



REQUIEM LIVE ROLLENSPIEL IN BERLIN



VERDAMMT IN EWIGKEIT



DAS VAMPIRE: REQUIEM LIVE REGELWERK V2.0 VON
MIDNIGHT DANCE: DER DANSE MACABRE

midnight dance

Vampire: The Requiem, Werewolf: The Forsaken, Mage: The Awakening, Vampire: The Masquerade, Werewolf: The Apocalypse, Mage: The Ascension, Hunter: The Reckoning, Demon: The Fallen, Changeling: The Dreaming, Wraith: The Oblivion, Kindred of the East, Vampire: The Dark Ages, Dark Ages, A World of Darkness, White Wolf, das White Wolf-Logo sowie alle bezugnehmenden Begriffe sind eingetragene Markenzeichen von White Wolf, Inc.

Copyright der deutschen Übersetzungen und Namen Feder&Schwert GmbH
Feder&Schwert und das Feder&Schwert-Logo sind eingetragene Markenzeichen des Verlags Feder&Schwert.

Live-Rollenspiel-Regeln "Verdammt in Ewigkeit" ViE © Andreas AAS Schroth, 2004, 2006, 2007
Publikation und Verwendung, auch Abwandlung erlaubt, aber bitte mit kurzem Hinweis auf den Original-Urheber bzw. auf www.requiem-berlin.de
sowie unter vollständiger Angabe des Copyright-Hinweises von White Wolf / Feder&Schwert und nur für nichtkommerzielle Zwecke.

Einleitung

Du weißt nicht, was Grauen ist, Kind. Das, worüber du redest? Das ist nur Angst. Wie solltest du, wo du in einem netten kleinen Vorort aufgewachsen bist, wahres Grauen kennen? Und nun bestärkt das Blut dich noch in dem Gedanken, unbesiegbar zu sein. Nun, da du einer der Verdamnten bist, wird das Grauen dich finden. Du kannst beten, dass es das nicht tut, aber das wird es. Es fand mich. Grauen – wahres, tiefstes, die Seele erschütterndes Grauen – ist hier, in dieser Stadt. Ich möchte es nie wieder sehen, aber genau das ist Teil des Grauens, nicht wahr? Ich habe keine Kontrolle darüber. Alles, was ich hoffen kann, ist, dass dieses D i n g mich nie wieder sehen will.

(Vampire: Requiem Grundregelwerk)

Willkommen zur Version 2.0 des Vampire: Requiem Live Regelwerks „VERDAMMT IN EWIGKEIT“ (ViE). Im Gegensatz zur vorherigen Version der Regeln ist dies jetzt ein reines Regelwerk, ohne umfassende Einleitungskapitel zur Welt der Vampire im Großen und Ganzen.

Das macht auch durchaus Sinn. Denn: alle Informationen zur neuen Welt der Dunkelheit, dem Requiem System und den Clänen und Bündnen sind wesentlich ausführlicher im Requiem Grundregelwerk und den beiden Requiem Webseiten www.requiem-berlin.de sowie www.vampire-requiem-live.de nachzulesen.

Solltest du Fragen zum ViE Regelwerk oder der Welt des Requiems haben, kannst du diese auch sehr gerne im Vampire: Requiem Live Forum stellen, welches du unter <http://vampire.communityhost.de> findest (sollte dieses Direktlink nicht funktionieren, schau bitte auf einer der beiden anderen Webseiten nach – eventuell ist das Forum irgendwann umgezogen).

Was ist neu?

Die inhaltlichen Änderungen dieser Version betreffen vor allem die *Attribute* und *Fertigkeiten* der Live-Charaktere. Diese wurden teilweise neu gewichtet oder in ihrer Wirkung überarbeitet. Zur Förderung des Rollenspiels ist außerdem zu jeder *Tugend* und *Todsünde* ein dem Maskerade-Prinzip des *Beast Traits* nicht unähnlicher *Auslöser* entwickelt worden. Nicht zuletzt gibt es mit den im Kapitel *Blut & Jagd* enthaltenen neuen Werten *Jagdtyp*, *Revier* und *Jagdwert* eine neue Systematik, die Thematik des Jagens und der Reviersuche im Spiel zu verstärken.

Zur Handhabung

Mit dieser zweiten Version wurde das ViE Regelwerk völlig neu strukturiert, damit jeder noch schneller findet, was er gerade sucht. Das Regelwerk ist unterteilt in folgende Kapitel:

GRUNDREGELN

Ein Überblick zu den grundsätzlichen ViE-Regeln

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Hier wirst du Schritt für Schritt durch die Charaktererstellung geführt.

WERTE & EIGENSCHAFTEN

Detaillierte Beschreibungen und Regeln zu Attributen, Fertigkeiten, Vorteilen, Willenskraft und Moralität.

DISZIPLINEN

Hier findest du eine komplette Auflistung aller Disziplininstufen und deren jeweiligen Auswirkungen

KAMPF & TOD

Hier findest du die Kampfregeln des ViE-Systems.

BLUT & JAGD

Hier findest du Detailregeln zum Blut und allem, was damit zusammenhängt.

TOTENTANZ

Hier findest du ein paar Hinweise auf Besonderheiten des Vampirspiels in Berlin, die Regeln für das Einfluss-Spiel und Rollenspiel-Tipps.

ANHÄNGE

- **Umgangssprache** der Vampire in Berlin
- **Waffen**, d. h. eine Liste von gängigen Spielzeugpistolen und deren Schadenswerte
- **Umrechnung** von Tisch zu Live und umgekehrt
- **Disziplinen im Überblick** als praktische Tabelle
- **Zeichen & Ansagen**, die du kennen solltest!

Grundregeln

Respekt, sag ich. Es geht um Respekt. Die beschissenen Kinder der Nacht respektieren niemanden einfach so; das ist mir verdammt nochmal klar. Respekt muss man sich verschaffen oder verdienen.

(Vampire: Requiem Grundregelwerk)

Die 7 goldenen Regeln des Live

REGEL 1

Im Zweifel gegen dich

Keine Regel kann so perfekt formuliert werden, dass ein Fuchser nicht eine Lücke in ihr fände. Darum gilt: Wo immer eine Regel verschieden interpretierbar ist, gilt die Interpretation, die dir persönlich den geringsten Vorteil bietet.

REGEL 2

Alles, was für das Live-Spiel relevant ist, muss auch live vor Ort vorhanden sein

Kein Charakter wird Opfer einer imaginären Handgranate oder liefert sich Verfolgungsjagden mit imaginären Autos. Das Spiel ist so zu organisieren, dass alle Faktoren, die zwar vorhanden, aber nicht live darstellbar sind, keine Relevanz für das Live-Spiel erhalten. Besonders bezüglich Ghulen, Geistern und Dienerschaft gilt: Es existiert nur, was live vorhanden ist. Findest du keinen Spieler für deine drei Leibghule am Abend, haben diese eben gerade ihren freien Tag.

REGEL 3

An Spielabenden gilt der totale Inplay

Mit Beginn der Dunkelheit ist alles im Umkreis von 500 Metern um den Spielort IN PLAY ZONE, und zwar BIS SONNENAUFANG oder bis die Orga ein lautes TIME OUT bekannt gibt und die Session beendet. Wer sich innerhalb dieser bewegt und NICHT INPLAY ist, muss DIE GANZE ZEIT und DEUTLICH SICHTBAR das Offplay Zeichen machen. Einzig hiervon ausgenommen sind Toiletten (exklusive Vorräume), auf denen Vampire generell nichts zu suchen haben.

REGEL 4

Logik geht vor

Um das Regelwerk schlank zu halten, wurde auf Sonderregeln weitestgehend verzichtet. Für alle nicht abgedeckten Fälle gilt: Es zählt der gesunde Menschenverstand, und das, worauf sich vor Ort geeinigt wurde!

REGEL 5

The Show must go on

Regeln dienen der Förderung des Spiels, nicht der Verhinderung desselben. Die Entscheidungen der Orga sind zu akzeptieren, auch wenn diese im Widerspruch zum Regelbuch stehen. Oberstes Prinzip ist das Rollenspiel und das Aufrechterhalten des Spielflusses.

REGEL 6

Du bist deine eigene ORGA

Beim Vampire Live macht niemand für dich dein Spiel. Je mehr Arbeit du dir machst, deinen Charakter auszugestalten und Plots mit ihm anzuleiern(!), desto mehr Fun wirst du haben. Je mehr du an deinen Charakter ranlässt, desto mehr Action hast du. Je mehr du dich involvierst, desto mehr wirst du involviert sein. Das kann dir auch niemand abnehmen. Die Orga und die (wenigen) NSCs können dir nur die Bühne bauen.

REGEL 7

Shit happens

Keiner kennt alle Regeln auswendig. Niemand meint es böse. Und auch dir kann es passieren, dass du eine Spielregel verletzt. Darum reg dich nicht auf, wenn andere sich irren. Aber: Was passiert ist, ist passiert. **Wir spulen das Spiel nie zurück.** Wir werden ein ernstes Wort mit dem Übeltäter sprechen, und wir werden den Schaden so weit minimieren wie es geht. Wer immer wieder durch Regelbrüche unangenehm auffällt, sollte bei der Orga verpöfft werden. Manche Leute brauchen ab und zu einen Einlauf. Aber diese undankbare Aufgabe liegt bei der Orga, nicht bei dir.

Live is Live

Die folgenden Regeln erheben keinen Anspruch, das VAMPIRE: REQUIEM Tischrollenspiel 1:1 ins Live zu übertragen. Zweck ist vielmehr, ein leicht spielbares, die Story förderndes Live-Regelwerk für ein Vampir-Live-Rollenspiel zu schaffen, welches "auf Basis von Vampire: Requiem" funktioniert.

SPIELVARIANTEN

Das ViE- bzw. MILLENNIUM-System ist wie ein Baukasten aufgebaut, der es auch Gruppen mit abweichenden Spielpräferenzen gestattet, ohne großen Aufwand nach ViE-System zu spielen. Einige Vorschläge für Abwandlungen des Systems seien hier beispielhaft genannt:

Mit Münzen statt Zeichen – Gruppen, die eine Ablehnung dagegen haben, Stein-Schere-Papier zu spielen, können das Zufallselement z.B. durch drei verschiedenfarbige Münzen ersetzen (z.B. weiß für Knochen, rot für Blut, schwarz für Dunkelheit), zu denen dann ein ähnliches System geschaffen wird (schwarz schlägt rot, rot schlägt weiß, weiß schlägt schwarz). Die Münzen werden in der Hosentasche aufbewahrt und bei Bedarf wird eine davon gezogen; beide Kontrahenten öffnen gleichzeitig die Faust und zeigen, welche Münzen sie haben.

Ohne Proben – Gruppen, die ein Zufallselement ganz generell ablehnen, können stattdessen festlegen, dass man statt eine Probe abzulegen abwehrbare Disziplinen unter Einsatz von 1 Stufe Willenskraft einfach außer Kraft setzen kann (so, als würde beim Test immer Gleichstand erzielt werden).

Attributlos oder Fähigkeitslos – Gruppen, die einen Live-Ansatz präferieren, bei dem jeder Charakter nur das kann, was auch der Spieler kann, können auf Fähigkeiten oder auch Attribute gerne völlig verzichten. Da weder Attribute noch Fähigkeiten Einfluss auf den Erfolg von Disziplinen haben, bleiben jene Teile des Regelwerkes hiervon ganz unberührt.

Eine Gruppe könnte also von sich sagen:

„Wir spielen Vampire Live nach ViE-Regelwerk, aber ohne Proben und Fähigkeitlos.“ Die Gruppe wäre mit dem Spiel einer anderen nach ViE spielenden Runde voll kompatibel, und den Spielern beider Runden wären die Abweichungen im Regelsystem sofort klar, ohne ewige Erklärungen.

Bei MIDNIGHT DANCE in Berlin spielen wir natürlich nach den im Folgenden niedergelegten Regeln, inklusive Proben, Attributen und Fähigkeiten.

DAS PUNKTEFREIE SPIEL

ViE verabschiedet sich vom Punkt- bzw. Traitssystem anderer Vampire Live Regelwerke. Stattdessen werden alle Effekte auf der Basis dessen festgelegt, was ein

"normaler" Vampir üblicherweise mit der betreffenden Kraft oder Fertigkeit für einen Effekt erreichen kann.

Diese Effekte orientieren sich an dem Erfolgsgrad, den ein vergleichbarer Charakter im Tischrollenspiel erzielen könnte, wenn er eine etwas überdurchschnittliche Zahl von Erfolgen würfeln würde.

Weitere Details zum Verhältnis von Tischregeln und ViE Live Regeln und Anleitungen zur Umrechnung von Tisch zu Live-Werten und umgekehrt findest du im Anhang: Umrechnungen.

DER EINFACHE TEST

Im Live-Spiel wird nicht gewürfelt. Bei der Durchführung einer *Probe* und bei einigen wenigen anderen Gelegenheiten im Spiel verlangen die Regeln aber nach einem *einfachen Test*. Dieser wird durchgeführt, indem eine Runde Stein-Schere-Papier (auch als Schnick-Schnack-Schnuck bekannt) gespielt wird.

DIE PROBE

Die ViE-Regeln legen klar fest, was ein Charakter mit einer bestimmten Kraft einem anderen antun kann.

Damit sich aber niemand zu sicher fühlen kann, stehen jedem Charakter pro Spielabend abhängig von seiner Willenskraft 1 bis 3 *Proben* zur Verfügung, die jeweils 1 Stufe Willenskraft verbrauchen (s.u.) und mit denen er versuchen kann, den Effekt einer auf ihn gewirkten Disziplin zu verhindern.

Dies ist nur gegen jene Disziplinen möglich, die mit "abwehrbar" gekennzeichnet sind.

Eine *Probe* führst du durch, indem du mit deinem Gegner (oder einer Orga) einen *einfachen Test* machst.

- **Verlierst du**, wirkt die Kraft ganz normal.
- **Bei Gleichstand** misslingt der Einsatz der Kraft, und diese kann für 1 Stunde nicht erneut durch diesen Vampir auf dich angewendet werden.
- **Gewinnst du**, bist du den Rest des Abends vor Anwendung dieser Disziplin durch den betreffenden Charakter geschützt.

ATTRIBUTE

Kein Vampir ist wie jeder andere. Jeder besitzt neben seinen magischen Kräften (den Disziplinen) auch besondere geistige, soziale oder körperliche Vorteile (wie *stark* und *klug*) oder Nachteile (wie *schwach* und *dumm*).

Betreffende Vor- und Nachteile können bei der Charakteraufstellung ausgewählt werden. Jedem Vor- und Nachteil ist ein spezieller Spiel-Effekt zugewiesen, den du unter *Werte & Eigenschaften* nachlesen kannst.

Im Laufe der Zeit können durch die im Spiel gesammelten *Erfahrungspunkte (EP)* bestehende Nachteile „gelöscht“ und weitere Vorteile „gekauft“ werden.

FÄHIGKEITEN

Jeder Vampir (und natürlich auch jeder Mensch) verfügt über spezielle Kenntnisse und Fertigkeiten, die er im Verlauf seines (Un-)Lebens erworben hat.

Bei ViE verfügt jeder Charakter über eine bestimmte Anzahl dieser *Kenntnisse* (wie *Medizin* oder *Okkultes Wissen*) und *Fertigkeiten* (wie *Schusswaffen* oder *Heimlichkeit*). Jede dieser Fähigkeiten, die der Charakter beherrscht, verschafft diesem einen speziellen Vorteil, den du unter *Werte & Eigenschaften* nachlesen kannst.

Mit den *Erfahrungspunkten* (EPs) die dein Charakter sammelt, kannst du dir im Laufe der Zeit zusätzliche Fähigkeiten „kaufen“ und deinem Vampir so weitere Vorteile für sein Requiem verschaffen.

DISZIPLINEN

Vampire (und teilweise auch deren Dienerschaft) beherrschen magische Kräfte, deren Art und Ausprägung oft, aber nicht immer davon abhängen, von welcher Vampirfamilie (*Clan*) sie abstammen.

Diese Kräfte sind in verschiedene Kraftfamilien oder *Disziplinen* unterteilt, die wiederum in fünf verschiedene Grade unterteilt werden. So erlaubt z. B. die Kraftfamilie der *Verdunkelung* auf Grad 1 einen Gegenstand am Körper magisch zu verstecken, unterdessen ein *Meister der Verdunkelung* (Grad 5) sich und eine ganze Gruppe von Versammelten unsichtbar machen kann!

Jedem Grad jeder *Disziplin* ist ein klar definierter Effekt zugewiesen, den man als Anwender der Kraft unbedingt gut kennen und lernen sollte: In der Regel wird das Opfer einer solchen Kraft die *Disziplin* weniger gut kennen, also musst du diesem ggf. erklären, wie es sich nun zu verhalten hat.

In den meisten Fällen gibt es aber klare Zeichen oder Ansagen, die jedem klar machen, wie er zu reagieren hat. **Eine Übersicht hierzu findest du im Anhang: Zeichen & Ansagen, den du unbedingt vor deinem ersten Spiel studiert haben solltest.**

WILLENSKRAFT

Ein weiteres Kriterium, das deinen Charakter beschreibt, ist dessen *Willenskraft*. Diese kann einen von drei Startwerten haben: *willensstark*, *wehrhaft* oder *willensschwach*. Für den Wert deiner *Willenskraft* ist das Attribut *Fassung* verantwortlich, also wie gut dein Charakter Schrecken und Verführungen gegenüber gewappnet ist.

Willenskraft verschafft dir einerseits gegen bestimmte, den Verstand und die Gefühle beeinflussende Disziplinen einen Vorteil, andererseits ist es ein Verbrauchsgut, das du „verbrennen“ kannst, um *Rasereien* (siehe unten) zu entgehen oder *abwehrbare Disziplinen* mit einer *Probe* (siehe oben) abzuwehren.

BLUT (VITA)

Natürlich spielt Blut und die Jagd danach für Vampire eine besonders große Rolle – so groß, dass diesem Thema sogar ein ganzes Kapitel im ViE-Regelwerk gewidmet wurde.

Blut wird in *Blutpunkten* gemessen, wobei jeder *Blutpunkt* etwa(!) einer Menge von 0,5 L Menschenblut

entspricht und ein Mensch insgesamt eine Menge von 10 *Blutpunkten* enthält. Die meisten Vampire trinken allerdings von einem Menschen nur 1 bis maximal 3 *Blutpunkte*, da der Verlust größerer Mengen Blut zum Tod des Opfers führen könnte, und eine Spur blutleerer Leichen schnell die Behörden auf die Spur des „Serienkillers“ setzen würde.

Tiere verfügen zuweilen über mehr Blut, allerdings ist dieses weitaus weniger nahrhaft für einen Vampir. Wer etwa eine komplette Kuh austrinkt, erhält hierdurch gerade einmal 5 *Blutpunkte*. Ein Hund brächte – trotz geringerer Blutmenge – immerhin 3 *Blutpunkte*.

Vampire brauchen Blut. Und das nicht nur zum magischen Heilen und zum Anfeuern ihrer Disziplinen, sondern vor allem, um sich am Abend aus dem Totenschlaf erheben zu können. Jeden Abend verliert der Vampir 1 *Blutpunkt* – verliert er seinen Letzten, fällt er im Laufe des nächsten Tages in die Starre. Dies ist ein Grauen erregender Scheintod, in dem der Vampir von Schreckensvisionen und Alpträumen heimgesucht wird, unterdessen die Macht seiner *Potestas* aus ihm ausbrennt.

POTESTAS

Dieser Wert ist ein Ausdruck der Macht des Vampirs, denn er definiert, wie viel Meisterschaft der Vampir in der Kontrolle und Nutzung des Blutes erlangt hat. Vampire mit hoher *Potestas* können ihre eigenen Attributs-Überstärken und persönlichen Machtausprägungen ihrer Disziplinen entwickeln. Diese Macht über das Blut kommt aber zu einem Preis, denn je machtvoller der Vampir ist, desto mächtigeres Blut benötigt er, und desto schwerer fällt es ihm, sich Abends aus dem Totenschlaf des Tages zu erheben.

Alle neu erschaffenen Vampire beginnen das Spiel unabhängig der Macht ihres Erschaffers mit *Potestas* 1. *Potestas* kann durch *Erfahrungspunkte* (EP) erhöht werden und steigt automatisch alle 50 Jahre um 1 Punkt an.

Von der *Potestas* hängen direkt folgende Werte ab:

Gesundheit: Wie die meisten Rollenspiele arbeitet auch ViE mit einem Schadenssystem auf Basis bestimmter Stufen: Man hat eine gewisse Zahl von Gesundheitsstufen, von denen man Schaden abzieht, bis man bewusstlos oder eben tot ist. Menschen haben meist einen Gesundheitswert von 3. Vampire addieren die Höhe ihres *Potestas*-Wertes direkt auf diesen Wert.

Blutpool: Dieser Wert drückt aus, wie viel Blut ein Vampir zur späteren Nutzung „speichern“ kann. Ahnen der Vampire können aufgrund ihrer *Potestas* das komplette Blut mehrerer Menschen in sich aufnehmen.

Heilung: Dieser Wert gibt an, wie viele eigene Wunden der Vampir auf einen Schlag durch Einsatz von je 1 *Blutpunkt*/Wunde heilen kann.

Beute: Die *Potestas* legt außerdem fest, ob der Vampir sich auch von Tieren statt von Menschen ernähren kann. Gerüchte sprechen davon, dass Vampire sehr hoher *Potestas* sich sogar nur vom Blut anderer Vampire ernähren können!

Außerdem hat die *Potestas* starke Auswirkungen auf den *Makel des Raubtieres*, dem jeder Vampir unterliegt:

DER MAKEL DES RAUBTIERS

Vampire – genauer gesagt: deren innere Bestien – erkennen sich immer automatisch. Das heißt, dass zwei Vampire einander auch in einem überfüllten Raum sofort sehen und als das erkennen, was sie sind: untote Raubtiere. Triffst du auf andere Charaktere, die du noch nicht kennst, sage laut und deutlich an, was du bist: **Mensch** oder **Vampir**.

Ghule (und alle, die keine Vampire sind) sagen „Mensch“ an. Vampire fügen ihrer Ansage ihren *Potestas*-Wert hinzu, sofern dieser höher als 1 ist.

Der oder die anderen Charaktere tun das Gleiche.

Alternativ zur verbalen Ansage („Vampir zwei!“) kann auch beim Eintreten eine Hand kurz über Schulterhöhe gehoben werden, wobei die Zahl der abgepreizten Finger die Potestas angeht. Eine Faust zeigt demnach den Status „Mensch“ an.

Alle Vampire, die einander zum allerersten Mal begegnen, haben den starken Impuls, den Schwächeren anzugreifen bzw. vor dem oder den Stärkeren zu fliehen. Dieser Impuls ist deutlich schwächer, wenn man darauf gefasst ist, einem fremden Vampir zu begegnen (z. B. beim Betreten eines Raums nach Ankündigung).

Das Ausmaß der Reaktion hängt von der Differenz der involvierten Potestas ab:

- 0 = Nur leichte Anspannung
- 1-2 = Deutlich bemerkbare Reaktion, aber keine Gefahr von Kontrollverlust.
- 3 und mehr = Raserei (kann nur durch Aufwendung von Willenskraft niedergekämpft werden).

Der *Makel des Raubtiers* ist ein wichtiges Element des Vampir-Daseins, das den Charakteren schmerzlich vor Augen führt, was sie in Wahrheit sind, und das darum stets als Gelegenheit für tiefes Rollenspiel genutzt werden sollte.

MORALITÄT / MENSCHLICHKEIT

Die Menschlichkeit eines Menschen drückt ebenso wie die Menschlichkeit eines Vampirs aus, wie gefestigt dieser im Inneren ist, wie sehr ihn die Brutalität der Welt innerlich bereits verroht hat und wie sehr er seinen dunklen Trieben bereits erlegen ist.

Für Vampire bedeutet Menschlichkeit zugleich die Fähigkeit, sich erfolgreich als Mensch auszugeben. Sie ist Ausdruck der Nähe des Vampirs zu seinen einstmaligen Empfindungen als Mensch.

Mit jeder „Stufe“ Menschlichkeit ist ein bestimmtes, minimales Vergehen assoziiert, das, wenn dieses oder ein schlimmeres durch den Charakter verübt wird, den Verlust von Menschlichkeit nach sich ziehen kann.

minimales Vergehen

- | | |
|----|---|
| 10 | selbstsüchtiges Verhalten
(z.B. jemandes Gefühle verletzen) |
| 9 | geringere selbstsüchtige Taten
(z.B. bei der Steuererklärung schummeln) |
| 8 | jemanden verletzen, ob Unfall oder bewusst |
| 7 | geringer Diebstahl (z.B. Ladendiebstahl) |
| 6 | größerer Diebstahl (z.B. Einbruch) |
| 5 | größere Zerstörung von Eigentum
(z.B. Brandstiftung) |
| 4 | Mord im Affekt (Totschlag) |
| 3 | geplantes Verbrechen (Mord) |
| 2 | Gewohnheits- oder besonders
grausame Verbrechen (Folter, Serienmord) |
| 1 | Vollkommene Abartigkeit
(wiederholter Lustmord, Totfolterung,
Massenmord) |

Wann immer ein Charakter Gefahr läuft, Menschlichkeit zu verlieren, macht die Orga zeitlich so nah wie möglich einen *einfachen Test* mit ihm. Verliert er diesen, so verliert er 1 Stufe Menschlichkeit und es wird ein weiterer Test gemacht.

Gewinnt er diesen zweiten Test, entsteht kein weiterer Effekt. Erzielt er Gleichstand, manifestiert sich eine leichte Geistesstörung, die der Spieler aber selbst festlegen darf (die Orga genehmigt die Geistesstörung). Hatte der Charakter bereits eine leichte Geistesstörung, verschärft sich diese zur entsprechenden schweren Geistesstörung. Verliert der Spieler den zweiten Test, wird er sofort Opfer einer schwereren Geistesstörung, die von der Orga festgelegt wird.

Eine breite Auswahl von Geistesstörungen findet sich im *Welt der Dunkelheit* Grundregelwerk. Speziellere Ausprägungen von Geistesstörungen bei Vampiren finden sich im *Requiem* Grundregelwerk.

Sowohl sehr hohe als auch sehr niedrige Menschlichkeit wirken sich negativ auf den *Jagdwert* aus: Hohe, weil der Vampir sich des moralischen Dilemmas, in dem er sich befindet, bewusst ist und folglich zögert und hadert, und niedrige, weil der Vampir weniger menschlich wirkt und Menschen ebenso wie Tiere instinktiv Abstand zu ihm nehmen. Details hierzu siehe *Jagdwert* im Kapitel *Blut & Jagd*.

Ab einem Wert von 3 oder weniger muss die zunehmende Unmenschlichkeit des Vampirs sowohl durch Rollenspiel als auch durch Schminke (Augenränder, bleiche Lippen) bewusst dargestellt werden.

RASEREI

In jedem Vampir lebt eine Bestie, die diesen beständig dazu animieren möchte, seinen dunklen Trieben nachzugeben. Die Bestie ist Teil des Fluches, Vampir zu sein, und wie das Blut der Vampire kommt auch die in ihm wohnende Bestie vom Anbeginn der Zeit.

Die Bestie hat keinen Verstand. Sie kennt nur fressen, kämpfen und weglaufen. Dennoch ist sie als inneres Wesen des Vampirs auch ein Teil von dessen Psyche, und dieser Zugriff auf die Seele des Vampirs gestattet es stärkeren Bestien, eine besondere Art von Grausamkeit zu entwickeln.

Es ist für viele Vampire kein Zufall, dass die Bestie sich immer gerade dann besonders stark beginnt zu regen, wenn der Vampir mit Verwandten, Familie oder früheren Liebschaften konfrontiert wird. Das Bedürfnis, einem geliebten Menschen noch einmal nahe zu sein, kann nur zu leicht in einen alles verzehrenden Hunger umschlagen, in dem die Bestie den Vampir dazu treibt, das geliebte Wesen zur Gänze in sich aufzunehmen, samt allem Leben, samt aller Seele.

Bei VIE unterscheiden wir drei Arten von Raserei:

Zorn: Kampfrausch – Ist man in einer Raserei des Zorns, so greift man zunächst den Auslöser der Zorns an. Aber: Ist man erst in einer Raserei, stoppt einen das Verschwinden (oder Ableben) des Auslösers nicht notwendiger Weise. Man greift wahllos ALLES an, was sich bewegt – besonders solche Wesen, die einem im Weg herumstehen oder einen beruhigen wollen.

Lust: Blutrausch – In einer Raserei der Lust versucht der Vampir ALLES, um an Blut zu kommen – inklusive, Leute abschlachten, die im Weg herumstehen oder einen am Trinken hindern wollen. Die Raserei hört erst dann auf, wenn der Vampir KOMPLETT satt ist.

Furcht: Rötschreck – Flucht ist hier die einzige Alternative. Die Raserei stoppt erst, wenn der Vampir völlig entfernt vom Auslöser der Furcht ist. Der Vampir ist extrem verängstigt und wird, wenn er in die Enge getrieben ist (oder sich so fühlt) auch solche Vampire angreifen, die ihm helfen wollen.

Um sich gegen eine Raserei zu wehren, kann man Willenskraft aufwenden, muss sich dann aber vom Auslöser der Raserei zurückziehen und abseits des Auslösers die Raserei ausgespielt niederkämpfen.

Je weniger Menschlichkeit ein Vampir hat, desto öfter sollte er in Gefahr geraten, in Raserei zu fallen.

Das Spiel mit der Inneren Bestie ist eines der wichtigsten Elemente des Vampir-Themas und umso wichtiger, da das betreffende Rollenspiel komplett im Inneren des Charakters abläuft. Nur du als Spieler kannst dieses Rollenspiel erleben, nur du kannst es gestalten, und nur du siehst wahrhaft, was im Inneren des Charakters vorgeht.

Versuche stets, auch deiner Bestie „Persönlichkeit“ zu geben und die Beziehung zwischen deinem Charakter und seinem inneren Dämon aktiv zu gestalten und zu erleben.

Charaktererschaffung

Und wie sie sahen, dass Christus tot war,
da brachen die Soldaten ihm nicht die Beine.
Doch einer der Soldaten stach in seine Seite mit seiner Lanze und
Blut und Wasser flossen daraus. Ein Tropfen Blut fiel auf die Lippen
des Soldaten, und er wischte ihn ab mit der Hand. Doch am nächsten
Tag verschlief er den Sonnenaufgang und erwachte aus seinem Schlaf
erst nach Ankunft der Nacht. Und nachdem er das Blut Christi gekos-
tet hatte, d r stete ihn nach mehr.
Ich wei es. Ich wei es, denn ich bin dieser Soldat.

Das Testament des Longinus

Für Neueinsteiger

Oft sind sich Neueinsteiger ins Vampire Live Spiel noch gar nicht so sicher, ob diese Art des Spiels überhaupt etwas für sie ist. Statt diese nun zum umfassenden Aufstellen eines Charakters zu nötigen, den sie am Ende nur zwei bis drei Sessions (oder auch nur eine einzige) spielen, bietet ViE speziell für Neueinsteiger die Option, zum Testspiel einfach auf einen „Standard-Charakter“ zurückzugreifen:

Den Einsteiger-Mensch oder Einsteiger-Ghul

Besagte Charaktere gehören stets zu einem Vampir (entweder dem Charakter eines bereits mitspielenden Bekannten des Neueinsteigers oder einem Charakter, den die Orga auswählt oder selbst verkörpert) und können somit an dessen Seite das Spiel erkunden.

Der Vorteil für den „Besitzer“ des Menschen bzw. Ghules besteht darin, einmal einen seiner Bediensteten, Gefolgsleute, Alliierten oder Kontakte (siehe Vorteile) live ausgespielt und bei einer Session anwesend zu haben.

Wenn dem Neueinsteiger das Spiel gefällt, kann dieser zu einem beliebigen Zeitpunkt sich entweder einen Vampircharakter aufstellen oder auch seinen Einsteiger-Charakter zum „vollwertigen“, komplett aufgestellten Mensch bzw. Ghul ausbauen.

Alle im Spiel erscheinenden Menschen und Ghule, die nicht nach den unten folgenden Detailregeln aufgestellt wurden, haben automatisch die rechts stehenden Spielwerte.

DER EINSTEIGER-MENSCH

Der Einsteiger-Mensch hat weder Attributstärken noch -schwächen und keine Fähigkeiten, die für das Live-Spiel relevant sind. Als Mensch kannst du deinen Blutvorrat nicht selbst nutzen, um dich zu heilen o.ä. (logisch!). Du bist – bittere Wahrheit – nur eine Blutquelle auf Beinen. Spiele gerade deswegen aus, dass du ein volles menschliches Wesen bist! Reagiere auf das, was geschieht, auf menschliche Art und Weise.

SPIELWERTE EINSTEIGER-MENSCH

Gesundheit: 3 Punkte

(d.h. sobald du 3x gehauen oder beschossen worden bist, oder du 2x mit Ansage „zwei“ oder 1x mit Ansage „drei“ gehauen/beschossen worden bist, fall einfach sterbend um und bleib liegen.)

Blutvorrat: 10 Punkte

(d.h. sollte jmd. von dir trinken und ansagen, dass er so-und-so viele Blutpunkte getrunken hat, ziehe diese von deinem Vorrat ab. Je weniger Blut dir verbleibt, desto kälter und schwindeliger ist dir.

Hast du 4 Punkte oder weniger, falle in Ohnmacht.

Hast du nur noch 3 Punkte, stirbst du an Blutarmut.

SPIELWERTE EINSTEIGER-GHUL

Fertigkeiten:

- Bewaffneter Kampf
- Waffenloser Kampf
- Fahren
- Schusswaffen
- Ausflüchte
- Szenekenntnis
- Ermittlungen

(Details hierzu siehe Werte & Eigenschaften)

Gesundheit: 4 Punkte (s.o.)

Blutvorrat: 10 Punkte (s.o.)

Blutpool: 3 Punkte

(Im Gegensatz zu deinem Blutvorrat kannst du deinen Blutpool nutzen, um dich selbst zu heilen. Berühre dazu dein Herz mit deiner Hand, mach eine wegwerfende Geste und sage „1 geheilt“. Dann erhältst du 1 Punkt Gesundheit zurück).

Disziplin: Kraft 1

(Du machst mit bloßen Händen 1 Punkt Schaden statt nur ½. Außerdem kannst du durch Ansage von „Rückschlag 2 Meter“ jmd. 2 Meter zurückschleudern oder -stoßen. Hält dich jmd. fest, sage „Kraft 1“ an – hat der andere nicht min. genau so viel, muss er dich loslassen. Hältst du jmd. fest, sage das Gleiche an – egal, wie stark du in real bist: Dein Opfer kann sich nur befreien, wenn es ebenfalls mindestens Kraft 1 besitzt)

Verdammt in Ewigkeit

Das heißt: Geschockt. Bestürzt. Angstvoll. Aber auch: Sympathisch. Mitfühlend. Warm. **Sofern dein Vampir-Begleiter nicht explizit etwas anderes ansagt, ist dein Mensch an diesen Vampir, deinen Herren, blutgebunden.** Das bedeutet, dass sich dein Leben völlig um diesen Vampir dreht. Der *Blutbund* ist eine Form der pervertierten Liebe – du würdest für deinen Vampir alles tun (auch morden, auch sterben) und bemühest dich nach Kräften, ihn zu schützen und zu unterstützen. Spiele diesen Fanatismus unbedingt aus!

DER EINSTEIGER-GHUL

Der *Einsteiger-Ghul* hat weder *Attributsstärken* noch hat er *-schwächen*. Als *Ghul* gehörst du immer zu einem bestimmten Vampir (du bist sein „Besitz“) und bist an diesen **immer blutgebunden** (s.o.). Anders als einem *blutgebundenen Menschen* hat dein Herr aber kraft seines Willens dir als *Ghul* auch einen Teil seines Fluches (und damit seiner Macht) gegeben, so dass du stärker als andere Menschen bist und sogar mit dem Blut deines Herren in dir Wunden heilen kannst!

Für reguläre Spieler

Prinzipiell kann man seinen Charakter auch nach Tischrollenspiel-Regeln aufstellen und dann in Live-Werte konvertieren. Details hierzu siehe *Anhang: Umrechnungen*. Wir empfehlen aber die ViE-Aufstellung.

Bei ViE bestehen grundsätzlich drei Arten, mit einem neuen Vampircharakter zu starten:

EIGENBLUT

Die normale Methode besteht darin, dass du dir einfach einen Requiem-Vampir aufstellst, ihn von der Orga absegnen lässt und drauf los spielst.

Hierbei ist allerdings unerlässlich, dass du dir gute Gründe überlegst, warum dieser Vampir im Spiel auftauchen sollte. „Reisende Vampire“ sind im *Requiem*-Spiel eine Seltenheit – die immer Fragen nach dem „warum?“ aufwirft. Wähle darum eine der folgenden Begründungen, warum dein Charakter ins Spiel kommt, oder denk dir eine eigene aus:

Wiedererwachter: Dein Charakter ist ein eingeseßener Berliner Vampir, der mehrere Jahre in Starre gelegen hat. Wählst du dieses Szenario, spiele unbedingt die Verwirrtheit deines Vampirs (er hat verschiedene Entwicklungen der Menschheitsgeschichte und Technik verschlafen) und auch seine Unsicherheit, welche seiner Erinnerungen real sind und welche nur Fiebertraum.

Befreiter: Dein Charakter lag in Starre, und zwar in Folge eines Verbrechens, das er gegen den Hof oder (s)einen Bund geübt hat. Das Szenario entspricht sonst dem obigen, addiert aber zusätzliche Plot-Ansätze.

WICHTIGER HINWEIS

Du kannst deine Einsteiger-Rolle als Mensch oder Ghul sehr gerne jederzeit ausschmücken und dir nach den Regeln komplett aufstellen, die am Ende dieses Kapitels genannt sind.

Dort findest du auch Regeln dafür, wie du deine bestehende Mensch- oder Ghulrolle abänderst, solltest du im Spiel zum Vampir erschaffen werden.

Die vereinfachten Werte für Einsteiger-Menschen und -Ghule stellen nur eine Hilfe und Spielerleichterung dar. Du kannst dir aber sehr gerne schon vom Start weg umfassendere Gedanken zu deiner Rolle (Sozialer Hintergrund, Persönlichkeit, Motivationen, Beruf, Eigenheiten) machen und dein Spiel damit aktiv selbst gestalten.

Neugieriger: Dein Charakter ist ein Berliner Resident, der sich aber bislang nicht in den Berliner Hof involviert hat, vermutlich weil er „dem Frieden misstraute. Nun tritt er auf, um seinem Bund im neuen Hof der Domäne den Rücken zu stärken, und sich selbst ein Stück des Kuchens zu sichern.

Vertriebener: So gut wie kein Vampir verlässt seine angestammte Domäne, wenn er dafür keine schwerwiegenden Gründe hat. In deinem Fall war es die komplette Vertreibung/Auslöschung deines Bundes durch einen anderen Bund, der natürlich somit auch in Berlin dein „Haupt-Hassobjekt“ sein wird.

Geflohener: Du hast in der Domäne, aus der du kommst, ein Verbrechen begangen (oder wurdest als Sündenbock auserkoren) und bist geflohen, ehe man dich fängt und hinrichtet. Dieses Szenario wird noch prickelnder, wenn du nicht vor dem Fürst der Domäne, sondern vor deinem Bund in jener Domäne fliehst.

Gesandter: Du bist von deinem Bund nach Berlin gesandt worden, um die Verbindungen des Bundes über die Domänengrenzen hinweg zu verstärken. Dies verschafft dir zu Beginn gleich ein höheres Ansehen, verpflichtet dich aber auch dazu, dich um die überregionale Zusammenarbeit deines Bundes aktiv zu kümmern. **Achtung:** Dieses Szenario geht nur, wenn eine entsprechende Verlinkung in eine andere live bespielte Domäne im OPUS Netzwerk geschaffen werden kann.

VOM LEBEN ZUM TOD

Bei dieser Variante beginnst du das Spiel als Mensch und wirst live im Spiel erschaffen. Zu Beginn hängst dich als menschlicher Begleiter oder Ghul an einen dir bekannten Spieler und dessen Vampir ran, oder die Orga gibt dir ein Briefing, wie dein Mensch auf die Session gelangt. Du erstellst nur deinen Menschen und lässt den Rest live auf dich zukommen. Dies ist die „intensivste“ Methode der Charaktererschaffung.

Der Mensch

Am Anfang jeder Charakterentwicklung (auch der eines Vampirs) steht immer die Erschaffung des Menschen. Dieser wird dann per Erschaffung zum Vampir weiterentwickelt.

1. SCHRITT: KONZEPT

Die Geschichte deines Charakters ist die Geschichte eines Menschen, der zum Vampir wird. Bevor du an den Charakterbogen gehst, lehne dich darum zuerst zurück und versuche dir ein Bild von dem Menschen vor das geistige Auge zu rufen, dessen Schicksal du in die Nacht verfolgen möchtest. Wenn du dich bei Aufstellung des Charakters zu schnell auf das Schieben von Punkten konzentrierst, läufst du Gefahr, das "Leben" des Charakters zu vergessen – und ihn damit auf ein Blatt mit Punkten oder ein „Abziehbild“ eines stereotypen Filmvampirs zu reduzieren.

Widme dem Konzept also einige Sorgfalt. Es lohnt sich und macht den Charakter in sich stimmiger.

Entwickle ein möglichst genaues Bild davon, wie der Charakter als lebendiger Mensch ist (oder war), kurz bevor er zum Vampir wird (oder wurde).

Versuche dann, das Wesen deines Charakters als Mensch auf einen Begriff zu reduzieren. Dieser Kernbegriff sollte sich als roter Faden durch das Wesen und die Geschichte des Charakters ziehen, um ihm mehr Stringenz zu verleihen – und nebenbei der Orga ermöglichen, den Kern des Charakters mit einem Begriff schnell zu erfassen.

Einige Beispiele für Konzepte:

- erfolgloser Makler
- unterschätzter Müßiggänger
- ehrgeiziger Geschäftsmann
- verkannter Dichter
- verzogener Sohn reicher Eltern
- pedantischer Lehrer
- desillusionierter Rebelle
- idealistischer Soldat
- folgsamer Butler

STURZ IN DIE DUNKELHEIT

Als dritte Variante bittest du die Orga, dir einen Charakter samt Hintergrund einfach zu geben. Der Vorteil für dich besteht darin, dir keinerlei Gedanken um die Charakteraufstellung machen zu müssen und zudem gut in das laufende Spiel verlinkt zu sein.

Der Nachteil: Es kann passieren, dass dir der Charakter nicht „passt“ und du dich als Darsteller diesem „fremd“ fühlen wirst. Dagegen helfen aber meist Modifikationen an Werten oder Hintergründen – die du natürlich mit der Orga besprechen musst. Wichtig ist: Obgleich die Orga den Charakter erstellt hat, ist er ab Übergabe **DEIN** Charakter. DU füllst ihn mit Leben und interpretierst das Briefing.

2. SCHRITT: ATTRIBUTE

Wenn du willst, kannst du festlegen, dass dein Charakter eine besondere Stärke in einem Attribut besitzt.

Entscheidest du dich hierfür, musst du allerdings zum Ausgleich auch zwei Attributsnachteile wählen.

Du musst nur einen Attributsnachteil wählen, wenn du dir einen der beiden bevorzugten Attributsvorteile deines Clanes (siehe Kasten) auswählst.

Attributsstärken lassen sich auch später im Spiel erwerben, indem man sie mit Erfahrungspunkten (EP) bezahlt. Nach dem gleichen Prinzip lassen sich auch bei Charaktererschaffung gewählte Attributsschwächen durch Ausgabe von EP „löschen“.

Achte bei der Wahl etwaiger Attributsvorteile und Attributsschwächen unbedingt darauf, diese auch darstellen zu können.

BEVORZUGTE VORTEILE

Daeva	<i>geschickt oder anziehend</i>
Gangrel	<i>unbeirrbar oder robust</i>
Mekhet	<i>klug oder gewitzt</i>
Nosferatu	<i>unbeirrbar oder stark</i>
Ventrue	<i>einflussreich oder anziehend</i>

VORTEILE & NACHTEILE

Attribut	Stärke	Schwäche
Intelligenz	<i>klug</i>	<i>dumm</i>
Geistesschärfe	<i>gewitzt</i>	<i>begriffsstutzig</i>
Entschlossenheit	<i>unbeirrbar</i>	<i>unzuverlässig</i>
Körperkraft	<i>stark</i>	<i>schwach</i>
Geschick	<i>geschickt</i>	<i>plump</i>
Widerstand	<i>robust</i>	<i>kränklich</i>
Präsenz	<i>anziehend</i>	<i>unscheinbar</i>
Manipulation	<i>einflussreich</i>	<i>schüchtern</i>
Fassung	<i>willensstark</i>	<i>willensschwach</i>

Details zu den Auswirkungen der einzelnen Stärken und Schwächen siehe Kapitel *Werte & Eigenschaften*.

3. SCHRITT: FERTIGKEITEN

Im Live kannst du dir aus den folgenden Fähigkeiten insgesamt 7 aktive auswählen. Wie du siehst, sind diese in 3 "Gebiete" unterteilt, *Geistig*, *Körperlich* und *Sozial*. Deine Fähigkeiten müssen so verteilt sein, dass du in einem der drei Gebiete 4 beherrscht (in deiner sog. "Primärkategorie"), in einem Gebiet 2 ("Sekundärkategorie") und im dritten Gebiet 1 ("Tertiärkategorie").

Die gewählten aktiven Fähigkeiten kreuzt du einfach auf dem Live-Bogen an.

FERTIGKEITEN (4 / 2 / 1)

Geistige	Physische	Soziale
Computer	Bewaffneter Kampf	Ausdruck
Ermittlungen	Diebstahl	Ausflüchte
Geisteswiss.	Fahren	Einschüchtern
Handwerk	Heimlichkeit	Empathie
Medizin	Schusswaffen	Szenekenntnis
Naturwiss.	Sportlichkeit	Tierkunde
Okkultismus	Überleben	Überreden
Politik	Waffenloser Kampf	Umgangsformen

Details zu den Vorteilen der einzelnen Fertigkeiten siehe Kapitel *Werte & Eigenschaften*.

4. TUGEND & TODSÜNDE

Jeder Charakter besitzt eine *Tugend* und eine *Todsünde* (bei Feder & Schwert: ein *Laster*), zu der er sich im Besonderen hingezogen fühlt, ob ihm dies bewusst ist oder (wie meist) nicht. Jeder Charakter sollte sich speziell zu passenden, dramatischen Gelegenheiten entsprechend seiner Tugend oder Sünde verhalten – und ganz besonders dann, wenn ihm das betreffende konsequente Gebaren einen inplay Nachteil bringt.

TUGEND & TODSÜNDE

Tugenden	Todsünden
Nächstenliebe	Neid
Glaube	Völlerei
Tapferkeit	Gier
Hoffnung	Wollust
Gerechtigkeit	Stolz
Besonnenheit	Trägheit
Mäßigung	Zorn

Details zu Tugend und Todsünde sowie zu dem Auslöser, der deinen Charakter dazu zwingt, seiner Tugend bzw. Todsünde nachzugeben, siehe Kapitel *Werte & Eigenschaften*.

5. SCHRITT: VORTEILE

Wie im Tischrollenspiel, kannst du auch im Live 7 Punkte auf *Vorteile* verteilen, wobei der 5. Punkt eines bestimmten Vorteilswertes 2 Punkte kostet, um ihn zu nehmen. **Die Vorteile der Kategorie „Vampirische Vorteile“ kannst du erst nehmen, wenn dein Charakter zum Vampir geworden ist.** Du kannst dir aber für diesen Zeitpunkt Vorteilspunkte „aufsparen“, musst also nicht jetzt bereits alle Punkte ausgeben.

VORTEILE (7)

Geistige Vorteile	Kosten
Gesunder Menschenverstand	●●●●
Gefahrensinn	●●
Fotografisches Gedächtnis	●●
Enzyklopädisches Wissen	●●●●
Sprache	● bis ●●●●
Meditativer Geist	●
Sechster Sinn	●●●
Körperliche Vorteile	Kosten
Wendigkeit im Kampf	●●
Richtungssinn	●
Entwaffnen	●●
Riese	●●●●
Revolverheld	●●●
Schnelle Heilung	●●●●
Giftresistenz	●●
Soziale Vorteile	Kosten
Alliierte	● bis ●●●●●
Kontakte	● bis ●●●●●
Ruhm	● bis ●●●
Sterblicher Status	● bis ●●●●●
Barfly	●
Inspirierend	●●●●
Mentor	● bis ●●●●●
Ressourcen	● bis ●●●●●
Gefolgsleute	● bis ●●●●●
Vampirische Vorteile	Kosten
Alter	● bis ●●●●●
Zuflucht: Größe/Lage/Sicherheit	● bis ●●●●●
Herde	● bis ●●●●●
Gefälschte Papiere	● bis ●●●
Weitere Vorteile nach Bund	vgl. betr. Bundbuch

Details zu den Vorteilen siehe Kapitel *Werte & Eigenschaften*.

6. SCHRITT: LETZTE HANDGRIFFE

Nachdem der Mensch mit seinem Konzept, seinen Attributsvorteilen und Fähigkeiten, seiner Tugend & Sünde sowie seinen Vorteilen ausgestattet ist, fehlen nur noch einige letzte Handgriffe, ehe er fertig ist.

Willenskraft – Kreuze entsprechend dem *Fassungswert* des Charakters den passenden *Willenskraft*-Wert an: *willensstark*, *willensschwach* oder *wehrhaft* (wenn er weder Vor- noch Nachteil hat).

Menschlichkeit – Trage „6“ ein. Hat die Orga den Eindruck, dein Charakter müsste nach seiner Hintergrundgeschichte einen höheren oder niedrigeren Wert haben, wird sie diesen korrigieren.

Gesundheit – Dies ist die Anzahl der Wunden, die du einstecken kannst, ehe du *außer Gefecht* gehst. Trage „3“ ein, wenn du keine Attributstärke oder -schwäche für *Widerstand* festgelegt hast. Bist du *robust*, trage „5“ ein. Bist du *kränklich*, trage „2“ ein. Besitzt du den Vorteil *Riese*, addiere 2 Punkte zum Ergebnis.

Name und Geburtsdatum – Trage den Namen des Charakters und dessen Geburtsdatum ein.

Verdammt in Ewigkeit

Vergangenheit – Entwickle eine Hintergrundgeschichte für den Charakter in kurzer, tabellarischer Form. Nenne hier unbedingt die Namen von Freunden und Verwandten, die nicht klischeehaft in bizarren Autounfällen verstorben sind, sowie Arbeitsstelle etc.

Gegenwart: Der letzte Abend – Schreibe eine Kurzgeschichte über den letzten Abend des Charakters, bevor die Welt der Dunkelheit über ihm zusammenbricht. Schreibe nichts von Schatten und Vorahnungen, beschreibe einfach nur wie der Charakter zu Hause ankommt, was er tut, woran er denkt. Durch diese kurze, alltägliche Szene bekommst du und auch die Orga ein besseres Feeling dafür, wie der Charakter „tickt“, was ihn auszeichnet. Wie und wo lebt er? Hat er Geschwister, die er zu selten anruft? Ist er verheiratet? Warum nicht? Hat er Kinder oder will er irgendwann welche haben? Wie ist seine Wohnung eingerichtet?

tet? Womit verbringt er seine Zeit? Was liebt er? Was mag er nicht? Welche Träume hat er? Woran denkt er? Was sieht er im Fernsehen? Wie äußert sich seine Tugend und seine Sünde in seinem Leben?

Es ist unbedeutend, ob der letzte Abend dann wahrhaftig der „letzte Abend“ als Mensch ist. Es geht darum, der Orga und dir selbst eine Vorstellung vom Wesen des Charakters zu vermitteln. Wenn es dann tatsächlich der ultimativ letzte Abend ist, ehe der Charakter aus seinem Leben gerissen wird, hat er ihn später ganz klar vor Augen, und du kannst die Beschreibung des Abends immer wieder lesen, um dich zu erinnern, welches Leben dein Charakter verloren hat. Ehe er in das Requiem eintauchte.

Dann gib Charakterblatt, Hintergrunddaten und Beschreibung des letzten Abends bei der Orga ab, idealer Weise gemailt an orga@requiem-berlin.de.

Verwandlungen

METHODEN

Stellst du deinen Charakter nach der Methode *Eigenblut* auf, fahre jetzt einfach sofort bei *Der Vampir* fort.

Wird der Charakter mit der Methode *Vom Leben zum Tod* erschaffen, gib den jetzt fertigen Menschen bei der Orga ab (idealer Weise per Mail an orga@requiem-berlin.de). Von dieser erhältst du dann ein Briefing, das deinen Menschen in Kontakt zu den Vampiren bringt. Das kann z. B. darin bestehen, dass die Orga dir mitteilt, zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Punkt der Stadt zu sein. Vielleicht hat dein Charakter einen mysteriösen Anruf erhalten. Vielleicht ist er einfach nochmal raus und spazieren gegangen oder geht gerade von der Arbeit nach Hause.

Nachdem deine Erschaffung auf welcher schrecklichen Art und Weise auch immer über deinen Charakter hereingebrochen ist, fahre bei *Der Vampir* fort. Bist du hingegen versklavt oder „nur“ zum Ghul geworden – auch das kann passieren – fahre bei *Versklavt!* bzw. *Verghult!* fort.

VERSKLAVT!

Vielleicht ist dein Charakter zunächst nicht zum Vampir geworden, sondern hat erstmal nur Blut von einem Vampir empfangen. Sofern dieser Vampir nicht *Willenskraft* eingesetzt hat, hat er deinen Charakter aber nicht mit einem Teil seiner Macht ausgestattet, sondern ihn nur einen Schritt weiter in die Ketten des Blutbundes gebracht (zu den Auswirkungen des Blutbundes siehe Abschnitt *Vinculum* im Kapitel *Blut & Jagd*). Abgesehen von den Wirkungen des *Vinculums* sowie ggf. spezielleren Wirkungen des Blutes, die dir wenn dann aber die Orga mitteilt, ändert sich nichts an deinem Charakter. Er ist kein Ghul und profitiert daher auch nicht von den Vorteilen des Ghul-Daseins wie höherer Schadensresistenz oder Disziplinen!

Spiele den Charakter trotzdem weiter! Die anderen Spieler oder notfalls die Orga werden schon dafür sorgen, dass du zum Ghul bzw. zum Vampir wirst. Bis dahin stürze dich in den Alptraum seelischer Abhängigkeit, bewahre dir all deinen Groll, all deinen Hass auf für die Nacht, da du Vampir wirst.

Die Nacht, in der deine Rückzahlung beginnt.

TIPPS FÜR SKLAVEN (& GHULE):

Bete deinen Herren an. Er ist das Zentrum deiner verzweiferten Welt. Lieber willst du von ihm geschlagen werden, als ignoriert. Verzeihe ihm seine Launen und Fehler – es ist nicht er selbst, sondern das böse Blut in ihm, dass ihn dazu treibt, dich so schlimm zu behandeln, und nachher tut es ihm ja manchmal auch leid.

Hasse die anderen Sklaven und vor allem die Ghule deines Herren. Wann immer er sich mit diesen abgibt, ignoriert er dich. Auf die Ghule bist du besonders neidisch, denn ihnen hat dein Herr Macht gegeben, und er sieht sie als etwas Besseres als dich an. Entlarve ihre Schwäche und Inkompetenz, damit der Herr nur dich alleine in Gnaden hält!

Strebe danach, zu fliehen. Die Liebe zu deinem Vampir ist eine endlose Pein, eine endlose Sucht. Gerade tagsüber, wo du ihm nicht nah sein kannst, bringt dich der „Entzug“ fast um. Du bist unkonzentriert, hast vermutlich Ärger auf Arbeit, dein soziales Umfeld bricht zusammen oder liegt dir in den Ohren damit, dass du dich verändert hättest. Du sehnst dich nach deinem Leben vor dem Treffen mit deinem/r Geliebten zurück. Alles war so viel heller und einfacher damals ...

Habe Angst! Die Welt der Dunkelheit ist dir fremd. Nur die sklavische Abhängigkeit zu deinem Herren lässt dich überhaupt das Grauen verarbeiten, die Erkenntnis, dass es untote Monster gibt, die vom Blut Unschuldiger leben und alles verderben, was sie berühren – auch dich!

Sei uneinsichtig! Das Blutband dominiert dein Fühlen und setzt deine Ratio außer Kraft. Du kannst nicht verstehen, warum nicht jeder andere deinen Vampir genauso bewundert wie du. Warum ist dein Herr nicht Herr aller Vampire? Vielleicht musst du der Erkenntnis der anderen etwas nachhelfen!

VERGHULT!

Vielleicht ist dein Charakter zunächst nicht zum Vampir geworden, sondern „nur“ zum Ghul. Dies ist dann geschehen, wenn dir ein Vampir Blut gegeben hat und dieser Vampir dabei *Willenskraft* aufgewendet hat, um einen Teil seines Fluches auf dich zu übertragen.

Bist du Ghul, profitiert dein Charakter von den Vorteilen dieses Zustandes wie höherer Resistenz gegen Schaden (und Krankheiten), dem Stoppen des Alterungsprozesses und der Entwicklung erster Disziplinen.

HINWEIS: Der Ghul ist eine oft unterschätzte und dabei unglaublich intensive Rolle. Wenn du dich für diese und für die Abgründe der Ghulexistenz, für die geheimen Ghul-Familien und die verborgene Gemeinschaft der Ghule interessierst, schau in das *Ghul-Quellenbuch* von Requiem, oder frag die Orga.

Gesundheit – Addiere 1 Punkt zu deinem vorherigen Wert als Mensch.

Disziplinpunkt – Du erhältst den ersten Grad der Disziplin *Schnelligkeit*, *Kraft* oder *Zähigkeit* abhängig davon, welche dieser Disziplinen zu den Clansdisziplinen deines ersten Blutgebers zählt. Kommen hierfür mehrere in Frage, wählt dein Blutgeber die Kraft aus.

Disziplinen lernen – Als Ghul kannst du deine Erfahrungspunkte zum Steigern von Disziplinen einsetzen. Für die Disziplinen *Schnelligkeit*, *Kraft* oder *Zähigkeit* benötigst du keinen Lehrer, sofern du den ersten Punkt der Disziplin beigebracht bekommst. Alle anderen Kräfte müssen dir beigebracht werden. Jede Disziplin kostet dich doppelt so viele *Erfahrungspunkte* wie sie einen Vampir kostet.

Blut speichern – Die Anzahl der Blutpunkte deines Herren, die du als Ghul „aufbewahren“ und nutzen kannst, ist durch deinen *Widerstands*-Wert festgelegt. Ist dein Charakter *robust*, kann er 5 Blutpunkte speichern. Ist er *kränklich*, kann er nur 1 Blutpunkt speichern. Hat er weder eine Stärke noch Schwäche festgelegt, kann er 3 Blutpunkte speichern.

Blutbedarf – Als Ghul benötigst du in jedem Monat 1 Blutpunkt von einem Vampir, um Ghul zu bleiben. Darüber hinaus muss der Vampir beim Füttern auch *Willenskraft* einsetzen. Erhältst du diese „Fütterung“ nicht, hörst du auf, Ghul zu sein. Dein Körper altert nun schneller, bemüht darum, die Zeit einzuholen, die seit deinem ersten Schluck vergangen ist. Auch wenn du irgendwann wieder Vampirblut erhältst: Die bis dahin eingetretene Alterung ist unumkehrbar.

Blut einsetzen – wie ein Vampir darfst du die dir gegebenen Blutpunkte einsetzen, um Wunden zu heilen, Disziplinen anzuwenden oder körperliche Stärken zu erwerben, sofern du für Letzteres genug Blutpunkte besitzt und speichern kannst (Details siehe *Blut & Jagd*).

Geistige Veränderungen – Ghule tendieren durch die in ihnen tobende Kraft dazu, zunächst überaktiv zu werden. Es kommt auch vor, dass Ghule ein stärker Instinkt gesteuertes Verhalten an den Tag legen. In der Nacht ein Sklave der Untoten, dem Blutgeber in hündischer Ergebenheit und krankhafter Liebe erlegen, bei Tag umgeben von der Welt der Unwissenden, jedem anderen Menschen weit überlegen – du solltest abwägen, welche Veränderungen diese Extrembedingungen in deinem Charakter verbunden mit den Gefühlswallungen eines ggf. bestehenden Blutsbundes hervorrufen würden und wie sich speziell seine *Tugend*, mehr aber noch seine *Sünde* bemerkbar machen. **Im Quellenbuch Ghuls [WW25110] findest du viele weitere wertvolle Tipps zum Ghul-Spiel.**

ROLLENSPIEL-TIPPS FÜR GHULE:

Verachte die Blutsklaven. in der Welt der Vampire bist du nur einen Hauch davon entfernt, der Bodensatz zu sein. Dieser Bodensatz sind die Blutsklaven – anders als du sind sie nur liebesblinde Menschen. Anders als dir hat der Herr ihnen keinen Teil seiner Macht gegeben. Lass es nicht zu, auf eine Ebene mit ihnen gestellt zu werden – du bist ein kostbarer Besitz deines Herren. Sie aber sind nur Haustiere!

Hasse die anderen Ghule deines Herren. Wann immer er sich mit diesen abgibt, ignoriert er dich. Auch sind die anderen Ghule weniger fähig als du. Entlarve ihre Schwäche und Inkompetenz, damit der Herr nur dich alleine in Gnaden hält!

Empfinde extrem. Die Zerrissenheit zwischen Untertänigkeit in der Nacht und Überlegenheit gegenüber Normalmenschen entreißt dich deiner sozialen Bindungen. Du stehst immer unter Druck und neigst zu Gewalttätigkeit und Frust.

Strebe danach, Vampir zu werden. Du hast von der Macht gekostet. Es gibt für dich keinen Weg zurück. Der Kuss ist der logische, nächste Schritt. Du willst nicht auf ewig Sklave sein, und als mächtiger Vampir wirst du deinem Herren noch viel nützlicher sein. Erweise dich würdig, indem du die Plots löst, an denen die Vampire scheitern!

Habe Angst! Wenn dein Herr stirbt, vergeht das Zentrum deiner Welt. Und du mit ihr. Sei also paranoid, was Bedrohungen deines Herren angeht. Bewache ihn. Beschütze ihn. Bemuttere ihn. Geh ihm richtig auf den Zeiger! Und mache den anderen Blutegeln klar, dass sie zuerst an dir vorbei müssen *gulp*

Erschaffung – sollte dein Charakter zum Vampir gemacht werden, behält er alle als Ghul erworbenen Disziplinen. Fahre bei „Der Vampir“ fort.

Verdammt in Ewigkeit

Der Vampir

Jeder Vampir wird auf Basis eines Menschen aufgestellt. Es gibt keine „direkte“ Vampiraufstellung.

Um deinen Vampir zu komplettieren, notiere zunächst das Wichtigste, nämlich deinen *Clan* und damit einhergehend deine *Clansdisziplinen*.

Bei der Methode *Vom Leben zum Tod* hat sich dein Erschaffer und damit dein Clan durch das Spiel ergeben.

DAEVA

Die *Sukkubi* sind Meister der Verführung und der Inbegriff des Vampirs als sinnlicher Jäger der Menschen. Von Natur aus anderen Vampiren überlegen, betrachten sich viele Daeva sich als anbetungswürdige Elite der Kinder der Nacht, die sich vor allem im *Invictus* sehr wohl fühlen.

Clandisziplinen: *Kraft, Majestät, Schnelligkeit*

Schwäche: Daeva sind ihrer Lasterhaftigkeit so sehr zugetan, dass sie *zwei* Todsünden haben.

GANGREL

Diese *Wilden* sind die Herren der Wildnis und der Inbegriff des Vampirs als untote Bestie. Ihre enge Verbundenheit zu den Tieren und ihre Gabe, sich in solche zu verwandeln, ermöglichen den Gangrel tiefere Einblicke in die Gestalt der Bestie als jedem anderen Vampir. Außergewöhnlich viele Gangrel sind Freie oder Mitglied im Zirkel der Mutter.

Clandisziplinen: *Gestaltwandel, Tierhaftigkeit, Zähigkeit*

Schwäche: Die Einblicke in das Wesen der Bestie und den Geist der Tiere versperrt den Gangrel zugleich zunehmend das Empfinden für angemessene soziale Reaktionen. Für jeden Punkt *Potestas* des Gangrel muss der Charakter 1x am Abend einen sozialen Faux-Pas begehen, etwa indem er den Schluchzenden anblafft, er soll sich nicht so anstellen, oder indem er bei einer Rede drei Sätze sagt und sich wieder setzt, oder indem er auf die Frage, ob ihm das Kleid des Fürsten gefalle, eine gnadenlos ehrliche Antwort gibt. Der Faux-Pas muss nicht öffentlich für alle sichtbar sein, es genügt wenn der aktuelle Dialogpartner ihn mitbekommt.

MEKHET

Die *Schatten* sind die Hüter der Geheimnisse und der Inbegriff des Vampirs als Wesen der Dunkelheit. Die Mekhet gehen an Orte, von deren Existenz die anderen Clane nicht einmal etwas wissen, und fühlen sich besonders in jenen Bündnissen wohl, die nach den letzten Antworten suchen oder die gute Informations-Geschäfte ermöglichen.

Clandisziplinen: *Auspex, Schnelligkeit, Verdunkelung*

Schwäche: Mekhet nehmen 1 zusätzliche Stufe Schaden durch Feuer und Sonnenlicht. Außerdem ertragen sie helles Licht schlecht und müssen auf solches deutlich reagieren oder *Willenskraft* aufwenden.

NOSFERATU

Die Mahre sind Wesen des Schreckens und der Inbegriff des Vampirs als Wesen des reinen Grauens, über das der Clan gebietet wie über ein Instrument. Unfähig, sich unter den Menschen unauffällig zu bewegen, weben die Mitglieder des Clanes einen Schleier der Verdunkelung um sich. Ungeliebt, möchte sie keiner zum Freund haben, doch als Feind doppelt gefürchtet buhlen alle Bünde um ihre Mitgliedschaft. Weitere Details zu den Gründen der Entstellung des Blutes siehe *Alptraum*.

Clandisziplinen: *Alptraum, Kraft, Verdunkelung*

Schwäche: Nosferatu sind abstoßend oder Furcht einflößend. Jeder Spieler muss sich überlegen, wie er diesen Effekt live darstellt. Im Falle von äußerer Abscheulichkeit mag Schminke oder Verkleidung gute Effekte erzielen, im Falle von einer Grauen erregenden Ausstrahlung sollte der Spieler auf andere Art und Weise bestrebt sein, Angst zu verbreiten (z.B. durch eine verstellte Stimme oder durch leises Flüstern über die Wonnen von Grausamkeiten oder durch stets blutbespritzte Kleidung).

VENTRUE

Die Gebieter sind das edelste Geschlecht der Vampire und der Inbegriff des Vampirs als untoter Adeliger. Zum Regieren geboren, gewinnen die Ventrue jeden Konflikt, denn sie planen weiter voraus als jeder andere Vampir. Am Stärksten sind die Ventrue im *Invictus* und in der *Ordo Dracul* vertreten, und in jedem Bund streben sie zur Spitze.

Clandisziplinen: *Beherrschung, Tierhaftigkeit, Zähigkeit*

Schwäche: Ventrue erhalten *immer* eine Geistesstörung, wenn sie Menschlichkeit verlieren. Bei dem betreffenden Test zählt Gewinnen als leichte Geistesstörung, Verlieren als schwere Geistesstörung, und Gleichstand führt zum Re-Test, bis ein eindeutiges Ergebnis vorliegt.

BLUTLINIEN

Neben den Clanen existiert eine Vielfalt an *Blutlinien*, von denen dein Charakter abstammen könnte.

Diese werden aber grundsätzlich nur durch die Methoden Vom Mensch zum Vampir und Sturz in die Dunkelheit ins Spiel gebracht.

BUND

Sofern du schon weißt, welchem *Bund* dein Vampir angehören wird, notiere das. Ansonsten lass es vorerst einfach offen. Nicht jeder Vampir gehört einem *Bund* an, und es ist sehr spannend, live im Spiel umworben und von einem der *Bünde* rekrutiert (oder zwangsbekehrt) zu werden.

LETZTE HANDGRIFFE AM VAMPIR

Nachdem du den *Clan* und die *Clansdisziplinen* notiert und ggf. einen *Bund* für deinen Charakter festgelegt hast, fehlen nur noch einige letzte Handgriffe, ehe der Vampir endgültig fertig ist.

Potestas – Trage unter *Potestas* auf dem Charakterbogen eine „1“ ein.

Gesundheit – Passe deinen Gesundheits-Wert an:

GESUNDHEIT

Mensch	Gesundheit
– kränklich	2
– normal	3
– robust	5
Ghul	
– kränklich	3
– normal	4
– robust	6
Vampir	
– kränklich	5 + Potestas
– normal	6 + Potestas
– robust	8 + Potestas
Weitere Faktoren	Bonuspunkte
Riese	+2
Zähigkeit	+ Disziplinhöhe, <u>nur wenn die Disziplin aktiv ist</u>

Disziplinpunkte

bei der Methode Eigenblut – Verteile 3 Disziplinpunkte nach Belieben auf deine Clansdisziplinen und/oder auf die Disziplinen *Schnelligkeit*, *Kraft* und *Zähigkeit*, die jedem Vampir im Blute liegen.

bei der Methode Vom Leben zum Tod – Bei der Erschaffung lernt dein Charakter sofort 1 Disziplinpunkt in der höchsten Disziplin des Erschaffers (selbst wenn dies keine Clansdisziplin ist). Sollten mehrere Disziplinen in Frage kommen, kannst du dir jene aussuchen, die deinem Charakter „zufällt“. In den folgenden 2 Monaten generiert dein Charakter noch keine Erfahrungspunkte. Dafür lernt er aber automatisch in jedem Monat 1 weiteren Disziplinpunkt. Ob du dir diesen selbst aussuchen kannst hängt vom Erschaffer ab, denn er ist derjenige, der dich die betreffenden Disziplinen lehren wird. Ausnahme bilden *Schnelligkeit*, *Kraft* und *Zähigkeit*. Diese liegen jedem Vampir im Blute und können daher auch ohne Lehrer entwickelt werden. **Achtung: Jede Disziplinerhöhung ist der Orga anzu-melden und von dieser zu genehmigen.** Möglicherweise gibt es dir nicht bekannte Hintergrundfaktoren, die dazu beitragen, dass du bestimmte Kräfte nicht lernen kannst oder dass sich bestimmte andere Kräfte gegen den Willen deines Charakters bilden.

Blutpool – Die Anzahl der Blutpunkte, die du „aufbewahren“ und nutzen kannst, ist von deiner *Potestas* abhängig. Mit *Potestas* 1 steht dir ein Blutpool von 10 Punkten zur Verfügung. Details siehe *Blut & Jagd*.

Blutbedarf – Als Vampir verbrauchst du jeden Tag zum Sonnenuntergang 1 Blutpunkt.

Blut einsetzen – du kannst deine Blutpunkte einsetzen, um Wunden zu heilen, Disziplinen anzuwenden oder Stärken zu erwerben (Details siehe *Blut & Jagd*).

Jagdtechnik – Wähle eine Jagdtechnik (oder denk dir eine eigene aus). Sie ist die bevorzugte Methode deines Vampirs, seinen Blutbedarf zu decken. Für einige der aufgeführten Jagdtechniken benötigst du bestimmte Voraussetzungen. Details siehe *Blut & Jagd*.

JAGDTECHNIKEN

Jagdtype	Kurzbeschreibung
<i>Bänker</i>	jagt nicht, trinkt stattdessen Blutspenden
<i>Bauer</i>	hält sich Tiere (Hunde, Katzen) zum trinken
<i>Blutjunkie</i>	trinkt von Zugedrohten, die so nichts vom Trinken mitbekommen
<i>Casanova</i>	Verführt seine Opfer, trinkt beim Sex
<i>Cauchemar</i>	trinkt von Schlafenden
<i>Gossenschlürfer</i>	trinkt von Pennern, denen keiner glaubt
<i>Lestat</i>	hat Groupies als ihm willige Herde
<i>Lude</i>	hält sich Blutpuppen als willige Opfer
<i>Osiris</i>	baut Kult um sich mit Anbetern als Herde
<i>Papillon</i>	trinkt von Prostituierten beim Sex
<i>Provocateur</i>	proviziert Streit und trinkt von K.O.-Geschlagenen
<i>Rattenfänger</i>	jagt Straßentiere (Ratten, Katzen, Hunde)
<i>Schänder</i>	trinkt von Wehrlosen (Lahme, Blinde, Kinder, Greise) denen keiner glaubt
<i>Tyrann</i>	trinkt nach Belieben und lässt Opfer vergessen (Beherrschung), was geschah
<i>Wilder</i>	jagt Wildtiere (Wildschweine, Füchse ...)
<i>Vampirella</i>	weibl. Variante des Casanova

Jagdrevier – Wähle einen Berliner Bezirk sowie eine Location innerhalb desselben, wo du bevorzugt jagst.

Vorteile – Sofern du noch Vorteilspunkte übrig behalten hast, kannst du diese nun für vampirspezifische Vorteile ausgeben (siehe oben).

Jagdwert – Im Kapitel *Blut & Jagd* erfährst du, wie sich dein Jagdwert errechnet. Dieser gibt die Anzahl der Blutpunkte an, mit denen du eine Session beginnst, und ggf. wieviel Punkte dir als „Überschuss“ zur Verfügung stehen, um deinen Blutpool vor der nächsten Session aufzufüllen.

Erschaffungs-Geschichte – Die Erschaffung ist das einschneidendste Erlebnis in der Existenz deines Charakters! Sofern sie nicht live erfolgte, schreib einen kurzen Text und versuche dabei, dir diese möglichst detailliert vorzustellen. Entwickle dabei auch gleich deinen Erschaffer und etwaige weitere Mitglieder von dessen Brut als eigenständige Charaktere.

Vergangenheit – Soweit dein Charakter nicht live erschaffen wurde, setze deine tabellarische Hintergrundgeschichte für die Jahre seines Vampireseins fort. Nenne hier unbedingt die Namen von Feinden und Freunden unter Menschen ebenso wie Vampiren.

Entjungferung – Soweit dein Vampir schon einen Menschen umgebracht hat, sollte dir dieses Ereignis ebenfalls einiges an Gedanken wert sein. Irgendwann früher oder später passiert es jedem Vampir, dass er seinen Trieben erliegt, dass er sich vor Kummer oder Angst oder Einsamkeit im Gefühl des Trinkens verliert, bis nur noch eine Leiche in seinen Armen liegt, oder dass der Zorn ihn so übermannt, dass er seine unmenschlichen Kräfte unbedacht einsetzt.

ROLLENSPIEL-TIPPS FÜR VAMPIRE

Fühle die Bestie! Bedenke, dass du als Vampir eine Bestie in dir hast, ein verstandloses, gieriges Wesen, alt wie die Welt und so vollkommen in seinem Schrecken und Hunger, dass es dich – das, was von dir noch menschlich ist – an den Rand des Wahnsinns entsetzt.

Denke böse! Als Mensch versuchen wir (meist), das Gute zu sehen und das, was andere sagen und tun, so auszulegen, dass diese es wohl gut gemeint haben werden. Dieses Urvertrauen fehlt den Vampiren (und ihren Mitvampiren). Interpretiere daher INPLAY(!) uneindeutige Aussagen stets so, als habe dich der andere INPLAY(!) persönlich beleidigen wollen.

Denke tierisch! Es kann helfen, sich die Bestie als tollwütiges, einzelgängerisches Tier vorzustellen. Schütz dein Territorium! Lass dir nichts wegnehmen! Stell dich Herausforderungen! Lass dich nicht kleiner machen, als unbedingt notwendig! Fürchte die Stärkeren und hacke auf den Schwächeren herum.

Sei dunkler! Die Bestie ist nur ein Teil deines Empfindens als Vampir – sie muss aber besonders betont werden, weil sie ein *künstliches* Element ist, dass in unserem Empfinden als Spieler und Mensch eben *nicht* existiert. Mache dich als Vampir „dunkler“ als du bist, spiele dein *dunkleres Selbst*, damit die raren Momente von Güte heller strahlen können!

Propaganda ist Wahrheit! Die erste Lektion, die du gelernt hast, als du deinen ersten Vampir sahst, ist, dass du bisher als Mensch belogen worden bist. Weder deine Eltern, noch deine Lehrer, noch deine Freunde, noch die Wissenschaft, noch deine Kirche haben dir erzählt, dass es Vampire gibt! ALLE, denen du JEMALS vertraut hast, auf die du dein LEBEN gebaut hast, haben sich als völlig auf dem Holzweg enttarnt. Du hast von deinem Erschaffer in wenigen Nächten mehr Wahrheit erfahren als in deinem ganzen Leben davor. Darum ist er zu der zentralen Quelle von Wahrheit für dich geworden. Vergiss einmal die *Logik*, dass jeder Erschaffer seinen Kindern seine Version der Wahrheit erzählt – *empfinde* vielmehr die Abhängigkeit eines frisch erschaffenen Vampirs zu seinem einzigen Mentor auf Erden (an den er außerdem durch das Blut der Erschaffung mit der ersten Stufe des *Blutbundes* gekettet ist!).

Mache Pläne! Die Gesellschaft der Toten ist in Bewegung. Wer sich nicht zur Spitze hin bewegt, wird immer weiter nach unten (und außen) gedrängt. Wer an den Rand gerät, verliert den Schutz der Gesellschaft. Er ist automatisch der Hauptverdächtige bei Verbrechen, der entbehrbarste Fußsoldat, der perfekte Sündenbock, hat das schlechteste Jagdrevier, ist abgetrennt

von allen Vergnügungen, die das Requiem zu bieten hat. Soll das etwa dein Schicksal für die Ewigkeit sein?

Stärke deinen Bund! Es gibt kein neutrales Gericht. Keine ehernen Gesetze. Recht hat, wer die Stärke hat, seine Ansicht der Dinge durchzuboxen. Auch mit Blutvergießen. Wenn dein Bund stark ist in der Domäne, wirst du dein Requiem nach deinen eigenen Regeln gestalten können. Ist er aber schwach, wirst du dich nach den fremdartigen, unfairen oder sogar dich und deinen Bund konkret verfolgenden Regeln richten oder – *schlimmer!* – in eine dir völlig fremde Domäne fliehen müssen, wo du wieder ganz unten stehen oder von dir unbekannten Gefahren vernichtet wirst! Berlin ist dein Goldener Käfig. Erschaffe ihn nach deinen Wünschen, oder geh in ihm zugrunde!

Habe Angst! Wenn du zuvor Ghul warst, dachtest du vermutlich, dass die ganze Welt der Dunkelheit plötzlich Sinn machen und ihr Grauen verlieren würde, wenn du erst einmal zum Vampir geworden wärest. Das Gegenteil ist der Fall! Zuvor waren die Monster nur draußen. Jetzt hast du außerdem ein Monster in dir drin! Und du musst erfahren, dass die Kinder der Nacht selbst kaum ahnen, wekche Schrecken die Nacht verhüllt. Geheime Kabalen. Grausame Riten. Geflüster über den Teufel und alte Götzen, fremde Bruten, ja, sogar einen ganzen Vampirbund, dessen einziger Sinn die Vernichtung aller anderen zu sein scheint. Jeder der anderen Vampire kann etwas ganz anderes sein als das, was er vorgibt. Sei wachsam! Vertraue niemandem! Halte deinen Pfahl bereit!

Nähre das Licht in dir! Je dunkler dein Charakter wird, desto kostbarer und heller wird das wenige in ihm verbleibende Licht. Bedenke die Tugend deines Charakters und halte Ausschau nach diesen raren Gelegenheiten, das Beste deines Vampirs dem Bösesten des Danse Macabre entgegen zu stellen.

Spiel für die anderen! Bedenke, dass du nicht nur für dich spielst, sondern du zugleich auch immer Komparse oder Antagonist für andere Charaktere bist. Wenn ein anderer Vampir seine Schwäche offenbart, nutze sie! Wenn er sein verglimmendes Licht leuchten lässt, sei so dunkel, wie du sein kannst, um diesen raren Moment desto mehr zu Bedeutung zu verhelfen.

Denke immer inplay! Manche Spielentwicklungen werden dir ggf. seltsam oder sogar unrealistisch vorkommen. Das ist Absicht! Bleib also inplay: Ärgere und wundere dich in deiner Rolle, so wirst du das Spiel viel mehr genießen, als wenn du immer „halb offplay“ bist und die Entwicklungen nur aus Sicht eines gefrusteten Zuschauers betrachtest.

Werte & Eigenschaften

Jede Nacht ein neues Opfer: so seh ich das. Wenn die Wichser nicht sterben wollen, müssen sie nur einen Bogen um mich machen. „Und ob ich auch wandle im finsternen Tal, fürchte ich kein Unheil – und zwar deshalb, weil ich der härteste Brocken diesseits des Rio Pecos bin.“

(Vampire: Requiem Grundregelwerk)

Attribute

INTELLIGENZ (INTELLIGENCE)

Klug. Das EP-Maximum pro Monat ist 5 statt 4.

Dumm. Das EP-Maximum pro Monat ist 3 statt 4.

GEISTESSCHÄRFE (WITS)

Gewitzt. Du kannst dir 1x im Monat von der Orga einen Tipp zum weiteren Vorgehen oder zu einem Plan deines Charakters geben lassen. Außerdem ist der Vampir dank seiner Raffinesse auch oft erfolgreicher bei der Jagd: Sein *Jagdwert* ist bei den meisten Jagdtypen um bis zu +2 Punkte erhöht.

Begriffsstutzig. Bevor der Charakter eine Disziplin erhöhen oder eine Fertigkeit lernen kann, muss er mit der Orga einen *einfachen Test* machen. Wenn dieser verloren wird, muss der Charakter noch 4 Wochen warten und dann erneut einen *einfachen Test* machen.

ENTSCHLOSSENHEIT (RESOLVE)

Unbeirrbar. Der Charakter ist immun gegen jeden nichtmagischen Versuch, ihn zur Preisgabe geheimer Informationen zu zwingen (Folter, Drogen). Außerdem ist er immun gegen die Fertigkeitenanwendung *Überreden*.

Unzuverlässig. Es gelingt dem Charakter einfach nicht, Versprechen einzuhalten. Wenigstens 1x im Monat muss er eine wichtige, spielrelevante Aufgabe unerledigt lassen, eine wichtige, geheime Information versehentlich ausplaudern oder etwas Ähnliches tun.

KÖRPERKRAFT (STRENGTH)

Stark. Der Charakter kann von niemandem festgehalten werden und jeden sicher festhalten, der nicht selbst *stark* ist. Außerdem darf er normale Türen durch angesagtes Auftreten öffnen und erhält bei bestimmten Stufen der Disziplin *Kraft* einen Extra-Schadensbonus.

Schwach. Der Charakter darf nur mit Waffen kämpfen, die HALB Schaden machen (s.d.). Andere Waffen sind ihm zu schwer oder haben zuviel Rückstoß. Wird der Charakter festgehalten, kann er sich grundsätzlich nicht befreien.

GESCHICK (DEXTERITY)

Geschickt. Der Charakter kann 3x pro Kampf "weg" sagen, um einen Nahkampftreffer zu ignorieren.

Plump. Der Charakter muss in jedem Kampf den ersten Angriff „schlucken“, d.h. er kann ihn nicht blocken oder ausweichen. Außerdem trifft er mit Schusswaffen nur, wenn er sie aufsetzt.

WIDERSTAND (STAMINA)

Robust. 2 zusätzliche Punkte *Gesundheit*.

Kränklich. 1 Punkt *Gesundheit* weniger als normal.

PRÄSENZ (PRESENCE)

Anziehend. Der Charakter zieht automatisch Gefolgsleute an. Die Orga wird bevorzugt freie Ghulrollen oder auch neue Charaktere als Gefolgsleute eines *anziehenden* Charakters konzipieren, so dass dieser im Idealfall stets mindestens 1, eher 2 Gefolgsleute aktiv im Spiel um sich hat. Außerdem ist der Vampir bei bestimmten Jagdtechniken erfolgreicher als andere.

Unscheinbar. Der Charakter kann nur dann ein Amt bekleiden, wenn sich kein anderer Kandidat für dieses findet. Er wird einfach stets übergangen.

MANIPULATION (MANIPULATION)

Einflussreich. Dem Charakter fällt es leichter, mit Menschen zu interagieren. Er erhält 2 Punkte Einfluss in einem bel. Gebiet, die er niemals verlieren kann. Wird sein Gebiet zerstört, verlagert sich der Einfluss einfach auf neue Bereiche desselben Einflusssektors.

Schüchtern. Die Schüchternheit des Charakters sollte ausgespielt werden. Außerdem hat der Charakter bei vielen Jagdtechniken hohe Abzüge auf den Jagdwert.

FASSUNG (COMPOSURE)

Willensstark. Der Charakter ist *willensstark*.

Willensschwach. Der Charakter ist *willensschwach*.

Fertigkeiten

GEISTIGE

Computer (Computer) – Jeder darf auch ohne Computerfähigkeit einen Computer bedienen, um Mails zu schreiben oder zu surfen. Charaktere mit *Computerfähigkeit* dürfen darüber hinaus versuchen, in die Systeme von Firmen oder Vampiren einzudringen, und natürlich umgekehrt exakt das verhindern. Entsprechende Aktionen werden der Orga mitgeteilt.

Ermittlungen (Investigation) – gestattet es dem Charakter, zwischen den Sessions Ermittlungen zu Personen, Ereignissen oder anderen Themen einzuziehen. Hierzu schildert der Spieler der Orga per Mail, was er herauszufinden versucht und wie er vorgeht (Internet, Büchereien, Bildarchive, durch ihn instruierte Mitarbeiter/Ghule etc.). Besitzt der Charakter zudem einen kriminologischen Hintergrund, erlaubt ihm die Fähigkeit *Ermittlungen*, den Schauplatz eines Verbrechens kriminalistisch (live) zu untersuchen.

Geisteswissenschaften (Academics) – Kenntnis dieser Fähigkeit ist Voraussetzung für die Ausübung der Disziplin *Thebanische Mirakel* und für Einfluss im Bereich *Universität* und *High Society*. Darüber hinaus erlaubt die Fähigkeit, dem Gegenüber bzw. dem Autor einer Mail offplay eine Frage zu einem verwendeten Zitat bzw. einer Andeutung zu stellen und sich diese offplay erklären bzw. im Falle eines lateinischen Spruches diesen übersetzen zu lassen. Darüber hinaus darf sich der Spieler ein Spezialgebiet aussuchen, das ihm weitere Einsatzmöglichkeiten eröffnet (z.B. dürfte ein Spezialist für ägyptische Archäologie den Wert eines entsprechenden Medaillons schätzen oder ein Spezialist für den Rokoko bei Ermittlungen zum Hintergrund eines Vampirs anführen, dass er dessen Gesicht auf Kunstwerken der Zeit sucht).

Handwerk (Crafts) – gestattet es dem Charakter, beschädigte Objekte mit passendem Werkzeug selbst zu reparieren. Dies sagt er bei der Orga an.

Medizin (Medicine) – erlaubt es, sterbende Menschen und Ghule (Gesundheit unter 0) zu stabilisieren. Kenntnis der Medizin ist Voraussetzung für Einfluss im Bereich *Medizin* bzw. *Universität (Universitätskliniken)*.

Naturwissenschaften (Science) – Kenntnis dieser Fähigkeit erlaubt es, astronomische Vorhersagen zu treffen (z.B. betreffs des Zeitpunktes, wann eine vorher per *Okkultismus* ermittelte perfekte Sternkonstellation für ein bestimmtes Ritual erreicht wird), die chemische Zusammensetzung von Materialien zu überprüfen, gelehrte Gespräche über naturwissenschaftliche Themen zu führen und dergleichen mehr.

Okkultismus (Occult) – Die Fähigkeit *Okkultismus* ist Voraussetzung für jede Anwendung der Disziplin *Crúac*. Darüber hinaus gestattet die Fähigkeit *Okkultismus* dem Charakter, okkulte Schriftzeichen zu lesen bzw. eine Vermutung über den Zweck/die Magierichtung eines Zeichenkreises, Amulettes oder auch eines Textes oder Charakternamens zu erhalten.

Politik (Politics) – Kenntnis dieser Fähigkeit ist Voraussetzung für die Ausübung von Einfluss im Bereich *Politik*.

PHYSISCHE

Bewaffneter Kampf (Weaponry) – Nur mit dieser Fertigkeit darf man Latexwaffen im Kampf verwenden.

Diebstahl (Larceny) – Erlaubt einem Charakter, ein im Spiel vorhandenes Türschloss mit passendem Werkzeug zu öffnen (gelingt automatisch) sowie ein im Spiel präsent Alarmsystem mit passendem Werkzeug auszuschalten. Außerdem kann der Charakter 1x pro Session einem anderen Charakter in eine Tasche seiner Wahl greifen und den Inhalt inplay ungesehen an sich nehmen. Dies gilt nicht für Innentaschen, es sei denn der Charakter rempelt sein Opfer deutlich an.

Fahren (Drive) – Es steht jedem Spieler mit Führerschein frei, ein Fahrzeug zu verwenden. Nur Charaktere mit Fertigkeit *Fahren* aber dürfen ansagen, dass sie einen Gegner mit Fahrzeug verfolgen. Haben beide Kontrahenten *Fahren-Fertigkeit*, entscheidet ein *einfacher Test*. Es werden so viele Tests gemacht, bis entweder der Verfolger oder der Verfolgte Erfolg hatte. Im ersten Fall hat der Verfolger den Verfolgten gestoppt (das Live Spiel wird "neben dem gestoppten Wagen" fortgesetzt), im 2. Fall ist der Verfolgte entkommen.

Heimlichkeit (Stealth) – Spieler mit dieser Fertigkeit dürfen der Orga ansagen, einen anderen Charakter nach der Session ungesehen zu verfolgen. Verwendet der betreffende Charakter hierbei ein Auto, benötigt der Verfolger zudem die Fähigkeit *Fahren*. Darüber hinaus erhöht Heimlichkeit den *Jagdwert* des Charakters bei den meisten Jagdtypen um 1.

Schusswaffen (Firearms) – Wie unter *Kampf & Tod* erklärt, treffen Charaktere mit dieser Fertigkeit mit jedem Schuss (bis zu 6 Meter Entfernung), unterdessen Charaktere ohne Fertigkeit nur treffen, wenn sie dazu anlegen und 5 Sekunden zielen. Der Besitz der Fertigkeit *Schusswaffen* muss immer durch das Konzept erklärt werden, da dieser Besitz einen professionellen Umgang mit der Waffe ausdrückt, der sich deutlich vom Umgang "zur Selbstverteidigung" oder "zum Sport" abhebt.

Sportlichkeit (Athletics) – Diese Fähigkeit ist Voraussetzung für den Einsatz von Wurfaffen aller Art (inkl. Handgranaten und Mollis).

Überleben (Survival) – Die Fertigkeit gestattet es dem Charakter, Spuren zu lesen (und ihnen zu folgen). Darüber hinaus sind seine Jagdinstinkte so gut, dass er oft einen Bonus von 1 Punkt auf seinen Jagdwert erhält.

Waffenloser Kampf (Brawl) – Jeder Charakter kann mit bloßen Händen (oder Klauen) irgendwie zuprügeln. Aber nur Charaktere mit *Waffenloser Kampf-Fähigkeit* können dies effizient tun und Vampire verletzen. Charaktere ohne *Waffenloser Kampf* verursachen ohne Waffen gegen Vampire und Ghule keinen Schaden.

SOZIALE

Ausdruck (Expression) – Nur Charaktere mit dieser Fähigkeit dürfen stilistisch eloquente Mails und Schreiben verfassen. Darüber hinaus ist diese Fertigkeit Grundvoraussetzung für jeden gelungenen öffentlichen künstlerischen Vortrag. Sollte ein Charakter ohne *Ausdruck* gezwungen sein, etwas öffentlich aufzuführen, ist der Spieler verpflichtet, es möglichst schlecht zu machen.

Ausflüchte (Subterfuge) – Charaktere mit dieser Fähigkeit dürfen 3x am Abend eine *Probe* zum Widerstand gegen Lügnerkennung per *Auspex* (oder äquivalente Mittel) durchführen, ohne dafür *Willenskraft* aufwenden zu müssen. Ein Wiederholen der gleichen Frage verbraucht keinen weiteren Einsatz von *Ausflüchte*: Wem am Abend einmal gelang, perfekt einen falschen Erschaffer anzugeben, wird dies den Rest des Abends auch weiterhin schaffen.

Einschüchtern (Intimidation) – Diese Fähigkeit gestattet es dem Spieler, 3x am Abend den Effekt "Böser Blick" anzusagen. Sofern der andere nicht auch dieses Talent hat, ist er zumindest für den Moment eingeschüchtert.

Empathie (Empathy) – Diese Fähigkeit gestattet es dem Charakter, sein Gegenüber sehr gut einzuschätzen. Am Ende einer langen privaten Unterhaltung kann der Spieler sein Gegenüber fragen, wie viel Menschlichkeit er ungefähr hat (hohe, mittlere, wenig) und ob die gezeigten *Gefühle* „echt“ waren oder nicht. Darüber hinaus hilft Empathie dem Vampir enorm dabei, beim Jagen ein geeignetes Opfer zu finden: Der *Jagdwert* ist bei vielen *Jagdtypen* mit menschlichen Opfergruppen um bis zu 2 Punkte höher.

Tugend & Todsünde

Jedes aktive Ausspielen der Tugend oder Todsünde des Charakters ist eine EP-würdige Aktion und sollte entsprechend der Orga mitgeteilt werden.

Darüber hinaus gibt es zu jeder Tugend und jeder Sünde spezielle „Auslöser“, die den Charakter dazu zwingen, seiner Tugend bzw. Todsünde nachzugeben, es sei denn, er wendet *Willenskraft* auf, um diesem mächtigen seelischen Impuls zu widerstehen.

TUGENDEN

Nächstenliebe (Charity) – *Nächstenliebe* äußert sich darin, anderen uneigennützig(!) zu helfen und diesen Anteil am eigenen Besitz zu geben. Der *Tugend* folgt der Charakter immer dann, wenn er einem anderen hilft und dabei etwas Wertvolles von sich riskiert, sei es Besitz oder Gesundheit. Es genügt nicht, etwas zu geben, wovon man im Überfluss hat.

Auslöser: Bittet ein Charakter in einer echten Notlage den Vampir um Hilfe, muss dieser ihm helfen (auch dann, wenn er den betr. Charakter nicht mag).

Szenekenntnis (Streetwise) – Diese Fähigkeit ist Grundvoraussetzung für die Anwendung von Einfluss der Bereiche *Straße* und *Unterwelt*. Darüber hinaus erlaubt dieses Talent Schusswaffen oder Drogen aufzutreiben oder sich bis zu drei Schläger (normale Menschen, keine Ghule, nicht eingeweiht, Bewaffnung max. mittlere Pistole) als One-Shots gegen Bezahlung auf eine Session mitzunehmen (Darsteller sind vom Spieler selbst zu organisieren). Nicht zuletzt erhöht Szenekenntnis die meisten *Jagdwerte* um +1.

Tierkunde (Animal Ken) – Gestattet, Merkwürdigkeiten am Verhalten von Tieren festzustellen. Somit können Charaktere mit *Tierkunde* bemerken, wenn sie durch Tiere verfolgt oder beobachtet werden, und in Tiere verwandelte Vampire als eben das erkennen. Darüber hinaus steigt der *Jagdwert* bei fast allen gegen freilaufende Tiere gerichtete *Jagdtypen*.

Überredungskunst (Persuasion) – diese Fähigkeit erhöht den *Jagdwert* des Vampirs bei zahlreichen *Jagdtypen* um 1 Punkt. Darüber hinaus erlaubt sie dem Charakter, 1x am Abend jemand anderen dazu zu überreden, sich mit ihm alleine unter 4 Augen zurückzuziehen. Will sich der an sich Überredete dagegen wehren, muss er *Willenskraft* aufwenden. *Unbeirrbar* Charaktere sind immun gegen diesen Effekt.

Umgangsformen (Socialize) – Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter, in der Zeit zwischen den Sessions Gerüchte in Umlauf zu bringen. Betreffende Behauptungen, Lob oder Kritik am Gebaren anderer oder sonstiger Klatsch kann der Orga gemailt werden, welche die betreffenden Kommentare und Gerüchte in Briefings oder das eigene Charakterspiel integrieren wird. Darüber hinaus erhöht sich der *Jagdwert* vieler gegen Menschen gerichteten *Jagdtypen* um +1 Punkt.

Glaube (Faith) – Charaktere mit dieser *Tugend* glauben an einen tieferen Sinn und eine höhere Ordnung in der Welt, auch wenn diese nicht unbedingt göttlich sein muss. Der *Tugend* folgt der Charakter dann, wenn er den wahren Hintergründen von scheinbar sinnlosen Geschehnissen auf den Grund geht und daran wirkt, seinem Umfeld Orientierung und Halt zu geben.

Auslöser: Wenn niemand bereit ist, sich einem Übel entgegen zu stellen (das muss nicht unbedingt kämpferisch sein), muss der Gläubige diese Rolle freiwillig übernehmen.

Tapferkeit (Fortitude) – Die eigene *Tapferkeit* tritt nur dann hervor, wenn sie getestet wird. Wenn die Welt sich gegen den Tapferen verschworen hat, ist er derjenige, der die Widernisse überkommt. Der *Tugend* folgt der Charakter immer dann, wenn er entgegen dem was ggf. weise wäre den Mund aufmacht und seine Prinzipien gegen Drohung oder verführerische Angebote verteidigt.

Auslöser: Wird der Tapfere einer Tat beschuldigt, die er tatsächlich begangen hat, muss er zu dieser stehen und sie als gerechtfertigt verteidigen oder die Strafe tapfer akzeptieren.

Verdammt in Ewigkeit

Hoffnung (Hope) – Charaktere mit dieser Tugend glauben tief in sich daran, dass das Gute über das Böse siegen wird, egal ob dieses Gute als Karma oder Gott betrachtet wird. Der Tugend folgt der Charakter, wenn er andere dazu bewegt, nicht die Hoffnung zu verlieren, obgleich dieser Schritt ein gewisses Risiko für ihn bedeutet. *Hoffnung* ist *Tapferkeit* nicht unähnlich, es geht aber stets darum, *Tapferkeit* in anderen zu wecken.

Auslöser: Wenn jemand gesucht wird, der für die Aufrichtigkeit oder Ungefährlichkeit eines anderen Verantwortung übernimmt, muss sich der Hoffnungsvolle freiwillig als Bürge anbieten – und wird mit der Kraft der Hoffnung daran wirken, dass sein Schützling dieses Vertrauen nicht verrät.

Gerechtigkeit (Justice) – Dem Gerechten ist es widerlich, ein Unrecht ungesühnt zu sehen. Der Tugend folgt der Charakter, wenn er das „Richtige“ tut, obgleich dies für ihn persönlich von Nachteil ist.

Auslöser: Wenn der Charakter Zeuge einer Ungerechtigkeit (nach seinem Empfinden) wird, muss er sich öffentlich gegen diese aussprechen.

Besonnenheit (Prudence) – Besonnenheit bewertet Zurückhaltung höher als ein rasches Vorankommen. Der Tugend folgt ein Charakter immer dann, wenn er ein verführerisches Angebot ausschlägt, das ihm einen schnellen (bzw. schnelleren) Vorteil verspricht.

Auslöser: Der Charakter muss sich bei wichtigen Entscheidungen min. bis zur Folgesession Bedenkzeit nehmen.

Mäßigung (Temperance) – Gutes und Böses, alles hat seinen Platz im Wesen des Mäßigen. Wovor dieser zurückschrickt, ist das Extrem, der Exzess. Der Tugend folgt der Charakter, wenn er davon absieht, eine Sache exzessiv zu verfolgen oder einer Emotion über Gebühr nachzugehen, egal ob diese gut oder schlecht ist.

Auslöser: Wenn in einem Konflikt eine überwältigende Mehrheit für bzw. gegen eine bestimmte Sache ist, muss der Charakter zumindest versuchen, für die Position der Minderheit Partei zu ergreifen.

TODSÜNDEN

Neid (Envy) – Eine neidvolle Person ist nie zufrieden mit dem, was sie hat. Der Todsünde gibt der Charakter jedes Mal nach, wenn er einem Rivalen etwas Wertvolles wegnimmt oder diesem schadet.

Auslöser: Der Charakter muss auf jeder Session einen Charakter „auf dem Kieker“ haben, auf den er neidisch ist und den er daher versucht, mies zu machen oder zu übertrumpfen oder klein zu halten. Üblicher Weise ist dieser Charakter stets der Gleiche (das „Lieblingsziel“), es kann aber auch wechseln. Der betr. Charakter muss nicht anwesend sein, er muss aber zu den aktiven, regelmäßig gespielten Charakteren der Domäne gehören.

Völlerei (Gluttony) – Das Wesen dieser Sünde besteht darin, einem Impuls, Trieb, einer Abhängigkeit oder Lust zu folgen und dabei das normale Leben zu vernachlässigen. Der Todsünde gibt der Charakter immer dann nach, wenn er seiner Sucht oder seinem Appetit folgt und durch seine sonstige Inaktivität ein gewisses Risiko auf sich nimmt.

Auslöser: Hatte der Charakter zwei Sessions lang keine Gelegenheit, seiner Lust zur Völlerei nachzugeben, muss er spätestens auf der nächsten Session dieser völlig erliegen, d.h. sich die ganze Session lang ausschließlich seinem Trieb zuwenden und politische Dinge unerledigt lassen.

Gier (Greed) – Wie der Neidvolle ist der Gierige nie zufrieden mit dem, was er hat. Während der Neidvolle aber darauf hinwirkt, dem Rivalen zu schaden, ist der Gierige völlig auf sich fixiert. Der Todsünde gibt der Charakter nach, wenn er seine Gier (nach Geld, Blut, Status, Ansehen) auf Kosten anderer und unter einem gewissen persönlichen Risiko befriedigt (um dann Gier nach etwas noch Größerem zu entwickeln).

Auslöser: Gelingt es einem anderen Charakter, etwas zu erreichen oder zu erhalten, was der Gierige für sich haben wollte, muss er darauf hinwirken, dieses etwas trotzdem zu bekommen, und dies umso drastischer, je lieber er das Objekt der Begierde (das auch ein Amt sein kann) haben wollte. Er kann nicht aufgeben, nur zu extremeren Mitteln greifen.

Wollust (Lust) – Jeder Wollüstige hat min. eine Aktivität, der er bevorzugt nachgeht (üblicherweise Sex). Der Todsünde gibt der Charakter nach, wenn er sich seiner Lust widmet und zu diesem Zwecke seine Position bzw. das Objekt seiner Lust missbraucht.

Auslöser: Wird der Charakter unter Versprechung von Genuss bzw. der bevorzugten Aktivität des Charakters geführt, muss er der Versuchung erliegen.

Stolz (Pride) – Der Stolz glaubt fest an die Richtigkeit dessen, was er tut, egal wie viele Beweise ihm präsentiert werden, die anderes zeigen. Der Todsünde gibt der Charakter dann nach, wenn er seine eigenen Wünsche (nicht Bedürfnisse!) über die anderer stellt und dabei ein gewisses persönliches Risiko eingeht. Üblicherweise beinhaltet dies, Gefolgschaft zu verlangen oder öffentliche Rühmung und Herausstellung zu forcieren.

Auslöser: Es ist dem Charakter grundsätzlich unmöglich, um Verzeihung zu bitten. Außerdem droht er in Raserei zu fallen, wenn er öffentlich verhöhnt wird.

Trägheit (Sloth) – Der Träge meidet das Risiko, bei einer Aufgabe zu scheitern, fest darauf vertrauend, dass das gestellte Problem schon von jemand anderem gelöst werden wird. Der Todsünde gibt der Charakter immer dann nach, wenn er einer an sich notwendigen und schwierigen Tätigkeit nicht nachgeht, das Ziel der Tätigkeit aber dennoch erreicht.

Auslöser: Wird dem Charakter eine Aufgabe übertragen, muss er diese durch jemand anderen erledigen lassen (notfalls durch einen Ghul) oder sie unerledigt lassen.

Zorn (Wrath) – Jähzorn ist die Sünde der unkontrollierten Aggression. Der Todsünde gibt der Charakter immer dann nach, wenn er in einer friedlichen Situation, die auch ohne Gewalt zu klären wäre, zum Mittel der zorn erfüllten Gewalt greift.

Auslöser: Wenn der Charakter eine komplett friedliche Session (mit mehr als 3 Teilnehmern) erlebte, muss er auf der nächsten Session egal unter welchem Vorwand einen öffentlichen Zwist provozieren (es wäre für sein Ansehen natürlich besser, wenn der Zwist irgendwie gerechtfertigt erschiene).

Vorteile

Hier nicht gelistete *Vorteile* des Tischrollenspiel-Regelwerkes haben Live keinen Effekt oder sind im Live-Spiel von DANSE MACABRE gesperrt.

GEISTIGE VORTEILE

Gesunder Menschenverstand (●●●●) Der Spieler kann 1x im Monat der Orga einen Plan oder eine Idee präsentieren, welche diese bewertet und auf auffällige Schwachpunkte abklopft.

Gefahrensinn (●●) Der Spieler darf die Orga vor einer Session fragen, ob die Session (dem Wissen der Orga nach) *besonders* gefährlich sein wird. Ist dem so, beginnt der Charakter die Session bereits mit einem drückenden Gefühl drohender Gefahr (und darf schwer gerüstet zur Session kommen).

Fotografisches Gedächtnis (●●) Der Charakter registriert und erinnert viele Details. Der Spieler kann zwischen den Sessions die Orga nach Details einer Sache fragen, die der Charakter gesehen/gehört hat.

Enzyklopädisches Wissen (●●●●) Der Spieler kann zwischen den Sessions die Orga fragen, was der Charakter über ein beliebiges, öffentlich verfügbares Thema weiß. Die Orga wird die Frage so gut es geht beantworten.

Sprache (● bis ●●●) Für jeden Punkt darf der Charakter eine zusätzliche Sprache inplay ausüben, die der Spieler offplay beherrscht.

Meditativer Geist (●) Der Charakter kann sich jederzeit in Meditation begeben.

Sechster Sinn (●●●●●) Du nimmst das Übernatürliche wahr und weißt instinktiv, wenn etwas Übernatürliches (inkl. ein verdunkelter Vampir) anwesend ist.

KÖRPERLICHE VORTEILE

Wendigkeit im Kampf (●●) Du kannst im Nahkampf 1x „weg“ sagen, statt getroffen zu werden.

Richtungssinn (●) Du weißt immer, wo Norden ist und kannst stets den Weg zurück finden.

Entwaffnen (●●) Voraussetzung: *Nahkampf, geschickt*. Wird ein von dir gesetzter Waffenschlag mit einer Waffe pariert, kannst du 1x pro Kampf „entwaffnet“ ansagen, woraufhin der Gegner seine Waffe fallen lassen muss.

Riese (●●●●) Voraussetzung: *Spieler ist offplay min. 1,85 m groß und min. 100 kg schwer*. Der Charakter ist besitzt 2 Extra-Gesundheitspunkte durch Größe.

Revolverheld (●●●) Der Charakter darf zwei Pistolen führen.

Schnelle Heilung (●●●●) Nur für Menschen und Ghule. Du regenerierst Schaden durch natürliche Heilung doppelt so schnell wie andere. Außerdem verblutest du erst nach 15 statt nach 5 Minuten.

Giftresistenz (●●) Voraussetzung: *Robust*. Man benötigt ein Vielfaches der Giftmenge, um Effekte bei dir zu erzielen, seien es Drogen oder Gifte.

SOZIALE VORTEILE

Alliierte (● bis ●●●●●), Kontakte (● bis ●●●●●), Ruhm (● bis ●●●) und Sterblicher Status (● bis ●●●●●) fließen in den Bereich *Einfluss* ein (s.d.).

Barfly (●) Es gibt keinen Club, in den du nicht eingelassen wirst. Dein Jagdwert als *Blutjunkie, Casanova/Vampirella, Papillon* und *Lude* ist um 1 erhöht.

Inspirierend (●●●●) Du kannst als besonderen Einfluss-Effekt ansagen, dass du an einem beliebigen Punkt der Stadt eine Menschenmenge versammelst. Der Charakter muss hierfür anwesend sein. Darüber hinaus ist dein Jagdwert als *Lestat/Osiris* um +3 und als *Casanova/Vampirella* um +2 erhöht.

Mentor (● bis ●●●●●) Bei der Orga anemelden: Jeder Mentor muss live gespielt werden. Ist gerade kein Mentor verfügbar, wird dies so bald es geht nachgeholt.

Ressourcen (● bis ●●●●●) Der Charakter hat ein monatliches Einkommen sowie im Notfall liquidierbaren (= zu Geld machbaren) Besitz. Wird von letzterer Möglichkeit Anspruch genommen, reduziert sich der Ressourcenwert entsprechend dem Umfang. Neben anderen Effekten verbessert ein hoher Wert in Ressourcen auch den Jagdwert von *Casanovas/Vampirellas, Luden, Lestats/Osiris* (auf großem Fuß zu leben, lockt sehr effektiv bestimmte Opfertypen an). Für Papillons ist dieser Vorteil Grundvoraussetzung zum Jagderfolg!

●	500,- im Monat / 1.000,- Besitztümer
●●	1.000,- / 5.000,- Euro
●●●	2.000,- / 10.000,- Euro
●●●●	10.000,- / 500.000,- Euro
●●●●●	50.000,- / 5.000.000,- Euro

Gefolgsleute (● bis ●●●●●) Jeder Punkt bedeutet einen Ghul oder sonstigen loyalen Gefolgsmann des Charakters. Der Spieler spricht die Werte der Gefolgsleute mit der Orga ab und darf diese mit Erlaubnis der Orga durch Freunde oder Bekannte besetzen. Wie der Charakter für die Taten seiner Gefolgsleute verantwortlich ist, steht auch der Spieler für die Aktionen der Spieler seiner Gefolgsleute gerade!

VAMPIR VORTEILE

NEU: Alter (● bis ●●●●●) Normale Startcharaktere sind max. 5 Jahre Vampir. Der Vorteil *Alter* erlaubt es, Vampire zu spielen, die schon älter sind. Punkte können auf *aktive Jahre* und *Jahre in Starre* aufgeteilt werden:

Aktive Jahre (0 = bis 5 Jahre)

●	6-10 Jahre	
●●	11-20 Jahre	
●●●	21-49 Jahre	
●●●●	50-99 Jahre	Potestas +1
●●●●●	100 Jahre	Potestas +2

Jahre in Starre (0 = bis 24 Jahre)

●	25-49 Jahre	Potestas -1 (min.1)
●●	50-74 Jahre	Potestas -2 (min.1)
●●●	75-99 Jahre	Potestas -3 (min.1)
●●●●	100-149 Jahre	Potestas -4/-5 (min.1)
●●●●●	150-200 Jahre	Potestas -6/-8 (min.1)

Verdammt in Ewigkeit

Zuflucht (● bis ●●●●●) *Zuflucht* bedeutet weniger, dass der Charakter sich eine Wohnung gemietet hat (das könnte er auch mit Ressourcen), sondern dass er eine Zuflucht gefunden hat, wo er von Nachbarn, Vermietern, Bauamt und Zeugen Jehovas unbehelligt bleibt. Zufluchtpunkte werden unter den Faktoren Größe, Lage und Sicherheit aufgeteilt.

Größe:

- Kl. Wohnung oder unterirdische Kammer, 1-2 sichere Räume
- Gr. Wohnung oder kleine Hütte, 3-4 nutzbare, sichere Räume
- leere Lagerhalle, Kirche oder Haus, 5-8 Räume oder gr. umbauter Raum
- leer stehende Villa oder Netz unterirdischer Tunnel (Bunker), 9-15 nutzbare, sichere Räume
- Abgeschiedenes Anwesen oder großes Tunnelnetz, endlose Räume und große Vielzahl an Kammern

Lage: Jeder auf Lage aufgewendete Punkt erhöht den *Jagdwert* um +1 (ist im Kapitel *BVlut & Jagd* nicht extra aufgeführt – es wird davon ausgegangen, dass sich die günstige Lage der Zuflucht des Vampirs immer gezielt auf seinen speziellen Jagdtyp bezieht).

Weitere Werte

WILLENSKRAFT

Der Willenskraft-Wert hängt vom Attribut *Fassung* ab und ist per default **wehrhaft**. Wer den Attributsvorteil *willensstark* hat, ist (tadaa) **willensstark**. Dito ist **willensschwach**, wenn *willensschwach* ist *grins*.

Verliert ein **willensstarker** Charakter *Willenskraft*, fällt er auf **wehrhaft**. Verliert er nochmals *Willenskraft*, ist er **willensschwach**. Verliert er nun *Willenskraft*, ist er **willenlos** und offen für Suggestionen. Er tendiert dazu, sein Handeln von seiner *Todsünde* dirigieren zu lassen.

Einige Kräfte sind gegen best. Willenskraftswerte besonders wirksam oder unwirksam. Details s. *Disziplinen*

Willenskraft kann man wie folgt anwenden:

- zur Abwehr einer *abwehrbaren Disziplin* per *Probe*
- zur automatischen Abwehr bestimmter Disziplineneffekte, bei denen das erlaubt ist (z.B. *Grauen*)
- zum Aktivieren einer Disziplin (z.B. *Besessenheit*)
- zur Verhinderung einer *Raserei* gerade lange genug, dass der Vampir zügig das Umfeld des Auslösers derselben verlassen und die *Raserei* abseits des Auslösers niederkämpfen kann
- zur Unterdrückung des Effektes, auf Filmen oder in Spiegeln verschwommen zu wirken oder im Bewusstsein von Menschen zu *verblassen* (hält bis Sonnenaufgang)
- zur Erschaffung eines Ghules oder Vampires (in letzterem Fall dauerhafter Verlust für 6 Monate)

Willenskraft regeneriert sich vollständig während des Schlafes. Wird der Charakter irgendwie am Schlaf ge-

Sicherheit:

- **Baumarkt-Qualität** (Gitter & Ketten)
- **Schlüsseldienst-Qualität** (Videocam)
- **Profi-Qualität** (Panzertüren)
- **Zugang verborgen** (hinter Hecken)
- **Zugang versteckt** (in Fabrikkomplex)
- **Zugang geheim** (hinter Buchregal)

Herde (● bis ●●●●●) Der Charakter hat eine Gruppe von Sterblichen um sich aufgebaut, von denen er relativ gefahrlos trinken kann. Dies können die Prostituierten in einem Nachtclub unter Kontrolle des Vampirs sein oder Mitglieder eines Kultes, die den Vampir als ihren Gott anbeten (*Osiris*), nach dem Kick des Trinkens süchtige Blutpuppen (*Lude*), Fans (*Lestat*) oder feste sexuelle Partner. Je Punkt Herde gilt *Jagdwert* +1 (als Bonus *on top* auf den regulären Jagdwert).

Status ergibt sich im Spiel und wird nicht durch Regeln reglementiert oder „gekauft“.

Gefälschte Papiere (● bis ●●●) Der Charakter besitzt einen gefälschten Ausweis. Die Anzahl der Punkte gibt an, wie überzeugend die Papiere sind. Qualität ● überzeugt nur, wenn der Spieler einen einfachen Test gewinnt, Qualität ●● überzeugt auch bei Gleichstand, Qualität überzeugt ●●● immer, sofern keine komplette Durchleuchtung des Hintergrundes erfolgt.

hindert, regeneriert er auch keine *Willenskraft*. **Willenskraft regeneriert sich niemals während einer Session!**

BLUT (VITA)

siehe Kapitel *Blut & Jagd*

POTESTAS

Neu erschaffene Vampire beginnen das Spiel unabhängig der Macht ihres Erschaffers mit *Potestas* 1. *Potestas* kann durch Erfahrungspunkte (EP) erhöht werden und steigt automatisch alle 50 Jahre um 1 Punkt an (siehe *Vorteil: Alter*).

Vampire hoher *Potestas* können Gerüchten zufolge eigene Attributstärken und Ausprägungen der Disziplinen sowie eigene Blutlinien hervorbringen.

P	G	BPool	Heilung	Beute
1	+1	10	1	Tiere
2	+2	11	1	Tiere
3	+3	12	1	Menschen
4	+4	13	2	Menschen
5	+5	14	2	Menschen
6	+6	15	3	Menschen
7	+7	20	5	Vampire
8	+8	30	7	Vampire
9	+9	50	10	Vampire
10	+10	100	15	Vampire

P: *Potestas*, G: zusätzliche Gesundheitsstufen, BPool: max. Größe des Blutpools, Heilung: Anzahl der Blutpunkte, die der Vampir pro Aktion verbrauchen kann (= Wunden, die er mit einer Heilgeste heilen kann), Beute: Minimal benötigtes Beutewesen.

Disziplinen

Du wirst mich nicht aufhalten. Priester.
Du wirst mich nicht aufhalten, bis dass ich Deinem Leib das Herzblut
entrisen und ihn leblos auf dem Altar Deines abwesenden Heilands
zurückgelassen habe.

(Vampire: Requiem Grundregelwerk)

Im Anhang: Disziplin-Überblick findest du in tabellarischer Form eine Kurz-Aufstellung der wichtigsten Ansagen, Wirkungen und Regeln zu den einzelnen Disziplinlufen.

Alptraum NIGHTMARE

Nur für Vampire: abwehrbar.

Eine der legendären Kräfte der Vampire ist die Gabe, Angst in das Herz auch der Mutigsten zu pflanzen. Jene Anverwandten, die in das Dunkel hinabtauchen, in die finstere Welt ihrer Bestie, spüren dieser Kraft nach: Der Macht der Alpträume.

Anwender, die sich diese Macht zu Eigen machen, umarmen, was entsetzlich ist. Sie erlauben ihren Bestien, ihre Leiber und ihren Geist zu entstellen, und lassen die Unwissenden tief in die Augen ihrer inneren Monstren blicken. Die Resultate dieser Kraft treiben selbst entschlossene Seelen zurück, sie zerreit das Gespinnst des menschlichen Geistes und fordert durch die elementare Macht der Angst selbst dem Leib Reaktionen ab, bis das Opfer wahrhaftig vor Angst stirbt.

Anhänger dieser Disziplin folgen ihrem dunklen Weg aus verschiedenen Gründen. Der eine mag sich in der Unmenschlichkeit seiner Existenz suhlen, der andere das Gefühl der Überlegenheit genießen. Allen gemein ist, dass sie das Entsetzliche ihres Wesens nur insofern zurückhalten, wie sie es unbedingt müssen, um die Traditionen nicht zu verletzen, und jeder Anwender dieser Kraft ist von ihrem ekelhaften Einfluss gezeichnet, körperlich oder seelisch.

Jeder Charakter im Besitz dieser Disziplin muss sein Aussehen möglichst unheimlich gestalten oder den Charakter betreffend spielen.

● ● ● ● ● MONSTRÖSES ANTLITZ

[MONSTROUS COUNTENANCE]

Durch diese Kraft zeigt der Vampir sein wahres Wesen, das ungeschminkte, entsetzliche Gesicht einer untoten, blutverkrusteten Bestie. Während auf einem Monitor dieser Effekt nicht stärker wirkt als ein wirklich guter Horror-Effekt, verstärkt die Macht des Alptraums die Präsenz so sehr, dass selbst die Tapfersten

in Panik fliehen. Zur Anwendung der Kraft sagt der Spieler „Schrecken“ an und gibt sein bestes, düsteres Fauchen von sich. Idealerweise setzt er sich sogar eine Horror-Maske auf.

- Menschen und Ghule müssen die Umgebung des Vampirs komplett verlassen.
- Vampire können sich ihm nicht nähern und müssen zurückweichen vor ihm.

● ● ● ● ● GRAUEN

[DREAD]

Durch diese subtile Kraft erzeugt der Vampir in seinem ganzen Umfeld eine Atmosphäre des unbestimmten Grauens, von dem alle außer ihm betroffen sind.

Zur Anwendung der Kraft gibt der Spieler 1 *Blutpunkt* aus, macht eine gut sichtbare, ausladende Geste und ruft „Grauen“ aus. Der ganze Raum (bzw. im Freien ein Gebiet von rund 10 Metern Radius) wird daraufhin zu einer Zone des Grauens. Alle Charaktere im Raum sind betroffen. Die Reaktionen hängen von der Situation ab. So ist es möglich, dass Kämpfe abgebrochen werden und Unterhaltungen verstummen, aber auch dass umgekehrt Waffen gezogen werden, Vampire in Raserei zu verfallen drohen oder in Panik den Raum verlassen. **Jeder kann auf das Grauen auf seine Art reagieren, aber jeder muss deutlich reagieren.**

Möchte jemand das Grauen ignorieren, muss er *Willenskraft* aufwenden. Die Kraft endet jederzeit wenn der Anwender dies ansagt („Das Grauen endet“) oder dieser etwas Offensives tut wie eine Disziplin anzuwenden oder jemanden anzugreifen oder der Anwender die Zone des Grauens verlässt (diese begleitet ihn nicht).

● ● ● ● ● AUGES DES TIERES

[EYE OF THE BEAST]

Indem der Vampir seinem Opfer in die Augen blickt, zeigt er diesem das wahre Wesen seiner Bestie, die aus den Augen des Vampirs mit einem alles verzehrenden Hunger auf das Opfer blickt.

Der Anblick dieser altvorderen Macht reduziert das Opfer auf seine ursprünglichsten Instinkte, die Flucht im Anblick der Gefahr. Oder den Terror der fassungslosen Reglosigkeit.

Verdammt in Ewigkeit

Zur Anwendung blickt der Spieler seinem Opfer in die Augen und gibt 1 Blutpunkt aus.

Ist das Opfer ein Mensch oder Ghul, sagt er „Lähmendes Entsetzen“ an: Das Opfer erstarrt in abgrundtiefem, fassungslosem Horror. Es wird sich nicht bewegen, wenn es nicht angegriffen wird. Wird es attackiert, wird es schreiend das Weite suchen, dabei jede Anstrengung auf Flucht oder Abwehr der Gefahr richtend, aber in keinem Falle angreifend.

Ist das Opfer ein Vampir, sagt er „Rötschreck“ an. Das Opfer kann sich gegen den Rötschreck wie immer durch Aufwendung von Willenskraft wehren, muss aber trotzdem zurückweichen.

●●●●● ZERSCHMETTERN D. GEISTS

[SHATTER THE MIND]

Mit dieser bestialischen und grausamen Kraft setzt der Anwender sein Opfer dessen schlimmsten, ureigensten Ängsten aus und stürzt es so in den Wahnsinn.

Zur Anwendung wendet der Spieler Willenskraft auf, packt das Opfer an beiden Schultern und flüstert, sagt oder kreischt „Ich zerschmettere deinen Geist! Wahnsinn überkommt dich! FLIEH!“ so entsetzlich er kann.

Das Opfer stürmt davon, rennt bis es ganz alleine ist und wimmernd zusammenbricht. Den Rest der Session ist es schreckhaft, katatonisch, paranoid, zitterig – was immer der Spieler für passend zum Charakter und das Durchlittene hält. Diese in jedem Fall deutlich spürbare Zerrüttung hält bis zum Ende der nächsten Hauptsession an, an welcher das Opfer teilnimmt.

●●●●● TODESANGST

[MORTAL FEAR]

Mit dieser Kraft ist der Vampir ein Meister der Alpträume – und kann diese als Waffe einsetzen. Zur Anwendung deutet der Spieler auf sein Opfer, das ihn sehen muss, wendet Willenskraft auf und sagt an:

- gegenüber einem Menschen:
„Todesangst! Du stirbst!“
- gegenüber einem Ghul oder Vampir:
„Todesangst! Geh Außer Gefecht! ZWEI Schaden!“

Der Effekt entspricht genau der Ansage.

Auspex AUSPEX

Nur für Vampire, und nur speziell: **abwehrbar***

* *Auspex ist eine Kraft, deren Anwendung an sich fast nie zu bemerken ist. Insofern kann man sich gegen die Anwendung auch nicht „wehren“. Man kann sich aber „abwehrend“ machen, etwa bei einer Befragung vor dem Fürsten oder bei einer anderen Gelegenheit, bei der man ganz gezielt seine Gedanken verbirgt. Um sich abwehrend zu machen, gibt man einen Punkt Willenskraft aus und sagt „abwehrend“ an. Für den Rest der Szene (z.B. Befragung, max. aber 30 Minuten) kann der Vampir nun jede Anwendung der Stufen 2 (Aura-Wahrnehmung, hier speziell: Fragen nach Diableriestreifen, vorherrschenden Gefühlen und Lügen), 3 (Psychometrie) und 4 (Gedankenlesen) auf sich abwehren (Regeln wie gehabt). Der Willenskraftpunkt ist in jedem Fall weg, auch wenn niemand Auspex auf ihn angewendet hat.*

Ab Auspex 4 oder mehr wird ein abwehrender Geist vom Auspex-Anwender immer als solcher wahrgenommen („Der Fremde verbirgt seine Gedanken vor mir“).

Die Kraft des Auspex verstärkt die Sinne des Vampirs und erlaubt den Zugriff auf zuvor verschlossene Erkenntnisse. Mit der Kraft des Auspex lässt sich das Verborgene enthüllen, und einem Meister dieser Kraft bleibt wenig verborgen. **Die Anwendung wird angezeigt, indem man einen Finger auf die Wange legt, so dass dieser auf das Auge zeigt.**

Wer mehr Auspex als der Gegner Verdunkelung besitzt, spürt instinktiv die Anwesenheit eines anderen und kann Auspex aktivieren, um automatisch durch die Verdunkelung hindurch zu blicken. Bei gleich viel Auspex wie Verdunkelung spürt der Vampir mit Auspex zwar auch, dass "etwas" da ist, aber auch mit aktivierter Kraft weiß er nicht was es ist oder wo es genau ist.

Ab und an überkommen Vampire mit Auspex Visionen. Diese äußern sich für gewöhnlich als ein Aufblitzen bildlicher Eindrücke oder körperloser Stimmen, die zunächst erschreckend sind, von Meistern der Disziplin aber zur Gewinnung von Einsichten genutzt werden können. Jeder Spieler kann selbst Visionen bestimmen, die der Charakter erhält, etwa um auf einer Session für Action zu sorgen. Auch kann die Orga einem Charakter mit Auspex zutreffende, plotwichtige oder auch irrelevante Visionen mitteilen. Ein Spieler kann auch die Orga anschreiben und um Visionen bitten, etwa wenn der Charakter mit Auspex sich öfters Meditation oder Rauschzuständen aussetzt.

Auspex muss aktiviert und dann mit der betreffenden Geste angezeigt werden, so lange die Kraft aktiv ist. Kommt es innerhalb dieser Zeit zu plötzlichen Sinnesreizen wie einem Knall, einem Blitz oder ähnlichem, bricht der Charakter für einige Sekunden zusammen und muss sich erst neu orientieren.

●●●●● GESCHÄRFT SİNNE

[HEIGHTENED SENSES]

Der Vampir kann einige oder alle Sinne verstärken. Folgende Anwendungen sind möglich:

- **Fledermausohr:** Er kann ein Gespräch von einer Distanz aus belauschen, in der er wenigstens noch Stimmfetzen hören kann. Nach Beendigung des Gesprächs geht der Spieler zu einem der Gesprächsteilnehmer und fragt ihn offplay, worum das Gespräch ging (der Vampir hat nicht jedes Wort verstanden, aber die Zusammenhänge).
- **Wolfsgespür:** Der Vampir kann an jemandem riechen, und dieser muss dem Vampir Besonderheiten erzählen, soweit vorhanden. Der Vampir kann auch Fährten folgen.
- **Eulenblick:** Wenn der Vampir freie Sicht auf ein Schriftstück hat, kann der Spieler es sich offplay geben lassen und lesen oder sich den Inhalt sagen lassen.

●●●●● AURAWAHRNEHMUNG

[AURA PERCEPTION]

Mittels dieser Kraft kann der Vampir eine zarte Aura sehen, die alle lebenden Objekte (inkl. Vampire) umgibt. Der Spieler kann dem Opfer folgende Fragen stellen, die dieses wahrheitsgemäß beantworten muss:

Verdammt in Ewigkeit

- „Bist du Mensch, Ghul oder Vampir?“ (Ist derjenige etwas anderes, antwortet er „weder noch“)
- „Hast du Diableriestreifen?“ (Sollte der Vampir welche haben, hätte es ihm die Orga gesagt)
- „Was sind deine vorherrschenden Gefühle?“
- „Liegt auf dir Magie?“

Sowie unter Ausgabe von 1 Blutpunkt pro Frage:

- „Lügst du gerade?“
- „Bist du wirklich der, der du zu sein behauptest?“ (geht nur, wenn der Anwender den angeblichen Charakter gut kennt)

Darüber hinaus erhöht Aurawahrnehmung den Jagdwert bei den meisten Jagdtypen, die Menschen zum Opfer haben richten, um +1 bis +3 Punkte.

●●●●● PSYCHOMETRIE

[THE SPIRIT'S TOUCH]

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

Der Vampir muss eine Stunde lang und bis zum Sonnenaufgang in Berührung mit dem Objekt meditieren, und sieht darauf im folgenden Tagesschlaf im Traum die Eindrücke und Bilder, die in diesem Gegenstand gespeichert sind (läuft über Mail an die Orga). Ab und an kommen die Träume auch erst mehrere Nächte später (z. B. dann, wenn die Orga erst noch Erkundigungen zum Gegenstand einziehen muss).

Die Orga kann natürlich festlegen, dass der Charakter auch direkt bei Berührung des Gegenstandes bereits Eindrücke erhält, dies wird aber nur bei Gegenständen mit sehr prägnanten Eindrücken (blutiges Messer, Medaillon der Liebsten) der Fall sein.

Diese Kraft lässt sich auch auf andere Menschen und sogar Vampire anwenden. Hierzu berührt der Anwender das Opfer, macht das *Auspex*-Zeichen und fragt nach der Höhe der *Potestas* des Opfers (die er auch inplay wahrnimmt). Ist diese niedriger als die *Gesamtzahl seines Auspex-Wertes*, kann er aus dem Opfer wie aus einem Gegenstand prägende Eindrücke (eine begangene Diablerie, die Erschaffung) oder immer wiederkehrende Eindrücke (Jagdmethode, häufig besuchte Gegenden) lesen. Da auch dies Konzentration und mehrere Minuten Zeit erfordert, ist solch eine Lesung aber stets auffällig.

●●●●● TELEPATHIE

[TELEPATHY]

Diese Kraft gestattet es, die Gedanken eines anderen zu lesen, in diesen zu „graben“ oder diesem eine gedankliche Botschaft zu übermitteln.

Ist das Opfer ein Mensch oder Ghul oder ist es ein Vampir, der mit der Anwendung (z.B. den Empfang einer Botschaft) einverstanden und „offen“ ist, gelingt dies automatisch.

Ist das Opfer ein Vampir, der mit der Anwendung nicht einverstanden ist, muss der Anwender *Willenskraft* einsetzen.

Zur Übermittlung einer Botschaft macht der Anwender das *Auspex*-Zeichen, blickt das Opfer konzent-

riert an und sagt: „Du hörst eine Stimme in deinem Kopf“, gefolgt vom Wortlaut der Botschaft. Die Ansage kann auch via Handy (z.B. durch einen gefüllten Raum hindurch) erfolgen.

Zum Lesen von Gedanken macht der Anwender das *Auspex*-Zeichen, blickt das Opfer konzentriert an und sagt: „Ich lese deine Gedanken.“ Nun kann der Anwender eine konkrete Frage stellen zu einem Gegenstand, der unmittelbar mit der Unterhaltung zu tun hat, die das Opfer gerade führte (ob es mit dem Anwender spricht oder einem anderen, spielt keine Rolle. Die Unterhaltung muss sich aber recht eng um den Gegenstand der Frage drehen, und das durchaus etwas länger (min. 3 Minuten)). Wenn das Opfer gerade keine Unterhaltung führt, kann es natürlich auch gefragt werden, woran es gerade denkt.

Einen betreffenden engen Zusammenhang zum aktuellen Gesprächsthema vorausgesetzt, können Fragen z.B. lauten:

- Wo ist deine Zuflucht?
- Was ist deine Jagdmethode?
- Was ist deine Lieblings-Location?
- Was hältst du in Wahrheit von mir?
- Was sind deine wahren Gefühle betreffs X?
- Was betrachtest du als dein schlimmstes Verbrechen bisher?

Älteren Vampiren, entsprechend vor den Mächten des *Auspex* gewarnten und *Auspex*-Anwendern steht es natürlich frei, Gespräche schnell von solchen Themen abzubringen, die ein Lesen betreffender Gedanken ermöglichen würden.

●●●●● ZWIELICHTPROJEKTION

[TWILIGHT PROJECTION]

Mittels dieser Kraft löst der Vampir seinen Geist vom reglosen Körper, den er zurücklässt. Zur Aktivierung der Kraft ist *Willenskraft* nötig. Der Spieler hinterlässt ein rotes Band an der Stelle, wo sich der Körper befindet. Außerdem muss er einen Zettel zurücklassen, auf dem steht, wer hier liegt, und auch alle spielrelevanten Gegenstände (Waffen, Notizen etc.) ablegen. Er kann nunmehr völlig unsichtbar durch alle Hindernisse gehen und hören und sehen, was er will. Er kann sich nicht manifestieren oder mit der realen Welt interagieren. Er ist nur ein projiziertes Bewusstsein.

Seine *Auspex*-Kräfte kann er unterwegs ganz nach Gutdünken einsetzen. Bei weiten oder längeren Reisen muss die Orga verständigt werden, dito wenn der Körper (das rote Band) von seinem Platz entfernt wurde.

Beherrschung DOMINATE

Nur für nicht-blutgebundene Vampire: **abwehrbar**

Diese Fähigkeit versetzt den Vampir in die Lage, den Geist anderer zu manipulieren und diesen seinen Willen aufzuzwingen. Der Vampir blickt dazu dem Opfer mindestens eine volle Sekunde in die Augen, dringt in dessen Geist ein und pflanzt dem Unterbewusstsein(!) des Opfers seinen verbal geäußerten Willen ein.

Das Zeichen für den Einsatz von *Beherrschung* sind zwei Finger, die an die rechte oder linke Schläfe ge-

legt werden. In dem Moment, wo diese Geste gemacht wird, beginnt der Anwender, das Opfer in Trance zu bringen. Wenn das Opfer die Beherrschung abwehren möchte, muss es das jetzt! tun. **Der Anwender sollte dem Opfer 1-3 Sekunden Zeit lassen, den Befehl ggf. abzuwehren, ehe der Anwender mit der Ausformulierung des Befehls beginnt.** Wurde die Beherrschung erfolgreich abgewehrt – und NUR dann! – spürt das Opfer den gerade erfolgten Beherrschungsversuch (es spürt, wie der Wille des Anwenders sich lähmend über es legen wollte, wendet sich ab und schüttelt sich aus der beginnenden Trance).

Hat das Opfer die Beherrschung nicht abwehren können (oder wollen), dringt der Vampir in das Unterbewusstsein ein und pflanzt den gegebenen Befehl dort ein: Der Spieler sagt die betreffende Beherrschung an.

Das Opfer kann sich an eine erfolgreiche Beherrschung niemals bewusst erinnern: die Handlungen ergeben sich zwanghaft. Das Opfer kann sich später natürlich Gedanken darüber machen, warum es diese Dinge getan hat. Darum sollte der Anwender sehr subtil vorgehen, um Rückschlüsse auf ihn zu vermeiden (es sei denn, natürlich, es ist ihm höchst egal, was sein Opfer denkt oder fühlt).

Es ist möglich, den gegebenen Befehl durch Gesten (mit dem Finger zeigen) zu ergänzen. Es ist äußerster Präzision in der Formulierung notwendig. Ein Kommando, welches das Opfer nicht versteht, kann nicht ausgeführt werden. Das Opfer bleibt dann kurz verwirrt stehen, ehe es aus der Trance erwacht (es ist sich aber auch in diesem Fall nicht bewusst, gerade beherrscht worden zu sein).

Ist das Opfer an den Befehlsgeber blutgebunden, benötigt dieser keinen Augenkontakt mehr. Das Opfer muss nur die Stimme seines Meisters hören.

Neben allen anderen Effekten erhöht Beherrschung den Jagdwert gegen Menschen oft *erheblich*!

● ● ● ● ● BEFEHL

[COMMAND]

Der Vampir kann dem Opfer ein Ein-Begriff-Kommando geben, das es sofort befolgen muss (z.B. „*Steh*“, „*Sitz*“, „*Komm her*“, „*Geh weg*“, „*Knie nieder*“). Das Opfer wird keine Befehle befolgen, die es seiner Ansicht nach in Todesgefahr bringen würden: Ein vom Vampir verführtes Opfer wird auf den Befehl „*Schlaf*“ hin entschlummern. Ein Feind des Vampirs, dem dieser mit Schwert in der Hand entgegentritt, nicht.

● ● ● ● ● HYPNOSE

[MESMERIZE]

Diese legendäre Kraft der Vampire erlaubt es, dem Opfer einen subtilen Befehl in das Unterbewusstsein einzupflanzen, den dieses sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt ohne sich dessen bewusst zu sein ausführen wird. Da diese Kraft nicht nur Augenkontakt, sondern volle Konzentration erfordert, müssen Anwender und Opfer ungestört sein (*ungestört* bedeutet: Niemand spricht einen der beiden an, berührt ihn, greift ihn an oder dergleichen). Zur Anwendung sieht der Spieler dem Opfer in die Augen, macht das *Beherrschungs*-Zeichen (wartet die üblichen 1-3 Sekunden, ob das Opfer abwehren möchte) und sagt „*Hypnose-X*“ an. X

entspricht der Summe aus dem maximalen Beherrschungswert und der Potestas des Charakters. Der Befehl kann nur von einem anderen Vampir gelöscht oder überschrieben werden, der diesen Wert mindestens übertrifft. **Jedes Opfer kann nur einen einzigen aktiven hypnotischen Befehl zu jeder Zeit haben.**

Der Vampir zwingt sein Opfer in eine Trance und implantiert eine Anweisungskette in dessen Unterbewusstsein. Die eingepflanzten Befehle müssen eindeutige und konkrete Anweisungen sein, die das Opfer ausführen muss. Der per *Hypnose* eingegebene Befehl kann einfach sein („*Geh dort hinüber und öffne die Tür*“) oder komplex („*Nimm diesen Stift und dieses Blatt und schreibe mir die Namen der Mitglieder deiner Kabale auf*“), sofort wirksam werden („*Knie dich hin*“) oder erst später aktiv werden („*Beobachte deinen Erschaffer, schreibe seine Gewohnheiten auf und hinterlege sie am 13. des nächsten Monats im Busbahnhof, Schließfach 23*“). Unmögliche Befehle („*Zähle alle Menschen in Berlin*“) werden nicht im Unterbewusstsein verankert.

Der Befehl darf nicht direkt zu einer Verletzung des Opfers führen („*Schieß dir in den Kopf*“) oder gegen die innersten Überzeugungen des Opfers verstoßen („*Schlachte dein Baby für mich*“). Das Opfer kann sich seine Verhaltensweise, wenn es damit konfrontiert wird, nicht erklären und weiß nicht, dass es durch jemanden dazu gebracht wurde (geschweige denn durch wen).

Die Trance dauert so lange, wie der Anwender benötigt, um seinen Befehl auszuformulieren. Werden Anwender und Opfer währenddessen gestört, bricht die Hypnose sofort ab: Das Opfer schüttelt sich und ist verwirrt, weiß aber nicht, was gerade geschehen ist. Dies gilt sinngemäß auch für die anderen höheren Stufen von *Beherrschung*.

● ● ● ● ● VERGESSLICHER GEIST

[THE FORGETFUL MIND]

Für diese Kraft müssen Anwender und Opfer ungestört und in relativer Ruhe sein (*in relativer Ruhe* bedeutet: Keine laute Musik, keine durcheinander brabbelnden Menschen, nicht „mal eben schnell“ in der Feuerpause zwischen zwei Gefechten). Mit dieser Kraft kann der Vampir sein Opfer in Trance zwingen und in dieser Erinnerungen des Opfers löschen oder verändern.

Zur Anwendung der Kraft sieht der Spieler dem Opfer in die Augen, macht das *Beherrschungs*-Zeichen (wartet 1-3 Sekunden, ob abgewehrt wird) und sagt „*Vergesslicher Geist-X*“ an. X ist wieder die Summe aus *Disziplin* und *Potestas* (siehe oben).

Die Kraft erlaubt keinen telepathischen Kontakt. Ähnlich wie bei der klassischen Hypnose kann der Vampir sich Erinnerungen erzählen lassen und Schritt für Schritt neue Erinnerungen beschreiben und so einpflanzen.

Wie überzeugend dies ist, hängt von der Subtilität des Vampirs und zugegebenermaßen von der Fairness des Opfers ab. Hinterlässt die Manipulation auffallende Lücken, kann das Opfer bemerken, dass ihm „Zeit“ fehlt. Geht der Vampir aber behutsam vor und erklärt schlüssig die alternativen Abläufe des Ereignisses, ist es in höchstem Maße unwahrscheinlich, dass das Opfer die Manipulation bemerkt. Selbst wenn es die Manipu-

Verdammt in Ewigkeit

lation bemerkt, weiß es nur dass etwas „nicht stimmt“, nicht dass es beherrscht wurde oder gar durch wen.

Beispiel 1: „Du hattest gestern einen lausigen Abend und gingst früh zu Bett“. Diese Beeinflussung hat gute Chancen, das Opfer zu irritieren, da keine Details ver-raten werden, warum der Abend lausig war. Der vergessliche Geist wird sich bemühen, kleinere Lücken logisch zu schließen, aber diese Lücke ist recht groß.

Beispiel 2: „Vergiss, dass du mich gesehen hast“. Kein Problem, wenn die Begegnung keine Spuren hinterlassen hat. Hat der Vampir aber dem Opfer die Bluse zerrissen, wird sich das Opfer wundern, wie das wohl geschehen ist, und beunruhigt reagieren, weil es sich daran nicht erinnern kann und ihm Erinnerung „fehlt“.

Beispiel 3: „Du kamst spät nach Hause, da ein Computerabsturz auf Arbeit dich lange festgehalten hat. Auf dem Weg hast du dir einen Döner geholt, musstest lange anstehen und hast dir den Magen verdorben. Zu Hause hast du dann einfach ferngesehen, aber dir war so übel dass du nicht genau weißt, was du gesehen hast. Dann bist du eingeschlafen“. Annähernd lückenlos, soweit das Opfer mit keinem Zeugen konfrontiert wird, der ihn gestern gegen 22 Uhr beim Banküberfall beobachtet hat.

Das Opfer ist angehalten, sich nicht aktiv darum zu bemühen Lücken zu finden. Üblicher Weise bedarf es eines äußeren Anstoßes, um das Opfer auf eine veränderte oder gelöschte Erinnerung hinzuweisen (unerklärlicher Weise zerrissene Bluse, offensichtliches Unwohlsein wegen Blutverlust, fehlende Geldbörse, Nachfragen von Freunden).

Um eine gelöschte oder veränderte Erinnerung wieder herzustellen, muss der Anwender über eine höhere Summe aus *Beherrschung* und *Potestas* als der ursprüngliche Beherrscher verfügen. Selbst-Therapien sind nicht möglich.

●●●●● KONDITIONIERUNG

[CONDITIONING]

Durch diese Kraft kann der Vampir jemanden auf sich und seinen Willen „abrichten“. Dazu muss er mit dem Opfer mehrere Male sprechen, wobei er ihm die Vorzüge und die Vorteile mit ihm bzw. unter ihm zu arbeiten schmackhaft macht (mindestens 15 min pro Gespräch). Das Opfer ist sich dieser Gesprächsinhalte nicht bewusst, unterdessen die *Konditionierung* sich langsam, wie ein Krebs, im Geist des Opfers verfestigt.

Zur Anwendung sieht der Spieler dem Opfer zu Beginn der Konversation in die Augen, macht das *Beherrschungs-Zeichen* (wartet 1-3 Sekunden) und sagt „*Konditionierung*“ an (während der restlichen Unterhaltung muss das Zeichen nicht weiter gemacht werden).

Es kann pro Abend Live-Spiel 1x *konditioniert* werden. Nachdem ein Opfer 3x *konditioniert* wurde, gilt es als komplett *konditioniert*. Erst wenn dieses Opfer komplett *konditioniert* ist, kann der Anwender versuchen ein weiteres Opfer zu *konditionieren*. Wechselt er das Opfer früher, gehen alle angesammelten *Konditionierungen* des alten Opfers verloren.

Wenn jemand *konditioniert* ist, braucht sein Herr nicht mehr anwesend zu sein, um ihn beherrschen zu können (das Opfer muss nur die Stimme des Herren hören), das Opfer wird sich nicht mehr gegen die Beherrschungsversuche seines Herren wehren und auch

ansonsten das Meiste tun, was der Herr ihm sagt. Außerdem kann es durch andere nur noch dominiert werden, wenn diese *Willenskraft* aufwenden.

Der Nachteil bei *Konditionierten* ist, dass ihnen jede Form von Eigeninitiative abhanden kommt und sie dazu neigen, Anweisungen wörtlich auszuführen. Diese Veränderung wird Freunden auffallen.

●●●●● BESESSENHEIT

[POSESSION]

Mit dieser Kraft kann der Vampir den Willen eines Menschen oder Ghuls auslöschen und dessen Körper benutzen. **Auf Vampire ist die Kraft nicht anwendbar.**

Zur Anwendung der Kraft blickt der Spieler seinem Opfer in die Augen, macht das *Beherrschungs-Zeichen*, wendet *Willenskraft* auf und sagt „*Besessenheit*“.

Die Übernahme des fremden Körpers dauert 10 Minuten, in denen Beherrscher und Opfer ungestört sein müssen und beide in Trance verfallen.

Ist der Geist des Vampirs im Körper des Opfers, bindet sich der Spieler ein rotes Band um und heftet sich eine Karte an, die Information darüber gibt, dass dort das Opfer zu sehen ist. Alternativ können die involvierten Spieler sich auch darauf verständigen, dass das Opfers ein Briefing bekommt, was es zu tun hat, oder dass der Anwender mit einem gelben Offplay-Band hinter der betreffenden Person herläuft und ihr alles sagt, was sie tun soll.

✦ An der Stelle, wo der Körper des Anwenders verbleibt, unterdessen sein Geist im Körper des Opfers agiert, legt der Anwender ein rotes Band und einen Zettel mit dem Namen dessen, der da liegt, samt allen dort verbliebenen spielrelevanten Gegenständen. Der Körper des Vampirs befindet sich in einem starreähnlichen Zustand und ist nicht von einer Leiche zu unterscheiden. **Der Leib kann angegriffen und getötet werden. Der Geist des Vampirs bleibt in diesem Falle im übernommenen Leib gefangen, bis er irgendwann der Müdigkeit erliegt und sich in Nichts auflöst.**

Ein Vampir im fremden Körper kann essen, trinken und tagsüber agieren und alle Freuden kosten, die das Leben zu bieten hat, weswegen die Gefahr besteht, süchtig nach dieser Erfahrung zu werden.

Nimmt der fremde Körper Schaden, nimmt der Körper des Vampirs den gleichen Schaden. Stirbt der besessene Körper, kehrt der Geist des Vampirs in seinen Leib zurück und fällt in Starre.

Gestaltwandel PROTEAN

nicht abwehrbar.

Die Kräfte des *Gestaltwandel* sind die Kräfte der Veränderung des Körpers. Während sich kleinere Objekte und Kleidung mitverwandeln, gilt dies nicht für größere Objekte und erst recht nicht für andere Wesen.

●●●●● FURCHTLOSER RÄUBER

[ASPECT OF THE PREDATOR]

Der Vampir strahlt eine Aura der Bedrohung gegenüber anderen Vampiren aus, die ihn was die *Potestas* angeht größer erscheinen lassen, als er ist.

Verdammt in Ewigkeit

Hat der Anwender geringere *Potestas* als ein anderer Vampir, wird das Mal der Jägers abgewickelt als habe er ebenso viel *Potestas* wie der Gegner. Hat er selbst eine höhere *Potestas*, hat die Kraft keinen Effekt.

Der Spieler sagt die Kraft an, indem er beim ersten Aufeinandertreffen mit einem fremden Vampir seine *Potestas* ansagt gefolgt von „oder mehr“. Möchte er den Effekt per Handzeichen anzeigen, hebt er wie gewohnt die rechte Hand und zeigt hintereinander weg die *Potestas*-Stufen von 0 auf 5 hoch und wieder zurück auf 0 (er öffnet praktisch die Hand und schließt sie wieder).

●●●●● ZUFLUCHT IN DER ERDE

[HAVEN OF SOIL]

Während der Spieler *„Ich verschmelze mit der Erde“* deutlich wahrnehmbar sagt und einen *Blutpunkt* ausgibt, verschmilzt sein Leib mit der Erde. Der Vampir kann weder durch andere Materialien hindurch die Erde erreichen noch kann er durch die Erde "schwimmen": Er verschmilzt mit ihr, wird eins mit ihr und verbleibt solange er will genau in jenem Stück Erde, in das er verschmolz. Wird auf die Erde, mit welcher der Vampir verschmolzen ist, größere Gewalt eingeübt, wird der in ihr verschmolzene Vampir freigegeben (er steigt blitzartig aus einer Erdfontäne auf). Wird der Vampir festgehalten, noch EHE er vollständig in der Erde versunken ist (d.h. ehe er den Satz zu Ende gesprochen hat), bricht die Verschmelzung ab.

Für jeweils 3 EP kann der Vampir lernen, mit einer beliebigen anderen der folgenden Substanzen zu verschmelzen: Holz, Wasser, natürlicher Stein und verarbeiteter Stein. Verarbeiteter Stein schließt Beton und Asphalt mit ein.

●●●●● KLAUEN DER WILDNIS

[CLAWS OF THE WILD]

Mittels dieser Kraft wachsen den Vampir ca. 5-10 cm lange Klauen. Die Klauen wachsen im Live so schnell, wie der Spieler braucht, sich entsprechende Klauenhandschuhe überzuziehen. Das Wachsenlassen der Wolfs-, Vogel- oder Monsterklauen kostet 1 *Blutpunkt*. Klauen der Bestie verursachen 1 schwere Wunde (plus ggf. Boni durch die Disziplin Kraft).

●●●●● TIERGESTALT

[SHAPE OF THE BEAST]

Wiederum wird ein *Blutpunkt* ausgegeben und der Vampir verwandelt sich, indem der Spieler den Satz *„Ich verwandele mich von einem Menschen in eine Fledermaus/einen Wolf“* sagt, in just das Gesagte.

Zunächst besitzt jeder Vampir nur 1 Tierform, Wolf oder Fledermaus. Für jeweils 3 zusätzlich ausgegebene EP kann der Vampir aber lernen, sich in eine weitere Tierform zu verwandeln. Die zweite Tierform ist dabei immer Fledermaus bzw. Wolf.

Der verwandelte Vampir zeigt seine *Tiergestalt* dadurch an, dass er das betreffende Tier mit sich führt (Gummi, Plüsch, Stoff oder Maske) und ein rotes Band trägt. Die Verwandlung geht so schnell, wie der Spieler braucht, um die Figur/die Maske hervorzuholen, den Satz zu sagen und das Band umzulegen. Gleiches gilt für die Rückverwandlung. Der betreffende Satz lautet

„Ich verwandele mich von einer Fledermaus / einem Wolf in einen Menschen“.

Fledermaus – In dieser Gestalt kann der Vampir unerreichte Orte erreichen (z.B. die Session über den Balkon betreten) und nachts perfekt sehen, muss aber dazu "kieksende" Geräusche ausstoßen (ohne diese sieht er nichts). Die Fledermaus ist auffallend groß (Flügelspannweite ca. 25-30 cm). Eine Fledermaus kann nicht angreifen. Für den Zweck der Flucht und der Verfolgung gilt Fledermausform als *Schnelligkeit* 3 (bzw. +3). Sitzt die Fledermaus lauschend irgendwo verborgen, besitzt sie das Äquivalent von *Verdunkelung* 2.

Wolf – Für den Zweck von Verfolgungen gilt Wolfsform als *Schnelligkeit* 1 (bzw. +1). Alternativ zu einem Plüschwolf kann der Spieler seine Wolfsgestalt auch durch Hinhocken mit aufgesetzten Wolfsklauen und einer Wolfsmaske darstellen, das gibt meist bessere Ergebnisse in der Darstellung. In Wolfsform wird man von Werwölfen nicht als Vampir erkannt.

In Tiergestalt sind alle Disziplinen außer *Crúac*, *Thebanische Mirakel* und *Beherrschung* anwendbar.

●●●●● GEISTERKÖRPER

[BODY OF SPIRIT]

Der Spieler gibt 1 *Blutpunkt* aus, sagt sehr langsam und sehr deutlich *„Mein Körper zerfällt allmählich zu Nebel“* und legt dann ein grünes Band um. Der Vampir ist nun in Nebelgestalt, kann sich nur maximal mit Geh-Schnelligkeit fortbewegen, kann durch kleinste Spalten dringen und ist gegen nahezu alle Angriffe (inkl. *Klauen der Bestie*) immun, ja, selbst durch Sonnenlicht und Feuer nimmt er 1 Wunde weniger Schaden. Er kann alle Disziplinen einsetzen, die keine Sprache, keinen Blick-/Körperkontakt oder Gesten erfordern.

Kraft VIGOR

nicht abwehrbar.

Die Anwendung von Kraft kostet unabhängig der aktivierten Höhe immer 1 Blutpunkt. Eine Anwendung hält 5 Minuten oder 1 Kampf an, was immer kürzer ist. Ein Kampf gilt als zu Ende, wenn min. 1 Minute nicht gekämpft wurde. Zu Beginn eines neuen Kampfes kann die Disziplin neu aktiviert werden. Die Aktivierung von *Kraft* muss immer laut angesagt werden („Kraft X“).

Kraft hat folgende Effekte:

Stark: Sofern der Charakter nicht bereits den Attributsvorteil *stark* hat, hat er ihn jetzt. Von Natur aus *starke* Charaktere generieren zusätzliche Vorteile, die unten erklärt werden.

Schaden: Vampire mit *Kraft* 1 machen unbewaffnet 1 Wunde Schaden statt einer halben. Mit *Kraft* 3 und 5 macht der Vampir je +1 Schaden im Nahkampf. Von Natur aus *starke* Charaktere verursachen zusätzlich mit *Kraft* 4 +1 Schaden im Nahkampf.

Festhalten und Ausbrechen: Vampire mit *Kraft* können jeden sicher festhalten, der weniger *Kraft* hat als sie selbst. Außerdem können sie jeden Griff lösen, wenn sie selbst mehr *Kraft* als der Gegner haben. Von Natur

Verdammt in Ewigkeit

Natur aus *starke* Charaktere addieren 3 Punkte auf ihre Ansage.

Kraftakt: Unter Ansage des aktivierten *Kraft*-Wertes können Vampire mit *Kraft* Türen aufbrechen, Gitter verbiegen, Motorhauben einschlagen und dergleichen mehr. Von Natur aus *starke* Charaktere addieren 3 Punkte auf ihre Ansage.

Rückschlag: 3x in jedem Kampf kann ein Vampir mit *Kraft* "**Rückschlag X Meter**" ansagen, wobei "X" seinem aktivierten Wert in *Kraft* x2 entspricht. Der Hieb des Vampirs reißt den Gegner von den Füßen und wirft ihn zurück, wo er in jedem Fall zu Boden geworfen wird. Von Natur aus *starke* Charaktere addieren 3 Punkte auf ihre Berechnung (vor Multiplikation).

Majestät MAJESTY

abwehrbar.

Eine der legendären Kräfte der Vampire ist die Gabe der Verführung und der unheiligen Anziehungskraft. *Majestät* ist vielleicht die vielseitigste Disziplin, denn sie erschließt den Zugang zu den Gefühlen der Opfer, mit all den glorreichen Möglichkeiten des Missbrauchs, den dieser Zugang eröffnet. Im Gegensatz zu *Beherrschung* wirkt *Majestät* grundsätzlich auf mehrere Personen gleichzeitig, nämlich auf alle, die den Vampir sehen können (Blick ins Gesicht ist nicht nötig).

Majestät ist eine subtile Kraft, die sehr im Gegensatz zu *Beherrschung* dem Opfer nicht Persönlichkeit und Kreativität raubt, indem der Willen des Anwenders den des Opfers erstickt, sondern vielmehr das Gefühl des Opfers verändert.

Majestät ist ineffektiv, wenn dringendere Angelegenheiten die Aufmerksamkeit der Opfer erfordern. Die persönliche Unversehrtheit der Opfer gehen diesen stets vor, und auch der faszinierteste Zuhörer bricht den Kontakt ab, wenn hinter ihm geschossen wird.

Neben allen anderen Effekten erhöht *Majestät* den Jagdwert gegenüber Menschen oft *erheblich*.

● ● ● ● ● EHRFURCHT

[AWE]

Diese Grundkraft verstärkt die natürliche Präsenz des Vampirs, und alle Umgebenden fühlen sich angezogen von ihm wie Motten von einer Flamme (ob dies bedeutet, dass sie ihn attraktiv finden oder edel, schlau oder bewundernswert hängt stark von der normalen Präsenz des Vampirs ab). Der Vampir wendet die Kraft an, indem er „*Ehrfurcht-P*“ ansagt (P = Potestas) und 1 *Blutpunkt* ausgibt.

Vampire mit höherer Potestas werden den Anwender anhören und ausreden lassen. Nichtige Bitten werden gewährt.

Andere Vampire werden von Ehrfurcht erfüllt und gewillt, dem Anwender zu glauben und seinen Standpunkt zu verstehen. Bitten, die nicht den Grundüberzeugungen des Opfers widersprechen, werden erfüllt.

Menschen und Ghule sind völlig hingerissen vom Anwender, unterstützen ihn voll und biedernd sich diesem sogar an. Jeder Bitte wird entsprochen, sofern diese nicht erkennbar direkt zu ihrem Tod führen.

● ● ● ● ● OFFENBARUNG

[REVELATION]

Die Anziehungskraft und Präsenz des Anwenders wird so stark, dass Opfer alle Vorsicht fahren lassen und ihre innersten Gefühle und Geheimnisse enthüllen. Nur ein paar nette Worte, ein Kompliment und ein tiefer, freundlicher Blick – gefolgt von der Ansage „*Offenbarung-P: Schütte mir dein Herz aus*“ (P = Potestas) sowie der Ausgabe von 1 *Blutpunkt* – genügt, alles Misstrauen zu beseitigen und den Wunsch zu erzeugen, sich die Last der Sünden, Gefühle und Geheimnisse von der Seele zu reden.

Der Anwender hat keinen Einfluss darauf, worüber das Opfer zu reden beginnt. Es darf aber nicht absichtlich bestimmte, für den Anwender wichtige Themen vermeiden, sondern muss im Gegenteil seinem eigenen Wunsch, sich die Last der „schlimmen Dinge“ von der Seele zu reden, nachgeben. Das Opfer erinnert sich vollstens an alles, was es erzählt hat, wenn es sich auch die plötzliche Unachtsamkeit nicht erklären kann.

Vampiren mit höherer Potestas gelingt es, einen Rest von Vorsicht zu bewahren, und somit solche Geheimnisse, deren Bekanntwerden ihre Pläne zunichte machen würde, zu umschiffen.

● ● ● ● ● ENTZÜCKEN

[ENTRANCEMENT]

Zur Anwendung dieser Kraft muss der Anwender mit seinem Opfer ein paar Minuten sprechen und dieses dabei loben, aufbauen und freundlich zu ihm sein.

Dann erst sagt der Anwender „*Entzücken-P: Du möchtest mir zu Diensten sein*“ oder „*Entzücken-P: Du verliebst dich in mich*“ (P = Potestas). Der Anwender steuert nun die Gefühle seines Opfers und kann in diesem ebenso Schmetterlinge im Bauch wie eine tiefe Ehrfurcht und Hingabe hervorrufen.

Wie immer bei *Majestät* bleibt das Opfer aber seiner Natur treu – auf eine heterosexuelle Person gleichen Geschlechtes angewandt, wird diese also den Wunsch verspüren, hilfreich zu sein, nicht, den Anwender zu bespringen.

Vampire mit höherer Potestas sind ca. 1 h entzückt.

Andere Vampire sind den Rest der Session entzückt.

Menschen und Ghule sind dauerhaft entzückt, soweit der Anwender das Entzücken bei jeder neuen Session, bei der er auf sein Opfer trifft, „auffrischt“, und nicht mehr als 1 Monat vergeht, in der sich Opfer und Anwender nicht sehen (was insbesondere das Opfer kaum zulassen wird, da es sich nach dem Anwender verzehrt).

Blutgebundene werden zu „Dienern zweier Herren“, werden im Zweifel aber dem Vinculum immer den Vorzug geben.

Nach Ende des "Entzückens" klingen alle Liebes- und Sympathiegefühle ab, aber nicht so schnell oder stark, dass es auffällig wäre. Der Charakter hat sich nur „entliebt“, und das ist auch alles, was er feststellt.

Möchte ein Vampir jemanden erneut entzücken, der seine Liebe zum Anwender schon mal verloren hatte, muss er vorher einen Test gewinnen. Gelingt ihm dies nicht, sperrt sich das Opfer ganz natürlich gegen die Avancen seines „Ex“. Dieser kann erst auf der nächsten Session einen weiteren Anlauf versuchen.

●●●●● HERBEIRUFEN

[SUMMONING]

Durch diese Kraft ruft der Vampir mit der ganzen Kraft seiner Persönlichkeit ein Opfer, das er persönlich kennt, zu sich. „Kennen“ bedeutet mindestens, dass man bereits ein mehr als flüchtiges Gespräch miteinander geführt hat.

Die Kraft wird angewendet, indem der Rufende sein Opfer offplay per Handy anruft (oder die Orga informiert) und ansagt „*Herbeirufen-P: Komm zu mir nach/zum (Ortsangabe)*“ (P = Potestas).

Das gerufene Opfer weiß, dass der Rufende seine sofortige Anwesenheit wünscht. Es weiß auch, wer der Rufende ist und was es als Nächstes unternehmen muss, um zu ihm zu gelangen (befindet sich der Rufende z.B. im Hotel Napoléon in Paris, weiß das Opfer zunächst nur, dass es nach Paris muss – erst in Paris weiß es, wohin es genau muss, und erst im Hotel, zu welcher Suite).

Vampire mit höherer Potestas können in Ruhe ihre Reisearrangements treffen und sich auf das Treffen vorbereiten, solange sie dabei zügig sind und nicht trödeln.

Andere Vampire beeilen sich nach Kräften, zum Rufenden zu kommen, dürfen aber, wenn sie den Rufenden als Feind betrachten, Verstärkung oder Waffen mitnehmen (soweit sie dafür keine Umwege machen oder auf jmd. warten müssen).

Menschen und Ghule kommen auf dem schnellstmöglichen Weg, ohne zu zögern und nur mit dem, was sie gerade dabei haben (wenn sie gerade ihre Freunde dabei haben, dürfen sie diese aber mitbringen, wenn sie Ärger erwarten).

●●●●● SOUVERÄNITÄT

[SOVEREIGNITY]

Diese Kraft ist im Gegensatz zu den anderen Graden von Majestät nicht abwehrbar! Allerdings kann sie nicht innerhalb eines laufenden Kampfes bzw. Angriffs angewendet werden.

Die mystische Präsenz des Vampirs wird vertausendfacht. Das Hübsche wird lähmend schön, das Hässliche geradezu dämonisch. Die Wirkung von *Souveränität* ist Respekt, Hingabe, Ehrfurcht, Schrecken oder alles zusammen. Die Kraft wird durch Einsatz von *Willenskraft*, Ausrufen von „*Herrschaft-P*“ und Anzeigen des Souveränitätszeichens (Arme diagonal zur Seite abwärts ausgestreckt) aktiviert.

Vampire mit höherer Potestas können frei agieren, dabei aber den Anwender weder körperlich, verbal noch gesellschaftlich angreifen.

Andere Vampire müssen zudem das Haupt neigen und sprechen nur, wenn sie durch den Anwender hierzu aufgefordert wurden.

Menschen und Ghule können darüber hinaus auch für den Rest der Nacht nicht körperlich, verbal oder gesellschaftlich gegen den Anwender vorgehen. Sie bleiben völlig erfüllt von Ehrfurcht.

Der Anwender von Souveränität bricht diese gegenüber einem Charakter, den er physisch angreift. Dieser und nur dieser ist für den Rest der Szene von der Kraft ausgenommen.

Schnelligkeit CELERITY

nicht abwehrbar.

Die Anwendung von Schnelligkeit kostet immer 1 Blutpunkt pro aktivierter Stufe. Eine Anwendung hält 5 Minuten oder 1 Kampf an, was immer kürzer ist. Ein Kampf gilt als zu Ende, wenn min. 1 Minute nicht gekämpft wurde. Zu Beginn eines neuen Kampfes kann die Kraft neu aktiviert werden. Die aktivierte Stufe muss immer laut angesagt werden („*Schnelligkeit X*“).

Schnelligkeit hat folgende Effekte:

Ausweichen: Für jeden Punkt aktivierter *Schnelligkeit* kann der Vampir 1 Schlag durch die Ansage „*weg*“ ausweichen. Das gilt auch für Schüsse!

Weglaufen und Verfolgen: Niemand darf einem Vampir mit *Schnelligkeit* hinterherlaufen, der nicht mindestens ebenso viel *Schnelligkeit* aktiviert hat. Wer umgekehrt *Schnelligkeit* aktiviert, um jemanden mit weniger aktiver *Schnelligkeit* zu fangen, fängt diesen automatisch, sofern dieser bei Ausrufen der *Schnelligkeit* noch zu sehen war. Ist die *Schnelligkeit* 3 oder höher, gilt dies auch für mit Auto wegfahrende Charaktere.

Tierhaftigkeit ANIMALISM

nicht abwehrbar.

Die Kontrolle über frei lebende Wild- oder Stadttiere hilft neben allen anderen Effekten natürlich massiv dabei, sich von diesen zu ernähren (vgl. *Blut & Jagd*).

●●●●● WILDES FLÜSTERN

[FERAL WISPERS]

Diese Kraft gestattet es dem Vampir, einem Tier in die Augen zu sehen und sich mit ihm zu verständigen. Dies erlaubt es dem Vampir, Informationen von den Tieren zu erhalten. Alle Aktionen laufen über die Orga.

●●●●● GEHORSAM

[OBEDIENCE]

Diese Kraft gestattet es dem Vampir, Tieren zu befehlen. So kann der Charakter einem anderen eine Katze hinterherschicken und sich von dieser zu dessen Zuflucht führen lassen oder jemanden sogar über längere Zeit von einem Raben überwachen lassen. Alle Aktionen laufen über die Orga.

●●●●● SICHERE ZUFLUCHT (NEU)

[SAVE HAVEN]

Der Vampir hat ein festes Revier, in dem Tiere ihn instinktiv kennen und ihm zu Diensten sind. Innerhalb jenes Reviers ist er immer sicher. Tiere verwischen seine Fährte, Ratten warnen ihn und rufen ihn aus dem Schlaf, Hunde locken Vampirjäger fort oder fallen über Verfolger her, Polizeihunde weigern sich ihre Halter in das Gebiet zu führen etc.

●●●●● UNTERWERFUNG

[SUBJUGATION]

Mit dieser Kraft kann der Vampir den Willen eines Tiers auslöschen und dessen Körper benutzen. Zur Anwendung der Kraft blickt der Spieler dem Tier (bzw. der Puppe desselben) in die Augen, gibt einen Punkt Willenskraft aus sagt „*Besessenheit*“.

Ist der Geist des Vampirs im Körper des Tieres, bindet sich der Spieler ein rotes Band um und nimmt eine Repräsentanz des übernommenen Tieres (Stofftier, Maske) in die Hand (bzw. er sagt der Orga; was er in Tiergestalt zwischen den Sessions tun möchte).

Die weiteren Regeln entsprechen den Regeln des Grades Besessenheit der Disziplin Beherrschung (siehe dort, ab dem Textsymbol ☞).

Nach Ende der Verbindung wird der Vampir aufgrund der geistigen Verschmelzung mit einem Tier noch eine ganze Zeit lang Merkmale des Verhaltens und Denkens dieses Tieres an den Tag legen, und zwar mindestens 1 Session lang.

●●●●● ZÜGELUNG DES TIERES

[LEASHING THE BEAST]

Mittels dieser Kraft kann der Vampir seine eigene Bestie hindern, in Raserei zu gehen, und umgekehrt Raserei in anderen hervorrufen oder ebenso zum verebben bringen.

Zur Anwendung der Disziplin gibt der Vampir 1 *Blutpunkt* aus. Der Spieler zeigt auf das Ziel der Anwendung und sagt „*Die Raserei verebbt*“ bzw. „*Du fällst in Blutrausch/Kampfrausch/Rötschreck*“ an.

Die Anwendung bei sich selbst ist stets erfolgreich. Der Vampir gerät nur noch in Raserei, wenn er es selbst zulässt (oder er kein Blut aufwenden kann oder will).

Bei Anwendung der Kraft auf einen anderen Vampir wird ein einfacher Test gemacht.

Ist der Anwender Sieger, ist die Kraft erfolgreich.

Wurde Gleichstand erzielt, schlägt die Anwendung fehl, kann aber beliebig oft wiederholt werden, solange der Vampir das notwendige Blut ausgibt.

Verlor der Anwender, gerät er selbst in die Raserei, die er auslösen bzw. beenden wollte. Hiergegen kann er wie bei einer normalen Raserei *Willenskraft* einsetzen.

Verdunkelung OBFUSCATE

nicht abwehrbar.

Als Kreaturen der Nacht und der Heimlichkeit besitzen Vampire die natürliche Veranlagung zum verborgenen Dasein. Die Disziplin *Verdunkelung* erlaubt es dem Vampir vom Verbergen von Objekten in der Hand bis zum unsichtbaren Wandeln, seine Fährten und sein Wirken auf Erden zu verstecken.

Die Anwendung von *Verdunkelung* wird angezeigt, indem man die Arme verschränkt und mit der Anzahl der ausgestreckten Finger seine maximale *Verdunkelungsstufe* anzeigt.

Vampire mit *Auspex* können Verdunkelte zuweilen erspüren oder sogar sehen (Details siehe dort).

Die Kraft der *Verdunkelung* wirkt nur mental, d.h. andere glauben lediglich, nichts bzw. etwas anderes zu sehen. *Verdunkelung* wirkt wie eine Lähmung auf das Bewusstsein ALLER Kreaturen, die im Moment der Anwendung den Anwender direkt "sehen" würden. **Elektronische Geräte werden nicht getäuscht.**

●●●●● SCHATTENHAUCH

[TOUCH OF SHADOW]

Diese Kraft erlaubt dem Vampir, ein beliebiges am Körper getragenes oder in der Hand gehaltenes Objekt zu tarnen. Selbst bei einer Durchsuchung des Charakters wird das so verdunkelte Objekt nicht gefunden, es sei denn der Gegner sucht ganz gezielt nach exakt diesem einen Objekt (also nicht nach „einer Pistole“, sondern nach „einer Walther P99 mit drei Kratzern im Griff“). Das Objekt wird mit einem weißen Band und der Höhe der Verdunkelungsdisziplin gekennzeichnet.

●●●●● MASKE DER RUHE

[MASK OF TRANQUILITY]

Die Kontrolle über die *Verdunkelung* ist nun so gut geworden, dass der Vampir die Aspekte seiner untoten Existenz verbergen kann. Er ruft bei anderen Vampiren keinen *Makel des Raubtiers* hervor (er sagt bei betreffenden ersten Begegnungen mit fremden Vampiren „*Mensch*“ an) und erscheint auch Vampiren, die seine Aura lesen, als Mensch (es sei denn diese haben mehr *Auspex* als er *Verdunkelung* hat). Er selbst ist vom *Makel des Raubtiers* natürlich weiterhin betroffen. Diese Stufe von *Verdunkelung* wird nicht angezeigt und ist ständig aktiv (kann aber auf Wunsch abgestellt werden).

●●●●● MANTEL DER NACHT

[CLOAK OF NIGHT]

Jetzt kann sich der Vampir vor den Augen anderer verdunkeln und sich völlig ungesehen vor den Augen anderer bewegen.

Der sich Verdunkelnde sagt langsam und deutlich: „*Ich verschwinde vor deinen Augen*“.

Vampire können den Anwender bis er verschwunden ist (= den Satz beendet hat) angreifen, aber nicht festhalten.

Menschen und Ghule können ihn auch während des Verschwindens nicht mehr angreifen und werden sich zurechterklären, dass sie kein tatsächliches Verschwinden gesehen haben („Ich blickte nur kurz weg, da war er verschwunden“).

Willensschwache vergessen vollkommen, dass der Vampir je anwesend war.

Einmal verdunkelt, ist der Anwender nicht wahrnehmbar. Auch wenn er auf trockene Äste tritt oder jemanden versehentlich anrempelt: Opfer hören weg und weichen ihm unbewusst aus.

Verdunkelte Charaktere müssen sich unauffällig verhalten, sonst bricht ihre *Verdunkelung* zusammen. Außerdem bricht die *Verdunkelung* zusammen, wenn der verdunkelte Anwender jemanden angreift (im Moment des Ausholens mit dem Schwert, im Moment des Anlegens mit der Pistole).

●●●●● VERTRAUTER FREMDER

[THE FAMILIAR STRANGER]

Der *vertraute Fremde* wird angezeigt, indem der Anwender mit einer Hand die maximale Höhe seiner Verdunkelung direkt vor dem Gesicht anzeigt (dieses dadurch z. T. verbergend) und sich als derjenige vorstellt, den er zu sein vorgibt (z. B. „Guten Abend, ich bin der Fürst“ oder „Hallo, Paulette, Mama ist da“).

Der Anwender muss nicht wissen, wie die Person aussieht – das „falsche Abbild“ nehmen die Opfer aus ihrer eigenen Erinnerung und Vorstellungskraft. Dies scheint ein Vorteil zu sein, kann aber auch zur Falle werden: Hat man es mit mehreren Betrachtern zu tun, weicht deren Vorstellung der Person mitunter voneinander ab (z. B. indem der Prinz verschieden gewandet ist oder zwei Betrachter völlig verschiedene „Herr Meier“ meinen). Kommt es daraufhin zu Irritationen („Hallo, Papa“, „Warum nennst du meinen Papa ‚Papa‘?“) wird dadurch zwar nicht die Verdunkelung durchbrochen, aber zumindest wird klar, dass was nicht stimmt.

Die Anwendung hält so lange an, wie der Anwender das Gesicht mit der Anzeige der Verdunkelungsstufe „verhüllt“, maximal aber 5 Minuten.

Wer den Anwender mit dieser Geste sieht, ohne mitbekommen zu haben, als wen sich dieser ausgibt, sieht einen „vertrauten Fremden“, d.h. jemanden, der ihm bekannt vorkommt, den er aber nicht zuordnen kann. Stellt sich dieser dann vor, wird er natürlich erkannt („Ach ja, mein Priscus, ich hab euch gar nicht erkannt“).

●●●●● SCHUTZMANTEL FÜR DIE VERSAMMELTEN

[CLOAK THE GATHERING]

Durch diese Kraft kann der Verdunkelte bis zu 5 weitere Personen, die ihn direkt berühren, mit verdunkeln (wie unter Stufe 3 angegeben), solange sich alle unauffällig verhalten. Wird ein einzelner entdeckt (z.B. weil er auf einen Gegner anlegt) oder bricht einer den Kontakt, so werden ALLE gesehen, es sei denn der Verdunkelnde hat denjenigen selbst vorher aus dem verdunkelten Bund "entlassen"!

Zähigkeit RESILIENCE

nicht abwehrbar.

Die Anwendung von Zähigkeit kostet unabhängig der aktivierten Höhe immer 1 Blutpunkt. Eine Anwendung hält 5 Minuten oder 1 Kampf an, was immer kürzer ist. Ein Kampf gilt als zu Ende, wenn min. 1 Minute nicht gekämpft wurde. Zu Beginn eines neuen Kampfes kann die Kraft neu aktiviert werden. Die Aktivierung von Zähigkeit muss immer laut angesagt werden („Zähigkeit X“).

Zähigkeit verleiht dem Vampir eine Resistenz, die weit über das Normale hinausgeht. Im Einzelnen hat die Kraft folgende Effekte:

Bonuspunkte: Jede aktivierte Stufe Zähigkeit verschafft dem Vampir in jedem Kampf 1 Bonuspunkt zusätzlicher Gesundheit. Am Ende der Wirkungszeit verschwinden diese Bonus-Gesundheitspunkte wieder,

zusammen mit der entsprechenden Anzahl der schwersten Wunden, die der Vampir hat bis dahin einstecken müssen. **Beispiel:** Der Vampir Irias hat eine Gesundheit von 5 und aktiviert Zähigkeit 4. Jetzt hat er eine Gesundheit von 9. Am Ende des Kampfes hat er noch Gesundheit 3. Nun verschwinden seine 4 zusätzlich generierten Gesundheitsstufen wieder, zusammen mit den 4 schlimmsten Wunden, die er kassiert hat. Sagen wir, seine 6 erhaltenen Wunden waren 3 *schwere* und 3 *normale Wunden*. Es verschwinden 3 *schwere* und 1 *normale Wunde*. Irias hat demzufolge weiterhin Gesundheit 3. Seine Wunden sind 2 *normale Wunden*. Nach Ausgabe von 2 Blutpunkten für die Heilung hat er wieder volle 5 Gesundheitsstufen.

Blocken: Seine Zähigkeit gestattet dem Vampir im Nahkampf, insgesamt eine Anzahl von normalen Treffern an Armen oder Beinen einzustecken, die seinem aktivierten Zähigkeits-Wert entsprechen. Das heißt im Klartext, dass ein Vampir mit Zähigkeit 3 auch 3x mit dem Arm einen Schwerthieb abblocken kann, ehe der Arm beim 4. Treffer endlich nutzlos wird.

Mut: Im Bewusstsein der eigenen Zähigkeit trauen sich Charaktere mit Zähigkeit 3, die Deckung bei Sperrfeuer zu verlassen (s.d.).

Crúac

nicht abwehrbar.

Die geheime Macht des Zirkels der Mutter hat ihre Ursprünge am Beginn der Zivilisation, oder sogar von davor. Das mehr Wissen um die Geheimnisse dieser vorchristlichen, paganistischen Riten betrachtet die Lancea Sancta bereits als Sakrileg, und egal wie der einzelne zu dieser fanatischen Kabale steht, gibt es doch kaum jemand, dem wohl dabei ist, Vampire im Besitz unbekannter Riten und Zauber aus altvorderer Zeit in der Nähe zu wissen.

Die Crúac-Riten sind blutig, grausam und entsetzlich – möglicherweise aufgrund des Wesens der Alten Götter, von denen die Zauber ursprünglich den Wesen des Zwilichtes und der Nacht gegeben wurden. Es ist ein offenes Geheimnis – oder üble Verleumdung – dass Praktizierer des Crúac immer mehr ihrer Menschlichkeit verlieren, je tiefer sie in die lovecraftschen Geheimnisse der Welt vordringen, deren Kenntnis niemandem bestimmt sein sollte.

Man sagt, die einzelnen Kabbalen und lokalen Gruppen des Hexenzirkels hätten ihre eigenen Riten und Zauber, so dass über die Kräfte des Crúac so gut wie nichts bekannt ist. Man flüstert Geschichten von Verzauberten, die sich im blinden Hunger auf ihre Erschaffer warfen, vom lähmenden Schmerz der Leichenstarre, die sich plötzlich im Vampirleib ausbreitete, vom krampfartig erzwungenen Ausspeien des getrunkenen Blutes, bis der Leib des Vampirs nur mehr eine trockene Mumie ist. Man erzählt von Geheimnissen, die die Vampirhexen durch die Augen nichts ahnender Opfer gesehen haben, von Vampiren, denen ohne äußeren Anlass plötzlich das Herz in Flammen zerfetzt wurde oder die von ihrem eigenen Schatten ermordet wurden. Auch spricht man von Zwiesprache mit Geistern und Dämonen, die in Wahrheit all jene Kräfte auf Geheiß

Verdammt in Ewigkeit

der Hexen ausführen, und dass ein jeder Vampir des *Crúac* der Hölle versprochen und von fremden Wesen in ein Gespinst von Zaubern eingewoben wird.

Was hiervon wahr ist, weiß niemand. Und ein Spieler von DANSE MACABRE wird es wohl nur erfahren, wenn er selbst dem Zirkel beitrifft. So er es wagt.

Den anderen Spielern sei gesagt, dass im Spiel zahlreiche Kräfte existieren, die in diesem Regelwerk und in keinem Quellenbuch von White Wolf erklärt wurden, und sie darum jede Ansage inplay annehmen sollen, wie sie gegeben wurde.

Es gibt mehr Dinge in den Mauern dieser Stadt, als du je erfahren wirst. Also bete!

Thebanische Mirakel

nicht abwehrbar.

Niemand verwechsle die Mitglieder der Lancea Sancta mit Vertretern der katholischen Kirche. Die Verfolgung der Lancea Sancta gegen die Anhänger der Götter des *Crúac* ist nicht der Kampf gegen jede Zauberei – dies wäre auch lächerlich für einen Konvent unheiliger Vampire – sondern ein Kampf gegen eine Art von Zauberkraft, das in sich gotteslästerlich ist wegen seiner Ursprünge und seiner konkreten Gestalt.

Der Doktrin der Lancea Sancta nach beginnt die Geschichte der heutigen Vampire mit Longinus, unterdessen in den Jahren davor die Vampire als bestialische, tierhafte und fürwahr verfluchte Kreaturen geistlose Plagen der Nacht waren. Der Hexenzirkel und die Riten des *Crúac* sind Relikte dieser Zeit, letzte Fragmente einer vergangenen, dunklen Epoche, die es auszumerzen und niederzubrennen gilt, um Gottes Mission durch das Handeln der gläubigen Anverwandten erfüllen zu können.

Wie die alten Götter, Dämonen und Teufel die Vampire mit den ketzerischen Riten und der Macht des *Crúac* verführen wollen, hat Gott – so behauptet es die Lancea Sancta – dem Konvent der Geheiligten eine gleichwertige, ja, überlegene Kraft und Waffe gegeben: *Die Thebanischen Mirakel*.

Über jene Disziplin ist ebenso wenig bekannt wie das *Crúac* betreffend, indes scheint die Kraft (wenig überraschend) der religiös orientierten Natur der Lancea Sancta zu folgen und in der Art der Durchführung eher Gebeten mit Weihopfern zu entsprechen.

Die durch den Thebanischen Zauber entfesselten Kräfte scheinen hierbei eine starke Parallelität zu mystischen Kräften des Alten und Neuen Testaments zu haben, ob dies aber eine Eigenart dieser Schule ist, ihre Ursache im angeblichen Herkunftsort der Disziplin (das ägyptische Theben) hat oder lediglich die Präferenz der Geheiligten reflektiert, ist nicht zu sagen.

Auch hier sei daran erinnert, dass die Berliner Kabbale der Corona Obscura gewiss ihre eigenen Ritualmessen kennen und praktizieren, ihre eigenen Weihopfer haben und ihre eigenen Zauber singen wird, und dass darum jeder gut daran beraten ist, die hier und in den White Wolf Büchern geschilderten Kräfte der Vampire nicht für die einzigen in der Welt der Dunkelheit zu halten.

Windungen des Drachen

nicht abwehrbar.

Auch der jüngere Konvent der Ordo Dracul behauptet, seine eigenen Mächte entwickelt zu haben, wenngleich diese angeblich weniger die Gestalt von Zaubern und Riten, sondern mehr von wahrhaftigen Veränderungen des Fluches der Vampire haben.

Das ultimative Ziel der Ordo Dracul – den Fluch zu brechen und in das Leben zurückzukehren – mag soweit man es gehört hat bislang unerreicht sein, aber jene, welche Eingeweihte der Ordo Dracul tatsächlich einmal getroffen haben, sind erstaunt, zuweilen entsetzt darüber, welche Veränderungen dieser Zirkel einem Fluch abgetrotzt hat, der der Meinung der einen und der Doktrin der anderen nach unveränderbar ist.

Natürlich heißen die Geheiligten den Versuch, den von Gott verhängten Fluch zu mildern oder gar brechen zu wollen, nicht gut, und so mag es wenig erstaunen dass Mitglieder der Ordo Dracul sehr leise und am Liebsten im Verborgenen wandeln.

Andere Disziplinen

Neben den geheimen Riten und Kräften mancher Konvente existieren zahlreiche andere Disziplinen und Zauber, auf die Spieler bei DANSE MACABRE treffen können. Diese sind wo immer möglich so im Live umgesetzt, dass ihre Wirkung auch ohne Kenntnis der Regeln sofort umsetzbar ist.

Ein Beispiel wäre ein Ritus, der den Gegner durch einen Windstoß von den Füßen reißt und hinwegschleudert. Die betreffende Ansage des Anwenders wäre in diesem Fall gewiss „*Windstoß 4 Meter*“ – eine Ansage, die dem Opfer ein sofortiges Verständnis dafür gibt, was es jetzt bitte tun und ausspielen soll.

Spieler müssen stets darauf gefasst sein, mit Kräften und Mächten konfrontiert zu werden, die sie noch nie zuvor erlebt oder von denen sie noch nie auch nur gehört haben – exakt wie ihre Charaktere!

Es ist darum bei REQUIEM anders als bei MASKERADE eben nicht so einfach, einen bestimmten Effekt eindeutig einer bestimmten Kraft und damit einem konkreten Clan oder Täter zuzuweisen.

Der Charakter, der da vor dir steht, muss nicht der sein, den du zu sehen erwartest. Was er tut, muss nicht sein freier Wille sein, und deine Gefühle müssen nicht deine wahrhaftigen Gefühle sein. Ein Fremder könnte mit deinen Ohren hören, neben dir ein Ungesehener stehen, unterdessen ein Wesen jenseits des Spiegels dich mit kalt glimmenden Augen hungrig betrachtet.

Vergiss, welche Spieler du offplay siehst oder welche Effekte dir offplay angesagt wurden. Stürze dich in die Unsicherheit der Welt deines Charakters, nimm aus seiner Perspektive inplay wahr, und erschauere vor dem allumfassenden Horror dieser Welt der Dunkelheit.

Verdammt in Ewigkeit

Widmungen (Devotions)

Ein Wort zu Widmungen: Ja, es gibt sie. Die Verbindung jeder Disziplin mit jeder anderen Disziplin kann die Basis für eine Widmung bilden, einer mythischen Macht, die Elemente der einen mit der anderen Disziplin verbindet und neue Kräfte erschließt.

Jede Widmung muss einzeln gelernt und mit EP „bezahlt“ werden, wenn du zunächst einen Lehrmeister für jene Kraft gefunden hast. Wenn nicht, bist du stets eingeladen, der Orga deine Ideen für eigene Widmungen zu schicken, die dein Charakter zu entwickeln versucht.

Nach den ersten 10 investierten EP wirst du dann erstmals Antwort von der Orga erhalten, ob dein Pfad irgendwann zum Erfolg führen kann oder du in eine Sackgasse forschst. **Das Risiko liegt bei dir.**

Erfahrung

Erfahrungspunkte werden von der Orga vergeben. Das natürliche Limit an Erfahrungspunkten pro Monat liegt bei 4 Punkten, egal wie viele Treffen stattfanden.

Basis-EP: Es gibt immer automatisch 1 EP pro Session, an welcher der Charakter teilgenommen hat – allerdings muss er sich diesen automatischen EP bei der Orga „abholen“ (= ihn beantragen).

Bonus-EP: Um mehr EP zu erhalten, mailt der Spieler der Orga eine kurze Beschreibung derjenigen neuen Erfahrungen, die sein Charakter bei dem oder den zurückliegenden Treffen gemacht hat. Dies geschieht am Besten im Stil von „1 Extra-EP für dieses, 1 Extra-EP für jenes.“ Die Orga antwortet auf den EP-Antrag, indem sie bestimmte EP-Anträge annimmt oder eben ablehnt.

Questen-EP: Noch mehr EPs – **auch über das Monats-Maximum von 4 EP hinaus** – gibt es nur durch das Absolvieren von *Questen*. Das sind Orga-konzipierte „Plots“, die dir zugemailt und zur Durchführung *vorgeschlagen* werden. Ob du eine *Queste* verfolgst, bleibt aber ganz dir überlassen. Du kannst auch die Orga anschreiben und um eine *Queste* bitten.

EP können dazu benutzt werden, die Werte des Charakters zu steigern, Attributsschwächen aufzuheben oder Attributsstärken zu erlangen.

Attributsschwäche beseitigen	15 EP
Attributsstärke kaufen	15 EP
Fertigkeit kaufen	10 EP
Clansdisziplin steigern	Neuer Wert x 5 EP
Clansfremde Disziplin steigern	Neuer Wert x 7 EP
Potestas steigern	Neuer Wert x 8 EP
Ritual lernen (Theban./Crúac)	Ritualstufe x 2 EP
Vorteil kaufen/steigern	Neuer Wert x 2 EP
Menschlichkeit	Neuer Wert x 3 EP

Willenskraft wird über Steigerung des dazugehörigen Attributes erhöht. Für Clansdisziplinen und für die Disziplinen *Schnelligkeit*, *Kraft* und *Zähigkeit* benötigt ein Vampir keinen Lehrmeister, da ihm die betreffenden Kräfte „im Blut liegen“. **Steigerungen von Menschlichkeit und Disziplinen sind immer genehmigungspflichtig durch die Orga!**

Kampf & Tod

Er starrte mich an, als ob er nicht fassen könnte, was gerade geschehen war. Der Rauch aus dem Lauf kräuselte sich in der kühlen Abendluft, und ich spürte meine Hand zittern, trotzdem meine Züge unbewegt waren. Sein Blick wanderte über die Waffe hinweg zu meinem Gesicht, als suche er etwas darin. Eine Erklärung? Ich weiß noch, wie er begann, die rechte Hand zu heben, als wolle er protestieren dagegen, dass ein einziger Schuss genügt hatte, all seine hehren Pläne von Herrschaft, von Völlerei und wollüstiger Sünde zu beenden. Am Ende musste ich ihn mit einem Tritt zu Boden stoßen. Dann ging ich fort, um das Benzin zu holen.

ACHTUNG! Unkenntnis schützt vor Schaden nicht. Auch nicht-kampforientierte Charaktere WERDEN bei DANSE MACABRE in Kämpfe geraten. Es ist Aufgabe der Spieler, die Regeln zu kennen. Wer sich unsicher fühlt, komme mit seinen Fragen bitte zur Orga, BEVOR es zum Kampf kommt. Mit anderen Worten: JETZT!

Grundsätzliches

KAMPF ALLGEMEIN

Um die Dramatik des Kampfes bestmöglich erlebbar zu machen, sind unsere Regeln so ausgelegt, dass jeder maximales Rollenspiel auch in die Kämpfe hineinlegen kann. Jeder Spieler ist eingeladen, die furiose Action eines Kampfes jedem Zuschauer erlebbar zu machen.

VORSICHT BEIM KAMPF

Beim Fernkampf ist es die leichte Verwechselbarkeit mit echten Waffen, beim Nahkampf die große Gefahr versehentlicher Verletzung oder Kaputtung von Einrichtung, die es nötig macht, einfach aufzupassen. Sorgt beim Kampf dafür, dass sich niemand dadurch angepisst fühlt oder etwas kaputt geht, und vor allem: Dass sich beim Vampire Live niemand verletzt.

KAMPFGESCHWINDIGKEIT

Um einen Kampf nicht zu einem wüsten Gebolze ausarten zu lassen, in dem keiner mehr den Überblick über seinen Wundstatus behalten kann, sollten Gegner nach einem erfolgreichen Schlagabtausch bzw. Schusswechsel kurz auseinander bzw. in Deckung gehen und verrechnen. **Staccatoschläge und -schüsse (außer Autofeuer) sind grundsätzlich verboten.**

Schaden, Treffen, Wunden

SCHADENSARTEN

Während des laufenden Kampfes ist es völlig unerheblich, welcher Art der eingehende Schaden ist. Entscheidend ist alleine die Art der Wunde, die einen Charakter *Außer Gefecht* setzt, und die spätere *Heilung* des Schadens. Im Vampire Live unterscheiden wir zwischen normalem und schwerem Schaden.

Normaler Schaden ist jeder Schaden, der durch Hände, Nah- oder Fernkampf-Waffen verursacht wird.

Schwerer Schaden ist eine besondere Schadensart, die auf eine magische Verwundung hinweist. Bestimmte Angriffe – wie *Klauen der Bestie* – verursachen schweren Schaden. Bestimmte Kreaturen nehmen aufgrund mystischer Eigenarten *schweren Schaden* durch bestimmte Waffen oder Umwelteinflüsse (wie Werwölfe durch Silber oder Vampire durch Feuer und Sonnenlicht).

TREFFER

Man unterscheidet zwischen Kopf-, Gliedmaßen- und Körpertreffern. *Kopftreffer* haben besondere Auswirkungen und sind nur gegen unbewegte/nichtsahnende Ziele möglich (s.d.). *Gliedmaßentreffer* kommen nur im Bewaffneten Kampf vor (s.d.). **Alle anderen Verwundungsarten wie Schusstreffer gelten immer automatisch als Körpertreffer.**

Verdammt in Ewigkeit

WUNDEN

Von einer Wunde spricht man, wenn ein Charakter einen Körpertreffer erhalten hat. Der Spieler des Verwundeten reduziert die Gesundheit des Charakters um die angesagte Schadenshöhe, egal welcher Art der Schaden ist. Wurde keine Schadenshöhe angesagt, ist die Schadenshöhe 1.

SCHWERER SCHADEN

wird durch den Zusatz "SCHWER" angezeigt.

GESUNDHEIT

Sinkt die Gesundheit auf 1 oder 0 Punkte, ist der Charakter *schwer verwundet*. Sinkt die Gesundheit auf unter 0 Punkte, ist der Charakter *außer Gefecht*.

Wesen	Gesundheit
Mensch	
– kränklich	2
– normal	3
– robust	5
Ghul	
– kränklich	3
– normal	4
– robust	6
Vampir	
– kränklich	5 + Potestas
– normal	6 + Potestas
– robust	8 + Potestas
Weitere Faktoren	Bonuspunkte
Riese	+2
Zähigkeit	+ Disziplinghöhe, wenn die Disziplin aktiv ist

SCHWER VERWUNDET

Ein Charakter, der nur noch 1 oder gar keinen Punkt Gesundheit hat, ist *schwer verwundet*. Dies muss (außer der Vampir ist in Raserei) ausgespielt werden. **Schwer verletzte Charaktere können nicht angreifen, können keine Disziplinen oder Fertigkeiten mehr einsetzen und müssen aufgeben oder humpelnd fliehen.**

AUSSER GEFECHT

Ein Charakter, der keine Punkte Gesundheit mehr besitzt und eine weitere Wunde erhält, ist *außer Gefecht* und geht in jedem Fall bewusstlos für mindestens 5 Minuten zu Boden.

Ist das Opfer ein Vampir, hängen die weiteren Effekte von seinem Blutvorrat ab:

- **Hat er min. 1 Blutpunkt**, wacht er nach 5 min *schwer verletzt* mit Gesundheit 0 auf.
- **Hat er diesen Blutpunkt nicht**, fällt er in Starre.

Ist das Opfer ein Mensch oder Ghul, hängen die weiteren Effekte von der Art des Schadens der letzten erhaltenen Wunde ab:

- **War der letzte Treffer normal**, liegt der Mensch/Ghul im Sterben. Er wird nach 5 min tot sein, wenn er nicht durch Einsatz von *Medizin* stabilisiert wird. Erhält das Opfer Blut eines Vampirs und setzt dieser *Willenskraft* ein, wird ein *einfacher Test* gemacht. Gewinnt der Vampir oder erzielt er Gleichstand, kommt das Opfer nach 5 Minuten als *schwer verletzter* Ghul mit Gesundheit 0 zu sich. Verliert er aber, stirbt das Opfer während der Blutaufnahme. Es ist möglich, dass das tote Opfer Minuten oder sogar erst mehrere Stunden später als Vampir erwacht. Ob dies geschieht und was die genauen Effekte eines solchen „Unfalls“ sind, legt die Orga fest.
- **War der letzte Treffer schwer**, ist der Mensch/Ghul sofort und unwiederbringbar tot.

TODESSTOSS

Jeder außer Gefecht befindliche Charakter kann mit einer nachgesetzten normalen Wunde in Starre geschickt (bzw. als Mensch oder Ghul getötet) oder durch eine schwere Wunde vernichtet werden.

Jeder Vampir ist in der Lage, mit seinen Zähnen durch Zerreißen des Halses einen Todesstoß zu setzen. Dies geht aber nur bei wehrlosen Gegnern.

RÜSTUNG

Rüstungen geben einen Schutzpool, der quasi den gesamten Körper umgibt. Bevor der Spieler Gliedmaßen- oder Körpertreffer registriert, streicht er zuerst Rüstung (sofern diese auf der Trefferzone vorhanden ist) ab, dann erst entstehen Gliedmaßentreffer oder Wunden. Eine durchschlagene (d.h. „abgestrichene“) Rüstung ist beschädigt und muss erst repariert werden (z.B. per Fertigkeit *Handwerk*), steht also erst bei der nächsten Session wieder zur Verfügung.

Der angegebene Rüstungswert ist die Gesamtrüstung, d.h. ein schwerer Ledermantel bietet einen Schutz von insgesamt 3 Punkten, nicht 3 Punkte/Körperzone!

Rüstungsart	Bonuspunkte
Leichte Rüstung (Schwere Lederjacke oder Weste (Pappscheibe unter T-Shirt))	+ 3 nur gegen Schusswaffen
Mittlere Rüstung (Schwerer Ledermantel oder Kettenhemd)	+ 3
Schwere Rüstung (Ledermantel und Kettenhemd bzw. und Footballrüstung)	+ 5

Heilung

NORMALE WUNDEN

Normale Wunden zu heilen erfordert eine gewisse Konzentration und wird deutlich angezeigt, indem der im Moment ungestörte Vampir (z.B. in einer Kampfpause oder beim Umkreisen des Gegners) eine Hand zum zu heilenden Teil seines Körpers führt und dabei laut „X *geheilt*“ ansagt (der Gegner sieht, wie sich die Wunden schließen), wobei X die Zahl der gerade geheilten Wundstufen (und des dafür ausgegebenen Blutes) ist. Die maximal ansagbare Zahl entspricht dem Potestas abhängigen Wert *Heilung*. **Dieser liegt für Potestas 1 bis 3 bei 1 Wunde/Heilgeste.**

Fernkampf

FERNWAFFEN

Für den Fernkampf ist eine knallfähige Spielzeugwaffe vonnöten. Ob das Knallen durch Schussring/Streifen oder Lautsprecher erfolgt ist unbedeutend. Wenn sich unbeabsichtigt ein Schuss löst, löst sich dieser tatsächlich. **Sofern Waffen außerhalb rein privater Örtlichkeiten verwendet werden, müssen diese aus Sicherheitsgründen klar für eventuelle unbeteiligte Beobachter als SPIELZEUG erkennbar sein.**

Waffe (siehe auch ANHANG)	Wunden
Wurfaffen (Messer)	1
Kurzbogen	1
Langbogen	1
Armbrust	1
Leichte Pistolen (z.B. kleine Revolver, JB007 PPK)	HALB
Mittlere und schwere Pistolen (z.B. JB007 P99, Powerman)	1
Karabiner / leichte MP (z.B. HK MP-51, Skorpion)	1
Schwere Pistolen auf kurze Distanz (1m) / Überschwere Pistolen / schwere MP (Einzel) (z.B. gr.Uzi)	ZWEI
Sturmgewehr / Shotgun	ZWEI
Shotgun auf kurze Distanz (1m)	VIER

DISTANZ

Fernkampf findet nur auf solche Distanzen statt, in denen das Ziel des Schusses völlig eindeutig ist (in den meisten Fällen bis ca. 6 Meter Distanz). Sobald man mit deskriptiven Beschreibungen wie „zwei auf dich beim

GLIEDMASSENTREFFER

Diese werden genau wie eine Wunde geheilt: Das nutzlose Körperteil wird berührt und Blut aufgewendet und kann daraufhin wieder verwendet werden.

SCHWERE WUNDEN

Schwerer Schaden kann während einer Session nicht geheilt werden! Zum Heilen von Schweren Wunden braucht der Vampir Ruhe und viel Zeit. Vampire heilen 1 schwere Wunde in zwei Nächten und verbrauchen dabei 5 Blutpunkte.

Baum“ oder „der galt Lucius“ arbeiten muss, ist man bereits nicht mehr in Live-relevanter Schussreichweite. Auf Entfernungen jenseits der Live-relevanten Schussreichweite kann nur *Sperrfeuer* (s.d.) gelegt werden.

TREFFEN

Zum Schießen zielt man mit der Waffe auf das Ziel und betätigt den Abzug. Wer die Fähigkeit *Schusswaffen* besitzt, trifft mit jedem Schuss. Wer die Fähigkeit nicht besitzt, muss für jeden Schuss stehen, anlegen und zielen (min. 5 Sekunden)! Auf extrem nahe Distanz (unter 1 Meter) trifft natürlich jeder (Logik geht vor!). Jeder Knall ist ein Körpertreffer, es sei denn es wurde z. B. direkt aufs Bein aufgesetzt. **Sofern ohne Ansage nicht völlig eindeutig war, wer getroffen wurde, ging der Schuss daneben.**

WARNHINWEIS

Die meisten Knallplätzchenwaffen dürfen nicht in der Nähe von Augen oder Ohren abgefeuert werden, da dies ernste gesundheitliche Schäden hervorrufen kann! Bei Fernkampf wie bei jeder anderen Tätigkeit innerhalb des Vampire Live Spieles sind alle geltenden Sicherheitsmaßnahmen der Lokalität wie der verwendeten Gegenstände unbedingt einzuhalten. **Jeder haftet persönlich und vollständig für die durch ihn verursachten Schäden, gleich welcher Art diese sind!**

MUNITIONSWECHSEL

Viele Spielzeugwaffen fassen mehr Schüsse als das Original, dem sie nachempfunden wurden. Spieler müssen in realistischen Abständen (d.h. nach 6 Schuss

Verdammt in Ewigkeit

bei schweren Revolvern bzw. nach Ansage von 3x Feuerstoß-Schaden oder 1x Vollautomatikschaden bei Automatikwaffen) die Waffe absenken und einen Munitionswechsel ausspielen. **Munition ist spielrelevant und muss live repräsentiert werden** (Muniringe oder nachgebastelte Ersatzmagazine).

BESONDERHEITEN IM FERNKAMPF

Automatikfeuer – Für einen *Feuerstoß* (3er-Salve) wird ein kurzes Staccato abgefeuert (z.B. 1x Durchziehen eines „RRR“ Abzugs). Für *Dauerfeuer* muss der Abzug mehrmals betätigt werden (min. 3 Sekunden lang) und die Waffe ist anschließend leer. Während des Schießens sagt der Schütze 3x (3er-Salve) bzw. 5x (Dauerfeuer) so schnell er kann den Waffenschaden an („*eins-eins-eins-eins-eins*“). Getroffen wird, auf wen eindeutig der Waffenlauf zeigt. Der Schütze kann die Waffe schwenken und die Treffer aufteilen, riskiert dabei aber Kugeln beim „Wandern“ zu verlieren (einfach weil undeutlich ist, wann wer getroffen wurde).

Sperrfeuer – Automatikwaffen können per *Dauerfeuer* ein *Sperrfeuer* legen. Zur Anwendung dieser Sonderform des Angriffs ruft der Anwender „**SPERRFEUER**“. *Sperrfeuer* kann auf Distanzen bis 20 m angewendet werden und zwingt alle Personen in Feuerrichtung, in Deckung zu gehen und zu bleiben. *Sperrfeuer* legende Charaktere können dabei natürlich näher kommen oder sich zurückziehen. Charaktere mit *Zähigkeit* 3 oder

mehr (und nur diese) können trotz *Sperrfeuer* die Deckung verlassen, nehmen aber für jeden Schritt außerhalb der Deckung 1 Punkt Körperschaden.

Gezielte Schüsse – diese sind im normalen Fernkampf nicht möglich. Sie finden nur statt, wenn die Waffe völlig eindeutig auf ein Körperteil gerichtet ist (aufgesetzte Schüsse). Ein aufgesetzter Gliedmaßentreffer macht das getroffene Körperteil nutzlos. Ein aufgesetzter Kopfschuss (**Sicherheit und Tinnitus-Risiko beachten!!! Nicht abdrücken!!!**) tötet Menschen und Ghule sofort und setzt Vampire sofort *außer Gefecht*, sofern diese nicht *Zähigkeit* aktiviert haben (in letzteren Fall zählt der Treffer als *Körpertreffer* mit Schaden x2).

Flammenwerfer – Flammenwerfer sind Supersoaker mit Backpack. Alles was nass wird brennt. Getroffene Vampire erhalten initiiell 3 *schwere Wunden* und dann alle 3 Sekunden 1 weitere *schwere Wunde*, bis sie gelöscht werden. Vampire können aufgrund ihrer Angst vor Feuer keine Flammenwerfer benutzen.

Mollis – Mollis verursachen 3 *schwere Wunden* im Umkreis von 2 m um den Aufschlagspunkt. Direkt getroffene Vampire (und nur diese) erhalten alle 3 Sekunden 1 weitere *schwere Wunde*, bis sie gelöscht werden. Um Mollis werfen zu können, muss der Vampir über *Sportlichkeit* verfügen.

Mollis + Flammenwerfer verursachen Rötschreck!

Nahkampf

WAFFENLOS

Im waffenlosen Kampf erteilt man mit lockerer Hand einen leichten, aber spürbaren Schlag auf die Schulter. **Und nur dahin!**

NAHKAMPFWAFFEN

Im bewaffneten Kampf werden wie beim Fantasy-Larp Latexwaffen verwendet, die von der Orga abgesegnet werden müssen. Holzpflocke und andere Stichwaffen dürfen keine Kernstäbe enthalten.

TREFFEN

Jeder schlägt zu, blockt und weicht aus so gut er kann. Ein Treffer ist ein Treffer. Tritte sowie Kopf-, Hals-, Hand- und Genitaltreffer sind 100% tabu.

FÄHIGKEIT BEWAFFNETER KAMPF

Nur wer diese Fähigkeit besitzt, darf Latexwaffen im Kampf verwenden.

FÄHIGKEIT WAFFENLOSER KAMPF

Nur wer diese Fähigkeit besitzt, kann mit Fäusten, Griffen oder Klauen effektiv kämpfen.

GLIEDMASSENTREFFER

Ein Treffer mit einer Waffe, Klauen oder einem Angriff mit Kraft auf einen Arm oder ein Bein macht dieses nutzlos. Weitere Treffer auf ein nutzlos gewordenes Körperteil zählen als Körpertreffer.

Wird ein Arm oder Bein mit einem normalen waffenlosen Angriff mit HALB Schaden getroffen, hat dies keinen Effekt (d.h. es wird nicht nutzlos, es wurde kein Körpertreffer erzielt und folglich wird auch die Gesundheit nicht reduziert – der Schlag wurde „geblockt“).

SCHADEN

Nahkampfschaden setzt sich aus dem Schadenswert der Waffe und ggf. einem Bonus durch die Disziplin *Kraft* zusammen.

Anmerkung: Der Schadenswert "HALBE Wunde" wird durch einen Kraft-Bonus von +1 auf "1 Wunde", nicht "1 1/2 Wunden" angehoben.

Waffe	Wunden
Faust	HALB
Kleine scharfe Waffen (Messer, Klauen...) oder stumpfe Einhandwaffen (Knüppel).	1
Scharfe Einhandwaffen (Schwert) oder stumpfe Zweihandwaffen	ZWEI
Scharfe Zweihandwaffen	DREI
Schadensbonus durch Kraft	Wunden
Kraft 1	aus HALB wird 1
Kraft 3	+1
Kraft 4 (Nur wenn von Natur aus <i>stark</i> :	+1 +2)
Kraft 5 (Nur wenn von Natur aus <i>stark</i> :	+2 +3)

PFÄHLEN

Entgegen anders lautenden Gerüchten zerstört der Holzpflöck durchs Herz einen Vampir nicht. Aufgrund ungeklärter Zusammenhänge wird der Körper eines Vampirs gelähmt, wenn sich ein größerer Holzsplitter ins Herz bohrt. Natürlich ist es nicht einfach, einen Pflock wirklich genau im Herz zu platzieren.

Als erstes muss man dem Gegner einen Holzpflöck mit einer schwingvollen Bewegung dorthin rammen, von wo aus er theoretisch durchs Herzen dringen könnte. **Man kann nur bewegungslose, ahnungslose oder wehrlose Vampire pflocken.** Man muss mindestens *stark* sein, um einen Vampir ohne Hammer pflocken zu können. Hat das Opfer *Zähigkeit* aktiviert, ist es nur dann gepfählt, wenn der Angreifer mindestens ebenso viel *Kraft* aktiviert hatte.

Der Spieler des "gepflockten" Opfers geht zu Boden, klemmt sich den Pflock in die Achselhöhle und verhardt regungslos. Im gelähmten Zustand kann ein Vampir nur noch hören und sehen und verliert die normalen Blutpunkte pro Tag. Außerdem ist der Gepflockte in der Lage, eine kurze Zeit lang zu flüstern, wenn er *Willenskraft* hierfür aufwendet.

GEZIELTE SCHLÄGE

Jeder Schlag im Nahkampf ist ein gezielter Schlag und trifft da, wo er trifft. *Kopftreffer* dürfen nur gegen bewegungslose, ahnungslose oder wehrlose Gegner angesagt werden. Diese werden ausgespielt, indem die Nahkampfwaffe sanft auf die Schulter gelegt wird und der Effekt "*Kopf*" angesagt wird.

Wie beim Fernkampf tötet ein *Kopftreffer* Menschen und Ghule sofort und setzt Vampire sofort *außer Gefecht*, sofern diese nicht *Zähigkeit* aktiviert haben (in letzteren Fall zählt der Treffer als *Körpertreffer* x2).

Blut & Jagd

Jede Nacht erstrahlt so einzigartig wie jeder Ton im O P U S
eines Komponisten. Doch wenn wir der Komposition lauschen,
so vernehmen wir dennoch nicht jeden Ton einzeln für sich.
Wir erleben sie als Einheit.
Dies ist der Schlüssel zur Vermeidung der Malaise der Ewigkeit:
Lass jede Nacht, jeden Ton erstrahlen im großen Ganzen des Requiems,
das nunmehr Dein Leben ist.

(Vampire: Requiem Grundregelwerk)

Vom Blut

Das Blut ist das Leben. Ohne Blut kann sich ein Vampir nicht des Abends aus dem Tod erheben. Und fällt in Starre, jenen alptraumhaften Fieberwahn zwischen Leben und Tod, aus dem jeder Vampir geschwächt, gezeichnet und verändert erwacht. Falls überhaupt.

Vampire müssen nicht notwendiger Weise Menschenblut trinken (zumindest nicht, wenn sie noch jung sind) – aber kein anderes Blut löst diesen ekstatischen Rausch aus, nach dem Vampire süchtig scheinen. Dabei geht diese Sucht weit tiefer als sonstige Drogensüchte der Menschen.

Ewig hungern die Toten heißt es, und jedes Kind der Nacht weiß, wie grausam wahr dies ist: Ein Vampir ist immer hungrig! Auch dann, wenn er vor kurzem erst gejagt hat: Zwar kann er den Hunger ignorieren und nimmt ihn nur als flüchtiges Gefühl von Leere wahr, das ihn begleitet, ausfüllt und in ihm wächst. Aber der Hunger ist da, und wächst mit jeder Stunde, jeder Nacht. Nur direkt im Moment des Trinkens und unmittelbar danach, wenn das heiße, lebendige Blut des Opfers den Leib des Vampirs durchströmt, fühlt er sich wahrhaft befriedigt. Ausgefüllt. Bar jeden Wunsches. Und vollendet glücklich auf eine Art, die kein Mensch jemals wird nachempfinden können ...

Was der Vampir wahrhaftig spürt, wenn er hungert, ist die vollendete Abwesenheit von Leben in ihm. Was ihn völlig ausfüllt beim Trinken ist exakt dieses in ihn strömende, alles durchdringende Leben. So grausam einfach ist das Requiem auf seiner fundamentalsten Stufe: Dem Leben im Tode.

BLUTPUNKTE

Um das Hungergefühl der Vampire, die Menge verfügbaren Blutes und die Aufwendung desselben für die verschiedenen Kräfte der Vampire besser in Regeln fassen zu können, wird Blut beim Vampire Rollenspiel in Blutpunkten gemessen.

Ein Blutpunkt entspricht in etwa einer Menge von 0,5 L Blut, wenn es sich um das Blut eines Menschen

handelt. Von Tieren – die grundsätzlich weit weniger „nahrhaft“ sind als Menschen – muss meist eine wesentlich höhere Blutmenge getrunken werden, um auf 1 Blutpunkt zu kommen. Der Blutpunkt ist also nicht eine reine Mengenangabe, sondern eine (metaphysische) „Nahrungs-Einheit“.

Jede Anwendung von Blut, die eine regeltechnische Wirkung hat, erfordert immer die Mindestmenge von 1 Blutpunkt. Ein Blutpunkt kann niemals „unauffällig in einen Drink gemischt werden“.

DER GESCHMACK DES BLUTES

Vampire sind die vollendeten Jäger des Blutes. Als solche haben sie ein einzigartiges Gespür für selbst feinste Nuancen im Geschmack des Blutes.

Durch Kosten des Blutes erfährt jeder Vampir:

- ob der Sterbliche mit ihm enger verwandt ist.
- ob der Vampir der gleichen Blutsippe, der gleichen Blutlinie oder dem gleichen Clan angehört.

(Auspex kann noch eindeutiger Ergebnisse liefern)

BLUTSIPPEN

Blut ist das Zentrum des Daseins des Vampirs. Auch hält das Blut große Macht über jeden einzelnen der Verdammt: Vampire haben eine intuitive geistige Verbindung zu ihrer engeren Blutsfamilie unter den Kindern der Nacht (eigener Großschaffer bis eigener Enkel). Der Vampir ist in der Lage, starke Gefühle eines engen Verwandten zu spüren und weiß dann auch in etwa, wo diese sich befinden.

Mitglieder derselben Blutsippe können keine Probe gegeneinander verlangen.

Im Live-Rollenspiel teilt jeder seiner *Blutsippe* so zeitnah wie möglich und vorzugsweise per Handy mit

- wenn sein Charakter **stirbt**
- wenn sein Charakter **diabliert**
- wenn sein Charakter **Todesangst hat** oder
- wenn sein Charakter **in Raserei geht**.

Verdammt in Ewigkeit

Sollte der Charakter sterben, wird – ebenfalls so zeitnah wie möglich – ein *einfacher Test* der Orga mit den engeren Verwandten gemacht.

Wird dieser gewonnen, ist es möglich, dass diese weitere Details über die Umstände des Todes oder sogar die Identität des Täters erfahren.

Diese Unsicherheit ist einer der Gründe, warum Vampire versuchen, nach Möglichkeit Konflikte ohne Tod des Rivalen abzuwickeln: Man kann sich nie sicher sein, wer im Dunkel der Nacht davon erfährt, oder was dieser dann unternehmen wird.

LÄHMENDE LUST

Wenn ein Vampir ein Opfer beißt und von ihm trinkt, wird eine geistige Verbindung zwischen beiden geschaffen, durch die das Opfer die verzehrende Lust des Trinkenden verspürt.

Menschen, die diese Lust verspüren, werden vollständig gelähmt. Sie sind unfähig, mehr als schwach zu reden oder nutzlose Gesten zu vollführen, verdammt dazu, in der unsterblichen, dämonischen Lust des Vampirs zu versinken, bis dieser endlich ablässt.

Ghule und Vampire, von denen ein Vampir trinkt, sind hierauf besser vorbereitet und können *Willenskraft* aufwenden, um als Opfer der lähmenden Extase zu entkommen. Tun sie dies nicht oder sind sie bereits willenlos, bleibt ihnen keine Wahl, als zum wehrlosen Opfer des Trinkenden zu werden.

Hat das Opfer mehr Potestas als der Trinkende, muss er keine Willenskraft aufwenden, um den Kontakt zu unterbrechen.

VINCULUM

Trinkt ein Vampir dreimal das Blut eines anderen Vampirs, so ist der Trinkende dem Blutgeber in ewiger, doch künstlich geschaffener Liebe verfallen.

Das Opfer einer solchen Beziehung wird meist als *Höriger* oder etwas abfälliger als *Blutsklave* bezeichnet, unterdessen der Halter des Blutbundes als *Domitor* oder *Blutherr* bezeichnet wird.

Wichtiger Spiel-Hinweis: Vergiss nicht, dass der Gedanke, jemandem in der Liebe des Vinculums verfallen zu sein, sowohl Grauen erregende, als auch anziehende Dimensionen hat: Trinkt ein Vampir einen Blutpunkt (0,5 L) eines anderen Vampirs und geht damit den ersten Schritt des Bundes ein, wird er dabei von einem Gefühl von Wärme, Zuneigung und Zugehörigkeit erfüllt, dass er seit seinem Tod nicht mehr hat empfinden können! Vampire sind tot. Sie haben keine wahrhaftigen, lebendigen Gefühle mehr, empfinden vielmehr nur Echos und Erinnerungen einstiger Gemütszustände. Nur im Vinculum können sie die herrliche, lebendige Zuneigung wieder fühlen!

Der erste Schluck – Wer das erste Mal von einem Vampir trinkt (das gilt auch für neue Vampire, die bei der Erschaffung in jedem Fall einmal das Blut des Erschaffers trinken!) wird von starken Gefühlen heimgesucht, die aber zeitweilig aussetzen können. Es wird eine gewisse "Basis-Verbundenheit" geschaffen, die den Trinkenden mehr unbewusst die Nähe des Blutgebers suchen lässt und ihn mit Unruhe erfüllt, wenn er diesem über Gebühr fern bleiben muss.

Der zweite Schluck – Wer das zweite Mal von einem Vampir trinkt, dessen Gefühle werden maßgeblich und auffallend beeinflusst. Der Blutgeber spielt plötzlich eine große Rolle im Leben des Trinkenden, er ist nicht mehr wegzudenken und so ist es nur natürlich, dass die eigenen Pläne und das eigene Streben um die Existenz des Blutgebers ausgerichtet werden. Der Trinkende kann noch tun und lassen, was er will, aber er muss *willensstark* sein, um direkt gegen den Blutgeber handeln zu können.

Der fatale, dritte Schluck – der dritte Schluck besiegelt das Blutsband und verwandelt es in eine unzerstörbare Kette der Sklaverei. Der Blutgeber (*Domitor*) ist die wichtigste Person im Leben des Trinkenden (*Hörigen*); Verwandte, Eltern, Kinder werden gegenüber dieser Person völlig drittrangig. Die Disziplin Beherrschung kann der Domitor auf seinen Sklaven nun auch ohne Blickkontakt ausüben; es reicht, dass der Blutgebundene die Stimme hört, auch wenn dies per Telefon geschieht. Außerdem kann der Sklave sich nicht mehr gegen die *Beherrschung* durch den Blutherrn wehren.

Ein Blutband kann der Legende nach nur durch den Tod des Blutherrn gelöst werden. Der Blutgebundene weiß instinktiv sofort, wenn dies geschehen sollte.

Vorsichtig formulierten Gerüchten zufolge soll die *Ordo Dracul* oder der *Zirkel der Mutter* ein geheimes Ritual haben, das Blutbünde lösen kann.

Es existiert außerdem das Gerücht, dass ein Kind nicht seinen Erschaffer blutbinden kann, da es ja selbst mit dem Blut des Erschaffers zum Vampir gemacht wurde (es ist wahrhaftig sein "eigen Blut"), oder sogar dass Vampire solche mit höherer Potestas nicht binden können. Ob dieses den Tatsachen entspricht – ganz generell oder nur in Berlin oder auch nur im Spezialfall deines Vampirs – erfährst du, wenn es soweit ist (nämlich: zu spät) von der Orga.

LUSTTRINKEN

Um ein Blutsband zu knüpfen, muss stets mindestens ein Blutpunkt (ca. 0,5 L) getrunken werden.

Einige Vampire praktizieren die Technik des „Lusttrinkens“, indem sie nur kleine Mengen von einem anderen Vampir langsam naschen und so die besondere Extase des Bisses und des Vampirblutes erfahren und ausdehnen. Dies aber ist nicht ungefährlich, da sich der Trinkende beherrschen muss und das Opfer sich vom lustvoll lähmenden Biss des Trinkenden nur losreißen kann, wenn es *Willenskraft* aufwendet.

Gerade dieser Nervenkitzel, das Spiel mit drohender Versklavung, dem Ausgeliefertsein und der Gefahr des Todes reizt aber einige Kinder der Nacht, die sich so der unheiligen Lust hingeben. Bei vielen derartigen Gelegenheiten spielt auch Sex zwischen den Trinkenden eine große Rolle: Unfähig, sich am Blut des anderen zu mästen, dehnen die Trinkenden den Akt des Verzehens und Verzehrt-Werdens aus und schmücken ihn mit anderen fleischlichen Gelüsten aus.

Zwar fehlt den Vampiren der eigentliche hormonelle Fortpflanzungs- und somit der Sekttrieb. Die Nervenfasern des Vampirs funktionieren aber einwandfrei, so dass Sex auch unter den Toten als angenehmes Vergnügen und beliebtes „Vorspiel“ zum eigentlichen Akt der höchsten Lust, dem Trinken, gilt.

BLUTVORRAT

Ein Mensch enthält eine Menge von 10 Blutpunkten, die er natürlich für nichts einsetzen kann. Verliert er mehr als 3-4 davon, gerät er in ernste Lebensgefahr.

Ein Ghul verfügt natürlich ebenfalls über 10 Blutpunkte, die natürlich auch von einem Vampir getrunken werden können. Von diesen 10 Blutpunkten kann der Ghul einen gewissen Vorrat wie ein Vampir verwenden, um Disziplinen einzusetzen, sich zu heilen oder übermenschliche Stärken zu entwickeln. Die Menge des Blutes, die er so einsetzen kann, richtet sich nach dem Widerstands-Wert des Ghules

Widerstand des Ghules	Blutpool
kränklich	1
normal	3
robust	5

Wichtig: Die Ausgabe, d.h. das Verwenden dieser Blutpunkte reduziert nicht die Blutmenge im Ghul. Was er einsetzt, ist die magische Kraft des in ihm gespeicherten Fluches seines Vampir-Herren. Auch ein Ghul mit Blutpool 0 hat einen Blutvorrat von 10 Punkten, wenn ein Vampir von ihm trinkt.

Ein Vampir hat immer einen Blutpool, dessen Inhalt er vollständig für seine Zwecke aufbrauchen kann. Die Größe des Blutpools richtet sich nach seiner Potestas.

Potestas des Vampirs	Blutpool
1	10
2	11
3	12
4	13
5	14

Im Gegensatz zu einem Ghul „verbraucht“ ein Vampir das Blut in seinem Körper wortwörtlich: Ein Vampir mit 0 Blutpunkten ist tatsächlich fast völlig blutleer und kann sogar vertrocknet (mumifiziert) aussehen.

DIABLERIE

Ein Vampir mit einem Blutvorrat von 0 besitzt dennoch einige Blutpunkte – in der Gestalt seines so genannten "Herzblutes". Der Vampir kann diesen "Blut-Notgroschen" nicht bewusst einsetzen, denn das Herzblut ist seine innerste Essenz, jener letzte, unheilige Lebensfunke, der ihn auch nach langer Starre wieder erwachen lässt.

Wer einen Vampir alles Blut raubt und das Herzblut trinkt, nimmt dessen Seele in sich auf und erhält – der Legende zufolge – fantastische Macht und alle Kräfte dessen, den er seines Herzblutes beraubt hat.

Andere sagen, es gebe nur einen kurzfristigen Rausch, bis sich das Herzblut in der Essenz des Bluträubers verliert.

Wieder andere sagen, dass ein Kind, das seinen Erschaffer diableriert, wieder zum Menschen wird.

Andere wiederum sagen, dass wenn der Geist und das Blut des Opfers zu mächtig waren, es die Seele des Bluträubers austilgt und das Opfer dann im Körper seines Mörders weiterlebt, ausgestattet mit allen Kräften seines Angreifers.

Der Vorgang des Blutraubes wird von den Vampiren Diablerie oder Amaranth genannt und dauert im Spiel IMMER mindestens 5 Minuten.

Diablerie ist das grausamste Verbrechen, dass die Blutsverwandten kennen, und ist in jeder Hinsicht mit Kannibalismus vergleichbar. Unterdessen die Anverwandten den Tod des Gegners wenn nicht offiziell, so doch im Herzen durchaus als legitimes Mittel der Machterlangung begreifen, haben für den Bruch der 3. Tradition wahrhaft wenige Vampire Verständnis (bzw. eben weil sie es verstehen, gehen sie umso härter gegen den Verbrecher vor).

Ein Diablerist wird – nicht zuletzt aufgrund der berechtigten Ansicht, dieser werde in Zukunft erneut die Lust am Vampirblut verspüren – als direkte Gefahr betrachtet und entsprechend behandelt werden.

Da manche Vampire Diableristen zu erkennen vorgeben, weil dieses Verbrechen einen Makel auf dem Geist oder ein unsichtbares Zeichen hinterlasse, lohnt sich das Verbrechen der Diablerie rational betrachtet eigentlich nicht.

Aber: Nichts kommt dem Rausch der Diablerie gleich, und wer einmal Geschmack daran gefunden hat, kann – wie der Kannibale – meist nicht mehr widerstehen, es erneut zu tun.

Welche Regeln bei VIE genau betreffs der Diablerie gelten, wirst du erst erfahren, wenn es soweit ist. Bis dahin sei gesagt, dass die "offiziellen" Regeln von White Wolf NICHT gelten.

BLUTVERBRAUCH

Ghule verlieren jeden Monat einen ihrer „vampirischen“ Blutpunkte (bedeutet: die magische Kraft des Fluches vergeht, sie verlieren nicht wirklich mengenmäßig an Blut). Verliert ein Ghul den letzten Blutpunkt, hört er auf, Ghul zu sein: Er verliert alle Vorteile, und sein Körper altert in hoher Geschwindigkeit auf den Zustand, den der Ghul hätte, wenn er nie Vampirblut erhalten hätte.

Vampire verlieren jeden Abend 1 Blutpunkt (auch mengenmäßig: Sie trocknen innerlich förmlich aus). Ein Vampir, der den letzten Blutpunkt verliert, fällt in den alpträumhaften Totenschlaf der Starre.

BLUT NUTZEN

Blutpunkte können von Vampiren und Ghulen auf folgende Weisen eingesetzt werden:

- zum Heilen (genaue Regeln siehe *Kampf*)
- zum Aktivieren und Aufrechterhalten einer Disziplin (z.B. *Schnelligkeit*)
- zur Generierung jedes physischen Attributsvorteils (*stark, geschickt, robust*) für die Dauer von einem Kampf für die Kosten von 3 Blutpunkten (Blut "pumpen"). Das Blut pumpen wird durch Pumpbewegungen (auf-zu-auf-zu) von min. 1 freien Hand angezeigt
- nur bei Vampiren: zum Niederkämpfen des Brechreizes bei der Aufnahme von Nahrung oder Getränken (hält für den Rest der Nacht, die aufgenommenen Stoffe müssen trotzdem später wieder erbrochen werden)

Vom Jagen

Jeder Vampir verliert pro Nacht einen Blutpunkt. Das bedeutet, dass er ohne zu jagen in nur etwas mehr als 1 Woche verhungern und in Starre sinken würde.

Aber seine innere Bestie wird nicht zulassen, dass es soweit kommt:

Ab einem Blutpool von unter 5 Blutpunkten hat der Vampir ein deutliches Hungergefühl, das er auch bemerkbar ausspielen sollte.

Fällt sein Blutpool auf 3 Punkte oder weniger, kommt seine Bestie immer deutlicher zum Vorschein. Sein Handeln wird immer instinktgetriebener und „blutrünstiger“ und richtet sich – so er nicht *Willenskraft* aufwendet (hält für die laufende Nacht) – völlig auf das Jagen aus. Auch wird er ihm angebotenes Blut annehmen, egal, woher es kommt.

Fällt sein Blutpool auf 1 Punkt, fällt er automatisch in eine Raserei des reißenden Hungers. Das Ergebnis ist immer eine Tragödie.

Will der Vampir sich geplant in Starre versenken (auch das kommt vor) so tut er dies, indem er sich einfach abends nicht mehr erhebt: Nur im Schlaf kann er den Hunger ertragen und endlich in die Umarmung der Starre sinken, ohne als reißendes Tier über jedes verfügbare Opfer herzufallen.

DAS JAGEN

Die Jagd nach Blut stellt eine der Hauptschwierigkeiten für alle Vampire da. Innerhalb von Städten werden *Jagdreviere* eifersüchtig verteidigt, und ein gutes Jagdgebiet, d.h. ein Gebiet hoher Bevölkerungsdichte, mit reichlich Nachtclubs und einer hohen Besucherfrequenz von außen, stellt einen der wertvollsten Besitze dar – und einen der besten Gründe, einen Krieg vom Zaun zu brechen. Jeder Vampir verfügt bei ViE über einen *Jagdwert*, der ausdrückt, mit wieviel Blutpunkten der Vampir jede Session maximal beginnen kann, vorausgesetzt, das von ihm beanspruchte *Jagdrevier* gibt diese Menge her (und das immer wieder).

Jagdreviere, die „überjagt“ werden – sei es, weil ein einzelner Vampir mehr „aussaugt“, als in diesem Gebiet unauffällig wäre, sei es, weil (ggf. unbemerkt von einander) mehrere Vampire dieses Gebiet bejagen, deren aufaddierte Jagdwerte das *Revier* überansprechen – bergen das nicht unwesentliche Risiko von *Jagdzwischenfällen*.

Diese Zwischenfälle können im besten Fall schlicht erfolglose Jagden sein (weil die Menschen sich instinktiv vorsichtiger verhalten), im schlimmsten Fall Ermittlungen durch die Polizei oder durch Vampirjäger (menschliche ebenso wie andere Wesenheiten) nach sich ziehen

Achtung! Jedem Spieler wird dringend geraten, durch betreffende Ansagen seines Charakters dafür aktiv Sorge zu tragen, dass „sein“ Jagdrevier von niemandem mitgenutzt wird, von dem er nichts weiß. Jagdzwischenfälle sind kein Witz, und können sehr wohl nicht nur zu Plots, sondern auch zum sehr realen Tod der Spielfigur führen!

JAGDWERT (SICHES JAGEN)

Wie bereits festgestellt, hat jeder Vampircharakter einen *Jagdwert*, der auf Basis der gewählten Jagdtechnik und des beanspruchten *Jagdreviers* festgelegt wird (siehe unten).

Der Jagdwert bestimmt, mit wie vielen Blutpunkten dein Vampir die erste Live-Session einer Woche beginnt (bzw. maximal beginnen kann). Sollte es innerhalb einer Woche mehrere Sessions geben, startet der Blutpool jeweils auf dem Niveau, wo er am Ende der vorangegangenen Session endete.

Sollte der Jagdwert des Vampirs größer sein als sein max. Blutpool (siehe *Potestas-Tabelle*), so kann dieser Überschuss zum Zwischenauffüllen des Blutpools innerhalb der gleichen Woche verwendet werden.

Beispiel A: Rick hat einen Jagdwert von 6. Er beginnt die Session mit 6 Blutpunkten. Im Laufe der Session gibt er 3 Blutpunkte aus. Sollte er innerhalb einer Woche nochmals eine Session (Bundestreffen, Clantreffen, Extra-Session) besuchen (müssen), beginnt er diese mit 3 Blutpunkten.

Beispiel B: Magenta hat einen Jagdwert von 25 Punkten, aber nur *Potestas* 1, d.h. ihr Blutpool ist max. 10 Punkte groß. Sie beginnt die Freitags-Session mit 10 Blutpunkten und gibt in deren Verlauf 4 Blutpunkte aus. Gleich am nächsten Abend ist eine Zusatzsession. Kein Problem für Magenta: Sie hatte einen Blutpool-Endstand von 6 Punkten (10 minus 4) und eine Reserve von 15 Punkten (Jagdwert 25 minus Startwert 10) – sie füllt ihren Blutpool einfach auf 10 Punkte auf und hat immer noch eine Reserve von satten 11 Punkten, die sie zum weiteren Auffrischen ihres Blutpools für eventuelle weitere Treffen im Laufe der Woche verwenden kann. Am folgenden Freitag startet sie wieder frisch mit 10 Punkten und ihrem gewohnten „Überschuss“ von 15 Punkten.

Erläuterungen zur Berechnung des Jagdwertes siehe Jagdtechnik und Jagdrevier unten.

UNSICHES JAGEN

Wer mehr Blut benötigt, als er *sicher* jagen kann, muss eine Orga aufsuchen und eine Jagd während der laufenden Session ansagen.

Jeder Jagdversuch dauert 10 Minuten, in denen der Spieler offplay gehen und das direkte Spielareal verlassen muss. Der Spieler kann so viele Jagdversuche unternehmen, wie er möchte, muss aber für jeden Versuch – egal ob erfolgreich oder nicht – für je 10 Minuten aus dem Spielareal verschwinden.

Der Spieler informiert die Orga bei Ansage seiner Jagd kurz über die gewählte Jagdtechnik (das muss nicht seine sonst bevorzugte Jagdtechnik sein), den gesuchten Opfertyp und das im näheren Umfeld liegende Gebiet, wo er jagen will.

Ein einfacher Test wird gemacht.

Bei *Gewinnen* ist alles gut gegangen – der Charakter hat ein Opfer gefunden und konnte 1 Blutpunkt erbeu-

ten. Er kann sofort einen weiteren Versuch machen, um einen weiteren Blutpunkt zu erbeuten (tatsächlich hat er in diesem Fall 20 Minuten aufgewendet, um 1 Opfer zu finden, von dem er 2 Blutpunkte nimmt, er hat nicht 2 Opfer für je 1 Blutpunkt gejagt (zu viel Aufwand)).

Bei *Gleichstand* gelang es dem Vampir nicht, bei diesem Jagdversuch zum Ziel zu kommen. Er kann abbrechen und die Session nach 10 Minuten warten (für die Dauer des erfolglosen Jagdversuchs) fortsetzen, oder sofort einen erneuten Jagdversuch unternehmen.

Bei *Verlieren* des Testes gab es einen *Jagdzwischenfall* (Orga-Entscheid, z.B. Besitzer des Jagdreviers erwischt den Wilderer, oder das Opfer bemerkt, dass ein Vampir von ihm trinkt, und reißt sich los, oder es waren unerwartet Drogen im Blut etc.).

Vampire, in deren Jagdrevier die aktuelle Session stattfindet, benötigen pro Jagdversuch nur 5 statt 10 Minuten.

DIE JAGDTECHNIK

Jeder Vampir entwickelt im Laufe seines Requiems eine eigene, zu seinen besonderen Talenten, Kräften und Präferenzen passende Jagdtechnik (bzw. er findet eine Jagdtechnik, und entwickelt dann die für diese notwendigen Kräfte).

Jeder Spieler wählt für seinen Vampir bei Erschaffung seine bevorzugten Jagdtechnik. Aus dieser und dem gewählten *Jagdrevier* leitet sich dann der *Jagdwert* und damit die Menge des diesem Vampir zur Verfügung stehenden Blutes ab. **Die Jagdtechnik kann jederzeit durch schriftliche Ansage bei der Orga geändert werden, aber nicht mehr als 1x im Jahr.** Nach Wechsel der Jagdtechnik hat der Vampir in der neuen Technik zunächst einen Abzug von 5 Punkten, der um 1 pro Monat abnimmt, während der Vampir die neue Technik erlernt und verfeinert.

Für die meisten Jagdtechniken gelten bestimmte Beschränkungen oder **Limits**. Das *Moralitäts-Limit* gibt an, welchen *Moralitäts-Wert* ein Vampir mit dieser Jagdtechnik maximal(!) haben kann und minimal haben muss! Hat er eine höhere Moralität, fällt diese um 1 pro Monat auf das Maximum, einfach indem der Vampir schrittweise durch die Jagdtechnik abstumpft. Fällt der Vampir unter den minimalen Moralitätswert, ist er entweder nicht mehr fähig, die menschlichen Gefühle vorzuschwindeln, die er für diese Jagdtechnik benötigt, oder er geht selbständig auf andere, brutalere Jagdtechniken über, die mehr dem nun blutrünstigen Geschmack seiner Bestie entsprechen.

Anmerkung: Der Vorteil „Herde“ erhöht den Jagdwert unabhängig der gewählten Jagdtechnik immer um die betr. Punktezahl dieses Vorteils. Die Herde zählt niemals in die dem Jagdrevier entnommene Blutmenge ein – die Blutpuppen sind keine regulären Jagdopfer und „gehören“ nur diesem einen Vampir. Eine Herde sollte immer konzeptionell ausgestaltet und begründet werden (wer sind die Herdenmitglieder und warum dulden sie, dass der Vampir von ihnen gefahrlos trinken kann?).

Bänker: Der Vampir deckt seinen Blutbedarf über die Blutbanken der Domäne. Hierfür muss er entweder Geschäfte mit dubiosen Bluthändlern eingehen (wozu gehören kann, dass diese (= die Orga) dem Vampir Aufträge als Bezahlung für das erhaltene Blut geben) oder der Vampir muss *Einfluss auf Kliniken* ausüben (und dies der Orga erklären).

Ein besonderer Untertypus des Bänklers ist der Schlachtbänker. Dieser trinkt vom reichlich vorhandenen Tierblut der städtischen Schlachtbetriebe. Der Vorteil ist, dass dieses Blut leichter und billiger zu bekommen ist und für gewöhnlich keine Bluthändler zwischengeschaltet sind. Der Nachteil ist, dass diese Existenz absolut erbärmlich, das Blut tot, kalt und ekelhaft ist und der Vampir ein brennendes Verlangen nach lebendigem Menschenblut entwickelt. In jedem Monat macht der Spieler eines Schlachtbänklers einen einfachen Test mit der Orga. Verliert er diesen, wird noch ein Test gemacht. Verliert er auch diesen, hat der Vampir in seiner Gier die Kontrolle verloren, einen Menschen angefallen und getötet.

Bänker benötigen kein Jagdrevier.

Limits: *Moralität* 8–5 (Schlachtbänker außerdem *Potestas* max. 2)

Jagdwert (Basis): 5

Jagdwert (Boni): *gewitzt* (+2), *Überredungskunst* (+1), *Medizin* (+1), *Ressourcen* 3 (+1), 4 (+2) oder 5 (+3), *Beherrschung* (+1/2 Punkte), *Majestät* (+1/2 Punkte)

Jagdwert (Mali): *Moralität* 5 (-2)

Nachteile: Weil der Bänker (beiderlei Typs) nur totes Blut zu sich nimmt, ist seine Bestie besonders leicht durch den Anblick lebendigen Blutes zu reizen. Der Vampir kann Raseerien der Lust nicht mit Willenskraft niederkämpfen, wenn er frisches Blut sieht. Beim Schlachtbänker genügen bereits kleine Mengen frischen Blutes, ihn zur Raserei zu treiben.

Vampire, die sich nur oder größtenteils von Tierblut ernähren, werden von anderen Vampiren für gewöhnlich verlacht (gilt hier nur für den Schlachtbänker).

Bauer: Der Vampir züchtet Tiere (Hunde, Katzen, Ratten, Rinder), um von diesen zu trinken. Da Tiere wenig nahrhaft sind, benötigt der Vampir viele davon. Der Spieler muss der Orga schriftlich erklären, welche Tiere er züchtet und wie er dabei vorgeht.

Bauern benötigen kein Jagdrevier.

Limits: *Moralität* 10–5, *Potestas* max. 2

Jagdwert (Basis): 2

Jagdwert (Boni): *unscheinbar* (+1), *gewitzt* (+2), *Tierkunde* (+3), *Sicherheit* (+2), *Ressourcen* 4 (+2) oder 5 (+4), *Tierhaftigkeit* (+1/2 Punkte)

Jagdwert (Mali): keine

Nachteile: Das in Deutschland enge Tierschutzgesetz, die Aufmerksamkeit der Nachbarn und andere Faktoren schaffen eine gewisse Gefahr, dass sich Behörden für „den seltsamen Kauz, der Dutzende Hunde in Zwingern hält“, interessieren. Weil der Bauer nur Tierblut zu sich nimmt, ist seine Bestie besonders leicht durch den Geruch oder Anblick von Menschenblut zu reizen. Der Vampir kann Menschenblut, wenn es ihm angeboten wird, nur unter Aufbringen von Willenskraft ablehnen. Sieht er es auf dem Boden liegend, muss er Willenskraft aufwenden, um sich nicht auf alle viere niederzulassen und es gierig aufzulecken. Vampire, die sich nur oder größtenteils von Tierblut ernähren, werden von anderen Vampiren für gewöhnlich verlacht.

Verdammt in Ewigkeit

Blutjunkie: Der Vampir trinkt bevorzugt von Menschen im Drogenrausch, da diese erstens wehrlos sind, zweitens nichts von dem Angriff mitbekommen und der Vampir drittens von der Drogenwirkung im Blut profitiert.

Limits: Moralität 7–0

Jagdwert (Basis): 6

Jagdwert (Boni): unscheinbar (+1), gewitzt (+2), anziehend (+1), Heimlichkeit (+1), Empathie (+2), Szenekenntnis (+3), Zuflucht (+1 pro Punkt auf Lage), Barfly (+1), Ressourcen 4 (+1) oder 5 (+3), Auspex 2 (+1), Beherrschung (+1/2 Punkte), Majestät (+1/2 Punkte)

Jagdwert (Mali): Moralität 7 (-1) oder <5 (-1/Punkt), schüchtern (-3), kränklich (-2)

Nachteil: Die Jagdtechnik an sich ist zwar recht sicher, das dauerhafte Trinken von drogenversetztem Blut hat aber deutliche Nebenwirkungen. Mindestens bei jeder 3. Session muss der Vampir so gespielt werden, dass ihm deutlich eine Beeinflussung durch Drogen anzumerken ist.

Casanova/Vampirella: Der Vampir trinkt von Sexualpartnern, die er (oder sie) in einschlägigen Diskotheken und Nachtclubs aufreißt. Das Trinken findet beim Sex oder zumindest beim heftigen Fummeln in einer dunklen Ecke statt.

Limits: Moralität 7–3

Jagdwert (Basis): 4

Jagdwert (Boni): gewitzt (+2), anziehend (+3), Empathie (+2), Szenekenntnis (+2), Umgangsformen (+2), Überredungskunst (+3), Zuflucht (+1 pro Punkt auf Lage), Barfly (+2), Inspirierend (+2), Ressourcen 4 (+1) oder 5 (+2), Auspex 2 (+3), Beherrschung (+1/2 Punkte), Majestät (+1/Punkt)

Jagdwert (Mali): Moralität 7 (-1) oder <5 (-1/Punkt), schüchtern (-5), unscheinbar (-2), plump (-1)

Nachteil: Diese Jagdtechnik gehört zu den zeitintensivsten Jagdtechniken, wenn sie nicht durch Einsatz von Majestät erheblich beschleunigt wird. Darum kann diese Jagdtechnik niemals zum Unsicheren Jagen verwendet werden. Außerdem bringt diese Jagdtechniken den Nachteil mit sich, dass man ein gewisses Risiko hat, auf „alte Liebschaften“ zu treffen oder sich einen „Stalker“ zuzuziehen.

Cauchemar: Der Vampir trinkt von Schlafenden, in deren Schlafräume er einbricht.

Limits: Moralität 8–2

Jagdwert (Basis): 4

Jagdwert (Boni): unscheinbar (+1), Heimlichkeit (+3), Überleben (+2), Zuflucht (+1 pro Punkt auf Lage), Auspex 2 (+2), Verdunkelung (+1/Punkt)

Jagdwert (Mali): Moralität 8 (-2), 7 (-1) oder unter 4 (-1/Punkt), schüchtern (-3), plump (-3)

Nachteil: Diese Jagdtechnik birgt das nicht unwesentliche Risiko, dass das Opfer aufwacht (dieses Risiko sinkt auf annähernd null, wenn der Vampir Auren lesen kann (Auspex 2)). Außerdem gibt es für Vampire ohne Verdunkelung die Gefahr, als „Einbrecher“ erwischt zu werden. Darüber hinaus hat man schon davon gehört, dass Cauchemare von „Flashbacks“ der Träume ihrer Opfer heimgesucht werden (eine entsprechende Aktion sollte der Spieler des Cauchemars min. 1x alle 2 Monate ausspielen).

Gossenschlürfen: Der Vampir trinkt von Obdachlosen, die sich zumeist der Attacke nicht erwehren können, die aufgrund von Alkoholgenuss mehr oder weniger hilflos sind und auf deren verworrene Berichte von Attacken ohnehin niemand hören würde.

Limits: Moralität 4–0

Jagdwert (Basis): 6

Jagdwert (Boni): stark (+1), geschickt (+1), Szenekenntnis (+2), Überleben (+2), Waffenloser Kampf (+2), Zuflucht (+1 pro Punkt auf Lage), Auspex 2 (+1), Beherrschung (+1/2 Punkte), Majestät (+1/2 Punkte), Alptraum (+1/2 Punkte), Kraft 1 (+1), Schnelligkeit 2 (+1)

Jagdwert (Mali): Moralität <4 (-1/Punkt), schüchtern (-5)

Nachteil: Diese Jagdtechnik ist besonders grausam, da der Vampir sich sicher fühlen kann, dass die Polizei sich um gelallte Berichte nächtlicher Attacken von Obdachlosen nicht kümmern wird. Durch diese Sicherheit wird die Bestie in ihrer Wesensart bestärkt, den schwachen Menschen als dummes Vieh und Futter zu sehen. Jeden Monat muss der Spieler einen einfachen Test mit der Orga machen. Verliert er diesen, hat er im Laufe des Monats einen Obdachlosen getötet. Hat der Vampir Moralität 3 oder weniger, genügt schon ein Gleichstand, damit es einen Toten gab. Tote Obdachlose bilden die Gefahr, dass die Polizei (dann doch mal) aufmerksam wird – der Spieler muss also der Orga angeben, wie er die Leichen (und etwaige Zeugen) beseitigt etc.

Lestat/Osiris: Der Vampir hat wenn er ein Lestat ist eine Identität als Musiker, DJ, Clubgröße, gefeierter Schriftsteller oder Maler etc. und den dazu gehörigen Ruhm, um eine mehr oder weniger große Fangemeinde zu haben, von der er (üblicher Weise beim Sex) trinken kann. Ist er ein Osiris, hat er einen Kult um sich herum aufgebaut, in dessen Mitte er als spiritueller Führer oder sogar als Gott betrachtet wird.

Limits: Moralität 10–3

Jagdwert (Basis): für den Lestat: 3 (Ruhm 1), 6 (Ruhm 2) oder 9 (Ruhm 3), für den Osiris: Wert im Vorteil „Herde“ x2

Jagdwert (Boni): gewitzt (+2), anziehend (+3), Empathie (+2), Führung (+2), klug (+2), Vortrag (+1), Überredungskunst (+1), Inspirierend (+3), Ressourcen 4 (+1) oder 5 (+3), Auspex (+1/2 Punkte), Beherrschung 3 (+3), Majestät (+1/Punkt), Alptraum 2 (+3)

Jagdwert (Mali): Moralität über 7 (-1/Punkt) oder unter 5 (-1/Punkt), schüchtern (-3), unscheinbar (-10), dumm (-4), begriffsstutzig (-3)

Nachteil: Lestat: Diese Jagdtechnik hat an sich keine Nachteile außer dem, dass der Lestat per Einfluss-Spiel aktiv dafür sorgen muss, dass sein Ruhm nicht vergeht und er „angesagt“ bleibt. Auch birgt die für diese Jagdtechnik notwendige Aktivität in der sterblichen Gesellschaft das Risiko, sich mit Behörden u.ä. beschäftigen zu müssen (der Vampir braucht eine menschliche Identität, muss Steuern zahlen etc.). Osiris: Die deutschen Behörden haben etwas gegen Kulte, Sekten und unorthodoxe Fraktionen. Jeder Osiris läuft Gefahr, ins Fadenkreuz von Ermittlungen zu kommen, und das umso mehr, je größer der Kult wird. Der Osiris sollte daher per Deals mit anderen Vampiren die betr. Einfluss haben oder durch eigenen Einfluss auf Polizei und Behörden dafür Sorge tragen, unbehelligt zu bleiben.

Verdammt in Ewigkeit

Lude (Blutlud): Dieser Vampir beutet ganz gezielt Blutpuppen für sich aus, indem er gezielt Menschen mit unerfüllten Sehnsüchten und Leere im Leben anspricht, den Freund und Zuhörer mimt, sie verführt, von ihnen trinkt und diese von dem Rausch des Bisses abhängig macht. Üblicher Weise bessern Luden ihre Ressourcen damit auf, indem sie Blutpuppen anderen Vampiren zur Verfügung stellen – nicht selten ohne große Sorge darum, in welchem Zustand diese armen Wesen zu ihm zurückkommen.

Limits: Moralität 5–0

Jagdwert (Basis): 4

Jagdwert (Boni): gewitzt (+2), anziehend (+2), Empathie (+2), Szenekenntnis (+2), Umgangsformen (+1), Überredungskunst (+3), Zuflucht (+1 pro Punkt auf Lage), Barfly (+2), Inspirierend (+2), Ressourcen 4 (+1) oder 5 (+2), Auspex (+1/2 Punkte), Beherrschung (+1/2 Punkte), Majestät (+1/Punkt)

Jagdwert (Mali): Moralität <5 (-1/Punkt), schüchtern (-10), begriffsstutzig (-4), dumm (-1)

Nachteil: Jede Blutpuppe ist ein Mensch und hat für gewöhnlich Familie oder Freunde. Damit besteht für den Blutluden ein gewisses Risiko, dass sich Freunde und Verwandte der Opfer auf die Suche nach dem Luden begeben – meist in der (ja nicht völlig falschen) Annahme, dass dieser ein „Dealer“ oder eben ein echter „Lude“ sei.

Papillon: Dieser Vampir bezahlt ganz einfach Prostituierte dafür, mit ihm Sex zu haben, und trinkt dabei von diesen.

Limits: Moralität 10–3

Jagdwert (Basis): s. Nachteil

Jagdwert (Boni): einflussreich (+1), Szenekenntnis (+2), Zuflucht (+1 pro Punkt auf Lage), Barfly (+2), Beherrschung 3 (+3), Majestät (+1/Punkt)

Jagdwert (Mali): Moralität über 6 (-1/Punkt) oder unter <5 (-1/Punkt), begriffsstutzig (-1)

Nachteil: Diese Jagdtechnik ist im Vergleich zu anderen sehr sehr sicher. Und sehr sehr teuer! Der Basis-Jagdwert richtet sich nach den „investierten“ Punkten des Vorteils Ressourcen. „Investierte“ Punkte sind für andere Aktionen nicht vorhanden – wer Ressourcen auf 5 hat und 3 Punkte davon in seine Jagdtechnik „Papillon“ investiert, hat effektiv (für andere Aktionen) nur Ressourcen 2.

Investierte Ressourcen	Jagdwert (Basis)
0	Papillon nicht möglich!
1	0
2	2
3	6
4	10
5	16

Ein weiterer Nachteil kann auftreten, wenn es in der Domäne zu viele Papillons geben sollte: Der „Pool“ der Prostituierten ist keineswegs unbegrenzt, und je mehr Papillons unterwegs sind, desto größer ist die Gefahr, dass eine Prostituierte infolge von Blutmangel kollabiert.

Der dritte Nachteil besteht darin, dass sich Blutkrankheiten – darunter auch die seltenen, für Vampire gefährlichen Sorten – immer am Schnellsten über die Prostituierten ausbreiten.

Provocateur: Der Vampir frequentiert die übelsten Kaschemmen, wobei er gezielt auf die Suche geht nach gewaltbereiten Menschen (üblicher Weise angetrunkene Männer, Skinheads oder andere Schlägertypen). Diese provoziert er zu einer Schlägerei, haut sie ohnmächtig und trinkt von den Bewusstlosen.

Limits: Moralität 5–0

Jagdwert (Basis): 4

Jagdwert (Boni): jeder physische Attributsvorteil (je +1), Szenekenntnis (+1), Überleben (+2), Waffenloser Kampf (+2), Zuflucht (+1 pro Punkt auf Lage), Alptraum (+1/2 Punkte), Auspex 2 (+2), Kraft 1 (+1/2 Punkte), Schnelligkeit (+1/2 Punkte), Wendigkeit im Nahkampf (+1)

Jagdwert (Mali): schüchtern (-5), jeder physische Nachteil (-3)

Nachteil: Diese Kampftechnik birgt das sehr direkte Risiko, es mit Gegnern zu tun zu bekommen, die einem überlegen sind. Beispiele hierfür sind dem Vampir unbekannte Ghule, Werwölfe und andere Kreaturen, aber auch die Gang des Opfers, die sich plötzlich einmischen, der verdeckt operierende Polizist oder auch der gelegentliche Vampirjäger!

In jedem Monat wird ein einfacher Test gemacht. Wird dieser verloren, gab es einen Zwischenfall und es wird ein weiterer Test gemacht. Wird dieser gewonnen, „ging es noch mal gut“ (Opfer zog Messer, konnte aber besiegt werden), bei Gleichstand war die Jagd unmittelbar vor der nächsten Session erfolglos bzw. der Vampir musste so viele Wunden heilen, dass er den Abend mit nur ½ Jagdwert Blutpool beginnt. Hat er aber verloren, traf er auf einen HEFTIGEN Gegner (Orga-Entscheid: Ghul, Vampirjäger, volle Gang, Werwolf) dem der Vampir zwar entkommen konnte, die ihm aber fortan auf den Fersen ist.

Rattenfänger/Wilder: Beide Vampirtypen ernähren sich von wilden Tieren, die sie jagen und deren Blut sie trinken. Im Falle des Rattenfängers handelt es sich um verwilderte Stadttiere (Ratten, Tauben, Straßenhunde, Katzen), im Falle des Wilden um in den Wäldern oder Randbereichen lebende Wildtiere (Wildschweine, Rehe, Füchse). Da Tiere wenig nahrhaft sind, benötigt der Vampir viele davon.

Rattenfänger/Wilder haben zwar ein Jagdrevier, da das dort gejagte Blut aber kein Menschenblut ist, zählt ihre Entnahme nicht in das Revier hinein

Limits: Moralität 10–5, Potestas max. 2

Jagdwert (Basis): 0

Jagdwert (Boni): geschickt (+2), gewitzt (+2), Tierkunde (+3), Tierhaftigkeit (+1/Punkt), Schnelligkeit (+1/2 Punkte), Wendigkeit im Nahkampf (+3)

Jagdwert (Mali): plump (-5), Moralität unter 7 (minus 1/Punkt (weil die Tiere den Jäger wittern und fliehen))

Nachteile: Der Hauptnachteil der Technik besteht in ihrer geringen Effektivität (geringer Jagdwert, wenige Boni). Weil der Rattenfänger ebenso wie der Wilde zudem nur Tierblut zu sich nimmt, ist seine Bestie besonders leicht durch den Geruch oder Anblick von Menschenblut zu reizen. Der Vampir kann Menschenblut, wenn es ihm angeboten wird, nur unter Aufbringen von Willenskraft ablehnen. Sieht er es auf dem Boden liegend, muss er Willenskraft aufwenden, um sich nicht auf alle viere niederzulassen und es gierig aufzulecken. Vampire, die sich nur oder größtenteils von Tierblut ernähren, werden von anderen Vampiren für gewöhnlich verlacht.

Verdammt in Ewigkeit

Schänder: Von menschlicheren Vampiren meist verachtet, hat sich der Schänder ähnlich wie der Gossenschlürfen auf Opfer eingeschossen, die sich nicht wehren können. Im Falle des Schänders handelt es sich hierbei um die besonders Schutzbedürftigen: Die Unmündigen (kleine Kinder, geistig Behinderte oder Greise). Der Vampir nutzt hier den Umstand gezielt aus, dass niemand diesen Personen zuhört oder zumindest „Vampirgeschichten“ aus dem Mund derselben als Phantasterei abtut.

Limits: Moralität 3–0

Jagdwert (Basis): 5

Jagdwert (Boni): stark (+1), Überleben (+1), Waffenloser Kampf (+1), Alptraum (+1/Punkt), Kraft 1 (+1), Schnelligkeit 2 (+1), Beherrschung (+1/2 Punkte), Majestät (+1/2 Punkte), Auspex 2 (+1)

Jagdwert (Mali): schüchtern (-3), jeder physische Nachteil (-1)

Nachteil: Das Verführerische der Jagdtechnik besteht darin, dass sie annähernd ohne Risiko ist: Wer bereit ist, den Preis der Unmenschlichkeit zu zahlen, findet hierin den Lohn der Ungerechtigkeit der Welt. Wie beim Gossenschlürfen, ist aber gerade diese Sicherheit auch Risiko: Jeden Monat muss der Spieler einen einfachen Test mit der Orga machen. Verliert er diesen oder erzielt er Gleichstand, hat er im Laufe des Monats ein Opfer getötet. Auch dies wird zwar kaum Ermittlungen nach sich ziehen (die fraglichen Unmündigen zählen bereits als krank oder schwach oder anfällig für Zustände von Schwäche, so dass der Tod selten überrascht), kann aber zum weiteren Verfall der Moralität beitragen.

JAGDREVIER

Die gewählte Jagdtechnik legt fest, mit wie vielen Blutpunkten der Vampir maximal den Abend beginnen kann. Er kann aber auch freiwillig einen kleineren Blutpool-Startwert wählen. Warum er dies ggf. tun sollte, erklärt sich durch die Regel betreffs Jagdrevier.

Jeder Vampir muss neben der Jagdtechnik auch ein Berliner Gebiet sowie eine Location innerhalb desselben angeben, wo dieser bevorzugt jagt.

Jeder Bezirk (bzw. jeder Stadtteil innerhalb desselben) hat eine bestimmte „Maximalmenge“ an Blutpunkten pro Woche, die gefahrlos und unauffällig gejagt werden können, egal ob von einem einzelnen Vampir oder mehreren Vampiren, die sich den Bezirk zum Jagen teilen.

Ein Jagdrevier gilt als überjagt, wenn die Summe aller regelmäßig durch „Sicheres Jagen“ entnommenen Blutmengen über dem Grenzwert des Reviers liegt (egal, ob die dort jagenden Vampire voneinander wissen oder nicht).

Ein überjagtes Revier provoziert Jagdzwischenfälle, die von der Orga festgelegt werden. **Achtung! Jagdzwischenfälle können zum Tod der Spielfigur führen!**

Jeder Vampir sollte AKTIV Sorge dafür tragen, dass es in seinem Jagdrevier keine Wilderer gibt, und so solche entdeckt werden schnellstens gegen diese vorgehen! Sein LEBEN hängt davon ab!!

Jagdwert-Boni, die durch den Vorteil *Herde* generiert werden, zählen nicht in das Jagdmaximum des Bezirks hinein (da die Herdenmitglieder i.d.R. aus allen Stadtteilen kommen). Boni durch den Vorteil *Lage* aber sehr wohl! Blutentnahmen durch Tierblut-

Trinker zählen niemals in das Jagdmaximum des Reviers hinein (dieses betrifft nur Menschenblut).

Bezirk Mitte	100
Mitte	60
Wedding (inkl. Gesundbrunnen)	20
Tiergarten (inkl. Hansaviertel, Moabit)	20
Bezirk Pankow	80
Prenzlauer Berg	60
Weißensee (inkl. Heinersdorf)	10
Pankow	10
ÖDNIS (Karow / Außenbezirke)	0
Bezirk Friedrichshain-Kreuzberg	70
Kreuzberg	50
Friedrichshain	20
Bezirk Charlottenburg-Wilmersdorf	60
Charlottenburg (inkl. Witzleben)	30
Wilmersdorf (inkl. Halensee)	20
Westend (inkl. Messe, Siedlung Heerstr.)	10
ÖDNIS (Grunewald/Schmargendorf)	0
Bezirk Neukölln	45
Neukölln (inkl. Rixdorf, Britz)	30
Gropiusstadt	10
Buckow	5
ÖDNIS (Buckow)	0
Bezirk Tempelhof-Schöneberg	30
Schöneberg	20
Tempelhof	10
ÖDNIS (Mariend./Marienf./Lichtenr.)	0
Bezirk Spandau	30
Spandau (inkl. Hakenfelde)	10
Siemensstadt (inkl. Haselhorst)	10
Wilhelmstadt (inkl. Pichelsdorf)	10
ÖDNIS (Gatow/Kladow/Staaken)	0
Bezirk Steglitz-Zehlendorf	25
Steglitz (inkl. Südende, Lankwitz)	20
Zehlendorf (inkl. Düppel, Dahlem)	5
ÖDNIS (Lichterf./Wannsee/Nikolassee)	0
Bezirk Reinickendorf	20
Tegel (inkl. Borsigwalde)	10
Märkisches Viertel	5
Reinickendorf (inkl. Wittenau)	5
ÖDNIS (Lübars/Hermsd./Heiligens.)	0
Bezirk Lichtenberg	15
Hohenschönhausen (Neu+Alt)	10
Lichtenberg (inkl. Herzberge)	5
ÖDNIS (Falkenb./Malchow/Wartenb. etc.)	0
Bezirk Treptow-Köpenick	15
Alt-Treptow (inkl. Plänterwald/Schönew.)	5
Johannisthal/Adlershof	5
Köpenick (inkl. Friedrichshagen, Hirschg.)	5
ÖDNIS (der ganze, riesige Rest)	0
Bezirk Marzahn-Hellersdorf	10
Marzahn/Biesdorf	5
Kaulsdorf/Mahlsdorf	5
ÖDNIS (Hellersdorf)	0

ACHTUNG: Ein Vampir wird niemals sein Revier, das 10 oder weniger Blutpunkte ergibt, mit einem anderen Vampir teilen (das duldet die Bestie nicht!)

REVIER-ÜBERSCHUSS

Warum gibt es überhaupt Streit um Reviere, wenn ein Vampir mit Jagdwert 6 mit einem Revier von 6 Punkten bereits „satt“ sein müsste? Was hat er von einem großen Revier? Ist das nicht nur Ballast?

Der Grund, aus dem jeder Vampir versucht, das wirklich maximal mögliche Jagdrevier zu bekommen und dieses „bis auf's Blut“ zu verteidigen liegt darin, dass Vampire, die über ein sehr großes Territorium verfügen, damit auch eine größere Zahl „perfekter Jagdlocations“ für ihren speziellen Jagstyp erschließen.

Somit können sie ihre Jagden auf mehrere Gegenden verteilen, was ihre Spuren wesentlich besser verwischt und es ihnen im Umkehrschluss gestattet, schneller und effektiver zu jagen (weil sie sich nicht bei jeder Jagd doppelt und dreifach absichern müssen – wenn es in dieser Bar nicht sofort klappt, muss man nicht abwarten, sondern fährt halt zu einer seiner 34 anderen Bars).

Regeltechnisch bedeutet dies, dass ein Vampir für jeweils 5 volle Punkte „Überschuss“ des Gebietes, das er als Jagdrevier beansprucht und verteidigt, einen Jagdwert-Bonus von +1 Punkt erhält.

Beispiel: Ein Vampir mit Jagdwert 6, der ein Jagdrevier von 60 Punkten beansprucht, hat einen Jagd-Überschuss von $60 - 6 = 54$ Punkten. Für diesen Überschuss erhält er einen Bonus von $54 : 5$ (abgerundet) = 10 Punkten. Sein finaler Jagdwert ist also $6 + 10 = 16$ Punkte.

BEVORZUGTE JAGD-LOCATION

Vampir sind „Gewohnheitstiere“ mit einem überaus starken Hang zur Territorialität – ein Aspekt des Vampirseins, der direkt aus dem Herzen der untoten Bestie kommt.

Jeder Vampir besitzt daher innerhalb seines Jagdrevieres auch eine bevorzugte Jagd-Location, die er üblicher Weise auch jeden Abend min. 1x aufsucht, und sei es, um zu überprüfen, dass dort alles in Ordnung ist.

Eine solche Location kann ein einzelner Club, die Kneipen entlang eines max. 500 m langen Straßenabschnitts, ein großer Park oder ein kleiner, klar umrissener Kiez sein (Faustregel: Je aktiver und menschenreicher die Gegend nachts ist, desto kleiner ist die gewählte Location: In Mitte mag ein einzelner Club eine Location sein, in der Einöde von Köpenick kann es ein ganzer Stadtteil sein).

Jede Jagd-Location kann nur von 1 Vampir beansprucht werden. Der Vampir kann zwar andere Besucher tolerieren, aber nur 1 Vampir kann der „Besitzer“ der Location sein – anderes lässt die Bestie nicht zu.

Jeder Vampir erfährt automatisch, wenn sich andere Vampire in „seiner“ Location herumtreiben oder dort jagen (via Orga-Ansage).

Totentanz

Die Welt der Verdamnten, jener mitternächtliche Festumzug, ist ebenso prunkvoll wie unberechenbar. Wir sitzen fest im Gefängnis unserer selbst, kämpfen unablässig gegen die blutrünstige *B e s t i e* in uns allen an, müssen sie aber dann und wann freilassen, damit sie uns nicht in einem unbedachten Augenblick berrumpelt.

(Vampire: Requiem Grundregelwerk)

In diesem Kapitel werden allgemeine Fakten des (Un)Lebens vorgestellt, mit denen jeder Vampir zu tun und teilweise zu kämpfen hat. Obwohl teilweise mit Regeln zur Integration ins Vampire Live Spiel unterlegt, dienen diese Fakten und Systeme vor allem der Einführung und der Stärkung des Rollenspiels.

Wichtig zu bedenken ist, dass die hier gegebenen Informationen (soweit es keine Spielregeln sind) „inplay“ sind. Das bedeutet, dass diese „Fakten“ das sind, was die Vampire in Berlin im Allgemeinen als Wahrheit annehmen. Andere Vampire mögen diese Dinge auch ganz anders sehen, und es steht dir völlig frei, dir zu den hier beschriebenen Punkten eigene Erklärungen, Theorien und „Wahrheiten“ auszudenken, an die dein Vampir glaubt (speziell, wenn dieser nicht aus Berlin stammt).

Die Ursprünge

Niemand weiß, woher die Vampire kommen. Es wird als allgemeine Wahrheit akzeptiert, dass es (zumindest in den westlichen Industrienationen) fünf Vampirgeschlechter (Clane) gibt, dem alle Vampire angehören – und sei es über den Zwischenschritt einer aus einem dieser Clane hervorgegangenen Blutlinie. Aber: Ob es hier oder in anderen Regionen der Welt einst mehr oder weniger viele Clane gab, warum es ausgerechnet fünf große Clane gibt, woher diese stammen und ob diese zu einem „Ur-Clan“ zurückverfolgt werden können, ist ungewiss.

Spiel-Hinweis: Es gibt Vampire, die an einen Ur-Vampir als Ersten und Vater aller Vampire glauben. Wenn du dich dazu entschließt, dass dein Vampir an einen „Ersten“ glaubt, dann lass es bitte nicht ausgerechnet Kain oder Lillith sein. Diese beiden mythologischen Gestalten sind durch das Requiem-Vorgängerspiel „Maskerade“ vorbelastet und sollten daher einfach ausgeklammert werden. Andere

unter den Kindern der Nacht populäre Kandidaten für den Rang eines Ältesten oder sogar des Ältesten Vampirs wären der römische Legionär Longinus, die keltische Figur der Morrigan, ein beliebiger mythischer Totengott, die Roman-Vampirin Akasha und natürlich Dracula (wobei letztere „Erste“ wohl nur von sehr jungen Opfern der Pop-Kultur ernsthaft in Betracht gezogen werden).

Das Elysium

Jeder Anverwandte profitiert eines Nachts davon, dass es in der Stadt Orte gibt, an denen Frieden herrscht und an denen selbst die schlimmsten Feinde sich treffen können, um miteinander zu reden. Aus diesem Grunde werden jene Orte des Friedens, die Elysien, von allen großen Berliner Kabalen unterstützt und verteidigt.

Niemand weiß, woher der Brauch des Elysiums kommt, der Meinung vieler Vampire nach aber ist es so alt wie die vampirische Gesellschaft selbst. Vertreter des Invictus nehmen für sich in Anspruch, Urheber des Elysiums zu sein. Andere Vampire halten dies durchaus für möglich – wer sonst sollte es getan haben? Die Bedeutung des Elysiums ist in jüngeren Jahren zwar gesunken, aber noch immer ist es einer der mächtigsten Bräuche der Vampire. Was ein Bruch des Elysiums konkret bedeutet, hängt von der Auslegung des Vorfalls durch die Vampire der Domäne ab.

Spiel-Hinweis: Für das Elysium gilt das gleiche Rechtsprinzip wie in Bezug auf jede Regel der Domäne: Rechtens ist, was „die Vampire“ der Domäne dazu erklären. Bedenke immer, dass es in der Welt des Requiems kein ultimatives „richtig“ und „falsch“ gibt: Wenn du (z. B. durch deinen Bund) die Stärke besitzt, die Auslegung eines Rechtsbruchs zu deinen Gunsten zu lenken, schaffst du selbst effektiv das Recht in deiner Domäne!

Verdammt in Ewigkeit

Die Traditionen

Die Vampire kennen im Großen und Ganzen drei mündlich weitergegebene Traditionen, deren Ursprung wie das meiste unklar ist. Zwar behauptet die Lancea Sancta, jene drei Traditionen fänden sich im Testament des Longinus, der „Bibel“ der dunklen Kirche, ob dies aber deswegen ist, weil der Dunkle Messias sie verhängte, oder er sie nur notierte, ist offen.

I MASKERADE

OFFENBARE NIEMANDEM DEINE WAHRE NATUR, DER NICHT VOM BLUTE IST. TUST DU SOLCHES, VERWIRKST DU DEIN ANRECHT AUF DAS BLUT.

II NACHKOMMEN

ERSCHAFFE EIN KIND, SO GEHE MIT DIESEM ZU GRUNDE. DIE LAST DEINES KINDES IST AN DIR ZU TRAGEN.

III AMARANTH

ES IST DIR VERBOTEN, DAS HERZBLUT EINES VOM BLUTE ZU VERSCHLINGEN. BRICHST DU DIESES GEBOT, WIRD DEINE BESTIE DICH VERZEHREN.

Spiel-Hinweise: Jede der drei Traditionen schlägt sich im Wesen der Vampire nieder, weswegen manche die Traditionen auch als „Naturgesetz“ betrachten:

Die Maskerade äußert sich darin, dass Vampire – so sie nicht Willenskraft aufwenden, um diesen Effekt zu verhindern – auf Fotografien, Filmaufnahmen und in Spiegeln verwaschen und unklar wirken. Die Tradition der Nachkommen äußert sich darin, dass es den Vampir enorme Beherrschung und Willenskraft kostet, einen anderen zu seiner Existenz zu verfluchen und ihn zu erschaffen. Die wenigsten Vampire aber ahnen auch nur, welche Abgründe tatsächlich auf jene lauern, welche die dritte Tradition brechen, denn der Fluch dieser Untat offenbart sich erst, wenn es zu spät zur Umkehr ist.

Betreffs der Erschaffung neuer Vampire reagieren die meisten Vampire Berlins recht empfindlich. Ein neuer Vampir, das bedeutet ein zusätzlicher Jäger – und eine zusätzliche Waffe im Arsenal einer anderen Kabale. Im Glauben der Lancea Sancta stellt die Erschaffung sogar einen Eingriff in Gottes Plan dar, wird dadurch doch eine unsterbliche Seele zur Verdammnis verflucht.

Was die dritte Tradition betrifft, so kann sich niemand entsinnen, wann zuletzt eine Dablerie in Berlin geschehen wäre. Das Verbrechen gilt als zu entsetzlich, um es sich auch nur vorzustellen, und so ist diese Untat ein irgendwie fremdes Konzept, das die Berliner Vampire nicht wirklich beschäftigt (tatsächlich voll vergleichbar mit dem Verbrechen des Kannibalismus für uns Berliner Spieler).

Umgangsformen

Es gibt gewiss keine vampirische Einheitskultur. Manche Umgangsformen und Eigenheiten sind im Laufe langer Jahre aber zu so etwas ähnlichem wie ungeschriebenen Bräuchen geworden.

NAMENS GEBUNG

Es gilt unter den Berliner Vampiren als unschicklich, seinen früheren Namen im Tode weiterzuführen. Man ist speziell, aber eben nicht nur im Sinne der Lancea Sancta nun Teil einer anderen Gesellschaft, einer anderen Verwandtschaft, und da schickt es sich, für diese neue Existenz einen neuen Namen zu erhalten. Meist wählt der junge Vampir seinen neuen Namen selbst. Zuweilen tut dies aber auch der Erschaffer oder die Kabale. Hierbei ist es üblich, auf die Wahl des Namens einige Sorgfalt zu legen und diesem eine tiefere, verborgene Bedeutung zu geben. Mit ein Grund, warum sich unter denen vom Blute viele mit Namen alter Götzen oder dunkler Heroen toter Dramen finden lassen.

Spiel-Hinweis: Widme der Wahl deines Charakternamens bitte einige Zeit und mach einen WEITEN Bogen um alle Vampir-Namen, die aus der moderneren Vampir-Dichtung kommen oder dieser entlehnt sind (Lestat, Louis, Dracula, Alucard, Orlok, Blade, Craven etc.). Wenn du umgekehrt auf einen Charakter mit solch einem lächerlichen Namen triffst, zögere nicht, ihn auszulachen!

ANREDE

Generell höchst unüblich ist es unter den Anverwandten Berlins, einander mit Nachnamen oder als "Herr/Frau/Fräulein" anzureden. Man ist schließlich vereint im Tode, einander durch den Fluch gleich. Ein Vampir mag einen vollen Namen haben, er wird aber nur mit dem Vornamen angesprochen werden, also verzichten die meisten Vampire von vorne herein auf einen Nachnamen. In der Anrede ist das "du" und das "Ihr" üblich. Das "Sie" wird verpönt, denn dies ist das Attribut der Menschen und wird als Anrede für einen vom Blute als Beleidigung aufgefasst. Wer Anverwandte in Berlin mit dem "Sie" anspricht, bringt zum Ausdruck, dass der Gegenüber kein Mitglied der Anverwandten, sondern nur ein Mensch ist – und zwar ein entsetzlich gewöhnlicher.

EINFLUSS

Einfluss ist das Maß der Macht einer Person (nicht notwendigerweise Vampir), die sterbliche Gesellschaft zu beeinflussen. Da wir diese Art der Beeinflussung der sterblichen Gesellschaft schlecht "live" darstellen können, hat das ViE-System für die Simulation dieser Machtverhältnisse ein strategisches "Play-by-Mail" vorgesehen. Dieses wird zwischen den Sessions abgewickelt und hat durchaus signifikanten Einfluss auch auf das Live-Spiel.

Voraussetzung für die Teilnahme am Einfluss-Spiel ist die Mitteilung an die Einfluss-Orga, welche Mittel nach Ansicht des Spielers dem Charakter zur Verfügung stehen. Diese Angaben, die sich aus Hintergrund und einigen bei der Charakteraufstellung genommenen

Verdammt in Ewigkeit

Vorteilen ergeben, werden in einem Basisbogen zusammengestellt, der von der Orga abgespeichert wird.

Einfluss setzt man ein, indem man der Einfluss-Orga mitteilt, was man zwischen den Sessions tun möchte, und wie es getan werden soll.

Die Orga teilt dir dann mit, dass du ihr die Aktion in einiger Zeit erneut zumailen sollst. Bis dahin sind deine Kräfte mit der Erledigung der Aufgabe beschäftigt und stehen anderweitig nicht zur Verfügung (du kannst aber dein Vorhaben jederzeit abbrechen, um deine Kräfte für eine andere Tätigkeit verfügbar zu haben).

Zum genannten Zeitpunkt schickst du der Einfluss-Orga deine Aktion erneut zu und erhältst dafür so schnell wie irgend möglich das Ergebnis der Aktion mitgeteilt.

Aktuell nicht in Aktionen gebundene Einflussfaktoren gelten als "Warten, Einfluss erhalten und Beobachten des Einflussgebietes", sprich die aktive Suche nach Aktionen anderer Einfluss-Spieler.

Viele Einflussgebiete erfordern eine bestimmte Fähigkeit als Grundvoraussetzung, um den Einfluss im entsprechenden Gebiet aufbauen und anwenden zu dürfen. Besitzt der Charakter die betreffende(n) Fertigkeit(en) nicht, kann er auch nicht den betreffenden Einfluss ausüben.

Unzählige Kategorien von Einfluss sind denkbar. Schlüssel zum Erfolg ist, eine Nische für sich zu finden, die nicht schon von anderen Vampiren besetzt ist, und vorsichtig zu operieren. Zum Spiel gehört auch, offplay etwas über das Einflussgebiet informiert zu sein.

Es ist möglich, sich über das Einfluss-Spiel neue Vorteile oder Hintergrundpunkte zu erspielen (oder diese zu verlieren!). **Der Gewinn von Punkten via Einfluss-Spiel kostet keine EP!**

Nachwort für die Spieler

Vampire Live Rollenspiel ist anders als andere Rollenspiele. Du bist nicht Mitglied einer mehr oder weniger gleich gesinnten „Gruppe“, die durch den Spielleiter mit Plots, Abenteuern und Gegnern versorgt wird. Viele Vampire Live Einsteiger – und besonders Fantasy LARPer, die irrtümlich der Annahme sind, ihr bisheriges Spiel sei mit der Spielweise von Vampire Live vergleichbar, da es ja auch „live“ ist – sitzen erst einmal herum und warten. Auf Plot. Und Action.

In Wahrheit aber werden Vampire Live Sessions nur selten von Werwölfen, Jägern oder fremden Vampiren überfallen. Nur selten ist ein fremder Vampir Spion der VII. Und nur höchst selten hat der Charakter eines Spielleiters eine mysteriöse Schriftrolle im Mantel.

Vielleicht hilft dir der folgende Gedanke weiter: **Beim Vampire Live ist jeder Spielleiter.** Zumindest in dem Sinne, dass jeder einzelne Spieler nicht nur für seinen eigenen, sondern auch den Spielspaß jedes anderen „zuständig“ ist.

Eine „Fütter mich“ Haltung, bei der zehn, zwanzig, dreißig Spieler von drei bis vier Spielorganisatoren erwarten, bespaßt zu werden, kann nicht funktionieren. Und das ist überhaupt nicht schlimm:

Beim Vampire Live hast du die einmalige Chance, Spieler und Orga, Protagonist und Antagonist zugleich zu sein. Je mehr Spieler „für andere“ spielen und quasi „wie ein NSC“ Ausschau nach Möglichkeiten halten, das Spiel zu bereichern und andere in Plots zu verstricken, desto mehr Fun werden alle haben.

Für dich bedeutet dies, nicht nur deiner Rolle als individueller Vampir, sondern auch deiner Funktion im Spiel der anderen bewusst zu sein:

Nimm nicht hin, wenn andere deine Fraktion schlecht aussehen lassen. Engagiere dich für das Schicksal deiner Verbindung. Und stelle deren Eigenheiten expressiv dar.

Die anderen Spieler brauchen dich!

**Und das nicht nur zum lieben,
sondern vor allem auch zum hassen!**

Anhang: Umgangssprache

Die Anverwandten verwenden einige besondere Begriffe, die man als einer vom Blute kennen sollte, soweit sie zum eigenen Alter passen.

Abactor – (alte Form) ein Wilderer
Abheben – (Gossensprache) Blut aus Blutbank holen.
Abt – Erster der Berliner Kabale der Corona Obscura.
Abtei – anderer Begriff für Corona Obscura.
Ahn – ein sehr alter Vampir (100 Jahre und mehr).
Anverwandte – Vampire.
Aschen – (Gossensprache) einen Vampir ermorden (aschen) oder Selbstmord begehen (sich aschen).
Avus – Großerschaffer (in Berlin eher unüblich).
Bauer – (Gossensprache) ein Vampir, der sich Tiere hält, um sich von ihnen zu nähren.
Belials Brut – ein Mitglied eines satanischen Zirkels, der keine Selbstbeschränkung kennt.
Bestie – Die Triebe und Instinkte, die den Vampir dazu treiben wollen, ganz zum geistlosen Monster zu werden.
Bluteid oder Blutschwur – (alte Form) der Blutbund.
Blutherr – anderes Wort für Domitor.
Blutknecht oder Blutsklave – ein Blutgebundener.
Blutjagd – eine stadtweite Jagd auf einen Vampir.
Blutjunkie – (Gossensprache) ein Vampir, der zu gerne und zu viel Blut trinkt, oder ein Vampir, der regelmäßig Blut von Drogenverwendern trinkt.
Blutsippe – die eng verwandte Gemeinschaft von Großerschaffer, Erschaffer, Vampir, Kind und Enkel.
Blutpuppe – (Gossensprache) ein Mensch, der einem Vampir freiwillig sein Blut anbietet, in Erwartung der Extase.
Blutpüppchen – (Gossensprache) in Berlin ein Vampir, der nur Dekoration für seinen Erschaffer ist.
Bluttäufel – Name einer inzwischen untergegangenen Kabale des Sanktums mit Sitz im alten Westberlin. Wurde durch den Erzbischof Iontius angeführt. Name wird heute als Synonym für fanatische Hexenjäger des Sanktums verwendet.
Blutsverwandte – Vampire. Wird von einigen auch speziell als Bezeichnung für die Mitglieder einer Blutsippe verwendet.
Bund – eine große Strömung innerhalb der Vampirgesellschaft, die über eine einzelne Domäne hinausreicht. Die größten Konvente sind Invictus, Lancea Sancta (das Sanktum), Zirkel der Mutter (Hexenkreis), Ordo Dracul und Carthianische Bewegung (Carthianer).
Canaille – (alte Form) der Bodensatz der menschlichen Gesellschaft, von dem sich besonders gut nähren lässt.
Carthianer – ein vampirischer Idealist, der an moderne Gesellschaftsformen für die Gemeinschaft der Vampire glaubt.
Casanova – ein Vampir, der Sterbliche verführt, um von ihnen zu trinken, sie aber leben lässt.
Cauchemar – (alte Form) ein Vampir, der nur von Schlafenden trinkt.
Comprador – (alte Form) ein Vampir, der in Wahrheit für eine andere, unbekannte Gruppe arbeitet.
Consanguineus – (alte Form) ein direkter Verwandter eines anderen Vampirs.
Cunctator – (alte Form) ein Vampir, der wenig genug trinkt, so dass das Opfer überleben kann.
Charon – Sendbote einer der Berliner Kabilen.
Clan – eine von fünf Fraktionen, deren gemeinsame Wurzeln bis in ferne Vergangenheit zurückreicht.
Crúac – eine Schule verbotener, ketzerischer Hexerei, die vom Zirkel der Mutter praktiziert wird.

Daeva – ein Vampirclan, der als besonders sinnlich und den Sünden nahe stehend betrachtet wird.

Danse Macabre – die Hoftreffen der Berliner Vampire. Außerhalb Berlins: die Gesamtheit der vampirischen Gesellschaft und ihrem Auf und Ab.

Diablerie – der Raub allen Blutes eines Vampirs durch einen anderen Vampir, nichts anderes als Kannibalismus.

Diözese – das Revier der Corona Obscura. Dieses war einst die alte Mitte, der Trubel dort hat aber die Abtei mehr zum Rand und in die dunklen Seitengassen getrieben.

Domäne – ein durch einen Vampirfürsten oder eine Kabale beherrschtes Territorium.

Domitor – ein Vampir, der einen anderen an sich mit Blut gebunden hat. Auch: Blutherr.

Egel – (alte Form) ein Mensch, der von Vampiren trinkt, aber keinen Herrn hat. (Gossensprache) ein Vampir, der nichts für seine Kabale tut.

Einöde – Begriff für jene Teile der Stadt, die sich nicht als Jagdrevier eignen. Auch: Ödnis.

Elysium – Versammlungsort der Vampire, an dem jede Gewalt verboten ist. In Berlin der Rosengarten.

Erschaffer – der Schöpfer eines Vampirs.

Erstblut – ein Vampir, der schon vor dem 2. Weltkrieg existiert hat und so zu den ersten Vampiren Berlins zählt.

Erster Stand – gebräuchlicher Begriff für den Invictus.

Erzeuger – anderes Wort für Erschaffer.

Freie – anderes Wort für Ungebundene.

Fürst – Erster der Vampire einer ganzen Gegend.

Gangrel – ein wilder slawischer Vampirclan, der Gewalt über das Land und die Bestien sein eigen nennt.

Gebieten – (Gossensprache) abfällig für den Clan Ventrue.

Gefäß – anderes Wort für Beuteopfer.

Gemarkungen – Revier des Berliner Invictus.

Ghettobremse – (Gossensprache) vgl. Slummer.

Ghul – ein Diener der Vampire, der mit Blut gefüttert wird und somit einen Schatten der Macht der Vampire erhält.

Gossenschlürfel – (Gossensprache) vgl. Slummer.

Haus der Schmerzen – lust- und freiheitsorientierte Berliner Kabale, welche die Selbstherrschaft befürwortet und weniger Macht der Zentralgewalt will.

Heilige – außerhalb Berlins gebräuchlicher Begriff für Mitglieder der Lancea Sancta, wird aber von der Abtei als anmaßend erachtet und nicht verwendet. Stattdessen ist „Geheiligt“ im Gebrauch.

Herde – Begriff für eine Ansammlung von Menschen (Herde eines Vampirs, Herde eines Reviers).

Hexenzirkel – Ein in viele kleine Einzelkabilen zersplitterter Konvent, der heidnischen Götzen dient und diese um Macht anruft.

Inzeptor – (alte Form) der Begründer einer neuen Disziplin, einer neuen Linie oder einer neuen Kabale.

Invictus – einer der größten Konvente der Vampire, der sich als Adel und Herrscher der Vampire betrachtet.

Ketchup – (Gossensprache) Blut.

Kind – ein verächtlich gebrauchter Begriff für einen jungen, unerfahrenen oder törichtigen Vampir.

Kind der Nacht – inzwischen wohl am meisten verbreiteter Begriff für die Art der Blutsverwandten.

Kind des Tages – ein Mensch.

Klammeraffe – (Gossensprache) Vampir, der von seinem sterblichen Leben und seiner einstigen Familie nicht Abstand nehmen will.

Konvent – anderes Wort für Bund, oder einfach Bezeichnung für eine Zusammenkunft der Kinder der Nacht in Berlin.

Küken – (alte Form) ein neu erschaffener Vampir, der noch unter Weisung seines Erschaffers steht.

Küssen – Blut trinken. Auch: Einen Vampir erschaffen.

Den Kuss weitergeben – jmd. zum Vampir machen.

Leckstein – (Gossensprache) Mensch, besonders solcher, von dem man Blut trinkt.

Lehen – (alte Form) ein von einem Vampirfürsten einem anderen Vampir zugebilligtes Jagdrevier. Das Konzept wird vom Invictus weiter vertreten.

Lugosi – (Gossensprache) verächtlich für Erstblut/Ahn.

Lustgarten – das Revier des Hauses der Schmerzen in der südlichen Mitte der Stadt. Assoziatives Herz ist der Kreuzberg. Weitere Zentren sind Nostitzstraße, Bessemer Straße und neuerdings der Nordbahnhof.

Lykos – (alte Form) anderes Wort für Gangrel

Mekhet – ein Vampirclan, der als weise, schnell, leise und mit der Finsternis verwandt betrachtet wird.

Mücke – (Gossensprache) abfällig f. schwachen Vampir.

Nachzehrer – (alte Form) and. Wort für Wiedergänger.

Nosferatu – ein Vampirclan, der als Inbegriff des nächtlichen Grauens gilt.

Nox Aeterna – Berliner Geheimbakale, die aus ungeklärten Gründen Morde an Berliner Vampiren verübt.

Ordo Dracul – ein ketzerischer Konvent, der versucht durch mythische Studien dem Vampirdasein zu entkommen.

Orlok – (Gossensprache) abfällig für einen Vampir mit völlig veralteten Vorstellungen.

Osiris – (alte Form) ein Vampir, der sich mit Sterblichen umgibt und von diesen anbeten lässt, um ihr Blut zu erhalten.

Paladin – Titel für einen persönlichen Bewacher/Bluthund für den Anführer der Lancea Sancta in Berlin.

Papillon – (alte Form) das Rotlichtviertel einer Stadt.

Pfaffe – (Gossensprache) verächtlich für einen Vampir der Lancea Sancta.

Pikör – (alte Form) jemand, der seine Kabale auf Linie hält, damit man sie ernst nimmt.

Pocke – (Gossensprache) Vampir, der beim Trinken eine Krankheit auf seine Opfer überträgt (z.B. HIV).

Primus – in Berlin das Haupt einer Kabale.

Priscus – der Älteste eines Clanes in einer Domäne. Dieser Rang bringt keine unmittelbaren Rechte, aber der Clansälteste hat auch in Berlin einen besonderen Stand und besondere Verantwortung für Mitglieder seines Clans.

Rattenkinder – (Gossensprache) Moroi.

Requiem – das Dasein als Vampir, das Unleben.

Rhesusäffchen – (Gossensprache) ein Vampir ausgeprägten Blutpräferenzen (von Rhesusfaktor).

Rote Furcht – (alte Form) eine Raserei, die durch Feuer ausgelöst wird.

Saft – (Gossensprache) Blut.

Saftbeutel – (Gossenslang) Sterblicher.

Sandmännchen/Sandman – (Gossensprache) ein Vampir, der nur von Schlafenden trinkt.

Sanguis Regiae – ehemalige Berliner Kabale des Invictus, welche die Alleinherrschaft über Berlin unter einem geeinten Thron anstrebte, mit einem Nachkommen des früheren Berliner Fürsten Albrecht als legitimen Erben.

Säufer – (Gossensprache) ein Vampir, der regelmäßig von Betrunkenen trinkt.

Schatten – eigentlich Spitzname der Mekhet, in Berlin aber eher gebräuchlich als Bezeichnung für die unbekannten Ahnen der Berliner Vergangenheit.

Schattenhof – Bezeichnung der Berliner Hofgesellschaft, d.h. aller Kinder der Nacht, welche die Vorherrschaft des Fürsten anerkennen und Teil haben an den gemeinsamen Geschäften der Kabalen.

Schattenreich – früheres Revier der Sanguis Regiae im nördlich-westlichen städtischen Bereich Berlins. Assoziatives Herz war der Schiller- und Goethepark sowie der weitläufige Westhafen.

Schlitzer – (Gossensprache) vgl. Wiedergänger.

Sieben (VII) – eine Fraktion von Vampiren, die alle anderen Vampire aus unbekannten Gründen jagt.

Slummer (engl.) – (Gossensprache) ein Vampir, der nur von Obdachlosen und ähnlichen (in den Slums) trinkt.

Spuk – (Gossensprache) Vampir, der über die Gabe verfügt, sich ungesehen zu bewegen.

Sukkubus – anderes Wort für Daeva. Wird auch auf männliche Vertreter des Blutes angewandt, obwohl für diese Inkubus korrekt wäre.

Tetrapack – (Gossensprache) eine Gruppe Opfer.

Templer – Begriff der Abtei für Krieger der Lancea Sancta in Berlin.

Tier – anderer Begriff für Bestie.

Turf (engl.) – (Gossensprache) anderes Wort für Revier.

Ungebundene – Vampire, die sich keiner Kabale angeschlossen haben und damit für sich alleine stehen.

Vampirella – (Gossensprache) ein Vampirin, die Sterbliche verführt, um von ihnen zu trinken.

Ventru – ein Vampirclan, der als selbstverliebt und befehlsgewohnt gilt.

Verblassen – der Effekt, dass Menschen dazu tendieren, die Existenz von Vampiren nicht wahrzunehmen oder bald zu vergessen, wenn man nicht bewusst auf sich aufmerksam macht.

Verdammte – speziell bei Mitgliedern der Abtei die Rasse der Vampire.

Vinculum – die künstliche Liebe des Blutsbandes.

Viridarium – anderer Begriff für das Revier des Haus der Schmerzen in Berlin (Lustgarten).

Vitae – (alte Form) Blut.

Wassail – (alte Form) Art der Raserei, die durch Hunger entsteht.

Wegelagerer – (alte Form) Vampir, der sich vom Treibgut der Gesellschaft ernährt. Vgl. Slummer.

Welp – (alte Form) verächtliches Wort für Kind.

Wiedergänger – ein Vampir, der alle Menschlichkeit verloren hat und nur mehr ein geistloses Monster ist.

Wilde – abfällige Bezeichnung für Gangrel.

Zirkel der Mutter – heidnische Vereinigung von Götzen anbetenden Vampiren.

Zuflucht – das Heim eines Vampirs.

Anhang: Waffentabelle

Leichte Pistolen



JB007 PPK



Schaden:
HALB

Besonderheiten:
- Keine

Normale Pistolen

JB007 P99 (Walther P99)



Baretta



Luger



Smith & Wesson



Schaden:
1

Besonderheiten:
- *Walther P99:* Die optionale Zielvorrichtung gestattet es einem Charakter ohne *Schusswaffen-Fertigkeit*, nur 2 Sekunden statt 5 anlegen und zielen zu müssen, um einen Treffer zu landen. Die Walther kann nur über Einfluss: Unterwelt besorgt werden (rares Produkt)

Schwere Pistolen

Springfield M.09



Powerman
(Browning .45er)



Schaden:
1
auf Kernschussreichweite: ZWEI

Besonderheiten:
- *Springfield M.09:* Auch wenn in das Magazin vier Streifen reinpassen, darf dort nur ein 13er Streifen rein.

Überschwere Pistolen

Colt Python



Enfield MKK



Schaden:
ZWEI

Besonderheiten:

- *Enfield MKK*: Die Enfield ist eine Militärwaffe und so schwer aufzutreiben wie eine MP.

Gewehre

Remington 238



BAR Magnum



Schaden:
ZWEI

Besonderheiten:

- zum Treffen muss die Waffe an der Schulter angelegt werden

Shotguns

Remington Shellshot



Schaden:
ZWEI

auf Kernschussreichweite VIER

Besonderheiten:

- keine

Maschinenpistolen (Ratterknarren ("RRR"-Abzug))

HK MP-51



HK MP5-PKK



Schaden:
1

Besonderheiten:

- Waffe kann Feuerstoß (1x „RRR“-Abzug, Schadensansage „EINS-EINS-EINS“) und Automatikfeuer (3x „RRR“-Abzug, Schadensansage „EINS-EINS-EINS-EINS-EINS-EINS“) und ist nach 3x Betätigen des Abzugs leer. Nachladen dauert mindestens 5 Sekunden.
- Waffe kann SPERRFEUER
- Einhändig nur von *starken* Charakteren zu führen

Skorpion



Verfügbarkeit:

Nur über Einfluss Unterwelt (s.d.) erwerbbar
Mindestens Ressourcen 3 benötigt.

Maschinenpistolen (Einzelschuss)

UZI



Schaden:

ZWEI

Besonderheiten:

- Müssen beidhändig bzw. mit Schulterstock benutzt werden, es sei denn der Schütze ist mindestens *stark*.

Verfügbarkeit:

Nur über Einfluss Unterwelt (s.d.) erwerbbar

Sturmgewehre und schwere Maschinenpistolen

Colt Commando (M16)



HK MP5 A4



Schaden:

ZWEI

Besonderheiten:

- Waffe kann Feuerstoß (1x „RRR“-Abzug, Schadensansage „ZWEI-ZWEI-ZWEI“) und Automatikfeuer (3x „RRR“-Abzug, Schadensansage „ZWEI-ZWEI-ZWEI-ZWEI-ZWEI-ZWEI“) und ist nach 3x Betätigen des Abzugs leer. Nachladen dauert mindestens 5 Sekunden.
- Waffe kann SPERRFEUER
- Muss immer angelegt oder aufgestützt werden, sonst nur Sperrfeuer und Kernschusstreffer möglich.

Verfügbarkeit:

Nur über Einfluss Unterwelt (s.d.) erwerbbar

Anhang: Umrechnungen

Bei DANSE MACABRE: Requiem Live in Berlin kannst du deinen Charakter auch nach Tischrollenspiel-Regeln aufstellen oder einen bereits bestehenden Charakter des Tischrollenspiels in das Live-Format „konvertieren“. Auch KANN es vorkommen, dass du mit deinem Live-Charakter einmal eine Tischrollenspiel-Session bestreiten musst – etwa dann, wenn es Ereignisse zu spielen gilt, die sich schlecht (oder gar nicht) live darstellen lassen.

ATTRIBUTE UND FÄHIGKEITEN

Im Vampire Tischrollenspiel wird der Würfelpool einer Aufgabe aus der Summe eines Attributes und einer Fähigkeit gebildet. Da dies eine irrsinnige Menge „zu merkender“ Informationen schafft (welches Attribut plus welche Fähigkeit bei welcher Aufgabe), verzichtet ViE auf beides.

Fähigkeiten besitzen aber dennoch einen Sinn, denn nur wer die Fähigkeit „hat“, darf sie auch im Live anwenden. Eine Fähigkeit im Sinne des Live „hat“ man, wenn man sie im Tischrollenspiel auf Stufe 3 oder mehr hat. Oder umgekehrt: Jede Fähigkeit, die du dir bei der Live-Aufstellung deines Charakters genommen hast oder später lernst, hat im Falle dass du eine Tischrollenspiel-Session mit diesem Charakter machst einen Wert von 3.

Attribute folgen einem ähnlichen Prinzip: Wer ein Attribut auf ●●●●● hat, erhält im Live einen entsprechenden *Attributsvorteil*, Attribute auf Wert ● generieren umgekehrt den *Attributsnachteil*. Auch hier gilt umgekehrt: Jedes Attribut, das du im Live mit einem positiven Special wie "stark" hast, hat falls du den Charakter im Tischrollenspiel spielen solltest den Wert ●●●●● bzw. ist ●, solltest du eine Attributsschwäche gewählt haben. Alle Werte, in denen du keinen bestimmten Wert hast, besitzen im Tischrollenspiel den Wert ●●●.

Details zu Attributstärken/-schwächen und Fertigkeiten stehen im Kapitel Charaktererschaffung.

WILLENSKRAFT

Auch hier gibt es eine einfache Umrechnungsformel:

- Willenskraft 8-10 gilt als **willensstark**.
- Willenskraft 4-7 gilt als **wehrhaft**
- Willenskraft 1-3 gilt als **willensschwach**.

In umgekehrter Richtung (von Live zu Tisch) gilt:

- **willensstark** entspricht Willenskraft 9
- **wehrhaft** entspricht Wert 6
- **willensschwach** ist 3

Umrechnungs-Übersicht

Tischrollenspiel zu Live:

Attribute

- Jedes Attribut mit Tischwert ●●●●● erhält den betreffenden Live-Attributsvorteil
- Jedes Attribut mit Tischwert ● erhält den betreffenden Live-Attributsnachteil
- Alle Attribute mit Werten von ●● bis ●●●● haben live keine Relevanz

Fertigkeiten

- Jede Fertigkeit mit Tischwert ●●● oder höher wird auf dem Live-Bogen angekreuzt, da der Charakter diese Fertigkeit "hat"
- Fertigkeiten mit Werten von ● bis ●● haben live keine Relevanz, Werte von ●●●● oder mehr bringen keine zusätzlichen Vorteile

Willenskraft

- Bis ●●● = willensschwach
- Bis Wert ●●●●●●● = wehrhaft
- Ab Wert ●●●●●●●● = willensstark.

Live zu Tischrollenspiel:

Attribute

- Jedes Attribut mit Vorteil ist auf ●●●●●
- Jedes Attribut mit Nachteil hat Tischwert ●
- Alle anderen Attribute haben Wert ●●●

Fertigkeiten

- Jede auf dem Livebogen angekreuzte Fertigkeit hat Tischwert ●●●
- Andere Fertigkeiten haben Tischwert 0

Willenskraft

- *Willensschwache* Charaktere haben Tischwillenskraft ●●●
- *Wehrhafte* Charaktere haben Tischwillenskraft ●●●●●●●
- *Willensstarke* Charaktere haben Tischwillenskraft ●●●●●●●●●●

Vorteile und Disziplinen werden 1:1 in deren Live-Version konvertiert. **Gesundheitsstufen** hängen vom jew. System (Live oder Tisch) ab bzw. werden durch best. **Vorteile** beeinflusst.

Anhang: Disziplin-Überblick

Disziplin	Kraft	Kosten	Ansage/Zeichen	Effekt	A
ALPTRAUM ●	Monströses Antlitz	1 BP	„Schrecken“+Fauchen	Menschen+Ghule (M/G) müssen Raum komplett verlassen. Vampire (V) können sich nicht nähern, müssen zurückweichen.	✖*
●●	Grauen		„Grauen“ „Das Grauen endet“	Zone d. Grauens in 1 Raum bzw. 10 m Radius. Jeder muss reagieren!	✖*
●●●	Auge des Tieres		M/G: „Lähm. Entsetzen“, V: „Rötschreck“	Direkter Blickkontakt! M/G erstarrt in Horror (bei Angriff Flucht), V fällt in Röt-schreck	✖*
●●●●	Zerschmettern des Geistes	W	An Schultern greifen + „Ich zerschmetter deinen Geist! Wahnsinn überkommt dich! FLIEH!“	Opfer stürzt davon, bis es alleine ist, bricht wimmernd zusammen. Rest der Session zerrüttet/zitternd/paranoid (bis zur nächsten Hauptsession)	✖*
●●●●● * nur f Vampire abwehrt.	Todesangst	W	Auf Opfer deuten. M: „Todesangst! Du stirbst!“ G+V: „Todesangst! Geh Außer Gefecht. ZWEI Schaden!“	Opfer muss V. sehen können. Mensch = tot. Ghul = Außer Gefecht + 2 Schaden, Vampir Außer Gefecht	✖*
AUSPEX ●	Geschärfte Sinne		Auspex-Zeichen	Gespräch belauschen, Wolfsnase, Schriftstück auf gr. Entfernung lesen	
●●	Aurawahrnehmung		Auspex-Zeichen	Mensch oder Vampir? Diablerie? Vorherrschende Gefühle? Magie? Potestas? Lügst du (1 BP)? Bist du's echt (1 BP)?	✖*
●●●	Psychometrie		Auspex-Zeichen, 1 Stunde in Kontakt meditieren. Bei Person „Auspex X“ (Maximallevel), Scan nur wenn P Opfer weniger	Info-Erkennung aus Ggs. oder auch Person läuft via Mail an Orga bzw. Spieler der Person (es sei denn Orga sagt was anderes).	✖*
●●●●	Telepathie	vs. V: W	Auspex-Zeichen, Senden: „Du hörst eine Stimme in deinem Kopf“ + Botschaft Lesen: „Ich lese deine Gedanken“ + Frage	M/G oder williger V: automatisch erfolgreich. Gegen unwilligen V: W. Gelesene Info muss sich auf das laufende Gespräch beziehen.	✖*
●●●●● * nur abwehrt, wenn Opfer sich vorab per W „abwehrend“ macht (Gedanken verhüllt)	Zwielichtprojektion	W	Rotes Band, Ggs. und Zettel mit Namen, dort wo Körper liegt. Spieler mit rotem Band	Projeziertes selbst ist vom Körper getrennt. Unterwegs Auspex-Kräfte einsetzbar. Veränderungen am Körper bleiben unbe-merkt (Todesstoß möglich).	
BEHERRSCHUNG ●	Befehl		Beherrschungs-Zeichen, Befehl	Blickkontakt! Befehl aus einem Wort bestehend (keine Selbstmordbefehle)	✖*
●●	Hypnose		Beherrschungs-Zeichen, „Hypnose-(maxBeh+P)“	Blickkontakt, ungestört. Komplexe Befehle (auch für später) möglich. Befehl nur löscha-ber/überschreibbar durch V mit mehr maxB+P	✖*
●●●	Vergesslicher Geist		Beherrschungs-Zeichen, „Vergess. Geist-(maxBeh+P)“	Blickkontakt, ungestört. Komplexe Manipulation der Erinnerung. Lücken werden z.T. zurechterklärt	✖*
●●●●	Konditionierung		Beherrschungs-Zeichen, „Konditionierung“ +15 min. Talk	3x konditioniert = Kein Blickkontakt mehr nötig, Opfer kann nicht mehr Probe gegen Herren fordern	✖*
●●●●● * Abwehr muss sofort erfolgen (1-3 sek. Pause zw. Zeichen und Befehl)	Besessenheit	W	Beherrschungs-Zeichen, „Besessenheit“. Wo Vampir liegt rotes Band+Zettel+Ggs.	Nur M+G! Blickkontakt! Übernahme dauert 10 min. (beide in Trance). Schaden an besessenem Körper gehen an Anwender (Tod = Starre).	✖*
GESTALTWANDEL ●	Furchtloser Räuber	1 BP	„Vampir-P oder mehr“ (P=Potestas)	Gegner mit höherer Potestas nehmen Vampir mit gleicher Potestas wie sie selbst wahr (kein Angriffsreflex)	
●●	Zuflucht in der Erde		„Ich verschmelze mit der Erde“	Falls Vampir gegriffen, ehe Ansage-Satz vollendet, Abbruch	
●●●	Klauen der Wildnis		Anziehen Klauenhandschuhe	Waffenlos macht schweren Schaden	
●●●●	Tiergestalt	1 BP	„Ich verwandele mich von einem Menschen in ...“ + Tier-Dummy	Verwandlung in das Angesagte. Fledermaus = Schnelligkeit 3, Verdunkelung 1, Wolf = Schnelligkeit 1 + Wolfssinne	
●●●●●	Geisterkörper	1 BP	„Mein Körper zerfällt allmählich zu Nebel“ + grünes Band	1 Stufe weniger Schaden durch Feuer+Sonnenlicht. Nebel kann nicht angegriffen werden + nicht angreifen. Diszis mögl.	

KRAFT ●		1 BP	„Kraft 1“ (Rückschlag max. 3x/Abend)	Schaden waffenlos 1 statt halb, „Rückschlag 2m“ (8m wenn stark)	
●●			„Kraft 2“	„Rückschlag 4m“ (10m wenn stark)	
●●●			„Kraft 3“	Nahkampf Schaden +1 „Rückschlag 6m“ (12m wenn stark)	
●●●●			„Kraft 4“	Nahkampf Schaden +2 wenn stark „Rückschlag 8m“ (14m wenn stark)	
●●●●●			„Kraft 5“	Nahk. Schaden +2, +3 wenn stark „Rückschlag 10m“ (16m wenn stark)	
MAJESTÄT ●	Ehrfurcht	1 BP	„Ehrfurcht-P“ (P=Potestas)	V mehr P = ausreden lassen, nichtige Bitten gewähren Andere V = Ehrfurcht. Versuchen, zu ver- stehen. Bitten erfüllt, die nicht Grundüber- zeugung widersprechen. M+G = Hingerissen, volle Unterstützung, Anbiedere, alles außer Tod.	✗
●●	Offenbarung	1 BP	Flirt/Gespräch, „Offenbarung- P: Schütte mir dein Herz aus“	V mehr P = behält Rest von Vorsicht Andere V/M/G = redet sich Last vom Herz	✗
●●●	Entzücken	W	Mehr. min. Flirt/Schmeichelei, „Entzücken-P: Du möchtest mir zu Diensten sein“ oder „Entzücken-P: Du verliebst dich in mich“	V mehr P = 1h entzückt Andere V = Rest der Session entzückt M+G = Dauerhaft entzückt, sofern Schmei- cheleien auf jeder Session „aufgefrischt“ werden	✗
●●●●	Herbeirufen		„Herbeirufen-P: Komm zu mir (Ortsangabe)“ (z.B. via Handy)	V mehr P = in Ruhe + vorbereitet Andere V = Schnell, ggf. bewaffnet+Support M+G = Schnellstmöglich, o. Verzögerung	✗
●●●●●	Souveränität	W	Nur außerhalb Kampf. Souveränitäts-Zeichen (Arme schräg abwärts), „Herrschaft-P“	V mehr P = kein Angriff (auch nicht verbal oder gesellschaftlich) Andere V = min. Haupt neigen, sprechen nur mit Erlaubnis M+G = bleiben f Session erfüllt v Ehrfurcht	
SCHNELLIGKEIT ●		1 BP	„Schnelligkeit 1“	1x„weg“	Mit Schnelligkeit fliehende Ch. können nur von Ch. mit min. gleich hoher S. verfolgt werden. Ein Ch. mit aktiver S. holt automatisch jeden langsameren Ch. auf Sicht ein
●●		2 BP	„Schnelligkeit 2“	2x„weg“	
●●●		3 BP	„Schnelligkeit 3“	3x„weg“	
●●●●		4 BP	„Schnelligkeit 4“	4x„weg“	
●●●●●		5 BP	„Schnelligkeit 5“	5x„weg“	
TIERHAFTIGKEIT ●	Wildes Flüstern			Mit Tieren reden. Aktionen via Orga.	
●●	Gehorsam			Tiere befehligen. Aktionen via Orga.	
●●●	Sichere Zuflucht			Zuflucht immer sicher.	
●●●●	Unterwerfung	W	„Besessenheit“. Wo Vampir liegt rotes Band+Zettel+Ggs. Spieler mit Tier-Dummy	Spieler mit Tier-Dummy unterwegs oder Ansage bei Orga, was er in Körper des Tieres tut. Danach 1 Session „Tiervverhalten“	
●●●●●	Zügelung d. Tieres	1 BP	Auf V. in Raserei zeigen „Die Raserei verebbt“ bzw. „Du fällst in (Raserei-Typ)“	Auf sich selbst immer erfolgreich. Sonst Test: Sieg: Effekt tritt ein. Gleichstand: Nix, aber Wdh. möglich. Verlieren: V. geht in die Raserei, die er enden bzw. starten wollte.	
VERDUNKELUNG ●	Schattenhauch		Objekt m. weißem Band	Objekt kann nicht gefunden werden, außer es wird gezielt nach spez. diesem gesucht	
●●	Maske der Ruhe		Bei Erstkontakt „Mensch“	V erscheint wie Mensch. V. ist selbst von Makel d. Raubtieres weiterhin betroffen!	
●●●	Mantel der Nacht		„Ich verschwinde vor deinen Augen“ + Verd.Zeichen	Anzahl Finger zeigt max. Verdunkelungs- wert an. Während Verschwinden: V können angreifen, bis verschwunden. M+V: „Wo ist er hin?“ W.lose; Vergessen, dass je da war.	
●●●●	Vertrauter Fremder		Max. Höhe Verd. vor Gesicht anzeigen, Vorstellung	Jeder sieht den, als der sich der V vorgestellt hat (max. 5 min.)	
●●●●●	Schutzmantel der Versammelten		„Wir verschwinden vor deinen Augen“ + Verd.Zeichen	Für bis zu 5 Personen (+ Anwender)	
ZÄHIGKEIT ●		1 BP	„Zähigkeit 1“	Gesundheit+1, 1x„Block“	
●●			„Zähigkeit 2“	Gesundheit+2, 2x„Block“	
●●●			„Zähigkeit 3“	Gesundheit+3, 3x„Block“, Char kann trotz Sperrfeuer Deckung verlassen	
●●●●			„Zähigkeit 4“	Gesundheit+4, 4x„Block“, Char kann trotz Sperrfeuer Deckung verlassen	
●●●●●			„Zähigkeit 5“	Gesundheit+5, 5x„Block“, Char kann trotz Sperrfeuer Deckung verlassen	

Anhang: Zeichen

ZEICHEN

Es gibt im Rahmen des Spiels einige Zeichen, um regeltechnische Zustände aufzuzeigen, die von der wahrgenommenen Realität abweichen. Diese sind:

Offplay-Zeichen: Eine ausgestreckte Handfläche liegt auf den Fingerspitzen der anderen ausgestreckten Handfläche und bildet ein T. Nur wer dieses Zeichen deutlich anzeigt, ist am Spielabend wirklich "nicht da" und auch nicht angreifbar.

Potestas-Zeichen: Die Zahl der ausgestreckten Finger der über Schulterhöhe gehobenen rechten Hand zeigt beim Eintreten die Potestas an. Menschen und Ghule zeigen die Faust (null Finger), um anzuzeigen, dass sie keine Vampire sind.

Auspex-Zeichen: Ein gestreckter Finger liegt auf der Wange und deutet auf ein Auge.

Beherrschungs-Zeichen: Ein oder auch zwei gestreckte Finger deuten auf die Schläfe.

Verdunkelungs-Zeichen: Ein oder zwei Arme sind vor der Brust verschränkt, während die Finger die maximale Stufe der Kraft anzeigen.

Herrschafts-Zeichen: Majestät 5 wird angezeigt, indem man die Arme diagonal vom Körper abwärts

streckt. Von der Kraft betroffen sind alle, die den Vampir sehen können, auch jene hinter ihm.

Gelbes Band: Der Gegenstand oder die Person ist absolut offplay und wird vollkommen ignoriert.

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

Wenn die Person ein Tier in der Hand hält, ist dieses anwesend, aber jeder sollte sich gut überlegen, ob er dieses Tier auch ohne die Person bemerkt hätte.

Liegt das Band alleine mit einigen Gegenständen und einer Namenskarte auf dem Boden, so liegt dort ein Vampir, dessen Geist den Körper aber verlassen hat. Ja, man kann ein rotes Band angreifen und sogar töten, einfach indem man einen Todesstoß gegen den wehrlosen Leib ansagt.

Blaues Band: Der Gegenstand oder die Person ist in Geisterform, d.h. man kann sie zwar sehen, ob sie aber körperlich ist oder nicht, muss bei Berührung erfragt werden. Im Zweifel ist sie nicht stofflich. Macht der Spieler zudem das Verdunkelungs-Zeichen, ist nichts zu sehen; Vampire mit Auspex verspüren ein Schaudern.

Grünes Band: Die Person ist in Nebelform oder Schattenform unterwegs, d.h. sie wird nur wahrgenommen, wenn ein leichter Dunst oder ein zusammenhangsloser Schatten ausnehmend auffällig wäre.

Anhang: Charakterbogen

Gesundheit Basis + Potestas		Rüstung	+	Name		
		Zähigkeit	+	Clan & Potestas		
Unbewaffnet		Primäre Nahwaffe		Konzept		
Anzahl „weg“	WL NK	Primäre Fernwaffe		Tugend & Sünde		
Blutpool	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		BP/Runde	Attributsstärken/-schwächen		
Geistesstörungen						
Willenskraft				Vorteile		
	☐ ☐ ☐			Bund & Moralität		

Fähigkeiten	Disziplin (Stufe) Effekt
GEISTIG ☐ Computer ☐ Ermittlungen ☐ Geisteswiss. ☐ Handwerk ☐ Medizin ☐ Naturwiss. ☐ Okkultismus ☐ Politik	☐ Ausdruck ☐ Ausflüchte ☐ Einschüchtern ☐ Empathie ☐ Szenekenntnis ☐ Tierkunde ☐ Überred.kunst ☐ Umgangsformen
PHYSISCH ☐ Bewaffneter Kampf ☐ Diebstahl ☐ Fahren ☐ Heimlichkeit ☐ Schusswaffen ☐ Sportlichkeit ☐ Überleben ☐ Waffenloser Kampf	
SOZIAL ☐ Ausdrück ☐ Ausflüchte ☐ Einschüchtern ☐ Empathie ☐ Szenekenntnis ☐ Tierkunde ☐ Überred.kunst ☐ Umgangsformen	
Jagdtyp & -wert, Jagdrevier, Revierbonus (Überschuss) & Lokalität	

Handhabung:

- Diese Seite ausdrucken. Dokument ausschneiden, Vorder- und Rückseite aneinanderkleben und in der Mitte falten.
- Name, Clan und Potestas eintragen. Ebenso Konzept, Tugend/Sünde und Bund notieren.
- Sofern vorhanden, Attributsstärken und -schwächen notieren (z.B. „schwach“, „klug“ etc. – bei Erstaufstellung max. 1 Stärke und dafür dann 2 Schwächen (nur 1 Schwäche, wenn du die bevorzugte Stärke des Clanes gewählt hast)).
- Vorteile notieren (7 Punkte bei Aufstellung. Wenn zu wenig Platz, nur die für das Live-Spiel wichtigsten notieren).
- Zum Schluss Höhe der Moralität (normalerweise „6“, es sei denn die Orga sagt was anderes) notieren.
- Umblättern auf "Fähigkeiten". Alle ausgewählten Fähigkeiten (Vampir: 4/2/1) ankreuzen.
- Weiter bei "Disziplinen". Disziplinen (Start: 3 Stufen) und soweit zutreffend jeweiligen Erfolgsgrad eintragen, z.B.:

Disziplin (Stufe)	Effekt
Kraft (2)	Schaden waffenlos 1, 3x Rückstoß 4m
Verdunkelung (2)	(1) Ggs. an Körper verbergen
	(2) Ansage „Mensch“ bei Erstkontakt

- Gesundheit eintragen (Basiswert Vampir „6“, „5“ wenn kränklich, „8“ wenn robust, jew. + Potestas-Wert),
- Schutzpool für Rüstung eintragen (ggf. Orga fragen), Schutzpool für Zähigkeit eintragen (= Höhe Zähigkeit).
- Bei „Unbewaffnet“ Grundschaen für einen waffenlosen Angriff eintragen (alle ohne Stärke-Disziplin = 1/2).
- Bei „Primärwaffen“ die Schadenswerte der Hauptwaffen des Charakters eintragen (ggf. Orga fragen)
- Bei „Anzahl weg“ die max. Gesamtzahl aller möglichen Ausweichmanöver im waffenlosem Kampf (WK) und Nahkampf (NK) eintragen (Basis 0x + Geschick (3x) + Wendigkeit im WK/NK (1x) + aktive Schnelligkeit (Höhe Disziplin x)).
- Bei „Blutpool“ überzählige Kästchen mit Filzstift durchstreichen und verbrauchte Blutpunkte mit Bleistift abstreichen.
- Bei „BP/Runde“ die Heilgeschwindigkeit laut Potestastabelle eintragen (Potestas 1 bis 3 = „1“).
- Dito bei „Willenskraft“ überzählige Kästchen mit Filzstift wegstreichen und Willenskraftwert eintragen (z.B. „wehrhaft“).
- ggf. Geistesstörungen durch Menschlichkeitsverlust notieren, fertig.