

GRUNDREGELWERK



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

Da dieses Regelwerk nur eine Live-Ergänzung der oben genannten Werke ist und allein schon von seinem Umfang her nicht in der Lage ist, die dort gebotenen Informationen zu ersetzen, empfehlen wir dringlichst den gezielten Erwerb selbiger, um den erforderlichen Überblick für die eigene Rolle zu erhalten. Auch hat es nicht den Anspruch, anstelle des offiziellen Live-Systems „Laws of the Night“ zu treten, sondern soll bloß eine weitere Form der Live-Umsetzung anbieten.

Dieses Regelwerk darf unter keinen Umständen im Rahmen gewerblicher Tätigkeit vertrieben und nur im Zusammenhang von nicht-kommerziellen Vereinen oder privaten Veranstaltungen genutzt werden. Selbstredend ist die Erwähnung oder Benutzung von Namen, Begriffen oder Termini, auf die in irgendeiner Art und Weise wie auch immer geartete Rechte geltend gemacht werden, auf keinen Fall als Verletzung oder Angriff selbiger gemeint.

INHALTSVERZEICHNIS

| | | |
|---------|---------------------------------------|----|
| I | Spielregeln | 4 |
| I.1 | Vorwort | 4 |
| I.2 | Spielfokus | 5 |
| I.3 | Mitspieler | 5 |
| I.4 | Sprachgebrauch | 5 |
| I.5 | Realismus | 5 |
| I.6 | Zeit | 7 |
| I.7 | Inplay und Offplay | 7 |
| I.8 | Zeichen | 7 |
| I.8.1 | Allgemeines Offplay | 8 |
| I.8.2 | Spezielles Offplay (Disziplinzeichen) | 8 |
| I.8.3 | Gelbes Band | 8 |
| I.8.4 | Rotes Band | 8 |
| I.8.5 | Weißes Band oder Knicklicht | 8 |
| I.8.6 | Blaues Band | 9 |
| I.9 | Besonderheiten | 9 |
| I.9.1 | Ghoule | 9 |
| I.9.2 | Antagonisten | 9 |
| I.9.3 | Artefakte | 10 |
| II | Der Vampir | 11 |
| II.1 | Erschaffung | 11 |
| II.2 | Körperliche Veränderungen | 11 |
| II.2.1 | Übersicht | 11 |
| II.2.2 | Erwachen | 12 |
| II.2.3 | Bloodpoints | 13 |
| II.2.4 | Bloodpool | 13 |
| II.2.5 | Torpor | 14 |
| II.2.6 | Zerstörung | 15 |
| II.3 | Geistige Veränderungen | 16 |
| II.3.1 | Blutdurst | 16 |
| II.3.2 | Innere Bestie und Beast- Traits | 16 |
| II.3.3 | Humanity | 18 |
| II.3.4 | Willpower | 19 |
| II.3.5 | Geistesstörungen | 20 |
| II.4 | Übernatürliche Veränderungen | 20 |
| II.4.1 | Generation | 20 |
| II.4.2 | Clan | 20 |
| II.4.3 | Disziplinen | 21 |
| II.4.4 | Attribute | 22 |
| II.4.5 | Blutbund | 23 |
| III | Kampf | 24 |
| III.1 | Angriff | 25 |
| III.1.1 | Nahkampf | 25 |
| III.1.2 | Fernkampf | 26 |
| III.1.3 | Besondere Angriffe | 27 |

| | | |
|---------|----------------------------|----|
| III.2 | Verteidigung | 29 |
| III.2.1 | Soak-Wert | 29 |
| III.2.2 | Rüstungen und Panzerungen | 30 |
| III.2.3 | Regeneration | 31 |
| III.2.4 | Nachtrinken des Bloodpools | 31 |
| III.2.5 | Torpor und Vernichtung | 32 |
| III.3 | Kampfablauf | 33 |
| III.3.1 | Schaden verursachen | 33 |
| III.3.2 | Schaden reduzieren | 33 |
| III.3.3 | Schaden berechnen | 33 |

VERÄNDERUNGEN

- ❖ Neue Struktur des Inhalts, Charactererschaffung nun in einem separaten Dokument.
- ❖ Das Standard-Charactersheet wurde bereits mit den geänderten Rüstungs-, Strength- und Frenzyregeln ausgestattet. Ebenso das Charactersheet für Ghoule mit den neuen Regeln zu menschlichem und vampirischem Blut.
- ❖ Zur Vereinheitlichung der Darstellung wurde ein allgemeines Disziplinszeichen eingesetzt, welches das Auspex-Zeichen ersetzt und auch zur Verdeutlichung des Einsatzes von Animalism, Dominate, Presence, etc. verwendet werden kann.
- ❖ Bedeutung des roten und blauen Bands als Offplay-Zeichen angepasst.
- ❖ Neue Regeln zur Erweckung aus dem Torpor: Die Generation des Erweckers muss nur um eine Stufe (und nicht mehr um drei Stufen) stärker sein als die des zu Erweckenden, um prinzipiell Erfolg haben zu können.
- ❖ Nach erfolgreicher Ausgabe von WP gegen einen Disziplinanwendung erlangt man für den Rest der Nacht Immunität gegen weitere Anwendungen derselben Disziplin durch denselben Anwender.
- ❖ Es dauert nun mindestens eine halbe Stunde, bis getrunkenes Blut effektiv zur Verfügung steht.
- ❖ Ghoule müssen wegen ihres ohnehin geringen WP-Pools nur noch die regulär angesagte Menge an WP zum Widerstehen einer Disziplin werfen, nicht mehr die doppelte Menge.
- ❖ Starke Verkürzung der Regeln zu den Auswirkungen von Sonnenlicht.

Kampfregele

- ❖ Vampire zerfallen nun bei Vernichtung zu Asche, egal wie alt sie sind.
- ❖ Vorstufe zum Torpor eingeführt: „Außer Gefecht“.
- ❖ Mindestschaden wieder eingeführt.
- ❖ Neue Berechnung des Strength-basierten Damage-Werts (es wird nun nach dem Halbieren aufgerundet statt abgerundet).
- ❖ Frenzy und Rötschreck bringen den Strength-Wert auf Maximum.
- ❖ Dafür entfällt die Möglichkeit der Erhöhung von Strength durch Blutpumpen.
- ❖ Todesstoßregel abgeschafft, da die Vorstufen „Außer Gefecht“ und Torpor bereits ein deutliches Zeichen sind
- ❖ Neue Rüstungsregeln: Rüstungen ersetzen nicht mehr den Soakwert.
- ❖ Abschlagen von Körperteilen modifiziert.
- ❖ Wegfall des verminderten Waffenschadens bei geringen Strength-Werten.
- ❖ Der +3 Waffenbonus für zweihändig geführte Waffen gilt erst ab einer Waffenlänge von 120cm (und dem daraus resultierenden Schwung).

I SPIELREGELN

I.1 VORWORT

Das folgende Regelsystem ist eine von zahllosen Möglichkeiten, die Regelaspekte des Rollenspielsystems "Vampire - The Masquerade" des amerikanischen Verlags White Wolf auf ein Live-Rollenspiel zu übertragen. Sollte der geneigte Leser auch nur mit einem der Termini und den dazugehörigen Hintergründen dieses ersten Satzes nicht vertraut sein, wird dringend empfohlen dies vor weiterer Lektüre des folgenden Textes nachzuholen, da ansonsten Missverständnisse nahezu unausweichlich sind.

Entwickelt wurde das vorliegende Live-System aus den Erfahrungen mit Vampire-Live-Runden in ungezählten Städten in einem Dutzend Ländern auf drei Kontinenten über den Zeitraum von zehn Jahren. Vorläufer und Adaptionen dieses Systems werden inzwischen in Belgien, Frankreich, Holland, Österreich und verschiedensten Gruppen in Deutschland benutzt und unser Dank geht an all jene, die etwas zu der Entstehung dieses Systems beigetragen haben. Es bleibt den Benutzern dieser Regeln natürlich weitestgehend freigestellt, welche der mannigfaltigen Interpretationen der "World of Darkness" und welche Art des Live-Rollenspiels sie bevorzugen, doch sind diese hier mit einer klaren Schwerpunktsetzung geschrieben worden und harmonieren daher am besten mit der Spielvision der Katharsis-Chroniken, für deren Spiel sie auch letztendlich konzipiert worden sind. Daher bitten wir auch die immer wieder vorkommenden mehr oder wenig unterschwellig eingeschobenen Manipulationsversuche zu entschuldigen, die dieser Spielvision huldigen.

Diese Schwerpunktsetzung basiert vor allem auf dem Versuch, all die Aspekte, die das Live-Rollenspiel von einem Erzähl-Rollenspiel unterscheidet, auch prägnant herauszuarbeiten und besonders zu fördern. So sind die Regeln so konzipiert, dass gerade das unmittelbare schauspielerische Umsetzen - gerade auch in den Bewegungen - Priorität genießt. Zwar ist angestrebt worden, all die vampirischen Fähigkeiten auch im Live-System einsetzbar zu machen, doch sind diese so angepasst worden, dass sie die fließende Spielhandlung nur in einem absolut notwendigen Maße oder möglichst gar nicht unterbrechen und sich in den expressiven Darstellungsablauf einer Spielsequenz einfügen. Abseits der vampirischen Fähigkeiten beschränken sich die Möglichkeiten der gespielten Rolle auf die, die der Spieler auch selbst glaubhaft darstellen kann, um Spielmomente, bei denen die Spieler sich etwas wie bei einem Erzähl-Rollenspiel vorstellen müssen, auf ein Minimum zu reduzieren. Angestrebt wird ein möglichst hoher Spielrealismus in Bezug auf die Dinge, die man als Spieler wahrnehmen kann, um damit den Erlebnismoment des einzelnen Spielers zu erhöhen. Es ihm also leichter zu machen, sowohl in seiner Rolle als auch in die ihn umgebene fiktive Spielwelt einzutauchen und den "magischen Moment" des Live-Rollenspiels zu genießen: "Als würde es für einen Zeitraum lang Wirklichkeit werden".

Leider müssen wir es hier bei dieser knappen Darstellung belassen, wir hoffen aber, dass der Kern transportiert werden konnte. Prägnanteste Nachteile dieses Systems sind einerseits, dass es aufgrund der Tiefe, die ein Spielmoment erreichen kann, nur für Spieler geeignet ist, die über eine stabile Persönlichkeit und die zuverlässige Fähigkeit verfügen, zu jeden Zeitpunkt zwischen Spiel und Leben unterscheiden zu können. Hier hat vor allem die Spielleitung eine erhöhte Verantwortung. Auch empfiehlt sich aufgrund des Live-Action-Kampfsystems und des Deutschen Haftungsrechts ein Mindestalter von achtzehn Jahren. Des weiteren sollte man auf eine gewisse Grundehrlichkeit des Spielers im Umgang mit den

Werten seiner Rolle vertrauen können, da das System nicht auf strenge Kontrollmöglichkeiten angelegt ist. Und Letzterdings ist man in der Auswahl seiner Rollen beschränkt, da man nur die Fertigkeiten bekommen kann, die man als Spieler auch glaubhaft spielerisch darstellen kann. Aber letztendlich soll einem dieses Spiel ja auch dabei helfen, sich selbst weiterzuentwickeln und wenn man sich so brennend dafür interessiert, mal ein Soldaten oder einen Politiker zu spielen, liegt es doch nahe, sich auch privat mal ein wenig mit Kampftechniken oder Rhetorik zu beschäftigen...

I.2 SPIELFOKUS

Dieses Grundregelwerk ist in seiner Zielsetzung für Spielrunden geschrieben worden, die einen starken Schwerpunkt auf Vampire legen, die sich innerhalb einer Vampir-Gesellschaft namens Camarilla bewegen und zu den Mitgliedern dieser Gesellschaft gehören. Es lassen sich natürlich auch andere Schwerpunkte innerhalb des Vampir-Genres der World of Darkness finden, nur stellt dies in der Regel ganz andere Anforderungen an Organisation und Gestaltung des Spiels. Die jeweiligen Regelsysteme für solche Charaktere finden sich in einem gesonderten Spielleiter-Regelwerk.

Was nun die Camarilla ist und welche Gesetze und Regeln diese Gesellschaft hat, ist ein sehr komplexes Thema und man lässt es sich am Besten von seiner Spielleitung erklären oder zieht das Grundregelwerk „Vampire – The Masquerade“ von White Wolf zu Rate.

I.3 MITSPIELER

Im Spiel sind ausschließlich Charaktere vorhanden, die mit all ihren Fähigkeiten und anderen Möglichkeiten von der Spielleitung zugelassen worden sind. Alle Handlungen von anderen Personen, die versuchen, auf das Spiel in irgend einer relevanten Art und Weise Einfluss zu nehmen, die über einen normalen Small Talk oder eine menschlichen Opferrolle hinausgehen, sind nicht im Spiel geschehen! Jedwede Rekrutierung von Menschen oder Ghoulen durch die Charaktere ist mit der Spielleitung abzusprechen.

I.4 SPRACHGEBRAUCH

Im Vampire-Live-Spiel werden eine Menge Begrifflichkeiten benutzt, um regeltechnisch den übernatürlichen Zustand eines Vampirs zu beschreiben. Um im Sprachgebrauch Missverständnisse mit der im Live-Spiel zumeist verwendeten deutschen Sprache zu vermeiden, werden die meisten Regeltermini in der englischen Sprache benutzt. Die Rolle, die ein Spieler während des Spiels darstellt, wird z.B. „Character“ genannt. Ebenso wird der Einsatz der übernatürlichen Gaben, der so genannten Disziplinen, oft auch durch die Ansage ihres englischen Namens angezeigt.

I.5 REALISMUS

Grundsätzlich gilt: Alles, was für das Spiel eines Characters und vor allem zwischen den Charakteren irgendwie relevant ist, muss konkret, live und unmittelbar ausgespielt werden und sei es bloß ein Telefonat.

Es sind gerade die kleinen Details einer Szenerie, die einem häufig die relevantesten Informationen liefern. Die unbedachte Handbewegung, um zu schauen, ob der Pflock noch in der Innentasche steckt, das leichte Stocken in der Stimme bei einer Unsicherheit, der kurze Moment eines persönlichen Händedrucks geben einer Szenerie und ihrer Wahrnehmung leicht eine vollkommen andere Entwicklung und können daher nicht in einem Offplay-

Gespräch simuliert werden. Jedwede Durchmischung von Live-Elementen und Erzähl-Elementen führt nur zu Realismus-Verzerrung auf beiden Ebenen.

Informationen (auch falsche), die die Charaktere betreffen, wie ihre Fähigkeiten, ihre Pläne, ihre Vergangenheit oder ihre Einstellung, dürfen **ausschließlich im Spiel** ausgetauscht werden. Selbst völlig unbedeutend erscheinende Offplay-Informationen können auch bei guten Spielern zu einer Verzerrung des Verhaltens gegenüber dem Betreffenden führen. Die Aussage "Ich kann das trennen" bezeugt meistens nur die Selbstüberschätzung eines Spielers.

Für den Grenzbereich, der sich im Spiel zwischen den theoretischen Möglichkeiten eines Characters und den tatsächlichen Möglichkeiten eines Spielers auf tun kann, gibt es einige Vorkehrungen und Regelungen, die sich im Laufe der Zeit als sinnvoll erwiesen haben, um diesen möglichst klein zu halten:

Auf alles, was im Spiel relevant werden könnte und nicht glaubhaft dargestellt werden kann oder zuviel Vorstellungsvermögen von den anderen Spielern erfordert, sollte zugunsten des Spielflusses verzichtet werden. Hier ist man für ein funktionierendes Spiel einmal mehr auf die Selbstverantwortung der Spieler angewiesen.

Nur ein paar Beispiele zur allgemeinen Orientierung:

Man kann in Bezug auf solche Details, die für den Spielfluss keine wirkliche Bedeutung haben, für das Selbstgefühl eines Characters aber um so mehr, notfalls auch ein wenig das Offensichtliche dehnen und die Schrottblaube mit der man vorgefahren ist Inplay als Limousine ausgeben oder mal den etwas billigen Anzug eines angeblich so reichen Characters ignorieren. Man kann aber nicht sagen, dass man einer Verfolgungsjagd entkommen würde, da man seinen imaginären Chauffeur an eine bestimmte Stelle beordert. Überhaupt scheitert jedwede imaginäre Unterstützung an der Tatsache, dass sie für ein stimmiges Live-Spiel irgendwie darstellbar sein sollte. Imaginären Ghoul, die angeblich Wache stehen, können im Live nun mal niemanden aufhalten oder einen mit einem imaginären Handy warnen. Eine "Aufräum-Aktion" durch Ghoul nachdem sich die Handlung schon wieder verlagert hat, kann meistens problemlos auch im Off geregelt werden, wobei es auch hier wieder zu Problemen kommen kann, wenn es darum geht, zu welchem Character jetzt z.B. ein Körper im Torpor gebracht worden ist. Klassiker der überflüssigen Offplay-Debatten ist auch, was man denn jetzt auf imaginären Sicherheitskameras genau hätte sehen können bzw. was die einzelnen Leute auf einem imaginären Tonband tatsächlich mit welcher Betonung genau gesagt haben oder eben aber auch nicht.

Sätze wie: "Eigentlich hätte..." oder "...könnte ich aber" oder ähnliche sollten generell weiträumig umgangen werden und für die Fälle, in denen es unlogisch wäre, wenn der Character gewisse Möglichkeiten nicht hätte, denkt man sich am besten hübsche Inplay-Gründe für dessen Nichtbestehen aus: Theoretisch könnte jeder Vampir mit einer Horde Bodyguards rumlaufen, tut dies dann halt nicht, aus Maskerade-Gründen oder aber aufgrund eines Verbots des Prinzen. Oder wenn an dem Ort, an dem der Primogensrat normalerweise tagt, gerade eine Party gefeiert wird, so musste man eben das Treffen verlegen, weil man gerade verdächtige Beobachtungen bei der Räumlichkeit gemacht hat. Hierbei kann der gleiche Raum gerne Inplay mal zu einem anderen werden, wenn z.B. der Sabbat die alten Räumlichkeiten entdeckt hat; den Partykeller seiner Eltern aber plötzlich zum Stadtpalast zu erklären, ist dann doch eher etwas peinlich...

Dies sind aber alles nur Anregungen in Bezug auf besonders häufig vorkommende Anfragen. Alle Problematiken, die im Rahmen dieses Textes nicht konkret abgedeckt werden konnten, müssen weiterhin im Sinne des Ganzen mit Hilfe des gesunden

Menschenverstandes gelöst werden. Wichtig ist vor allem, den freien Spielfluss, die realistische Atmosphäre und die innere Stimmigkeit des Geschehens aufrecht zu erhalten. Auch sollte ausschließlich nach Sonnenuntergang und vor Sonnenaufgang gespielt werden. Einen Vampir darzustellen, während die Sonne am Horizont steht gehört zu den unatmosphärischsten Verhaltensweisen, die man so an den Tag legen kann, und lässt das Niveau der tatsächlichen Auseinandersetzung mit allen Aspekten des vampirischen Daseins kläglich verkümmern. Wenn es aufgrund terminlicher Zwänge im Sommer gar nicht anders geht, sollte auf jeden Fall der Spielort komplett abgedunkelt sein.

I.6 ZEIT

Die Zeit läuft fortwährend weiter, Unterbrechungen des Zeitflusses oder Rückläufe sind nur durch die Spielleitung möglich (am besten nur in absoluten Ausnahmefällen) oder wenn eine Verletzung oder eine Verletzungsgefahr vorliegt. Ein lautes „Time Freeze“ unterbricht die Handlung.

Eine „Runde“ entspricht drei Sekunden („einundzwanzig, zweiundzwanzig, „dreiundzwanzig“). Eine „Szene“ entspricht circa einer halben Stunde.

I.7 INPLAY UND OFFPLAY

Die Handlungen im Spiel werden aufgeteilt in „Inplay“ und „Offplay“ (auch „Intime/Outtime“ oder „In-Character/Out-of-Character“ genannt). Der Spieler befindet sich Inplay, wenn alle seine Handlungen die seines Characters sind. Das heißt, dass alles, was der Spieler tut, von den anderen Characteren als Handlung des jeweiligen Characters wahrgenommen und verwendet werden kann. Offplay nennt sich der Zustand, in dem der Spieler ist, wenn seine Handlungen nicht die des Characters sind, das heißt die anwesenden Charactere nehmen diese Handlungen auch nicht wahr. Dies sollte nur der Fall sein, wenn der Spieler gerade regeltechnische Dinge klärt, wie z.B. wenn sein Character über die Fähigkeit des Gedankenlesens verfügt, und er deshalb einen anderen Spieler nach den Gedanken dessen Characters fragt und der befragte Spieler ihm dann antwortet. Dieser Austausch, der im Spiel eine Fähigkeit simuliert, die der Spieler in Wirklichkeit nicht hat, kann Inplay oft nicht von einem Beobachter wahrgenommen werden, da er sich im Spiel ja auf rein geistiger Ebene abgespielt hat. Das heißt Inplay hat in diesem Fall kein Character mitbekommen, dass die Spieler sich Offplay unterhalten haben.

Für die Darstellung eines solchen Offplay-Austauschs gibt es eine Reihe von speziellen Zeichen, um einem Beobachter den Offplay-Status anzuzeigen. Wenn es kein spezielles Zeichen gibt, wird ein Offplay-Zustand mit dem Break-Zeichen, das z.B. beim Eishockey vorkommt, angezeigt: eine ausgestreckte Handfläche liegt auf den Fingerspitzen der anderen ausgestreckten Handfläche und bildet ein T.

Die meisten Regelaspekte sind so gehalten, dass sie möglichst schnell, unaufdringlich und ohne die Anwesenheit einer Spielleitung durchgeführt werden können. Unklarheiten und Streitigkeiten auf Offplay-Ebene werden notfalls von der Spielleitung (fortan SL) entschieden.

I.8 ZEICHEN

Es gibt im Rahmen des Spiels einige Zeichen, um regeltechnische Zustände aufzuzeigen, die von der wahrgenommenen Realität abweichen. Dazu gehören das allgemeine Offplay-Zeichen und ein spezielles Offplay-Zeichen für die Anzeige bestimmter übernatürlicher

Fähigkeiten. Außerdem können bestimmte Zustände durch Tücher oder Bänder, die an Gegenständen oder am Körper befestigt sind, gekennzeichnet werden.

I.8.1 Allgemeines Offplay

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

I.8.2 Spezielles Offplay (Disziplinzeichen)

- Wenn im Disziplinregelwerk bei der Darstellung das Disziplinzeichen gefordert wird, bedeutet dies, dass der Anwender der Disziplin seinen ausgestreckten Zeigefinger der rechten oder linken Hand an die entsprechende Schläfe legen muss, um somit für alle anderen Spieler deutlich zu machen, dass sein Character gerade eine Disziplin anwendet, welche einen kurzen Moment im Offplay erfordert – um beispielsweise dem Spieler des Opfers der Disziplin im Offplay eine Frage zu stellen oder ihm die Auswirkungen der übernatürlichen Einflussnahme zu erklären. Dieses Zeichen ist auch von denen zu machen, die auf eine solche Offplay-Frage antworten.
- Das Zeichen für eine Gedankenblockade gegen Auspex 4: Telepathy und Auspex 5: Telepathic Communication sind zwei Finger an der Schläfe.
- Eine Sonderregelung gibt es für die Anwender von Obfuscate, da sich diese meist sehr lange Zeit in ihrem Inplay zu ignorierenden Zustand der Tarnung befinden und das spezielle Offplay-Zeichen in diesem Fall sowohl auf Dauer zu ermüdend als auch missverständlich sein könnte. Deshalb kennzeichnet man ein aktives Obfuscate entweder durch das Tragen eines weißen Bandes (s.u.) oder man platziert eine Hand auf dem gegenüberliegenden Schulter-Brust-Bereich und zeigt mit seinen Fingern die Höhe der Obfuscate-Stufe an, die man gerade benutzt.

I.8.3 Gelbes Band

Der Gegenstand oder die Person ist absolut Offplay und wird vollkommen ignoriert.

I.8.4 Rotes Band

Über dem Gesicht eines Characters oder über einem Gegenstand liegt eine Illusion.

Im ersten Fall handelt es sich um einen Nosferatu, der mittels der Disziplin Obfuscate sein monströses Antlitz verbirgt und stattdessen ein Allerweltsgesicht (das des Spielers) vorgaukelt. Wie ein mit einer Illusion belegter Gegenstand Inplay wahrgenommen werden muss, kann man einem dem Gegenstand beigefügten Offplay-Zettel entnehmen.

I.8.5 Weißes Band oder Knicklicht

Der Gegenstand oder die Person ist verdunkelt, d.h. im Obfuscate. Bei solchen Personen kann man den Obfuscate-Wert erfragen, indem man das Disziplinzeichen macht, um den Einsatz von Auspex kenntlich zu machen (natürlich nur, wenn der eigene Character auch Auspex besitzt). Der Betreffende zeigt dann seinen Wert mit den Fingern an. Dann entscheidet der eigene Auspex-Wert darüber, ob man das Obfuscate durchschauen kann. Wenn ohne oder nur mit wenig Beleuchtung gespielt wird, muss das weiße Band durch Knicklichter ersetzt werden.

I.8.6 Blaues Band

Die Person ist in dieser Form nicht wahrnehmbar, aber irgendetwas ist anwesend. Vampire mit einem Perception-Wert von mindestens vier fühlen sich irgendwie beobachtet und ab Perception fünf hat man ein ganz vages Gefühl, dass „irgend etwas“ anwesend ist. Es muss natürlich überlegt werden, ob der Character dazu neigt, auf solche Gefühle zu achten, bzw. ohnehin gerade Paranoia hat.

I.9 BESONDERHEITEN

I.9.1 Ghoule

Ein Ghoul ist ein Lebewesen, in dessen Blutsystem sich vampirisches Blut befindet, ohne dass es vorher vollkommen blutleer gestorben ist. Dieses vampirische Blut stoppt alle Alterungsprozesse, solange es sich im Körper befindet. Sollte ein Ghoul über einen Monat kein neues Vampirblut bekommen, vollziehen sich sämtliche ausgesetzten Alterungsprozesse innerhalb der nächsten Tage, was bei einem sehr alten Ghoul zum Tod führt. Auch verliert er hierbei unwiderruflich alle vampirischen Fähigkeiten und müsste bei erneuter Blutversorgung diese auch erneut lernen.

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

Ob und wann sich ein Blutsband zu einem neuen Herrn hin verschiebt, ist individuell verschieden (Entscheidung der Spielleitung).

Im Vampire-Live spielen die Ghoule eher eine untergeordnete Rolle, da sie keinerlei Status in der Vampirgesellschaft haben und sich daher nur schwer einbringen können. Nur sehr alte Ghoule, die vom Blut starker Generationen gespeist wurden, können sich manchmal ein wenig Anerkennung erkämpfen.

Jeder Spieler eines Vampirs sollte im Spiel auch einen gleichnamigen Ghoul seines Characters einsetzen. Dieser Ghoul verwaltet dann die Post und die Termine seines Meisters, die dadurch dann auch tagsüber erledigt werden können. Die Adresse und Telefonnummer des Spielers ist auch die des Ghouls. Dieser leitet die Post und die Anrufe dann an den meist geheimen Haven des Herrn weiter. Andere Ghoule eines Characters müssen bei der SL angemeldet werden und können als Begleiter, Leibwächter oder „Blutpuppe“ des Vampirs auftreten. Hierbei sollte der Spieler des Ghouls wenigstens die Regeln beherrschen und genau wissen, was sein Character vom Vampir weiß oder nicht.

I.9.2 Antagonisten

In der „World of Darkness“ bewegen sich nicht nur Camarilla-Vampire, ihre Ghoule und haufenweise menschliche Blutgefäße. Jeder Character muss auch damit rechnen, anderen Vampiren, übernatürlichen Wesen oder Menschen mit übernatürlichen Kräften zu begegnen. Da diese aber meistens nicht für eine permanente unter den Augen der Menschheit ablaufende Chronik geeignet sind, sollte die SL sich sehr genau überlegen, wie viele und unter welchen Umständen diese ins Spiel eingeflochten werden sollten. Erfahrungen mit ihnen sind sehr selten und jeder Spieler sollte genau überlegen, was sein Character wirklich über sie weiß. Am besten legt die SL den genauen Wissenstand für jeden Character schriftlich fest. Es ist schon vorgekommen, dass Neonaten sich über die

Organisationsstrukturen von Werwölfen oder Magierzirkeln unterhielten, nur weil die Spieler die betreffenden Regelwerke Zuhause hatten. Man sollte nie den Respekt und das „Staunen-Können“ vor diesen für den Character nicht wirklich begreifbaren Kreaturen verlieren.

Bei Zusammentreffen mit den teilweise anders gelagerten Fähigkeiten solcher Personen, muss man den Beschreibungen und Offplay-Anweisungen der betreffenden Darsteller folgen.

I.9.3 Artefakte

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

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

Persönliches Pamphlet der Autoren: Magische Gegenstände neigen leider meistens dazu, eine gewisse Beliebigkeit und taktische Berechenbarkeit von eigentlich erstaunlichen und besonderen Vorgängen ins Spiel zu bringen und es wäre natürlich ideal, wenn es möglich wäre, die Person und seine Fähigkeiten im Zentrum des Spieles zu behalten. Daher sollte man im Vampire-Live mit Artefakten, und besonders mit deren Einsatz im Spiel sehr zurückhaltend umgehen. Auch wäre es sehr merkwürdig, dass diese magischen Gegenstände der Welt solange verborgen geblieben sind.

Erfahrungsgemäß tragen die meisten magischen Gegenstände wenig zum Spielwitz und vielmehr zur "Selbstaufgeilung" der Besitzer bei. Die SL sollte also, bevor sie Artefakte mit besonderen Fähigkeiten einbringt, diese sehr gut in die Geschichte einflechten und ihnen einen Sinn in der Handlung des Spiels geben. Alle Gegenstände wie „Der ultimative Auspex-Verdoppler“, „Thaumaturgie für Clansfremde“ oder „Dieses Schwert haut auch den dicksten Ventrue um“ sind vollkommen fehl am Platz und sollten wieder in die D&D- und DSA-Welten verschwinden, aus denen sie gekommen sind.

Dagegen können Artefakte, die mehr Spannung ins Spiel bringen und die Vielfältigkeit der Möglichkeiten erhöhen, mit viel Vorsicht gut eingebunden werden, wobei darauf zu achten ist, dass eine Übersättigung mit magischen Gegenständen und ihr Einsatz als reine Nutzobjekte das genaue Gegenteil des Gewünschten erzeugt. Es ist überraschend, dass meistens die feinsinnigeren und kleineren Dinge in der Aufnahmebereitschaft der Spieler häufig den nachhaltigeren Eindruck hinterlassen. Je seltener besondere Gegenstände auftauchen, desto größer ist ihre Wirkung.

II DER VAMPIR

II.1 ERSCHAFFUNG

Dem Menschen wird sein eigenes Blut bis auf den letzten Tropfen entnommen. Kurz bevor der endgültige Tod eintritt, muss der Vampir dann seinem Opfer etwas von seinem eigenen Blut zu trinken geben. Wobei zu bedenken ist, dass Vampirblut, nachdem es den Körper verlassen hat, beim nächsten Sonnenaufgang seine Macht verliert, einen Vampir zu erschaffen. In der darauf folgenden Zeit stirbt der menschliche Körper in einem äußerst schmerzhaften und erschreckend bewussten Prozess, der mindestens zehn Minuten dauert.

Danach erwacht der frisch geschaffene Vampir zu neuem, untoten Leben.

In der Regel gehen bei der Erschaffung alle mystischen Attribute verloren, die der Betreffende vorher gehabt haben mag, seien es ghoulishche Disziplinen oder sonstige übernatürliche Fähigkeiten. Ausnahmen hiervon sind sehr selten und können nur von der SL festgesetzt werden.

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

Verstümmelungen, Narben oder Behaarung, werden jedoch für ewig unverändert bleiben.

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

II.2 KÖRPERLICHE VERÄNDERUNGEN

II.2.1 Übersicht

- Die Unsterblichkeit des Vampirs beruht auf der Notwendigkeit, den Lebenden ihr Blut und die darin enthaltene Lebenskraft auszusaugen. Hierzu ist er mit langen Eckzähnen ausgestattet, die jedoch eingezogen sind, bis er zum Beißen ansetzt. Hinzu kommt, dass der vampirische Biss bei den Opfern eine sexuelle Extase auslöst, die das Trinken enorm erleichtert.
- Der Körper verfügt nicht mehr über eine eigene Körperfunktionalität. Er ist eigentlich eine konservierte Leiche, die durch die Lebensenergie seiner Opfer weiterhin bewegt wird. Weder schlägt das Herz automatisch, noch gibt es einen Blutkreislauf. Das Blut bewegt sich eher „osmotisch“ durch den Körper. Auch ist das Denken oder das Bewusstsein nicht mehr im Kopf lokalisiert, sondern Bestandteil des Energiefelds, welches den toten Körper animiert. So behindern einen Vampir auch Verletzungen an Kopf oder Rumpf nicht wesentlich mehr, als solche an Armen und Beinen. Dies führt unter anderem auch zu:
 - Blasser Haut, wenn der Vampir nicht gerade frisches Blut getrunken hat.
 - Der Körper hat Umgebungstemperatur, solange er kein Blut zur Wärmeabgabe aufwendet.
 - Kein funktionierendes Verdauungssystem. Das heißt, dass sich ein normaler Vampir erbrechen muss, wenn er etwas anderes als Blut zu sich nimmt. Eventuelle Zusätze

wie Drogen, die sich im Blutkreislauf des Opfers befanden, werden allerdings aufgenommen und wirken entsprechend, wobei die meisten Gifte oder Betäubungsmittel nur eine sehr schwache bis gar keine Wirkung haben.

- Menschliche Krankheiten können dem Vampir nichts anhaben. Es kann aber vorkommen, dass der untote Körper zum Träger eines Virus wird und die Krankheit durch sein Blut überträgt. Weiterhin gibt es einige äußerst selten auftretende Krankheiten (sog. Blutseuchen oder Blutpest), die auch Vampire befallen können.
- Länge der Haare und Nägel verändern sich nach der Erschaffung nicht mehr. Wenn sie geschnitten werden, wachsen sie tagsüber bis zum nächsten Abend nach.
- Herz und Lunge arbeiten nicht mehr, es sei denn, sie werden willentlich aktiviert (dies ist z.B. beim Sprechen notwendig)
- Sex ist physisch möglich, der Trieb und die entsprechenden körperlichen Empfindungen fehlen allerdings.
- Wunden werden automatisch durch Einsatz des eigenen Blutes geheilt. Im Laufe der Zeit können auch abgetrennte Körperteile regeneriert werden. Bei einem menschlichen oder vampirischen Opfer reicht es aus, über Wunden, die durch die eigenen Fänge entstanden sind, zu lecken, um diese vollständig auszuheilen.
- Der göttliche Fluch, der zur Abkehr vom Sonnenlicht verdammt, geht sogar so weit, dass jeder Vampir spätestens mit Sonnenaufgang von einer übermächtigen Müdigkeit übermannt wird, die ihn frühestens zum Sonnenuntergang wieder erwachen lässt.
- Während des Tagschlafes vergeht stets ein Teil der geraubten Blutenergie, weshalb die Jagd auf das Blut der Lebenden und der damit verbundene Jagdinstinkt die Triebfeder des vampirischen Seins ausmacht.
- Sonnenlicht wie auch Feuer können einen Vampir in Sekunden vernichten oder zumindest auf längere Zeit schwer entstellen, weshalb der Vampir auch eine übermächtige Angst vor diesen beiden Gefahrenquellen empfindet.
- Bei körperlichem Schaden, der bei einem Menschen zum Tod führen würde, fällt ein Vampir nur in eine Todesstarre, den so genannten Torpor.
- Bei Zerstörung findet ein sofortiger Verfall des Körpers statt, er zerfällt binnen kürzester Zeit zu Asche.

II.2.2 Erwachen

Ein Vampir ist normalerweise ausschließlich nachts aktiv. Bei den ersten Strahlen der Sonne am Horizont überfällt ihn eine starke Müdigkeit, die ihn in einen tiefen Schlaf fallen und erst nach Sonnenuntergang wieder erwachen lässt. Für jedes einzelne Erwachen verbrennt er automatisch einen Bloodpoint, quasi als Opfergabe, um sich aus den Fängen des Todes zu lösen. Kann dieser Blutpunkt nicht entrichtet werden (siehe Torpor), kann er sich auch nicht aus seinem Grab erheben.

In der Zeit des tiefen Schlafs kann ein Vampir seine Müdigkeit aber in Gefahrensituationen auch für kurze Zeiträume abstreifen. Er kann dann eine Zeitspanne von einer Minute pro Humanity-Punkt wach bleiben. Dies lässt sich nur durch Aufwendung jeweils eines Willpower-Punkts um die jeweils gleiche Zeitspanne verlängern. Danach schläft er ein, bis er wiederum durch etwas anderes geweckt wird. In der Zeit seines Wachseins am Tage kann er seine metaphysischen Attribute (Perception, Manipulation und Charisma) nur bis zum Wert seiner halben Humanity (abgerundet) nutzen.

Achtung: Ein Vampir erwacht normalerweise umso später aus seinem Tagschlaf, je niedriger sein Humanity-Wert ist. Es wäre daher schön, wenn Charaktere mit niedriger Humanity bei Treffen erst etwas später ankommen würden, als die mit einer höheren.

II.2.3 Bloodpoints

Im Live-Spiel wird menschliches oder tierisches Blut durch dazu deklarierte rote Getränke repräsentiert, wobei stets darauf zu achten ist, ob es realistisch ist, dass man in diesem oder jenem Restaurant einen Angestellten derart beeinflussen konnte, dass er einem tatsächlich unbemerkt Blut servieren kann.

Die Maßeinheit für die aufgenommene Lebensenergie nennt sich Bloodpoint (BP): ein halber Liter Menschenblut (substituiert durch einen halben Liter roter Flüssigkeit) entspricht einem solchen Bloodpoint. Wird direkt aus der Ader getrunken, so benötigt man mindestens eine Runde für einen BP, dies wäre aber schon sehr hastig. Nach der ersten Runde des Trinkens muss ein Mensch zwei Willpower-Punkte aufwenden, um sich losreißen zu können, da der Biss ein ekstatisches, berauschendes Gefühl beim Opfer erzeugt. Ein Vampir kann sich durch den Einsatz eines einzelnen WP-Punktes von dem Gefühl befreien.

II.2.4 Bloodpool

- **Der Bloodpool von Vampiren**

Die in Bloodpoints gemessene Kapazität eines Vampirs, Lebensenergie zu speichern, nennt man Bloodpool. Der Bloodpool eines Vampirs hängt von seinem Alter und seiner Generation ab. Jeder Tag seiner Existenz nimmt ihm während des Tagschlafs einen BP aus seinem System. Auch muss er, um warm zu erscheinen oder um nicht zu gefrieren, BP verbrennen. Er kann seine BP einsetzen, um seine Wunden oder die von Ghoulen zu heilen (siehe Kampf) oder um bestimmte Disziplinen anwenden zu können (siehe das Disziplinregelwerk). Wenn der Bloodpool unter fünf fällt, wird es immer schwieriger, dem Bluttausch der Bestie zu widerstehen (siehe Die Innere Bestie). Wenn er auf null sinkt, gilt man erst als „Außer Gefecht“ und fällt bei weiterem Schaden sogar in Torpor (siehe dort).

- **Der Bloodpool von Lebewesen**

Der Bloodpool eines Menschen oder Tiers gibt an, wie viel BP er oder es in sich trägt, wobei Tierblut weniger nahrhaft ist. Man kann einem Lebewesen bis zu einem Drittel seines Bloodpools entziehen, ohne dass es mehr als ein Schwächegefühl hat, bei der Hälfte gibt es gesundheitliche Schäden und ab zwei Dritteln stirbt es auf jeden Fall.

| <i>Opfer</i> | <i>BP</i> |
|--------------|-----------|
| Erwachsener | 10 |
| Kind | 6 |
| Kuh | 5 |
| Hund | 2 |
| Katze | 1 |
| Ratte | ½ |

Achtung: Jeder Vampir, der sich einmal eingehender mit dem Unterschied zwischen menschlichem und vampirischen Blut beschäftigt hat, ist in der Lage, den Unterschied anhand des Geruchs oder des Geschmacks zu erkennen.

- **Schadensarten**

Der Bloodpool eines Vampirs kann durch zwei verschiedene Arten von Schaden vermindert werden: Normal Damage und Aggravated Damage.

Normal Damage, wie er von allen natürlichen Waffen (Faust, Schwert, Knüppel), verursacht wird, wird automatisch durch die Aufwendung von Bloodpoints ausgeheilt. Es ist dem Vampir also möglich, seinen dadurch geminderten Bloodpool einfach durch das Trinken von menschlichem, tierischem oder vampirischem Blut wieder aufzufüllen.

Aggravated Damage, wie er von übernatürlichen Waffen (Feuer, Sonnenlicht, Klauen der Gangrel) verursacht wird, zerstört hingegen gleich ganze Teile des Bloodpools für eine bestimmte Zeit (und die darin gespeicherten Bloodpoints gleich mit). Diese zerstörten Bloodpoints können also nicht durch Bluttrinken wieder aufgefüllt werden, und somit hält der Vampir während der Zeit seiner Rekonvaleszenz weniger Schaden aus und hat zudem einen verminderten Bloodpool für den Einsatz von Disziplinen, die die Aufwendung von BP erfordern.

Durch aggravated Damage zerstörte Teile des Bloodpools regenerieren sich nur sehr langsam (ein zerstörter BP pro Woche bei Charakteren ohne Fortitude), in dieser Zeit ist der Vampir sogar durch die erlittenen Wunden oder Verbrennungen entsetzt.

II.2.5 Torpor

Der Torpor (oder auch Starre) ist eine Art Todesschlaf, in den ein Vampir fallen kann, nachdem er „Außer Gefecht“ gesetzt wurde, also alle Bloodpoints verbraucht hat (z.B. für das Heilen von Schaden), sein Bloodpool also leer ist. Wenn er in diesem wehrlosen Zustand nur noch einen weiteren Punkt Schaden abbekommt, fällt er in Torpor. Im Torpor ist er bewusstlos, er kann nichts mehr wahrnehmen oder handeln, und der Körper sieht schnell verschrumpelt, dehydriert und eingefallen aus – es ist bei ausreichend Licht also auf den ersten Blick zu erkennen, ob ein Vampir sich in Torpor befindet oder nur ruht. Der Vampir kann erst wieder aus dem Torpor erwachen, wenn eine Zeitspanne vergangen ist, deren Mindestlänge von seinem Humanity-Wert abhängt (siehe Tabelle). Dann kann er durch das Einflößen von Menschenblut zu neuem Leben erwachen.

Ein Vampir in Torpor verliert seine übernatürliche Regenerationskraft: jeder bei einem in Starre liegenden Vampir angerichtete Schaden gilt als aggravated Damage, egal mit welcher Waffe der Schaden verursacht wird. Zudem ist der Soakwert (siehe Kampf) eines Vampirs in Torpor immer null.

Achtung: Ein Vampir kann während des Torpors nicht blutgebunden werden, da sein System kein Blut verarbeitet. Das führt dazu, dass eingeflösstes Blut, welches nicht zum Erwachen führt, einfach im Körper verweilt, bis es beim nächsten Sonnenaufgang seine Macht verliert, zu binden.

Zusatzregel: Verkürzung der Mindestzeit in Torpor

Jeder Vampir kann einen anderen aus dem Torpor holen, solange die Generation des Blutgebers mindestens eine Generation stärker ist als die des Vampirs in Torpor. Das Einflößen dieses Blutes bewirkt aber nicht zwangsweise ein Aufwachen, da dies bei Vampiren mit geringer Humanity viel schwerer ist, als bei denen mit einem hohen Wert. Genauer gesagt bewirkt das Einflößen des Blutes nur, dass der Humanity-Wert des Vampirs in Torpor für diesen kurzen Moment virtuell erhöht wird. Und zwar um einen Wert, der den Differenzbetrag zwischen der Generation des Blutgebers und der Generation des Vampirs in Torpor beträgt. Liegt der Vampir zu diesem Moment bereits länger in Torpor als es sein kurzfristiger virtueller Humanity-Wert vorgibt, dann erwacht er.

Es ist unmöglich, noch in derselben Nacht wieder zu erwachen, in der man in den Torpor gefallen ist.

Beispiel zum vorzeitigen Erwecken: In Torpor liegt ein Vampir der 12. Generation mit Humanity-Wert 5. Mit diesem niedrigen Wert könnte sein Körper erst nach einem Jahr wieder erweckt werden, dann aber eben durch normales Menschenblut. Er liegt nun seit 8 Tagen im Torpor als ein Vampir der 9. Generation ihn mit seinem Blut zu erwecken versucht. Der Generationsabstand zwischen den beiden ist 3 (12. Gen – 9. Gen), und damit erhöht sich in dem entsprechenden Moment der Humanity-Wert des Vampirs in Torpor von 5 virtuell um 3 auf 8. Da ein Humanity-Wert von 8 nur einen Zeitraum in Torpor von einer Woche erfordert und das Opfer bereits länger als sieben Tage in Torpor war, wird ihn dieses Blut erwecken.

| <i>Humanity</i> | <i>Zeit im Torpor</i> |
|-----------------|----------------------------|
| 10 | Ein Tag |
| 9 | Drei Tage |
| 8 | Eine Woche |
| 7 | Zwei Wochen |
| 6 | Ein Monat |
| 5 | Ein Jahr |
| 4 | Ein Jahrzehnt |
| 3 | Ein Jahrhundert |
| 2 | Fünf Jahrhunderte |
| 1 | Ein Jahrtausend und länger |

II.2.6 Zerstörung

Wurde der gesamte Bloodpool eines Vampirs durch aggravated Damage zerstört, gilt der Vampir als vernichtet und sein Körper zerfällt innerhalb weniger Momente zu Asche.

Um mit natürlichen Waffen einen Vampir zu vernichten, muss er also erst in Torpor geschlagen werden und dann sein entleerter Bloodpool durch eine ausreichende Anzahl an Schlägen (die ja automatisch als aggravated Damage gelten) zerstört werden. Wer also auf einen Vampir in Torpor weiter einschlägt, hat eindeutig vor, ihn zu vernichten. Folgende zwei Schadensquellen, Feuer und Sonnenlicht, sind darüber hinaus noch prädestiniert, einen Vampir zu vernichten:

- **Sonnenlicht**

Sonnenlicht verursacht bei Vampiren generell aggravated Damage. Hierbei spielen einerseits die Faktoren der Direktheit, der Intensität und der Dauer der Sonnenlichtbestrahlung, andererseits der Vermummungsgrad und der Fortitude-Wert des Vampirs eine Rolle. Da Erlebnisse mit Sonnenlicht ohnehin meistens gut geplant, sehr kurz, und tödlich sind, entscheidet am Besten die zuständige Spielleitung nach dramaturgischen Gesichtspunkten. Außerdem fallen Vampiren Aktionen bei Tag normalerweise ausnehmend schwer.

Die Tatsache, dass Sonnenlicht Vampiren schadet, basiert auf ungeklärten mystischen Zusammenhängen und nicht auf der physikalischen Zusammensetzung des Sonnenlichtspektrums. Das bedeutet, dass Sonnenlicht auf keine Art und Weise imitiert werden kann. Auch Röttschreck wird nur von echtem Sonnenlicht ausgelöst.

- **Feuer**

Feuer hinterlässt bei Vampiren generell schwer heilbare (aggravated) Wunden.

Die Nutzung von Feuer als Waffe ist Vampiren aber aufgrund ihrer Feuerphobie nicht möglich. Andere Wesen können aber z.B. Flammenwerfer oder Fackeln einsetzen. Ein Flammenwerfer muss durch einen Rückentank mit angeschlossener Spritzpistole dargestellt werden – Hierbei sollte man vor allem die Gesundheit seiner Mitspieler bei Anwendung an kalten Tagen berücksichtigen. Außerdem kann Feuer den Rötschreck bei Vampiren auslösen.

Achtung: Wer echtes Feuer benutzt, ist raus.

II.3 GEISTIGE VERÄNDERUNGEN

II.3.1 Blutdurst

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

II.3.2 Innere Bestie und Beast- Traits

Von dem Moment an, in dem ein Vampir entsteht, liegt in ihm die Saat der Zerstörung, die Innere Bestie. Dies ist eine Umschreibung seiner überwältigenden Jagd- und Fluchtinstinkte, die jederzeit drohen, seine bewusste Kontrolle zu umgehen. Nur durch das Klammern an einen strikten Verhaltenskodex, der die innere Willenskraft unterstützt, ist es dem Vampir möglich, Herr seiner Handlungen zu bleiben. Für die meisten Vampire ist dieser Kodex ihre langsam entrinnende Menschlichkeit. Nur sie gibt ihnen die Kraft, sich der Bestie zu widersetzen, wenn sie in Situationen jagen oder fliehen will, wo es im Konflikt mit der eigenen Moral gerät oder in unserem modernen Leben einfach unangebracht oder töricht wäre. Die Bestie lauert fortwährend darauf, die Kontrolle zu übernehmen. Hierzu nutzt sie jede Situation in der der urmenschlichen Jagd- oder Fluchtinstinkt angesprochen wird oder der Vampir in seiner Selbstbeherrschung durch spezielle Schlüsselreize (seine so genannten persönlichen Beast-Traits) geschwächt ist.

Wie sich die Bestie verhält, wenn sie an die Oberfläche dringt, hängt von der Ursache ab, die ihren Durchbruch ermöglicht hat. Hierbei werden zwei Verhaltensweisen unterschieden:

Der Bluttausch, spieltechnisch Frenzy genannt, und die panische Flucht, spieltechnisch Rötschreck genannt. Als Oberbegriff für beide Verhaltensweisen wird manchmal der deutsche Begriff Raserei gebraucht.

Folgende Auslöser dieser beiden Übernahmen durch die Urinstinkte sind in der vampirischen Natur prinzipiell verankert:

- Feuer und Sonnenlicht erzeugen durch die Gefahr, die sie darstellen, einen Rötschreck.
- Blutmangel und Zorn verursachen eine Frenzy, zum Beispiel:

- Durch Konfrontation mit offenen Blut - insbesondere von mächtigen Vampiren - wenn der Bloodpool auf fünf oder niedriger ist
- Durch Konfrontation mit potentiellen Opfern, wenn der Bloodpool auf drei oder niedriger ist
- Zorn, wenn man körperlichen Angriffen ausgesetzt ist, da hier der Selbsterhaltungstrieb überhand nimmt
- Durch starke Provokation oder Demütigung

Bei der Auswahl der persönlichen Beast-Traits muss ebenfalls festgelegt worden sein, welche der beiden Folgen sich ergeben können. Wenn die Bestie droht, durchzubrechen, gibt es nur noch die Möglichkeit, all seinen Willen zusammenzunehmen und sich mit aller mentalen Kraft gegen die hochkommenden Zwänge zu stellen, oder die Bestie bestimmt für die nächste Zeit das Handeln des Vampirs, und dieses ist dann allein auf Triebbefriedigung ausgerichtet.

Dieser Widerstand wird durch die Ausgabe von Willpower-Punkten dargestellt, die nötige Anzahl (standardmäßig zwei) wird individuell von Konzept von Konzept durch die zuständige Spielleitung festgelegt. Welche Ausmaße eine Bedrohung, eine Provokation oder eine Beast-Trait-Stimulation haben muss, um die Bestie zu wecken, ist in letzter Instanz von der eigenen Fairness abhängig und muss von Situation zu Situation überdacht werden.

Achtung: Sowohl Frenzy als auch Röttschreck sollten nicht einfach aus dem Nichts springen und nach Aufwendung von Willpower wieder dahin verschwinden. Die Innere Bestie regt sich bereits, sobald sich die ersten Entwicklungen zu einem Auslöser hinbewegen und dadurch baut sich beim Character bereits eine enorme Spannung auf, die sich natürlich auch schon im Vorfeld darstellerisch ausgespielt werden sollte und möglicherweise zu Überreaktionen führen kann. So wird ein Character zunehmend nervöser, je mehr sich ein Thema seinen schwachen Stellen nähert und er wird dementsprechend aggressiv darauf reagieren oder versuchen, davon abzulenken. Der Ausbruch des Frenzy oder des Röttschrecks ist dann nur noch der Höhepunkt einer Entwicklung. Und selbst die Ausgabe von Willpower stellt keine komplette Lösung des Problems dar, sondern ist eine erhebliche Willensanstrengung, die sich alles andere als positiv auf die Laune des Vampirs auswirkt.

• Darstellung Frenzy

Wenn der Vampir in diesen Blutrausch verfällt, übernimmt die Bestie vollständig seine Handlungen. Ob man im Rahmen eines Frenzy „nur“ herumtobt, schreit und Dinge zerstört, oder ob man in eine Berserkerrage verfällt, in der man jeden angreift, der einem im Weg steht – vorzugsweise die, die man ohnehin nicht mag, bzw. die einen provoziert haben – oder ob man sich auf die nächst beste Blutquelle wirft, um sie gänzlich auszutrinken, hängt von den äußeren Umständen ab, wegen denen man in die Raserei gefallen ist. Auf jeden Fall regieren allein die urmenschlichen Instinkte, der Vampir ist zu keinem rationalen oder vernünftigen Gedanken fähig und reagiert nur auf unmittelbare Stimuli (Bitte nur der Character, nicht der Spieler!).

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

Achtung: Während der Frenzy verspürt der Vampir keinen Schmerz, er ist immun gegen die Auslöser von Röttschreck, hat seinen Strength-Wert auf Maximum (siehe Kampf) und ist

gegen viele geistig-manipulativen Disziplinen komplett immun. Ausnahmen sind Obfuscate, die dritte Stufe Animalism und die zweite und fünfte Stufe Presence. Bei letzteren beiden (Dread Gaze und Majesty) ist zu beachten, daß diese nur einmal die Fähigkeit verleihen, den Rasende von einem Angriff auf den Anwender abzuhalten. Sollte der Rasende keine Möglichkeit haben, sich anderweitig abzureagieren (weil z.B. in einem geschlossenen Raum kein weiteres potentiell Opfer vorhanden ist), wird es erneut zum Angriff übergehen und ist dann immun gegen weitere Anwendungen dieser beiden Kräfte.

- **Darstellung Röttschreck**

Die Fluchreflexe der Bestie zwingen einen dazu, panikartig soviel Raum wie möglich zwischen sich und die Gefahrenquelle zu bringen. Wenn das nicht möglich ist, kauert man sich wimmernd hinter irgend etwas zusammen und erholt sich, auch wenn die Gefahr vorbei ist, nur langsam von dem Schrecken.

Achtung: Ähnlich der Regeln zur Frenzy gilt hier, daß ein Vampir in Röttschreck keinen Schmerz verspürt, er gegen die Auslöser von Frenzy immun ist, seinen Strength-Wert auf Maximum schnellt und er gegen viele geistig-manipulativen Disziplinen komplett immun ist.

II.3.3 Humanity

Der Humanity-Wert zeigt an, wie stark der Vampir sich noch an seine menschlichen Ideale und Moralvorstellungen klammert. Dieses Klammern ist der einzige mentale Halt, den man noch hat, um nicht vollständig der Inneren Bestie anheim zu fallen. Je häufiger man jedoch gegen die allgemeingültigen menschlichen Verhaltensmaßstäbe verstößt, desto schwieriger wird es für den Vampir, noch an diese Ideale zu glauben, d.h., sie stützen ihn nicht mehr, wenn die Innere Bestie mal wieder versucht, die Kontrolle zu übernehmen. Wenn der Humanity-Wert auf null gefallen ist, übernimmt die Bestie den Vampir vollständig.

Um dies in ein System im Spiel zu übertragen, wurde eine Art menschliche Werte-Skala von eins bis zehn entwickelt, auf der man langsam nach unten rutscht. Wie leicht man eine dieser Stufen verliert, hängt von der individuellen Fähigkeit ab, Verstöße dagegen zu bereuen. Wann und ob ein Character Humanity-Punkte verliert, entscheidet die SL anhand seiner Taten und seines Character-Profils. Nachfolgend findet sich eine Tabelle, in der klischeehaft die Mindestverstöße aufgeführt sind, um die betreffende Stufe verlieren zu können. Diese Mindestverstöße sollen natürlich nur ein ungefähres Bild geben, an der sich die SL orientieren kann. Je weniger Menschlichkeit man noch hat, desto krasser müssen die Verstöße sein, um noch weitere zu verlieren.

Es kann natürlich auch passieren, dass die SL entscheidet, die Humanity eines Characters wieder zu erhöhen, wenn dieser äußerst bemüht ist, den „Geboten der Menschlichkeit“ zu folgen, dies kommt aber bei normalen Vampiren sehr selten vor.

Durch den Humanity-Wert wird bestimmt, wie lange ein Vampir im Torpor verweilen muss, und wie schwierig es für ihn ist, tagsüber wach zu bleiben, wenn Gefahr droht (siehe Erwachen). Außerdem gibt der Humanity-Wert an, wie viele persönliche Beast-Traits ein Character entwickelt hat.

| <i>Humanity-Wert</i> | <i>Mindestverstoß</i> |
|----------------------|--|
| 10 | Versehentliches geringes Fehlverhalten |
| 9 | Absichtliches geringes Fehlverhalten |
| 8 | Jemanden absichtlich verletzen |
| 7 | Grobe Verletzung der Würde anderer |
| 6 | Fahrlässige Tötung (z.B. beim Trinken) |
| 5 | Böswillige Zerstörung |
| 4 | Totschlag |
| 3 | Mord |
| 2 | Sadismus und Perversion |
| 1 | Absolut unmenschliche Akte |

II.3.4 Willpower

Der Willpower-Wert (WP-Wert) zeigt die Stärke der Willenskraft eines Characters an. Hierbei wird zwischen dem WP-Wert, den man maximal erreichen kann (dem permanenten WP-Wert), und dem temporären WP-Wert unterschieden. Man kann nämlich in bestimmten Situationen einzelne Willpower-Punkte (WP-Punkte) temporär ausgeben, um sich vor Auswirkungen innerer oder äußerer Einflüsse zu wehren. Dies zeigt an, dass man sich ausnehmend stark konzentrieren und all seinen Willen zusammennehmen muss, um diesen Auswirkungen zu entgehen.

Ein möglicher Einfluss von innen wäre, dass die Bestie versucht, einen zu übernehmen (siehe Die Innere Bestie), ein äußerer wäre zum Beispiel, dass ein anderer Vampir versucht, einen mit Hilfe einer seiner Disziplinen zu beeinflussen. Der Stand des temporären WP-Wertes zeigt das Maß der verbliebenen geistigen Widerstandsfähigkeit an. Je tiefer er sinkt, desto passiver wird man. Wenn der temporäre Wert auf null fällt, steht man kurz vor der Besinnungslosigkeit und ist nicht mehr in der Lage, sich noch zu konzentrieren oder geistig gegen andere aufzulehnen.

Bei einer übersinnlichen Einflussnahme eines anderen Vampirs auf den eigenen Character kann es vorkommen, dass man sich mit dem Einsatz von WP-Punkten wehren kann. Hierfür nennt der Anwender der Disziplin Offplay die Fähigkeit, die er nutzt, und einen Zahlenwert, der die Stärke der Einflussnahme anzeigt. Der angesagte Zahlenwert zeigt die Anzahl von WP-Punkten an, die man sich von seinem temporären WP-Wert abziehen muss, um sich zu wehren.

Die Willenanstrengung, die durch die Ausgabe von WP-Punkten geregelt ist, sollte sich auf jeden Fall im Verhalten des Betreffenden widerspiegeln und ausgespielt werden. Je höher die Aufwendung, desto deutlicher auch die Anstrengung!

Man gewinnt für jeden durchgeschlafenen Tag einen verlorenen temporären Willpower-Punkt wieder. Sollte man während eines Spiels besondere Erfolgserlebnisse oder andere motivierende Momente gehabt haben, kann die SL weitere Willpower-Regeneration bewilligen. Man kann hierbei natürlich nur WP-Punkte bis zum maximalen WP-Wert zurückgewinnen.

Ahnen: Die höchsten Willpower-Werte, welche nur von den Ahnen erreicht werden können, gewähren noch eine zusätzliche Resistenz gegen geistige Disziplinen.

Ghoule: Während Menschen den übernatürlichen Beeinflussungen der Vampire schutzlos ausgeliefert sind, kann ein Ghoul seine (zumeist jedoch recht wenigen) WP-Punkte

einsetzen, um sich gegen vampirische Disziplinen zu wehren. Wobei der offensive Einsatz geistiger Disziplinen von Ghoulen jedoch generell keine Auswirkungen auf Vampire hat, so dass ein Ghoul bei diesen nur wahrnehmende Stufen wie bei Animalism oder Auspex erfolgreich einsetzen kann. Allerdings wirken die Disziplinen der Ghoule regulär auf Menschen und andere Ghoule.

II.3.5 Geistesstörungen

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

Man sollte sich gut überlegen, wie stark man seine Geistesstörungen zu welchen Gelegenheiten ausspielen will, d.h. zu welchen Gelegenheiten sie besonders stark zutage treten. Um sich gegen die Folgen einer Geistesstörung zu wehren, muss man WP-Punkte ausgeben: bei bestimmten, vor allem bei übernatürlich entstandenen Störungen, kann die SL eine Gesamtsumme an WP-Punkten bestimmen, ab wann eine vollkommen überwunden ist. Typische Geistesstörungen sind: Multiple Persönlichkeit, Leben in einer Phantasiewelt, Autistische Anfälle, Perfektionsdrang, Überkompensationen, Obsessionen, Paranoia, Amnesien, manisch-depressive Anfälle, alle Arten von Phobien, Wahrnehmungsstörungen oder Größenwahnsinn.

II.4 ÜBERNATÜRLICHE VERÄNDERUNGEN

II.4.1 Generation

Die Generation legt den Abstand fest, über wie viele Stufen ein Character von dem ersten aller Vampire entfernt ist (den Legenden nach ist dies der biblische Kain, weshalb Vampire sich teilweise auch Kainiten nennen) und bestimmt die Grenzen des eigenen Machtpotentials. Die meisten Vampire haben eine Generation zwischen der zehnten und dreizehnten, was auch normal für einen Spieler-Character ist. Wenn ein Character durch die SL in eine Blutlinie eingebunden wird, legt natürlich die Generation des Erschaffers die eigene Generation fest. Ein Character kennt nicht zwangsläufig überhaupt oder korrekt seine eigene Generation, auch wenn der Spieler sie für Regelzwecke kennen muss.

II.4.2 Clan

Sieben vampirische Blutfamilien, die sich alle auf einen jeweiligen Stammherren der dritten Generation zurückführen und von denen jede bestimmte Eigenheiten und Fähigkeiten in sich vereint, haben sich zu einer Sekte namens Camarilla zusammengeschlossen. Durch den Fokus der Katharsis-Chroniken auf genau diese Vampir-Gesellschaft spielen auch nur diese sieben Blutfamilien, auch Clans genannt, eine Hauptrolle und werden nun noch kurz näher beleuchtet. Jeder Vampir wird in einen Clan „hineingeboren“.

Achtung: Selbstverständlich bietet die „World of Darkness“ noch eine Vielzahl weiterer vampirischer Blutfamilien, doch welche dies sind und was ihre Stärken und Schwächen sind, sollte dem Standard-Character ein Mysterium bleiben, selbst wenn der Spieler diese anderen Clans aus den Werken von White Wolf kennt. Zudem haben wir uns auch an dieser Stelle die Freiheit genommen, zu interpretieren und an die Live-Gegebenheiten anzupassen, weshalb man sich als Spieler nie sicher sein kann, dass das eigene Wissen hier richtig ist.

Die Clans der Camarilla

- ***Brujah***

Einst Kriegerscholaren kämpft das Geblüt der Gelehrten auch heute noch für seine mannigfaltigen Utopien einer gerechteren Gesellschaft. Auch unzählige gescheiterte Versuche können sie davon nicht abbringen. Ebenso stoisch wie heißblütig sind sie Kämpfer, die ihre Gegner in Sekunden dem Erdboden gleich machen können.

- ***Gangrel***

Das Geblüt des Tieres zeichnet sich durch sein Einzelgängertum ebenso aus wie für seine Bestrebungen, einen Weg der Harmonie mit der Inneren Bestie zu bestreiten. Durch diese Bestrebungen erlangen die Gangrel Fähigkeiten und aber auch Merkmale, die sie zu furchterregenden Raubtieren machen.

- ***Malkavianer***

Samt und sonders Opfer einer oder mehrerer Geistesstörungen verhilft der Vampirismus dem Geblüt des Mondes zu Einsichten, die weit über die Grenzen des Wahrnehmbaren hinausgehen.

- ***Nosferatu***

Die Erschaffung deformiert jedes Mitglied des Geblüts der Verborgenen aufs Extremste, weshalb diese sich von der Menschheit weitgehend entfernt haben. Viele von ihnen hausen in der Kanalisation der Städte und erhaschen von dort aus jedoch Informationen, die ihre Machtbasis innerhalb der Camarilla sichern.

- ***Toreador***

Schöngeist, deren Hang zum Detail die absonderlichsten Blüten treiben kann. Das Geblüt der Rose dominiert die Gesellschaft der Camarilla auf grausam verspielte Art.

- ***Tremere***

Den Hexenmeister von Haus und Clan Tremere haftet nicht umsonst der Makel der Schwarzen Magie an. Kein Außenstehender kann erahnen zu welchen Taten dieser strikt organisierte Konvent mit seiner Blutmagie fähig ist. Deshalb weiß man sie lieber für als gegen sich.

- ***Ventrue***

Absolut elitär, selbst bei der Auswahl seiner Opfer, stellt das Geblüt des Szepters die Führungsriege der Camarilla. Gern opfern sie sich für Positionen auf, in denen sie dann Schalten und Walten können, wie es ihnen gerade beliebt.

II.4.3 Disziplinen

Die übernatürlichen Fertigkeiten der Vampire sind in Disziplinen unterteilt. Jede Disziplin ist eine Ansammlung von artgleichen übersinnlichen Fähigkeiten, die in einem Machtstufensystem von eins bis zehn gestaffelt sind, wobei für einen Vampir der achten bis dreizehnten Generation nur die Stufen eins bis fünf erreichbar sind. Man muss eine Fähigkeit einer Disziplin nach der nächsten lernen und sich schrittweise durch die Machtstufen einer Disziplin verbessern. Wie gut man die einzelnen Fähigkeiten beherrscht, ergibt sich häufig aus einem der Attribute.

Jeder Clan hat so genannte Clansdisziplinen, die über das Blut des Clans weitergegeben, als erstes vom Erschaffer seinem Nachkommen beigebracht, und deren Meisterung dem Character leichter fallen werden. Jeder Clan hat dabei seine ganz eigenen Philosophien darüber, woher diese Fähigkeit kommt, wie sie sich erklärt und wie man sie am besten nutzt. Es ist sehr ungewöhnlich, dass ein junger Vampir Disziplinen eines anderen Clans beherrscht, da diese sehr eifersüchtig gehütet werden und eine Weitergabe an andere Clans

als Verrat empfunden wird. Eine Weitergabe z.B. von Protean an einen Nicht-Gangrel oder von Thaumaturgie an einen Nicht-Tremere, wird in der Regel mit der Vernichtung des Lehrers und des Schülers geahndet.

Anzeigen und Reagieren auf Disziplinen: Wie im Disziplinregelwerk bereits eingearbeitet, wird eine einheitliche Struktur bei der Kennzeichnung des Disziplineinsatzes angestrebt. Neben dem speziellen Offplay-Zeichen kann man noch durch die Ansage des englischen Disziplinnamens (Dominate, Presence, etc.) verdeutlichen, dass man nun eine Disziplin kraft einsetzt. Bei den meisten Disziplininstufen stehen Vorschläge bezüglich einer Formulierung, wie z.B. „Du bist nun für die nächsten Stunden in mich verliebt.“

Wenn man sich mittels Ausgabe von Willpower-Punkten gegen die Auswirkung einer Disziplin kraft auflehnen kann, so wird dies durch die Nennung eines (attributsbasierten) Werts gleich hinter dem englischen Disziplinnamen gekennzeichnet. Zum Beispiel: „Dominate. Wert 3.“ Wird kein Wert genannt, wie es zum Beispiel bei der Disziplin Auspex der Fall ist, da es keine willentliche Widerstandsmöglichkeit gegen übernatürliche Wahrnehmung gibt, wird auch kein Wert angesagt.

Will man nun tatsächlich, dass der eigene Character sich gegen die versuchte Einflussnahme auflehnt und die Wirkung abschmettert, muss man Willpower-Punkte in Höhe des angesagten Werts aufwenden. Hat der Character nicht genügend temporäre Willpower-Punkte verfügbar, dann kann er sich auch nicht auflehnen, er muss sich in sein Schicksal fügen, sprich: der Spieler muss den Offplay-Anweisung Folge leisten.

Gelingt jedoch das Auflehnen, so darf der Spieler die Offplay-Ansage ignorieren und der Character kann nach eigenem Gutdünken weiter agieren.

In diesem Fall ist sich der Character auch stets bewusst, dass man ihn versucht hat zu manipulieren (er hat sich ja auch schließlich bewusst dagegen aufgelehnt) und er ist darüber hinaus für den Rest der Nacht immun gegen weitere Anwendungen der selben Disziplin durch den selben Anwender.

II.4.4 Attribute

Die sechs auf dem Charactersheet vermerkten Attribute repräsentieren bestimmte regelrelevante Facetten eines Characters, wie z.B. seine Nehmerqualitäten im Kampf, seine Fähigkeit sich gegen geistige Angriffe aufzulehnen oder selbst bestimmte geistige Disziplinen zu wirken. Der Wert in einem Attribut reicht von eins bis zehn, wobei die Werte über fünf den Vampiren von sehr mächtiger Generation vorbehalten sind.

Es existiert eine thematische Aufspaltung in drei physische und drei metaphysische Attribute.

Die physischen Attribute sind Strength, Stamina und Intelligence und repräsentieren Körperkraft, Widerstandskraft und einen Bonus auf den Basiswillenskraftwert des Characters.

- Es ist zu beachten, dass Vampire in ihrer Körperlichkeit nicht mehr sterblichen Maßstäben unterworfen sind: während ein Mensch mit Strength 2 (höchster menschlicher Wert) einem Kraftsportler mit entsprechender Muskelmasse entspricht, sieht ein Vampir mit Strength 5 immer noch so aus wie bei seiner Erschaffung – wengleich er jedoch über eine absolut übermenschliche Körperkraft verfügt.
- Stamina hat nichts mit Kondition für Ausdauerläufe etc. zu tun, hier ist der Character ohnehin den Restriktionen seines Darstellers unterworfen: Vampirische Stamina repräsentiert das Regenerationspotential des untoten Körpers, welcher aus der

unheiligen Energie heraus, die ihn am Leben erhält, automatisch einen Teil des erlittenen Schadens auf magische Weise ausheilt (siehe Soak).

- Ein Character mit nur einem Punkt auf Intelligence muss noch lange nicht dumm sein oder so gespielt werden. Ein hoher Intelligence-Wert zeugt nur von einer höheren mentalen Resistenz gegen die Einflüsterungen des Inneren Tiers oder die Beeinflussung durch vampirische Disziplinen.

Die metaphysischen Attribute Perception, Manipulation und Charisma repräsentieren allein, wie vertraut ein Character mit bestimmten Disziplinen ist und lassen keine Rückschlüsse auf das allgemeine Sehvermögen, das Aussehen, die Ausstrahlung oder die Führungsqualitäten etc. des Characters schließen.

II.4.5 Blutbund

Der Blutbund ist ein Ausdruck der mythischen Kraft vampirischen Blutes. Nicht nur, dass das Trinken von Vampirblut besonders ekstatische Gefühle auslöst, es spinnt auch einen Bund zwischen Geber und Nehmer. Jemand, der in drei verschiedenen Nächten vom Blut desselben Vampirs getrunken hat, verfällt in eine allumfassende, hörige Liebe zu diesem. Hierbei reicht schon der kleinste Schluck aus, beim Blut von sehr mächtigen Vampiren sogar nur der Geschmack. Dieser Zustand wird Blutbund genannt, der Geber des Blutes ist der Herrschende, der Empfänger der Hörige. Der Herrschende wird zu der zentralen Figur im Leben des Hörigen, und dieser stellt das Wohlergehen des Herrschenden ganz selbstverständlich über sein eigenes und wird automatisch versuchen, diesem zu helfen und zu schützen. Trotzdem sind die Gefühle, die der Blutbund erzeugt, aufgesetzt. Das heißt, wenn dem Hörigen dazu ein Grund gegeben wird, können sich darunter Gefühle ganz anderer Couleur entwickeln, welche, wenn sie negativer Natur sind, den Bund mit der Zeit schwächen können. Bis zu diesem Zeitpunkt kann der Hörige allerdings nur temporär die Auswirkungen des Bundes überkommen.

Durch das Ausgeben von WP-Punkten ist er in der Lage, auch gegen die Interessen des Herrschenden zu handeln. Wie viele WP-Punkte er ausgeben muss, hängt von der Situation ab. In der Abwesenheit des Herrschenden gegen diesen zu intrigieren würde einen WP-Punkt pro Minute des Gespräch kosten, in seiner Anwesenheit gegen ihn zu sprechen einen WP-Punkt pro drei Runden, ihn vor einem Angriff nicht zu schützen einen WP-Punkt alle zwei Runden, ihn selber anzugreifen einen WP-Punkt pro Runde. Die Anzahl von nötigen WP-Punkten verdoppelt sich, wenn der Hörige schon mindestens sechsmal vom Blut des Herrschenden getrunken hat und das letzte Mal höchstens vor einem Monat war. Bei noch intensiveren Verbindungen verdreifacht sich die Anzahl.

Die einzige in der Camarilla bekannte Möglichkeit zur Beendigung eines Blutbunds ist die Zerstörung des Herrschenden oder die kontinuierliche innere Auflehnung des Hörigen. Das bedeutet, der Hörige muss über lange Perioden den Herrschenden meiden, kein Blut mehr von ihm trinken und eine Unzahl von WP-Punkten ausgeben, um sich langsam aus dem Bund zu lösen. Die SL legt fest, wann und ob der Hörige damit Erfolg hat, aber auch im laufenden Spiel sollte dies selbst bei schwachen Bündeln mehrere Jahre dauern.

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

Durch den Blutbund steigen auch die Möglichkeiten des Herrschenden, den Hörigen zu dominieren: Es ist kein Augenkontakt mehr notwendig, es reicht, dass der Hörige die Stimme hören kann. Außerdem erhöht sich der Zahlenwert, mit dem der Herrschende

dominiert, um zwei. Der Bund wird immer stärker, je häufiger der Hörige nach dessen Vollzug Blut vom Herrschenden trinkt.

Man kann nur Höriger eines einzigen Blutbundes sein. Wer also erst einmal an einen Herrschenden gebunden ist, kann von keinem anderen gebunden werden, bis der erste Bund erlischt. Sollte dieser Bund irgendwann erlöschen, z.B. durch den Tod des Herrschenden, fangen alle Versuche, den Hörigen erneut zu binden, wieder bei null an. Jemand, der dem zu Bindenden vormals bereits zweimal von seinem Blut gab, kann also darauf nicht aufbauen, sondern muss ihm nochmals dreimal zu trinken geben. Die Anzahl von möglichen Blutbünden, in denen man Herrschender ist, ist theoretisch unbegrenzt. Allerdings kann sich die Praxis äußerst anstrengend gestalten, wenn man von allzu vielen Personen umlagert wird, die ständig um Aufmerksamkeit buhlen.

Achtung: Jeder Vampir hat bereits den ersten Schritt zu einem Blutbund an den eigenen Erschaffer gemacht. Durch die Schaffung verliert ein eventuell bereits bestehender oder angefangener Bund des Menschen (oder Ghouls) an einen Vampir aber seine Wirkung.

Es gibt manchmal Queretablierungen von Blutsbünden, beispielsweise wenn von fremden Ghoulen oder frisch erschaffenen Vampiren getrunken wird, dies ist jedoch nicht zwingend so und unterliegt allein der Entscheidung der Spielleitung.

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

III KAMPF

Bei einem Kampf zwischen Charakteren werden Nahkampf- oder Wurfwaffen durch Latex- oder Tapewaffen dargestellt (alles was der simulierte Waffe oberflächlich betrachtet ähnelt, an der Oberfläche weich und nachgiebig ist und keine Verletzungsgefahr darstellt), Schläge durch liebevolle Knuffs mit lockerer Faust oder offener Hand und Schusswaffen entweder durch Bögen und Armbrüste mit schwacher Spannkraft und gut gepolsterten Pfeilen (der Kernstab darf nicht durch die Polsterung brechen können) oder durch Projektil-Spielzeugpistolen/-gewehre, die für Kinder freigegeben sein müssen.

In dem Zusammenhang verweisen wir auf § 42 WaffG: Verbot des Führens von Anscheinswaffen und bestimmten tragbaren Gegenständen. Beim Spiel in der Öffentlichkeit wird also besondere Sensibilität im Umgang mit den genannten Spielzeugwaffen erwartet.

Jede Waffe muss von der Spielleitung genehmigt werden. Schläge in Richtung Kopf, Hals und den Genitalien sind strikt verboten. Versehentliche Treffer am Hals, am Kopf, im Genitalbereich oder direkt an der waffenführenden Hand müssen nicht verrechnet werden. Selbst mit leeren oder nicht gespannten Schusswaffen darf noch nicht einmal auf den Kopf oder Hals gezielt werden. Stechen ist nur mit Waffen erlaubt, die von der Spielleitung gesondert dafür genehmigt wurden (für gewöhnlich sind dies Waffen ohne Kernstab, z.B. Pflöcke). Provoziert einer der Spieler grob fahrlässig eine Verletzungsgefahr, kann er sofort vom Spiel ausgeschlossen und zivil- und strafrechtlich haftbar gemacht werden.

Damit ein Schlag überhaupt als solcher angesehen und verrechnet werden muss, sollte man für ihn deutlich ausholen und eine grade schwingvoll durchgezogene Bewegung machen. Der Aufschlag muss zwar deutlich wahrnehmbar sein, sollte aber auch nicht mit zu viel Kräfteinsatz geführt werden (am besten kurz vorher abbremsen).

Wenn man der Meinung ist, dass ein Schlag nicht ernstzunehmend war, kann er ignoriert werden. Dies muss dem Gegner mitgeteilt werden. Spieler, die dies unfair ausnutzen oder zu schmerzhaft zuschlagen, sollten von der SL verwarnt und notfalls aus dem Spiel entfernt werden.

Im Zeitraum von einer Runde („einundzwanzig“, „zweiundzwanzig“, „dreiundzwanzig“) kann ein Angreifer nur einmal seinen vollen Schadenswert verwirklichen, selbst wenn er häufiger zuschlagen sollte (z.B. mit zwei Waffen). Das ergibt sich daraus, dass nur ein voll ausgeholter und durchgezogener Schlag mit dem kompletten Körpergewicht dahinter auch den vollen Schaden verursacht. Wenn stattdessen mehrere Schläge geführt werden, fallen diese dementsprechend schwächer aus und haben mystischerweise die gleiche Auswirkung wie sie ein starker Schlag gehabt hätte.

Um einen Kampf nicht zu einem wüsten Geholze ausarten zu lassen, in dem keiner mehr den Überblick über seinen Werte-Stand behalten kann, sollten Gegner nach einem erfolgreichen Schlagabtausch kurz auseinander gehen und verrechnen. Dies ist natürlich auch ins darstellerische Spiel des Kampfes einzubeziehen.

Überhaupt ist es gerade während des Kampfes, wo die innere Bestie besonders nahe an der Oberfläche lauert, besonders wichtig, die rollenspielerischen Elemente nicht zu vernachlässigen. Gerade das Ausspielen von Schmerz und die zurücktreibende Wucht starker Schläge sollte besonders aufmerksam dargestellt werden, da ein Kampf ansonsten nur noch sportliche Betätigung und nicht mehr Bestandteil eines Rollenspiels ist. Ein Vampir spürt die gleichen Schmerzen, die ein Mensch spüren würde und trägt auch kurzfristig die gleichen Wunden davon.

III.1 ANGRIFF

III.1.1 Nahkampf

Abgesehen davon, dass man versucht, dem Gegner nicht wirklich weh zu tun, wird ein Nahkampf im Spiel genauso ausgeführt wie in der Realität. Das heißt, man versucht, den anderen möglichst häufig zu treffen, ohne selbst getroffen zu werden.

Der Schaden, den man mit einem Nahkampftreffer verursacht, errechnet sich aus dem Wert des Angreifers in dem Attribut Strength und der Disziplin Potence (falls vorhanden) plus einem waffenspezifischen Schadensbonus.

Die Schadenskategorien bestimmt die SL für jede einzelne Waffe.

| <i>Waffenkategorie</i> | <i>Schadensbonus</i> |
|--|----------------------|
| Faust, Schlagring | +0 |
| Leichte Waffen (Messer, Florett, Baseballschläger) | +1 |
| Schwere Waffen (Langschwert, Axt) | +2 |
| Schwere Waffen über 120cm, zweihändig geführt | +3 |
| Pflock (Mindestens 3 Punkte Damage anrichten) | +1 |
| Biss mit Vampirfängen (Extase, aggravated) | 1 |
| Klauen der Gangrel (aggravated Damage) | +2 |

- Eine leichte Waffe definiert sich unter anderem darüber, dass sie auch in Realita leicht genug ist, um abrupte Kursänderungen eines Schlages vorzunehmen und Schläge aus dem Handgelenk zu setzen. Hierzu zählen aufgrund der Natur der vampirischen Physis auch schwere stumpfe Waffen.

- Eine schwere Waffe definiert sich darüber, dass man mit ihr in Realität keine abrupten Kursänderungen eines Schläges vornehmen oder Schläge aus dem Handgelenk setzen kann. Der Kampfstil ist dementsprechend anzupassen.
- Der Bonus für zweihändige geführte, schwere Waffen kommt erst ab einer Waffenlänge von mindestens 120cm zum Tragen.
- Der vampirische Biss verursacht immer nur einen Punkt aggravated Damage, es gibt keine Erhöhung des Schadens durch Strength oder Potence. Ein Vampir kann die von ihm verursachten Bisswunden ausheilen, indem er einfach über die Wunde leckt.

III.1.2 Fernkampf

Auch der Einsatz von Schusswaffen erfolgt sehr realitätsnah, nur dass man besonders darauf achten muss, dass sie zu keinem Zeitpunkt auf den Kopf- oder Halsbereich einer Person gerichtet sind. Einen Schadenswert verursachen natürlich generell nur Pfeile oder Projektile, die auch den Körper einer Person treffen und zwar in der Höhe der eingesetzten Waffe (siehe Tabelle unten). Dieser Wert muss von dem Schützen bei einem Treffer angesagt werden. Sollte der Gegner den Treffer nicht bemerkt haben, sollte man ihn darauf aufmerksam machen. Mit dem angesagten Schadenswert verrechnet das Opfer seinen Soak-Wert und zieht sich das Ergebnis von seinem Bloodpool ab. Auch hier sind der Impuls und der Schmerz realistisch auszuspielen.

Wurfwaffen

Der Damage-Wert bei Wurfwaffen berechnet sich aus dem Damage-Wert des Werfers plus ein Punkt Waffenschaden bei scharfen Wurfwaffen (Wurfmesser und Wurfsterne) und keinem Bonus für stumpfe Wurfwaffen (Steine).

Schußwaffen

Der Damage-Wert bei Schusswaffen ist fest, er wird nicht durch Attribute oder Disziplinen modifiziert.

| <i>Waffenart</i> | <i>Damage</i> |
|------------------------|---------------|
| Kurze Bögen | 1 – 2 |
| Lange Bögen | 2 – 3 |
| Armbrust | 3 – 4 |
| Pistolen | 2 |
| Großkalibrige Pistolen | 3 |
| Großkalibriges Gewehr | 4 |
| Größere Kaliber | 5 – 7 |

- Es ist auch mit einem gezielten Treffer nicht möglich, einen Vampir mittels eines Holzpfeils zu pflocken.
- Ein Flammenwerfer würde je nach Stärke 1 bis 6 Punkte aggravated Damage pro Runde machen, eine Fackel insgesamt einen Punkt aggravated Damage. Wenn ein Vampir vollständig angezündet wird, erleidet er drei Punkte aggravated Damage pro Runde. Feuerschaden kann nur mit dem Aggravated Soak verrechnet werden.

III.1.3 Besondere Angriffe

- **Frenzy und Rötschreck**

Verliert der Vampir die Kontrolle und wird von seinen Urinstinkten übermannt, so beseelen diese ihn automatisch und ohne Aufwendung von Blutpunkten mit maximaler Stärke.

Regeltechnisch hat jeder Vampir in Frenzy oder Rötschreck seinen Strength-Wert auf Maximum: in der Regel sind dies also fünf Punkte und der daraus resultierende Basis-Damage-Wert (zuzüglich Potence und Waffenschaden) liegt bei 3 Punkten.

Character, die von Hause aus bereits Strength 5 haben, erhalten aus Frenzy oder Rötschreck diesbezüglich keinen Bonus, es bleibt ihnen aber die Disziplinresistenz (siehe Darstellung Frenzy).

- **Kraftakt**

Es lassen sich nur vereinzelt Kraftakte auch live umsetzen, die aufgrund des Strength-Werts und vor allem des Potence-Werts möglich wären. Für alle Arten von Kraftakten, die nicht direkt zu einem körperlichen Schaden eines anderen führen (da gilt der Damage-Wert), addiert der Anwender seinen doppelten Potence-Wert auf seinen Strength-Wert – hier zeigt sich besonders die übermenschliche Kraft von Potence. Das Ergebnis ist der Kraftakt-Wert, mit dem er solche Handlungen ausführt.

Beispiel: Ein Character hält einen anderen fest. Jeder Spieler sagt den Kraftakt-Wert seines Characters an und wenn einer der beiden einen um mindestens drei höheren Kraftakt-Wert hat, kann er den anderen mit Sicherheit festhalten bzw. sich auf jeden Fall losreißen. Ansonsten muss das Gerangel normal ausgespielt werden. Es liegt im Ermessen der Spielleitung, ob sie auch andere Kraftakte wie eine Tür einzurennen (diese muss dann ab einem bestimmten Kraftakt-Wert Offplay geöffnet werden) oder ähnliches zulässt.

Achtung: In einer fließenden Action-Handlung sollte sehr vorsichtig mit dem Festhalten von Personen umgegangen werden, da diese theoretisch demjenigen, der sie festhalten möchte, beim Versuch wahlweise den Ellenbogen, das Knie oder den Kopf an empfindliche Stellen rammen könnten, bzw. dies in einer Überreaktion tatsächlich tun, um ein Festhalten zu verhindern. Wenn man in der Überzahl ist, läßt sich dies schon eher sicher durchführen.

- **Der Pflock im Herz**

Entgegen anders lautender Gerüchte zerstört der Holzpflock durchs Herz einen Vampir nicht. Aufgrund ungeklärter mystischer Zusammenhänge wird der Körper eines Vampirs paralyziert, wenn sich ein größerer Holzsplitter in seinem Herz befindet. Natürlich ist es nicht ganz einfach, einen Pflock wirklich genau im Herz zu platzieren.

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

Aufgrund der menschlichen Knochenstruktur macht es übrigens keinen Unterschied, ob der Pflock durch Brust oder Rücken gerammt wird, solange er das Herz trifft.

Dabei sagt man den Schadens-Wert an, den man mit dieser Attacke erzielen würde:

Damage-Wert plus einen Punkt Waffenbonus. Wenn es die Situation dem Angreifer erlaubt, die Wucht eines Hammers zu nutzen, erhöht sich der Waffenbonus auf zwei Punkte.

Der Gegner kann nur dann mit nur einem Stoß effektiv „gepflockt“ werden, wenn der angerichtete Schadens-Wert nach der Verrechnung mit dem Soak mindestens drei beträgt.

Sollte der erste Stoß zu schwach gewesen sein, um den Pflock bis ins Herz zu treiben, kann man durch wiederholte Schläge auf das Ende des Pflocks diesen weiter reintreiben, wenn sich das Opfer nicht bewegt. Hierbei addiert sich der jeweils verursachte Schaden solange, bis man einen Gesamtwert von mindestens drei erreicht hat.

Ein „gepflocktes“ Opfer ist dann so nett, sich den Pflock an der Stelle fest zu klemmen und zu paralisieren. Im paralyisierten Zustand kann ein Vampir nur noch hören und sehen (wenn die Augen im Moment des Pflockens offen waren) und verliert den üblichen Bloodpoint pro Tag. Ansonsten ist nur noch die Anwendung von mentalen Fähigkeiten möglich, wobei natürlich darauf geachtet werden muss, dass alle Kriterien für die Fähigkeit trotz der Lähmung erfüllt werden. Außerdem ist der Gepflockte in der Lage, ein Wort pro investierten Willpower-Punkt zu flüstern.

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

Wenn ein stabiler Schutz vor dem Herzen ist, kann dieser auf keinen Fall von einem normalen Holzpflock durchstoßen werden, sondern nur durch Sonderanfertigungen mit z.B. einer Stahlspitze. Ein Pflock hat im Spiel nur dann eine Stahlspitze, wenn diese beim Latexpflock optisch abgesetzt ist.

- **Abtrennen von Körperteilen**

Der Körper eines Vampirs besitzt eine Form von magischem Zusammenhalt, der es sehr schwer macht, Teile dieses Körpers von selbigem abzutrennen.

Das Abtrennen einer Extremität kann mittels normaler scharfer Waffen nur bei Vampiren durchgeführt werden, die absolut stillhalten (oder festgehalten werden), da mehrere Schläge (mindestens drei) mit einer scharfen Waffe auf dieselbe Stelle erforderlich sind.

Es ist nicht möglich, auf diese Weise den Ober- vom Unterleib zu trennen, während das Abtrennen des Kopfes automatisch zur Vernichtung führt.

Das Abtrennen von Körperteilen führt nicht zu Schaden in regeltechnischem Sinne, der Bloodpool wird also dadurch nicht vermindert. Aber natürlich ist das Handicap einer fehlenden Hand oder sogar eines Beines nicht zu unterschätzen und muss von dem Spieler des Verstümmelten auch entsprechend dargestellt werden.

Ein abgetrennter Körperteil kann nicht wieder anwachsen, es zerfällt sogar beim nächsten Sonnenaufgang zu Staub. Der vampirische Körper regeneriert aber die abgeschlagene Extremität über einen bestimmten Zeitraum, wenn der Character in die Heilung pro Tag einen Bloodpoint investiert. Schafft er das einmal nicht, verlängert sich die Neubildung entsprechend.

Die Mindestregenerationszeit bei ausreichender Blutzufuhr wird in Tagen angegeben. Die Disziplin Fortitude ermöglicht hier eine schnellere Rekreation. Charactere mit Fortitude dürfen den angegebenen Zeitraum in Tagen durch ihren Fortitude-Wert teilen, der Quotient (abgerundet) ergibt die bei ihnen nötige Zeit zur vollständigen Wiederausbildung des Körperteils; die erste Stufe Fortitude hat demnach noch keinen Effekt.

Beispiel: Ein Character mit Fortitude 4 würde also einen abgeschlagenen Arm in von 5 statt in 20 Tagen wieder ausbilden.

| <i>Körperteil</i> | <i>Regenerationszeit in Tagen</i> |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| Hand oder Fuß | 10 |
| Unterarm oder Unterschenkel | 15 |
| Ganzer Arm | 20 |
| Ganzes Bein | 25 |

- **Betäuben eines Menschen**

Man kann im Laufe der Zeit Techniken lernen, wie man einen Menschen betäubt, ohne ihn ernsthaft zu verletzen. Ob ein Character über diese Fähigkeit verfügt, sollte mit der SL abgesprochen werden. Dargestellt wird diese Fähigkeit, indem man ein menschliches Opfer mit einem sehr weichen Gummi- oder Stoffgegenstand dreimal hintereinander auf den Hinterkopf haut und "Betäubt!" ansagt. Ist der Anwender normalerweise in der Lage, mindestens drei Punkte Schaden mit der bloßen Hand zu verursachen, so reicht es auch, wenn er ihm mit der flachen Hand dreimal einen weichen Klaps auf den Hinterkopf gibt.

Das Opfer bricht dann zusammen und ist für eine halbe Stunde betäubt, wenn niemand ihn mit kräftigem Schütteln oder kaltem Wasser aufweckt. Durch die übernatürliche Resistenz von Ghoulen wirkt diese Fähigkeit bei ihnen nicht.

- **Sprengstoff**

Abgesehen davon, dass man die Folgen des Einsatzes von Sprengstoff im Spiel nur sehr schwer berechnen kann (wer stand wie nah, was war dazwischen, etc.) würde uns die bloße Einsetzbarkeit von Sprengstoff zu der logischen Konsequenz führen, dass alle Treffen mit Anwesenheit von höherrangigen Vampiren nur noch in Atomschutzbunkern mit mehrfacher Körperdurchsuchung stattfinden würden, da keiner so unvorsichtig wäre, sich an einen Ort zu begeben, an dem jeder Psychopath mit einem Koffer mal eben beliebig viele jahrhundertalte Vampire wegsetzen könnte.

Als Reaktion darauf hat es sich für das Spiel als sehr förderlich erwiesen, jede Form von Sprengstoff in dieser Welt in Anwendung auf Vampiren zu unterbinden, d.h. auch keine Raketenwerfer, Handgranaten oder Molotow-Cocktails.

Eine mögliche Erklärung dafür könnte die Folge einer Reihe von Tremere-Ritualen nach dem Zweiten Weltkrieg sein, die alle Explosionsreaktionen verhindern, bei denen ein Vampir zu Schaden kommen könnte. Wobei die Explosion bei der Zündung einer Pistolenkugel anscheinend von dem Ritual als zu irrelevant angesehen wird, um Beachtung zu finden...

III.2 VERTEIDIGUNG

III.2.1 Soak-Wert

Der vampirische Körper ist zwar genauso schmerzempfindlich und leicht zu verletzen, wie der eines Menschen, doch verfügt er über eine übernatürlich schnelle Regenerationsfähigkeit, die verwundete Stellen des Körpers in einem gewissen Maße sofort wieder herstellt. Der Anteil eines Schlags, der sofort wieder und ohne Aufwendung von Bloodpoints verheilt wird, stellt sich in den Regeln als „Soak-Wert“ dar.

Es gibt einen Soak-Wert, der einem nur bei Schaden durch "natürliche" Waffen hilft, der so genannte „Normal Soak“ und einem Soak-Wert, der einem auch bei besonders schwer heilbaren Schaden durch übernatürliche Waffen hilft, der so genannte „Aggravated Soak“.

Den entsprechenden Soak-Wert darf man mit dem jeweiligen Schadenswert, der bei einem verursacht wird, verrechnen und nur das Endergebnis dieser Verrechnung fällt als tatsächlicher Schaden an und muss von dem Bloodpool des Characters abgezogen werden.

III.2.2 Rüstungen und Panzerungen

Wie immer sollte auch hier vor allem der rollenspielerische Aspekt im Vordergrund stehen: Passt es überhaupt zum Character, dass er eine Rüstung trägt? Kann er sich eine solche überhaupt leisten? Wie ist er daran gekommen? Und lässt sich das Tragen von Rüstung mit der Tradition der Maskerade vereinbaren? Wer all diese Fragen für seinen Character positiv beantworten kann und zudem das nötige Kleingeld in der Tasche hat, darf weiterlesen.

Selbstverständlich gilt der Rüstungsschutz nur an den davon bedeckten Körperstellen. Jede Rüstungsart hat so genannte Rüstungsschutzpunkte (RSP). Diese fungieren regeltechnisch als ein Schutzschild, das erst zerstört werden muss, bevor die Rüstung als zerstört gilt und dann regulär Schaden beim Opponenten angerichtet werden kann. Der angesagte Schaden bei einem Treffer wird eins-zu-eins von den Rüstungspunkten abgezogen (Die Rüstung selbst hat also keinen eigenen Soak-Wert). Fallen so die Rüstungspunkte einer Rüstung auf Null, gilt diese als zerstört und muss inplay repariert oder neu gekauft werden. Eine Reparatur kann niemals die volle Anzahl an Rüstungspunkten wieder herstellen. Wird mehr Schaden angerichtet als noch Rüstungspunkte übrig sind, wird der verbleibende Schaden regulär mit dem Soak und dem Bloodpool des Getroffenen verrechnet (s.u.).

Beispiel: Eine Rüstung mit 8 Rüstungspunkten wird mit einem Schadenswert von 5 traktiert. Nach dem ersten Treffer hat sie nur noch 3 Rüstungspunkte. Nach dem zweiten Treffer gilt sie als zerstört und die überzähligen 2 Schadenspunkte müssen mit dem Soak-Wert des Getroffenen verrechnet und die Differenz vom Bloodpool abgezogen werden.

Achtung: Solange eine Rüstung des Oberkörpers noch RSP hat, kann der Träger nicht gepflockt werden. Attacken mit einem Holzpflöck dezimieren dann immer erst die RSP in Höhe des damit anrichtbaren Schadens.

Gegen den aggravated Damage der Klauen der Gangrel sind alle Rüstungsarten nutzlos: dieser Schaden zerstört nicht nur die Rüstungspunkte in angesagter Höhe, sondern verletzt den Getroffenen auch noch ganz regulär, da die Klauen die Rüstung einfach durchdringen.

Beispiel: Eine Rüstung mit 8 Rüstungspunkten wird von Gangrelklauen mit einem Aggravated Damage von 3 zerfetzt: nach drei Schlägen ist nicht nur die Rüstung komplett zerstört, sondern der Träger hat auch bei jedem Schlag die 3 Punkte Aggravated Damage erlitten, die er nur mit seinem Aggravated Soak mindern kann.

Es wird unterschieden zwischen modernen und archaischen Rüstungen bzw. Panzerungen. Diese Unterscheidung betrifft neben der Machart und den Rüstungspunkten vor allem die Resistenz gegen Projektile.

Moderne Panzerungen

Schusswaffen können an den geschützten Stellen keinen Schaden anrichten.

| Panzerungsart | Rüstungspunkte |
|---------------------|----------------|
| Splitterschutzweste | 12 |
| Kevlarweste | 16 |
| Schutzweste Dyneema | 20 |

Archaische Rüstungen

Schusswaffen durchschlagen einfach diese Rüstungen, und richten beim Getroffenen Normalen Schaden an, während zugleich auch Rüstungspunkte in Höhe des angesagten Schadenswertes zerstört werden (vgl. Klauenschaden der Gangrel bei Rüstungen).

| Rüstungsart | Rüstungspunkte |
|---------------|----------------|
| Lederrüstung | 8 |
| Kettenhemd | 12 |
| Plattenpanzer | 16 |

III.2.3 Regeneration

Angerichteter Schaden wird von Menschen auf dem normalen Wege der körperlichen Heilung regeneriert. Ein solches natürliches Regenerationssystem steht einem Vampir nicht zur Verfügung. Das Blut in seinem Bloodpool regeneriert aber normalen Schaden, der über das Spontan-Regenerationssystem (Soak-Wert) des Vampirs hinausgeht, durch die Aufwendung von Bloodpoints automatisch – also immer, wenn mehr als ein Punkt Schaden verursacht wurde. Allerdings ist diese Heilung dennoch so zeitverzögert, dass jeder Schaden kurzfristig Schmerzen verursacht.

Schwerer (aggravated) Schaden wird so genannt, nicht weil der Schaden so groß ist, sondern weil er besonders schwer zu regenerieren ist. Normalerweise braucht ein Vampir pro erlittenen Punkt aggravated Damage eine Woche, um einen derart zerstörten Bloodpoint zu regenerieren (der dann aber natürlich erst durch das Bluttrinken wieder aufgefüllt wird). Während der Phase der Rekonvaleszenz sind alle angerichteten Schäden (Verbrennungen, Klauenspuren, etc.) sichtbar. Die Disziplin Fortitude beschleunigt die Regeneration jedoch.

- Wunden, die von den eigenen Fängen geschlagen wurden, können vollständig geheilt werden, indem man selbst darüber leckt.
- Ein verwundeter Mensch kann geheilt werden, indem man ihm für jeden Punkt Schaden, den er erlitten hat, einen BP vampirischen Blutes in die Wunde laufen oder ihn trinken lässt.

III.2.4 Nachtrinken des Bloodpools

Solange er noch bei Bewusstsein ist, kann ein Vampir seinen Bloodpool einfach durch das Trinken von Blut wieder auffüllen. Wobei aus derselben Menge menschlichen Bluts mehr Bloodpoints gewonnen werden kann als aus tierischem Blut.

Besonders zu beachten ist, dass es immer mehr als eine halbe Stunde Zeit braucht, bis das getrunkene Blut auch als Bloodpool verfügbar ist, also für den Einsatz von Disziplinen oder zum Ausheilen von Schaden verwendet werden kann. Das bedeutet, dass erst während einer mindestens halbstündigen Phase der Ruhe die Energie des getrunkenen Blutes vom

vampirischen Körper extrahiert wird und auch erst dann wieder z.B. zur Ausheilung erneuten Schadens oder für einen Disziplinseinsatz zur Verfügung steht.

In der erforderlichen Ruhephase kann der Vampir gesellschaftlich agieren, ist aber etwas unkonzentriert und bei geringem Bloodpool auch entsprechend reizbar. Es ist jedoch sehr wichtig, dass er sich während dieser Zeit nicht unmittelbar körperlich bedroht fühlt – während einer Schlacht müsste er auf jeden Fall das Weite suchen und an einem sicheren Ort (z.B. einem Elysium) unterkommen, um die Energie getrunkenen Blutes zu gewinnen.

Die Umwandlung beginnt erst nach einer halben Stunde der Ruhe und ab diesem Zeitpunkt sollte man eine Minute pro getrunkenem und zu verwertenden Bloodpoint rechnen.

Die Menge des „unverdauten“ Blutes, die ein Vampir in seinem Magen behalten kann, entspricht immer seinen gerade leeren Bloodpoints. Ein Vampir kann also nicht mit vollem Bloodpool auf eine Session kommen und eine im Voraus getrunkene Notration bereits in seinem Magen mit sich tragen.

Eine Raserei wegen Blutknappheit endet übrigens bereits, wenn der Vampir eine ausreichende Menge an Blut getrunken hat, dieses muss jedoch innerhalb einer halben Stunde verarbeitet (also in Bloodpoints umgewandelt) werden, sonst schlägt die Innere Bestie erneut zu.

III.2.5 Torpor und Vernichtung

In Kampfsituationen ist darauf zu achten, dass ein Vampir droht, in den eine Blutraserie zu geraten, wenn er nur noch drei Bloodpoints in seinem Bloodpool hat (bereits bei fünf, wenn er sogar mit offenen Wunden bei seinen Gegnern konfrontiert ist).

Es ist aber genau so denkbar, dass bereits vorher nach einer gewissen Zahl an Schlägen, die der Character einstecken musste, sein Überlebensinstinkt ihn in die Flucht, also in den Rötschreck, zwingt.

Die Investition von Willpower, um diese Urinstinkte niederzukämpfen, unterdrückt den Angriffs- oder Fluchtimpuls auch immer nur für kurze Zeit.

Bei einem Kampf ist zudem darauf zu achten, dass wenn der Bloodpool eines Vampirs auf null fällt, dieser erst einmal (langsam) zusammenbricht. Bis zu dem Zeitpunkt, an dem er komplett am Boden ruht, kann er alle weiter eingehenden Treffer ignorieren.

In dieser Phase gilt er erst einmal als „Außer Gefecht“, das heißt er ist besinnungslos und damit vollkommen bewegungsunfähig, kann aber einfach durch das Einflößen von Menschenblut wieder ins Bewußtsein zurückgeholt werden – das dauert jedoch stets mindestens eine halbe Stunde, die der vampirische Organismus standardmäßig benötigt, um die Energie des getrunkenen Blutes zu kanalisieren.

Bekommt ein Vampir, der Außer Gefecht ist, jedoch nur einen weiteren Punkt Schaden ab, so fällt er in Torpor.

Wer dann auf einen im Torpor liegenden Vampir weiter einschlägt, muss sich bewusst sein, dass er dadurch „direct aggravated Damage“ verursacht, also gerade die endgültige Vernichtung des Characters herbeiführt.

III.3 KAMPFABLAUF

III.3.1 Schaden verursachen

- Trifft man seinen Gegner mit einem Schlag oder Schuss, so sagt man ihm den Damage-Wert an, den man verursacht. Dieser Damage-Wert errechnet sich im Nahkampf und bei Wurfaffen aus den Werten in Strength und ggf. Potence zuzüglich des Schadensbonus, den die benutzte Waffe macht. Bei Schusswaffen wird nur der Schadensbonus der Waffe angesagt, Attribute und Disziplinen haben keinen Einfluss auf den Schaden, den ein Character mit einer Schusswaffe macht.
- Bei der Benutzung übernatürlicher Waffen (z.B. Klauen der Gangrel) fügt man an den Damage-Wert noch den Zusatz „aggravated“ oder „schwer“ an.
- Es existiert zudem Magie, die komplett am Soak-Wert eines Characters vorbei geht, hier wird ein „direct“ oder „direkt“ an die Ansage des Damage-Werts angefügt. Im Zusammenhang mit magischen Attacken kann aggravated Damage auch zusätzlich direct sein.

III.3.2 Schaden reduzieren

- Wenn der Treffer mit normalem Schaden angesagt wurde, zieht der Getroffene vom angesagten Damage-Wert seinen Soak-Wert ab. Dieser Soak-Wert (auch „Normal Soak“) errechnet sich aus den Werten in Stamina und ggf. Fortitude.
- Wenn der Treffer mit dem Zusatz „direct“ angesagt wurde, darf der Soak-Wert nicht verrechnet werden.
- Wenn der Schaden mit dem Zusatz „aggravated“ angesagt wurde, darf nur der spezielle Soak-Wert gegen aggravated Damage (der Aggravated Soak, basiert allein auf der Disziplin Fortitude) abgezogen werden.

III.3.3 Schaden berechnen

Das Endergebnis obiger Verrechnung von Damage und Soak zieht sich der Getroffene von seinem Bloodpool ab.

Wenn der Treffer mit schwerem (aggravated) Schaden angesagt wurde, gilt der entsprechende Teil des Bloodpools vorerst als zerstört, er kann also erst einmal nicht mehr einfach durch das Trinken von Blut wieder aufgefüllt werden. Die Ausheilung von aggravated Damage dauert selbst bei Vampiren eine geraume Zeit.

Achtung: Selbst wenn der Normal Soak des Getroffenen gleich oder höher dem angesagten Damage-Wert ist, wird immer ein Punkt Schaden, der so genannte Mindestschaden, verursacht. Bei Treffern mit aggravated Damage wird ebenfalls immer mindestens ein Punkt aggravated Damage verursacht.

Menschen und Ghoule erleiden übrigens kein aggravated Damage, sondern nur normalen Schaden, der jedoch im Falle von scharfen Waffen (wie es auch die Klauen der Gangrel sind) ausschließlich von Ghoulen mit Fortitude vermindert werden kann.