

# Vampire the Masquerade "Libe" – Hanau 2010

## Regelwerk

*Um Regeldiskussionen zu vermeiden und euch weniger Arbeit zu machen, (mir dafür natürlich erst mal mehr) habe ich hier ein Regelwerk zusammengestellt, nach dem wir spielen werden. Soll verhindern, dass jeder 400 Seiten Grundregelwerk lesen muss, in dem sowieso viel für uns als LARPer irrelevantes drin steht.*

*Natürlich dürft ihr es gerne lesen, doch werden wir nach den hier aufgeführten Regeln spielen! Und jedem steht es frei, das Clansbuch zu seinem Clan zu lesen, was euch vielleicht wichtige Hintergrundinfos zur Verfügung stellen könnte.*

*Regelwerk „Hanau 2010“  
Stand: August 2010  
Autor: Franziska Schöttner*

*Basierend auf:  
Vampire: Die Masquerade  
© Feder und Schwert*

# Inhalt

<i>Vorwort</i> .....	1
<i>Inhalt</i> .....	2
<i>Wichtige Begriffe</i> .....	3
<i>Die Traditionen</i> .....	4
<i>Die Clans</i> .....	7
<i>Bryjah</i> .....	8
<i>Gangrel</i> .....	9
<i>Malkavianer</i> .....	10
<i>Nosferatu</i> .....	11
<i>Toreador</i> .....	12
<i>Ventrue</i> .....	13
<i>Caitiff</i> .....	14
<i>Charaktererschaffung</i> .....	15
<i>Hintergründe (In alphabetischer Reihenfolge)</i> .....	19
<i>Disziplinen</i> .....	23
<i>Auspex</i> .....	23
<i>Beherrschung</i> .....	24
<i>Geschwindigkeit</i> .....	25
<i>Gestaltwandel</i> .....	26
<i>Irsinn</i> .....	27
<i>Präsenz</i> .....	28
<i>Seelenstärke</i> .....	29
<i>Stärke</i> .....	29
<i>Tierhaftigkeit</i> .....	30
<i>Verdunklung</i> .....	31
<i>Vor- und Nachteile</i> .....	32
<i>Vorteile (Nach Punkten alphabetisch geordnet)</i> .....	32
<i>Nachteile (Nach Punkten alphabetisch geordnet)</i> .....	36
<i>Charakterbogen</i> .....	42

## Wichtige Begriffe

- ❖ *Ahn* – Alter Vampir (ab ca. 270 Jahre) mächtig und einflussreich.
- ❖ *Ancillae* – Noch kein Ahn, aber auch kein Neugeborener mehr.
- ❖ *Blutsband* – Übernatürliche Bindung zwischen Kainskindern. Es anzunehmen zeugt von Anerkennung der Macht des Anderen.
- ❖ *Camarilla* – Größte Sekte der Kainskinder. Legt größten Wert darauf, unter Menschen nicht aufzufallen. Strenge Hierarchie.
- ❖ *Diablerie* – Das verbotene Austrinken des Blutes anderer Kainskinder um danach deren Seele aufzunehmen. Dadurch wird der Trinkende mächtiger!
- ❖ *Elysium* – Hier treffen sich die Ahnen. Jeder kann dorthin kommen, solange er die dort waltende Waffenruhe einhält.
- ❖ *Erzeuger* – Erschaffer eines Vampirs.
- ❖ *Guhl* – Menschlicher Diener eines Vampirs, durch Blut gestärkt und gebunden.
- ❖ *Neugeborener* – Ein freigesprochener, noch junger Vampir.
- ❖ *Kainskind/Kainit* – So nennen Camarilla-Vampire sich selbst.
- ❖ *Küken* – Neu erschaffener Vampir.
- ❖ *Kuss* – Verwandlung zum Vampir.
- ❖ *Primogen* – Auch Erstgeborener. Ältester eines Clans.
- ❖ *Prinz* – Herrscher über eine Stadt. Höchstes Amt der Camarilla. Besitzt die Entscheidungsgewalt.
- ❖ *Raserei* – Rasender Zustand, ausgelöst durch Wut oder Hunger.
- ❖ *Rötschreck* – Panische Flucht vor Bedrohungen. Z.B. Feuer.
- ❖ *Tier* – Triebe und Instinkte eines jeden Lebewesens.

## Die Traditionen

*Der Name Traditionen ist eine der vielen Dinge in der Welt der Kainskinder, die trügerisch klingen.*

*Die Traditionen sind die festen Regeln, an die sich jedes Kainskind, welches in einer Stadt lebt, die von einem Prinzen regiert wird, zu halten hat.*

*Ein nicht einhalten kann schnell zum endgültigen Tod führen.*

*In der Camarilla ist es oft üblich, dass ein Kücken, bevor es freigesprochen wird, die Traditionen vortragen muss, zum Beweis, sie gelernt zu haben.*

### Die erste Tradition

#### Die Maskerade

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

### Die zweite Tradition

#### Die Domäne

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

Die dritte Tradition

**Die Nachkommenschaft**

Du sollst nur mit der Erlaubnis deines Ahnen andere zeugen. Zeugst du andere ohne Einwilligung deines Ahnen, sollen sowohl du, als auch deine Nachkommen erschlagen werden.

Die vierte Tradition

**Die Rechenschaft**

Wenn du erschaffst, der ist dein eigenes Kind. Bis der Nachkomme auf sich selbst gestellt ist, sollst du ihm alles befehlen. Du trägst seine Sünden.

Die fünfte Tradition

**Die Gastfreundschaft**

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

Die sechste Tradition

## Die Vernichtung

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

## Die Clans

*Wichtig ist, dass es sich bei der Beschreibung der folgenden Clans um Stereotypen handelt. Es spricht also nichts dagegen, dass der Charakter, den ihr spielen wollt nicht ganz oder auch gar nicht mit dem beschriebenen übereinstimmt. Nur die Disziplinen und Schwächen müssen beibehalten werden.*

*Allerdings solltet ihr euch überlegen, wieso ein Vampir eures Clans euch zu einem der seinen gemacht haben sollte, wenn ihr so gar nicht dem Bild des Clans entspricht.*

*Ich stelle hier vorerst einmal nur die von uns bespielten Clans vor.*

*Auf unserer Homepage <http://domaene-hanau.de.tl> findet ihr kurze Beschreibungen über alle übrigen Clans.*



# BRUJAH

*Wenn die Brujah wirklich eins Gelehrte waren, wie sie stets von sich behaupten, so ist in den heutigen Nächten leider wenig davon übrig. Das Bild dieses Clans vermittelt meist den Eindruck verzogener, pöbelnder, rebellischer Kinder. Dieser Clan stellt die Traditionen oft in Frage und biegt sie soweit um, dass er nur noch um ein Haar vom Übertritt entfernt ist. Dennoch werden die Brujah oft für die Leidenschaft geschätzt, die sie in ihre Ziele investieren. Diese Ziele vertreten sie meist bis zum bitteren Ende und mit allen Mitteln, die ihnen zur Verfügung stehen.*

*Wenn ein Brujah sich etwas vorgenommen hat, ist er meist schwer davon abzubringen. Ein Brujah wird einem seine Meinung meist offen und direkt ins Gesicht sagen. Brujah suchen mehr als alle anderen Clans die Gesellschaft anderer Vampire. Ein Brujah sucht sich meist ein Kind, welches mit seiner Umwelt nicht einverstanden ist und offen dagegen vorgeht. Ob auf politischem oder radikalem Weg ist hierbei egal.*

### *Disziplinen:*

- ❖ *Geschwindigkeit*
- ❖ *Präsenz*
- ❖ *Stärke*

### *Schwäche:*

*Brujah haben eine niedrige Hemmschwelle. Sie verfallen leicht in Raserei.*





# Gangrel

*Die Gangrel nennen sich zu Recht der Clan des Tiers. Sie sind ihrem inneren Wesen vielleicht am nächsten von Allen. Meist ziehen Gangrel ein einzelgängerisches, nomadisches Leben den festen Linien vor. Sie sind instinktiv und raubtierhaft.*

*Die Gestaltwandler sind die einzigen Vampire, die sich ab und an aus den Städten heraus trauen. Sie scheinen eine Art stilles Abkommen mit den in den Wäldern lebenden Werwölfen zu haben.*

*Sie sind mindestens genauso kriegerisch veranlagt wie die Brujah, doch gehen sie diesen Weg eher allein.*

*Zeitweise finden sie sich auch in einer Art Rudel zusammen, doch irgendwann wird jeder Gangrel seinen Weg allein weiter gehen.*

*Ein Gangrel gibt den Kuss meist an Menschen mit großer körperlicher und geistiger Zähigkeit weiter. Denn nur solche können den harten, oft einsamen Lebensstil dieses Clans führen.*

*Zumal lügen Gangrel selten, was dazu führt, dass Wesen und Verhalten oft ähnlich sind.*

### *Disziplinen:*

- ❖ *Gestaltwandel*
- ❖ *Seelenstärke*
- ❖ *Tierhaftigkeit*

### *Schwäche:*

*Wenn ein Gangrel in Raserei fällt, erwacht er mit einem (raub-)tierhaften Makel aus dieser. (Pröten, Fell, tierhafte Augen, Knurren, Fauchen usw.)*

### *Anmerkung:*

*Früher oder später besteht bei diesem Clan eine Schminkpflicht!*



*Ihr Auftauchen bereitet oftmals selbst den stärksten Vampiren Bauchschmerzen. Sie werden mindestens genauso sehr gefürchtet, wie verehrt. Zwar ist jedes Mitglied dieses Clans unheilbar wahnsinnig, doch haben sie oft einen tieferen Einblick in die Geschehnisse, als Andere. Der Wahnsinn, welchen diese Kainskinder verkörpern kann jede Facette annehmen. Darum sind die Malkavianer auch gemeinhin sehr schwer einzuschätzen.*

*Viele berichten, dass ihnen der Wahnsinn folgt, wie eine Seuche und fürchten sich davor, was die Kinder des Mondes in Zukunft bringen werden.*

*Die bizarren Einsichten dieses Clans sind wohl der Grund, warum sie – unabhängig von der Gefahr, die sie wohl abgeben mögen – in der Camarilla akzeptiert werden und eine gewisse Narrenfreiheit innerhalb der Sekte genießen.*

*Obwohl ihnen oft das Fehlen eines Ziels angehängt wird, verfolgt jeder Malkavianer irgendwo ein Ziel, auch wenn es noch so verborgen ist. Oft erhalten diejenigen den Kuss eines Mondkinds, die bereits oder beinahe verrückt sind. Aber auch diejenigen, die ihren Erzeuger auf irgendeine Weise weiter bringen könnten.*

#### *Disziplinen:*

- ❖ *Auspex*
- ❖ *Irrsinn/Beherrschung (nach Absprache)*
- ❖ *Verdunklung*

#### *Schwäche:*

*Jeder Malkavianer beginnt das Spiel mit einer unheilbaren Geisteskrankheit seiner Wahl.*



# NOSFERATU

*Die Nosferatu hat der Fluch des Unlebens am ersichtlichsten von allen Kainskindern getroffen.*

*Während Andere meist recht problemlos mit den Menschen agieren können, verkriechen die Nosferatu sich in den Kanalisationen. Sie sind mit einer grotesken Hässlichkeit getroffen, welche ihren Körper mit dem Kuss in einen bizarren Fleischklumpen verwandelt und die unterschiedlichsten Erscheinungen hervor gebracht hat.*

*Sie sind Überlebenskünstler, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Informationen zu sammeln.*

*Ein Nosferatu kann beinahe alles heraus finden, wenn er es nicht schon weiß.*

*Sie verfügen über ein umfangreiches Netzwerk, das sogenannte Shrek-Net, auf das beinahe jeder Nosferatu zugriff hat.*

*Auch halten Nosferatu gemeinbin zusammen. Die Alten unter ihnen werden von den Jungen als weise angesehen und um Rat gebeten. Sie arbeiten Hand in Hand, statt sich Intrigen hinzugeben. Sich mit einem Nosferatu anzulegen heißt, sich mit Allen anzulegen. Und das könnte übel ausgehen.*

*Normalerweise finden Nosferatu ihre Kinder in den untersten Schichten der Menschheit. Doch es soll immer wieder Situationen geben, in denen ein zorniger Nosferatu einem besonders hübschen Menschen den Kuss schenkt und ihn damit in die abstruse Hässlichkeit dieses Clans stürzt.*

## *Disziplinen:*

- ❖ *Stärke*
- ❖ *Tierhaftigkeit*
- ❖ *Verdunklung*

## *Schwäche:*

*Nosferatu sind schrecklich hässlich. So wie sie sind, könnten sie sich keinem Menschen zeigen und auch Kainskinder rümpfen oft abwertend die Nase über sie.*

## *Anmerkung:*

*Es besteht absolute Schminkpflicht!*



# TOREADOR

*Toreador streben nach Ästhetik und genießen ihr unsterbliches Leben in vollen Zügen. Sie versuchen alles was menschlich ist, zu bewahren.*

*Sie umgeben sich gerne mit Kunst, wobei Kunst hier ein sehr weitgreifender Begriff ist. Es gibt kaum zwei Toreador, welche das Gleiche unter Kunst verstehen.*

*Sie umgeben sich gerne mit Luxus und können wohl von allen Clans am Besten mit den Menschen umgehen. Viele umgeben sich regelrecht mit Sterblichen. Sie schätzen ihre Errungenschaften und sehen sie im Gegensatz zu den meisten Anderen nicht nur als Nahrung oder Marionetten.*

*Sie sind sehr empfindsam für das Schöne, wobei man hier auch wieder die große Frage „Was ist Schönheit?“ stellen könnte und jeder Toreador hätte eine andere Antwort parat.*

*Toreador sind mindestens ebenso leidenschaftlich, wie die Brujah, doch vertreten sie dies auf andere Weise. Sie genießen ihre – oft sterbliche – Umwelt und haben oftmals einen Hang zur High Society.*

*Oftmals schenken sie ihren Kuss begabten Menschen um ihr Talent für die Ewigkeit zu wahren. Genauso aber auch denen, die die Welt ähnlich sehen, wie sie.*

### *Disziplinen:*

- ❖ *Auspex*
- ❖ *Geschwindigkeit*
- ❖ *Präsenz*

### *Schwäche:*

*Toreador werden von Schönheit (was immer sie darunter verstehen) gefangen gehalten. Erblicken sie ein Objekt ihrer Begierde, so bleiben sie voller Verzückung davor stehen und verteidigen sich nicht einmal, wenn sie angegriffen werden. Nach einiger Zeit, oder wenn das Objekt verschwindet, erwachen sie aus ihrem Bann. Auch können sie versuchen sich mittels Selbstbeherrschung daraus zu befreien.*



# Ventrue

*Seit langem sind die Ventrue die Führer der Camarilla und die ehrgeizigsten Bewahrer der Traditionen. In ihren Augen lastet die Welt der Kainskinder auf ihren Schultern. Denn ohne sie gäbe es keine Maskerade und ohne die Maskerade keine Kainskinder. Früher waren sie Könige, Barone und Ritter, heute sind sie Politiker, skrupellose Geschäftsleute, Juristen oder Ähnliches. Ventrue finden sich in jeglichen hohen Positionen wieder und haben erhebliche Beziehungen zu den Obrigkeiten der Menschen. Hat ein anderes Kainskind ein Problem, so werden die Ventrue es gerne bereinigen – für einen gewissen Preis, versteht sich.*

*Sie bewegen sich in denselben Kreisen, wie die Toreador, doch sind sie hier meist keine Beobachter, sondern halten die Fäden aus irgendeiner Weise in den Händen.*

*Ventrue haben unterschiedliche Gründe, nach denen sie ihre Kinder auswählen. Entweder brauchen die Alten jemanden, der ihnen die Neuerungen der Welt der Sterblichen erklären kann, ein Mensch hat erheblichen Einfluss oder ist besonders effektiv in dem, was er tut. Oder aber sie erwählen ihr Kind aus einem alten Königsgeschlecht, welches in der Familie vielleicht schon lang vergessen ist.*

## *Disziplinen:*

- ❖ *Beherrschung*
- ❖ *Präsenz*
- ❖ *Seelenstärke*

## *Schwäche:*

*Ventrue haben einen sehr erlesenen Geschmack, wenn es um das Blut der Sterblichen geht, welches sie zu sich nehmen. Sie können nur das Blut einer bestimmten Gruppe Sterblicher trinken. (Blonde Männer, Jungfrauen, tanzende Mädchen usw.) Ein Ventrue würde eher sterben, als anderes Blut zu sich zu nehmen.*



*Die Caitiff sind eigentlich kein wirklicher Clan. Hinter diesem Begriff verbirgt sich der „Abschaum“ der kainitischen Gesellschaft. Die Clanslosen. Es gibt zwei Gründe, aus denen ein Kainskind zum Caitiff wird.*

### *1. Keine Erziehung*

*Das heißt, dass ein Kainskind nach dem Kuss von seinem Erzeuger – aus welchem Grund auch immer – verlassen wurde. Zwar besitzt es so eigentlich einen Clan, doch weiß es nichts davon. Ein Caitiff aus dieser Kategorie entwickelt zwar die typische Schwäche seines eigentlichen Clans, des Clans seines Erzeugers, aber es wird nicht die Clansdisziplinen erlernen. Oder nur aus Zufall. Denn jedes neugeborene Kainskind wird von seinem Erzeuger oder einem Mentor in den Clansdisziplinen unterrichtet. Natürlich besteht die Möglichkeit, je nach Abstammung, früher oder später über die Clansschwäche herauszufinden, welchem Clan der Caitiff eigentlich angehört.*

### *2. Dünnblütigkeit*

*Ein dünnblütiges Kainskind gehört der 14. oder der 15. Generation an. Ihr Blut ist so dünn, dass die Clansschwäche nichtmehr hervor tritt. Zumal diese Kainskinder oft näher am Mensch, als am Vampir sind. Sie trinken Blut und altern nicht, doch können sie das Blut nicht so gut verarbeiten, wie Andere und dadurch ihre Disziplinen nicht so weit ausbilden. Zudem gelingt es nur Wenigen – den der 15. Generation gar nicht – Blutsbande zu knüpfen oder Nachkommen zu zeugen.*

### ***Disziplinen:***

*Caitiff haben keine spezifischen Clansdisziplinen. Theoretisch können sie aber jede Disziplin erlernen!*

### ***Schwäche:***

*Entweder hat ein Caitiff die Schwäche „Dünnes Blut“ oder er bildet die für seinen Clan typische Clansschwäche aus.*

## Charaktererschaffung

*Das Wichtigste an einem Rollenspiel ist der Charakter, den du verkörperst, die Rolle in die du schlüpfst, wenn wir spielen.*

*Je besser der Hintergrund eines Charakters ausgebaut ist, desto einfacher ist es, sein Handeln zu bestimmen.*

*Im Allgemeinen gilt erst einmal: „DK'WDDK' – Du kannst, was du darstellen kannst.“ Will heißen, schaffst du es 5 Meter zu fliegen (oder es darzustellen) kann dein Charakter es eben. Kannst du ein Auto fahren, kann dein Charakter es. Natürlich muss dein Charakter nicht alles können, was du kannst!*

*Den Aufbau eines Charakters werde ich im Folgenden Schritt für Schritt erklären. Dazu nimmst du am Besten deinen Charakterbogen oder einfach einen Schmierzettel zur Hand.*

### Schritt 1 – Charakterkonzept

*Zuerst einmal brauchst du eine ungefähre Idee, was du eigentlich spielen möchtest. Also wie soll dein Charakter sein.*

*Der Charakterbogen befindet sich auf Seite 42.*

### **Das Konzept**

*Der erste Punkt, den du ausfüllst ist die Lücke „Konzept“. Hier soll allerdings das stehen, was dein Charakter als Sterblicher einmal verkörpert hat. War er ein Straßenkind, ein reicher Schnösel, Jurist, Lehrer oder was auch immer. Zielte er darauf ab, gemocht zu werden oder war er gegen alles und jeden? Versuche diesen Punkt möglichst in einem Wort auszufüllen.*

*Das ist aus folgendem Grund wichtig: Ein Vampir hängt noch lange irgendwo an seinem sterblichen Leben und wird oft in alte Gewohnheiten zurück fallen.*

### **Der Clan**

*Nun kommt ein Punkt, der für dein Spiel sehr relevant ist. Der Clan.*

*Der Clan sagt viel über einen Charakter aus, denn er legt die Schwächen und die Fähigkeiten (Disziplinen) eines Charakters fest.*

*Trage nun einen der folgenden Clans in das Feld ein:*

- ❖ *Caitiff*
- ❖ *Bryjah*
- ❖ *Gangrel*
- ❖ *Malkavianer*
- ❖ *Nosferatu*
- ❖ *Toreador*
- ❖ *Ventrue*

*Leute, die das Grundregelwerk gelesen haben, werden feststellen, dass einige Clans fehlen. Diese Clans sollen bitte nur mit ausführlicher Absprache mit der SL gespielt werden, da es das Konzept der Domäne sehr verkompliziert. Auch sind einige Clans für Anfänger recht schwer zu spielen. Im späteren Spielverlauf werden diese Clans aber irgendwann auftauchen.*

Unter dem Punkt „Clansschwäche“ kannst du nun die Schwäche des von die gewählten Clans eintragen.

### **Wesen und Verhalten**

Diese Punkte sind ausschlaggebend für deinen Charakter. Das Wesen erklärt, wie dein Charakter ist, wie er tickt quasi. Das Verhalten erklärt, wie er sich gibt. Beides kann übereinstimmen, muss es aber nicht.

Denke kurz darüber nach, wie dein Charakter sich Anderen gegenüber verhalten soll und was eigentlich dahinter steckt und fülle die beiden Punkte aus.

### **Schritt 2 – Attribute**

Nun kommen die Punkte ins Spiel. Unter dem Titel „Attribute“ findest du drei Spalten mit je zwei Eigenschaften.

**Körperlich** – Körperkraft & Widerstand

**Gesellschaftlich** – Charisma & Manipulation

**Geistig** – Wahrnehmung & Intelligenz

Nun kannst du wählen, in welcher Kategorie dein Charakter sich besonders hervor heben soll, die primären Attribute, in welchen er normal sein soll, sekundäre Attribute und in welchen er eher schlechter ist, tertiäre Attribute.

Auf die primären Attribute darfst du nun 4 Punkte verteilen.

Auf die sekundären Attribute 3 Punkte.

Und auf die tertiären Attribute 2 Punkte.

Zum Schluss hast du noch einen Punkt frei, den du verteilen kannst, wie du willst.

Erfahrenen Spielern wird auch hier ein Unterschied auffallen. Doch die fehlenden Punkte fallen unter DK'WDDK.

### **Schritt 3 – Vorteile**

Nun ist der Moment gekommen, in dem den Charakter eigentlich erst übernatürlich wird.

#### **Die Disziplinen** (Seite 22)

Die Disziplinen verkörpern die übernatürlichen Fähigkeiten eines Vampirs.

Jeder Clan (die Caitiff erst einmal ausgenommen) verfügt über 3 Clansdisziplinen. Welche das sind, kannst du im Thema „Die Clans“ nachlesen.

Du darfst nun 3 Punkte auf deine Clansdisziplinen verteilen. Dabei bleibt es dir überlassen, ob den Charakter die Grundkenntnisse jeder Disziplin beherrscht (du verteilst einen Punkt auf jede Disziplin) oder ob er sich auf eine Disziplin spezialisiert hat (du verteilst alle 3 Punkte auf eine Disziplin).

Disziplinen können mit Freien Zusatzpunkten, sogenannten Freebes gesteigert werden. Mehr dazu später.



### ***Hintergründe*** (Seite 19)

*Dein Charakter verfügt über einige Hintergründe. Welche du wählen kannst, kannst du unter dem Punkt „Hintergründe“ genauer erfahren.*

*Auf die Hintergründe darfst du nun 5 Punkte verteilen, wie du willst.*

*Je mehr Punkte du auf einen Hintergrund verteilst, desto wertvoller ist dieser für deinen Charakter. 5 Punkte sind das Maximum auf einem Hintergrund.*

### ***Tugenden***

*Die Tugenden sind ausschlaggebend für die Menschlichkeit und die Willenskraft deines Charakters.*

*Du darfst hierauf insgesamt 7 Punkte verteilen, wie du es für richtig hältst.*

*Gewissen zeigt hierbei, wie schnell dein Charakter etwas bereut, was wichtig ist, dass er seine Menschlichkeit behält.*

*Selbstbeherrschung zeigt auf, wie schnell etwas deinen Charakter aus der Fassung bringt. Sei es nun Provokation oder Gefahr.*

*Der Mut beschreibt, ob dein Charakter eher schüchtern und vorsichtig oder schon beinahe leichtsinnig ist.*

*Hast du die Punkte verteilt, rechnest du Gewissen und Selbstbeherrschung zusammen und trägst den erhaltenen Wert bei Menschlichkeit ein.*

*Mut ist Willenskraft.*

### ***Schritt 4 – Letzte Handgriffe***

*Dein Charakter ist auf dem Papier beinahe fertig. Es fehlen nur noch ein paar Dinge, die ihm Leben einhauchen.*

### ***Vorzüge und Schwächen*** (Vorzüge Seite 32, Nachteile Seite 36)

*Aus der folgenden Liste kannst du dir Vorzüge und Schwächen für deinen Charakter aussuchen. Die einzelnen Vorzüge und Schwächen haben einen bestimmten Punktwert, welcher dabei steht. Du darfst dir jeweils im Wert von 7 Punkten Vorzüge und Schwächen aussuchen.*

*Wenn du nicht alle 7 Punkte voll machst, bekommst du die Differenz als Freebes bei Vorzügen abgezogen und bei Schwächen hinzugezählt.*

*Es wäre also möglich einen Charakter nur mit Vorzügen zu konzipieren, dann aber 7 Freebes weniger zu haben, genauso umgekehrt.*

### **Blutvorrat**

Der Blutvorrat ist sozusagen der Wert an Blutspunkten, den dein Vampir „speichern“ kann. Er ist abhängig von der Generation. Diese gibt auch an, wie viele Blutspunkte dein Vampir in einer Runde verbrauchen kann.

- 8. Generation – 15 – 3 Punkte pro Runde
- 9. Generation – 14 – 2 Punkte pro Runde
- 10. Generation – 13 – 1 Punkt pro Runde
- 11. Generation – 12 – 1 Punkt pro Runde
- 12. Generation – 11 – 1 Punkt pro Runde
- 13. Generation+ – 10 – 1 Punkt pro Runde

### **Freie Zusatzpunkte**

Zu guter Letzt darfst du 15 (ja, ich bin gnädig) Freebes verteilen. Falls du mehr Vorzüge als Schwächen genommen hast, ziehe bitte die Differenz vorher von den 15 Freebes ab. Du hast in diesem Fall mindestens 8 Freebes. Hast du mehr Schwächen, darfst du die Differenz dazu rechnen und kannst so auf maximal 22 Freebes kommen. Wie viele Freebes die einzelnen Punkte kosten, entnimmst du bitte der Tabelle. Nur das, was da auch drin steht, kann gesteigert werden!

- Attribute – 5 Punkte
- Disziplinen – 7 Punkte
- Hintergrund – 1 Punkt
- Tugenden – 2 Punkte
- Menschlichkeit – 1 Punkt
- Willenskraft – 2 Punkte

### **Der letzte Schliff**

Falls du deine Generation nicht durch den Hintergrund gesteigert hast, beginnst du mit 13. Generation.

Dein Alter besteht aus dem Alter, mit dem dein Charakter zum Vampir wurde + maximal 50 Jahre, außer du hast den Hintergrund Alter gewählt.

Bei Spieler trägst du deinen eigenen Namen ein.

Deinen Erzeuger kannst du dir entweder selbst ausdenken oder du überlässt es der SL. Ebenso deine Hintergrundgeschichte.

Als allerletztes braucht dein Charakter noch einen Namen, was manchmal das Schwierigste darstellen kann. Dein Name kann entweder ein Synonym sein, unter dem dein Charakter agiert oder der Name, den er schon immer hatte. Im letzten Fall achte bitte darauf, dass der Name deines Charakters ein wenig in die Zeit passt, aus der er stammt. Ein Nachname muss nicht sein, doch könnte er in manchen Fällen recht nützlich sein.

Und ganz zum Schluss darfst du dir noch überlegen, wo dein Charakter sich vor der Sonne versteckt. Diesen Ort (Beschreibung, wie z.B. Apartment, o.Ä. genügt) trägst du bei „Zuflucht“ ein.

Nun sollte dein Charakterbogen vollständig ausgefüllt sein.

## Hintergründe

*Hintergründe sind gestaffelte Eigenschaften, welche den Einfluss und das Handeln deines Charakters beeinflussen.*

*Nach Absprache mit der SL ist es möglich, neue Hintergründe hinzuzufügen.*

*Hintergründe können innerhalb des Spiels dazugewonnen oder auch verloren werden.*

### *Alter*

*In dieser Chronik startet jeder Charakter mit einem Alter, welches sich aus seinem menschlichen Alter plus maximal 50 Jahren als Kainskind ergibt. Mit diesem Hintergrund ist es möglich, das Alter eines Charakters zu erhöhen, was ihm möglicherweise einen höheren Bekanntheitsgrad und die Chance schneller in der Gesellschaft aufzusteigen verleiht.*

*Achtung: Ein höheres Alter bedeutet nicht, dass man mehr Disziplinen oder Hintergründe wählen kann!*

- - bis zu 20 Jahre älter.
- - bis zu 50 Jahre älter.
- - bis zu 100 Jahre älter.
- - bis zu 170 Jahre älter.
- - bis zu 250 Jahre älter.

### *Deckidentität*

*Du verbirgst deine wahre Identität vor Anderen. Auch vor Kainskindern. Je mehr Punkte du hierauf verwendest, desto schwieriger ist es für andere, deine Tarnung zu durchschauen.*

- - falscher Ausweis, der flüchtigen Kontrollen standhält.
- - falscher Ausweis, der auch von der Polizei nicht erkannt würde.
- - komplett sichere falsche Papiere, von der Kreditkarte bis zum Ausweis.
- - man findet Informationen über deine falsche Identität im Internet.
- - die Identität ist kaum zu durchschauen.

### *Einfluss*

*Dein Charakter hat einen politischen Einfluss, mit dem er einige Dinge regeln oder vertuschen kann.*

- - Einfluss in die Lokalpolitik.
- - Einfluss in die Kommunalpolitik.
- - Einfluss in die Landespolitik.
- - Einfluss in die Bundespolitik.
- - Einfluss in die Weltpolitik.

### *Gefolgsleute*

*Gefolgsleute sind treu ergebene Diener. Meistens Ghible oder Menschen, die schon lange unter der Disziplin Beherrschung stehen.*

- - *Ein Gefolgsmann.*
- - *Zwei Gefolgsleute.*
- - *Drei Gefolgsleute.*
- - *Vier Gefolgsleute.*
- - *Fünf Gefolgsleute.*

### *Generation*

*Neben dem Alter ist die Generation eine wichtige Machtbasis für Kainskinder. Zum Beispiel die Disziplin Beherrschung wirkt nur bei Kainskindern mit niedrigerer Generation. Außerdem wird der Blutvorrat durch die Generation erhöht. Wer diesen Hintergrund nicht wählt, startet automatisch mit 13. Generation.*

- - *12. Generation – Blutvorrat = 11*
- - *11. Generation – Blutvorrat = 12*
- - *10. Generation – Blutvorrat = 13*
- - *9. Generation – Blutvorrat = 14*
- - *8. Generation – Blutvorrat = 15*

### *Herde*

*Herde beschreibt die Anzahl sterblicher Gefäße, also Menschen, die dem Kainskind ihr Blut freiwillig zur Verfügung stellen.*

- - *3 sterbliche Gefäße.*
- - *7 sterbliche Gefäße.*
- - *15 sterbliche Gefäße.*
- - *30 sterbliche Gefäße.*
- - *60 sterbliche Gefäße.*

### *Kontakte*

*Kontakte sind Leute – Sterbliche oder Kainskinder – die einem Charakter wertvolle Informationen geben können. Üblicherweise unterstehen sie unterschiedlichen Gesellschaftsschichten.*

- - *Ein wertvoller Kontakt.*
- - *Zwei wertvolle Kontakte.*
- - *Drei wertvolle Kontakte.*
- - *Vier wertvolle Kontakte.*
- - *Fünf wertvolle Kontakte.*

### ***Mentor***

*Ein Mentor ist ein Kainskind, welches dem Charakter helfen kann oder es lehren. Allerdings ist ein Mentor kein Freifahrtschein. Wenn dein Charakter etwas dummes tut, wird auch ein Mentor ihm nichtmehr aus der Patsche helfen.*

- - Ein Ancillae mit wenig Einfluss.
- - Ein gut angesehener, jüngerer Ahn.
- - Ein einflussreicher Ahn.
- - Ein Erstgeborener mit sehr viel Einfluss.
- - Ein Prinz.

### ***Ressourcen***

*Dieser Hintergrund beschreibt, wie viel Geld dein Charakter verdient und in welchen Verhältnissen er lebt oder leben könnte.*

- - 800€ monatliches Einkommen, eine kleine Wohnung.
- - 2000€ monatliches Einkommen, eine große Wohnung.
- - 7000€ monatliches Einkommen, ein kleines Haus.
- - 20.000€ monatliches Einkommen, ein großes Haus.
- - 40.000€ monatliches Einkommen, eine Villa. Millionär.

### ***Ruhm***

*Ruhm bedeutet, dass dein Charakter unter Sterblichen bekannt ist. Auf der Straße würde man sein Gesicht erkennen.*

- - Bekannt in einer Subkultur einer Stadt.
- - Bekannt in einer Stadt.
- - Bekannt in einem Bundesland.
- - Bekannt im ganzen Land.
- - Bekannt in der ganzen Welt.

### ***Status***

*Der Status zeigt auf, wie bekannt oder wie mächtig dein Charakter innerhalb der Gesellschaft der Kainskinder ist. Um einen gewissen Status zu besitzen sollte dein Charakter das entsprechende Alter beziehungsweise die entsprechende Generation haben. Ein sehr junges Kainskind könnte sich schließlich nicht einfach so zum Ahn machen.*

- - Bekannt: Ancillae.
- - Angesehen: Ein junger Ahn.
- - Hoher Status: Ein alter Ahn.
- - Mächtig: Ein Erstgeborener.
- - Erhaben: Ein Prinz.

### *Verbündete*

*Verbündete verkörpern Sterbliche, also Freunde oder Familie, die über das Kainskind Bescheid wissen und es unterstützen. Verbündete sind freiwillig loyal.*

- - *Ein Verbündeter mit bescheidenem Einfluss.*
- - *Zwei Verbündete mit bescheidenem Einfluss.*
- - *Drei Verbündete, einer davon recht einflussreich.*
- - *Vier Verbündete, einer davon sehr einflussreich.*
- - *Fünf Verbündete, einer davon mit erheblichem Einfluss.*

## Disziplinen

*Der wohl spannendste Punkt in diesem Regelwerk. Die Disziplinen. Die übernatürlichen Fähigkeiten, eines Vampirs.*

*Hier im folgenden Abschnitt nach Alphabet geordnet.*

### *Auspex*

*Diese Disziplin erweitert die Sinne eines Vampirs. Jedoch ist er so natürlich auch anfälliger für laute Geräusche, grelle Lichter usw.*

- - *Geschärftte Sinne*

*Alle 5 Sinne sind ungewöhnlich scharf. Bei extremer Helligkeit oder sehr lauten Geräuschen kann der Charakter allerdings kurzzeitig erblinden/taub werden!*

*System: Ansagen bei SL.*

- - *Aura-Wahrnehmung*

*Anhand der Aura kann man erkennen, um welches Wesen es sich bei dem Gegenüber handelt und wie es um seine Stimmung steht.*

*System: Ansagen bei anderen Spielern, evtl. nachfragen.*

- - *Geistige Berührung*

*Bei der Berührung eines Gegenstandes können Dinge aus dessen Vergangenheit erblickt werden. Wer ihn benutzte, warum, usw.*

*System: Um an diese Informationen zu kommen, muss man sich an eine SL wenden. Diese wird beschreiben, was der Anwender sieht.*

- - *Telepathie*

*Mit dieser Kraft kann der Anwender per Gedanken mit seinem „Opfer“ kommunizieren oder dessen Gedanken, Gefühle und Ängste aushorchen.*

*System: Bei einer freiwilligen Kommunikation funktioniert diese Fähigkeit immer. Um einen anderen Charakter auszuhorchen, muss eine Münze geworfen werden, entweder in Gegenwart des betroffenen Spielers oder der SL.*

- - *Psychische Projektion*

*Mit dieser mächtigen Fähigkeit ist ein Charakter in der Lage, mit seinem Geist zu reisen. Der Körper bleibt bewegungs- und wehrlos zurück. Man kann sich leicht auf fremden Ebenen verlieren. Darum wird diese ebenso gefährliche wie nützliche Fähigkeit selten angewandt.*

*System: Absprache mit der SL, dann eventuelles Bespielen der Reise. Münzwurf, ob das Unterfangen gelingt.*

## *Beherrschung*

*Beherrschung manipuliert Geist und Handeln des Opfers. Diese Disziplin benötigt immer Augenkontakt bei der Anwendung und kann nur auf eine Person auf einmal angewendet werden.*

*Bei Menschen funktioniert sie in der Regel. Bei Kainskindern wird ein Münzwurf fällig. Bei Kainskindern mit niedriger Generation funktioniert es nicht! (Doch dein Charakter kennt die Generation seines Gegenübers nicht zwangsläufig.)*

*Dennoch kann ein Kainskind nie offensichtlich selbstzerstörerische Aktionen fordern!*

- - *Befehl*

*Man kann einen Befehl, der aus einem Wort besteht geben und dieser wird befolgt. Der Befehl kann auch in einem Satz versteckt sein. Der Anwender muss das Wort betonen und dabei Augenkontakt herstellen.  
System: Augenkontakt und Betonung des Wortes. Evtl. Erwähnung der Disziplin und der eigenen Generation, Münzwurf bei Kainskindern.*

- - *Hypnose*

*Gedanken und Erkenntnisse können verbal in einen fremden Geist gepflanzt werden. Der Befehl muss klar formuliert sein und die Anwendung benötigt Ungestörtheit. Auch kann der Anwender ein Ereignis festlegen, welches die Hypnose wirksam werden lässt.  
System: Augenkontakt und genaue Formulierung. Evtl. Erwähnung der Disziplin und der eigenen Generation, Münzwurf bei Kainskindern.  
Ein neuer Befehl ersetzt einen, der schon da war!*

- - *Vergesslicher Geist*

*Man kann Erinnerungen löschen oder ersetzen. Beim formulieren einer neuen Erinnerung wird diese länger im Gedächtnis bleiben, je ausführlicher sie geschildert wurde.  
System: Augenkontakt und genaue Formulierung. Evtl. Erwähnung der Disziplin und der eigenen Generation, Münzwurf bei Kainskindern.  
Um die entfernte Erinnerung wieder herzustellen, muss das Kainskind mindestens die gleiche Beherrsstufe des Anwenders haben.*

- - *Konditionierung*

*Durch langwierige Beherrschung kann der Anwender das Opfer empfänglicher für sich und resistenter gegen Andere machen. Nach einiger Zeit ist das Opfer dem Anwender komplett verfallen und dieser kontrolliert seinen Geist.  
System: Um diese Kraft zu wirken, muss der Anwender sich lange und intensiv mit dem Opfer beschäftigen.  
Augenkontakt und genaue Formulierung. Evtl. Erwähnung der Disziplin und der eigenen Generation, Münzwurf bei Kainskindern.*



●●●●● - *Besessenheit*

*Völlige Kontrolle über Körper und Geist des Opfers. Das Opfer ist quasi hirnrot und nimmt das Drumherum nur noch verschwommen wahr.  
System: Blickkontakt und psychische Auseinandersetzung. Münzwurf, ob der Anwender es schafft. Bei Kainkindern nochmals Münzwurf, ob das Ausüben der Disziplin funktioniert.*

*Geschwindigkeit (Celerity)*

*Geschwindigkeit ist die Disziplin, die für die Legenden verantwortlich ist, Vampire wären außergewöhnlich schnell.*

- - *Zwei Schritte/Aktionen während Andere Eine haben.*
- - *Drei Schritte/Aktionen während Andere Eine haben.*
- - *Vier Schritte/Aktionen während Andere Eine haben.*
- - *Fünf Schritte/Aktionen während Andere Eine haben.*
- - *Sechs Schritte/Aktionen während Andere Eine haben.*

*System: Ansage. Der Gegenüber hat entsprechend langsamer zu agieren. Kosten: 1 Blutspunkt.*

## *Gestaltwandel*

*Diese Disziplin erlaubt einem Vampir, seinen Körper zu verwandeln. Eigentlich beherrscht allein der Clan der Gängrel diese Disziplin, doch wenige Andere Kainskinder kamen in den Genuss, diese Disziplin von den Gängrel zu erlernen.*

- - *Augen des Tiers*

*Man kann in völliger Finsternis sehen. Wenn diese Stufe der Disziplin aktiviert ist, glühen die Augen des Anwenders rot.*

*System: Ansage bei der SL.*

- - *Tierklauen*

*An jeder Hand/jedem Fuß wachsen lange Klauen, diese können beinahe alles zerfetzen und verursachen schwer heilbaren Schaden.*

*Schaden: Körperkraft + 2*

*System: Klauenhandschuhe anziehen. Kosten: 1 Blutspunkt.*

- - *Verschmelzung mit der Erde*

*Der Anwender kann mit der Erde verschmelzen und ruht in deren Schutz in einem Zustand zwischen Fleisch und Erde. Wird die Erde aufgewühlt, schießt der Vampir in einer Fontäne heraus.*

*System: Auf Erde stehen und Ansage. Hinsetzen und Hand heben. Wird die Erde aufgewühlt, aufspringen.*

- - *Tiergestalt*

*Der Anwender kann sich in eine Fledermaus oder einen Wolf verwandeln. In dieser Gestalt besitzt er die Sinne des Tieres, aber den eigenen Verstand.*

*System: Ansage. Kosten: 1 Blutspunkt.*

- - *Nebelgestalt*

*Der Anwender wird zu Nebel. Er kann durch jede Ritze hindurch. Wind oder Ähnliches kann ihn nicht zerreißen.*

*System: Ansage. Kosten: 1 Blutspunkt.*

## *Irrsinn*

*Irrsinn ist die spezielle Disziplin der Malkavianer. Nicht viele Andere trauen sich zu, diese Disziplin zu erlernen, auch wenn die Malkavianer kein allzu großes Geheimnis daraus machen. Mit dieser Disziplin ist es dem Anwender möglich, seinen eigenen Wahnsinn auf dein Opfer zu übertragen.*

- - *Leidenschaft*

*Der Anwender kann die Gefühle seines Opfers senken oder steigern. Er kann keine Gefühle verschwinden oder entstehen lassen!*

*System: Ansage. SL entscheidet über die Dauer.*

- - *Spuk*

*Ruft Bilder in den Gedanken des Opfers hervor. Nur für Sekundenbruchteile sichtbar. Die Bilder reichen von Ängsten, über Schuldgefühle, bis hin zu Ereignissen aus der Vergangenheit des Opfers.*

*System: Ansage. SL entscheidet über Dauer und Art der Bilder. Kosten: 1 Blutspunkt.*

- - *Augen des Chaos*

*Mit dieser Kraft, ist der Anwender in der Lage, geistige Makel – Ängste, Psychosen oder das „Wahre Ich“ – einer Person zu erkennen.*

*System: Ansage. Ausführliches Gespräch mit dem Opfer. Ruhe!*

- - *Stimme des Wahnsinns*

*Mit dieser gefürchteten Kraft kann der Anwender seinem Opfer dessen innere Ängste oder Schuldgefühle begegnen lassen. Das Opfer wird in Panik verfallen oder versuchen sich von der Schuld zu befreien. Dadurch kann das Opfer in Raserei oder Röttschreck verfallen.*

*System: Konversation mit dem Opfer, Augenkontakt und Ansage der Disziplin. Münzwurf für Opfer und Anwender, ob derjenige in Raserei verfällt. Kosten: 1 Blutspunkt.*

- - *Völliger Wahnsinn*

*Mit dieser Disziplin kann der Anwender sein Opfer wahrhaft Wahnsinnig machen. Das heißt, das Opfer erleidet eine temporäre Geistesstörung.*

*System: Der Anwender braucht die ungeteilte Aufmerksamkeit seines Opfers. Ansage der Disziplin. SL entscheidet über Dauer und Art der Geistesstörung. Kosten: 1 Blutspunkt.*

## *Präsenz*

*Diese Disziplin ist verantwortlich für die außergewöhnliche Anziehungskraft, die einem Vampir nachgesagt wird.*

- - *Ehrfurcht*

*Jeder in der Nähe des Anwenders fühlt sich von ihm angezogen und wird ihm seine Aufmerksamkeit schenken. Eine Wahl könnte der Anwender so sehr leicht gewinnen. Opfer, die deren Willenskraft 4 oder höher beträgt, werden nicht beeinflusst, spüren aber, dass etwas im Gange ist.*

*System: Ansage.*

- - *Blick der Furcht*

*Mit dieser Disziplin kann ein Anwender sein Opfer in Furcht versetzen. Ein Mensch oder ein Vampir mit Willenskraft 2 oder weniger wird sich vor Angst auf dem Boden zusammenkauern. Willenskraft 3 wird wegläufen, 4 zurück schrecken. Willenskraft 5 oder höher wird eher ungehalten über den lächerlichen Versuch werden.*

*System: Ansage.*

- - *Entzücken*

*Hiermit kann ein Vampir sein Opfer dazu bringen, im aus „freien Stücken“ aus einer perversen Form der Liebe zu dienen.*

*Ist das Opfer ein Vampir und hat eine höhere Willenskraft als 6, so bleibt der Versuch erfolglos, doch das Opfer merkt, was geschehen sollte!*

*System: Ansage. Die SL entscheidet wie lange das Opfer dient, ohne es dem Anwender zu sagen!*

- - *Herbeirufen*

*Mit dieser Kraft ist der Anwender in der Lage, jede Person, die er je getroffen hat, herbei zu rufen. Die Person wird kommen, wo auch immer sie steckt.*

*Hat sie Willenskraft höher als 7 bleibt der Versuch erfolglos. Der Ruf verhallt bei Morgendämmerung, kann aber am nächsten Abend wiederholt werden.*

*System: Ansage bei der SL.*

- - *Majestät*

*Diese Disziplin weckt Hingabe und Furcht bei den Opfern. Niemand würde wagen, dem Anwender nicht zu Willen zu sein.*

*System: Ansage. Kosten: 1 Willenskraftpunkt. Das Opfer kann sich wehren, indem es Willenskraft einsetzt, doch nur kurz.*

## *Seelenstärke*

*Diese Disziplin steigert die ohnehin schon unmenschliche Konstitution eines Vampirs. Sie können Verletzungen schneller heilen und höherem Schaden widerstehen. Seelenstärke erlaubt einem Vampir sich sogar kurzfristig gegen Feuer und Sonnenlicht zu wehren.*

- 
- 
- 
- 
- 

*System: Um sich gegen körperliche Disziplinen wehren zu können, wird Der Zusatzwert zum Angriff (Stärke, Klauen o.Ä.) direkt mit dem Wert der Seelenstärke in Konkurrenz gestellt. Ist er niedriger als der Wert der Seelenstärke, so wird er absorbiert.*

*Z.B.: Angriff: Stärke VS Seelenstärke*

*Klauen: 2 VS Seelenstärke*

*Ab Seelenstärke 4 ist ein Vampir in der Lage, einen Pflock aus seinem Körper zu drücken.*

## *Stärke (Potenz)*

*Stärke zählt bei einem körperlichen Angriff zusätzlich zum Schaden. Mit dieser Disziplin ist ein Vampir in der Lage, wesentlich mehr Kraft zu nutzen, als Sterbliche oder andere Vampire.*

- - Kann eine Straßenlaterne umknicken.
- - Kann ein Motorroller werfen.
- - Kann ein Auto werfen.
- - Kann einen Bully werfen.
- - Kann einen Bus werfen.

*System: Ansage.*

## *Tierhaftigkeit*

*Das Tier lebt in jedem Geschöpf. Und mit dieser Disziplin ist ein Vampir in der Lage, es zu kontrollieren.*

- - *Wildes Flüstern*

*Der Vampir besitzt ein empathisches Verständnis für Tiere und kann sie so um Gefallen bitten, oder ihnen befehlen.*

*System: Ansage bei der SL.*

- - *Der Lockruf*

*Es erlaubt dem Anwender eine bestimmte Tierart oder bestimmte Vertreter einer Art zu rufen.*

*System: Ansage bei der SL. Diese legt fest, wie viele Tiere reagieren.*

- - *Lied der Ruhe*

*Der Vampir ist in der Lage, das innere Tier jeder Kreatur in Ruhe oder Furcht zu versetzen. Das heißt, er könnte mit dieser Disziplin eine Raserei verhindern oder Röttschreck heraufbeschwören, wenn die Willenskraft des Ziels nicht höher ist, als 5.*

*System: Ansage.*

- - *Geteilter Geist*

*Diese Kraft erlaubt es seinem Anwender die Kontrolle über den Körper eines Tieres zu übernehmen. Sein eigener Körper scheint der weil in Starre zu liegen.*

*System: Ansage bei der SL.*

- - *Austreibung des Tiers*

*Mit dieser Fähigkeit kann der Anwender sein inneres Tier, auf eine andere Person übertragen und sich somit vor einer Raserei schützen. Dadurch verfällt das Opfer sofort in Raserei, welche aber die Charakterzüge des Anwenders widerspiegelt.*

*System: Ansage + Münzwurf. Gelingt der Wurf, lässt er sein Tier auf eine andere Person los. Misslingt er aber, so fällt die Raserei für ihn schlimmer als gewöhnlich aus.*

*Entfernt sich der Charakter von seinem Opfer, während dieses sein Tier beherbergt, so verliert er es. Das heißt, er kann keine Willenskraft mehr einsetzen und wird lethargisch. Passiert dies, muss der Charakter sich sein Tier (gewaltsam) wiederholen.*

## *Verdunklung*

*Verdunklung erlaubt Vampiren sich vor Sterblichen und auch vor Anderen ihrer Art zu verbergen. Verdunklung kann mit Auspex durchschaut werden. Dazu muss der Auspexwert allerdings höher sein, als die Verdunklungsstufe.*

- - *Schattenmantel*

*Der Anwender kann, wenn er reglos und lautlos im Schatten steht nicht gesehen werden, außer jemand leuchtet ihn mit einem Licht an. Sobald er sich bewegt, oder ein Geräusch macht, verliert sich der Effekt.*

*System: Einen Finger vor der Brust hoch halten.*

- - *Unsichtbare Gegenwart*

*Der Anwender kann sich nun im Schatten bewegen. Allerdings muss er noch immer lautlos bleiben. Verursacht er ein Geräusch, verfliegt der Effekt.*

*System: Zwei Finger vor der Brust hochhalten.*

- - *Maske der tausend Gesichter*

*Der Anwender kann sein Aussehen verändern. Dies ist nur eine Illusion. Eine Kamera kann dadurch nicht getäuscht werden!*

*System: Verkleiden.*

- - *Verschwenden vor dem geistigen Auge*

*Der Anwender kann ins Nichts verschwinden. Selbst wenn er sich Auge in Auge mit jemandem Anderem befindet. Dies ist zwar irritierend oder gar erschreckend, doch kann er sich einfach „unsichtbar“ machen.*

*System: Vier Finger vor der Brust hochhalten. Evtl. ansagen.*

- - *Schutzmantel für die Versammelten*

*Mit dieser Stufe kann der Anwender nicht nur selbst verschwinden, sondern auch noch Andere mit unter den Mantel der Tarnung nehmen. Das heißt, dass er jede Andere Verdunklungskraft auf Andere übertragen kann.*

*Bricht einer der Beteiligten die Tarnung, fällt der Schutzmantel von ihm ab, nicht aber von dem Rest. Nur wenn der Erschaffer die Tarnung verletzt, fällt der Mantel komplett.*

*System: Je nachdem, welche Kraft gewirkt wird, siehe oben.*

## Vor- und Nachteile

*Erst die Vor- und Nachteile machen einen Charakter individuell.*

*Vor- und Nachteile können auch gerne selbst erfunden werden. Sprecht eure Ideen einfach mit der SL ab.*

### Vorteile

#### **1 Punkt**

##### Angesehener Erzeuger

*Man kennt und achtet den Erzeuger des Charakters. Allerdings kann dies auch Nachteile bringen.*

##### Computerfreak

*Alles, was mit Computern zu tun hat, geht dem Charakter leicht von der Hand.*

##### Dankesschuld

*Ein Neugeborener schuldet dem Charakter etwas.*

##### Ehemaliger Ghul

*Der Charakter war vor dem Kuss ein Ghul. Er kennt die Kainskindergesellschaft und diese ihn schon.*

##### Ehrenkodex

*Der Charakter hat einen Ehrenkodex, an welchen er sich hält und welcher ihn auf dem rechten Pfad hält.*

##### Eiskalte Logik

*Der Charakter ist in der Lage, Situationen zu bewerten und Schlüsse zu ziehen. Oftmals kann er dadurch Täuschungen durchblicken.*

##### Essen

*Der Charakter kann noch Essen. Zwar bringt ihm die zugenommene Nahrung nichts, aber es währt den Schein.*

##### Frühaufsteher

*Der Charakter erwacht sofort bei Sonnenuntergang.*

##### Geborener Führer

*Andere folgen dem Charakter recht bereitwillig.*



### Geschärft Sinne

Die Sinne des Charakters sind dauerhaft geschärft, wie bei Auspex I. Allerdings können so laute Geräusche, grelle Lichter etc. schädlich sein.

### Harmlos für Tiere

Im Gegensatz zu normalen Kainskindern scheuen Tiere diesen Charakter nicht.

### Heilende Berührung

Der Charakter ist in der Lage kleinere Wunden durch Handauflegen zu schließen.

### Magiegespür

Der Charakter spürt, wenn in seiner Gegenwart Magie benutzt wird. Hierunter fallen keine Disziplinen!

### Sabbatüberlebender

Der Charakter hat einen Sabbatangriff überlebt und erkennt diese daher frühzeitig. (Wird von der SL vorgewarnt)

### Täuschende Aura

Die Aura des Charakters wirkt absolut Menschlich.

## **2 Punkte**

### Berserker

Der Charakter kann auf Wunsch in Raserei verfallen und Wunden „ignorieren“.

### Dankesschuld

Ein Ancillae schuldet dem Charakter etwas.

### Fotografisches Gedächtnis

Der Charakter besitzt ein Fotografisches Gedächtnis. Alles, was er gesehen hat, kann er sich merken. Der Spieler ist dafür verantwortlich, sich die Dinge zu merken. Nachfragen okay aber nicht ständig.

### Leichter Schlaf

Beim leisten Zeichen von Gefahr wacht der Charakter auf und ist sofort „voll da“.

### Medium

Der Charakter kann mit Geistern sprechen, wenn diese es wünschen. Auch kann er seinen Körper als Medium für den Geist zur Verfügung stellen, so dass dieser durch ihn spricht.

### Rosiger Teint

Der Charakter hat eine normale Hautfarbe und ist nicht blass.

### Sechster Sinn

Der Charakter verfügt über einen sechsten Sinn, der ihn frühzeitig vor Gefahren warnt. SL warnt den Spieler.

### Verschobenes Herz

Das Herz des Charakters befindet sich nicht an seinem normalen Platz, allerdings irgendwo im Torso.

### **3 Punkte**

#### Andere Identität

Der Charakter hat eine falsche Identität angenommen.

#### Dankesschuld

Ein AIn schuldet dem Charakter etwas.

#### Draufgänger

Der Charakter überlebt waghalsige Situationen oftmals wie durch ein Wunder.

#### Eiserner Wille

Wenn sich der Charakter etwas in den Kopf gesetzt hat, kann ihn nichts davon abbringen.

#### Geistermentor

Ein Geist ist Mentor des Charakters. Die Fähigkeiten dieses Mentors müssen mit dem entsprechenden Hintergrund festgelegt werden.

#### Glück

Der Charakter hat einfach oft mehr Glück als Verstand.

#### Guter Schüler

Der Charakter lernt schneller, als Andere. EP-Kosten bleiben aber gleich.

#### Immun gegen Blutsbände

Der Charakter ist immun gegen Blutsbände.

#### Milchgesicht

Das Herz des Charakters schlägt noch, er atmet, hat eine natürliche Hautfarbe und einen Puls, ohne sich darauf konzentrieren zu müssen.

#### Orakel

Der Charakter kann Visionen empfangen, in diesen können oftmals Botschaften oder Ähnliches versteckt sein.

#### Schlaflos

Der Charakter braucht keinen Schlaf. Er kann also tagsüber agieren, allerdings schadet ihm die Sonne ebenso wie anderen!

#### Wirksame Verdauung

Für 2 Blutspunkte, die der Charakter trinkt, bekommt er 3.

**4 Punkte:**

Clansfreundschaft

Ein bestimmter Clan mag den Charakter aufgrund der Vorgeschichte.

Selbstsicher

Der Charakter ist sich extrem sicher, in dem, was er tut und das führt dazu, dass das meiste, was er sich vornimmt, Erfolg hat.

Wahre Liebe

Der Charakter hat seine Wahre Liebe gefunden, die ihn unterstützt und hält, bei allem, was er tut.

**5 Punkte:**

Dankesschuld

Ein Erstgeborener schuldet dem Charakter etwas.

## Nachteile

### **1 Punkt**

#### Abgestoßen durch Knoblauch

Der Charakter hasst den Geruch von Knoblauch und meidet diesen.

#### Ablehnender Erzeuger

Der Erzeuger will nichts mit dem Charakter zu tun haben und ihm auch nichts beibringen.

#### Alpträume

Der Charakter leidet unter Alpträumen. Teilweise so heftig, dass sie ihn auch im wachen Zustand verfolgen. Die SL wird sich gerne ausdenken, wie diese Träume aussehen.

#### Analphabet

Der Charakter kann weder lesen, noch schreiben.

#### Berüchtigter Erzeuger

Der Erzeuger des Charakters ist überall für etwas Negatives bekannt. Viele denken, der Charakter würde das Selbe tun.

#### Beuteausschluss

Der Charakter will nur an einer bestimmten Stelle des Körpers trinken. (Nicht am Hals)

#### Dunkles Geheimnis

Der Charakter hat ein Geheimnis, welches ihn in Verruf bringen würde, wenn es herauskommt. Dieses Geheimnis sollte sich selbst ausgedacht werden, sonst tut es die SL mit Gefallen. \*böse grins\*

#### Farbenblind

Der Charakter kann keine Farben sehen.

#### Feind

Der Charakter hat einen Feind. Diesen Nachteil gibt es mit 1-5 Punkten. Je mehr Punkte er wert ist, desto gefährlicher ist der Feind. Dieser sollte sich selbst ausgedacht werden, sonst tut das die SL mit sadistischer Freude.

#### Frostige Berührung

Die Haut des Charakters ist eiskalt und er kann es nicht ändern. Auch vergehen Pflanzen, wenn er diese berührt.

#### Grabgeruch

Der Charakter stinkt. Sollte irgendwie dargestellt werden, aber nicht so, dass den Spielern davon wirklich übel wird. (Parfum oder so)

#### Kein Spiegelbild

Der Charakter besitzt kein Spiegelbild.

### Klein

Der Charakter ist sehr klein. Um die 1,50m oder kleiner. Er hat Probleme über hohe Dinge zu schauen usw.

### Leichte Phobie

Der Charakter hat Angst vor etwas. Auch das sollte sich selbst ausgedacht werden, sonst kommt die SL.

### Nicht einziehbare Fänge

Die Fänge des Charakters können nicht ins Zahnfleisch eingezogen werden. Kauft euch ein Gebiss!

### Schlechtes Seevermögen

Der Charakter sieht nicht gut.

### Schwerhörig

Der Charakter hört nicht gut.

### Selbstüberschätzung

Der Charakter traut sich oftmals mehr zu, als er eigentlich bewerkstelligen kann.

### Sprachfehler

Der Charakter stottert, lispelt oder Ähnliches.

### Ungeduldig

Der Charakter ist ständig sehr ungeduldig.

### Verdreht aufgewachsen

Man hat dem Charakter nur Mist beigebracht. Wie genau dies ausfällt ist euch überlassen.

### Verwechslung

Man verwechselt den Charakter ständig mit jemand anderem.

### Zucken

Der Charakter leidet unter einem nervösen Zucken.

## **2 Punkte**

### Amnesie

Der Charakter weiß nichts mehr aus seinem früheren Leben. Vielleicht werden die Erinnerungen eines Nachts zurück kehren.

### Anfällig gegen Silber

Wie bei Werwölfen richtet Silber auch bei dem Charakter schwer heilbaren Schaden an.

### Diabolischer Erzeuger

Der Erzeuger des Charakters ist bekanntermaßen grausam. Man glaubt entweder, der Charakter wäre es auch oder man denkt, er wäre verdreht, weil er misshandelt wurde.

### Einäugig

Der Charakter hat nur ein Auge. Sollte irgendwie dargestellt werden.

### Entstellt

Der Charakter ist durch sichtbare Narben oder Ähnliches entstellt.

### Feind

Der Charakter hat einen Feind. Diesen Nachteil gibt es mit 1-5 Punkten. Je mehr Punkte er wert ist, desto gefährlicher ist der Feind. Dieser sollte sich selbst ausgedacht werden, sonst tut das die SL mit sadistischer Freude.

### Infektiöser Biss

Der Charakter überträgt eine schwere, ansteckende Krankheit.

### Mangelnde Beherrschung

Der Charakter fällt schnell in Raserei. Brujah können diesen Nachteil nicht wählen, da es ihre Clanschwäche ist.

### Minderwertigkeitskomplex

Der Charakter hat keinerlei Selbstvertrauen.

### Phobie

Der Charakter hat eine schwere, irrationale Angst vor etwas.

### Selektive Verdauung

Für 3 getrunkene Blutspunkte, kann sich der Charakter nur 2 eintragen.

### Stumpfer Biss

Der Charakter hat keine Reißzähne und muss sich eines Werkzeuges bedienen um an sein Blut zu kommen.

### Rache

Der Charakter will sich an Jemand oder Etwas rächen. Er wird immer, wenn er kann versuchen diesem Objekt zu schaden.

### Unheimliche Präsenz

Man fühlt sich in der Gegenwart des Charakters unwohl. Sollte angesagt werden.

### Verwirrt

Eben dieses.

## **3 Punkte**

### Angst vor Kreuzen

Der Charakter hält Kreuze für etwas Heiliges. Er hat Angst vor ihnen und wenn er sie berührt verursachen sie sogar Schaden bei ihm.

### Beuteeinschränkung

Der Charakter kann nur von einer bestimmten „Sorte“ Mensch trinken. Ventrue können diesen Nachteil nicht wählen, da er ihrer Clanschwäche entspricht.

### Dauerhafte Wunde

Der Charakter hat eine Wunde, die bei der Zeugung verursacht wurde oder bei dieser nicht geheilt wurde. Er kann die Wunde jeden Abend unter Einsatz von Blutspunkten heilen, aber sie ist jeden Abend wieder da.

### Falsche Aura

Die Aura des Charakters weist die Schlieren einer Diablerie vor, obwohl der Charakter nicht diableriert hat.

### Feind

Der Charakter hat einen Feind. Diesen Nachteil gibt es mit 1-5 Punkten. Je mehr Punkte er wert ist, desto gefährlicher ist der Feind. Dieser sollte sich selbst ausgedacht werden, sonst tut das die SL mit sadistischer Freude.

### Geistesabwesend

Eben dieses. Der Charakter scheint manchmal einfach „nicht da“ zu sein.

### Glühende Augen

Die Augen des Charakters glühen. Sollte bitte mit Kontaktlinsen dargestellt werden.

### Hass

Der Charakter hegt einen abgrundtiefen Hass auf etwas. Er wird immer, überall und jederzeit versuchen es zu vernichten.

### Kein fließendes Wasser überqueren

Der Charakter kann kein fließendes Wasser überqueren, wenn er sich nicht mindestens 15m über diesem befindet.

### Kind

Der Charakter wurde als Kind (max. 14 Jahre) verwandelt. Man nimmt ihn oft als solches nicht ernst.

### Lahm

Der Charakter kann sich nur mithilfe einer Gehhilfe (Krücken o.Ä.) fortbewegen.

### Langsame Heilung

Der Charakter muss doppelt so viele Blutspunkte für die Heilung einer Wunde einsetzen, als normal.

### Schwacher Wille

Der Charakter ist leicht zu beeinflussen.

### Spuk

Der Charakter wird von einem wütenden Geist verfolgt. Diese kann auch Einfluss auf sein Umfeld nehmen um dem Charakter zu schaden.

#### Unfruchtbares Blut

*Der Charakter kann keine Blutsbände wirken.*

### **4 Punkte**

#### Clansfeindschaft

*Der Charakter wird aufgrund seiner Vorgeschichte von einem bestimmten Clan gehasst.*

#### Feind

*Der Charakter hat einen Feind. Diesen Nachteil gibt es mit 1-5 Punkten. Je mehr Punkte er wert ist, desto gefährlicher ist der Feind. Dieser sollte sich selbst ausgedacht werden, sonst tut das die SL mit sadistischer Freude.*

#### Gejagt

*Der Charakter wird von Hexenjägern oder Ähnlichem gejagt*

#### Kann kein Blut sehen

*Der Charakter kann kein Blut sehen. Bei dem Anblick kippt er um, übergibt sich etc.*

#### Schmerzhafter Biss

*Der Biss des Charakters ist äußerst schmerzhaft.*

#### Taub

*Der Charakter ist taub.*

#### Unfruchtbares Blut

*Der Charakter kann weder Blutsbände wirken, noch Guhle erschaffen.*

### **5 Punkte**

#### Blind

*Der Charakter ist blind.*

#### Dünnblütig

*Der Charakter besitzt 14. oder 15. Generation.*

#### Feind

*Der Charakter hat einen Feind. Diesen Nachteil gibt es mit 1-5 Punkten. Je mehr Punkte er wert ist, desto gefährlicher ist der Feind. Dieser sollte sich selbst ausgedacht werden, sonst tut das die SL mit sadistischer Freude.*

#### Lichtempfindlich

*Der Charakter ist lichtempfindlich. Selbst Mondlicht kann ihm Schaden. Zu helles Licht lässt ihn erblinden.*



Tod durch Pfählen

*Der Charakter wird nicht bloß gelähmt, wenn er geprügelt wird, sondern stirbt endgültig.*

Unfruchtbares Blut

*Der Charakter kann weder Blutsbande wirken, noch Güter erschaffen, noch Nachkommen zeugen.*

# Vampire: The Masquerade "Libe" – Hanau 2010

## Charakterbogen

<i>Name:</i>	<i>Chronik:</i> Hanau 2010	<i>Generation:</i>	<i>E/P:</i>
<i>Alter:</i>	<i>Wesen:</i>	<i>Zuflucht:</i>	
<i>Spieler:</i>	<i>Verhalten:</i>	<i>Konzept:</i>	
<i>Erzeuger:</i>	<i>Clan:</i>	<i>Sekte:</i>	

### Attribute

<i>Körperlich</i>	<i>Gesellschaftlich</i>	<i>Geistig</i>
<i>Körperkraft</i> ●○○○○○	<i>Charisma</i> ●○○○○○	<i>Wahrnehmung</i> ●○○○○○
<i>Widerstand</i> ●○○○○○	<i>Manipulation</i> ●○○○○○	<i>Intelligenz</i> ●○○○○○

### Vorteile

<i>Hintergründe</i>	<i>Disziplinen</i>	<i>Tagenden</i>
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	<i>Gewissen</i> ●○○○○○
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	<i>Selbstbeherrschung</i> ●○○○○○
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	<i>Mut</i> ●○○○○○
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	

*Vorzüge*

*Menschlichkeit*  
○○○○○○○○○○○○○○

*Clansschwäche:*

*Schwächen*

*Willenskraft*  
○○○○○○○○○○○○○○

*Infos:*

*Blutvorrat:* \_\_\_\_