeln ausdenken!

Bei einem neu geschaffenen Charakter sind die Anzahl der Rituale von seiner Stufe im Path of Blood (=Thaumaturgie) abhängig:

Thaumaturgie 1: 1 Level Rituale, Thaumaturgie 2 = 3 Level Rituale, Thaumaturgie 3 = 6 Level Rituale. Es ist nicht möglich, am Anfang mehr Rituale zu haben, auch nicht durch den Einsatz von Freeby Punkten.

Für später gesteigerte Thaumaturgie bekommt man keine freien Rituale. Ein späteres Erlernen von Ritualen kostet 2 Erfahrungspunkte pro Stufe des Rituals. Außerdem muß ein Lehrer und eine sehr gute Forschungsmöglichkeiten vorhanden sein.

1. Stufe

Communicate with Kindred Sire

Der Anwender erlangt nach fünf Minuten telepathischen Kontakt zu seinem Sire, zu jemanden der an den Anwender blutgebunden ist oder zu jemanden der seit dem letzten Sonnenuntergang vom Blut des Anwenders getrunken hat. Der Kontakt ist beidseitig, ermöglicht aber nicht Gedanken zu lesen. Der Anwender benötigt einen Gegenstand, der einmal der betreffenden Person gehört hat. Wenn aus Off-Play-Gründen der telepathische Kontakt nicht simuliert werden kann, gibt es halt gerade Störungen im Subraum.

Defense of the Sacred Haven

Dieses einstündige Ritual verhindert, daß Sonnenlicht durch Fenster in sechs Meter Umkreis des Rituals dringen kann. Dies kostet den Anwender einen BP, wovon er jeweils einen Teil auf jedes Fenster auftragen muß. Die Wirkung hält an, solange der Anwender im Wirkungsfeld bleibt.

Deflection of Wooden Doom

Während des einstündigen Rituals muß der Anwender von einem geschlossenen Kreis aus Holz umgeben sein. Danach legt er sich einen Holzsplitter in den Mund. Solange dieser Splitter sich dort befindet, wird der erste Pflock, der in das Herz des Anwenders eindringen würde, vollständig aufgelöst. Danach oder aber beim nächsten Sonnenaufgang verliert das Ritual seine Wirkung.

Engaging the Vessel of Transference

Während dieses dreistündigen Rituals muß der Anwender einen BP von sich in ein geeignetes Behältnis füllen, daß danach versiegelt und mit einer Rune versehen wird, die „Bluttausch“ bedeutet. Diese Rune kann danach mit einer anderen Substanz überdeckt werden. Fortan wird der Behälter jedem der ihn berührt einen BP entnehmen und durch den in ihm enthaltenen ersetzen. Dadurch wechselt bei jeder Berührung der Inhalt. Dies erzeugt beim Opfer ein merkwürdiges Erschauern. Handschuhe oder normaler Stoff schützen nicht vor dem Austausch. Die Wirkung endet erst, wenn der Behälter aufgebrochen wird. Mittels dieses Rituals können Blutproben erlangt oder Blutbünde etabliert werden. Hierbei sollte der Anwender genau beobachten, wer den Behälter in welcher Reihenfolge berührt.

Incantation of the Shepherd

Indem der Anwender sich jeweils ein Glasobjekt vor die Augen hält und langsam um die eigene Achse dreht, kann er den Aufenthaltsort seiner „Herde“ herausfinden. Dies nimmt fünfzehn Minuten in Anspruch und er muß von jedem der betreffenden Menschen bereits dreimal zu verschiedenen Gelegenheiten getrunken haben. Auch hier SL fragen.

Scent of the Garou's Passing

Indem der Anwender eine seltsame Kräutermischung aus Wolfsmilch(Schwalbenwurzgewächs), Eisenhut und anderen widerlichen Materialien durch die Nase einzieht, kann er für 5 Minuten die Anwesenheit eines Werwolfs am Geruch wahrzunehmen. Leute an denen man direkt riecht oder die neben einem stehen nimmt man auf jeden Fall wahr. Sollte der Werwolf aber einige Meter entfernt sein so muß man eine Probe mit Perception + Alertness, Schwierigkeit: 3 machen. Mit der Anzahl der zusätzlichen Erfolge erhöht sich auch die Reichweite des Geruchssinnes.

Rebirth of Mortal Vanity

Der Anwender kann sein Haarwachstum kurzzeitig wiederbeleben. Dafür muß er ein einstündiges Ritual mit komplexen Gesten vor einem Spiegel ausführen. Für jeden Haarstrang eines jeweils anderen sterblichen Kindes, den er in der Hand hält, wächst sein Haar permanent um ein Zoll. Dies kann auch auf einen anderen Kainiten gemacht werden, der während des gesamten Rituals neben dem Anwender vor dem Spiegel stehen muß. Hiermit kann nachträglicher Bartwuchs oder Langhaar-Perücken erklärt werden.

The Rite of Introduction

Nach einer 30 minütigen Beschwörung muß der Anwender in eine Dampfwolke sprechen. Der Tremere-Regent der jeweiligen Domäne hört daraufhin die Stimme des Anwenders in seinem Kopf und kann diesem kurz antworten. Dieses Ritual ist die traditionelle Vorstellung eines besuchenden Tremere beim lokalen Chantry-Führer, wobei es bei modernen Tremere schon häufig in Vergessenheit geraten ist. Auch hier gilt, daß Off-Play-Probleme einem In-Play Scheitern entsprechen.

Purity of Flesh

Indem der Anwender nackt für zehn Minuten im Lotussitz innerhalb eines Kreises aus dreizehn spitzen Steinen meditiert und einen BP ausgibt, kann er seinen Körper von allen körperfremden Stoffen befreien. Das sind z.B. Prothesen, Silikonimplantate, Kugeln, Holzsplitter, Drogen oder Gift. Diese lagern sich als ein Schmutzfeld am Boden ab.

Wake with Morning's (Evening's) Freshness

Der Anwender muß sich, bevor er sich für den Tag zur Ruhe begibt, eine halbe Stunde vollständig konzentrieren, Federn verbrennen und deren Asche über seinen Schlafplatz verstreuen. Dadurch wird er am folgenden Tag automatisch aufwachen, wenn Gefahr droht und seinen vollen Fähigkeiten in der 1 Minute zur Verfügung haben.

2. Stufe

Blood Walk

Indem der Anwender in einem dreistündigem Ritual von dem Blut eines anderen kostet, er benötigt mindestens ein BP, kann er einiges über Kainiten in Erfahrung bringen, die mit diesem über ihr Blut in Verbindung stehen. Das sind alle Personen die an den anderen blutgebunden sind, an die er blutgebunden ist, sowie sein Sire und möglicherweise weitere „Vorfahren“ in direkter Linie. Der Anwender macht eine Probe mit Perception + Empathy, Schwierigkeit 3, pro zusätzlichen Erfolg erfährt er etwas über die nächst höhere Generation der Vorfahren. Er erfährt den wahren Namen der jeweiligen Person und das Verhältnis in dem diese Person zum Getesteten steht. Bei der SL erfragen.

Donning the Mask of Shadows

Nach einem zwanzigminütigen Beschwörungsgesang des Anwenders liegt auf ihm ein Effekt der ungefähr so ist wie Obfuscate-Stufe zwei (normal anzeigen). Der Anwender macht

eine Probe mit Willenskraft, Schwierigkeit: 2, für jeden zusätzlichen Erfolg hält der Effekt 1 Stunde.

Jeder kann versuchen ihn wahrzunehmen indem ihm eine Probe mit Intelligence + Alertness, Schwierigkeit: (Wits + Stealth)/2 gelingt. Bei Personen mit Auspex liegt die Schwierigkeit nur bei (Wits + Stealth - 3)/2 und Tiere nehmen den Anwender auf jeden Fall wahr.

Principal Focus of Vitae Infusion

Der Anwender kann in einem vierstündigen Ritual einen BP von sich mit einem Objekt von der Größe einer Erbse bis zu etwas, das er noch in zwei Händen halten kann, verschmelzen. Der BP geht vorerst vollkommen in dem Objekt auf. Der Anwender kann später durch Berührung das Objekt vollständig auflösen und den BP dadurch wieder freisetzen. Am besten tut er dies in seinem Mund oder einem Glas. Wenn das Blut auch durch die Berührung eines anderen freigesetzt werden können soll, muß dieser beim Ritual anwesend sein und einbezogen werden. Das Blut bleibt aber das des Anwenders. Hierfür nimmt man am besten rote Drops.

The Open Passage

Der Anwender kann eine Tür dazu bringen, substanzlos zu werden. Dafür muß er eine Stunde lang mit dem Finger komplizierte Muster mit Schlangensexkrementen auf die Tür malen. Die Tür wird für einen Moment für ihn passierbar, als ob sie nicht mehr da wäre, obwohl sie noch ganz normal aussieht. Dazu muß die Tür Off-Play geöffnet, oder, wenn niemand in der Nähe ist, das Geschehen mit der SL geklärt werden.

Ward versus Ghouls

Der Anwender kann mittels dieses zehnstündigen Rituals (Achtung: Im Sommer wird es knapp) ein Objekt mit einem mystischen Symbol versehen, welches das Objekt gegen Einwirkungen von Ghoulen schützt. Dazu muß mindestens ein BP menschlichen Bluts auf das Objekt geschüttet werden. Jeder Ghoul, der fortan dieses Objekt berührt erhält einen stark brennenden Schlag, der einen Punkt Schaden verursacht. Dies wiederholt sich bei anhaltenden Kontakt jede Runde. Der Ghoul muß auch einen WP-Punkt ausgeben, um den Gegenstand nach dem ersten Schlag noch einmal anzufassen.

Das Zeichen schützt nur ein einzelnes Objekt, d.h. bei Objekten, die aus mehreren Einzelteilen bestehen, nur eins der Einzelteile. Besonderheiten sind geschlossene Schutzkreise aus einem Markierungsstoff wie Kreide oder ähnlichem. Sie verhindern, daß Ghoule in sie hinein oder aus ihnen heraus treten können. Der Schaden erfolgt bei jedem Versuch und schleudert den Betreffenden zurück. Wenn dieses Objekt irgendwo liegen gelassen wird, sollte ein Off-Play-Zettel die Wirkung erklären.

Das Objekt kann nur von Personen zerstört werden, gegen die es nicht gerichtet ist.

3. Stufe

Flesh of Fiery Touch

Für dieses zwei- bis dreistündigen Ritual muß der Anwender ein glühend heißes Stück Kohle verschlucken, was ihn ein WP-Punkt für die Überwindung und eine schwere Wunde kostet. Dadurch wird die Haut des Kainiten bis zur nächsten Abenddämmerung unnatürlich heiß und hat bei genauerer Inspektion einen leichten Bronzeschimmer. Jeder Vampir, der die Haut des Anwenders in dieser Zeit aktiv berührt (wenn der Anwender selber berührt, passiert nichts), erhält einen Punkt schweren Schaden, einen weiteren für jede Runde, die der Kontakt bestehen bleibt.

Incorporeal Passage

Durch dieses einstündige Ritual wird der Anwender entmaterialisiert, d.h. er nimmt einen geistförmigen Zustand ein (blaues Band). Alle stofflichen Dinge bewegen sich ohne Widerstand durch ihn hindurch, so wie er sich durch stoffliche Dinge, wie z.B. Wände oder Türen hindurch bewegen kann. Er kann zwar noch Treppen steigen, aber z.B. nicht in einem Auto mitfahren. Wenn er sich durch ein Objekt hindurch bewegen will, muß er dies in einer geraden Linie tun und kann sich nicht wieder zurück bewegen, bis er vollständig hindurch ist. Um den Zustand beizubehalten, muß der Anwender sich in einer Spiegelscherbe sehen können, die er in der Hand hält. Sobald er sich nicht mehr in der Spiegelscherbe sehen kann oder die Dauer abgelaufen ist, nimmt er seinen normalen Zustand wieder ein. Der Anwender macht eine Probe mit Wits + Survival, Schwierigkeit: 3, jeder zusätzliche Erfolg erlaubt es dem Anwender dieses Zustand eine weitere Stunde aufrecht zu erhalten..

Pavis of Foul Presence

Indem der Anwender dieses einstündige Ritual auf sich macht, in dessen Rahmen er sich eine blaue Seidenkordel um den Hals bindet, wird er immun gegen die Auswirkungen von Presence-Fähigkeiten anderer. Jeder, der versucht, bis zum nächsten Sonnenaufgang eine Presence-Fähigkeit auf den Thaumaturgen anzuwenden, bekommt die Wirkung selber ab, als ob der Thaumaturg sie mit der Macht des Anwenders eingesetzt hätte.

Rutor's Hands

Indem der Anwender in einem einstündigen Ritual seine eigene Hand abschlägt und eins seiner eigenen Augen auf dem Handrücken befestigt, erschafft er sich einen kleinen Helfer. Dieser Vorgang verursacht fünf Punkte schweren Schaden. Diese Hand ist ein Erweitertes Körperteil des Anwenders, er kann sie durch leichte Konzentration frei bewegen und kann sehen und hören, was die Hand wahrnimmt. Die Hand benötigt einen BP beliebigen Blutes in der Woche. Rutor's Hand sollte aus Latex hergestellt werden. Wenn sie irgendwo deponiert wird, kann man mit rotem Band neben ihr stehen bleiben, und das Geschehen beobachten. Hierzu sollte man sich vorher In-Play an einen Ort begeben, an dem man nicht gestört werden kann. Wenn die Hand entdeckt und zerstört wird (einen Health-Level), erleidet der Anwender noch einmal die zwei Punkte schweren Schaden, indem sein neues Auge und die neue Hand sehr schmerzhaft aufplatzen.

Shaft of Belated Quiescence

In einem fünfstündigen Ritual muß der Anwender in einen zugespitzten Schaft aus Eberesche eine Reihe von ornamentierter Symbole schnitzen, den Pflock mit seinem Blut einreiben und ihn danach in einem Feuer aus Eichenholz schwärzen. Die Spitze dieses Pflocks bricht, wenn sie in den Körper eines anderen gelangt, sofort ab und beginnt sich in die Richtung des Herzens vorzuarbeiten. Dort kommt sie nach spätestens zehn Tagen an (wenn der Treffer am Fuß war, sonst entsprechend weniger). Während ihrer Wanderschaft verursacht Schmerzen die immer größer werden, um so näher sie dem Herzen kommt. Bei Operationsversuchen bemüht sie sich, dem Operateur auszuweichen, was zu sehr schmerzhaften Eingriffen führt, die nicht zwangsläufig erfolgreich verlaufen. Für einen Menschen ist der Vorgang sehr schmerzhaft und endet mit dem Tod.

Ward versus Lupines

Dieses Ritual erzeugt ein Symbol auf einem Objekt, daß dieses vor Werwölfen schützt. Anstelle des Menschenbluts benötigt man Silberstaub. Ansonsten entspricht es in allem dem Zweitstufenritual „Ward versus Ghouls“.

4. Stufe

Binding the Beast

Im Rahmen diese zehnmütigen Rituals muß der Anwender einen BP eines anderen Kainiten trinken (dadurch wird kein Blutbund initiiert und auch nicht die Möglichkeit Disziplinen zu lernen) und einen Eisennagel durch seine eigene Handfläche rammen (verursacht zwei Punkte Schaden, kein Soaking möglich). Dadurch wird dem Kainiten, von dem das Blut war, sein Tier entzogen.

Der Anwender macht eine Probe mit Manipulation + Empathy, Schwierigkeit: (10-Humanity des Opfers)/2. Für jeden überzähligen Erfolg ist das Tier von seinem Kainiten für 1 Tag entzogen. Ein Kainit ohne Tier kann nicht in Frenzy fallen, keine WP-Punkte regenerieren, höchstens ein BP pro Runde einsetzen und muß um Blut trinken zu können eine Probe mit Courage, Schwierigkeit: 2 bestehen. Um eine Disziplin einsetzen zu können muß dem Opfer eine Probe mit Willenskraft, Schwierigkeit: 4 gelingen. Das Opfer muß nicht in Frenzy sein um dieses Ritual anzuwenden, aber man kann diese Ritual niemals gegen sich selber einsetzen.

Bone of Lies

Für diese Ritual benötigt man einen Knochen eines Menschen, normalerweise den Schädel, der vor über zweihundert Jahren gestorben ist. Innerhalb einer Nacht muß dieser Knochen mit zehn BP Vampirblut getränkt werden. Dadurch erhält der Knochen eine stumpfe Rottönung. Jeder der diesen Knochen hält und versucht, zu lügen, wird gezwungen die Wahrheit zu sagen. Für jede so vereitelte Lüge wird einer der zehn BP verbraucht und der Knochen wird schwärzer. Bei null BP ist er nutzlos und vollkommen schwarz.

Durch dieses Ritual wird der Spirit des Verstorbenen, zu dem der Knochen einst gehörte, für immer in diesen gebannt. Dieser Spirit ist es, der den, der ihn hält, zwingt, die Wahrheit zu sagen. Der Spirit wird durch die Lügen komplett korumpiert und zu einem wirklich bösen Spirit. Der Schädel kann nur einmal für diese Ritual verwendet werden. Die Wirkung dieses Gegenstandes sollte am Boden mit einem Zettel kurz erklärt werden.

Heart of Stone

Durch dieses Ritual wird das Herz des Anwenders zu Stein. Dazu muß er einen drei Zoll hohen Erdkreis von zwei Meter Durchmesser auf einem Untergrund aus natürlichem Stein formen (Der Stein kann bearbeitet oder zusammengesetzt sein) und sich nackt mit dem Rücken in die Mitte legen. Dann plaziert er eine Kerze mit einer Brenndauer von sieben bis neun Stunden auf seinem Herz und läßt diese herunterbrennen, bis sie von allein erlischt. Das brennende Wachs verursacht einen Punkt schweren Schaden. Die Auswirkungen eines Herz aus Stein sind: Der Anwender kann nicht „gepflockt“ werden, der Anwender kann freiwillig keine Willenskraft ausgeben (wird er gezwungen Willenskraft auszugeben, erlöscht die Wirkung des Rituals), dem Anwender seine Conscience fällt auf 1 (oder 0 wenn sie vorher 1 war), alle Schwierigkeiten für Empathy Würfe, Social Würfe oder Würfe um andere von etwas zu überzeugen oder freundlich zu stimmen werden verdoppelt.

Splinter Servant

Der Anwender kann hiermit eine erschreckende Waffe gegen Kainiten herstellen. Dazu muß er einen Pflock aus Holz von einem Friedhofsbaum, oder wenigstens von einem Baum, der sich von Toten ernährt hat, schnitzen. Diesen Pflock muß er nach einem zwei Nächte andauernden Ritual mit Beschwörungsgesängen und anderen Vorbereitungen mit einer Ranke eines Nachtschattengewächses umwickeln und mit Wachs versiegeln, um auf diese Art eine Hülle zu formen. Wenn diese Hülle von jemanden entfernt wird, muß dieser innerhalb von

einer Runde das Kommando geben, wer zu attackieren ist, sonst wird er selbst attackiert. Daraufhin springt der Pflock aus eigener Kraft in die Richtung des Herzens des Opfer, um sich hineinzubohren. Man muß diesen Pflock schon in winzig kleine Splitter schlagen um ihn von seiner Aufgabe abzubringen oder ihm 3-5 Minuten ausweichen. Der Pflock splittert häufig wenn man ihn heraus ziehen will, dadurch wird es sehr schwer die betreffende Person von ihm zu befreien.

Ward versus Kindred

Dieses Ritual erzeugt ein Symbol auf einem Objekt, daß dieses vor Vampiren schützt. Anstelle des Menschenbluts benötigt man Vampirblut. Ansonsten entspricht es in allem dem Zweitstufenritual „Ward versus Ghouls“.

5. Stufe

Blood Contract

Durch dieses Ritual wird ein nicht auflösbarer Kontrakt geschaffen. Der Thaumaturg entwirft in langwierigen Ritualen über drei Nächte einen Vertrag zwischen zwei Parteien mit seinem eigenen Blut. Nachdem die beiden Parteien diesen Vertrag mit jeweils ihrem eigenen Blut unterschrieben haben sind sie unauflöslich an diesen Vertrag gebunden. Die Wirkung erlischt erst, wenn der Vertrag erfüllt oder verbrannt worden ist.

Dominion

Dieses Ritual konnte in den letzten Jahren einem Tremere-Antitribu des Sabbat abgerungen werden. Es ist bislang nur in den obersten Echelonen der Tremere-Hierarchie bekannt. Durch dieses Ritual können Räumlichkeiten von bis zu 150 Kubikmetern magisch gesichert werden. Dafür muß in einer dreistündigen Beschwörung über jeder Tür, die im Wirkungsbereich liegt, ein Eisensiegel eingebettet werden. In diesem magischen Areal verlieren die Disziplinen Animalism, Auspex, Dominate und Presence vollständig ihre Wirkung, außer wenn sie vom Anwenders des Rituals ausgehen. Die Wirkung des Rituals endet nach einer Woche oder wenn eines der Siegel beschädigt oder entfernt wird.

Escape to a True Friend

Im Rahmen dieses fünfnächtigen Rituals muß der Anwender ein mit einer Vielzahl von arkanen Symbolen belegte Kreis von einem Meter Durchmesser an einem Ort in den Boden brennen und jede Nacht einen BP opfern. Indem der Anwender in den Kreis steigt und den Namen eines wahren Freundes nennt, wird er zu diesem teleportiert. Er erscheint nicht genau vor seinem Freund sondern in seiner Nähe, maximal in Rufreichweite. Solange der Kreis nicht zerstört wurde oder die Symbole verwischt wurden kann man ihn immer wieder benutzen. Es gibt verschiedene Theorien, durch welches Medium er sich in dieser Zeit bewegt, da es immer die Zeit dauert, bis er am anderen Kreis materialisiert, wie er Off-Play benötigt, um dorthin zu gelangen. Sobald er entmaterialisiert bindet sich der Spieler ein gelbes Band um und verläßt schnellst möglich unauffällig die Szenerie.

One Mind of the Coven

Mittels dieses Rituals kann der Regent einer Chantry in telepathischen Kontakt mit einem Regenten einer anderen Chantries treten. Dazu muß er in einen Silberspiegel starren und ein einstündigen Beschwörungsgesang vollziehen. Off-Play: Nutzt das Telefon.

Stone Slumber

Wenn der Anwender dieses Ritual zwei Stunden vor Sonnenaufgang beginnt, verwandelt sich sein Körper mit den ersten Strahlen der Sonne in Stein. In dieser Form ist er nahezu unverwundbar, jedoch können einzelne Stücke von ihm

abgebrochen werden. Es können keine Fähigkeiten genutzt werden. Die Wirkung endet beim nächsten Sonnenuntergang, ein Erwachen kostet drei BP.

Ward versus Spirits

Dieses Ritual erzeugt ein Symbol auf einem Objekt, daß dieses vor Geistwesen schützt. Anstelle des Menschenbluts benötigt man pures Meersalz. Ansonsten entspricht es in allem dem Zweitstufenritual „Ward versus Ghouls“.

Zum Spielverlauf

Monatliche Aktivitäten

Die Spielleitung stellt im Normalfall einmal im Monat eine Räumlichkeit zu Verfügung, in der gespielt werden kann. Allerdings wird im Normalfall das monatliche Treffen von einem Spieler ausgerichtet werden müssen, d.h. ein Charakter muß InPlay auch einladen! Sollte das nicht passieren, gibt es in dem Monat kein Treffen! Es besteht auch die Möglichkeit, daß z.B. die Leute, die nicht eingeladen wurden, oder der Einladung eines bestimmten Charakters (aus welchen Gründen auch immer) nicht Folge leisten wollen, ein „Gegentreffen“ stattfinden lassen können. Auch hier ist die SL gerne bereit, soweit vorhanden, eine Räumlichkeit zur Verfügung zu stellen.

Darüber hinaus können und sollten die Spieler auch zwischen diesen Haupttreffen selber aktiv werden. So können sie eigene Veranstaltungen planen, zu denen sie andere Charaktere einladen (Clantreffen, Patriziertreffen, Haustreffen, Galerieeröffnungen, Parties etc.).

Derartige Treffen müssen bei der Spielleitung angemeldet werden, können aber auch stattfinden, wenn keiner aus der Spielleitung zu dem Termin kommen kann. In so einem Fall sollten die Veranstalter und Teilnehmer der Spielleitung einen kurzen, schriftlichen Bericht darüber geben, was auf dem Treffen eventuell an relevanten Sachen passiert ist, und wer so anwesend war.

Außerdem können und sollten die Charaktere auch zwischen den Treffen verschiedenste Dinge unternehmen. Zum Beispiel, wenn sie irgendwelche Informationen beschaffen, irgendwelche besonderen Geschäfte tätigen, ihren Feinden Salz in die Suppe streuen oder bei anderen Vampiren um Unterstützung werben wollen.

In all diesen Fällen sollte der Spieler einen schriftlichen Bericht darüber bei der Spielleitung abgeben, was er zwischen den Treffen vorhat und zwar bevor er die Sache unternimmt. Die Spielleitung wird dann entscheiden, ob und wie gut die Sache klappt. Eventuell wird sie hier noch Rücksprache mit dem Spieler halten oder einzelne Dinge auch noch extra ausspielen.

Etwaige Ergebnisse werden dem Spieler dann so schnell wie möglich mitgeteilt.

Generell gilt der Grundsatz, daß eine Sache erst dann stattgefunden hat, wenn die Spielleitung das bestätigt. Das Rückdatieren von irgendwelchen Aktivitäten (ich habe vor zwei Wochen das und das gemacht) ist im Normalfall nicht zulässig. Wenn ihr also etwas unternehmen wollt, dann sorgt dafür, daß die Spielleitung rechtzeitig einen Schriftlichen Bericht darüber erhält.

Ausrüstung

Wenn ein Charakter zu einem Spieltreffen irgendwelche besonderen Gegenstände mitbringen will (Bomben, Waffen, Peilsender, Drogen), so muß er das vor dem Treffen schriftlich bei der Spielleitung anmelden und dazu auch angeben, woher der Charakter diese Dinge hat. Außergewöhnliche Gegenstände sind nur dann auch vorhanden, wenn die Spielleitung das bestätigt hat. Wer also sichergehen will, seine Ausrüstung auch vollständig da zu haben, der sollte das vor dem Treffen mit der

Spielleitung abklären (und zwar nicht erst eine Stunde vorher, sondern sobald wie möglich).

Alle mitgebrachten Ausrüstungsgegenstände müssen durch irgendwelche tatsächlichen Props repräsentiert werden, damit auch andere Charaktere darauf reagieren können!

Kontakte mit anderen Domänen

Die Domäne Ruhrgebiet gehört den Domänen an, die dem GBOD (German Board of Directors) angeschlossen sind. Spieler können mit ihren Charakteren aus dem Ruhrgebiet andere angeschlossene Domänen besuchen und Kontakte zu Charakteren aus anderen Domänen pflegen. In solchen Fällen sollten aber alle betroffenen Spielleitungen vorher darüber informiert werden.

Wenn diese Zusammenarbeit irgendwelche wichtigen Auswirkungen hat (Geschäftskontakte zwischen den Charakteren, Feindschaften, Informationsaustausch usw.) sollte das mit beiden betroffenen Spielleitungen abgesprochen werden, ehe In-Play darauf eingegangen werden kann (Der steinreiche Ventrue aus der Nachbardomäne kann dir nur dann 2 Millionen schenken, wenn beide Spielleitungen das zulassen).

Mit dem GBOD spielen wir auch in einem internationalem Netzwerk von Domänen, solltet ihr nähere Informationen über ausländische Domänen wünschen, so setzt euch einfach mit eurer Spielleitung in Verbindung.

Tod von Charakteren

Wenn ein Charakter im Spiel umkommt, kann es vorkommen, daß ein Spieler erst in drei Monaten mit einem neuen Charakter wieder einsteigen kann. In diesen drei Monaten kann der Spieler höchstens NSC Rollen übernehmen.

Diese Maßnahme soll dazu führen, daß die Charaktere ein wenig mehr Selbsterhaltungstrieb zeigen. Vampire sind nämlich im Allgemeinen nicht lebensmüde, sondern hängen sehr an ihrer Existenz. Leider hat die Erfahrung gezeigt, daß einige Leute sehr leichtsinnig und unvorsichtig mit ihrem Charakter umgingen, frei nach dem Motto: Wenn der stirbt, mache ich halt einen neuen.

Aus diesem Grund wird die Spielleitung auch keine Ersatzcharaktere mit Spielern machen, die noch einen aktiven Charakter im Spiel haben.

Wer seinen Charakter wechseln will, weil er nicht richtig mit ihm klarkommt, der sollte darüber mit der Spielleitung reden.

Die Spielleitung kann die oben genannte Regel jederzeit außer Kraft setzen, wenn ein Charakter *wirklich* ohne eigene Schuld umkommt.

Also, gebt ein bißchen auf eure Charaktere acht und spielt sie so, als hätten sie wirklich nur ein Leben und keine Möglichkeit, mal eben schnell neu anzufangen.

Steigerungen

Wenn ein Charakter etwas mit Erfahrungspunkten steigern will, so muß er auch das, wie immer, der Spielleitung schriftlich mitteilen, und auch angeben, woher oder von wem er die Sache erlernen will. Natürlich muß er auch genügend Erfahrungspunkte angesammelt haben, um die Steigerung zu bezahlen.

Die Steigerung ist erst wirksam, wenn die Spielleitung das bestätigt.

Will ein Charakter **clanfremde Disziplinen** erlernen, so braucht er dafür einen Lehrer, der die zu erlernende Disziplin auf der zu erlernenden Stufe hat, und für den die zu erlernende Disziplin eine Clandisziplin ist. Außerdem muß er von diesem Lehrer pro erlerntem Disziplinpunkt mindestens einen Blutpunkt Blut direkt und unmittelbar trinken, um die Mystische Energie für die Disziplin in sich aufzunehmen. Dieses Bluttrinken muß wiederholt werden, will ein Charakter einen weiteren Punkt in der besagten Disziplin erlernen. (Also wenn z.B. ein Ventrue Obfuscate erlernen will, muß er einen Nosferatu oder Malkavian finden, der bereit ist, ihm diese Disziplin beizubringen. Dann

muß er von seinem Lehrer einen Blutpunkt trinken, bevor er Obfuscate 1 lernen kann. Will er später Obfuscate 2 lernen, muß er wieder einen Blutpunkt von seinem Lehrer trinken. Er kann natürlich zu einem anderen Lehrer gehen, wenn er sich nicht an den ersten Lehrer blutbinden will.)

Auch der Spieler des Lehrmeisters muß bei der SL das Lehren bestätigen, erst wenn dies geschehen ist, beginnt die Lernphase.

Caitiffs haben keine Clandisziplinen. Sie können also niemandem Disziplinen beibringen, und müssen für jeden Punkt den sie selber erlernen wollen, Blut trinken. Das gilt auch schon für die ersten Punkte mit denen sie anfangen, und sollte im Hintergrund entsprechend berücksichtigt werden.

Steigerungsregeln

Lernzeiten

Die Zeit, die ein Charakter braucht, um eine Fähigkeit zu erhöhen, wird grundsätzlich immer in Monaten angegeben, wobei natürlich gerundet wird. Es wird in folgende Kriterien unterschieden:

- Attribute
- Abilities
- Disziplinen (die verschiedenen Tremere Pfade werden wie Disziplinen gehandhabt)
- Backgrounds
- Virtues, Humanity, Willpower
- Rituale

Attribute

Da man nicht alle Attribute durch Training steigern kann (bei den körperlichen kein Problem, aber wie erklärt man schlüssig, daß sich die Intelligenz des Charakters von 4 auf 5 steigt?), behandeln wir diese Steigerung als möglich durch die mystische Kraft eines Vampirs, die im Laufe der Zeit bewirkt, daß er immer übermenschlicher wird, was seine Attribute angeht. Natürlich muß hier immer noch eine gute Begründung gefunden werden, warum z.B. ein Charakter ausgerechnet intelligenter oder charismatischer wird.

Nach folgender Formel errechnet sich die Lernzeit für Attribute:

Man nehme die Basislerndauer der gewünschten Steigerung, und multipliziere sie mit z.

Z ergibt sich aus der variablen y dividiert durch 5 addiert um eins.

Y ergibt sich, indem man von den bereits vorhandenen Attributspunkten 24 (bei Clan Nosferatu 23) Punkte abzieht.

Mathematisch heißt das:

Schritt 1: $x-24=y$, wobei x die bereits vorhandenen Disziplinpunkte sind. (Bei Nosferatu $x-23=y$)

Schritt 2: $Y/5+1=z$

Schritt 3: Basislerndauer * z = effektive Lernzeit (normal Runden)

Die Basislernzeit von Attributen kann folgender Tabelle entnommen werden:

Attribut auf	Basislerndauer
2	3 Monate
3	4 Monate
4	5 Monate
5	9 Monate

Beispiel:

Frank, Spieler eines Gangrel, hat in der letzten Zeit sowohl seine Verbündeten als auch seine Gegner dazu benutzt, in seinen eigenen Ziele weiterzukommen und ist so Primogen geworden. Frank möchte nun sein Attribut Manipulation um eins steigern, da er der Ansicht ist, das sein Charakter durchtriebener und Hinterhältiger geworden ist. Sein Manipulation Wert beträgt 2 und soll auf drei gesteigert werden. Die Gesamtsumme seiner Attributspunkte beträgt 25, da er schon einmal zuvor seine Stamina um 1 gesteigert hat. Somit ergibt sich:

Formel	Beispiel Frank
$x-24=y$	$25-24=1$, somit ist $y=1$
$Y/5+1=z$	$1/5+1=1,2$; somit ist $z=1,2$
Basislerndauer* z = effektive Lernzeit (normal Runden)	$4*1,2= 4,8$; gerundet also 5 Monate, die Frank braucht, um Manipulation auf drei zu steigern

Abilities:

Auch hier muß begründet werden, wie und gegebenenfalls von wem man lernt.

Anhand folgender Tabelle ist die Lernzeit für Abilities abzulesen:

Abilitie auf	Monate
1	3
2	2
3	4
4	7
5	12

Disziplinpunkte

Als Voraussetzung, daß man eine Disziplin überhaupt lernen kann, müssen folgende Punkte gegeben sein:

-Man muß einen Lehrmeister finden

-Es muß eine Clansdisziplin sein

-Um eine clansfremde Disziplin zu erlernen, muß man mindestens einen Blutpunkt von einem Vampir trinken, der diese Disziplin als Clandisziplin hat, um die mystische Kraft der Disziplin in sich aufzunehmen. Ebenfalls muß man unmittelbar danach (noch in der gleichen Nacht) in der Disziplin unterrichtet werden und das Lernen darf nicht für längere Zeit unterbrochen werden. Man muß für jeden Punkt in einer clansfremden Disziplin erneut einen Blutpunkt trinken!

-Man muß das Grundverständniss für die Fähigkeit der Disziplin haben. Das bedeutet, man muß einen Mindestwürfelpool haben, auf den man bei der Disziplin die Probe machen würde. Dieser ergibt sich aus dem zugehörigen Attribut und Ability und ist folgender Tabelle zu entnehmen:

Disziplinstufe	Mindestwert aus Attribut und Ability
1	1
2	4
3	5
4	6
5	8

Dies gilt nicht für Disziplinen oder Disziplinstufen, auf die man keine Probe machen muß, somit also auch kein Würfelpool vorhanden ist.

-Caitiffs haben keine Clandisziplinen. Sie können also niemandem Disziplinen beibringen, und müssen für jeden Punkt den sie selber erlernen wollen, Blut trinken. Das gilt auch schon für die ersten Punkte mit denen sie anfangen, und sollte im Hintergrund entsprechend berücksichtigt werden

Wenn diese Vorraussetzungen erfüllt sind, dann findet folgende Formel Anwendung:

Basislerdauer a multipliziert mit der Modifikation für bereits vorhandene Disziplinpunkte b multipliziert mit dem Modifikator c, der sich aus der Macht des Lehrmeisters in der Disziplin ergibt.

$a \times b \times c =$ Lerndauer der Disziplinstufe

Bei Clandisziplinen ist die Basislerndauer folgender Tabelle zu entnehmen:

a

Stufe	Monate
1	3
2	3
3	5
4	6
5	7

Bei clanfremden Disziplinen ist die Basislerndauer folgender Tabelle zu entnehmen:

a

Stufe	Monate
1	5
2	5
3	7
4	8
5	9

Die Variable b für bereits vorhandene Disziplinpunkte ergibt sich aus den vorhandenen Disziplinpunkten y dividiert durch 10 multipliziert mit 2.

$\frac{y}{10} \times 2 = b$; wobei b niemals kleiner als 1 sein darf. Jedes Ergebnis kleiner 1 ist automatisch 1.

Bsp: Wenn man bereits 6 Disziplinpunkte besitzt, wäre die Formel für die Modifikation wie folgt:
 $6 : 10 \times 2 = b$ und somit wäre $b = 1,2$

Die Lerndauer wird auch dadurch beeinflusst, wie gut der Lehrmeister die Disziplin beherrscht. Je besser er ist, um so schneller kann er lehren. Die Variable c für den Lehrmeister ist folgender Tabelle zu entnehmen:

c

Gleicher Level wie die Disziplinstufe, die gelernt werden soll	1,0
1 höher	0,9
2 höher	0,8
3 höher	0,7
4 höher	0,6
5 höher	0,5

Beispiel:

Frank, der bereits bekannte Gangrelspieler, möchte Animalism 1 lernen. Sein Charakter besitzt bereits 6 Disziplinpunkte und sein Mentor, ein Ahn des Clans Gangrel ist sein Lehrmeister.

$a = 3$, da Animalism eine Clandisziplin ist.

$y = 6$, somit ergibt sich die Formel $6:10 \times 2 = b$; somit ist $b = 1,2$
 Sein Mentor besitzt Animalism auf der Stufe 5, ist somit 4 Stufen höher als die Disziplinstufe, die gelernt werden soll, woraus sich $c = 0,6$ ergibt.

$a \times b \times c =$ endgültige Lerndauer; also $3 \times 1,2 \times 0,6 = 2,16$, natürlich gerundet auf 2.

Somit braucht der Gangrelcharakter von Frank 2 Monate, um Animalism 1 zu lernen.

Backgrounds

Die Steigerung der Backgrounds muß durch das Spiel erklärt werde. Die Erfahrungspunktekosten sind für Ressourcen und Herd wie folgt:

Stufe	Ep's
1	3
2	2
3	4
4	6
5	8

Bei Retainers, Allies und Contacts kostet jede Stufe 2 Ep's.

Rituale

Die Lerndauer für Tremererituale ist wie folgt:

Stufe	Monat
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9

Am Ende der Lernzeit wird eine Probe ausgewürfelt mit Intelligence+Occult gegen die Schwierigkeit 5+die Ritualstufe. Sollte diese nicht gelingen wird noch mal die halbe Lernzeit benötigt. Nach dieser wird eine weitere Probe gemacht, diesmal allerdings um 2 erleichtert. Sollte diese wieder scheitern, geht es cumulativ weiter. Bei der Probe darf kein Willpower eingesetzt werden.

Multiples Lernen und lehren

Es gibt zwei Kategorien von zu lernenden Sachen

K1 sind Disziplinen und Attribute

K2 sind Abilities und Rituale

Man kann folgende Sachen gleichzeitige lernen und/oder lehren

- 1) Zweimal K1
- 2) Einmal K1 und bis zu zweimal K2
- 3) Dreimal K2

Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Man kann immer nur eine Disziplin lernen
- Man kann immer nur ein Attribut steigern
- Man kann immer nur ein Ritual lernen

Man kann also zum Beispiel jemanden eine Disziplin beibringen und gleichzeitig eine lernen. Das wäre aber dann auch alles was man gleichzeitig lernen und/oder lehren kann.

Sonstige Anmerkungen

Vampirblut das abgezapft wird, verliert seine Mystisch Kraft beim nächsten Sonnenaufgang. Das heißt mit abgezapftem Vampirblut ist es nach dem nächsten Sonnenaufgang nicht mehr möglich, jemanden blutzubinden, clanfremde Disziplinen zu erlernen, Vampire zu erschaffen oder ähnliches.

Der reine Nährwert von Vampirblut bezüglich der Blutpunkte (Auch für Ghoule) sowie der Geschmack bleiben erhalten, bis das Blut normal verdirbt (Wie lange das dauert, hängt natürlich von der verwendeten Lagerungsmethode ab).

II.

Von dem Wissen

Allgemeinwissen

Die folgenden Unterpunkte können als das Allgemeinwissen angesehen werden, über das ein Spieler verfügen sollte und über das sein Charakter **eingeschränkt** zugriff hat. Dabei kommt es sehr auf den jeweiligen Charakter und seinen Hintergrund an. Ein Ventrue wird von seinem Sire die Geschichte der Camarilla erzählt bekommen haben, und wird auch auf anheb Daten wie das Gründungsdatum der Camarilla wissen und die Sechs Traditionen vorbildlich in korrekter Reihenfolge nennen können, ebenso, wie er wissen wird, was ein Elysium ist. Ein Gangrel hingegen wird wahrscheinlich, wenn überhaupt, die Traditionen kennen und sich den Rest im Spiel erarbeiten müssen, was spielerisch auch eine schöne Sache sein kann.

Der Vampir

Der Kuß

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

Die Zeit nach dem Erwachen ist sehr verwirrend und beängstigend, da ein Vampir eine vollkommen andere Wahrnehmung hat, erst lernen muß, bewußt seine Atmung zu nutzen, um zu sprechen oder zu riechen, Emotionen neu und anders empfindet und vor allem sein ganzes Sein von diesem entsetzlich reißenden Sehnen erfüllt ist, daß sich als die Gier nach Blut herausstellen wird. Alle körperfremden Stoffe, wie Nahrung, verschwinden auf mystische Weise. Was bleibt, auch Prothesen, Narben oder Behaarung, wird für ewig unverändert bleiben.

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

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

Physische Veränderungen

- Lange Eckzähne, die bewußt ein und ausgefahren werden können
- Blasse Haut, wenn der Vampir nicht gerade frisches Blut getrunken hat (Schminken!)
- 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 entstanden sind, rüberzulecken, um diese vollständig auszuheilen.
- Nur Sonnenlicht, Feuer, Diablerie, Enthauptung oder völlige Zerstückelung können einen Vampir zerstören.
- Bei Zerstörung findet ein sofortiger Verfall des Körpers statt, bis zu dem Verwesungsstadium in dem sich der Leichnam befinden würde, wenn der Betreffende im Augenblick seiner Schaffung gestorben wäre.

Das Beast

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

Der Blutdurst

Eine Gier, die viel stärker ist als der uns bekannte Durst treibt den Vampir dazu, Blut zu trinken. Diese Sucht früher oder später zu befriedigen ist der einzige Weg, das Beast in sich kurzfristig zu bändigen, das jederzeit den 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 Vampirgesellschaft

Bis ins 15. Jahrhundert der menschlichen Zeitrechnung bewegten sich Vampire frei unter den Menschen, nur durch die Clanstrukturen und die Macht ihrer *Elder* (Clansältesten) beschränkt. Die noch relativ geringe Zahl und die Machtlosigkeit der Menschen machten noch keine Gesetze erforderlich, die ihre Handlungsmöglichkeiten unter Sterblichen einschränkten. Erst unter dem Druck der ersten organisierten Vampirjagden, die von der 1435 offiziell einberufenen Inquisition ausgingen und der Anarchenrevolte, die von jungen unzufriedenen Vampiren angeführt wurde, kam es zu ersten Zusammentreffen einiger Elder, die dazu führten, daß die Ältesten der sieben Clans Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere und Ventrue 1486 in Venedig den Grundstein für die heutige Camarilla legten. Diese beansprucht für sich im Namen aller Kainiten der Welt zu sprechen und Regelungen zu treffen, denen sich alle beugen müssen.

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

Prinzentum:

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

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

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

Die sechs Traditionen

I.

Die Maskerade

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

II.

Die Domäne

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

III.

Die Nachkommenschaft

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

IV.

Die Rechenschaft

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

V.

Die Gastfreundschaft

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

VI.

Die Vernichtung

Es ist dir verboten, andere von deiner Art zu vernichten. Das Recht zur Vernichtung liegt ausschließlich bei Deinen Ahnen. Nur die Ältesten unter Euch sollen die Blutjagd ausrufen.

Terminologie

Ancilla

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

einem besonders befähigten Neonate schon diesen Status zu verleihen.

Blutbund

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

Diablerie

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

Elder/Ahnen

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

Elysium

Jahrhunderte alter Begriff für die Orte, an denen jede Gewalt - auch gegen Menschen oder Gegenstände - verboten ist. Es steht dem Prinz zu, solche Orte zu bestimmen und einen Hüter einzusetzen, der über die Einhaltung wacht.

Frenzy/Raserei

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

Ghoul

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

Golconda

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

Der Innere Zirkel

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

Jyhad

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

Methusalah

Ein Elder, der so lange gelebt und so viel gesehen hat, daß er sich aus dem Alltag der Vampirgesellschaft zurückzieht wird

Methusalah genannt. Die meisten von ihnen gehören der vierten oder fünften Generation an und stammen noch aus der vorchristlichen Zeit.

Neonate

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

Roetschreck

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

Der Sabbat

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

Folglich gibt es auch Clans, die nur dem Sabbat angehören und nicht der Camarilla.

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. Auch soll es in der katholischen Kirche noch Organisationen geben, die als Nachfolger der Inquisition Vampire systematisch jagen und dabei teilweise selber übernatürliche Fähigkeiten nutzen, die ihnen aus ihrem starken Glauben erwachsen.

Werwölfe

Es gibt diese Kreaturen, sie 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.

III. Von den Clans

BRUJAH

Die Revolution ist wie Saturn, sie frisst ihre eigenen Kinder
- Georg Büchner (1813-1837)

Die Brujah sind der rebellischste und unsozialste aller Clanes. Brujah trachten danach, ihre Individualität auszudrücken. Sie sind Rebellen. Sie sind meist stur, aggressiv, rücksichtslos, leicht zu beleidigen und extrem rachsüchtig.

Sagen wir es deutlich: Die meisten sind echte Arschlöcher, denen man nicht im Dunkeln begegnen möchte. Es sind Skinheads, Rocker, hirnlose Prügler, Freaks, Anarchos, Hooligans – aber einige, besonders hier in Europa, sind auch Gelehrte, Philosophen, Poeten und Denker.

Die Brujah sehen es als ihre heilige Aufgabe, das Establishment anzugreifen und Autoritäten herauszufordern – mit Hetzreden, sozialwissenschaftlichen Abhandlungen oder Protestsongs, wenn sie eher geistig orientiert sind, oder mit Gewalt, Arroganz und markigen Sprüchen, wenn sie eher zur Prügelfraktion gehören.

Was immer sie tun – oder wie sie es tun – sie streben nach Veränderung. Brujah glauben, dass die gesamte Kainitenwelt längst erstarrt wäre in Korruption, wenn sie nicht wären.

Die Brujah sind zerworfen zwischen dem Streben nach ultimativer Freiheit und dem Brüllen ihrer Bestien.

Es gibt verschiedenste Brujah-Typen. Umso wichtiger, den eigenen Brujah klar einem Typus zuzuordnen und diesen dann deutlich durchzuziehen, sei es elitär gebildeter europäischer Denker oder lederkuttetragender Generation-X-Nihilist, sei es aufgedonnerte Asphaltswalbe oder sozialkritischer Hip-Hop-Gangster.

Brujah streiten sich zwar sehr gerne um Anschauungen und Utopien, Ansätze und Methoden, aber ohne jemals von ihrem eigenen Standpunkt abzurücken. Brujah sind unerschütterlich stur in ihrem Glauben an ihre persönliche "Wahrheit" und was der beste Weg ist.

Die aggressiveren sind fanatische Kreuzritter, blind gegenüber allen Schattierungen von Wahrheit außer der, der sie selbst folgen, unterdessen die intellektuelle Elite des Clanes inbrünstig mit anderen Kainiten diskutiert und ihre Thesen erläutert, um dann auszuklinken, wenn man ihrer Argumentation nicht folgen möchte.

WIE SPIELE ICH EINEN BRUJAH?

Jeder Clan hat sein eigenes "Grundgefühl", etwas zutiefst "clan-typisches". Auch wenn die Versuchung, etwas ganz und gar Untypisches darzustellen, groß ist, sollte man bedenken, dass ohne das "Clan-typische" der Clan zerfällt und letztlich unbedeutend wird.

Vampire-Live lebt von Klischees und Archetypen, und die gesamte Vielfalt der Clansfeindschaften und der daraus entstehenden Intrigen kann nicht funktionieren, wenn nicht jeder Clan so dargestellt wird, wie er ist.

Für dich als Brujah-Spieler bedeutet dies zunächst, dass du dir wirklich Gedanken darum machen solltest, an was dein Brujah glaubt.

Ist er überzeugter Anarchist, der jede Art von Regierung ablehnt? Ist er Fundamentalist irgendeiner religiösen Strömung? Kommunist? Sozialist? Leninist? Marxist? Faschist? Nationalist (nicht unbedingt deutscher)?

Brujah tendieren zu extremen Ansichten – und dein Brujah sollte da keine Ausnahme bilden.

Woran immer er glaubt, er glaubt fest an die Berechtigung seiner innersten Überzeugung, und betrachtet jeden Angriff auf diese seine innere Wahrheit als Angriff auf sich persönlich.

Was für deine Ideologie gilt, gilt auch für deinen Kleidungs- und Schminkstil.

Natürlich können Brujah tragen, was immer ihnen gefällt, aber meist erkennt man schon an der Kleidung des Brujah, welcher Überzeugung er ist. Selbst wenn der Brujah europäischer Idealist sein sollte statt in Jeans und Leder gekleidetes Bandenmitglied, so wird auch dieser zur extremen Darstellung seiner Überzeugung durch die Kleidung neigen: Über die Schultern drapierter Mantel, Zigarettenspitze, Gehstab, gegeltes Haar – alles, um sich von den rumpöbelnden Clansbrüdern abzugrenzen.

Dieses, das Extreme – ist das Herz des Clanes, und wenn man einen Brujah spielt, sollte man sich diese zentrale Facette des Charakters nicht nehmen lassen, sondern sie ausleben.

DER CLANVORTEIL

Der Clanzusammenhalt der Brujah ist der Clanzusammenhalt. Auch die Live-Vergangenheit hat immer wieder gezeigt, wie wichtig dieser ist: Wo immer Clan Brujah nicht zueinander stand, zerfiel er völlig, und die anderen Clans holten sich ihre Rache.

Klar: Bei den Brujah treffen harte Meinungen aufeinander: Linksradi-kale treffen auf Rechtsradikale, Hirnlose Prügler auf Dichter und Denker. Aber die Brujah als solche stehen zusammen, denn sie sind alles, was sie haben.

Die Brujah wissen, dass die anderen Clans (vor allem die Ventrue) nur darauf warten, den Clan zu zerschlagen. Der größte Teil der Brujah wurde nach dem brutalen Ende der ersten Anarchenrevolte durch den sog. Dornenvertrag zur Mitgliedschaft in der Camarilla erpresst, und den Ventrue wäre es vermutlich lieber gewesen, man hätte damals mit den Brujah Schluss gemacht.

Ja, die Brujah fetzen sich gegenseitig – aber sie respektieren auch, dass der andere Brujah für dessen Meinung eintritt, so, wie man selbst für die eigene Meinung und individuelle Freiheit eintritt. Egal, was die Meinung des Clansbruders ist – er bleibt Brujah, er bleibt Freidenker, und zur Hölle mit dem Rest der Kainiten, deren Herzen nur voller Korruption, Dekadenz und Machtgier sind.

DER CLANNACHTEIL

Brujah rasten leicht aus. Das stimmt. Dennoch ist es recht öde, wenn Brujah einfach immer ausrasten, und noch dazu alle auf die selbe Art und Weise:

"Was hast Du gesagt? Du Sau! (Paff, Bumms, Schepper)".

Die erhöhte Aggressivität des Clanes kann auf vielerlei Wegen gespielt werden. Statt einfach extremer aggressiv zu werden (Frenzy!) kann man auch einfach öfter aggressiv werden.

Indem man sich selbst über Kleinigkeiten aufregt und sich süffisante Bemerkungen einfach nicht gefallen lässt, sondern sofort und am besten verbal ausrastet, kann man seinen Clannachteil viel besser ausleben, ohne eine Spur stupider Verwüstung hinter sich herzuziehen.

Wenn dich ein anderer Charakter bewusst provoziert, dann warne ihn einmal – aber alles weitere hat er sich dann selbst zuzuschreiben. Die Aggressivität der Brujah ist bekannt – wer sich mit dem Feuer einlässt, soll sich an ihm ruhig die Pfoten verbrennen.

ROLLENSPIELTIPPS

- ◆ Knie niemals. Vor niemandem. Sei höflich, aber stolz. Sei respektvoll, aber nicht unterwürfig.
- ◆ Sei von unterwürfigem Gebaren angeekelt. Äußere deinen Ekel gegenüber denjenigen, die solche hündische Ergebnisse einfordern (sofern es nicht gerade Ahnen sind).
- ◆ Steh zu deinem Wort, deine Ehre und deine Ideale sind das Einzige was dir niemals jemand nehmen kann.
- ◆ Mach dich schlau über Lehren zu deinem Glauben. Statt rumzuprollen, diskutiere mit den anderen Kainiten leidenschaftlich über deinen Glauben. Weiche nicht von deiner Meinung ab! Wenn dir keine Argumente mehr einfallen, werde aggressiv.
- ◆ Hasse Pseudo-Brujah – sowohl in deinen eigenen Reihen, als auch in anderen Clans. Nur von den Brujah kann Veränderung und Freiheit kommen.
- ◆ Wenn du hörst, dass ein anderer Brujah laut wird, geh schonmal rüber. Wenn es nach Ärger stinkt, stell dich betont cool und tough an seine Seite. Wenn das alle Brujah machen, wirkt das echt finster!
- ◆ Sieh Leuten immer gerade ins Auge. Trage deinen Kopf hoch. Du bist stolz auf das, was du bist.
- ◆ Besorge dir coole Assesoiros. Wenn du Eindruck machen willst, kommt das meist besser als die üblichen dicken Wummen.
- ◆ Gehe sparsam mit Celerity um. Jeder Einsatz kostet dich wertvolles Blut! Als Brujah brauchst du wegen Celerity meist mehr Blut als andere
- ◆ Sei wachsam. Traue keinem Nicht-Brujah. Halte Dich bereit.

ZIELE

Jeder Charakter hat eindeutige Ziele, die er durchzusetzen versucht. Das ist auch gut so – denn beim Vampire-Live kommen die Plots von den Charakteren, nicht etwa nur von der SL.

Beim Vampire-Live braucht sich niemand zu langweilen. Wenn es eine jener ruhigen Sessions ist, sollte dies jedem Spieler Aufforderung sein, mit seinem Charakter aktiv zu werden – z.B., indem man versucht, seine Ziele zu verfolgen.

Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clans-typisch" gelten können und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Die Neonaten:

Brujah-Neonaten sind zum größten Teil wahre Freidenker, wenn auch unter dem Dornenvertrag. Sie bekämpfen das Establishment offen und sind die unsozialsten Brujah. Der Schrei der Bestie mischt sich mit dem Anspruch auf Freiheit, dem Blut Brujahs und der Flamme der Jugend zu einem explosiven Gemisch, das jederzeit hochgehen kann. Brujah-Neonaten sammeln sich gerne in Rudeln, weil sie so stärker sind.

Brujah-Neonaten schätzen die Ancillae des Clanes für das, was sie geschafft haben, und wegen ihrer Toughness, aber die Ancillae sind ihnen oft schon zu angepasst.

Den Ahnen werfen die Neonaten vor, das Ziel aus den Augen verloren oder selbst Teil des Establishments geworden zu sein. Dennoch vergessene Sie es nicht das es gerade die Ahnen ihres Clanes wahren die bisher überhaupt Veränderungen durchgeführt haben und die sie immer wieder vor den Ahnen der anderen Clans schützen.

Typische Ziele für Brujah-Neonaten sind:

- ◆ **Möglichkeiten suchen um seine Ideale zu verbreiten und zu unterstützen.** Wenn es gelingt andere Camarilla-Mitglieder von seinen Zielen zu überzeugen hat man wertvoller Verbündeten gewonnen. Je mehr Kainiten du überzeugst, umso mehr Gewicht hat dein Wort und umso näher kommst Du Deinen Idealen.
- ◆ **Den Einfluss von anderen Camarilla-Kainiten zerstören.** Je weniger Einfluss sie haben, desto mehr Einfluss kannst Du und die Deinen haben.
- ◆ **Beschütze deine Freunde.** Für die Brujahs sind die Menschen Freunde und Verbündete und nicht einfache Sklaven.

Ancillae:

Die Brujah-Ancillae bilden den schmalen Grad zwischen Establishment und Anarchen. Sie leben meist nach ihrem eigenen Moralkodex, und obgleich sie gelernt haben, Autorität anzuerkennen, ignorieren sie sie oft.

Die Ancillae schätzen die Ahnen, denn sie wissen, dass diese in den Hallen des Elysiums oft Schlimmeres für den Clan abwenden. Dennoch sind sie skeptisch, denn die Ahnen arbeiten mit jenen zusammen, die die Brujah kontrollieren wollen. Ein Spiel mit dem Feuer.

Die Ancillae schätzen die Direktheit und Offenheit der Neonaten, denken aber, dass diese oft zuviel Risiko eingehen und manches Mal Ärger heraufbeschwören, der nichts bringt. Sie versuchen, den Feuereifer der Jugend zu zügeln. Typische Ziele für Brujah-Ancillae sind:

- ◆ **Die Neonaten organisieren.** Du siehst viel Wert in dem, was die Neonaten tun. Vielleicht teilst du sogar ihre Meinung. Du glaubst aber, dass die Neonaten mehr Organisation, mehr Ruhe und eine Strategie brauchen. Blinde Rumholzen bringt nichts.
- ◆ **Denen helfen, die gegen das System stehen.** Du hast Respekt vor denen, die sich gegen das System stellen – vor allem dann, wenn diese es aus Überzeugung tun. Du versuchst, diesen zu helfen und Rat zu geben.
- ◆ **Die Ahnen wecken.** Die Ahnen des Clanes drohen den Blick für den Kampf der Jüngeren zu verlieren. Sie könnten viel für die Brujah tun – Du musst sie davon überzeugen, sich wieder um ihre Brüder zu kümmern.

Ahnen:

Was diese bewegt, weißt du nicht. Wenn diese sich äußern, so erzählen sie oft irgendeinen Schwachsinn davon, das System von innen zu verändern. Dich nennen sie oft kurzichtig, und ihre bevormundende Haltung kann einem echt auf den Geist gehen.

Aber du weißt auch, dass sie ihren Einfluss in den Hallen des Elysium nutzen, die Jüngeren zu schützen, wenn sie können.

Schließlich sind sie Brujah.

BRUJAH IN DER CHRONIK

Deutschland befindet sich im Krieg. Über Jahrhunderte war dieses Land das Herz des Clanes Ventrue – aber die ersten Kainiten hier waren

Gangrel und Brujah. In jüngster Vergangenheit haben die Ventrue einen guten Teil ihres Einflusses aufgeben müssen, und die Macht der Brujahs wächst.

Der Norden Deutschlands liegt noch im Schlummer der alten Zeit – dort herrschen noch Ventrue mit eiserner Faust und Toreador schwelgen in der Dekadenz des Vergangenen.

Doch aus Mitteldeutschland, aus dem Ruhrgebiet und aus Schaumburg wächst die Saat für Clan Brujah. Die Veränderung liegt in der Luft!

Im Gegensatz dazu ist rechts der Elbe vom Reich der Brujah – der DDR – fast nichts geblieben. In Berlin-Ost herrscht ein Toreador, und Berlin-West steht unter der Knute eines Ventrue-Lakaien.

GANGREL

Das Tier kennt nicht Vergleich mit dem Gegner, sondern nur dessen Vernichtung.
- Adalbert Stifter (1805-1868)

Die Gangrel sind Wanderer zwischen den Welten. Rastlos, still, beobachtend. Die Gangrel haben für gewöhnlich keine festen Führer, aber hier, in Deutschland, im Herzen Europas, wandeln noch einzelne Ahnen umher, die in früheren Tagen als Götzen und Götter angebetet wurden.

Der heidnische Glaube ist noch wach in Clan Gangrel in Europa, und mit diesem kommt ein starker Glaube an die Stärke des Einzelnen und das Überleben des Stärksten.

Wie in früheren Zeiten der Gott am stärksten galt, der sein Volk am stärksten machte, so glauben auch heute noch die Gangrel an diesen Grundsatz, dass Macht = Recht ist.

Anders als in Amerika ist der Mystizismus und vor allem der Natur- und Geisterglaube im Clan lebendig – wenigstens unter den Ahnen. Es soll sogar "Stämme" von Gangrel geben, die eigene Schutzgeister anbeten oder in Kriegszeiten wilde Bemalung auflegen.

Umgekehrt ist in den Städten eine junge Generation von Gangrel entstanden, die oftmals mehr Ähnlichkeit mit Brujah besitzen als mit den naturgläubigen Wanderern der Wildnis. Ähnlich den "Kulturfolgern" unter den Tieren verinnerlichen diese "Stadtgangrel" die Überlebensprinzipien von Hunden, Füchsen, Tauben, Ratten oder anderen Stadttieren. Einige von ihnen siedeln sich in der Szene der Obdachlosen und Punks an, andere hingegen schwelgen geradezu in ihrer Stadt-Haftigkeit, wodurch diese oft in Konflikt mit dem Rest ihres Clanes geraten.

WIE SPIELE ICH EINEN GANGREL?

Jeder Clan hat sein eigenes "Grundgefühl", etwas zutiefst "clantypisches". Auch wenn die Versuchung, etwas ganz und gar Untypisches darzustellen, groß ist, sollte man bedenken, dass ohne das "Clantypische" der Clan zerfällt und letztendlich unbedeutend wird.

Vampire-Live lebt von Klischees und Archetypen, und die gesamte Vielfalt der Clansfeindschaften und der daraus entstehenden Intrigen kann nicht funktionieren, wenn nicht jeder Clan so dargestellt wird, wie er ist.

Für die Gangrel wirft dies im Live-Rollenspiel das Problem auf, dass sie nunmal nicht wie "typische" Gangrel von Stadt zu Stadt reisen können und sich in Städten nur selten sehen lassen – immerhin spielt man seinen Charakter ja regelmäßig in einer Stadt, in der man als Spieler auch lebt.

Der einfachste Weg zur Lösung des Problems ist es, die gelebte Realität der Spiel-Beschreibung vorzuziehen. Im Klartext heißt das, dass allen White-Wolf-Gangrelbeschreibungen zum Trotz in den vergangenen 5-10 Jahren eine zunehmende Verstädterung die Gangrel von Europa erfasst hat. In Bremen und Dahme-Spreewald regieren sogar Gangrel-Prinzen!

Als Gangrel-Spieler solltest du dich entscheiden zwischen einem klassischen, im Wald hausenden Gangrel (der dann eben in der Zeit zwischen den Sessions durch die Wälder streift) oder einem Stadtgangrel (Vorsicht vor diesem Wort: Regelfüchse können dies mit der "offiziellen" Bezeichnung einer bestimmten Art von Sabbat-Gangrel verwechseln – trotzdem ist der Name treffend und sollte verwendet werden).

Ansonsten gibt es wenig einheitliches über das Spiel der Gangrel zu sagen – vielleicht der überzeugendste Grund, sich sehr genaue Gedanken über deinen Charakter und seine Empfindungen über die Erschaffung als Vampir zu machen. Üblicherweise nämlich erschafft ein Gangrel, nachdem er sein zukünftiges Kind eine ganze Weile studiert hat, dieses einfach so – überraschend und kommentarlos – um es dann seinem Schicksal zu überlassen.

Auch du hast wahrscheinlich keine Erklärung erhalten, was mit dir geschehen ist, und alles selbst lernen müssen: Dass Sonnenlicht schmerzt, dass du Blut trinken musst, wie man jagt, welche Gesetze es gibt usw.

Ein frischgeschaffener Gangrel ist praktisch die einzige Rolle, die man als neuer Spieler sofort spielen darf, denn der Charakter weiß über das ganze Spiel genauso viel wie der Spieler: ABSOLUT NICHTS!

Gangrel bemessen den Wert eines Kindes daran, ob es überlebt. Wenn ein Kind seine Erschaffung und die Zeit danach überlebt, erfolgt – wiederum unangekündigt – eine rituelle

Jagd durch alle Gangrel der Gegend. Überlebt das Kind auch diese, wird es in den Reihen der Gangrel aufgenommen – zum Stolz des Erschaffers.

Dies sollte dir bewusst sein: Dir ist nach deiner Erschaffung NICHTS geschenkt worden, und das Gejamere der anderen Kainiten, wie schwer sie's doch haben, kann dich sehr erzürnen. Die verwöhnten anderen Kainiten haben von den Herausforderungen des Lebens keine Ahnung – DU aber weißt jederzeit, dass DU – aus DEINER EIGENEN Kraft – überleben kannst.

Und wenn du stirbst, hast du es nicht anders verdient.

DER CLANVORTEIL

Der Cladvorteil der Gangrel war lange Zeit dass die meisten Prinzen die Wanderer kommen und gehen liessen, wie sie wollten. Logisch, dass in der Chronik dieser Vorteil nicht ganz so toll ist wie im Tischrollenspiel.

Es hat sich aber eingebürgert, dass Prinzen (und andere Ahnen) generell gegenüber den Gangrel toleranter z.B. in Fragen der Etikette sind als gegenüber anderen.

Die Gangrel haben ein starkes Rudelverhalten und man steht füreinander ein.

Die Disziplin Protean macht sie zu gefürchteten Jägern und jeder Nicht-Gangrel der diese Disziplin besitzt wird meistens zur Beute des Clans.

DER CLANNACHTEIL

Für jede durchlebte Frenzy erhält ein Gangrel ein Tiermerkmal. Jedes fünfte Animalfeature kosten dich einen Punkt bei den Sozialen Attributen.

Im Sinne des Spieles und für die Atmosphäre des Clanes wird von dir als Spieler erwartet, dass du dich schminkst und deine Tiermerkmale zeigst. Natürlich ist es okay, 1-2 Tiermerkmale zu haben, die man halt einfach nicht sieht (Schuppen auf der Brust, Klauen an den Füßen etc.), aber du solltest klar als Gangrel erkennbar sein und deine Tiermerkmale mit Stolz tragen.

Bei der Zusammenstellung der Tiermerkmale, dem Besorgen von Vampirzähnen, Tieraugen, Kontaktlinsen, Klauen, Perücken, Schminke etc. sind dir die SL und die anderen Spieler gerne behilflich. Auf

jeden Fall solltest du dir – so du Pro-
tean 2 oder mehr hast – ein paar
Klauenhandschuhe kaufen oder bas-
teln, die du leicht an- und ausziehen
kannst. Diese benötigst du zur Dar-
stellung deiner Wolfsklauen – ohne
Klauenhandschuhe kannst du Wolfs-
klauen nicht einsetzen!!!

ROLLENSPIELTIPPS

- ◆ Knie niemals. Sei höflich, aber stolz. Sei respektvoll, aber nicht unterwürfig.
- ◆ Sei misstrauisch gegenüber Vorschlägen von anderen Clans zur Zusammenarbeit. Meistens wollen sie nur deine Kampfkraft ausnutzen.
- ◆ Versuche dich als "Landgangrel" nicht in die Intrigen der Stadtkainiten ziehen zu lassen.
- ◆ Nimm dir in deinem ganzen Gebaren und Denken ein Tier zum Vorbild, von dem du auch die Mehrzahl deiner Tiermerkmale hast (Studiere Shadowrun-Regeln zu Schamanen, da gibt's einige gute Ideen) – dadurch betonst du die große Verwandtschaft der Gangrel zu den Tieren.
- ◆ Versuche immer tiermäßig zu wirken. Hocke dich auf die Zehenspitzen, laufe auf und ab wie ein gefangenes Tier, baue Knurrelaute in die Sprache ein.
- ◆ Denke dich gegenüber anderen Gangrel als Wolf, denn die Gangrel folgen den Rudelgesetzen der Wölfe. Sei unabhängig, aber achte den jeweiligen lokalen Alpha. Verteidige deinen Rang im Rudel erbitterlich.
- ◆ Rede nicht über die Werwölfe, als seien sie Kumpels oder dir bestens bekannt. Selbst als Gangrel wirst du von den Werwölfen nicht derart akzeptiert, dass du weisst, was ein "Ahroun" oder ein "Get of Fenris" ist. Du hast – als Landgangrel – vielleicht Geschichten gehört, dass die Werwölfe wie die Kainiten in Clanen oder Stämmen organisiert sind, und dass sie alten germanischen und slawischen Göttern folgen (wie viele alte Gangrel auch) aber DAS WAR'S!
- ◆ Rede niemals vom Wyrn. Das ist einfach nur peinlich. Wenn du nicht weißt, was das ist, versuche es nicht in Erfahrung zu bringen. Der Wyrn hat bei Vampire nichts verloren, und die ganz und gar ungermanische und unslawische Teilung der Welt in die drei Naturaspekte, von denen White Wolf in den Werwolf-Büchern faselt, schon grad gar nicht.

- ◆ Sei mystisch, aber folge "realen" Quellen (heidnische Schriften, Edda, Hexenglaube, lokale Märchen).
- ◆ Drohe häufiger, als tatsächlich zuzuschlagen. Wie ein Tier kämpfst du nur zum Überleben oder um Futter zu bekommen. Brutale Zur-Schau-Stellung nach Brujah-Stil liegt den Gangrel nicht. Du drohst, knurrst, fauchst, schüchterst ein oder verpasst mal einen Warnschlag – aber du spielst nicht.

ZIELE

Jeder Charakter hat eindeutige Ziele, die er durchzusetzen versucht. Das ist auch gut so – denn beim Vampire-Live kommen die Plots von den Charakteren, nicht etwa nur von der SL.

Beim Vampire-Live braucht sich niemand zu langweilen. Wenn es eine jener ruhigen Sessions ist, sollte dies jedem Spieler Aufforderung sein, mit seinem Charakter aktiv zu werden – z.B., indem man versucht, seine Ziele zu verfolgen.

Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clans-typisch" gelten können und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Die Neonaten:

Gangrel-Neonaten sind sehr allein, und das nicht immer absichtlich. Die Welt der Vampire – das ist SEHR wichtig – ist den Neonaten von Clan Gangrel noch sehr fremd. Viele kennen nicht einmal alle Clans, und das meiste wissen sie nur vom Hörensagen. Das einzige, worauf sich ein Neonate verlassen kann, ist er selbst. Bündnisse und Freundschaften bleiben distanziert, denn du weißt: Im Zweifel bist du auf dich gestellt, und für jeden Freund, den du hast, kommen dessen Feinde gratis mit dazu. Über die Ancillae und Ahnen des Clanes wissen die Neonaten meist nichts, sind aber dakbar, wenn ihnen Rat zuteil wird.

Typische Ziele für Gangrel-Neonaten sind:

- ◆ **Überlebe.** Die meisten jungen Gangrel wissen noch nicht, was sie eigentlich sind. Versuche, deine neue Existenz zu begreifen und zu erfühlen.
- ◆ **Mache den Clan stolz auf dich.** Die europäischen Gangrel geben durchaus einiges auf Hierarchien im Clan (wenn auch längst nicht so viel wie die ande-

ren Clane). Bei den Gangrel zählen nur Taten. Wenn deine Taten des Respekts würdig sind, wirst du Respekt erhalten.

- ◆ **Verteidige dein Revier.** Gangrel-Neonaten, besonders Stadtgangrel, müssen damit fertigwerden, dass ihnen eigentlich nichts gehört. Da die meisten materialistisch erzogen wurden, müssen sie mit dem Neid gegenüber den Besitztümern der wohlhabenden Clane fertigwerden. Üblicherweise schlägt sich dies in der Inbesitznahme eines Reviers (z.B. eines Parks, oder auch eines Großstadtreviers) nieder, dass sie mit Vehemenz verteidigen.

Ancillae:

Die Gangrel-Ancillae sind vor allem am Clansfrieden interessiert. Sie sind nicht so verunsichert wie die Neonaten, aber auch nicht so weit von den Geschäften der anderen entfernt wie die meisten Ahnen. Ancillae tendieren dazu, aktionsorientiert zu denken und zu handeln, denn Stolz sind sie auf das, was sie schon überlebt haben. Typische Ziele sind:

- ◆ **Die eigenen Grenzen erforschen.** Die Ancillae sind abenteuerlustig und suchen den Thrill. Deshalb sind sie bereit auch die grössten Risiken zu wagen. Um Geld oder Macht geht es ihnen weniger als um den Kick.
- ◆ **Feinde bekämpfen.** Wer für die Camarilla entsteht, bekommt es bald mit den vielen Feinden der Camarilla zu tun. Den abenteuerlustigeren Gangrel-Ancillae passt das vorzüglich, können sie hier doch ihre Kräfte messen.
- ◆ **Dein Rudel schützen.** Dein Rudel ist auf dich angewiesen, denn nur du hast die Übersicht und die Kraft es zu leiten und zu schützen.

Ahnen:

Was diese bewegt, weißt du nicht. Gangrel, die Jahrhunderte, ja, Jahrtausende überlebt haben, gehören zu den furchteinflößendsten Kreaturen der World of Darkness. Viele der alten europäischen Gangrel lebten einst als Götter und viele empfinden sich auch heute noch als solche. Unter kaum einem Clan gab es zur Zeit der Zwangschristianisierung mehr Opfer als unter der Generation der heidnischen Gott-Gangrel.

GANGREL IN DER CHRONIK

In Deutschland gibt und gab es in den letzten Jahren auch Gangrel-Prinzen.

Generell gesprochen ist der Einfluss der Gangrel in der Chronik gering – ganz natürlich bei einem Clan, der sich tendenziell aus den Angelegenheiten der Politik heraushält.

MALKAVIANER

Verlasse dich nicht auf diese Welt: Sie ist Schaum, der zusammenfällt.
- Matthias Claudius (1740-1815)

In jedem Kainiten brennt der korpumpierende Odem einer wahnsinnigen Bestie, die im Geiste eines jeden Kainiten ihre Wunden hinterlässt, unterdessen sie ihm je nach Gestalt des Blutes auch magische Kräfte zukommen lässt.

Den Malkavianern schenkt die Innere Bestie Weisheit, Einsicht und Wahnsinn. Während die Schwachen Barrieren errichten, um ihren Verstand nicht zu verlieren, schwelgen die Malkavianer in ihrem Wahnsinn, begierig jeden wahnsinnigen Impuls auskostend und tiefer und tiefer in den Irrsinn stürzend.

Die Malkavianer lachen über die Intrigen der anderen Kainiten ganz so, wie Erwachsene über die Lallsprache und die Spiele der Kleinstkinder lachen. Die Malkavianer spielen mit den anderen Kainiten, um sich zu amüsieren, aus keinem anderen Grund.

Im Angesicht des Wahnsinns ist jeder Titel, jeder Status, jeder ach so hart erkämpfte Machtgewinn der anderen Clane völlig unsinnig. Was interessiert es dich, wer Prinz ist, wenn du jeden Abend erst deine Füße einfangen musst, um die Wohnung verlassen zu können?

Die Malkavianer wissen, dass nur im Wahnsinn Wahrheit liegt. Die Halluzinationen und wirren Träume sind nicht das Kranke, sondern Einsichten in die wahre Gestalt der Welt, und diese ist nur Zustand, nur Traum, nur weiche Masse, nur eine Seifenblase, nur Illusion, nur ein Hirnospinnweb – und diejenigen, die an die Realität glauben, sind die wahrhaft Wahnsinnigen.

Als Malkavianer bist du frei. Frei von Clansintrigen, von Statuskämpfen, von der Schwerkraft, vom Tod, von allen Zwängen – du bist allein mit deinem Wahnsinn.

Willkommen in der
größten Show der Welt!

WIE SPIELE ICH EINEN MALKAVIANER?

Jeder Clan hat sein eigenes "Grundgefühl", etwas zutiefst "clantypisches". Auch wenn die Versuchung, etwas ganz und gar Untypisches darzustellen, groß ist, sollte man bedenken, dass ohne das "Clantypische" der Clan zerfällt und letztlich unbedeutend wird.

Für dich als Malkavianer bedeutet das, dass du neben dem eigenen Wahnsinn auch dafür zu sorgen hast, dass die Malkavianer als solche ihre Aura des Unnahbaren, Fremden, ANGSTEINFLÖSSENDEN haben und erweitern.

Es ist im Prinzip recht schwer – wenn nicht unmöglich – etwas ganz und gar clansuntypisches zu spielen, da es im engeren Sinne – abgesehen vom Wahnsinn – nichts malkavianertypisches gibt.

Theoretisch kannst du alles spielen, alles anziehen, alles darstellen – aber um das Gefühl der Malkavianer zu verbreiten, bedarf es durchaus einiger Malkavianers, die absolut krank, angsteinflößend und entsetzlich sind.

Die große Gefahr beim Darstellen eines Malkavianers ist, lächerlich zu wirken. Wer aber schonmal mit Wahnsinnigen zu tun hatte, der weiß, dass diese vor allem angsteinflößend sind. Da sie sich unserer normalen Einschätzung von Verhalten entziehen, bewegen wir uns im Umgang mit vielen psychisch Gestörten auf sehr dünnem Eis – und diese ständige Unsicherheit, was als nächstes passiert, verunsichert uns.

Die Malkavianer sind hier noch einen Zacken schärfer: Um die anderen Kainiten zu verspotten und ihnen den Wahnsinn als solchen und den verleugneten Wahnsinn des einzelnen Kainiten bewusst zu machen, zielen die Malkavianer ganz bewusst auf diese Ängste ab und spielen mit ihnen.

Im Gegensatz zu einem "gewöhnlichen" psychisch Kranken also, der uns starr vor Angst werden lässt (bis wir uns abwenden und flüchtend aus der U-bahn steigen), geht der Malkavianer ganz bewusst auf denjenigen zu, der am meisten Angst hat, und schreit diesen an, schickt Visionen in dessen Hirn und erzählt ihm beiläufig, dass seine Mutter in vier Tagen sterben wird.

Malkavianer sind GRAUSAM, weil sie nicht an diese Realität glauben. Weil sie wissen, dass wahre Einsicht nur durch Wahnsinn kommt – und deshalb versuchen sie, Wahnsinn zu verbreiten.

Als Malkavianer musst du versuchen, herauszufinden, was die anderen zum Ticken bringt, woran sie ihr Leben und ihren Verstand klammern – und dann nimmst du ihnen

diesen nutzlosen Tand weg und lachst, wenn sie losheulen nach ihrem Spielzeug.

Angst und Hass sind dein Werkzeug, denn sie sind die süße Nahrung für allen Wahnsinn der Welt.

DER CLANVORTEIL

Da kein Kainit gerne zugibt, von den Malkavianern hereingelegt worden zu sein, und weil "die für ihren Wahnsinn ja nichts können", werden Malkavianern viele Dinge verziehen, für die andere den Kopf verlieren würden. Sie haben also ein gewisses Maß an Narrenfreiheit.

Außerdem erhalten Malkavianer durch ihren Wahnsinn zuweilen unerklärliche Einsichten in die Psyche anderer Charaktere, die die SL dir dann mitteilt – allerdings nur, damit du dem betreffenden Charakter besser zusetzen kannst, nicht um das Geheimnis herauszublockern oder für deinen Statusaufstieg zu verwenden.

DER CLANNACHTEIL

Der Clannachteil besteht in einer bestimmten Art des Wahnsinns, die dem Kainiten durch Malkavs Blut zuteil wurde und die er demzufolge nie wieder loswerden kann.

Wähle deinen Wahnsinn mit Bedacht! Er ist der zentrale Aspekt und Wesenszug deines Charakters! Bitte vermeide die gespaltene Persönlichkeit als Art des Wahnsinns; sie wurde einfach schon viel zu häufig genommen und wirkt daher witzlos und abgegriffen. Bedenke ausserdem, dass dein Charakter trotz seines Wahnsinns spielbar bleibt – lass aber deinen Wahnsinn immer wieder mal richtig krass hervorbrechen, damit ihn alle mitbekommen.

Malkavianer sind bekannt für diese "Schübe". Viele Malkavianer sind über Strecken völlig normal, um dann an bestimmten Abenden oder bei bestimmten Auslösern völlig auszuklinken – oftmals für längere Zeit.

Du solltest deinen Clannachteil zur Akzentuierung von Sessions verwenden: Wenn einmal wenig los sein sollte, ist dies deine Gelegenheit, den Wahnsinn deines Charakters auszuleben und zum zentralen Thema des Abends zu machen. Von dir als Malkavianer-Spieler wird mehr verlangt als von den meisten anderen, und es kann bisweilen für dich selbst un-

heimlich werden, dich einfach fallenzulassen – aber es ist eine der aufregendsten Rollen überhaupt!

ROLLENSPIELTIPPS

- ◆ Nutze Schminke, Schmuck und Kleidung, um anderen Angst einzujagen. Schon dunkel geschminkte Augen oder schwarzer Lippenstift kann viel dazu leisten, dich fremd erscheinen zu lassen, und auch dir eine gewisse Distanz zu dir selbst zu ermöglichen.
- ◆ Schau dir die Filme "Rainman", "Einer flog über das Kuckucks Nest", "Shining", "Fight Club", "Schlafes Bruder", "Der Totmacher", "Blue Velvet" und "Dark City" ein – am besten mehrmals. Beachte, wie die Schauspieler es schaffen, den Wahnsinn darzustellen: Durch Sprache, zuckende Finger, aufgerissene Augen, "falsche" Betonung von Stimmungen, Körperhaltung etc.
- ◆ Durchbrich die natürlichen Empfindlichkeiten der anderen Charaktere & Spieler (!) – gehe dicht an sie heran, berühre sie beim Reden, streichle ihre Hände etc.
- ◆ Flüstere, wenn es laut ist, schreie, wenn es leise ist, erschrecke mit Kontrasten.
- ◆ Erzähle anderen Charakteren unter dem Mantel der Verschwiegenheit "Wahrheiten" über ihre Freunde oder Feinde, die sie nicht leicht überprüfen können – und die du dir gerade ausgedacht hast. Streue ab und an Wahrheit ein.
- ◆ Kenne deine Grenze! Wenn du auf einem Empfang einem Ahn ins Gesicht spuckst, ist das Maß der Toleranz durch den Clanvorteil überspannt!
- ◆ Rede mit dir selbst, auch tonlos. Blicke erschreckt "nichts" an.
- ◆ Wann immer du (auch als Spieler) einen irrationalen Impuls verspürst, etwas zu tun, TU ES!
- ◆ Gewöhne dir "Macken" an – eine schräge Kopfhaltung, einen Sprachfehler, ständiges Händereiben oder -zucken.
- ◆ Wenn du lachst, lache laut, irr und hysterisch meckernd. Lache oft. Nein, noch öfter.
- ◆ Wirke nicht lächerlich, sondern furchteinflößend! Wirke nicht lächerlich, sondern erschreckend! Wirke nicht lächerlich!
- ◆ Wenn die Leute meinen, dich zu kennen, variiere deinen Wahnsinn oder sei mal absolut normal. Bleibe undurchschaubar.
- ◆ Erkläre nichts. Erläutere den anderen, dass die Welt nicht real

ist, verstricke dich in Widersprüche und leugne dann, was du gesagt hast, und wiederhole es wortgetreu nochmal. Die anderen können in Wortduellen nicht gewinnen. Notfalls leugne die Existenz deiner Gesprächspartner und wende dich einem Unsichtbaren zu.

ZIELE

Jeder Charakter hat eindeutige Ziele, die er durchzusetzen versucht. Das ist auch gut so – denn beim Vampire-Live kommen die Plots von den Charakteren, nicht etwa nur von der SL.

Beim Vampire-Live braucht sich niemand zu langweilen. Wenn es eine jener ruhigen Sessions ist, sollte dies jedem Spieler Aufforderung sein, mit seinem Charakter aktiv zu werden – z.B., indem man versucht, seine Ziele zu verfolgen.

Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clans-typisch" gelten können und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Die Neonaten:

Die jungen Malkavianer kämpfen oft noch gegen ihren Wahnsinn – ein Kampf, den sie nicht gewinnen können. Haben sie ihren Wahnsinn erst durch den Kuss erhalten und waren vorher völlig normal, sind sie meist völlig traumatisiert und verzweifelt – übrigens eine Rolle, die bislang kaum jemals gespielt wurde. Typische Ziele für Malkavianer-Neonaten sind:

- ◆ **Kontrolliere deinen Wahnsinn.** Du versuchst verzweifelt, deinen Verstand nicht zu verlieren oder wenigstens ein Gleichgewicht zwischen Wahnsinn und Normalität zu erreichen. Völlig die Kontrolle zu verlieren erschreckt dich zu Tode, und alles wird dadurch schlimmer, dass die Älteren deines Clanes deine Versuche verlachen und sagen, das es für dich nur Erlösung im Wahnsinn gibt.
- ◆ **Mache den Clan stolz auf dich.** Da niemand außerhalb deines Clanes dich wirklich verstehen und akzeptieren kann, versuchst du alles, um von deinem Clan akzeptiert zu werden. Dies versuchst du durch mutige Stunts, durch gewagte Plots, durch Verwirrung anderer Kainiten und durch Initiierung von Chaos und Verwirrung, wo immer du bist.

Ancillae:

Diese Malkavianer sind zumeist die offensichtlichsten "Scherze-Treiber". Obgleich alle Ancillae ihre Späße mit den anderen Kainiten treiben, sind einige Ancillae wahrhaft erschreckend krank. Ancillae arbeiten oft innerhalb der Camarilla, wechseln aber auch zuweilen frei zwischen den Fraktionen. Typische Ziele sind:

- ◆ **Verbreite Chaos in der Camarilla.** Das macht echt viel Spaß. Hihhi. Für gewöhnlich verbreitest du Zwist und Hader durch feine Intrigen, aber du greifst auch zu härteren Mitteln. Gerüchte der Sabbatschaft über einen völlig camarillatreuen und statusbewußten Kainiten verstreuen und ihm dann zusehen, wie er sich vor dem Prinz windet, kann sehr unterhaltend sein. Ungeheuer viel Spaß macht es auch, anderen Kainiten Status zu rauben – sie kribbeln und krabbeln dann starrhalsig wie Insekten zurück nach oben. Dann kann man sie wieder runterschubsen. Unglaublich. Hihi.
- ◆ **Treibe die jüngeren Malkavianer in den Wahnsinn.** Je eher diese armen Trottel aufgeben, sich gegen den Wahnsinn zu sperren, desto besser. Du warst auch mal jung, und deine Ahnen haben dich komplett irre gemacht und dich so befreit. Du wirst den Jüngeren helfen, wahnsinnig zu werden – egal, wie sehr sie sich dagegen sträuben.

Ahnen:

Was diese bewegt, weißt du nicht. Vermutlich weiss es niemand, nichtmal sie selbst. Ab und an hört man von einer Mauer des Schlafes, die eingerissen werden muss, und von seltsamen Malkavianer-Ahnen, die sich nicht länger von Blut, sondern von Gedanken, Worten, Wolken oder Äther ernähren. Die Kräfte von Malkavianer-Ahnen sind erschreckend, denn sie beweisen, dass es die Realität nicht gibt – denn sie können die Realität beliebig formen, als sei sie Wachs in ihren Händen.

Ist die Welt nur ein Traum des schlafenden Malkav?

MALKAVIANER IN DER CHRONIK

Die Malkavianer als solche sind generell von geringem Einfluss – womit nicht gesagt werden soll, dass diese nicht über die Manipulation mächtigerer Kainitenfraktionen der mächtigste Clan sind, nur wenn die Malkavianer jetzt direkt um Unter-

stützung für eine Sache bitten würden, so käme vermutlich kaum jemand.

Für die Malkavianer gibt es im Internet eine Malkavianer-Seite, auf der Träume, Infos, Gerüchte, Wahrheit und Lüge vorhanden sind. Diese Infos können über eine mystische Kraft des Clanes "erträumt" werden. Fragt bei der SL nach.

NOSFERATU

Das Leben ist eine Krankheit, die ganze Welt ein Lazarett, und der Tod unser Arzt.
- Heinrich Heine (1797-1856)

Ein Mensch, der von einem Nosferatu erschaffen wird, wird einer entsetzlichen Veränderung unterworfen. Seine Gesichtszüge werden zu einem monströsen Zerrbild ihrer selbst, Gelenke verlassen ihre angestammte Form, Haare wachsen an unmöglichen Orten oder verschwinden völlig, und der Körper gibt einen entsetzlichen Gestank von sich, der sich durch nichts übertünchen lässt.

Der ganze Vorgang, der oft sehr lange dauert, ist so schmerzvoll, so entsetzlich, dass die Nosferatu den Kuss der Verdammnis nur an jene weitergeben, die schon verstümmelt sind, psychisch, physisch oder emotional. Die Erschaffung ist zu entsetzlich, um sie wertvollen menschlichen Wesen anzutun – deshalb ist die Erschaffung zum Nosferatu ein dunkles Geschenk, eine zweite Chance für die, die in ihrem Leben versagt haben.

Es ist erstaunlich, wie oft dieser Plan funktioniert – ein großer Teil der Nosferatu ist später mental wesentlich stabiler als die "normalen" Kainiten und konzentriert sich ganz auf die Reinigung der unsterblichen Seele, nun von allen körperlichen Eitelkeiten befreit.

Obleich Nosferatu durch ihre Kräfte unter den Menschen wandeln können, können sie doch nicht mit diesen richtig interagieren, denn sie sind zu verschieden. Untereinander finden die Nosferatu Freundschaft, Lachen, Kameradschaft, Mitgefühl und Weisheit – mit jenen außerhalb des Clanes können sie auf Dauer nichts teilen.

Deshalb leben die Nosferatu weit entfernt von den anderen Kainiten und ihrer Eitelkeit, ihrem Wahnsinn zur Macht, ihren Exzessen.

Die ältesten der Nosferatu kommen kaum je nochmal nach oben, unterdessen die jüngeren doch zuweilen, vielleicht einmal die Woche, den Kontakt zu anderen Kainiten suchen, immerhin noch entfernt verwandt mit diesen.

WIE SPIELE ICH EINEN NOSFERATU?

Jeder Clan hat sein eigenes "Grundgefühl", etwas zutiefst "clan-typisches". Auch wenn die Versuchung, etwas ganz und gar Untypisches darzustellen, groß ist, sollte man bedenken, dass ohne das "Clan-

typische" der Clan zerfällt und letztlich unbedeutend wird.

Nosferatu zu sein heißt immer, der ganze Clan zu sein. Die Verbindung zu den anderen Nosferatu ist sehr eng, sie sind deine Familie, deine Freunde, sie sind alles, was du hast.

Untereinander sind Nosferatu von ausgezeichneter Höflichkeit und Gastfreundschaft, und alles Wissen wird gerne weitergegeben.

Obleich sie sich wenig mit anderen Kainiten abgeben, sind die Nosferatu am besten über die Geheimnisse der Kainiten und der Stadt informiert. Aus dem Dunkel lauschen sie und erfahren so selbst von den dunkelsten Geheimnissen.

Jenes Wissen geben sie – gegen den rechten Preis – heimlich und vertraulich weiter, denn die Nosferatu wissen, dass sie gegen alle Clane alleine stehen, und dass es der Untergang des ganzen Clanes Nosferatu wäre, sich zu tief in den Jyhad der anderen Kainiten verstricken zu lassen.

Aus diesem Grunde bekleiden Nosferatu praktisch nie öffentliche Posten oder gar Prinzenämter, zufrieden damit, über weitreichende unterirdische Komplexe uneingeschränkt zu herrschen.

Als Nosferatu musst du Distanz zu den Dingen wahren. Schaffe dir aber auch Gründe, mit anderen Kainiten zu interagieren, denn selbst wenn der schweigende, isolierte Nosferatu der Archetyp des Clanes ist, so ist diese Rolle für das Live-Rollenspiel doch VÖLLIG ungeeignet und wird dich sehr schnell langweilen.

Erfahrungsgemäß kommt niemand "einfach so" auf dich zu und zieht dich ins Spiel. Um also auf deine Kosten zu kommen, mußt du dich selbst engagieren und dich beteiligt halten.

Wie aber soll das gehen, bei aller Zurückhaltung? Ganz einfach:

Sorge nur dafür, niemals, niemals, niemals im Mittelpunkt zu stehen. Spiele isoliert mit einzelnen Kainiten, drifte von Gruppe zu Gruppe, ziehe dich mit einzelnen Kainiten in die Dunkelheit zum Gespräch zurück, stehe abseits und lausche aufmerksam, folge dem, der wegläuft, und rede mit ihm. Lausche, merke dir Geheimnisse, versuche das Rätsel aller Intrigen zu entschlüsseln und

das Wesen der Kainiten zu begreifen, und suche dir einige wenige Kainiten, mit denen sich ein gedanklicher Austausch lohnt.

Zu den anderen sei höflich, auf dass sie dich in Ruhe lassen.

DER CLANVORTEIL

Den Nosferatu gehört der Untergrund. Dies ist das Reich deines Clans und nur die Unvorsichtigen und Dummen wagen sich dort ohne Erlaubnis hinein.

Das Netzwerk der Nosferatu ist legendär und es gibt wahrscheinlich kein Thema über das nicht wenigstens ein Vertreter deines Clans Informationen hat.

Die Nosferatu sind wie eine Familie, denn nur sie können ihr Leid wirklich begreifen.

DER CLANNACHTEIL

Der Clannachteil ist natürlich das entsetzliche Aussehen der Nosferatu. Als Nosferatu hast du Aussehen NULL.

Dein entsetzliches Aussehen sollte immer erkennbar sein. Selbst wenn du dich via Obfuscate in der Öffentlichkeit bewegst und eigentlich normal scheinst, MUSS du eine Maske tragen oder dich schminken, um deine Clanzugehörigkeit deutlich machen – alleine schon für die ganzen Kainiten mit Auspex, die deine Tarnung durchschauen.

Im trauten Kreis der Kainiten, wo die Masquerade nicht gefährdet wird, zeigen die Nosferatu offen ihr wahres Gesicht – und auf dieses solltest du einige Arbeit verwenden oder eine geeignete Maske tragen (Tips zu Schminke und Maskierung geben dir gerne die SL und auch die anderen Spieler).

ROLLENSPIELTIPPS

- ◆ Nutze Schminke, Schmuck und Kleidung, um deine Clanzugehörigkeit zu zeigen und anderen Angst einzujagen. Nosferatu stehen dazu, was sie sind, und auch wenn sie um der Masquerade willen menschlich erscheinen, würden sie doch niemals Armani-Anzüge und dergleichen vorgaukeln.
- ◆ Für das Nosferatu-Feeling sieh dir die Filme "Dark City", "Nos-

feratu" (mit Klaus Kinski), "Edward mit den Scherenhänden", "Batmans Rückkehr" (wegen Danny DeVito als Pinguin), "Blade" (wegen dem Archivar), und andere.

- ◆ Sei in allem, was du tust, zurückhaltend und etwas scheu.
- ◆ Je grauenhafter du aussiehst, desto sanfter sollte dein Nosferatu sein. Sprich warm und zärtlich, sei verständnisvoll und gütig, treibe die Diskrepanz zwischen Aussehen und Sein auf die Spitze.
- ◆ Horte Informationen und schreibe sie auf, sei es in Notizbüchern oder in einer Datenbank.
- ◆ Bedenke deinen sterblichen Hintergrund – weshalb wurdest du erschaffen? Warst du geblendet durch deine eigene Schönheit? Warst du geisteskrank (bist du es noch)? Warst du kalt und herzlos? Warst du entstellt oder verkrüppelt? Die Nosferatu erschaffen meistens extreme Charaktere!
- ◆ Gib niemals eine Information ohne Gegenleistung preis! Bestehe auf Vorauszahlung!
- ◆ Gib niemals eine Information kostenlos preis! Nicht an Freunde, nicht an den Prinzen, an niemanden!
- ◆ Gib niemals eine Information kostenlos preis!
- ◆ Sei durchaus etwas arrogant. Dir und den deinen gehört der gesamte Untergrund, und hier oben lebst und handelst du nur, weil du Lust dazu hast. Selbst wenn du blutgejagt wärest – du würdest dich in den Tiefen verbergen können (allerdings könntest du als Spieler den Charakter dann einmotten, nur für den Charakter ist das egal).
- ◆ Bleibe **IMMER** neutral! Leide innerlich, wenn du jemandem nicht helfen kannst, aber beziehe nicht persönlich – oder schlimmer noch: für den Clan – Position für oder gegen irgendjemanden. Clan Nosferatu will keine Feinde haben.
- ◆ Sei geheimnisvoll. Mache Andeutungen, ködere die anderen!

ZIELE

Jeder Charakter hat eindeutige Ziele, die er durchzusetzen versucht. Das ist auch gut so – denn beim Vampire-Live kommen die Plots von den Charakteren, nicht etwa nur von der SL.

Beim Vampire-Live braucht sich niemand zu langweilen. Wenn es eine jener ruhigen Sessions ist, sollte dies jedem Spieler Aufforderung sein, mit

seinem Charakter aktiv zu werden – z.B., indem man versucht, seine Ziele zu verfolgen.

Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clans-typisch" gelten können und die dein Charakter **ZUSÄTZLICH** zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Die Neonaten:

Die jungen Nosferatu ringen noch mit ihrem entsetzlichen Aussehen und ihrem neuen Leben. Das Trauma der Verwandlung kann gar nicht deutlich genug betont werden. Das ganze Leben wurde 100% auf den Kopf gestellt – nichts ist mehr, wie es war. Viele junge Nosferatu werden wahnsinnig durch die Veränderung des Kusses und brauchen viel Zeit, um wieder stabil zu werden (auch das etwas, was erst sehr selten dargestellt wurde). Typische Ziele für Nosferatu-Neonaten sind:

- ◆ **Lerne alles über deine Stadt.** Durch deine neuen Kräfte kannst du nun in Bereiche vordringen, die dir vorher verschlossen waren. Erfahre alles über die Stadt und ihre Kainiten (auch und gerade über die, die dir unsympathisch sind).
- ◆ **Versuche, deine Menschlichkeit zurückzubekommen.** Viele junge Nosferatu wehren sich gegen den Kuss, auch nachdem er geschehen ist. Du musst dir erst darüber klarwerden, was geschehen ist, und es akzeptieren lernen – eine Herausforderung, die viele Jahre, ja, Jahrzehnte dauern kann. Du hast Gerüchte und Geschichten gehört, nach denen es einigen wenigen Kainiten gelungen sein soll, wieder Mensch zu werden.
- ◆ **Lerne deine Ancillae und Ahnen zu verstehen.** Die Älteren des Clanes wirken sehr rätselhaft auf dich. Du würdest gerne mehr über diese Welt verstehen lernen, in die du nun hineingestoßen wurdest. Dies beginnt mit der umfassendsten und brennendsten aller deiner Fragen, auf die dir aber absolut niemand antworten will: "Warum ich?"

Die Ancillae:

Diese sind die Ohren und Augen des Clanes. Sie sind es, die herumspionieren oder von ihrem Konvent zu anderen Nosferatu als Botschafter oder Boten geschickt werden. Ihnen

vertraut man die Clangeheimnisse an, und sie sind es, die diese Geheimnisse hüten und die jüngeren Nosferatu vor sich selbst schützen. Typische Ziele sind:

- ◆ **Vertiefe deine Kenntnisse über die Stadt.** Das Ausspionieren der Neonaten kann man getrost den Neonaten des Clanes überlassen. Du aber bist das Auge und Ohr des Clanes und mußt die gefährliche Aufgabe übernehmen, alles über die anderen Ancillae und Ahnen (!) zu erfahren.
- ◆ **Erweitere die Möglichkeiten des Clanes, Informationen zu beschaffen.** Gelingt es dir, eine neue Informationsquelle für den Clan zu erschließen, wird dadurch dein Ansehen steigen!
- ◆ **Erfülle deine Missionen für die Ahnen des Clanes.** Tief unter der Stadt leben Ahnen der Nosferatu, von denen niemand etwas weiss. Die Ahnen des Clanes werden Aufgaben für dich haben. Diese erfülle sorgfältig, mit Stolz und Effizienz.

Ahnen:

Was diese bewegt, weißt du nicht. Gerüchte sagen, sie planteten Jahrhunderte im voraus und seien durch die zahllosen Geheimnisse viel älter und weiser geworden, als ihr Alter gebietet. Die mächtigsten und weisesten der Ahnen sind so gut verborgen, dass nicht einmal der Clan selbst etwas von ihnen weiß. Achte auf die flüsternde Stimme, die du plötzlich in einem Kanal wispern hörst – sie ist ein verborgener Ahn, der mit dir redet. Selbst die Ancillae haben die Ahnen, denen sie dienen, in der Regel nie selbst gesehen – behaupten sie jedenfalls.

NOSFERATU IN DER CHRONIK

Die Nosferatu-Philosophie diktiert, dass diejenigen Nosferatu, die als die Bekanntesten gelten, auf keinen Fall die Einflussreichsten sind. Häufig sind diejenigen Nosferatu, die in der Öffentlichkeit die Interessen des Clanes vertreten oder als Ansprechpartner fungieren, die jüngeren Nosferatu der Stadt.

Oft ist die dichteste Übereinstimmung zum klassischen Ahn der Leiter des Konvents – i.d.R. ein Ancilla des Clanes, der mit den wispernden Stimmen in Verbindung tritt und für sie zu den anderen Nosferatu spricht.

TOREADOR

Die Schöne bleibt sich selber selig, die Anmut macht unwiderstehlich.

- Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832)
dieren, was den Clan bisweilen schwächt.

Die Toreador sind bekannt für ihre hedonistischen Tendenzen, wenngleich dieser Eindruck der wahrhaftigen Seele des Clanes nicht gerecht wird. Toreador nehmen Schönheit in all ihren Nuancen – auch der Hässlichkeit und dem Abnormen – intensiver wahr als andere Kainiten. Die Toreador besitzen die feinsten Sinne und – das ist das Entscheidende – die dazugehörige Geisteshaltung. Sie nutzen ihre Sinne nicht zum Jagen wie die Gangrel, nicht zum Spionieren wie die Nosferati, nicht zum Erkennen der Wahrheit wie die Malkavianer, sondern nur um des Erlebens und Wahrnehmens willen.

Die Motivationen der Toreador sind so mannigfaltig wie die Kunst selbst. Wer vermöchte zu beschreiben oder zu erklären, was den einen dazu befähigt, innere Impulse, Erlebtes und Erfahrenes, letztlich die Gestalt der Welt selbst zu verarbeiten und ihr in Form von Kunst Gestalt zu geben, und den anderen nicht.

Wie alle Künstler suchen die Toreador nach einem tieferen Sinn für eine Existenz, von der sie fürchten, dass sie bedeutungslos ist. Dieses Streben nach der Wahrheit, und letztlich nach Vollkommenheit und Erlösung ist es, was das Herz der heiligen Mission des Clanes bildet: Den Genius der menschlichen Rasse zu bewahren.

Die Toreador als solche sehen sich als Hüter der Menschheit, die alle künstlerischen Genies vor den Unbilden von Alter und Tod bewahren wollen.

Ihre Faszination für Schönheit ist aber auch ihre größte Schwäche: Toreador schwelgen so in der Wahrnehmung der Wunder der Welt, dass sich viele völlig dem Genuss und dem Luxus hingeben, bis sie schließlich süchtig nach Schönheit und Genuss werden, die ultimativen Inkarnationen von Dekadenz.

Ein weiteres Problem stellt sich den Toreador in Gestalt der ganz banalen und höchst unwillkommenen Geschäfte dar, die man nunmal als Clan tätigen muss, und die irgendjemand erledigen muss.

So kommt es, dass im Clan Toreador verschiedenste Kreaturen versammelt sind, die – und das ist eine weitere Schwäche des Clanes – zu großem Individualismus aufgrund der Einzigartigkeit ihrer Wahrnehmung, Erfahrung und Fähigkeit ten-

lichkeit, Priester der Schönheit, ein ausgebranntes Genie, ein Kunstgelehrter. Nur der Schönheit verfallen musst du sein, denn dies ist das Herz der Toreador.

DER CLANVORTEIL

Die Toreador sind ganz und gar dem Weltlichen verbunden und unterhalten enge Beziehungen zur Welt der Sterblichen, wo sie Leidenschaft, Leben, Genie, Tragik und Schönheit finden. So verhandelt mit den Sterblichen, fällt es keinem Toreador schwer, an Blut zu kommen.

DER CLANNACHTEIL

Toreador sind Gefangene der Schönheit. Wann immer ein Toreador etwas nach seinem Empfinden faszinierend Schönes wahrnimmt, sei es eine Musik, ein Bildnis, der Klang einer Stimme, ein geneigtes Haupt, der Fall eines Schattens, das Licht des Mondes, ein perfekter Moment, eine Erinnerung, ein Antlitz in der Menge, er wird sofort derart gefangen genommen von diesem Eindruck, dass er nichts anderes mitbekommt.

Diese faszinierte Starre hält so lange an, wie der auslösende Reiz wahrgenommen werden kann oder bis der Toreador 1 Punkt Willenskraft ausgibt.

Während er in der Starre ist, nimmt er seine Umgebung zwar wahr, ignoriert sie aber, bis zu dem Punkt, dass er sich in Gefahr begibt.

Sofern ein Gegner sich nicht sorglos laut bewegt oder nähert, wird der Toreador ihn nicht bemerken und von einem ggf. stattfindenden Angriff total überrascht sein.

Toreador müssen mindestens 1x pro Session ihren Clannachteil bewusst ausspielen, gerne öfter!

ROLLENSPIELTIPPS

- ◆ Als Toreador bist du Selbstdarsteller. Lasse es nicht zu, dass unterbelichtete Kainiten im Licht der Öffentlichkeit stehen.
- ◆ Ein Abend ohne künstlerische Darbietung, einen abfälligen Kommentar über einen anderen Kainiten oder ein die Sinne anregendes Erlebnis ist vergeudet.
- ◆ Sieh dir die Filme "Die Bartholomäusnacht" (wegen der Hochzeit), "Amadeus", "Interview mit einem Vampir" (wegen Lestat) an.

WIE SPIELE ICH EINEN TOREADOR?

Jeder Clan hat sein eigenes "Grundgefühl", etwas zutiefst "clantypisches". Auch wenn die Versuchung, etwas ganz und gar Untypisches darzustellen, groß ist, sollte man bedenken, dass ohne das "Clantypische" der Clan zerfällt und letztlich unbedeutend wird.

Als Toreador musst du dir zu nächst bewusst werden, welche Facette aus dem breitgefächerten Repertoire des Clanes du darstellen willst. Wenn du einen Künstler spielen willst, so solltest du entweder eine Kunst handwerklich beherrschen oder aber – und dies bitte nur als Neonate – dein Unvermögen als Absicht darstellen und vehement die verklemmte, handwerklichen Gesetzen unterworfenen überkommene Kunst angreifen. Nicht jeder kann malen wie Rembrandt, aber auch nicht jeder kann Fett als Kunst etablieren.

Du könntest natürlich auch einen Hedonisten spielen. Das muß kein Widerspruch zum Künstler sein – viele Künstler schwelgen in ihrer Dekadenz, im Drogenrausch und im Exzeß. Der Hedonist – so er denn Künstler ist oder war – hat sich zu einem guten Teil im Erleben von Kunst und Sinneseindrücken verloren. Versorgt von Geringeren seines Clanes oder Ghulen, ist er sich selbst das Zentrum der Welt.

Natürlich könntest du einen Kunstkennner spielen, der in sterblichen Tagen viel Geld gesammelt hat und als generöser Mäzen auftrat, und der nun für die Toreador Geschäfte abwickelt und die Kunst auch weiterhin zu fördern trachtet.

Liegt dein Geschick in den Wallungen der Gesellschaft, glühst du vor Charisma oder Schönheit, so könntest du auch einen der Toreador spielen, der um seine Anmut der Ewigkeit für würdig befunden wurde und nun für den Clan als charmanter Gesellschafter, Hüter der Etikette oder Botschafter am Hofe der anderen Clans agiert. Du kannst alles sein. Performance-Künstler, weißpuderter Adelige, Körperkünstler, Bankier, anmutige Grazie, Muse eines Künstlers, verzogener Snob, hingebungsvoller Sucher nach der Gött-

- ◆ Sei exzentrisch. Kleide dich auffällig oder unmöglich, gewöhne dir exzentrische Ansichten oder Verhaltensweisen an. Sei extrem in Gebaren, Kleidung und Glauben. Sei niemals Mittelmaß!
- ◆ Bringe alles was du kannst über Etiquette in Erfahrung. Als Toreador lebst du von der Gesellschaft, dem feinen Witz, der spitzen Bemerkung, der vorzüglichen Manieren.
- ◆ Mach dich schön für den Abend. Betrachte jede Session als DEINEN großen Auftritt und bereite dich entsprechend vor.
- ◆ Verachte Gewalt, denn in ihr gehen viele Kunstwerke zugrunde. Schätze Gewalt, denn sie ist Leben und Leidenschaft und bringt das Beste und Übelste in Mensch und Kainit hervor.
- ◆ Habe eine morbide Faszination gegenüber allen Dingen. Suche das Ungewöhnliche und Abnorme und lass dich davon faszinieren. Wenn es dich langweilt oder abstößt, wende dich lächelnd ab und dem nächsten Objekt deiner Begierde zu.
- ◆ Sei neugierig auf die anderen Kainiten. Sei ihnen angenehmer Gesellschafter, erkundige dich nach ihrem Leben, ihrem Glauben, ihrem Streben. Es ist unterhaltsam, ihnen zu lauschen, und gibt dir vielleicht Inspiration für ein neues Werk – und wenn nicht, hast du wenigstens etwas in der Hand, mit dem du den Schwachkopf fertigmachen kannst.
- ◆ Das Herz der Toreador ist kalt. Spiele mit den Gefühlen der anderen. Sähe Eifersucht.
- ◆ Manipuliere die anderen. Unter der Woche schaffst du große Kunst. Bei den Sessions spielst du, entspannst du, machst du Politik und holst dir neue Anregungen.
- ◆ Suche dir einen, der Macht hat, und sei ihm ein loyaler Freund. Liebe ihn und flüstere ihm deine Wünsche ins Ohr. Aber hintergehe ihn nicht, wenn er gut zu dir ist.
- ◆ In deiner Kunst sei vollkommen. Lasse niemanden deine Kunst kritisieren. Wer dein Genie nicht anerkennt, ist nur ein Neider.
- ◆ Spende höflichen Applaus für die Kunst der weniger Begabten. Sei geizig mit deinem Lob, aber gib es, wenn es verdient wurde.
- ◆ Toreador sind die "vampirigsten" unter den Vampiren, die Krone der kainitischen Schöpfung. Sei der freundlichste oder grausamste Vampir, aber niemals das Mittelmaß!

ZIELE

Jeder Charakter hat eindeutige Ziele, die er durchzusetzen versucht. Das ist auch gut so – denn beim Vampire-Live kommen die Plots von den Charakteren, nicht etwa von der SL.

Beim Vampire-Live braucht sich niemand zu langweilen. Wenn es eine jener ruhigen Sessions ist, sollte dies jedem Spieler Aufforderung sein, mit seinem Charakter aktiv zu werden – z.B., indem man versucht, seine Ziele zu verfolgen.

Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clans-typisch" gelten können und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Die Neonaten:

Die jungen Toreador sind noch nicht eingewoben in das feine Gespinnst aus Rivalitäten innerhalb des Clanes und zwischen den Clanen. Die überaus meisten sind vollkommen fasziniert und begeistert von ihrer neuen Existenz und schwelgen in der Vielzahl der neuen Eindrücke. Es gibt kein schöneres Leben als dieses, und zuweilen sind die jungen Toreador wie betäubt von sich selbst. Die Clansschwäche sollte oft präsent sein, denn ALLES ist für junge Toreador wunderschön ("...und ich weinte ob der Schönheit der Nacht") Ziele für Toreador-Neonaten sind:

- ◆ **Schwelge in deiner Unsterblichkeit.** Du bist geradezu süchtig danach, all die neuen Eindrücke aufzunehmen. Lerne alle Kainiten kennen. Strebe nach neuen Eindrücken. Experimentiere mit deinen Kräften. LEBE!
- ◆ **Sammele Status in deinem Clan.** Die Toreador erschaffen keinen Hanswurst, und dein Schöpfer hat hohe Erwartungen an dich. Nun ist die Zeit, dem Clan zu zeigen, dass du eine wunderbare Rose im Clan werden wirst, kein Unkraut.
- ◆ **Mach einen Rivalen fertig.** Du suchst nicht unbedingt nach Streit, aber als ein frisch erschaffenes Genie und ein wunderbares Wesen der Nacht lässt du dir auch nichts gefallen. Wenn jemand glaubt, dich herumschubsen zu können, nur weil du jung bist, wirst du Mittel und Wege finden, es ihm heimzuzahlen.

Die Ancillae:

Diese Toreador existieren lange genug, um die größeren Zusammenhänge zu verstehen. Sie haben genug

ihrer Clansbrüder unter den Ahnen des Clanes buckeln gesehen, um dann als Spielzeug oder Bauer in Jyhad zu enden, und sie haben sich geschworen, dass ihnen das AUF KEINEN FALL passieren wird. Ihre typischen Ziele sind:

- ◆ **Verteidige deinen erarbeiteten Status und strebe nach MEHR davon.** Du bist ständig bestrebt, deinen Status zu verbessern. Deshalb hältst du dich an einen Ahnen, der dir entsprechende Protektion gibt. Unglücklicherweise sehen besagte Ahnen in dir eine potentielle Gefahr für sich selbst – du spielst also ein gefährliches Spiel, und du fragst dich zuweilen, ob es die Arbeit wert ist – aber dann siehst du die statushungrigen Neonaten, die begierig auf deinen Sturz warten, und du schauerst.
- ◆ **Halte die jüngeren Toreador klein.** Sie warten nur darauf, dass du einen Fehler begehst – also begehe keinen. Je geringer die Bedeutung der jüngeren Toreador, desto weniger wiegt ihr Wort gegen dich. Suche dir einen Favoriten, den du dir Untertan machst, aber wirf den anderen Neonaten Knüppel zwischen die Beine – bleibe dabei natürlich freundlich und "großherzig".
- ◆ **Sorge dafür, dass Rivalen ihr Gesicht verlieren.** Jeder, dessen skandalöses Betragen du bekannt machst oder den du in peinliche Situationen manövriert und der dadurch Status verliert, ist ein Konkurrent weniger.

Ahnen:

Unter den Ahnen befinden sich einige der größten Künstler, die je gelebt haben. Sie regieren über die großen Bälle und halten Hof, und selbst die Ventrue kriechen vor ihnen im Staub. Aber: Die Luft da oben ist dünn, und wenn du ihnen gefährlich wirst, werden sie dich bloßstellen und zu Fall bringen.

TOREADOR IN DER CHRONIK

Die Toreador sind der einflussreichste Clan in Deutschland, vielleicht in ganz Europa. Diese Position ist in Deutschland gefährdet durch den Verfall der Macht der Ventrue und den Aufstieg der Brujah.

Oh, natürlich, auch die Brujah lassen sich um den kleinen Finger wickeln, aber diese Tiere hegen einen Groll gegen die Toreador, die langzeitigen "Partner" der Ventrue und Tremere.

TREMERE

Wem viel gegeben ist, von dem wird viel verlangt.
- Johann Friedrich Herder (1744-1803)

Die Tremere sind ihrem Clan fanatisch ergeben und extrem gut organisiert. Sie sind sehr ehrgeizig, intellektuell und extrem manipulativ und achten nur jene, die trotz aller Widernisse nicht nur bestehen, sondern wachsen.

Einst waren die Tremere machtvolle Magier, die ihre Magie aufgaben für die Gabe der Unsterblichkeit und die Geheimnisse der Magie, die durch das Feuer im Blut der Vampire erwacht, die Thaumaturgie.

Tremere besitzen eine einzigartige Verbindung zu Blut – vielleicht, weil der Clan nicht auf einen der uralten Vorsintflutlichen zurückgeht, sondern weil die Tremere im Herzen eben doch Hexenmeister sind, die sich als getrennt von den anderen "Vampiren" betrachten.

Mit dem Blut der Kainiten als Werkzeug enträtseln die Tremere die Geheimnisse der Welt, auf der Suche nach was? Wahrheit? Erlösung? Macht?

Der Clan ist in einer strikten Hierarchie organisiert, in der Form einer Pyramide, und all die feinen Verbindungen der Macht und Befehlsstrukturen laufen in einem Punkt zusammen: Dem Inneren Zirkel.

Die Tremere schätzen Ehrgeiz und erwarten von jedem ihrer Mitglieder, das Beste aus sich und seinen Fähigkeiten und Talenten zu machen. Niemand wird ohne Grund erschaffen, jeder neuerschaffene Tremere wurde sorgfältig aufgrund seiner Talente und seines Nutzens für den Clan ausgewählt – und dieser muss nicht Magiescher Natur sein.

An der Spitze der Pyramide steht Tremere selber, danach der Innere Zirkel, bestehend aus sieben Tremere, die die Verantwortung für ein riesiges Areal besitzen (meist ein ganzer Kontinent). Unter diesen agieren die Pontifici (Singular: Pontifex), üblicherweise als erster Tremere eines Landes, oft aber auch international, aber innerhalb eines bestimmten Machtbereiches. Unter den Pontifici stehen die Lords, machtvolle Ahnen mit weitreichenden Befugnissen innerhalb ihres Gebietes. Unter diesen stehen die Regenten, die Leiter der Gildenhäuser, von denen es in allen größeren Städten wenigstens eines gibt. Diese befehlen die Ancillae und Neonaten der Tremere, die in ihrem Gildenhause leben, studieren und wirken.

Innerhalb ihrer Aufgaben haben die einzelnen Tremere entgegen aller Propaganda sehr viel Freiheit, und eine tiefe Loyalität und Liebe bindet sie an ihren Clan. Tremere wissen, dass sie gegen alle anderen Clane stehen und sich nur auf ihren eigenen Clan verlassen können.

Tatsächlich gibt es keinen Clan, der verhasster wäre oder der mehr Misstrauen hervorrufen würde als die Tremere. Ihre Kräfte sind fremdartig, ihr Umgang mit Geistern und Dämonen, Zaubern und Flüchen Grund genug, ihre Gildenhäuser niederzureißen, hätten die Tremere nicht durch ihre Politik und Stärke mittlerweile soviel Einfluss in der Camarilla, dass solcherlei Unternehmung unmöglich ist.

Die Tremere planen weit im voraus, und es mag sein, dass die wenigen Tremere, die überhaupt auf Seiten des Sabbat und der Anarchen stehen, nur Spione für den Clan sind.

Wie Merlin hinter Arthur streben die Tremere nach absoluter Macht, lassen aber derzeit zumindest anderen Clans – gerne den Ventrue – den Vortritt, sich als König aufzuspielen.

WIE SPIELE ICH EINEN TREMERE?

Jeder Clan hat sein eigenes "Grundgefühl", etwas zutiefst "clantypisches". Auch wenn die Versuchung, etwas ganz und gar Untypisches darzustellen, groß ist, sollte man bedenken, dass ohne das "Clantypische" der Clan zerfällt und letztlich unbedeutend wird.

Vampire-Live lebt von Klischees und Archetypen, und die gesamte Vielfalt der Clansfeindschaften und der daraus entstehenden Intrigen kann nicht funktionieren, wenn nicht jeder Clan so dargestellt wird, wie er ist.

Für dich als Tremere-Spieler bedeutet dies zunächst, dass du dir wirklich Gedanken darum machen solltest, was für einen Grund die Tremere gehabt haben, dich zu erschaffen.

Hattest du erkennen lassen, ein Magiersches Talent zu besitzen, oder warst du ein Medium?

Warst du ein machthungriger Anführer einer okkulten Sekte, dessen Streben nach Macht den Tremere nützlich schien?

Kannst du gut mit Menschen umgehen, warst du Politiker oder Psychoanalytiker oder einfach unwiderstehlich schön und charmant, und die Tremere erschufen dich, damit du die Beziehungen zu anderen Kainiten pflegst?

Warst du ein Spezialist, dessen Talente den Tremere nützlich schien zur Verteidigung und Erweiterung ihrer Interessen?

Oder hattest du einfach eine hervorragende Ausbildung und ordentlich Geld, das die Tremere benötigten?

Ja, es gibt verschiedenste Typen von Tremere, und nicht alle haben viel mit Thaumaturgie zu tun. Umso wichtiger, die Geschlossenheit des Clanes auf anderem Wege "typisch" zu zeigen:

Etwas durch ein gewähltes, sicheres Auftreten. Eine ungreifbare Düsternis. Den Geruch des Geheimnisvollen. Arkanen Schmuck. Funktionale, edle Kleidung. Die immerpräsen ledergebundenen Notizbücher. Und die unerschütterliche Loyalität zum Clan, gepaart mit Ehrgeiz und der Aura des Wissenden.

DER CLANVORTEIL

Der Clantvorteil der Tremere besteht in ihrem Zusammenhalt als Clan. Obgleich ältere Tremere sich vor dem Ehrgeiz der Jüngeren hüten und ihre engsten Geheimnisse (und Asse im Ärmel) nicht mitteilen werden, werden sie dich doch unterrichten und dir Stütze, Bruder und Ratgeber, ja, Mentor sein.

Die Macht des Clanes hinter dir schützt dich vor den anderen Kainiten – aber nutze dies nicht zu sehr aus, denn wehe dem, der seinen Nutzen für den Clan verliert und zur Belastung wird.

DER CLANNACHTEIL

Die Einheit des Clanes kommt zu einem Preis. Nein, eigentlich zweien:

Der erste liegt darin, dass du bei deiner Erschaffung das gemischte Blut des Inneren Zirkels getrunken hast, was dich mit einer überwältigenden "Grundloyalität" und Liebe zum Clan erfüllt. Dies zusammen mit der intensiven, an Gehirnwäsche grenzenden Propaganda während deiner Zeit als Childe macht es dir fast unmöglich, gegen den Clan zu handeln. Trotzdem ruht zur Sicher-

heit ein Teil deines Blutes bei deinem Regenten und ein weiterer Teil in Wien, wodurch du verhext, gefunden und Gerüchten zufolge sogar auf die Entfernung durch ein Ritual vernichtet werden kannst.

Der andere Clan "nachtteil" liegt darin, dass du ständig etwas zu tun hast: Nämlich die Macht und den Einfluss von Clan Tremere zu vergrößern und Missionen vielerlei Gestalt von deinem Regenten zu erfüllen. Die Tremere haben den großen Vorteil, dass ihnen nie langweilig ist.

Sie haben IMMER etwas zu tun, und ein ehrgeiziger Tremere kann es weit bringen im Clan – Effektivität, Frechheit und vor allem Erfolg sind die einzigen Maßstäbe und deine einzige Einschränkung.

ROLLENSPIELTIPPS

- ◆ Sei der Inbegriff des klassischen Hofmagiers: Gebe guten Rat, sei zurückhaltend, von ausgesuchter Höflichkeit, eine Stütze des Herrschers, eine Schulter zum Ausheulen, ein Freund in der Not, ein gütiger Vater.
- ◆ Halte deine Karten verdeckt. Widerspreche nicht der Propaganda über die Tremere, lächle einfach kommentarlos.
- ◆ Unterstütze die anderen Tremere, aber suche nach Möglichkeiten, deine Leistungen besonders hervorzutun – OHNE den Clan oder den Erfolg des Plans des anderen zu gefährden.
- ◆ Binde dich an niemanden mit deinem Blut, binde niemanden an dich. Nichts erzürnt deine Ahnen bzw. die Ahnen anderer Clane mehr als das.
- ◆ Die anderen Charaktere erwarten von dir nur das Schlechteste. Und zu Recht. Lass dich nicht erwischen.
- ◆ Sei nicht ZU ehrgeizig. Verfolge eine Politik der kleinen Schritte. Wer alles riskiert, wird alles verlieren, denn was immer schiefgehen kann, WIRD schiefgehen.
- ◆ Beobachte die anderen Tremere. Entdeckst du einen Plan, der, wenn er NICHT erfolgreich ist, schlechtes Licht auf den ganzen Clan werfen kann, dann verpfeife deinen Clanbruder und schütze deinen Clan!
- ◆ Sei interessiert an allen okkulten Dingen. Lege dir ein Notizbuch zu. Studiere wenigstens die geläufigsten Symbole von Planeten, Elementen, Sternzeichen und dergleichen.
- ◆ Wenn dein Charakter thaumaturgisch geschult ist, so solltest du deine Kenntnisse über Okkultismus vertiefen. Denke aber

daran: Wir spielen nur, und Glaube an Okkultismus oder Satanismus ist was Trottel.

- ◆ Beherrsche die Regeln der Etikette. Scheue dich nicht vor Unterwürfigkeit, wenn sie erwartet wird und du dadurch einen guten Eindruck machst.

ZIELE

Jeder Charakter hat eindeutige Ziele, die er durchzusetzen versucht. Das ist auch gut so – denn beim Vampire-Live kommen die Plots von den Charakteren, nicht nur von der SL.

Beim Vampire-Live braucht sich niemand zu langweilen. Wenn es eine jener ruhigen Sessions ist, sollte dies jedem Spieler Aufforderung sein, mit seinem Charakter aktiv zu werden – z.B., indem man versucht, seine Ziele zu verfolgen.

Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clans-typisch" gelten können und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Die Neonaten:

Die jüngeren Tremere haben noch damit zu kämpfen, ihren Platz in der Hierarchie zu finden. Obgleich loyal zu den Älteren, ist eine rege Rivalität gegenüber den anderen Neonaten deutlich zu erkennen. Dies ist der erste Selektionsprozess nach der Erschaffung, und in einer Pyramide ist wenig Platz an der Spitze. Du musst begreifen, dass es nur für einen Platz gibt: dich oder den anderen. Typische Ziele sind:

- ◆ **Mehre deinen Status.** Macht führt zu mehr Macht, Ansehen zu mehr Ansehen. Wenn du innerhalb der Camarilla an Macht und Einfluss gewinnst, wird das dein Clan wohlwollend betrachten und dir mehr Ansehen geben.
- ◆ **Erfülle deine Pflichten gegenüber dem Clan.** Du wurdest nicht aus Jux erschaffen, sondern um etwas für deinen Clan zu tun – Zeit, zu beweisen, dass man sich nicht in dir getäuscht hat. Wer Ballast ist, verschwindet bald.
- ◆ **Unterstütze deine Clansbrüder und -schwestern.** Zu jeder Zeit wird Loyalität zum Clan von dir erwartet. Auch wenn sie letztlich deine Konkurrenten sind: Das Wohl des Clanes hat ABSOLUTE PRIORITÄT vor allen anderen Dingen.

Die Ancillae:

Diejenigen, die ihre Pflichten getreu erfüllen, werden irgendwann zu Ancillae. Hier wird die Luft dünner – und die Erwartungen steigen. Sind die Ahnen das Hirn des Clans, sind die Ancillae die Arme und Beine. Die Ancillae achten auf das Ansehen von Haus und Clan Tremere, und sie wissen, dass sie sich nun keine auch noch so kleinen Fehler mehr erlauben dürfen, denn zu groß wäre der Schaden für den Clan, wenn sie sich irren. Typische Ziele für Tremere-Ancillae sind:

- ◆ **Erfülle die Aufgaben für die Ahnen mit Stolz und Effizienz.** Du kannst die nächsten 100 Jahre damit verbringen, getreu und still deinen Dienst zu tun. Aber um jetzt noch weiterzukommen, musst du entweder perfekt sein oder dadurch glänzen, dass du die in dich gestellten Erwartungen übertriffst!
- ◆ **Vertiefe deine arkanen Kenntnisse.** Egal, wie sehr du schon früher mit der Magie verbunden warst – als Ancilla erhältst du erste Einblicke in das wahrhaftige Gefüge der Welt und die Welten jenseits davon. Dir wird bewusst, dass der Schlüssel zur Welt in der Magie liegt, und du musst sie verstehen, willst du überdauern.
- ◆ **Schütze deinen Status.** Es ist deine Pflicht, die dir unterstellten Neonaten nach Kräften zu unterstützen und ihre Nützlichkeit anzuerkennen, auf das sie aufsteigen können und so ihre Talente noch effektiver einsetzen können. Das heißt aber nicht, dass du ein gnädiger Richter über sie sein musst. Viele der Neonaten würden gerne deinen Platz haben. Begehe keine Fehler!

Die Ahnen:

Ihnen gilt deine Bewunderung. Welche Weisheit sie verkörpern! Du würdest freudig für sie in den Tod gehen, nur um dem Clan all das Wissen zu erhalten, das in ihnen verborgen liegt. Die Ahnen haben Einsichten in das Weltengefüge, von denen du nichtmal träumen kannst – oder willst.

Unermüdlich versuchen die Ahnen, Unheil vom Clan abzuwenden, entwerfen Schutzzeichen gegen Kreaturen von jenseits der Finsternis und geben den Kurs des Clanes vor – oft Jahrhunderte im voraus.

TREMERE IN DER CHRONIK

Übermäßig ehrgeizige Tremere haben dem Ansehen des Clanes ungeheuer geschadet, insbesondere in Westdeutschland. Viele Spieler betrachten die Aufforderung, ehrgeizig zu sein, als Freischein, völlig überzogene und schlecht durchdachte Plots zu entwerfen ("Ich binde das Primogen an mich mit Blut, haha, hoho").

Der deutsche Pontifex Guido von Liszt hat daher die Losung ausgegeben, zurückhaltend zu sein, bis in den deutschen Domänen genug Tremere nachgewachsen sind und Gras über die alten Sachen gewachsen ist.

VENTRUE

Ich muss für meine Untertanen denken, denn sie denken nicht.
Georg Büchner (1813-1837)

Kultur. Zivilisation. Ordnung. Dies sind die Dinge, die sich Clan Ventrue – der Herrscherclan – auf die Flaggen geschrieben hat. Die Bibel der Ventrue heißt "Der Prinz" von Machiavelli, eventuell erweitert um "Die Kunst des Krieges" von Sun Tzu.

Nachdem die Inquisition die Grundfesten der vampirischen Gesellschaft zertrümmert hatte, waren es die Ventrue, die die verstreuten Vampire einten, einen Widerstand gegen das Chaos der Anarchen und des Sabbat aufbauten und mit der Camarilla wieder eine gesellschaftliche Ordnung und die Basis für kainitisches Leben begründeten.

Die Camarilla ist eine vampirische Gesellschaft, die ein zivilisiertes, gemäßigtes und vor allem geheimes Leben der Kainiten inmitten der Sterblichen ermöglicht, fundiert auf 6 noblen, ja, heiligen Traditionen.

Indem die Ventrue diese Gesellschaft schufen, befreiten sie die Kainiten von den niederen Sorgen um Schutz und Nahrung und ermöglichten ihnen, sich höheren Zielen zuzuwenden – weshalb sie insbesondere durch die Toreador als Hüter der Kunst und durch die Tremere als Gelehrte und Forscher unterstützt wurden, aber auch durch die Malkavianer und Nosferatu.

Clan Brujah musste mit Gewalt von seiner blinden Zerstörungswut abgebracht werden, und gegenwärtig haben sich selbst diese Rebellen größtenteils in die Ordnung der Camarilla gefügt.

Die Ventrue sind die Säulen, auf denen die Gesellschaft ruht. Toreador und Tremere sind zu sehr mit ihren anderen Zielen beschäftigt, unterdessen die Ventrue die Aspekte des Herrschens, Richtens und Ordens zu ihren höchsten Idealen erhoben haben – als noble Garanten der Sicherheit für alle, als Schützer nicht nur der Kainiten, sondern auch der Menschen.

Die Ventrue sind Kreuzritter – nobel gegen ihre Untergebenen und Schutzbefohlenen, von gnadenloser Härte gegen ihre Feinde. Ihr heiliger Sinn ist die Wahrung der Masquerade als Garant der Existenz der Camarilla und dem Schutz der Menschen vor der bluttrunkenen Bestialität des Sabbats und der Anarchen.

Die Ventrue wissen, dass den anderen Clanen die soziale Kompetenz

der Ventrue fehlt, und dass in jedem Kainit die Bestie ruht, die morgen schon aus einem kunstbeflissenen Toreador ein reissendes, blutgeiles brünstiges Tier machen kann. Zwischen den Errungenschaften kainitischer Kultur und dem Chaos eines ungebremsten Jyhad mit Schlachtfesten an den Menschen steht ein Clan, eine heilige Gemeinschaft der Noblesse des Herrschers: Clan Ventrue.

WIE SPIELE ICH EINEN VENTRUE?

Jeder Clan hat sein eigenes "Grundgefühl", etwas zutiefst "clan-typisches". Auch wenn die Versuchung, etwas ganz und gar Untypisches darzustellen, groß ist, sollte man bedenken, dass ohne das "Clan-typische" der Clan zerfällt und letztlich unbedeutend wird.

Ja, es gibt verschiedenste Charaktere in den Reihen der Ventrue. Es gibt ledertragende Biker und harte Militärs in Tarnkleidung.

Aber das Essentielle des Clanes muss durch die absolute Mehrzahl der Ventrue charakterisiert und dargestellt werden: In Geist, Konzept und Kleidung.

Die "Uniformität" von Clan Ventrue übertrifft die der meisten anderen Clans, denn die älteren Ventrue tolerieren übermäßige Individualität unter den Neonaten nicht. Kein Ventrue-Sire, der etwas auf sich hält, lässt es zu, dass sein Kind in Schnodderklamotten auf einem Empfang erscheint.

Als Ventrue bist du von deinem Sire erschaffen worden, weil du Größe hast erkennen lassen als Mensch. Sei es, indem du als Manager dein Unternehmen weise und klug geführt hast, sei es, dass du Tapferkeit und Ritterlichkeit gelebt hast, sei es großer Mut und eiserne Prinzipien.

Ein Clan, der schon beim Trinken ungeheuer wählerisch ist, ist dies noch viel mehr in der Wahl seiner Kinder. Nur die besten, edelsten, eiserntesten, gefestigsten und stärksten werden in Clan Ventrue aufgenommen. In diesem Clan ist das Edelste unter den Menschen versammelt (oder so sehen es die Ventrue jedenfalls). Von deinem Sire bist du aller Wahrscheinlichkeit nach streng, aber gerecht erzogen worden. Dir wurde bewusst gemacht, Teil einer edlen

Sache zu sein, und als dein Sire dich entließ, war er voller Stolz auf sein Kind. Vermutlich gab es sogar eine große Festivität, zu der dein Sire alle seine Bekannten aus nah und fern eingeladen hat. Üblicherweise hast du zum Start deines neuen Lebens überreiche Geschenke bekommen – vielleicht sogar eine eigene Firma oder ein mit mehreren Millionen DM gefülltes Bankkonto.

Wie gesagt: Andere Schicksalswege gibt es, aber bei den Ventrue sind Ausnahmen besonders selten.

DER CLANVORTEIL

Als Herrscherclan umgeben sich die Ventrue mit Reichtum und Macht, und kaum ein Clan hat im Reich der Sterblichen mehr Einfluss und Ressourcen. Ob dies an der klugen Erschaffungspolitik liegt (erschaffen werden meist exzellent gebildete Personen, und diese kommen meist aus besseren, reicheren Kreisen) oder ein im Blut verborgenes Talent ist, ist offen für Diskussionen.

DER CLANNACHTEIL

Die Ventrue behaupten, die edelste aller Vampirlinien zu sein. Kein Wunder, dass sie einen dazu passenden elitären Geschmack entwickelt haben – auch beim Trinken.

Bei der Erschaffung schon wusstest du instinktiv, welches besondere Blut auf dieser Welt für dich geschaffen wurde, als deine edle Hostie, deine göttliche Speise. Nur dieses besondere Blut mundet dir – ja schlimmer noch: Kein anderes Blut denn dieses kann dich nähren (Vampirblut ausgenommen).

Es kann sein, dass du dich nur vom Blut von Junglingen ernähren kannst, oder nur solches Blut, in dem die Leidenschaft der Erregung verborgen ist. Auch kann es sein, dass du nur von Schwarzen trinken kannst, oder nur von Kindern, oder nur von Bauern. Wähle "dein" Blut mit Bedacht. Es sollte rar sein, deinem edlen Geblüt angemessen und zu deinem Charakter passend.

ROLLENSPIELTIPPS

- ◆ Strebe danach zu herrschen, denn dieser Drang liegt dir im Blut. Es ist dein Geburtsrecht, und du herrscht ja nicht für

dich, sondern zum Wohl des Volkes.

- ◆ Sei in allem, was du tust, maßvoll und kontrolliert.
- ◆ Handele niemals vorschnell. Ein jeder Plan will gut überlegt und diskutiert sein. Die impulsive Tat bringt immer schlechte Ergebnisse. Du hast Verantwortung, und deshalb darfst du nicht im Affekt handeln.
- ◆ Kleide dich deinem edlen Geblüt gemessen. Was immer du für einen Kleidungsstil bevorzugst – die beste Qualität ist gerade gut genug.
- ◆ Ehre die Ahnen deines Clanes. In Clan Ventrue wird auf den Respekt größter Wert gelegt. Die Älteren haben das Recht zu herrschen durch ihr Alter und ihre Weisheit. Sie sind deine Väter und Mütter, und es schickt sich nicht, ihnen gegenüber vorlaut oder undankbar zu sein.
- ◆ Wenn du glaubst, die Älteren deines Clanes haben Unrecht, so äußere deine Kritik mit Bedacht, vorsichtig und höflich.
- ◆ Sei gegenüber den anderen Clans verständnis- und rücksichtsvoll. Sie können nichts für den Makel ihrer Erschaffung, und wenn du sie nicht führst, werden die Kainiten untergehen und dabei Leid über alle Menschen bringen.
- ◆ Sei gerecht in deinem Urteil. Achte und ehre das Gesetz.
- ◆ Sei maßvoll und zurückhaltend im Handeln, doch niemals zaghaft gegen den Feind. Verteidige die Camarilla, denn ohne die Camarilla muß die hohe Kultur der Kainiten vergehen.
- ◆ Spreche gewählt und übe dich in feinen Gesten. Meistere die Etikette.
- ◆ Suche die Gesellschaft der Toreador, aber hüte dich vor ihrer Dekadenz.
- ◆ Suche den Rat der Tremere, aber hüte dich vor ihren Einflüsterungen.
- ◆ Schätze die Nosferati, aber sei dir bewusst, dass sie durch die Erbsünde ihres Blutes niemals zu wahren Adel gelangen können.
- ◆ Behandle die Malkavianer höflich, aber sei dir bewusst, dass sie nur selbstfixierte Kinder sind, die sich einen Dreck um die Camarilla scheren. Sie spucken auf alles, was den Ventrue heilig ist – dennoch ist es besser, sie bei der Camarilla als beim Sabbat zu wissen.
- ◆ Nutze die Gangrel, wenn sie sich nutzen lassen. Sie haben kein Interesse an der Camarilla, aber

manche verdingen sich für sie oder lassen sich als Späher und Soldaten nutzen.

- ◆ Die Brujah sind die wahrhaftigen Feinde. Sie trachten danach, alles niederzureißen, was die Ventrue aufgebaut haben. Sie sind hirnlose Brutalos, deren einzige Lust die Zerstörung ist. Sie mußst du stoppen oder auf andere Ziele als die Zerschlagung der Camarilla lenken.
- ◆ Stehe getreu zu deinen Clanbrüdern. Solange ein Ventrue herrscht, herrscht der ganze Clan.
- ◆ Deine Zeit wird kommen. Sei nicht zu ehrgeizig und verfolge einen Schritt nach dem anderen. Hintergehe nicht die Ventrue, die über dir stehen. Ehrhaftigkeit und Loyalität werden dich rascher auf den Thron bringen als Intrige und Verrat.

ZIELE

Jeder Charakter hat eindeutige Ziele, die er durchzusetzen versucht. Das ist auch gut so – denn beim Vampire-Live kommen die Plots von den Charakteren, nicht etwa nur von der SL.

Beim Vampire-Live braucht sich niemand zu langweilen. Wenn es eine jener ruhigen Sessions ist, sollte dies jedem Spieler Aufforderung sein, mit seinem Charakter aktiv zu werden – z.B., indem man versucht, seine Ziele zu verfolgen.

Unabhängig von den individuellen Zielen deines Charakters gibt es bestimmte Zielsetzungen, die als "clans-typisch" gelten können und die dein Charakter ZUSÄTZLICH zu seinen eigenen Zielen verfolgen sollte.

Die Neonaten:

Die jungen Ventrue sind die Elite ihrer Generation. Sie sind jung, ambitioniert und begierig darauf, sich zu beweisen. Viele haben noch nicht realisiert, wie weit unten sie in der Ordnung der kainitischen Gesellschaft stehen, daran gewöhnt, an der Spitze der sterblichen Gesellschaft zu stehen. Typische Ziele sind:

- ◆ **Sammele Status in deinem Clan.** Dies kannst du erreichen, indem du die Ahnen des Clanes beeindruckst und erfolgreich bist. Das Problem besteht darin, dass die Ancillae denken werden, dass du auf ihren Job aus bist. Sollen sie – die Ahnen werden wissen, wer wahrhaft befähigt und würdig ist, zum Herrscherclan zu gehören.

- ◆ **Baue dir das Fundament deiner Macht.** Du weißt, dass Macht nicht aus sich selbst entsteht. Es braucht ein gutes Netzwerk aus Gefälligkeiten, Freundschaften, ein wenig Erpressung und vor allem Geschäftskontakten, um seiner Macht eine Basis zu geben. Dieses Netzwerk musst du errichten – indem du stärker wirst, wird das ganze Netzwerk stärker, zum Vorteil für alle, auch deine Untergebenen! Dies mache ihnen klar.

Die Ancillae:

Die Ventrue beherrschen breite Bereiche der sterblichen Gesellschaft. Die Ahnen lassen die Geschäfte meist durch Ancillae führen, diejenigen, die für würdig befunden wurden, den Ahnen zur Hand zu gehen – mit der Option, vielleicht irgendwann selbst an die Spitze aufzusteigen. Wenn nur nicht die ganzen ehrgeizigen Neonaten wären, die dich um deine Position beneiden. Typische Ziele:

- ◆ **Hüte dich vor den Feinden der Camarilla.** Du weißt, wie viele Feinde die Camarilla hat: Werwölfe, Vampirjäger, der Sabbat, Anarchen, in Wahrheit zu den Anarchen gehörende Brujah, unabhängige Clans. Beobachte sie, und wenn eine Gefahr besteht, bekämpfe sie – oder besser noch: Manipuliere jemanden dazu, die imminente Gefahr für dich zu bekämpfen.
- ◆ **Weite deinen Einfluss aus.** Du kannst nie zuviel Einfluss haben. Sei stets darauf vorbereitet, den Platz deines Ahnen sofort einzunehmen – man weiß nie, wann ihm etwas Schreckliches zustößt. Sein Untergang darf nicht zum Verlust der Kontrolle führen!
- ◆ **Unterstütze deinen Clan.** Gegen die Feinde steht Clan Ventrue eisern zusammen. Wenn ein anderer Ventrue in Schwierigkeiten ist, zögere nicht, ihm beizustehen.

Die Ahnen:

Die Ahnen der Ventrue bleiben anders als viele andere Ahnen in die Politik und die alltäglichen Geschäfte ihres Clanes involviert. Als Ventrue wirst du mit deinen Ahnen wesentlich öfter direkt konferieren können als irgendein anderer Clan – nutze diesen "zusätzlichen" Cladvorteil!

VENTRUE IN DER CHRONIK

Die Ventrue stellen die meisten Prinzen in Deutschland. Dennoch hat der Clan in den letzten Jahren an Macht verloren. Denn einst war Deutschland die Herzdomäne des Clanes, doch seit 1998/99 ist die Machtbasis des Clanes stetig am Fallen. Einer der großen Herrscher Deutschlands, Breidenstein, starb 1995. Sein Kind Waldburg folgte ihm 1998. Der Prinz zu Hamburg, de Lantreuil, seit 1999 blutgejagt und nun vernichtet. Der Prinz zu Bochum, von Trotta, wurde Justikar, verschwand damit aber aus dem politischen Bereich Deutschlands.

Die Zeit ist reif für neues Blut!