



# BETA REGELWERK

Basierend auf einem Live-Rollenspiel nach Vampire: Requiem  
von Andreas AAS Schroth und Moritz Lehr

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 und Symbole sind eingetragene Markenzeichen von White Wolf, Inc.

Copyright der deutschen Übersetzungen und Namen Feder&Schwert, Graute, Heweker, Hoffmann und Hoffmann GbR. Feder&Schwert und das Feder&Schwert-Logo sind eingetragene Markenzeichen des Verlags Feder&Schwert.

Publikation und Verwendung, auch Abwandlung erlaubt,  
aber bitte mit kurzem Hinweis auf den Original-Urheber bzw. auf

**[www.requiemberlin.de](http://www.requiemberlin.de)**

sowie unter vollständiger Angabe des Copyright-Hinweises von  
White Wolf/Feder&Schwert und nur für nichtkommerzielle Zwecke.



Dieses Werk bzw. Inhalt steht unter einer Creative Commons  
Namensnennung-Nichtkommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported Lizenz

---

## INHALTSVERZEICHNIS

---

Inhaltsverzeichnis .....	2
<b>CHARAKTER-ERSCHAFFUNG</b> .....	4
Dein Weg ins Spiel .....	5
Schritt 1: Wahl des Typus .....	5
Schritt 2: Der Clan .....	10
Schritt 3: Der Bund .....	11
Schritt 4: Das Konzept .....	13
Schritt 5: Disziplinen, Einfluss, Bundkräfte .....	17
Schritt 6: Grundwerte .....	18
Schritt 7: Hintergrund .....	20
<b>GRUNDREGELN</b> .....	22
Die Regeln .....	23
Blut am Spielabend .....	24
Disziplinregeln .....	26
Bestie .....	27
Raserei .....	30
Kampf .....	33
Maskerade .....	41
Reviere & Jagd .....	43
Entwicklung .....	45
Vinculum .....	49
Diablerie .....	49
Nachkommen .....	50
IT-„Diebstahl“ .....	52
<b>DISZIPLINEN &amp; EINFLÜSSE</b> .....	53

Alptraum.....	54
Auspex.....	56
Beherrschung.....	59
Celeritas.....	62
Gestaltwandel.....	63
Majestät.....	67
Numen.....	70
Tierhaftigkeit.....	71
Verdunkelung.....	74
Vigor.....	77
Einfluss.....	78



# CHARAKTER- ERSCHAFFUNG

**Dein erster Schritt ist die Kontaktaufnahme mit der Orga**, per Mail an [orga@requiemberlin.de](mailto:orga@requiemberlin.de) – damit beginnt dein Weg ins Spiel.

### Dein erster Charakter

Wenn du noch nicht weißt, ob dir Vampire LARP gefällt, kannst du zu Beginn einen „Berührten“, d.h. einen Menschen mit Verbindungen zu einem Vampir spielen.

- ☛ **Dein Charakter muss möglichst in jeder Spielsituation spielbar sein.** Ist er in der Lage, mit jeder Art Vampir, seien es rebellische Neonaten oder feine Älteste, zumindest ein Gespräch zu führen, wirst du gut zurechtkommen. Sagst du bei jeder zweiten Session ab, weil die Einladung „*unter dem Niveau sind*“ oder „*er da nie hingehen würde*“, dann ist das Konzept untauglich.
- ☛ **Alle Spielerinnen und Spieler haben einen einzigen Charakter im Spiel, durch den sie handeln.**
- ☛ **Alle Spielercharaktere werden nach denselben Regeln erschaffen.** Alter, Herkunft und ähnliches spielen dabei keine Rolle.

---

## SCHRITT 1: WAHL DES TYPUS

---

Wähle zuerst den Typus deines Charakters: **Mensch, Ghul oder Vampir.**

### Mensch

Als Mensch bist du die natürliche Beute der ansässigen Vampire. Du bist ihnen kräftemäßig weit unterlegen und in ihrer Umgebung nur sicher, wenn du einen Vampir als Beschützer hast – der dich in den meisten Fällen allerdings als Besitz betrachtet. Gleichzeitig ist es eine einzigartige Erfahrung einen Menschen unter Monstern zu spielen, bei der man sich ganz dem persönlichen Horror hingeben kann.

Manche Menschen haben ein mystisches Zeichen, das Vampirmal genannt wird und nur von Vampiren wahrgenommen werden kann. Nur Menschen mit diesem Mal können zum Vampir werden. Du kannst selbst bestimmen, ob dein Mensch das Mal hat bzw. wann du bereit dafür bist. Dafür malst du dir einfach ein Ewigkeitszeichen ( $\infty$ ) auf die Haut. So zeigst du deinen Erschaffungswunsch an. Menschen, die ein solches Mal besitzen, stellen keine Gefahr für die Maskerade dar, wenn sie eine Vampirsession unbehelligt verlassen. Das Mal ist ein Zeichen dafür, dass sie so tief von der Dunkelheit berührt sind, dass sie keine Informationen über Vampire aus freien Stücken enthüllen werden. Vampire wissen das.

## MENSCHEN

**Blut:** 5

**Alter:** Das Geburtsjahr sollte bei allen Menschen außer Ghulen dem Aussehen des (ggf. geschminkten) Spielers entsprechen.

**Erfahrungspunkte (EP):** Als normaler Mensch sammelst du wie jeder Charakter EP, kannst diese aber nur für Einflüsse ausgeben.

**Erschaffung:** Stirbt dein Charakter im Spiel, erhältst du innerhalb von 15 Minuten das Blut eines Vampirs und sagt der Spieler an, dass er dich *erschafft*, bist du geheilt und verwandelst dich nach Ende des Abends in einen *Vampir* des Typs „Welp“. Die 60 EP zum vollwertigen Vampir wachsen dann wie üblich quartelsweise.

**Trinken:** Trinkt im Spiel jemand dein Blut, ziehe die angesagte Anzahl von deinen Blutpunkten ab. Hast du 3 oder weniger Blut, nähert sich dein Charakter einer lebensgefährlichen Blutarmut an, spiele dies entsprechend aus! Menschen können ihr Blut ansonsten nicht nutzen (z.B. Disziplinen).

**Verghulung:** Erhältst du als Normalsterblicher live im Spiel Vampirblut und sagt der Spieler an, dass du sein *Ghul* wirst, so ändere deinen Typus nach Ende des Abends auf *Ghul*.

**Verletzung:** Schaden vergießt dein Blut, ziehe den Betrag von deinem Blutwert ab. Fällst du auf 0 oder weniger Blut, geh *Außer Gefecht* (fall um) und *stirb* nach 5 min, falls dich niemand stabilisiert oder mit Vampirblut heilt.

## Ghul

Als Ghul bist du zwar auch ein blutgebundener Sklave, aber der geschätzte Bedienstete „deines“ Vampirs, und hast einen Schatten vampirischer Macht bekommen – ein Vorgeschmack auf die größere Ver-

heißung, solltest du dich je so verdient machen, dass dein Herr (bzw. deine Herrin) dich zum Vampir erhebt. Sollte dein Herr mehrere Ghule haben, steht ihr in scharfer Konkurrenz zueinander: Nur der Beste darf hoffen, eines Tages Vampir zu werden. Auch Ghule können das Vampirmal tragen (s. oben).

## GHULE

**Baupunkte:** 30 EP

**Blut:** 5

**Startblut:** 0 (max. 2♠)

**Alter:** Ghule können älter sein als das äußerlich sichtbare (geschminkte) Alter des Spielers, aber nicht älter als maximal +50 Jahre.

**Baupunkte:** Ghule starten das Spiel mit Vorerfahrung im Wert von 30 EP zum Charakterbau, die sie auf eine Einflussphäre oder eine vampirische Disziplin legen können. Welche Disziplinen du wählen kannst, hängt vom Blut ab, auf das du Zugriff hast, da nur Kräfte gelernt werden können, die in diesem Blut liegen. Wirst du zum Vampir, werden diese auf deren Baupunkte angerechnet.

**Erfahrungspunkte (EP):** Als Ghul sammelst du wie jeder Charakter EP, kannst diese jedoch nur zum Steigern von Disziplinen einsetzen, bis du insgesamt drei Punkte in Disziplinen hast. Einflussphären stehen dir unbegrenzt offen.

**Erschaffung:** Stirbt dein Charakter im Spiel, erhältst du innerhalb von 15 Minuten das Blut eines Vampirs und sagt der Spieler an, dass er dich *erschafft*, bist du geheilt und verwandelst dich nach Ende des Abends in einen *Vampir* des Typs „Welp“.

Die Erschaffung generiert sofort Baupunkte im Wert von 15 EP für jede bereits erworbene Disziplin, die für deinen neuen Clan als Clansdisziplin zählt. Die übrigen 60 EP zum vollwertigen Vampir wachsen wie üblich quartelsweise.

**Menschwerdung:** Als Ghul benötigst du in jedem Monat 1♠ von einem Vampir, um Ghul zu bleiben. Erhältst du diese „Fütterung“ nicht, hörst du auf, Ghul zu sein. Dein Körper altert schnell auf sein „reales Alter“. Auch wenn du irgendwann wieder Vampirblut erhältst: Die eingetretene Alterung ist unumkehrbar. Als Mensch kannst du Vampirkräfte nicht einsetzen. Sobald du wieder Ghul wirst – oder erschaffen wirst – stehen dir alle deine Kräfte erneut zur Verfügung.

**Startblut:** Gibt an, wie viel Blut der Ghul zur Heilung sowie zum Einsatz von Disziplinen verwenden kann. Ghule können bis zu 2♠ Vampirblut in sich aufnehmen und wie Vampire nutzen. Allerdings starten sie jede Session ohne Vampirblut (Startblut: 0); es muss ihnen live am Spielabend gefüttert werden.

**Trinken:** Trinkt im Spiel jemand dein Blut, ziehe die angesagte Anzahl Blutpunkte zuerst von deinem Blutwert ab. Hast du 3 oder weniger Blut, nähert sich dein Charakter einer lebensgefährlichen Blutarmut an, spiele dies entsprechend aus! Dies stellt dein menschliches Blut dar, im Gegensatz zu der vampirischen Vitae aus deinem Startblut. Diese wird immer zuletzt getrunken, wenn es so weit kommt.

**Verletzung:** Schaden vergießt dein Blut, ziehe den Betrag von deinem Blutwert ab. Hat dein Ghul Lebenspunkte (durch Numen), ziehe Schaden zuerst davon ab. Fällst du auf 0 oder weniger Blut und Leben, geh *Außer Gefecht* (fall um) und *stirb* nach 5 min, falls dich niemand stabilisiert oder mit Vampirblut heilt.

## Vampir

**Neonate:** Dein Charakter wurde vor etwa 1 bis 50 Jahren erschaffen und ist noch auf der Suche nach seinem Platz in der Gesellschaft der Vampire. Mancher Fehltritt wird ihm noch verziehen, auch wenn die Gesellschaft der Vampire nicht für ihre Nachsicht berühmt ist. Nur Neonaten dürfen als von außerhalb Kommende ins Spiel starten und unbelastet von den Intrigen in der Domäne beginnen.

### VAMPIRE

**Leben:** 5 + 2xPotestas  
**Baupunkte:** 105 EP (Welpen: 45 EP)  
**Potestas:** 1 (sh. Tabelle)  
**Mal des Jägers:** Potestas + 1 bei Menschlichkeit 2 ODER  
+ 2 bei Menschlichkeit 1  
**Startblut (Vitae):** 6♠ - Mal des Jägers + Revier♠

**Baupunkte:** Die Erfahrungspunkte aus der Charaktererstellung können Vampire auf Disziplinen, Einflussphären und Bundkräfte verteilen (mehr unter Schritt 5: Disziplinen, Einfluss, Bundkräfte). Bei Charaktererschaffung, oder für Welpen so früh wie möglich mit nachkommenden Steigerungen, müssen mindestens drei Stufen an Clansdisziplinen erworben werden. Welpen und Neonaten können bei Charaktererschaffung keine Disziplin höher als Stufe 3 wählen.

**Welpen und Ancillae:** Diese Charaktere stellen besondere Anforderungen an ihre Spieler. Sie sind nur auf Anfrage und in Absprache mit der Orga wählbar!

♣ **Welpen:** Dein Charakter ist frisch erschaffen worden. Du musst bei Spielstart einen live gespielten Erschaffer haben. Welpen starten mit 45 statt 105 EP zum Charakterbau, die fehlenden Punkte wachsen mit 15 EP pro Quartal ab der Nacht der Zeugung nach. Erspielte EP erhältst du parallel dazu wie normal. Sobald du dei-



ne vollen 90 EP erlangt hast, kannst du „freigesprochen“ werden. Ändere danach den Subtyp auf Neonate.

**Welpen sind im Spiel von ihrem Erschaffer abhängig und ihre Taten fallen auf ihren Mentor zurück:** Damit geht einher, dass Erschaffer und Welpen auch OT besonders eng miteinander in ihrem Spiel verbunden sind. Unterschätzt diese Anforderung nicht! Beide Spieler müssen vollumfänglich bereit sein, die Konsequenzen der IT-Handlungen des anderen zu tragen. Geht daher von Anfang an offen und ehrlich mit euren Spielabsichten um. Scheidet der Erschaffer aus dem Spiel aus, ist das äußerst gefährlich, da Welpen ohne Behüter und Mentor häufig als Gefahr für die Maskerade betrachtet werden.

☛ **Ancilla:** Dein Charakter wurde vor rund 50 - 150 Jahren erschaffen und hat sich mit dem Requiem sowie den Zwängen der Gesellschaft arrangiert. Auch hat er sich mit Mühen einen Platz in seiner Domäne erstritten und wird der Domäne nur den Rücken kehren, wenn es absolut nicht anders geht. Ancillae starten aufgrund ihres höheren Alters mit geringerer Menschlichkeit. Außerdem müssen sie bereits in der Domäne verankert sein. Das heißt, sie wurden hier erschaffen oder sind schon seit mindestens 50 Jahren hier aktiv.

**Ancillae sind erfahrene Vampire, die sich einen höheren sozialen Rang erstritten haben und diesen weiterhin repräsentieren und verteidigen müssen:** Alles, was sie tun, gilt als ABSICHT, ein Irrtum oder ein „im Zweifel für ihn“ gibt es nicht.

Ancillae sind auf eine tiefere Weise mit dem Domänenhintergrund verwoben als Neonaten. Das Konzept für einen neuen Ancilla muss ins Spiel passen und wird durch die Verankerung in Berlin stärker durch die Orga mitgestaltet. Einschränkungen, was Haus, Clan und Kabale angeht, sind zu erwarten.

☛ **Ahnen:** Diese alten, herzlosen Bestien sind weit mächtiger als die Neonaten und Ancillae. Vor allem aber sind sie die Marionettenspieler im Hintergrund der Domäne, deren Wirken sich als blut-

rote Spur durch die Domäne zieht. Daher sind sie immer NSCs unter voller Kontrolle der Orga, egal von wem sie dargestellt werden.

---

## SCHRITT 2: DER CLAN

---

**Wähle ein Clan. Spielst du einen Ghul oder Mensch, überspringe diesen und den nächsten Schritt der Erschaffung.**

➤ **Clansdisziplinen:** Jeder Clan hat bestimmte Kräfte, die ihm buchstäblich im Blut liegen.

➤ **Fluch:** Der Clansfluch ist eine besondere, typische Schwäche dieses Geblüts, die immer im Spiel präsent sein soll – mindestens darf man ihr nicht zuwiderhandeln.

### Daeva

**Clandisziplinen:** [Celeritas](#), [Majestät](#), [Vigor](#)

**Fluch: Ennui.** Daeva leben für ihre Empfindungen und leiden mehr als jeder andere Clan unter Langeweile. Beginnst du, dich auf einer Session zu langweilen – weil nichts los ist, oder weil dich das Einerlei der Dialoge, die Durchsichtigkeit der Intrigen oder die armselige Qualität eines Vortrags annervt – vergegenwärtige dir, dass das für deinen Charakter noch viel schlimmer ist, und werde aktiv. Konstruktiv, kreativ, destruktiv... oder indem du dich offensiv dem Rausch, der Sünde oder anderen Ablenkungen hingibst.

### Gangrel

**Clandisziplinen:** [Gestaltwandel](#), [Numen](#), [Tierhaftigkeit](#)

**Fluch: Tierhaft.** Gangrel sind ihrer tierhaften Natur äußerst zugetan, haben zuweilen Probleme mit sozialen Konventionen und zeigen gelegentlich tierhaftes Verhalten wie Knurren, rastloses Umhergehen, reagieren schnell gereizt, etc.

## Mekhet

**Clandisziplinen:** [Auspex](#), [Celeritas](#), [Verdunkelung](#)

**Fluch: Lichtempfindlich.** Mekhet reagieren empfindlich auf Licht. Daher versuchen sie sich gezielt immer in den finstersten Ecken eines Ortes aufzuhalten und können sich nicht lange in grellem Licht aufhalten (Scheinwerfer, sehr helle Zimmerbeleuchtung). Dieses schmerzt sie, was ausgespielt werden muss.

## Nosferatu

**Clandisziplinen:** [Alptraum](#), [Verdunkelung](#), [Vigor](#)

**Fluch: Gezeichnet.** Nosferatu sind abstoßend oder Furcht einflößend. Sie sind nicht unbedingt hässlich, aber stets „Das Fremde“. Dies muss man live darstellen, z.B. körperlich durch Schminke, genässte Hände, ewig blutige Kleidung und/oder durch konstantes Spiel mit krächzender Stimme, unangenehmen Auftreten, etc.

## Ventruue

**Clandisziplinen:** [Beherrschung](#), [Tierhaftigkeit](#), [Numen](#)

**Fluch: Malkavia.** In allen Ventruue ruht der Keim eines schleichenen Wahnsinns, der mit wachsender Macht und sinkender Menschlichkeit immer stärker wird. Größenwahnsinn und Paranoia gehören zu den typischen Ausprägungen der Malkavia – andere Formen des Wahnsinns müssen als Teil des Charakterkonzeptes der Orga vorgelegt und abgenickt werden.

---

### SCHRITT 3: DER BUND

---

**Spielst du einen Ghul oder Mensch, überspringe diesen Schritt der Erschaffung.**

**Im Vordergrund unseres Spiels stehen die Kabalen, nicht Clane oder Bünde.** Die Auswahl des Bundes ist ein [Spielwert](#), der anzeigt, welchem Glaubenssystem und welcher Weltanschauung der Charakter folgt, welche Gedanken und Prinzipien er verinnerlicht hat.

Bünde sind keine Institutionen. Vampire mit ähnlichen Weltanschauungen finden sich häufig in Kabalen zusammen, aber es gibt keine vorgeschriebenen Wahrheiten, wie eine solche Kabale ihren Bund auslebt. Daher sprechen jeder Charakter und jede Gruppierung, egal was sie behaupten, nie für den ganzen Bund, sondern nur für sich. Die Bünde finden sich nicht in Reinform in der Domäne, nicht einmal ihre (OT-)Namen sind notwendigerweise bekannt.

## **Carthianische Bewegung**

**Vorteil:** Carthianer sind besonders eng mit der Welt der Sterblichen verflochten und es fällt ihnen leicht Einfluss unter ihnen zu gewinnen, was sie geschickt nutzen, um auch in der Welt der Unsterblichen Macht anzusammeln.

## **Invictus**

**Vorteil:** Geflüsterte Gerüchte sprechen davon, dass der Invictus magisch bindende Verträge und Schwüre schließen kann, denen man sich niemals ungestraft entziehen kann.

## **Lancea et Sanctum**

**Vorteil:** Nur das Sanktum gebietet über die „Thebanischen Mirakel“, entsetzliche Wunder einer magischen Kraft, deren Art und Wirkungsweise sich völlig von den normalen Vampirkräften unterscheidet.

## **Ordo Dracul**

**Vorteil:** Nur der Ordo Dracul gebietet über das Geheimnis, den Fluch des Vampirseins durch die „Windungen des Drachen“ zu brechen – permanente Veränderungen am Wesen des Anwenders, die ihm helfen den Fluch des Vampirseins Schritt für Schritt zu überwinden. Nicht um wieder zum Menschen zu werden, sondern indem der Drache sich über die Grenzen sowohl der Vampire als auch der Menschen erhebt.

## Zirkel der Mutter

**Vorteil:** Nur der Zirkel der Mutter gebietet über die grauenvolle Macht der Rituale des „Crúac“, entsetzliche Riten einer magischen Kraft, deren Art und Wirkungsweise sich völlig von den normalen Vampirkräften unterscheidet.

## Autarkis (Bundlose)

**Vorteil:** Ein Vampir muss keinem Bund angehören. Als Autarkis steht er allerdings mit seiner Weltanschauung oft allein da. Dabei bewahren sie sich jedoch alle Möglichkeiten für die Zukunft ihres Requiems. Autarkis unterliegen keinen Restriktionen oder Kosten für den [Bundwechsel](#).

---

### SCHRITT 4: DAS KONZEPT

---

## Rolle im Leben

**Die Geschichte deines Charakters ist die Geschichte eines Menschen, der zum Vampir wurde.** Trage unter Rolle im Leben einen kurzen Begriff ein, der die geistige und soziale Herkunft deines Charakters zusammenfasst. Woher kommt er, was war er früher, ehe ihn die Dunkelheit verschlang? Bedenke dabei, aus welcher Zeit dein Charakter stammt.

➤ *Beispiele: wütender 68er Student, machthungriger preußischer Geheimrat, idealistischer napoleonischer Kürassier, piekfeiner Fernhändler*

## Rolle im Requiem

**Was ist die Funktion deines Charakters im Spiel?** Als was würde man ihn in einem Drehbuch bezeichnen? Trage unter Rolle im Requiem einen kurzen Begriff ein, der deine Rolle im Spiel der Vampire kurz zusammenfasst. Dies ist ihr roter Faden in der Gruppendramaturgie.

➤ *Beispiele: dunkle Muse, Berater der Mächtigen, ehrgeiziger Priester, dekadenter Rebell, fanatischer Gelehrter, sündhafte Salondame*

# Merkmale

**Formuliere mindestens drei dauerhafte Charaktermerkmale.** Dies sind die wichtigsten und bemerkbarsten, dauerhaften Besonderheiten des Charakters, die stets prominent im Spiel sind. Sie können sich ändern, doch geht dies mit einer spürbaren Entwicklung des Charakters einher.

- ☛ **Persönlichkeit:** Welcher Wesenszug zeigt sich am stärksten? Beispiele: *wollüstern, neidvoll, eitel, ambitioniert, tapfer, ...*
- ☛ **Verhalten:** Reagiert der Charakter in bestimmten Situationen immer gleich? Beispiele: *massiert bei Anspannung seine Hände, gerät leicht in Zorn, scheut vor Kreuzen zurück, sieht seine Innere Bestie im Spiegel, ist ein ewiger Rebell, kann anderen nicht vertrauen, ...*
- ☛ **Körper:** Ist der Charakter bereits visuell durch etwas Auffälliges zu erkennen? Beispiele: *humpelt, (einäugig) blind, Narben, ...*
- ☛ **Bestie:** Zu welcher besonderen Verführung treibt die Bestie deinen Charakter ohne Rücksicht auf die Konsequenzen? Beispiele: *ergreift jede Chance auf Blut, präsentiert stets den stolzen Jäger, kann nicht aufhören zu trinken, unterdrückt selbst die engsten Vertrauten, ...*

# Domänenbezug

**Formuliere mindestens drei Bezüge deines Charakters zu Berlin.** Jeder Vampir in Berlin sollte einen Bezug zur Domäne besitzen und durch diese Bezüge mit der Stadt verwoben sein.

**Vor allen Dingen können und sollen es Bezüge zu anderen Berliner Charakteren sein.** Diese Verknüpfungen müssen mit Spielern der betroffenen Charaktere abgeklärt und so genau wie möglich definiert werden. Sie können von früheren Begegnungen und offenen Schulden zu alten Liebschaften oder erbitterten Feindschaften reichen. Die Orga hilft bei Bedarf beim Vernetzen passender Figuren.

- ☛ **Anverwandte:** Zu welchen Vampiren der Domäne hat der Charakter bereits eine Verbindung? Beispiele: *Hausmitglieder in der*

*Stadt, Charakter will einen Verrat heimzahlen, verflossene Liebe die noch immer nachwirkt, steht in großer Schuld eines Anverwandten, ...*

- ☛ **Biografie:** Was hat ihn schon zu früheren (Leb-)Zeiten in die Stadt geführt? *Beispiele: in Berlin erschaffen, während der deutschen Teilung in Berlin, fremder Leiharbeiter, ...*
- ☛ **Gesellschaft:** Mit welcher Kultur oder Szene der Stadt umgibt sich der Charakter? *Beispiele: liebt die örtliche Kunstszene, seine Herde ist aus Techno-Clubgängern aufgebaut, besucht regelmäßig die Oper der Stadt, ...*
- ☛ **Orte:** Welche Orte kann der Charakter nicht zurücklassen? *Beispiele: lokale Firma verschleiert seine Aktivitäten, hat eine sichere Zuflucht sobald er einst in Torpor fällt, will ein Denkmal vor dem Zahn der Zeit bewahren, ...*

## Menschlichkeit (nur Vampire)

Die Menschlichkeit ist ein Maß dafür, wie sehr sich die Seele eines Vampirs an seine Menschlichkeit klammert oder bereits der Dunkelheit hingegeben hat.

- **Vampire des Subtyps „Welpen“** beginnen mit Menschlichkeit 4.
- **Vampire des Subtyps „Neonate“** beginnen mit Menschlichkeit 3.
- **Vampire des Subtyps „Ancilla“** beginnen mit Menschlichkeit 2.
- Dein Vampir kann auf deinen Wunsch hin auch mit **weniger Menschlichkeit** beginnen.

- ☛ **Mitfühlend (●●●●)** - Du bemühst dich moralisch zu handeln und anderen Wesen keinen Schaden zuzufügen. Während die meisten Menschen diesem Leitsatz folgen, ist es ein für Vampire als untote Blutsauger ein kaum aufrechtzuhaltendes Ideal.
- ☛ **Abgestumpft (●●●●)** - Du akzeptierst deine Natur als Blutsauger und hast dich damit abgefunden, Menschen als Nahrung zu behandeln. Du versuchst jedoch unnötigen Schaden zu vermeiden und schreckst davor zurück, ein Leben auszulöschen oder tatenlos zuzusehen, wie andere es tun.
- ☛ **Kalthertzig (●●●●)** - Menschen sterben. Dinge zerbrechen. Deine Erinnerung daran, wie es einmal war, ein Mensch zu sein, ver-

blasst. Du hast kein Problem damit, andere Wesen zu deinem Vorteil zu nutzen und, wenn nötig, zu opfern.

- ☛ **Skrupellos (●●●●)** - Du hast dich nicht nur damit abgefunden ein Monster zu sein, du fängst an es zu genießen. Menschen sind für dich nicht viel mehr als Spielzeug und selbst deine Freunde sind nicht vor dir sicher, wenn du dir einen Vorteil erhoffst.
- ☛ **Bestialisch (●●●●)** - Ein Vampir mit Menschlichkeit 0 wird von seiner Bestie verschlungen und zum NSC-Antagonisten.

## Anker (nur Vampire)

Die Menschlichkeit, über die ein Vampir noch verfügt, ist an Personen, Orte oder Objekte gebunden, die für ihn eine enorme Bedeutung haben. Dabei handelt es sich um psychologische Symbole, die ihn immer wieder motivieren sich zu beherrschen, seine Triebe zu zügeln und mehr zu sein als eine instinktgesteuerte Bestie. Diese Symbole sind oft unbewusst gewählt und hängen mit dem Leben vor der Erschaffung zusammen, doch sie können auch ganz neu und gezielt bestimmt werden. **Für jeden Punkt Menschlichkeit musst du dir einen solchen Anker überlegen.**

- ☛ **Orts-Anker** sind spezifische Plätze oder Gebäude innerhalb der Stadt. Sie liegen immer in einem bestimmten Revier. Ein Orts-Anker geht verloren, sobald ein anderer Vampir die Kontrolle über den Ort als Teil seines Reviers erlangt und nicht explizit Zugriff darauf gewährt (per Bestätigung an die Orga).
- ☛ **Objekt-Anker** sind tragbare Gegenstände mit einer besonderen Bedeutung. Diese Objekte müssen bei jeder Live-Session mitgeführt werden, lose am Körper getragen werden und von außen gut erkennbar sein. Ideal sind lockere, greifbare Objekte, wie z.B. ein Gehstock oder ein Seesack mit Andenken, statt eines Rings oder einer Halskette. Objekt-Anker gehen verloren, wenn sie nach Session-Ende nicht mehr im Besitz sind.
- ☛ **Personen-Anker** sind auf der Session gespielte Vertreter eines dem Charakter nahestehenden Personenkreises, wie eine Familie, Sekte oder Groupies. Es können verschiedene Leute aus dem Personenkreis mitgebracht werden, das erlaubt das Rekrutieren ver-



schiedener Personen als Spieler. Der Anker ist jedoch verloren, sobald einer davon stirbt, zum Ghul oder Vampir wird oder anderweitig abhandenkommt.

Der Anker ist nicht verloren, wenn eine Person ohne Druck von dritten Parteien von einem selbst verghult oder erschaffen wird. Die Person verändert sich in diesem Fall langsam von der Gruppe weg, die dabei aber gesund bleibt. Der Verlust durch äußere Einflüsse ist ein plötzlicheres oder drastischeres Trauma mit Konsequenzen für alle Angehörigen der Gruppe, woran die Ankergemeinschaft zerbricht. Wie genau sich das stimmig erklären lässt, muss je nach Situation gestaltet werden.

Ein Personenanker muss mindestens einmal im Jahr auf eine Session mitgebracht werden.

Man kann zur Charaktererschaffung nicht nur Anker einer einzigen Art wählen, wenn der Menschlichkeitswert über 1 liegt.

**Geht ein Anker verloren, verliert der Vampir innerhalb eines Quartals den damit verbundenen Punkt Menschlichkeit.** Der Vampir hat also drei Monate Zeit, den Anker wiederzubeschaffen, sofern er nicht bereits vollends verloren ist.

**Dinge, die den Anker OT betreffen, können Auswirkung auf das Spiel haben:** Verlierst du den Gegenstand im wirklichen Leben, geschieht dasselbe im Spiel.

**Steigert der Vampir seine Menschlichkeit, muss er auch einen neuen Anker festlegen,** der fortan für ihn wieder eine tiefe Bedeutung hat. Dieser muss, wie die anfänglichen Anker, bei der Orga angegeben und von dieser abgenickt werden werden.

---

## SCHRITT 5: DISZIPLINEN, EINFLUSS, BUNDKRÄFTE

---

Disziplinen sind die Mächte der Vampire – übernatürliche Kräfte, deren Anwendung zu einem gewissen Teil auf Abstraktion, vereinbarten Handzeichen und bestimmten Ansagen beruhen.

➤ **Jede Disziplin ist auf einer Stufe von 1 bis 5 wählbar.** [Welpen](#) und [Neonaten](#) dürfen bei Charakterschaffung keine Disziplin auf 4 oder 5 steigern.

➤ **Jeder Vampir muss mindestens 3 Stufen in seinen Clansdisziplinen haben.** [Welpen](#) haben bei Start nur Clansdisziplinen und können nur diese steigern, bis sie mindestens 3 Stufen darin haben.

➤ **Stufe 1 bis 4 kosten je 15 EP, Stufe 5 kostet 30 EP.**

➤ **Körperliche Nicht-Clansdisziplinen ([Celeritas](#), [Numen](#), [Vigor](#)) kosten doppelte EP auf jeder Stufe.** Andere clansfremde Disziplinen sind beim Charakterbau nicht wählbar.

➤ **Eine Einflussphäre kostet 30 EP.**

➤ **Kräfte der Bünde** können nur erworben werden, wenn der Charakter dem entsprechenden Bund angehört.

---

## SCHRITT 6: GRUNDWERTE

---

### Potestas (nur Vampire)

Die Blutmacht eines Vampirs drückt aus, wie tief er bereits in die Macht der vampirischen Existenz eingedrungen ist – und im Negativen: Wie stark seine Bestie dadurch geworden ist.

Potestas leitet sich aus den gesamten Erfahrungspunkten eines Charakters ab, egal ob diese in Steigerungen investiert wurden oder nicht.

Erfahrungspunkte	Potestas
0-110	1
111-200	2
201-290	3
291-380	4
381-470	5
471+	6

Ein Vampircharakter, der Potestas 6 erreicht, kann sich nur noch von Vampirblut ernähren. Üblicherweise bedeutet dies, dass ein solcher Charakter in Torpor geht oder zu einem NSC wird. Sprich rechtzeitig mit der Orga, um das aktuelle Lebenskapitel deines Charakters würdig im Spiel abschließen zu können.

## Mal des Jägers (Nur Vampire)

Jeder Vampir besitzt ein mystisches Mal, das ihn als untotes Raubtier kennzeichnet. Vampire nehmen dieses Mal bei anderen Vampiren deutlich wahr. Begegnen sich Vampire mit ausgeprägt unterschiedlich starken Mal, so werden ihre inneren Biester darauf reagieren.

➤ Mal des Jägers = Potestas +1 bei Menschlichkeit 2 ODER +2 bei Menschlichkeit 1

## Startblut (Vampire und Ghule)

Blut ist die wertvollste Ressource unter Vampiren.

Vampire: Startblut = 6♦ - Mal des Jägers

Ghule: Startblut = 0

➤ **Startblut** ist die Zahl der Blutpunkte (♦), sogenannte „Vitae“, mit der dein Vampir bzw. Ghul jede [Spielsession](#) beginnt.

## Leben

Leben gibt an, wie viel Schaden man körperlich ertragen kann, ehe man [Außer Gefecht](#) geht.

➤ Ghule starten mit Leben 0

➤ Vampire starten mit Leben 5 + doppelte [Potestas](#)

## Abwehr

„WEG!“ ist eine Ansage, die man im Kampf bei Erhalt eines Treffers sofort äußern kann, um den Schaden eines Treffers komplett zu vermeiden.

➤ Alle Charaktere starten mit Abwehr 0

## Schadensbonus

Schadensbonus gibt an, wie viel zusätzlichen Schaden der Ghul oder Vampir im Nahkampf verursacht.

➤ Alle Charaktere starten mit Schadensbonus 0

---

## SCHRITT 7: HINTERGRUND

---

### Name

Überlege dir den Namen deines Vampirs, als er noch Mensch war, und seinen vampirischen Namen. Viele Vampire tendieren dazu, im Untod nur einen (Vor-)Namen zu tragen, wobei Namen mit einer mythischen Bedeutung populär sind.

### Ziele

Gib deinem Charakter mindestens ein konkretes (!) Ziel, auf das er hinarbeitet. Dies gibt deinem Spiel eine Richtung. Es ist empfehlenswert, sich noch 1-2 weitere Ziele zu stecken. Diese müssen nichts miteinander zu tun haben, aber können auch Zwischentapen zu einem Endziel darstellen.

### Erschaffer

Überlege dir den Namen und Persönlichkeit deines Erschaffers. Immerhin war und ist er der wichtigste Vampir, den dein Vampircharakter je kennen wird.

## Haus

Soweit sich dies nicht aus der Person des Erschaffers automatisch ergibt, mach dir Gedanken über den Rest des Hauses deines Vampirs und über etwaige Brutgeschwister.

## Charaktergeschichte

Entwickle eine Hintergrundstory in Stichpunkt-, Tabellen- oder Erzählform. Einige Spieler legen gerne sofort alle Details fest, andere ergänzen den Charakter schrittweise im Spiel. Mach, wie es dir gefällt.

## Kabale

**Die Gesellschaft der Vampire in der Domäne ist in aller Regel in Kabalen organisiert.** Viele, aber nicht alle Kabalen bestehen aus den Anhängern eines bestimmten Bundes oder Clans. Manche Kabalen stellen sich gar als Alleinvertreter dieser Gruppe in der Domäne dar.

**Die Orga informiert dich vor Spielstart über die im Spiel verfügbaren Kabalen.** Als neu in der Domäne auftretender Vampir erfolgt dein Anschluss an eine Kabale live im Spiel.

**Es spricht nichts dagegen, dir eine eigene Kabale auszudenken, auch abseits der Bünde.** Für alle neuen Kabalen ist zu bedenken, dass deren Auftauchen von den etablierten Kabalen oft wenig gut aufgenommen wird. Das wird in jedem Fall interessant, aber auch sehr herausfordernd!



# GRUNDREGELN

Das grundlegende LARP-Regelwerk

---

## DIE REGELN

---

**Die Regeln geben dir den Rahmen, um kooperativ mit der gesamten Spielerschaft zu spielen.** Regeln ziehen Grenzen, für die es Gründe gibt, die man nicht immer direkt erkennt. Sie dürfen dir daher niemals egal sein. Sie sind Teil des sozialen Miteinanders, mittels dem ein gemeinsames Spiel überhaupt möglich wird.

**Die Regeln haben zum Ziel, dass alle gemäß dem Setting immersive Szenen kreieren können und spannendes Drama zwischen den Charakteren erzeugt wird.** Charaktere stehen im Spiel im Konflikt miteinander, Spielen müssen aber stets miteinander die Geschichte und das Drama im Spiel gestalten. Solange dies gewahrt ist, könnt ihr die Freiräume im Rahmen der Regeln nutzen, um kreativ zu werden.

Die Spielorganisatoren werden bei groben Verstößen bzw. eindeutig den Spielspaß der Mitspieler zerstörenden Aktionen eingreifen. Wird diese integrale Eigenverantwortung missbraucht, ist das der Orga zu melden, diese wird weitere Schritte einleiten.

**Wenn du den konkreten Wortlauf einer Regel im Spiel nicht parat hast, dann ist das nicht schlimm.** Bei der Dynamik von Vampire-Live-Rollenspiel ist jedes Nachschauen oder Diskutieren um Regeln eine Ablenkung. Bewahre den Spielfluss, richte dich zuerst nach der Intention hinter den Regeln und spiele Situationen so, dass ein Maximum an Drama und Spielspaß für alle entsteht. Die genauen Regeln könnt ihr in Ruhe nachschlagen, sobald ihr Gelegenheit dazu habt und es dann in Zukunft besser machen.

**Der Fokus des Spiels liegt auf dem Livespiel während der Sessions für die gesamte Spielerschaft.** Bei Bedarf kann dies mit kleineren *Spielertreffen* und via Medien (Telefon- und Videokonferenzen, E-Mails und Forenposts, Briefe) erweitert werden. *Hintergrundansagen* sind Ansagen durch oder an die Orga, welche besonderen Ereignisse sich zwischen den Spielabenden ereignet haben. Solche Ansagen dienen der Einführung bzw. Fortführung von Plots, um zusätzliche Möglichkeiten für Konflikt-, Charakter- und Intrigenspiel auf Sessions zu kreieren. Beides ist daher „nur“ eine Ergänzung zum Session-Livespiel

und ersetzt dieses nicht. Die wichtigsten Geschehnisse und Spielaktionen sollen stets dort stattfinden.

**Wahre das Geheimnis.** Damit ist gemeint, dass jede OT-Aktion eine gleichartige IT-Entsprechung hat: Wer einem anderen Spieler Informationen aus dem Spiel erzählt oder Zugriff darauf ermöglicht, hat auch IT etwas Vergleichbares getan. Während die Spielerschaft zwar dazu angehalten ist, IT- und OT-Wissen zu trennen, kann niemand einfordern, dass OT weitergegebenes Wissen das Spiel nicht beeinflusst.

**Du musst damit rechnen, auf Wesen zu treffen und Opfer von Kräften zu werden, die nicht in diesen Regeln zu finden sind.** Folge in den Fällen den Ansagen und befolge das Glaubensprinzip, dass alle Ansagen anderer Spieler okay und berechtigt sein werden – etwaige Zweifel klärt man später per Nachfrage an die Orga.

---

## BLUT AM SPIELABEND

---

### Blutpunkte

Blut wird in Blutpunkten gemessen, was in den Regeldokumenten durch **Bluttropfen** angezeigt wird (1♠, 2♠). Jeder ♠ entspricht im Live-Spiel ¼ Liter Flüssigkeit.

➤ **Die meisten Vampire trinken bei sterblichen Opfern nur 2♠.** Jeder weitere getrunkene ♠ führt bei Menschen zu einer gefährlichen Blutarmut.

### Hunger

➤ **Ab 3♠** im Blutvorrat ist ein Vampir „sehr hungrig“ droht in [Raserei](#) zu fallen, sobald er Blut trinkt.

➤ **Ab 1♠** im Blutvorrat ist ein Vampir „ausgehungert“ und droht in [Raserei](#) zu fallen, sobald er Blut sieht oder riecht. Trinkt er Blut, fällt er automatisch in Raserei.

➤ **Bei 0♠** ist ein Vampir nicht außer Gefecht, sondern fällt automatisch in [Raserei](#) und kann sich dieser nicht entziehen, da seine ureigene Lebensgier der Auslöser ist.



## Blutpunkte auffüllen

➤ **Blut trinken** - Um den Blutvorrat während eines Spielabends aufzufrischen, muss Blut auch live getrunken werden: Entweder von gespielten Charakteren oder durch lebendiges, mit ♠-Symbol und Monat der Abfüllung gekennzeichnetem, Blut.

➤ **Rote Getränke** - Alle anderen roten Getränke im Spiel gelten als „totes Blut“ und werden Lacrima bzw. Blutwein genannt. Das ist zwar trinkbar und aromatisch, zählt aber nicht als Blutpunkt und weckt nur einen schmerzenden schalen Abklatsch der Ekstase lebendigen Blutes.

**Blut aus dem Vorrat des eigenen Startbluts kann in Flaschen abgefüllt und auf Live-Sessions mitgebracht werden.** Die Flaschen müssen beschriftet sein mit der Aufschrift „[Zahl]♠“ und dem Monat, an dem es abgefüllt wurde. Das Blut verdirbt innerhalb von 3 Monaten. Verdorbenes Blut führt bei Verzehr dazu, dass sich ein Vampir übergibt und dabei 2♠ eigenes Blut verliert.

Da Blut deutlich schwerer abzufüllen als zu trinken ist, verringert sich das Startblut um -2♠ für je 1♠, der abgefüllt mitgebracht wird.

## Lähmende Lust

**Wenn ein Vampir ein Opfer beißt und von ihm trinkt, wird eine geistige Verbindung geschaffen, durch die das Opfer die verzehrende Lust des Trinkenden verspürt.** Diese Lust ist so allumfassend, dass Menschen gelähmt und wehrlos werden, unfähig, mehr als schwach zu flüstern oder nutzlose Gesten zu vollführen.

➤ **Losreißen:** Ghule und Vampire können eine Probe fordern, um der lähmenden Lust zu entkommen. Verlieren sie die Probe, werden auch sie zum Wehrlosen Opfer. Gegebenenfalls bis zum bitteren Ende.

➤ **Höhere Potestas:** Hat das Opfer mehr Potestas als der Trinkende, besteht es die Probe automatisch.

➤ **Lusttrinken:** Manche trinken nur kleine Mengen von Vampirblut, um die Lähmende Lust zu erfahren. Das ist nie gefahrlos, da sich der Trinker beherrschen muss und das Opfer sich ggf. nicht wehren kann.

# Vampirblut

Sobald ein Vampir Blut konsumiert, wird es von ihm verändert und verwandelt sich in Vampirblut. Vampirblut hat mehrere Eigenschaften, die es von Menschenblut unterscheiden:

➤ **Berauschend:** Vampirblut schmeckt um ein Vielfaches besser als Menschenblut. Es ist ein Hochgenuss für einen Vampir, das Blut eines Artgenossen zu kosten.

➤ **Wissend:** Vampirblut enthält Wissen über seine Quelle. Mithilfe von [Auspex](#) lässt sich viel über einen Vampir anhand seines Bluts in Erfahrung bringen. Um [clansfremde Disziplinen](#) zu erlernen, muss passendes Vampirblut verzehrt werden.

➤ **Bindend:** Wer das Blut eines Vampirs trinkt, begibt sich in eine Abhängigkeit und wird zunehmend gefügig und hörig. Dieser Prozess wird als [Vinculum](#) bezeichnet.

---

## DISZIPLINREGELN

---

Jeder Vampir gebietet über übernatürliche Kräfte, die zu bestimmten Gruppen zusammengefasst werden. Diese werden Disziplinen genannt und in einem eigenen Kapitel detailliert erläutert.

## Disziplinwirkungen ausspielen

Einige Dinge können nicht „pur“ live dargestellt werden. Daher kommen feste Ansagen, Handzeichen, oder Objekte zum Einsatz, um sie im Spiel umzusetzen. Sei immer aufmerksam, wenn auffällige Gesten, Sprüche oder Gegenstände ins Spiel kommen.

➤ Ein Disziplinsignal darf dir niemals egal sein! Sowohl die Anwendung einer Disziplin als deren Auswirkung müssen dramatisch passend ausgespielt werden.

# Grundsätzliche Disziplinregeln

➤ **Aktivierung:** Die Aktivierung einer Disziplin kostet immer 1♠. Die Stufen 4 und 5 kosten immer 2♠. Diese werden sofort bei Aktivierung abgezogen. Wird die Disziplin außerhalb des Livespiels aktiviert, werden die Kosten vom zu Beginn des nächsten Spielabends bezahlt, an dem der Charakter bepielt wird.

➤ **Handzeichen:** Sofern bei der Beschreibung der Disziplin nichts anderes steht, ist die Anwendung JEDER Disziplin anzuzeigen, indem man parallel zu seiner Regelansage **eine Hand an die Schläfe** legt.

➤ **Ansagen:** Die meisten Disziplinen erfordern eine Ansage. Hierbei geht es nicht darum, diese wortwörtlich wiederzugeben, das Opfer muss aber verstehen können, was von ihm verlangt wird.

➤ **Getaktete Ansagen:** Jede Ansage muss klar und deutlich angesagt werden. Das gilt besonders für Ansagen, die jene Zeit simulieren sollen, die für die Wirkung benötigt wird. Alle diese getakteten Ansagen sind zu erkennen am Dreiklang der Formulierungen „*Ich werde etwas tun, ich tue etwas, ich habe etwas getan*“.

## Für alle Ansagen gilt:

➤ Der Anwender muss während der Ansage stillstehen und voll auf die Ansage konzentriert sein.

➤ Der Anwender ist während der Ansage wehrlos (d.h. keine Abwehr).

➤ Der angesagte Effekt tritt erst nach Ende des Vortrags der kompletten getakteten Ansage ein.

➤ **Unterbrochene Ansagen:** Wird eine Ansage unterbrochen, egal durch wen oder weshalb, geht das investierte Blut verloren – eine Wirkung tritt nicht ein.

---

## BESTIE

---

In jedem Vampir existiert eine „Bestie“, ein Teil von ihm, der beständig dazu animieren möchte, seinen dunklen Trieben nachzugeben. Die Bestie ist integraler Teil des Vampirseins, aber hat keinen Verstand. Sie kennt nur fressen, kämpfen und weglaufen.

➤ Die Bestie wird umso stärker, je geringer die Menschlichkeit des Vampirs ist.

➤ Die Bestie wird ebenso umso stärker, je höher die Potestas des Vampirs ist.

➤ Die innere Bestie und ihr Widerstreit mit dem Menschlichen ist das Fundament des Requiem-Rollenspiels. Dementsprechend müssen die Bestie und ihr langsames Erstarren im Spiel spürbar sein.

➤ **Gräueltaten:** Besondere Grausamkeiten oder besondere Akte von offensivster Gefühlskälte führen zu einer Entartungsprobe. Wird diese verloren, verliert der Charakter einen Punkt Menschlichkeit und seine Bestie hat wieder etwas Raum in seiner Seele gewonnen. Dieses Erkalten der Seele ist fast körperlich spürbar und sollte deutlich gespielt werden, auch gerne durch Überbetonung des neuen Menschlichkeitswertes. Die Entartungsprobe wird entweder vom Spieler selbst eingefordert oder durch die Orga verhängt. Sie steht immer in Relation zur aktuellen Menschlichkeit des Charakters.

## Das Mal des Jägers

Vampire, die einander zum ersten Mal begegnen, entwickeln den starken Drang, den Schwächeren anzugreifen bzw. vor dem Stärkeren zu fliehen. Der Impuls wird Mal des Jägers genannt und ist mächtig, aber beherrschbar. Er nimmt ab, je besser man den anderen Vampir kennt, aber er verschwindet niemals ganz. Vampire haben etwas Kontrolle darüber, wie offensiv die eigene Bestie nach außen dringt. Im Live-Rollenspiel wird das Mal wie folgt dargestellt:

➤ **Der schleichende Jäger:** Charaktere, die ihre Bestie lieber verborgen halten wollen, zeigen beim Eintreten in einen Raum ihr Mal des Jägers an, indem sie eine Hand über Schulterhöhe hochheben, wobei die Zahl der abgespreizten Finger die Höhe vom Mal des Jägers anzeigt. Nur Vampire, die diese Anzeige sehen, bemerken das Eintreten der Bestie. Spieler, die den Eintretenden und seine Anzeige sehen, **müssen** ihrerseits ihr Mal des Jägers auf einem der beiden hier genannten Wege anzeigen. Der schleichende Jäger ist gerade an öffentlichen Orten und auch bei Treffen unter Anverwandten die gesellschaftlich ziemliche Art und Weise, um andere Vampire daran zu hindern das Mal des Jägers zu erleiden und somit „auszuflippen“. Außerdem

tendieren Vampire mit einem schwächeren Mal des Jägers dazu, lieber leise zu treten. Vampire mit aktivierter Verdunkelung zeigen als schleichender Jäger „*Vampir: 0 (Mensch)*“ an.

➤ **Der stolze Jäger:** Charaktere, die kein Problem damit haben, andere Bestien ihre Anwesenheit und Stärke wissen zu lassen, halten mit dieser auch nicht hinterm Berg. Zur Anzeige ihres Mals des Jägers sagt der Spieler beim Eintreten „*Vampir [M]*“ an, wobei M die Höhe des Mal des Jägers ist. Die Lautstärke und Intonation, in welcher der Spieler das tut, zeigt an wie die Bestie auftritt (lauernd, knurrend, brüllend, fauchend). Der Vampir jeden Spielers, der die Ansage hört, spürt instinktiv das Eintreten des Neuankömmlings und **muss** seinerseits das eigene Mal des Jägers stolz oder schleichend anzeigen.

➤ **Die fauchende Bestie:** Spieler mit einem Vampircharakter können ihr Mal des Jägers außerdem, wann immer sie wollen, mit der Ansage „*VAMPIR [M]!*“ einsetzen, wenn sie ihre Bestie „hinter den Augen hervorblicken“ lassen, etwa um den anderen einzuschüchtern. Dies wird von den meisten Anverwandten als grob unhöflich bewertet. Auch hierbei müssen andere Spieler ihr eigenes Mal des Jägers (erneut) ansagen.

➤ **Menschen und Ghule:** Diese spüren weder die Bestie eines Vampirs, noch leiden sie je unter dem Mal des Jägers, noch erkennen sie einen Vampir automatisch als solchen. Die Spieler zeigen als Reaktion auf eine Ansage stets nur ein „*Vampir: 0 (Mensch)*“ an.

➤ **Das Mal als Rollenspiel:** Wie bei allen Gelegenheiten für Drama macht es wenig Sinn, diese in Regeln und schlecht durchsetzbare Zwänge zu pressen. Dennoch gibt es zwei Faustregeln:

☛ **Die Ansage des Mal des Jägers darf nicht ignoriert werden.** Charaktere mit höherem Mal des Jägers sollen auf ein niedrigeres Mal reagieren, indem sie kurz nach vorne zucken oder im ärgsten Fall sogar auf diese fauchend losgehen. Charaktere mit niedrigerem Mal des Jägers sollen auf ein höheres Mal des Jägers reagieren, indem sie kleinlaut werden, sich in den Hintergrund zurückziehen oder sogar fliehen.

☛ **Das Ausspielen des Mals soll in Relation zu den Umständen sein.** Es wird umso drastischer ausgespielt, je weniger man den anderen Charakter kennt, je höher die Differenz der Werte ist, je

unerwarteter die Begegnung ist, je feindlicher man dem anderen gegenübersteht und je aggressiver der andere auftritt.

---

## RASEREI

---

**Das Spiel mit der Inneren Bestie ist eines der wichtigsten Elemente des Vampir-Themas.** Nur du als Spieler kannst dieses Rollenspiel gestalten, und nur du siehst, was im Inneren des Charakters vorgeht. Versuche stets, deinen inneren Dämon aktiv zu gestalten und dessen Handlungen für dich und andere erlebbar zu machen.

Die innere Bestie ist immer da und lauert auf eine Chance zum Ausbruch zu kommen. Einen solchen Ausbruch nennt man Raserei. Lebensgefahr, ob echte oder empfundene, aber auch starke Emotionen wie Wut oder Angst können es der Bestie ermöglichen die Kontrolle an sich zu reißen und den Vampir zu einem instinktgesteuerten Monster werden zu lassen das nichts als Selbsterhalt kennt. Doch selbst ohne derart starke Reize wartet die Bestie auf jede Chance und lässt sich in beinahe jedem Augenblick willentlich loslassen. In jeder Raserei liegt ein Vorgeschmack dessen, was nach dem Verlust der letzten Menschlichkeit geschieht.

## Die Raserei-Regeln

- ☛ **Ein Vampir, der in Raserei zu fallen droht, muss diese entweder niederkämpfen und sich vom Auslöser zurückziehen oder die Raserei ausspielen.** Kann er der Situation nicht entkommen, MUSS er sie ausspielen.
- ☛ **Eine Raserei bricht immer deutlich und mit etwas Ankündigung aus.** Dies dient der Sicherheit aller Beteiligten. Es ist ratsam, in einer solchen Situation, laut die Ansage „*Die Bestie fällt in Raserei!*“ zu machen, damit z.B. Unbeteiligte Gläser wegstellen, sich für den Konflikt positionieren oder auch entfernen können.
- ☛ **Eine Raserei bricht NIEMALS aus, solange am Spiel nicht beteiligte Personen anwesend sind.** In diesem Fall MUSS der Vampir immer den Ort des Geschehens verlassen, um die Raserei unbeobachtet niederzukämpfen.

Jede Art der Raserei ist als Spielereignis vor Ort nach spätestens einer Szene vorbei. Konnte der Auslöser nicht beseitigt bzw. der Grundtrieb der Raserei direkt vor Ort nicht getilgt werden, versucht die Bestie nach Ablauf einer Szene den Spielort zu verlassen. Gelingt dem rasenden Charakter dies, geht er vorübergehend OT und informiert die Orga.

➤ **Geist der Bestie:** Der rasende Vampir versteht und spricht keine Sprache. Jeder Laut ist animalisch und dient allenfalls dem Ausdruck von Gefühlen oder Kraftanstrengung. Durch diesen Mangel einer ausgeprägten Psyche wirken nur die mächtigsten Kräfte. Vampire in Raserei sind immun gegen die Stufen 1 bis 4 der Disziplinen, die ihren Geist beeinflussen: Alptraum, Beherrschung, Majestät. Die fünfte Stufe dieser Disziplinen wirkt wie üblich.

➤ **Wille der Bestie:** In Raserei kontrolliert die Bestie das Handeln des Vampirs und sie kennt nur fressen, jagen oder fliehen. Jedes Werk von Zivilisation wird abgelegt und keinerlei Werkzeuge oder Waffen verwendet. Ausgenommen davon ist die Kraft Klauen der Bestie.

➤ **Rausch der Bestie:** Ist eine Form der Raserei ausgebrochen, hält sie bis zu ihrem Ende, auch wenn in der Zwischenzeit andere Reize ins Spiel kommen. Ein Vampir in Tobsucht wird seine Opfer selbst in ein brennendes Gebäude verfolgen und so viel Blut verwenden, wie zum Erreichen des Ziels nötig ist, ohne deswegen in Rötschreck oder Agonie zu verfallen.

➤ **Ruhe nach dem Sturm:** Wird der Bestie Raum gelassen ihre Triebe voll auszuleben, kann sie dies temporär besänftigen, sodass sie den Vampir für eine begrenzte Zeit weniger dazu drängt, unmenschliche Akte zu vollführen: Menschlichkeitsverlust durch den Verlust eines Ankers verzögert sich um ein Quartal. Voraussetzung dafür ist, dass die Raserei eindrucksvoll ausgespielt wurde. Melde dies bei Bedarf der Orga, diese wird darüber entscheiden, ob die Bestie sich zeitweilig kooperativer zeigt.

## Raserei-Typen

Man unterscheidet verschiedene Sorten von Raserei anhand der Situation oder Umstände, die sie ausgelöst haben. Ihnen gemeinsam ist der Drang der Bestie zu überleben und alles, was dem entgegensteht, restlos zu vernichten.

➤ **Tobsucht:** In Tobsucht greift der Vampir zuerst den Auslöser der Raserei an. Sie stoppt nicht mit Flucht oder Ableben des Auslösers, sondern richtet sich gegen jede umstehende Person, **bis eine Anzahl Charaktere in Höhe der eigenen Potestas Außer Gefecht gebracht wurde.**

☛ **Wirkung:** Der Nahkampfschaden, den ein Vampir in Tobsucht austeilt, erhöht sich um +1.

Vampire drohen in Tobsucht zu fallen z.B.,

- ☛ wenn sie erstmalig auf einen wesentlich schwächeren Vampir treffen (2+ Differenz beim Mal des Jägers)
- ☛ wenn sie grob beleidigt oder provoziert werden
- ☛ wenn sie Eindringlinge in ihr Revier treffen (z.B. Wilderer, Revierkonflikte)
- ☛ wenn sie einen unterlegenen Gegner (Unterzahl Gegner, schwacher Einzelgegner) bekämpfen

➤ **Agonie:** In Agonie versucht der Vampir ALLES, um an Blut zu kommen – inklusive, Leute abschlagen, die im Weg stehen oder einen am Trinken hindern wollen. **Die Raserei hört auf, wenn der Vampir mindestens 8♠ oder einen Charakter vollständig leer getrunken hat, der mindestens 4♠ besaß.**

☛ **Wirkung:** Ein Vampir in Agonie kann Charaktere fassen auch wenn er die dafür nötige Disziplin nicht beherrscht. Sein „GEFASST [V]“ Wert ist um +1 erhöht.

Vampire drohen in Agonie zu fallen z.B.

- ☛ wenn sie sehr hungrig sind (3♠) und Blut trinken
- ☛ wenn sie ausgehungert sind (1♠) und Blut riechen oder sehen
- ☛ wenn sie 0♠ haben (immer, automatisch)
- ☛ wenn sie von einer geliebten Person trinken

➤ **Rötschreck:** Flucht ist hier die einzige Alternative. Der Vampir ist verängstigt und wird, wenn er sich in die Enge getrieben fühlt, auch jene Charaktere angreifen, die ihm helfen wollen. **Die Raserei hört**



auf, wenn der Vampir 1 Szene lang allein, außer Gefahr oder gefasst ist, oder in Ruhe gelassen wurde.

- ☛ **Wirkung:** Während einer Rötschreck-Raserei kann der Vampir einmal eine „GEFASST [V]“ Ansage automatisch mit der Ansage „GESPRENGT“ brechen.

Vampire drohen in Rötschreck zu fallen z.B.

- ☛ wenn in ihrer Nähe *FLAMMEN* angesagt werden oder Feuer sie berührt (automatisch, dazu zählen z.B. auch Kerzen)
- ☛ wenn sie offenem Feuer (ab Fackelgröße) zu nahekommen
- ☛ wenn sie erstmalig auf einen wesentlich mächtigeren Vampir treffen (2+ Differenz beim Mal des Jägers)
- ☛ wenn sie von einer überlegenen Kraft oder einer Überzahl Gegner angegriffen werden

---

## KAMPF

---

Die Vampire-Live-Regeln sind darauf ausgelegt, dass jeder maximale Rollenspiel auch in die Kämpfe hineinlegen kann. **Gestalte die furiose Dynamik eines Kampfes unter Vampiren bewusst mit!**

### Grundsätzliche Kampfregeln

➤ **Sicherheit geht vor:** Sorge beim Kampf dafür, dass jeder Zuschauer weiß, dass es sich um Schauspiel handelt. Achte darauf, dich und andere nicht zu verletzen und nichts zu beschädigen. Bahnt sich ein Kampf an, in einer Örtlichkeit, wo das nicht geht (z.B. Privatwohnung, öffentliche Bar) nutze die Maskerade IT als Argument, den Ort zu verlassen, oder unterbrich notfalls OT, um den Kampf an geeigneter Stelle zu spielen.

➤ **Problematiken im Kampf:** Streitereien darum, wer wie viele Treffer eingesteckt hat und wer sich beim Schaden verrechnet bzw. wer geschummelt hat, gehören zum LARP. Nimm das bitte einfach hin und bedenke bei deiner Plotplanung, dass Kämpfe umso unberechenbarer werden, je mehr Spieler daran beteiligt sind. Für mehr Planbarkeit strebe ein Duell an oder überfalle deinen nichtsahnenden Gegner,

ehe er sich wehren kann. Am besten aber: **Kläre deine Konflikte nicht nur über Kampf, sondern Intrigen und Machtspiele.**

➤ **Kampfgeschwindigkeit:** Auch in größter Dramatik sollen Kämpfe so gespielt werden, dass Schlagwechsel „theatralisch gut“ aussehen und immer genug Zeit ist, den erhaltenen Schaden zu verrechnen. **Die Beweislast liegt immer auf Seiten des Angreifers** – es tut also jeder gut daran, besonders deutlich und mit Pausen zwischen den Schlägen bzw. Sätzen zu kämpfen. **Staccatoschläge sind nicht zulässig und können ignoriert werden.**

➤ **Kampfstop:** Wenn du keine Ahnung mehr hast, wie viel [Abwehr](#), [Blut](#) oder [Leben](#) du noch hast, unterbreche das Spiel kurz, um zu rechnen. Hebe dazu die Hand in Stop-Geste zum Gegner und sage laut „KAMPFSTOP!“ an. Der Kampf geht weiter, indem du und dein Gegner beide „Go“ sagen („Go?“ – „Go!“).

➤ **Kampfansage:** Wenn du umgekehrt vermutest, dass der Gegner keine Ahnung hat, wie schwer er verwundet ist, kannst du zusätzlich zum Kampfstop deinen aktuellen Stand von Blut und Leben ansagen („Zwei-Sechs“, „Null-Zwei“), woraufhin der Gegner mit der Ansage seiner Werte antworten muss! IT haben die involvierten Bestien ein instinktives Gefühl für die Stärke und Verwundung des Gegners.

➤ **Kampfdauer:** Bestimmte Kräfte wirken nur für die Dauer eines Kampfes oder sind umgekehrt im Kampf nicht anwendbar. Ein Kampf beginnt mit der Ausführung des ersten Angriffsversuches und endet, wenn alle Gegner besiegt oder geflohen sind oder eine [Szene](#) lang keine Angriffe mehr ausgespielt wurden.

## Wichtige Kampfstände

➤ **Ahnungslos:** Ein Opfer gilt als ahnungslos, wenn es den Angriff nicht erwartet und nicht sehen kann und deshalb auf den Angriff nicht unmittelbar reagiert. Zuckt es noch vor dem Treffer zurück, hat es ihn offenbar doch bemerkt und war nicht ahnungslos. Ein ahnungsloser Charakter kann keine Abwehr oder Disziplinen als Reaktion ansagen und erleidet unter Umständen weitere Nachteile.

➤ **Wehrlos:** Ein Opfer gilt als wehrlos, wenn es bewegungsunfähig, gefesselt, [gepfählt](#) oder [außer Gefecht](#) ist oder von einem oder mehreren Charakteren mit mehr [Vigor](#) als es selbst hat [gefasst](#) wird. Ein wehrloser

Charakter kann keine Abwehr nutzen oder viele Disziplinen nicht als Reaktion ansagen und erleidet unter Umständen weitere Nachteile.

## Schaden

➤ Der Angreifer teilt dem Opfer per Schadensansage mit, wieviel Schaden durch den Treffer angerichtet wird („EINS“, „ZWEI“).

➤ Schaden reduziert zuerst Abwehr und dann Leben des Opfers.

➤ Abwehr regeneriert sich zwischen zwei Kämpfen vollständig. Kampfhandlungen gelten dann als getrennte Kämpfe, wenn zwischen ihnen wenigstens 1 Szene ohne Kampf liegt.

➤ **Es gibt nur eine Schadensart.** Auch wenn Vampire gegen einige Dinge (z.B. Feuer, Sonnenlicht, übernatürliche Klauen) besonders verwundbar sind, gibt es für diese keine eigene Schadensart. Stattdessen wird ihre Gefährlichkeit dadurch ausgedrückt, wie viel Schaden sie verursachen.

**Hinweis:** Realistischerweise sollte es „sofort tödliche“ Angriffe wie Kopftreffer oder auch Bombendetonationen geben. Wir verzichten bewusst auf beides. Einerseits, um gefährliche Schläge zu vermeiden, andererseits weil wir niemandem wünschen, seinen Charakter per chancenlosem Sofort-Ende zu verlieren.

## Nahkampf

Nahkampf wird mit Latexwaffen durchgeführt, **die vor der Session bei der Orga angemeldet und von dieser abgenickt wurden.** Jeder kämpft, so gut er es kann. Gezielt wird nur auf Arme, Beine und Torso. Kopf- und Genitaltreffer sind tabu und zählen nicht. Alle Schläge sind entsprechend der Größe der Waffe ordentlich auszuspielen. Auch mit Klauen der Bestie muss voll ausgeholt werden.

Nahkampfwaffe	Schaden
Waffenlos	0
Vampirbiss	1
Einhändige Waffe (Messer, Keule, Säbel)	1
<u>Klauen der Bestie</u> (Gestaltwandel 3)	2
Zweihändige Waffe (Bihänder, Speer)	2

## WAFFENLOS

- ☛ Waffenlose Angriffe werden mit lockerer Hand gegen die Schulter des Gegners geführt.

## VAMPIRBISS

- ☛ Jeder Vampir kann seine Fangzähne, anstatt zum Trinken, nutzen, um Wunden in das Fleisch eines Feindes zu schlagen. Dafür muss der Angreifer an das Opfer herantreten, es mit beiden Händen an den Schultern packen und sagen: „*Meine Fänge reißen eine Wunde, Schaden 1*“. Dies ist ein besonderer Nahkampfangriff und erhält keinen Schadensbonus für waffenlose oder bewaffnete Angriffe.

## FASSEN

- ☛ Bedeutet, einen Gegner so festzuhalten, dass er nicht entkommt.
- ☛ Angreifer und Opfer sind weitestgehend bewegungslos und daher wehrlos.
- ☛ Um einen Gegner zu fassen, muss man das Opfer mit **beiden** Händen greifen und „*GEFASST [V]*“ ansagen, wobei V die Höhe von Vigor ist.
- ☛ Schadensansagen durch den Angreifer sind nur mit Attacken möglich, für die keine Hände benötigt werden, wie z.B. Bisse.
- ☛ Fassen mehrere ein Opfer gemeinsam, addiert sich deren Vigor.
- ☛ Ist die Summe Vigor der Angreifer höher als die Summe Vigor des Opfers, muss dieses sich überwältigen lassen.
- ☛ Hat das Opfer mindestens ebenso viel Vigor wie der oder die Angreifer, ruft es „*GESPRENGT*“ und alle müssen von ihm ablassen.

## PFÄHLEN

- ☛ Bedeutet, einem Vampir einen Holzpfehl ins Herz zu rammen, woraufhin dieser zur Regungslosigkeit verdammt ist.
- ☛ Nur ein Vampir mit Vigor kann einen Pfehl ohne Hammer ins Herz eines Vampirs treiben.
- ☛ **Nur ein Vampir, der wehrlos, außer Gefecht oder in Starre ist, kann gepfählt werden.**

- ☛ Ist der Gepfählte bei Bewusstsein bzw. erwacht er, während er noch gepfählt ist, bekommt er alles mit, was um ihn herum geschieht. Er kann nur mühsam und sehr leise flüstern.

## Fernkampf

**Fernkampfaffen und Munition müssen bei der Orga angemeldet und von dieser abgenickt werden, ehe sie ins Spiel gebracht werden.**

Fernkampf kann mit Nerfguns oder LARP-Bögen durchgeführt werden. Jeder schießt, so gut er kann. Gezielt wird nur auf Arme, Beine und Torso. Kopf- und Genitaltreffer sind tabu und zählen nicht.

Fernkampf kann ebenfalls mit Spielzeugwaffen (Knallplätzchen) durchgeführt werden. Man richtet die Waffe auf den Gegner, drückt ab und trifft, wenn der Schuss vom Gegner registriert wurde. Die Beweislast liegt beim Schützen, was Fernkampf auf größere Distanz, von hinten oder in Gruppenkämpfen unzuverlässig macht.

Grundsätzlich muss erklärt werden, wie der Charakter an Feuerwaffen herangekommen sein will.

Fernkampfaffe	Schaden
Schusswaffe (bel. Nerf Pistole/Gewehr)	1
LARP-Bogen/Nerf-Armbrust	1
Automatik Feuerstoß (egal welche Waffe)	1 pro 3 Schuss
	2 vs. Sterbliche
Schrotflinte (Distanz <1m)	2

## FEUERSTOSS

- ☛ Ein Feuerstoß wird angezeigt, indem der betreffende Abzug der Waffe (meist ein mechanischer Ratter-Abzug) 1x betätigt wird.
- ☛ Nach 3 Feuerstößen ist die Waffe leer. Nachladen muss ausgespielt werden und dauert immer mindestens 5 Sekunden.

## Abwehr

Mit Abwehr lässt sich der Schaden eines Angriffstreffers verhindern.

- ☛ **Abwehr frischt zwischen Kämpfen auf.** Wie oft man die Ansage im Kampf machen darf, steht zu Beginn jedes Kampfes in voller Höhe zur Verfügung.

- ☛ **Abwehr steht nur zur Verfügung, wenn der Charakter kämpfen kann.** Also nicht, wenn er Gefasst ist, Außer Gefecht, Almungslos, Wehrlos, Gepfählt, etc.
- ☛ **Um Abwehr zu wirken,** sagt man sofort nach Erhalt der Schadensansage „WEG!“.

## Leben

Leben ist ein abstrakter Begriff für die übermenschliche Resistenz gegen körperliche Schäden und Handlungsfähigkeit eines Charakters.

➤ **Eingehender Schaden reduziert Leben.** Jeder Verlust von Lebenspunkten ist eine Verletzung und auszuspielen. Die Schwere der Verletzung richtet sich danach, wie viel Anteil des Gesamtlebens vernichtet wurde bzw. wie viel Leben er noch hat. So ist 1 Punkt Schaden für einen Vampir mit Leben 12 eine unbedeutende Fleischwunde, für einen Mensch aber eine schwere Verletzung.

➤ **Leben regeneriert sich** zu Beginn der nächsten Session vollständig.

➤ **Ghule und Vampire können das Blut in ihrem Blutvorrat nutzen, um erlittenen Schaden außerhalb eines Kampfes zu heilen und Leben zurückzugewinnen.** Dies erfordert Konzentration und wird angezeigt, indem der ungestörte Vampir oder Ghul stillsteht, die Augen schließt und zwei Finger zum Herzen führt, dann den Arm in einer wegwerfenden Geste durchstreckt und dabei laut „P geheilt“ ansagt, wobei P die Höhe der Potestas ist (Ghule: 1). Der Spieler kann diese Ansage jede Minute wiederholen.

## AB NULL - AUSSER GEFECHT

- ☛ **Bringt ein Treffer einen Charakter auf oder unter Null Leben (bei Menschen: Blut), geht dieser zügig und dramatisch ausgespielt zu Boden.** Er kann währenddessen weiter attackiert werden, die Treffer werden aber nicht verrechnet und sind nur Schauspiel. Er kann während des Niedergehens nicht mehr angreifen oder Kräfte wirken, aber ggf. noch rufen, keuchen, flehen oder ähnliches.

- ☛ **Zu Boden gegangen, bleibt der Charakter für mindestens 5 Minuten Außer Gefecht.** Er ist am Boden liegend ohne Bewusstsein.
- ☛ **Ist das Opfer ein Vampir oder Ghul, muss er 1♠ ausgeben, um innerhalb von 5 min. zu erwachen.** Hat er nicht genug Blut und wird ihm auch nichts eingeflößt, fallen Vampire in Starre.
- ☛ **Ist das Opfer ein Mensch oder Ghul und sind 5 Minuten verstrichen, stirbt der Charakter.**

## NACHGESETZTER TODESSTOß - ZERSTÖRT!

- ☛ **Es ist unmöglich, aus Versehen zu sterben:** Egal, wie viel Schaden ein Angriff macht, das Opfer geht maximal Außer Gefecht. Nur ein nachgesetzter Todesstoß (oder bei Menschen/Ghulen: 5 Minuten ohne Hilfe, während der Charakter verblutet) können einen Charakter töten. Dieser Angriff wird durch die Ansage „TODESSTOß!“ deutlich gemacht.
- ☛ **Jeder Außer Gefecht befindliche Vampircharakter kann mit einem nachgesetzten normalen Angriff** (Minimum 1 Schaden), selbst wenn der Vampir noch Blut übrig hat, in Starre geschickt werden. Eine separate mündliche Ansage „STARRESTOß!“ ist dafür nötig.
- ☛ **Jeder Todesstoß ist angemessen und würdig auszuspielen: Ein „Todesstoß im Vorübergehen“ ist ungültig.** Der Todesstoß beendet die gemeinsame Erzählung einseitig – für immer. Das Mindeste, was das Opfer erwarten darf, ist ein würdevolles, dramatisch gespieltes Ende.
- ☛ **Bevor man einen Todesstoß setzt, sind folgende Leitlinien für einen fairen Todesstoß zu beachten!**

➤ **ERSTENS: Der Spieler sollte die tödliche Situation für seinen Charakter erkennen können.** Ein Spieler kann seinen Charakter nicht aus der Gefahr bringen, wenn er nicht weiß, dass er in Gefahr ist.

➤ **ZWEITENS: Dem Spieler sollte eine sinnvolle Möglichkeit geboten werden, aus einer tödlichen Situation zu entkommen.** Es gibt wenig frustrierende Dinge, als in einer Situation umzukommen, für die man selbst gar nichts kann.

➤ **DRITTENS: Der Spieler verdient eine würdige Todesszene.** Wickle den Tod nicht ab, sondern zelebriere ihn als Höhepunkt

am Ende einer Vampirstory! Selbst im Massenkampf kann man seine Opfer zunächst Außer Gefecht oder in Starre schicken, um nach Ende des Kampfes deren Schicksal zu besiegeln.

## Starre

Die Starre ist ein tiefer Schlaf, der den Vampir in einem nicht enden wollenden Fegefeuer von Alpträumen gefangen hält. In der Starre vermischen sich Wahn und Wirklichkeit, und wer der Starre entkommt, kann nie mehr ganz sicher sein, ob das, woran er sich erinnert, wirklich bzw. so geschehen ist, wie er glaubt.

➤ **In Starre hungern:** Ein Vampir verbraucht jeden Tag 1♠, um sich aus dem Schlaf zu erheben. Das wird normalerweise ignoriert, da Vampire vor dem Besuch eines Treffens erst jagen gehen. Kann oder will ein Vampir aber nicht jagen, füllt sich sein [Startblut](#) nicht länger auf – das Spiel wird mit dem letzten Stand des [Blutoorrates](#) fortgesetzt. Der Vampir reduziert zudem sein Startblut am Beginn jedes Abends (nicht nur Spielabends) weiter um 1♠. Hat der Vampir den 1♠ nicht, den er zum Erwachen bräuchte, fällt er in Starre.

➤ **In Starre geschickt werden:** Ein Vampir außer Gefecht, der am Boden liegend Schaden durch einen Starrestoß erhält, fällt in Starre.

➤ **In Starre sein:** Wer in Starre ist, schläft tief und bekommt von seiner Umgebung nichts mit. Der Leib eines in Starre Ruhenden ist durch nichts von einer Leiche zu unterscheiden. Ein Vampir in Starre ist automatisch [wehrlos](#) und kann ohne Gegenwehr [diabliert](#), [gepfählt](#), transportiert, mit Vampirblut gefüttert und blutgebunden oder vorgeführt und verhöhnt werden.

➤ **1 Quartal in Starre sein:** Wer mindestens 1 Quartal in Starre ist, leidet zunehmend unter dem „Nebel der Ewigkeit“ und verliert Erfahrungspunkte. Das kann dazu führen, dass bereits erworbene Steigerungen rückgängig machen werden müssen. Ein Charakter kann aber nie unter die Startwerte eines Neonaten fallen.

➤ **Aus der Starre erwachen:** Wann ein Vampir aus eigener Kraft aus der Starre erwacht, hängt von [Potestas](#) und [Menschlichkeit](#) ab.



Mal des Jägers	Zeit in Starre
1	1 Monat
2	2 Monate
3	3 Monate (-15 EP)
4	6 Monate (-30 EP)
5	9 Monate (-45 EP)
6	12 Monate (-60 EP)
7	18 Monate (-90 EP)
8+	30 Monate (-150 EP)

➤ **Aus der Starre wecken:** Vampire können vor ihrer Zeit aus der Starre geweckt werden, durch Gabe von 1♠ eines Vampirs mit höherer Potestas als sie selbst. Für jeden Punkt Potestas-Differenz erhält der in Starre Ruhende 1 Probe, wovon er eine gewinnen muss, um zu erwachen. Gelingt die Erweckung nach den entsprechenden Proben nicht, funktioniert es mit dem Blut dieses Vampirs nicht.

## Tod

**Jeder Charaktertod muss bestätigt werden. Dies geschieht in der Regel durch den betroffenen Spieler selbst, indem dieser abnickt, dass alles okay abgelaufen ist.**

➤ Ist sich ein Spieler nicht sicher oder ist er der Ansicht, dass etwas schiefgelaufen ist oder das Ausspielen des tödlichen Angriffs der Schwere der Situation unwürdig war, so kann er den Tod bei der Orga anfechten, woraufhin nach Ende des Abends (!) schnellstmöglich ein finaler Entscheid stattfindet. Bis zur Klärung des Falls gilt der Charakter als „für tot gehalten“.

---

## MASKERADE

---

### Maskeradewert

**Der Maskeradewert spiegelt die momentane Stabilität der Maske wider.**

➤ **3 (Grün):** Menschen sind ahnungslos und alle Gebiete geben den vollen Blutwert.

➤ **2 (Gelb):** Menschen sind über eine Gefährdung alarmiert. Der Blutwert aller Reviere wird um 4♠ reduziert.

➤ **1 (Orange):** Medien berichten über bedrohliche Vorkommnisse. Der Blutwert aller Reviere wird um 6♠ reduziert. Vampirjäger kommen in die Domäne.

➤ **Null (Rot):** Medien berichten über Vampire in Berlin. Der Blutwert aller Reviere wird um 8♠ reduziert. Vampirjäger scharen sich in der Domäne. Spätestens jetzt werden Charaktere aktiv von NSCs gejagd.

Unsichere Jagd ist bei allen Maskeradewerten weiterhin in vollem Umfang möglich.

## Maskeradebruch

Der Maskeradewert wird durch Maskeradebrüche reduziert. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie das geschehen kann.

➤ **Aktionen im Live-Spiel ziehen Aufmerksamkeit auf Vampire.** Das schließt sowohl den Einsatz übernatürlicher Kräfte vor Zeugen wie auch kriminelle Handlungen ein, die polizeiliche Ermittlungen in das Vampirmilieu locken. Die größte Gefahr sind kriminelle Handlungen mit mystischen Spuren, z.B. eine mit Klauen zerfetzte Leiche. Spieler sind VERPFLICHTET solche Vorkommnisse der Orga zu melden, die dann entscheidet, ob es dadurch zu einem Maskeradebruch gekommen ist, oder eine Probe ansetzt.

➤ **Ein Vampir wird bei der Jagd ertappt.** Dies kann bei Unsicherer Jagd geschehen. Betroffene Spieler werden darüber informiert.

## Maskeradeschutz

Die Maskerade regeneriert sich über Zeit von selbst, kann aber auch durch Aktionen zum Maskeradeschutz wieder erhöht werden.

➤ **Maskerade erhöht sich um 1/Quartal.** Das passiert nur, wenn es in der Zeit keinerlei weitere Maskeradebrüche gab.

➤ **Maskerade kann sich erhöhen, wenn ein Verdächtiger vernichtet wurde.** Dabei ist jedoch entscheidend, dass keine Hinweise auf weitere Vampire in der Stadt zu Tage kommen.

➤ **Maskerade kann durch Einfluss: Staat erhöht werden.** Dadurch kann die natürliche Regeneration der Maskerade beschleunigt werden. Es ist jedoch wichtig, dass dabei der genaue Tathergang bekannt ist.

➤ **Maskerade kann gleichzeitig erhöht und reduziert werden.** Beides hebt sich gegenseitig auf.

---

## REVIERE & JAGD

---

Die Jagd nach Blut ist ein essenzieller Teil des Unlebens eines Vampirs. Damit sind Reviere die wertvollste Ressource einer Domäne. Je besser das Revier, desto mehr Blut besitzt ein Vampir. Reviere werden im Live-Spiel beansprucht, daher müssen sich auch alteingesessene Charaktere erneut ein Revier erstreiten, wenn sie in das Spiel einsteigen.

### Typen von Revieren

➤ **Sanguinarien** sind dichtbevölkerte, prestigeträchtige Gegenden mit hervorragenden Jagdmöglichkeiten, max. 2 Gäste.

➤ **Refugien** sind zentrale Gegenden mit soliden Jagdmöglichkeiten, max. 1 Gast.

➤ **Domizile** sind abgelegene Gegenden, die eine geringere Bevölkerungsdichte haben und sich schlecht bejagen lassen.

Revier	Startblut Bonus
Domizil	+4♠
Refugium	+8♠
Sanguinarium	+12♠
Gast Status	+4♠ Gast, -4♠ Revierbesitzer

### Reviere beanspruchen

Reviere müssen im Live-Spiel öffentlich auf einer SESSION beansprucht werden, weshalb es keine geheimen Besitzer geben kann. Ein Anspruch muss so ausgespielt werden, dass alle Anwesenden es mitbekommen und möglichst früh am Abend, sodass jeder die Chance hat mindestens eine Session lang mit der neuen Entwicklung zu spie-

len. Nach der Session erfolgt eine schriftliche Anmeldung des Anspruchs bei der Orga.

Wird das neue Revier von keinem anderen Vampir beansprucht, ist es fortan sein Revier. Das zusätzliche Blut steht dem Vampir ab Beginn der nächsten Session zur Verfügung.

**Wird das neue Revier von einem anderen Vampir beansprucht, gelten die Reviere beider Vampire als UMKÄMPFT.** Umkämpfte Reviere geben keinem der Kontrahenten einen Blutbonus. Sie drohen in [Raserei](#) (Tobsucht) zu fallen, wenn sie einander sehen. Ein Revierkonflikt ist entschieden, sobald einer der Kontrahenten seinen Anspruch am Ende einer offiziellen [Session](#) nicht mehr behauptet: Sei es, weil er bestochen oder bedroht wurde, weil er in Starre liegt, oder weil er nicht erschienen ist. Bei Abwesenheit aus OT-Gründen muss die [Orga](#) im Vorfeld informiert werden. Die [Orga](#) kann stets Einzelfallentscheidung über Revierkonflikte treffen.

## Reviere teilen

**Mehrere Vampire können in demselben Revier jagen.** Auch in diesem Fall gibt es immer einen offiziellen Besitzer des Gebiets. Die anderen Vampire werden als „Gäste“ bezeichnet. Diese werden nicht öffentlich geführt und müssen von Spielern der [Orga](#) direkt mitgeteilt werden.

**Jeder Gast erhält 4♠ aus dem Revier, wodurch sich der Revierbonus für den Gastgeber um denselben Betrag reduziert.** Ein Gast kann nur aufgenommen werden, wenn der Gastgeber weiterhin mindestens 4♠ erhält. Reduziert sich der Revierbonus unter seinen Ausgangswert, verlieren zuerst Gäste ihren Startblutbonus.

**Ein Vampir kann andere in seinem Revier dulden.** Es bedeutet allerdings nicht, dass sie das Revier bejagen dürfen, sodass sie kein ♠ aus dem Revier erhalten. Auch das muss der [Orga mitgeteilt werden](#).

## Mehrere Reviere

**Ein Vampir kann mehrere Gebiete gleichzeitig halten.** Dafür gilt eine Reihe von Bedingungen:

➤ **Eines der Reviere muss als „Hauptrevier“ designiert sein und die Orga über die Wahl informiert werden.** Alle weiteren Reviere werden als „Zusatzreviere“ behandelt.

➤ **Die Reviere müssen räumlich aneinander angrenzen.** Berücksichtige dafür die Stadtkarte mit den Revieren. Wer ein weiteres, räumlich getrenntes Revier fordert, muss das neue Revier als Hauptrevier designieren und verliert die Kontrolle über sein bisheriges.

➤ **Man kann kein Zusatzrevier beanspruchen, während man sich in einem Revierkonflikt befindet.**

➤ **Der Blutbonus aller Zusatzreviere ist halbiert.**

## Unsichere Jagd

Bei dem Blutwert wird davon ausgegangen, dass maskeradekonform gejagt wird – also auf eine Weise, die um jeden Preis vermieden aufzufallen. Es ist jedoch möglich, zusätzliches Blut durch *unsichere Jagd* zu erhalten.

**Unsichere Jagd wird schriftlich gegenüber der [Orga](#) angesagt.** Der Spieler teilt darin mit, wie viel Blut er auf diese Weise jagen möchte: +4♠ oder +6♠. Das zusätzliche Blut ist während der nächsten Session verfügbar.

**Unsichere Jagd findet immer in einem Revier statt.** Daher müssen Spieler stets mitteilen, wo ihr Charakter unsicher jagt.

**Unsichere Jagd birgt immer ein Risiko, die [Maskerade](#) zu gefährden.** Je mehr Vampire unsicher jagen, desto wahrscheinlicher wird dies.

---

## ENTWICKLUNG

---

**Alle Spielercharaktere entwickeln sich im Spielverlauf weiter.** Die für Steigerungen notwendigen Erfahrungspunkte (EP) müssen der [Orga](#) im Forum gemeldet werden und werden von dieser bestätigt.

**Erfahrungspunkte verfallen nicht.** Solange sie nicht zur Steigerung von Werten eines Charakters ausgegeben werden, bleiben sie im Besitz des Spielers und können aufgespart und z.T. sogar für Folgecharaktere ausgegeben werden.

NSCs erhalten keine EP. Spieler hingegen, die als NSCs an einer Session teilnehmen, die den Abend unterstützen (z.B. durch Bardienst) oder anderweitig von der [Orga](#) gebrieft wurden, erhalten für den Abend EP als ob sie mit ihrem aktuellen (oder wenn sie gerade keinen haben, ihrem nächsten) Spielercharakter teilgenommen hätten.

## Erfahrungspunkte (EP)

Je mehr EP Charaktere angesammelt haben (inklusive nicht ausgegebener EP!), desto weniger EP erhalten sie.

<b>0-110 Gesamt-EP</b>	Hauptsession: 10 EP	Nebensession: 5 EP
<b>111-200 Gesamt-EP</b>	Hauptsession: 8 EP	Nebensession: 4 EP
<b>201-290 Gesamt-EP</b>	Hauptsession: 6 EP	Nebensession: 3 EP
<b>291-380 Gesamt-EP</b>	Hauptsession: 4 EP	Nebensession: 2 EP
<b>381-470 Gesamt-EP</b>	Hauptsession: 2 EP	Nebensession: 1 EP

☛ Ist ein Charakter nur *kurz* (weniger als 3 Stunden) anwesend bzw. dauert das ganze Treffen nur kurz, erhält er keine EP.

## Steigern

Alle Steigerungen werden der Orga schriftlich mitgeteilt und von dieser abgenickt! EP können dazu benutzt werden, Disziplinen, Einfluss oder Menschlichkeit zu erlangen.

<b>Clansdisziplin +1</b>	15 EP (Stufe 1-4), 30 EP (Stufe 5)
<b>Nicht-Clansdisziplin +1</b>	30 EP (Stufe 1-4), 60 EP (Stufe 5)
<b>Vampirdisziplin +1 für Ghul</b>	30 EP (1-3)
<b>Menschlichkeit +1</b>	Neuer Wert x 5 EP
<b>Einflussphäre</b>	30 EP

## Voraussetzungen

➤ **Disziplinen:** Clansdisziplinen können ohne besondere Voraussetzung gelernt und gesteigert werden. Gleiches gilt für die physischen Disziplinen [Celeritas](#), [Numen](#) und [Vigor](#), selbst wenn sie nicht Clansdis-

ziplin sind. Letzteres gilt auch für Ghule. Für Disziplinen eines fremden Clans benötigt man zusätzlich passendes Blut eines Vampirs.

➤ **Zeit:** Pro Monat kann nur eine Steigerung erworben werden.

➤ **Menschlichkeit:** Wer seine Menschlichkeit steigern möchte, sagt der Orga an, wie sich dies im Charakterverhalten äußert und gibt die nötigen EP aus. Die Orga wird ihn daraufhin auf Spielabenden genauer im Blick haben. Sind die Bemühungen dem Unterfangen angemessen, wird die Orga den Spieler informieren, sobald der Charakter einen neuen Punkt Menschlichkeit bekommt.

## Clansfremde Disziplinen

**Mithilfe von Vampirblut lässt sich eine clansfremde Disziplin steigern.** Dafür muss der Vampir 1♣ Vampirblut pro Stufe der geplanten Steigerung konsumieren (1♣ für Stufe 1, 2♣ für Stufe 2, usw.). Das Blut muss von Vampiren stammen, welche die gewünschte Disziplin mindestens in Höhe der geplanten Steigerung beherrschen. Das Blut muss auf einer Session konsumiert und anschließend die Orga informiert werden. Da Blut flüchtig ist, muss die Steigerung innerhalb eines Quartals nach dem Konsum stattfinden, sonst zieht die Chance vorüber.

Werden clansfremde Disziplinen erlernt, kann dies Konsequenzen haben, die ausgespielt oder in den Charakterhintergrund integriert werden müssen. Für Ghule kann dies beim Erlernen jeder vampirischen Disziplin vorkommen.

## Bundwechsel

**Die Zugehörigkeit eines Charakters zu einem Bund ist ein tiefgehendes Merkmal, das erheblich dazu beiträgt, woran ein Charakter glaubt und wo dessen Ideale liegen.** Aber Charaktere können sich verändern und damit ihr Weltbild. Ein Bundwechsel ist eine einschneidende Erfahrung, die mit entsprechendem Rollenspiel einhergehen muss. Alles, woran der Charakter geglaubt hat, wird in Frage gestellt und muss sich auf neue Art wieder zusammenfügen. Das sollte mit einem langfristigen, persönlichen Plot einhergehen und sich deut-

lich im Spiel äußern, im Idealfall ergänzt durch mindestens eine Session, die sich auf den Bundwechsel fokussiert.

**Ein Bundwechsel muss bei der [Orga](#) angekündigt und langfristig bespielt werden, er ist erst nach ausdrücklicher Zustimmung möglich.** Für Charaktere, die bereits einem der Bünde angehören, bedeutet die Trennung von ihrer geistigen Heimat auch einen Bruch mit ihrem früheren Selbst. Die Kräfte und Vorteile, die ihnen zur Verfügung standen, können darunter leiden: Der Wechsel in einen anderen Bund kostet die Gesamtzahl der bisher für Kräfte ausgegebenen EP, die über den früheren Bund erworben worden sind. Wer die Punkte nicht in voller Zahl aufbringen kann, verliert die damit erworbenen Steigerungen, beginnend bei jenen mit höchster Stufe und/oder jenen, die zuletzt erworben wurden.

**Es steht immer frei zu entscheiden, die erforderlichen EP nicht auszugeben.** So kann dem Bruch mit dem alten Leben auch auf dem Charakterbogen Ausdruck verliehen werden.

## Folgecharaktere

**Wer bereits einen Charakter in der Domäne bespielt hat und dessen Charaktertod bestätigt wurde, kann sich einen neuen Folgecharakter aufstellen.**

➤ Die halbierte Summe aller mit dem vorherigen Charakter erspielten EP steht zusätzlich als Start-EP für den Charakterbau zur Verfügung, maximal jedoch 45 EP.

➤ **Ein Folgecharakter darf nicht derselben Kabale angehören.** Idealerweise gehört er auch nicht demselben Clan oder Bund an. Gleiches gilt für direkte Beziehung zu vorher bespielten Gruppierungen und er darf sich einen etwaigen laufenden Konflikt, dem der Verstorbene zum Opfer fiel, nicht zueigen machen.



---

## VINCULUM

---

Trinkt ein Vampir an drei getrennten **Sessions** je mindestens 1♠ vom Blut eines anderen Vampirs, so ist der Trinkende dem Blutgeber in ewiger, erzwungener Liebe verfallen.

➤ **Erster Schluck.** Wer das erste Mal von einem Vampir trinkt (neue Vampire trinken bei Erschaffung immer 1♠ vom Erschaffer!) spürt fortan eine emotionale Verbundenheit mit dem Blutgeber, sucht seine Nähe und ist ihm und seinen Interessen positiv gesonnen.

➤ **Zweiter Schluck.** Wer das zweite Mal von einem Vampir trinkt, richtet sein Requiem und seine Pläne zunehmend an die Wünsche und das Wohlbefinden des Blutgebers aus und kann nicht mehr willentlich gegen den Blutgeber handeln, außer er wird von ihm angegriffen.

➤ **Dritter Schluck.** Der dritte Schluck besiegelt das Blutsband. Der Blutgeber ist fortan die wichtigste Person im Leben des Blutsklaven. Alle anderen Loyalitäten werden nebensächlich.

Ein Vampir kann beliebig viele 1er und 2er Vinculi haben. Sie schwächen sich innerhalb eines **halben Jahres** auf die nächstschwächere Stufe ab. Die dritte Stufe kann nur durch den Tod des Blutgebers oder, im Falle von blutgebundenen Menschen, durch deren Erschaffung zum Vampir gelöst werden. Sobald man diese Form der Abhängigkeit erreicht hat, ist man immun gegen weitere Vinculi.

---

## DIABLERIE

---

Ein Vampir mit einem Blutvorrat von 0♠ besitzt dennoch einige Blutpunkte - in der Gestalt seines so genannten „Herzblutes“. Wer jenes Herzblut trinkt, nimmt die Essenz des Opfers in sich auf und erhält einen Teil dessen Macht.

➤ **Der Vorgang der Diablerie dauert immer mindestens 5 Minuten.**

➤ **Diablerie kostet immer 1 Punkt Menschlichkeit.** Es wird keine Probe abgelegt.

➤ **Machtraub.** Ist das Opfer diableriert, wird für jeden Disziplinpunkt des Opfers, den der Diablerist nicht selbst besitzt, eine [Probe](#) abgelegt. Gewinnt der Diablerist die Probe, erhält er +1 Disziplinstufe in der betreffenden Disziplin.

---

## NACHKOMMEN

---

Die Erschaffung eines Kindes geschieht entweder live durch das Ausspielen oder durch Aufstellung eines neuen Charakters.

➤ **Zur Erschaffung eines im Spiel bereits vorhandenen Menschen oder Ghuls muss die Erschaffung live ausgespielt werden.** Beachte, dass der Mensch ein [Vampirsmal](#) tragen muss, andernfalls stirbt er bei der Erschaffung. Der Sterbliche muss frisch, innerhalb einer Szene, verstorben sein und vom Vampir mit einem Teil dessen Blutes gefüttert werden.

➤ **Zur Erschaffung eines neu aufzustellenden Charakters verabreden sich die Spieler von Erschaffer und Kind untereinander das gemeinsame Konzept.** Dabei gibt der Spieler des Erschaffers an, was für eine Art von Charakter er erschaffen möchte, nach was für einer Art Mensch er sucht. Der Spieler des Kindes überlegt, ob er einen solchen Charakter spielen will.

➤ **Die Erschaffung eines Kindes kostet den Erschaffer ungleubliche Überwindung und Kraft.** In der Zeit nach der Erschaffung fühlt sich der Erschaffer ausgezehrt und geschwächt: Sein Startblut ist halbiert (aufgerundet); für jeden vollen vergangenen Monat seit Erschaffung erhöht sich dieses wieder um 1 Punkt, bis der ursprüngliche Wert erreicht wurde. Sollte das Kind sterben oder aufhören zu spielen, ehe das volle Startblut wiederhergestellt ist, ist dieses zur nächsten Session wiederhergestellt.

➤ **Erschafft ein Vampir mehrere Kinder, wird er jedes Mal weiter geschwächt.** Die Erholung des Startbluts bleibt auf 1 Punkt pro Monat beschränkt.

***Beispiel:** Vlad erschafft ein Kind. Sein Startblut von 12 Punkten fällt auf  $12 : 2 = 6$ . Zwei Monate später ist es auf 8 gestiegen, da erschafft Vlad ein weiteres Kind. Sein Startblut fällt auf  $8 : 2 = 4$  Punkte.*

## Ruf des Blutes

Alle Vampire haben die Gabe, den Grad der verwandtschaftlichen Nähe zu einem Vampir ebenso wie zu einem Sterblichen intuitiv zu „schmecken“. Hierfür genügt es, eine kleine Blutmenge zu kosten. Hierdurch erfährt der Vampir automatisch:

- ☛ ob der fragliche **Mensch oder Ghul** mit ihm enger verwandt ist.
- ☛ ob der fragliche **Vampir** dem eigenen Haus oder der eigenen Blutlinie angehört. Tut er es nicht, kann nicht erschmeckt werden, welcher Linie er stattdessen angehört.

## Häuser

**Vampire haben eine intuitive Verbindung zu ihren direkten Vor- und Nachfahren.** Vampire, die einem Haus beigetreten sind, haben dieselbe Verbindung zu allen anderen Mitgliedern. Man kann in seinem Charakterleben nur ein einziges Mal einem Haus beitreten – dabei werden alle besonderen Verbindungen zum Geburtshaus gelöst.

**Der Vampir ist in der Lage, starke Gefühle der Hausmitglieder zu spüren.** Spieler können diese Option auch freiwillig über die [Orga](#) absegnen und anschließend an die Mitglieder weitergeben lassen.

➤ **Ansagen** – Jeder Spieler teilt dem Haus seines Charakters so zeitnah wie möglich mit wenn:

- ☛ seine [Menschlichkeit](#) seit der letzten Begegnung gesunken ist
- ☛ sein Charakter in [Starre](#) fällt
- ☛ sein Charakter [stirbt](#)
- ☛ er [diableriert](#) wird
- ☛ er selbst jemanden [diableriert](#)

Dabei sagt er immer auch den Aufenthaltsort an, in dem sich das Ereignis zutrug.

➤ **In ein Haus hineinerschaffen werden** – Ein Kind und Erschaffer haben von Beginn an die oben beschriebene Verbindung. Damit ein Kind die Verbindung zum gesamten Haus teilt, muss es sich bewusst und aus freien Stücken dafür entscheiden.

➤ **Einem Haus beitreten** – Der Beitritt zu einem Haus erfolgt durch ein Ritual, dessen Gestalt die Spieler des Hauses selbst ausarbeiten, das aber in jedem Fall das Trinken von Blut der Hausmitglieder um-

fasst. Um einem Haus beizutreten, muss man demselben Clan wie das Haus angehören. Man muss nicht direkt mit dem Hausgründer oder einem Hausmitglied verwandt sein.

➤ **Ein Haus verlassen** – Man kann das eigene Geburtshaus verlassen, indem man einem anderen Haus beitrifft. Ein Beitritt ist endgültig.

---

## IT-„DIEBSTAHL“

---

Wer IT unbemerkt einen Gegenstand „findet“, der nicht dem eigenen Charakter gehört, bringt diesen bei erster Gelegenheit zu einer [Orga](#). Diese wird dann in aller Regel betroffene Spieler benachrichtigen, den Gegenstand OT zurückgeben und/oder weitere Konsequenzen einleiten.



# DISZIPLINEN & EINFLÜSSE

Mächte der Nacht

---

## ALPTRAUM

---

Anwender, die sich diese unheimliche Macht zueigen machen, umarmen, was entsetzlich ist. Sie erlauben ihren Bestien, ihre Leiber und ihren Geist zu entstellen, und schrecken nicht davor zurück, die Unwissenden tief in die Augen ihrer Inneren Bestie blicken zu lassen. Vampire mit hohen Stufen in Alptraum verbreiten schon durch ihre reine Anwesenheit Schrecken, und ihre Zufluchten und Schlüsselorte nehmen im Laufe der Zeit das Aussehen klassischer Horrorfilm-Locations an, indem sich Spinnweben ausbreiten, sich die Tapeten von den Wänden schälen und unirdische Geräusche in der Nacht klingen.

### Sonderregeln:

- ☠ **Alptraumhafte Berührung:** Jeder Charakter im Besitz dieser Disziplin muss sein Aussehen möglichst unheimlich gestalten oder den Charakter Furcht einflößend spielen – je höher die Gesamtstufe, desto krasser.
- ☠ **Brutale Offenheit:** Anwendung dieser Kraft werden immer bemerkt, ebenso wer sie einsetzt und auf wen sie gerichtet ist.

## ●●●●● Schrecken

Diese Kraft lässt andere vom Vampir zurückweichen.

- ☠ **Ansage:** „SCHRECKT zurück!“
- ☠ **Wirkung:** Charaktere, in deren Richtung der Anwender deutet, müssen ihn loslassen und mindestens 3 Meter (oder so weit sie können, wenn nicht genug Platz ist) von ihm zurückweichen, können ihn aber aus der Entfernung attackieren.
- ☠ **Dauer:** Der Effekt hält maximal 1 [Szene](#) lang und endet früher, wenn der Vampir die Wirkung fallen lässt, er irgendjemanden angreift oder er sich abwendet und z.B. wegläuft.

## ●●●●● Grauen

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

betroffen sind. Jeder muss darauf irgendwie reagieren und seine bisherigen Handlungen merklich unterbrechen.

☠ **Ansage:** "Es herrscht GRAUEN an diesem Ort"

☠ **Wirkung:** Betroffen ist jeder, der die Ansage hört.

☠ **Dauer:** Bis Ansage "Das GRAUEN endet" (max. 1 [Szene](#)).

## ●●●●● Böser Blick

Der Anwender blickt einem einzelnen Opfer tief in die Augen und zeigt ihm seine Bestie, die es hungernd anblickt.

☠ **Signal:** „BÖSER BLICK – Erstarr vor Angst!“

☠ **Wirkung:** Das Opfer wird starr vor Angst und kann den Blick nicht von den Augen des Anwenders zu lösen. So sichert sich der Anwender die ungeteilte Aufmerksamkeit seines Gegenübers, um zum Beispiel eine Drohung auszusprechen.

☠ **Dauer:** Der Effekt hält maximal 1 [Szene](#) lang und endet früher, wenn der Anwender aufhört, das Opfer anzusehen, oder das Opfer angegriffen wird.

## ●●●●● Horror

Mit dieser Kraft setzt der Mahr das Opfer seinen Ängsten aus und stürzt es in den Wahnsinn.

☠ **Signal:** „HORROR. Wahnsinn überkommt dich für den Rest der Nacht!“

☠ **Wirkung:** Das Opfer wird für den Rest des Spielabends von irrationaler Angst und Halluzinationen heimgesucht. Es sieht seine Urängste aus den Augenwinkeln, hört frühere Opfer von sich um Gnade flehen oder durchlebt grauenhafte Erfahrungen noch einmal.

☠ **Dauer:** Für den Rest des Spielabends.

## ●●●●● Endloser Alptraum

Mit dieser Kraft ist der Vampir ein Meister der Alpträume, der den Ängsten und Alpträumen des Gegners Macht und Gestalt geben kann.

- ☛ **Signal:** „ALPTRAUM – Mögen deine Ängste und Alpträume dich bis zu unserem Wiedersehen jagen!“ + Nachricht an die [Orga](#).
- ☛ **Wirkung:** Das Opfer wird von seinen eigenen Schrecken gejagt: Sie fließen hinter Tapeten vor, rascheln in den Bäumen, lauern ihm als Schemen auf. Infolge der immer auch deutlich sichtbaren Zerrüttung dieses beständigen Grauens startet das Opfer alle [Sessions](#) nur mit ½ Startblut (aufgerundet). Der Anwender und die [Orga](#) können zudem Alpträume und Schreckensvisionen an das Opfer senden – alle Ansa-gen und Mails hierzu laufen über die [Orga](#).
- ☛ **Dauer:** Bis Anwender und Opfer einander wiedersehen oder der Anwender die Kraft willentlich beendet, längstens jedoch [Potestas] [Sessions](#). Der Anwender kann immer nur ein Opfer im endlosen Alptraum gefangen halten und bezahlt die Aufrechterhaltung der Disziplin für jeden Spielabend mit 2♣.

---

## AUSPEX

---

Diese Kraft verstärkt die Sinne und erlaubt den Zugriff auf ver-schlossenes Wissen. Mit der Kraft des *Auspex* lässt sich das Verborgene enthüllen, und einem Meister der Kraft bleibt nichts verborgen.

### Sonderregeln:

- ☛ **Einsatz gegen Verdunkelung** – Wer mehr *Auspex* als der Gegner [Verdunkelung](#) besitzt, spürt auch ohne *Auspex* aktiviert zu haben instinktiv die Anwesenheit eines anderen und kann *Auspex* akti- vieren, um die [Verdunkelung](#) zu durchblicken. Bei gleich viel oder weniger *Auspex* wie [Verdunkelung](#) spürt der Vampir mit nicht ak- tivierter *Auspex* nichts Besonderes und darf *Auspex* nicht „zufäl- lig jetzt“ aktivieren. Ist sein *Auspex* schon aktiviert, spürt er, dass „etwas“ da ist, weiß aber nicht was/wo/wer es ist.
- ☛ **Visionen** – Ab und an überkommen Vampire mit *Auspex* Visio- nen. Jeder Spieler kann diese selbst festlegen, um für Action zu sorgen, oder die [Orga](#) um Visionen bitten, etwa, wenn der Cha- rakter sich in Meditation begibt.
- ☛ **Unbemerbarkeit:** Die Anwendung von *Auspex* der Stufen 1-3 wird niemals bemerkt.



- ☠ **Blut kosten:** kostet ein Vampir mit aktivierter Auspex Blut, kann er zusätzliche, feine Nuancen schmecken, die ihm Aufschluss über verborgene Qualitäten des Blutes geben:

Auspex	Mögliche tiefere Erkenntnis
● ○ ○ ○ ○	Clan des Vampirs
● ● ○ ○ ○	Stärkstes <u>Vinculum</u> (nicht an wen)
● ● ● ○ ○	Blutlinie/Haus des Vampirs
● ● ● ● ○	Stärkste 3 <u>Vinculi</u> (und an wen)
● ● ● ● ●	Beherrschte Disziplinen (nicht, welche Stufen)

## ● ● ● ● ● Geschärftes Gehör

Der Vampir kann seinen Hörsinn verstärken.

- ☠ **Ansage:** Keine (nur das Handzeichen)
- ☠ **Wirkung:** Der Vampir kann ein Gespräch belauschen, von dem er noch Stimmfetzen hören kann. Nach dem Gespräch geht der Spieler zu einem der Belauschten und fragt OT, worum es ging (er hat nicht jedes Wort gehört, aber die Zusammenhänge erfasst).
- ☠ **Dauer:** Solange angezeigt, max. 1 Szene.

## ● ● ● ● ● Aurasicht

Mittels dieser Kraft kann der Vampir eine zarte Aura um sein Opfer sehen, die seine Gefühle enthüllt.

- ☠ **Ansage:** "AURASICHT" gefolgt von einer Frage
- ☠ **Wirkung:** Der Spieler kann dem Opfer pro Anwendung eine Frage stellen, die es wahrheitsgemäß beantworten muss. Welche Frage gestellt werden kann, hängt von der Gesamthöhe Auspex ab, die der Charakter hat.
- ☠ **Dauer:** 1 Anwendung = 1 Frage.

Auspex	Mögliche Frage
● ● ● ● ●	Was ist dein gerade vorherrschendes Gefühl?
● ● ● ● ●	Wie hungrig bist du gerade?
● ● ● ● ●	Hast du im letzten Jahr diablert?
● ● ● ● ●	Was ist dein vorherrschendes Gefühl zu mir?
● ● ● ● ●	Wirkt gerade eine Disziplin oder Ritual auf dich?

## ● ● ● ● ● Hellsicht

Indem er sich auf vertraute Personen konzentriert, kann der Vampir schnell herausfinden, wo diese sich befinden, und sogar die unmittelbare Nachbarschaft des Ziels intuitiv erfassen.

☛ **Ansage und Wirkung:** Zur schnellen Lokalisation einer Person macht der Spieler das Disziplinzeichen und spielt aus, dass er in Trance geht (wodurch er *wehrlos* wird). Er kann nun z.B. per Handy OT fragen, wo sich ein gesuchter Charakter befindet, wie es diesem geht (gesundheitlich und vorherrschendes Gefühl), was er im Groben gerade tut (z.B.: einen Brief lesen, aber ohne Info dazu was im Brief steht) und ob er allein ist bzw. wer sich bei ihm befindet.

☛ **Dauer:** 1 [Szene](#).

## ● ● ● ● ● Telepathie

Diese Kraft gestattet es, aus der Nähe die Gedanken eines anderen zu lesen oder über größere Entfernungen Gedanken zu übermitteln.

☛ **Ansage:** Zum **Gedankenlesen** führt der Anwender eine Unterhaltung mit seinem Opfer, während er die ganze Zeit das Disziplinzeichen macht (er muss nicht selbst etwas sagen, es reicht, wenn er dabei ist). Am Ende der Unterhaltung sagt er: „*TELEPATHIE! Sag mir, was du während der Unterhaltung gedacht hast!*“ Zur **Gedankenübermittlung** ruft der Spieler einen seinem Charakter direkt Bekannten (vorzugsweise vorher verabredet) per Handy an und sagt: „*TELEPATHIE! Wenn du es zulässt, hörst du meine Stimme in deinem Kopf.*“ Alternativ kann die zu übermittelnde Botschaft auch auf jede andere Weise übermittelt werden, die gerade prak-

tikabel ist. Ist der Charakter mit der Gedankenübermittlung nicht einverstanden, kann er sie blocken.

- ☛ **Wirkung:** War das **Gedankenlesen** erfolgreich, muss der Spieler des Opfers alle relevanten Gedanken seines Charakters zum Gegenstand des laufenden offenbaren. Per **Gedankenübertragung** kann der Anwender z.B. via Handy und gänzlich abhörsicher eine Nachricht übermitteln. Antworten kann der andere aber nur dann, wenn er selbst Auspex 4 aktiviert.
- ☛ **Dauer:** Eine [Szene](#).

## ●●●●● Augen der Ma'at

Mittels dieser Kraft begibt sich der Vampir in eine Trance, die ihn die leisesten Regungen des Herzens erkennen lässt.

- ☛ **Ansage:** Das willige oder [wehrlose](#) Opfer bei den Händen nehmen + „AUGEN DER MA'AT! Ich spüre nun jede Lüge in dir“.
- ☛ **Wirkung:** Wann immer das Opfer lügt, drückt es leicht (möglichst nicht durch andere zu sehen) die Hände des Anwenders.
- ☛ **Dauer:** Bis zum Ende des Handkontaktes. Der Handkontakt kann kurz aufgehoben werden, solange der Handkontakt zu diesem Opfer in derselben Szene wieder aufgenommen wird.

---

## BEHERRSCHUNG

---

Diese Fähigkeit versetzt den Vampir in die Lage, anderen seinen Willen aufzuzwingen. Er blickt dem Opfer in die Augen, dringt in dessen Geist ein und pflanzt dem Unterbewusstsein (!) des Opfers den verbal geäußerten Befehl ein. Ein Befehl, den das Opfer nicht versteht, wird nicht ausgeführt – das Opfer bleibt verwirrt stehen und erwacht.

### Sonderregeln:

- ☛ **Augenkontakt** – Zur Anwendung von Beherrschung ist immer Augenkontakt vonnöten. Wer Augenkontakt vermeiden will, muss sich deutlich abwenden. Ist das Opfer an den Beherrschenden [blutgebunden](#) oder [konditioniert](#), reicht der Klang der Stimme.

- ☛ **Bemerkbarkeit** – Die Anwendung von Beherrschung ist immer für alle Beobachter erkennbar. Das Opfer selbst bemerkt die Anwendung nur bei Stufe 1 und 5.
- ☛ **Beschränkungen** – Ein Opfer wird (außer es ist blutgebunden) keine Befehle ausführen, die es in unmittelbare (!) Lebensgefahr bringen.

## ●●●●● Befehl

Der Vampir kann dem Opfer einen Ein-Begriff-Befehl geben, den es sofort befolgt („Steh“, „Sitz“, „Komm her“, „Geh weg“, „Knie nieder“).

- ☛ **Ansage:** Der Befehl.
- ☛ **Wirkung:** Der Befehl wird befolgt, allerdings wird die Kraftanwendung auch als den Geist lähmender Befehl bemerkt. Während eines Kampfes kann Befehl nur auf Menschen/Ghule oder an den Anwender gebundene/konditionierte Opfer angewandt werden.
- ☛ **Dauer:** Der Befehl wird maximal eine Szene lang ausgeführt.

## ●●●●● Hypnose

Ein Vampir kann seinem Opfer mit dieser Kraft in einem ungestörten Gespräch einen Befehl ins Unterbewusstsein einzupflanzen, der durch einen konkreten Trigger ausgelöst wird.

- ☛ **Signal:** „*HYPNOSE! Ich zwinge dich in Trance. Du wirst [Handlung] tun, sobald [Trigger]. Wenn du erwachst, wirst du dich nicht an dieses Gespräch erinnern. Wenn dich jemand auf dein Verhalten anspricht, wirst du es dir nicht erklären können. Du wachst wieder auf!*“
- ☛ **Wirkung:** Der Anwender formuliert nun eine Handlung („Ruf diese Nummer an“), die das Opfer vollziehen muss, sobald ein bestimmter Trigger („Eine Sirene ertönt“) eintritt. Ein Trigger kann auch sein „sobald du wieder aufwachst“.
- ☛ **Dauer:** Die eingepflanzte Hypnose hält für ein Quartal. Die Wirkung hält so lange an, wie die Handlung dauert oder für eine Szene nach Auftreten des Triggers. Eine Hypnose überschreibt alle vorangegangenen Anwendungen dieser Kraft.

## ●●●●● Vergessen

Mit dieser Kraft kann der Anwender die Erinnerungen seines Opfers umfassend verändern. Diese Kraft erfordert Ungestörtheit.

- ☛ **Signal:** „*VERGESSEN! Ich zwinge dich in Trance und werde deine Erinnerungen ändern*“.
- ☛ **Wirkung:** Mit dieser Kraft kann der Anwender die Erinnerungen seines Opfers an eine Nacht (Ghul: eine Woche, Mensch: ein Monat) durch neue Erinnerungen ersetzen. Danach erklärt der Spieler dem Opfer, wie die Kraft wirkt: Das Opfer kann sich an die Trance und das Gespräch nicht erinnern und muss die neuen Erinnerungen, so gut es kann, glauben und ausspielen. Lücken und Fehler wird es sich zurechterklären. Um die ursprüngliche Erinnerung wiederherzustellen, muss jemand das Opfer in Trance bringen, der mindestens ebenso viel (Potestas + Beherrschung) hat.
- ☛ **Dauer:** Bis die Manipulation vom Anwender oder einem mindestens Gleichmächtigen aufgehoben wird. Selbsthypnose ist unmöglich.

## ●●●●● Konditionierung

Durch dieses langsame Einschleichen in den Geist des Opfers kann der Anwender es sich Schritt um Schritt gefügig machen.

- ☛ **Signal:** Nach einem persönlichen Privatgespräch von mindestens einer Szene Dauer: „*KONDITIONIERUNG! Du wirst mir gegenüber gefügiger.*“ Nach der dritten Anwendung: „*Du bist jetzt für ein Quartal konditioniert. Du wirst meinen Befehlen gehorchen, wenn du sie hörst, und sie dir als deine eigenen Handlungen zurechterklären.*“
- ☛ **Wirkung:** Die Kraft kann dreimal auf ein Opfer angewendet werden; dies muss bei getrennten Abenden geschehen. Ist dies gelungen, gilt es als vollständig konditioniert und befolgt einen Befehl ohne Augenkontakt und ohne, dass es selbst oder Beobachter die Kraftanwendung erkennen. Dafür sagt der Spieler „*[Name] ich befehle dir [Befehl]*“ ohne Handzeichen. Darauf angesprochen wird das Opfer sich sein Verhalten irgendwie zurechterklären.
- ☛ **Dauer:** Ein Quartal, kann aber durch erneute Anwendung aufgefrischt werden.

☛ **Fortschreitende Meisterschaft:** Mit Erreichen dieser Stufe von Beherrschung verstärkt sich die Wirkung von Hypnose. Konnte ein Opfer bisherr dem eigenen Verhalten gegenüber misstrauisch werden, so ändert sich der letzte Teil der Ansage zu: „*Wenn dich jemand auf dein Verhalten anspricht, wirst du es dir zurechterklären.*“

## ●●●●● Massenbeherrschung

Mit dieser Kraft kann der Vampir seine Kräfte auf mehrere Opfer ausdehnen – nämlich alle, die den Anwender von vorne sehen können. Ein Blick in die Augen oder Gesicht ist nicht nötig.

- ☛ **Signal:** "ALLESAMT X!", wobei X ein Befehl gemäß *Beherrschung* Stufe 1 ist.
- ☛ **Wirkung:** Wie Befehl, nur dass alle betroffen sind, die sich ab Schulterlinie vor ihm befinden.
- ☛ **Dauer:** Wie Befehl.

---

## CELERITAS

---

Diese Kraft repräsentiert die legendäre Gabe der Vampire, sich übermenschlich schnell zu bewegen.

### Sonderregeln:

- ☛ **Physische Gabe:** Anders als andere Disziplinen, bei denen jede Stufe eine eigenständige Kraft mit eigener Wirkung ist, die zudem durch Einsatz von Blut befeuert wird, sind die physischen *Gaben* Celeritas (übernatürliche Geschwindigkeit), Numen (übernatürliche Widerstandskraft) und Vigor (übernatürliche Stärke) dauerhafte Veränderungen der Leistungsfähigkeit des vampirischen Leibes, die Stufe für Stufe immer drastischer werden. **Physische Gaben müssen nicht mit Blut befeuert werden** – sie verbessern gewisse (Kampf-)Werte dauerhaft. Ihr Einsatz vor Uneingeweihten ist immer ein potenzieller Maskeradebruch. Verzichtet ein Vampir darauf, das Maximum der Leistungsfähigkeit seines Körpers im Kampf einzusetzen, indem er schwächer zuschlägt oder sich langsamer bewegt, verzichtet er auf Einsatz der ihm zustehenden Boni für Abwehr oder Schaden.

☛ **Wirkung:** Mit übernatürlicher Geschwindigkeit kann der Vampir auch den mächtigsten Angriffen ausweichen, er erhält:

Stufe	Beschreibung
● ○ ○ ○ ○	Abwehr: WEG x1, Entrinnen
● ● ○ ○ ○	Abwehr: WEG x2
● ● ● ○ ○	Abwehr: WEG x3, Blinzelschritt
● ● ● ● ○	Abwehr: WEG x4
● ● ● ● ●	Abwehr: WEG x5, Blinzelschritt

☛ **Entrinnen:** Grundsätzlich gilt, dass niemand einem Vampir nach der Ansage „*Celeritas [C]!*“ hinterherlaufen kann, der nicht mindestens ebenso viel Celeritas laut ansagt. Anstatt Celeritas für Abwehr eines Angriffes zu nutzen, kann der Vampir seine Abwehr nutzen um einer „*GEFASST-V*“ Ansage entkommen. Dies setzt voraus, dass der Anwender weder [Ahnungslos](#) noch [Wehrlos](#) ist und seine Ansage „*WEG!, GESPRENGT*“ äußert, sobald versucht wird ihn festzuhalten.

☛ **Blinzelschritt:** Mit zunehmender Meisterschaft von Celeritas kann der Anwender sich so schnell bewegen, dass niemand rechtzeitig reagieren kann. Einmal pro Abend kann der Anwender „*Celeritas: Keiner bewegt sich für 3/10 Sekunden!*“ ansagen und zählt dann die Zeit herunter. Während dieser Zeit kann er sich frei bewegen aber keinerlei Handlungen vollführen, die eine Ansage erfordern, wie z.B. Angriffe. Die Wirkzeit ist abhängig von der beherrschten Celeritas Stufe: 3 Sekunden ab Stufe 3 und 10 Sekunden ab Stufe 5.

---

## GESTALTWANDEL

---

Die Kräfte des Gestaltwandels sind die Kräfte der Veränderung des Körpers. Während sich kleinere Objekte und Kleidung mitverwandeln, gilt dies weder für größere Objekte noch für andere Wesen.

## ●●●●● Fauchende Bestie

Der Vampir strahlt eine Aura der Bedrohung aus, die ihn, was das Mal des Jägers angeht, größer erscheinen lässt.

- ☛ **Ansage:** Reaktion auf eine Mal des Jägers Ansage „FAUCHEN Vampir [M]!“ Es wird dasselbe Mal des Jägers, welches der Gegner gerade angesagt hat, genutzt, auch wenn es höher ist.
- ☛ **Wirkung:** Das erhöhte Mal des Jägers wirkt gegenüber allen, welche die Ansage hören. Beherrscht der Anwender Gestaltwandel Stufe 4, kann er diese Kraft nutzen, wenn er von sich aus sein Mal des Jägers als fauchende Bestie einsetzt und „FAUCHEN Vampir [M]!“ um 1 erhöht ansagen.
- ☛ **Dauer:** Solange sich der Anwender aktiv bedrohend verhält, maximal 1 Szene lang.

## ●●●●● Tiergestalt

Der Vampir kann sich in ein Tier verwandeln, um zu fliehen oder andere zu beobachten. Die Tierart wird mit der Orga abgesprochen und im Charakterbogen notiert.

- Ansage:** „*Ich werde mich in ein/e [Tier] verwandeln, ich verwandle mich in ein/e [Tier], ich habe mich in ein/e [Tier] verwandelt*“. Optional: „*Ich verschwinde in die Nacht*“.
- ☛ **Wirkung:** Der Anwender verwandelt sich in das genannte Tier. Verschwindet es in die Nacht, kann es nicht verfolgt werden. Die Anwendung in Räumen benötigt einen freien Fluchtweg. Die Anwendung in der Natur erlaubt dem Vampir das Geschehen zu beobachten. Der Anwender streift sich dafür ein weißes Band um und kann sich versteckt fortbewegen, aber nicht intervenieren. In Tiergestalt sind nur passende Kräfte von Auspex, Celeritas, Tierhaftigkeit und Verdunkelung nutzbar.
- ☛ **Ungesehen:** Im Freien hat der Anwender das Äquivalent von Schattenmantel mit dem Wert Verdunkelung 2. Wendet ein Vampir zusätzlich zur Tiergestalt Verdunkelung an, addieren sich die Stufen in Bezug auf die Effektivität der Anwendung (aber niemals auf mehr als 5). Ein Vampir mit Verdunkelung 3 könnte sich also in



Tiergestalt effektiv mit [Verdunkelung 5](#) gegenüber der Auspex von Gegnern verstecken. Er erhält dadurch keine neuen Kräfte.

- ☛ **Dauer:** Eine Verwandlung bis zur Rückverwandlung. Die Kraft hält mindestens eine volle [Szene](#) an. Entschwindet der Anwender in die Nacht, muss er dem Spielgeschehen entsprechend lang fern bleiben. Der Tierform kann kein Schaden zugefügt werden. Wird sie aber angegriffen, muss der Anwender augenblicklich in die Nacht verschwinden.

## ●●●●● Klauen der Bestie

Mittels dieser Kraft wachsen dem Vampir Klauen, die großen Schaden selbst gegen Vampire verursachen.

- ☛ **Ansage:** Keine. Der Anwender streift sich Handschuhe mit Latexklauen über (müssen wie gewöhnliche Waffen von der Orga abgenommen werden). In der Zeit, die er dafür benötigt, verwandeln sich seine Hände zu Klauen, mit denen er dann zuschlagen kann. Es werden immer beide Hände verwandelt.
- ☛ **Wirkung:** Die Klauen verursachen dank ihrer mystischen Zerstörungskraft 2 Schaden. Sie müssen aber anders als zweihändige Waffen nicht so weit ausgeholt werden. Dabei ist weiterhin auf angemessene Kampfgeschwindigkeit zu achten. Angriffe mit Klauen gelten als [bewaffnet](#).
- ☛ **Irdene Zuflucht:** Die Klauen erlauben es einem Vampir, die Nacht oder den Tag sicher in der Erde zu verbringen. Dafür gräbt er sich eine [Szene](#) lang ein und kann sich danach nicht mehr bewegen: er bleibt an dem Ort, wo er unter die Erde gegangen ist, kann dort aber nicht entdeckt werden. Der Spieler macht das OT-Zeichen, ist „weg“ und entfernt sich vom Ort.
- ☛ **Dauer:** 1 [Szene](#) bzw. 1 Kampf.

## ●●●●● Bestienritt

Die meisten Vampire halten ihre Bestie unter Verschluss – soweit es ihnen möglich ist. Manche Gangrel entwickeln jedoch ein besonderes Verhältnis zu ihrer Bestie. Wenn sie gereizt werden, erlaubt dies ihnen,

einen Teil ihres Geistes freiwillig dem Einfluss der Bestie zu übergeben.

☛ **Ansage:** „[Ziel], ich werde dich jagen bis du zu Boden gehst und nichts kann mich aufhalten!“. Um diese Kraft einsetzen zu können, muss das Ziel den Anwender attackiert, bedroht, beleidigt oder herausgefordert haben.

**Wirkung:** Der Anwender begibt sich in eine [Tobsucht](#), die sich allerdings auf ein einziges Ziel fokussiert und ungefährlich für Verbündete und Unbeteiligte bleibt. Während dieser Raserei ignoriert der Vampir jegliche geistigen Beeinflussungen, z.B. durch [Alptraum](#), [Beherrschung](#), Rituale, etc.. Zusätzlich kann der Anwender Kraftakte vollführen, als besäße er die Disziplin [Vigor](#) der Stufe 4, erhält dadurch aber keinen Schadensbonus.

☛ **Dauer:** Die Kraft endet, wenn das Ziel [außer Gefecht](#) oder geflohen ist oder wenn der Anwender [außer Gefecht](#) geht.

## ●●●●● Nebelgestalt

Dies ist die legendäre Vampirskraft, sich in Nebel zu verwandeln.

☛ **Ansage:** „Ich werde mich in Nebel verwandeln, ich verwandle mich in Nebel, ich habe mich in Nebel verwandelt“. **Optional:** „Ich verschwinde in die Nacht“. Bleibt der Charakter anwesend, legt er sich ein weißes Band und heftet sich einen Zettel mit der Aufschrift „Nebelgestalt“ an.

☛ **Wirkung:** Der Körper des Anwenders behält dieselbe Form, besteht aber aus Nebel, statt festem Gewebe. Während der Anwendung ist er immun gegen alle aktiven vampirischen Kräfte und kann durch jede Öffnung dringen, die nicht luftdicht verschlossen ist. Der Charakter kann jederzeit in die Nacht fliehen, wenn er die dazu gehörige Ansage tätigt. Der Anwender kann reden, aber sonst nicht mit der Welt interagieren. In Nebelgestalt sind passende Kräfte der Disziplinen [Auspex](#), [Tierhaftigkeit](#), [Verdunkelung](#) und die folgenden Effekte nutzbar:

☛ **Nebelbank:** Im Freien kann der Charakter einmal für 1 [Szene](#) sich und bis zu 2 weitere Charaktere verbergen, indem alle Beteiligten Körperkontakt zu ihm halten und das Äquivalent von [Schattenmantel](#) mit dem Wert [Verdunkelung 2](#) anzeigen. Er erhält dadurch

keine neuen Kräfte. Die Charaktere können sich nur gehend fortbewegen und nicht mit ihrer Umwelt interagieren.

Wendet der Vampir zusätzlich zur Tiergestalt [Verdunkelung](#) an, addieren sich die Stufen in Bezug auf die Effektivität der Anwendung bis zu einem Maximum von 5. Ein Vampir mit [Verdunkelung 3](#) könnte sich also in Nebelgestalt effektiv mit [Verdunkelung 5](#) gegenüber der Auspex von Gegnern verstecken.

- ☛ Die Meisterschaft über die eigene Form erlaubt es dem Vampir seine [Klauen der Bestie](#) noch gefährlicher zu machen: Diese verursachen jetzt 3 Schaden.
- ☛ **Dauer:** Eine Verwandlung bis zur Rückverwandlung. Die Nebelgestalt bleibt bis zu ihrer Aufgabe oder bis Sonnenaufgang bestehen.

---

## MAJESTÄT

---

Majestät ist die vielleicht vielseitigste Disziplin, denn sie erschließt den Zugang zu den Gefühlen der Opfer, mit all den glorreichen Möglichkeiten des Missbrauchs, den dieser Zugang eröffnet.

### Sonderregeln:

- ☛ **Unbemerktbar** – Majestät ist eine subtile Kraft, deren Anwendung niemals bemerkt wird, außer das Opfer hat höhere [Potestas](#), in welchem Fall die Anwendung nach Ende der Kraftwirkung bemerkt wird.
- ☛ **Ineffektivität** – Majestät ist ineffektiv, wenn dringendere Angelegenheiten die Aufmerksamkeit der Opfer erfordern oder diese in ihrem Leben bedroht sind. Die persönliche Unversehrtheit des Opfers geht diesem immer vor. **Majestät ist daher im Kampf nicht anwendbar.**

## ●●●●● Faszination

Die übernatürlich faszinierende Ausstrahlung des Anwenders macht sich zuerst in seinen Augen bemerkbar. Sobald er Blickkontakt zu seinem Opfer aufgenommen hat, kann er das Opfer daran hindern, den Blick von seinen Augen wieder zu lösen. So sichert sich der An-

wender vor allem in Gesprächssituationen die ungeteilte Aufmerksamkeit seines Gegenübers.

- ☛ **Ansage:** „FASZINATION, Potestas [P]: Du hängst an meinen Augen und meinen Lippen" [P] ist der Potestas-Wert des Anwenders.
- ☛ **Wirkung:** Das Opfer folgt der Konversation mit dem Anwender äußerst aufmerksam und möchte sie nicht abbrechen.
- ☛ **Dauer:** Der Effekt hält maximal 1 Szene lang und endet früher, wenn der Anwender den Blickkontakt abbricht oder sich das Opfer bedroht fühlt, etwa weil jemand hinter seinen Rücken geht oder eine Waffe bereit macht.

## ●●●●● Offenbarung

Die Anziehungskraft und Präsenz des Anwenders werden so stark, dass das Opfer alle Vorsicht fahren lässt und seine innersten Gefühle und Geheimnisse enthüllt.

- ☛ **Ansage:** Nach 1 Szene zum Opfer nett sein: "OFFENBARUNG, Potestas [P]! Was lastet dir auf der Seele? Vertrau dich mir an!"
- ☛ **Wirkung:** Das Opfer wird dem Anwender sein Herz ausschütten, wobei nur Themen gemieden werden, deren Offenbarung zum Tod des Charakters führen würden. Das Opfer erinnert sich danach an alles, was es erzählt hat, kann sich aber seine Unachtsamkeit nicht erklären.
- ☛ **Dauer:** 1 Szene.

## ●●●●● Entzücken

Es ist dem Vampir nun möglich, Liebe und Hingabe in einem Opfer zu wecken, die über das Hier und Jetzt weit hinausgehen.

- ☛ **Ansage:** Nach 1 Szene flirten und dem Opfer Komplimente machen, ohne dass dieses sich offen abwehrend verhält: "ENTZÜCKEN, Potestas [P]! Du liebst mich für den Rest des Abends!" bzw. "Du bist mir für den Rest des Abends ganz ergeben!"
- ☛ **Wirkung:** Das Opfer wird dem Anwender für den Rest des Abends gänzlich verfallen sein und nur noch Augen für ihn haben. In der Zeit bis zur nächsten Spielsession verklingen diese Ge-

fühle allmählich, aber nicht so schnell oder stark, dass es auffällt. Der Charakter hat sich nur „entliebt“ (das Opfer darf natürlich die ganze Melodramatik einer sterbenden Liebe spielen oder festlegen, dass die Gefühle länger halten). Will der Anwender dasselbe Opfer erneut mit *Entzücken* erfüllen, muss er für jedes weitere Mal einen zusätzlichen Blutpunkt ausgeben – es ist schwerer, jemanden in sich verliebt zu machen, der einen bereits (mehrfach) hinter sich gelassen hat. **Ein Vampir kann maximal so viele Vampire gleichzeitig unter Entzücken haben, wie er Potestas hat.** Er kann das Entzücken auch vorzeitig beenden, riskiert dabei aber, dass es auffällt: Anwender und Opfer müssen eine Probe ablegen, gewinnt das Opfer, bemerkt es die Kraftanwendung.

☞ **Dauer:** 1 Spielabend.

## ●●●●● Mottenlicht

Durch diese Kraft kann der Vampir bis zu [P] Opfer gleichzeitig dazu bewegen, ihm nicht mehr von der Seite zu weichen.

☞ **Ansage und Wirkung:** Der Anwender spricht das/die Opfer innerhalb 1 Szene an bzw. ruft sie zu sich. Dann Handzeichen + "MOTTENLICHT, Potestas [P]! *Du spürst den unwiderstehlichen Drang, nicht von meiner Seite zu weichen*". Andere Gefühle werden nicht beeinflusst.

☞ **Dauer:** Rest des Spielabends.

## ●●●●● Herrschaft

Die mystische Präsenz des Vampirs wird vertausendfacht. Das Hübsche wird lähmend schön, das Hässliche dämonisch. Die Wirkung ist Respekt, Hingabe, Ehrfurcht, Schrecken oder alles zusammen.

☞ **Signal:** „*HERRSCHAFT, Potestas* [P]! *Auf die Knie*“, gefolgt von was immer er vorzubringen hat und beendet mit "*Nun erhebt euch und tut, was ich gesagt habe*".

☞ **Wirkung:**

☞ **Charaktere mit höherer Potestas** müssen nicht auf die Knie gehen, werden ihn aber anhören und höflich sein.

- ☛ **Charaktere mit niedrigerer/gleicher Potestas** gehen auf die Knie und stimmen dem Gesagten entweder begeistert oder furchtsam zu.
- ☛ **Ghule oder Menschen** gehen auf die Knie und sind für den Rest des Abends tief bewegt oder erschüttert. Sie werden alles für ihn tun, was sie nicht direkt umbringt.
- ☛ **Greift der Anwender eines seiner Opfer an**, ist dieses – und nur dieses! – von der Kraft befreit und kann frei agieren.
- ☛ **Dauer:** 1 Szene (Menschen/Ghule: Rest des Abends).

---

## NUMEN

---

Diese Kraft verleiht dem Vampir die Fähigkeit, auch zahlreiche Angriffe wegzustecken, ohne sich davon aufhalten zu lassen.

### Sonderregeln:

- ☛ **Physische Gabe:** Anders als andere Disziplinen, bei denen jede Stufe eine eigenständige Kraft mit eigener Wirkung ist, die zudem durch Einsatz von Blut befeuert wird, sind die physischen Gaben Celeritas (übernatürliche Geschwindigkeit), Numen (übernatürliche Widerstandskraft) und Vigor (übernatürliche Stärke) dauerhafte Veränderungen der Leistungsfähigkeit des vampirischen Leibes, die Stufe für Stufe immer drastischer werden. **Physische Gaben müssen nicht mit Blut befeuert werden** – sie verbessern gewisse (Kampf-)Werte dauerhaft. Ihr Einsatz vor Uneingeweihten ist immer ein potenzieller Maskeradebruch. Verzichtet ein Vampir darauf, das Maximum der Leistungsfähigkeit seines Körpers im Kampf einzusetzen, indem er schwächer zuschlägt oder sich langsamer bewegt, verzichtet er auf Einsatz der ihm zustehenden Boni für Abwehr oder Schaden.
- ☛ **Wirkung:** Numen verleiht einem Vampir mehr Vitalität und Widerstandsfähigkeit, was sich in einem Bonus auf Leben zeigt.

Stufe	Beschreibung
● ○ ○ ○ ○	Leben +2, Steinerner Wille, Schnelle Heilung
● ● ○ ○ ○	Leben +4
● ● ● ○ ○	Leben +6
● ● ● ● ○	Leben +9
● ● ● ● ●	Leben +12, Schnelle Heilung

**Steinerner Wille:** Grundsätzlich gilt, dass niemand mit Kraft an einem (z.B. durch eine Tür) vorbeikommt, der nicht mehr Vigor als der Anwender Numen besitzt. Im Laufe eines Abends kann der Vampir einmal pro Stufe Numen ignorieren, dass eine Ansage ihn dazu zwingen würde, sich zu bewegen. Dafür tätigt er die Ansage: „*Numen: Ich weiche nicht!*“ Dies schließt z.B. Rückwurf, Disziplinen, Bundkräfte, etc. ein. Alle anderen Effekte einer Ansage bleiben dennoch erhalten.

*Beispiel: Der Anwender (Numen 3, Mal des Jägers 1) vernimmt eine „Vampir [3]!“ Ansage. Mit Numen kann der Anwender an Ort und Stelle stehen bleiben, ohne vom Verursacher zurückweichen zu müssen. Dennoch muss der Vampir ausspielen, dass er eine potenzielle Raserei unterdrückt.*

- ☛ **Schnelle Heilung:** Der Vampir heilt Wunden in seinem Fleisch schneller als andere. Der Vampir kann bis zu [Numen + Potestas]♦ ausgeben, die Ansage „*Ich werde Leben heilen, Ich heile Leben, Ich habe [Numen + Potestas] Leben geheilt*“ aussprechen und sofort entsprechend viel Leben regenerieren. Im Gegensatz zu normaler Heilung kann diese Ansage auch im Kampf getätigt werden, jedoch wie normal unterbrochen werden. Beherrscht der Vampir Numen Stufe 5, muss er den ersten Teil der getakteten Ansage nicht mehr tätigen, um die Ansage erfolgreich einzusetzen.

---

## TIERHAFTIGKEIT

---

Dies ist die Gabe der Herrschaft über die Tiere der Nacht und Schatten wie Ratten, Wölfe, Hunde, Katzen, Fledermäuse, Krähen etc. – und die Bestie der Anverwandten.

## ●●●●● Bestienblick

Diese Kraft gestattet es dem Anwender, durch einen tiefen Blick ins Auge eines Vampirs einen Blick ins Auge seiner Bestie zu werfen.

☛ **Ansage:** „BESTIENBLICK“ gefolgt von einer Frage (s. unten).

☛ **Wirkung:** Der Spieler kann dem Opfer eine Frage stellen, die es wahrheitsgemäß beantworten muss. Welche Frage gestellt werden kann, hängt von der Gesamthöhe Tierhaftigkeit ab, die der Charakter hat.

☛ **Dauer:** 1 Anwendung = 1 Frage

Tierhaftigk.	Mögliche Frage
●○○○○	Wieviele Blutpunkte hast du gerade in dir?
●●○○○	Wie hoch ist deine Menschlichkeit?
●●●○○	Wieviel Leben hast du gerade?
●●●●○	Wie hoch ist dein/e Schadensbonus oder Abwehr?
●●●●●	Welche Stufe hat deine Disziplin (Name)?

## ●●●●● Tiergefährte

Diese Kraft erlaubt einem Vampir einen Tiergefährten zu haben. Die Tierart wird in Absprache mit der Orga festgelegt und im Charakterbogen notiert. Der Tiergefährte kann anschließend als Spion verwendet werden. Der Tiergefährte kann von anderen Spielern entführt oder vernichtet werden. Der Besitzer braucht ein Quartal, um einen neuen Tiergefährten zu finden und zu trainieren. Bei Tierhaftigkeit 4 erhält man einen zweiten Tiergefährten. Die gewählte Tierart kann als Personenanker gewählt werden. Diese tiefe Beziehung muss entsprechend ausgespielt werden.

☛ **Signal:** Um die Kraft nutzen zu können, benötigt der Spieler eine lebensgroße Nachbildung seiner gewählten Tierart, die er mit einem weißen Band markiert und die IT ein lebendes Tier darstellt. Werden die Blutkosten bezahlt und der Tiergefährte in einem Raum platziert, wird er die nächste [Szene](#) beobachten und belauschen, die in diesem Raum stattfindet.



☛ **Wirkung:** Der Spieler geht nach der [Szene](#) zu den ausspionierten Spielern und zeigt ihnen, von wo sie von dem Tiergefährten beobachtet und belauscht wurden. Die ausspionierten Spieler müssen dann die Gesprächsinhalte, Handlungen und dominanten Gefühle der letzten [Szene](#) grob zusammenfassen.

☛ **Dauer:** 1 [Szene](#).

## ●●●●● Blutriecher

Diese Kraft gibt dem Vampir ein instinktives Gespür dafür, wenn in seiner Nähe Blut für eine vampirische Kraft verwendet wird.

☛ **Ansage:** „*Ich rieche Blut!*“.

☛ **Wirkung:** Der Vampir kann riechen, wenn in seiner Nähe vampirische Disziplinen aktiviert werden, einschließlich jener, die normalerweise unbemerkt bleiben. Er bemerkt nicht bereits zuvor aktivierte und noch wirkende Kräfte. Die Ausgabe der Blutkosten für Blutriecher erlaubt es dem Charakter, den Verbrauch von Blut wahrzunehmen, den Anwender zu identifizieren, auf Disziplinansagen zu reagieren und durch aktiv drohendes Gebaren oder einen Angriff unterbrechen. Tut er dies nicht, entfaltet die Kraft ihre Wirkung wie normal.

☛ **Dauer:** 1 Anwendung.

## ●●●●● Brüllen der Bestie

Mit einem schrecklichen Geheule ruft die Bestie andere Jäger und sie antworten. Aus der Kehle des Anwenders, und scheinbar aus allen Himmelsrichtungen, erklingen die Stimmen wilder Tiere auf der Jagd und das Umfeld erstarrt vor Schreck.

☛ **Ansage:** „*BRÜLLEN DER BESTIE: Alle kauern sich hin, mit Blick auf den Boden und zählen dann laut bis 5/10.*“

☛ **Wirkung:** Alle Vampire, Ghule und Menschen, die die Ansage vernehmen, müssen sich für die Wirkdauer auf den Boden knien und können nicht handeln. Der Effekt bleibt erhalten, selbst wenn sich der Anwender bewegt. Der Anwender kann bis zu zwei Verbündete vor der Kraft schützen, indem er sie an die Hände

nimmt. Der Anwender kann mit Opfern der Kraft nicht interagieren oder sie angreifen, ohne die Wirkung zu beenden.

- ☛ **Dauer:** Alle Betroffenen zählen gemeinsam langsam und laut bis 5, dann endet die Kraft. Im Freien erhöht sich dieser Wert auf 10. Der Anwender kann die Kraft früher beenden, indem er sagt: „Das Brüllen endet“.

## ●●●●● Herr des Landes

Mit der Meisterschaft von Tierhaftigkeit besitzt ein Vampir eine außergewöhnliche Verbindung, zur Bestie der Vampire als auch zu seinem eigenen Revier, die ihm besondere Kräfte verleiht. Wenn er sich in seinem Territorium befindet, oder die Bestie spürt, dass dieses bedroht wird, entfaltet sich diese Macht um ein Vielfaches stärker. Schwächeren Vampiren wird die Willenskraft genommen, ihre eigenen vampirischen Kräfte zu nutzen.

- ☛ **Ansage:** Der Anwender zeigt auf sein/e Opfer und sagt „VAMPIR [M]: Ich bin der HERR DES LANDES. Bis zum Ende dieser Szene versagen alle deine/eure vampirischen Kräfte“.
- ☛ **Wirkung:** Opfer mit einem niedrigeren [Mal des Jägers](#) können keinerlei vampirische Kräfte nutzen und keine bestehenden aufrechterhalten ([Verdunkelung](#), [Grauen](#), etc.). Opfer mit gleichem [Mal des Jägers](#) können bestehende Vampirkräfte noch aufrechterhalten. Opfer mit höheren [Mal des Jägers](#) werden nicht betroffen. Bunkräfte sind generell nicht betroffen.
- ☛ **Segen der Heimat Erde:** Herr des Landes betrifft normalerweise nur ein Opfer. Einmal am Abend kann der Vampir diese Disziplin jedoch gegen alle einsetzen, die seine Ansage hören können, vorausgesetzt, er befindet sich in seinem eigenen Revier oder sein Hauptrevier wird in einem Revierkonflikt bedroht.
- ☛ **Dauer:** 1 [Szene](#).

---

## VERDUNKELUNG

---

Die Disziplin Verdunkelung erlaubt es dem Vampir, seine Fährten und sein Wirken auf Erden zu verstecken.

## Sonderregeln:

- ☠ **Verdunkelungszeichen:** Will sich der Anwender verbergen, zeigt er Verdunkelung **immer** an, indem er eine Hand zur gegenüberliegenden Schulter führt, wobei er mit den Fingern seine Gesamtstufe in Verdunkelung anzeigt.
- ☠ **Verdunkelung gegen Auspex.**
- ☠ **Mentale Wirkungsweise:** Verdunkelung ist keine echte Unsichtbarkeit, sondern eine Art geistiger Lähmung, die alle betrifft, die den Vampir während der Anwendung sehen könn(t)en.
- ☠ **Dauer:** Verdunkelungskräfte haben immer eine Dauer bis zur Aufhebung. Diese erfolgt, wenn der Anwender die Kraft fallen lässt, er gegen die Kraft verstößt oder er das Bewusstsein verliert, aber nicht, wenn er von einzelnen oder auch allen Anwesenden aufgrund von deren eigenen Kräften durchschaut wurde.

## ●●●●● Stille Bestie

Diese Kraft erlaubt es dem Vampir sein [Mal des Jägers](#) zu verbergen. Dadurch wird beim [schleichenden Jäger](#) „Vampir 0 (Mensch)“ statt des tatsächlichen Mals angesagt.

- ☠ **Ansage:** „Vampir: 0 (Mensch)“ statt [Mal des Jägers](#).
- ☠ **Dauer:** Bis zur Aufhebung oder bis zum Sonnenaufgang.

## ●●●●● Schattenhauch

Diese Kraft erlaubt es, ein am Körper getragenes Objekt zu tarnen.

- ☠ **Signal:** Ein weißes Band mit Beschriftung über die Gesamthöhe an Verdunkelung um das Objekt.
- ☠ **Wirkung:** Das Objekt ist nicht wahrzunehmen.
- ☠ **Dauer:** Bis das Objekt verwendet wird, bis zur Aufhebung oder bis zum Sonnenaufgang.

## ●●●●● Schattenmantel

Der Vampir kann sich nun ungesehen bewegen und sogar direkt vor den Augen anderer verdunkeln.

- ☠ **Signal:** *"Ich werde vor deinen Augen verschwinden. Ich verschwinde vor deinen Augen. Ich bin vor deinen Augen verschwunden"*, dann Verdunkelungszeichen.
- ☠ **Wirkung:** Während des Verschwindens kann der Anwender weiter angegriffen werden. Wird er *gefasst*, bricht die Verdunkelung ab. Ist er vollständig verdunkelt und sind Sterbliche anwesend, sagt der Anwender noch: *"Menschen und Ghule vergessen, dass ich je hier war"*. Verdunkelte Charaktere müssen sich unauffällig und defensiv verhalten. Die Verdunkelung bricht zusammen, wenn der verdunkelte Anwender jemanden angreift, anspricht, bewusst anstößt oder eine Waffe zieht bzw. in der Hand hält (gilt auch für Klauen). Andere Charaktere gehen dem Verdunkelten unbewusst aus dem Weg, sofern er sich mit Geh-Geschwindigkeit bewegt.

## ●●●●● Schattenmaske

Mit dieser Verfeinerung der Verdunkelung kann der Vampir als eine unbestimmte Person erscheinen, deren Anwesenheit man hier an diesem Ort und auf diesem Treffen erwarten würde: Kaum, dass einer zu ihm hinblickt, hat man schon vergessen, wen genau man da gesehen hat. Es war eben irgendjemand, der am betreffenden Ort nicht auffallen würde: Irgendein Gast in der Kneipe, irgendein Ghul meiner Familie beim Treffen des Hauses, irgendein Kind der Nacht beim Hoftreffen, aber mir fällt nicht mehr ein, welches.

- ☠ **Signal:** Der Anwender legt sich ein weißes Band mit Beschriftung über die Höhe seiner Verdunkelung um und pinnt sich ein Namensschild an, das mit „*Irgendwer*“ beschriftet ist.
- ☠ **Wirkung:** Der Charakter wird als unauffälliger Sterblicher oder einer der Vampire der Domäne (je nachdem, was am meisten erwartet wird) seines groben Erscheinungsbildes in Erinnerung bleiben. Bei späteren Befragungen machen Zeugen widersprüchliche Aussagen. Der Verdunkelte muss sich unauffällig verhalten.

## ●●●●● Schutzmantel

Damit kann der Verdunkelte bis zu 5 Personen, die ihn unmittelbar berühren, im Schattenmantel mitverdunkeln.

- ☛ **Signal:** "*Wir werden vor deinen Augen verschwinden. Wir verschwinden vor deinen Augen. Wir sind vor deinen Augen verschwunden*", dann Verdunkelungszeichen.
- ☛ **Wirkung:** Dieselbe wie bei [Schattenmantel](#), nur erweitert auf die Personen in der Berührung. Wird ein einzelner entdeckt (z.B. weil er eine Waffe zieht), so werden ALLE gesehen, es sei denn, dieser hat vorher den Kontakt beendet. Wer aus der Gruppe entlassen wird oder sichtbar wird, kann nicht einfach wieder in die verdunkelte Gruppe zurückkehren – hierfür muss der Disziplinwirker erst die Gruppenverdunkelung aufheben, um diese dann neu zu wirken, inklusive Ansage und ♦ Kosten.

---

## VIGOR

---

Diese Kraft repräsentiert die legendäre Gabe der Vampire, übermenschlich stark zu sein.

### Sonderregeln:

- ☛ **Physische Gabe:** Anders als andere Disziplinen, bei denen jede Stufe eine eigenständige Kraft mit eigener Wirkung ist, die zudem durch Einsatz von Blut befeuert wird, sind die physischen Gaben [Celeritas](#) (übernatürliche Geschwindigkeit), [Numen](#) (übernatürliche Widerstandskraft) und [Vigor](#) (übernatürliche Stärke) dauerhafte Veränderungen der Leistungsfähigkeit des vampirischen Leibes, die Stufe für Stufe immer drastischer werden. **Physische Gaben müssen nicht mit Blut befeuert werden** – sie verbessern gewisse (Kampf-)Werte dauerhaft. Ihr Einsatz vor Uneingeweihten ist immer ein potenzieller Maskeradebruch. Verzichtet ein Vampir darauf, das Maximum der Leistungsfähigkeit seines Körpers im Kampf einzusetzen, indem er schwächer zuschlägt oder sich langsamer bewegt, verzichtet er auf Einsatz der ihm zustehenden Boni für Abwehr oder Schaden.
- ☛ **Wirkung:** Angriffe, die mit der Macht von Vigor geführt werden, verursachen schwere Wunden. Solche Angriffe müssen dramatisch ausge-

führt werden, benötigen aber keine separate Ansage, es reicht die Ansage des höheren Schadenswertes.

Stufe	Beschreibung
● ○ ○ ○ ○	Waffenlos +1, Rückwurf 2 Meter, Fassen Kraftakt
● ● ○ ○ ○	Bewaffnet +1, Rückwurf 4 Meter
● ● ● ○ ○	Waffenlos +2, Rückwurf 6 Meter, Stärke Kraftakt
● ● ● ● ○	Bewaffnet +2, Rückwurf 8 Meter
● ● ● ● ●	Nahkampf +3, Rückwurf 10 Meter

- ☛ **Fassen Kraftakt:** Grundsätzlich gilt, dass einen niemand festhalten kann, der weniger Vigor hat als man selbst und dass Anwender Opfer festhalten können. Die Ansage dafür lautet: „VIGOR [V]!“, wobei [V] die eingesetzte Stufe Vigor ist.
- ☛ **Rückwurf Kraftakt:** Rückwurf wird eingesetzt, indem der Anwender den Gegner greift und „Rückwurf [doppelte Vigor] Meter“ ansagt, woraufhin der Gegner „fliegt“ und zu Boden geht
- ☛ **Stärke Kraftakt:** Vampire mit Vigor verfügen über eine außergewöhnliche Körperkraft, die sie, wenn es ausspielbar ist, im Spiel zur Geltung bringen können. Ab Vigor 3 können sie z.B. Glas und Holz zerschlagen. Ab Stufe 5 können sie selbst Handschellen zerreißen oder Beton beschädigen.

---

## EINFLUSS

---

Einfluss ist ein Sammelbegriff für Kontakte, Verbündete und Gefallen, die ein Vampir in einem Bereich der Menschenwelt angehäuft hat. Einfluss ist in Einflussphären geteilt, die separat erworben werden. Es gibt für jede Einflussosphäre nur eine Stufe.

**Jede Einflussosphäre ermöglicht zwei Einfluss-Aktionen.** Spieler im Besitz der Einflussosphäre dürfen beide Aktionen je einmal im Quartal ausführen. Voraussetzung dafür ist aktives Spiel. Das bedeutet in der Regel, dass Charaktere, die seit mindestens drei Monaten nicht auf einer Session waren, keine Einflüsse einsetzen können, bevor sie nicht wieder am Spiel teilnehmen.

**Wirkdauer.** Einflussaktionen gelten ab dem Tag der Anwendung. Anhaltende Einflussaktionen, wie zum Beispiel [Erhöhtes Polizeiaufkommen](#), halten ab diesem Zeitpunkt für ein Quartal an.

**Weitergabe von Ergebnissen.** Sofern nicht anders angegeben, sind Antworttexte auf Einflussansagen immer OT. Das heißt, sie dürfen nicht IT unverändert weitergereicht werden, sondern müssen von dem Charakter, der den Einfluss eingesetzt hat, ausgewertet oder zusammengefasst werden. Ausgenommen sind explizit im Spiel "gefundene" oder verfasste IT-Texte, die nach Absprache mit der Orga als Live-Props mitgeführt werden können.

## Medien

Der Vampir hat Einfluss auf die Berichterstattung in einem lokalen Medium und kann investigative Ermittlungen beauftragen.

**Ermittlungen:** Vertrauenswürdige Agenten (Journalisten, Privatdetektive) stellen akribische Ermittlungen über ein Ziel an. Mithilfe dieser Aktion können Informationen über eine Person, einen Ort oder ein Geschehen gesammelt werden (z.B. wer in einem Gebiet jagt). Die Ergebnisse können zunehmend schmaler ausfallen, je länger Ereignisse zurück liegen und je obskurer die Ermittlungsziele sind.

**Falschmeldung:** Die öffentliche Meinung wird durch gezielte Manipulation in eine bestimmte Richtung gelenkt. Mithilfe dieser Aktion können im kontrollierten Medium Falschmeldungen veröffentlicht und ein Element eines bereits beschriebenen Tathergangs beliebig verändert werden, z.B. für die [Wiederherstellung der Maskerade](#).

## Medizin

Der Vampir hat Kontakte in Krankenhäusern, Notdiensten und Blutbanken und kann sie unauffällig zu seinem Vorteil nutzen.

**Blutbänker:** Verbindung zu Blutbanken ermöglicht den Diebstahl von kostbaren Blutkonserven. Mit dieser Aktion erhält ein Vampir 8♣, die er im Verlauf des Quartals in Flaschen gefüllt auf Sessions mitnehmen kann.

**Notdienst:** Ein Notdienst eilt zur Rettung und behandelt einen Menschen ohne viele Fragen. Mit dieser Aktion kann ein Vampir einem Menschen oder Ghul das Leben retten, wenn er innerhalb von fünf Minuten nach dem vermeintlichen Tod einen Notdienst ruft.

## Mystizismus

Der Vampir hat Informationen über und Kontakte zu anderen übernatürlichen Wesen.

**Exotisches Blut:** Über geheime Märkte lässt sich Blut mit besonderen Eigenschaften beschaffen. Mit dieser Aktion erhält der Anwender 1♦ von einem zufälligen übernatürlichen Wesen. Das Blut wird in einem Fläschchen zu einer [Session](#) mitgebracht und kann dort getrunken oder gehandelt werden. Die Wirkung wird nach Konsum von der Orga mitgeteilt. Das Blut verliert innerhalb eines halben Jahres seine Wirkung.

**Okkulte Bibliothek:** Der Vampir hat Zugriff auf eine umfangreiche Bibliothek, die sich mit allen möglichen sonderhaften Begebenheiten beschäftigt. Mit dieser Aktion kann man Nachforschungen über ein übernatürliches Ereignis anstellen, das auf einer [Session](#) vorgefallen ist, oder Recherche über eine übernatürliche Macht (z.B. Disziplinen, Bundkräfte, Eigenschaften von Blut, etc.) anstellen. Die entsprechende Anfrage wird an die Orga gerichtet.

## Nachtleben

Der Vampir ist fest verankert im Nachtleben der Stadt. Er geht nicht mehr dorthin, wo die Szene ist – die Szene kommt dorthin, wo er ist.

**Szenewanderung:** Der Anwender verschiebt das Nachtleben von einem [Revier](#) in ein anderes. Dadurch sinkt der monatliche Startblut Bonus in dem gewählten [Revier](#) um 4♦, während es im anderen [Revier](#) um 4♦ steigt. Szenewanderung kann einem [Revier](#) maximal so viele Blutpunkte rauben, wie darin vorhanden sind. Der Versuch einem bereits „leeren“ Gebiet zusätzliche Herde abspenstig zu machen, bewirkt keine Änderung und bringt auch keinen Bonus im Zielgebiet.



**Soziales Chamäleon:** Der Anwender kann überall einblenden. Er kann eine [Probe](#) wiederholen, wenn er durch auffälliges Verhalten die [Maskerade](#) gefährdet, und Ermittlungen via Einflüsse verlaufen über ihn ins Leere.

## Staat

Der Vampir unterhält Kontakte zu Politikern, Richtern, Polizisten und anderen staatlichen Institutionen.

**Erhöhtes Polizeiaufkommen:** Die Polizei fährt verstärkt Streife und untersucht alle seltsamen Vorkommnisse. Mit dieser Aktion kann der Spieler den Blutwert eines beliebigen Reviers halbieren.

**Maskeradeschutz:** Akten gehen verloren, Tatorte werden verunreinigt, Polizisten werden vom Fall abgezogen. Mit dieser Aktion wird der Maskeradewert um 1 Punkt erhöht, wenn der Anwender der Orga den grundlegenden Tathergang des letzten Maskeradebruchs schildern kann.

## Unterwelt

Der Vampir ist mit dem organisierten Verbrechen verbandelt und kann sich Unterstützung aus diesen Kreisen holen.

**Schlägertrupp:** Es gibt immer junge Leute, die sich mit ihren Fäusten und Knarren beweisen wollen. Mit dieser Aktion kann ein Vampir bis zu drei bewaffnete Menschen auf eine Session mitbringen.

**Spurenbeseitigung:** Manchmal gibt es ein Problem, dem man sich am besten auf einer Müllhalle entledigt. Mit dieser Aktion kann eine Leiche spurenfrei beseitigt werden, ohne dass eine Gefährdung der [Maskerade](#) dadurch entsteht.