



VERDAMMT IN EWIGKEIT 3.0
DAS VAMPIRE: REQUIEM LIVE REGELWERK VON

midnight dance

REQUIEM BERLIN

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

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

Live-Rollenspiel-Regeln "Verdammt in Ewigkeit" ViE © Andreas "AAS" Schroth, 2004, 2006, Version 3.0 "Vi3" © Andreas "AAS" Schroth 2009
Publikation und Verwendung, auch Abwandlung erlaubt, aber bitte mit kurzem Hinweis auf den Original-Urheber bzw. auf

www.midnightdance.de

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

INHALTSVERZEICHNIS

Seite 3

EINLEITUNG

→ Überblick über Bünde & Clane, → Traditionen

Seite 5

GRUNDREGELN

→ Goldene Regeln, → Probe, → Grundwerte, → Signale

Seite 8

ERSCHAFFUNG

Schritt für Schritt Anleitung zur Charaktererschaffung

Seite 18

KAMPF

→ Schadensarten, → Kampfarten, → Heilung, → Starre, → Tod

Seite 22

DISZIPLINEN

→ Kräfte, → Gaben, → Mächte der Bünde, → Widmungen

Seite 31

DAS SPIEL

→ Der Spielabend, → Abfangen, → Beschatten, → Aktionsspiel

Seite 34

BLUT & BESTIE

→ Vinculum, → Reviere, → Makel & Sünde, → Raserei, → Buße

Seite 40

ENTWICKLUNG

→ Erfahrungspunkte, → Trophäen, → Reviere, → Nexuspunkte

Seite 45

ANHAENGE

Zweitcharaktere (S.45)
Rollenspiel-Tipps (S.46)
Lexikon (S.48)
Charakterbogen (S.50)

Einleitung

Willkommen zur dritten Ausgabe der Vampire: Requiem Live Rollenspiel-Regeln "Verdammt in Ewigkeit" (Vi3) der Berliner Vampire LARP Gruppe MIDNIGHT DANCE.

Im Gegensatz zu früheren Ausgaben ist Vi3 auf die reinen Regelaspekte beschränkt und somit kompakter als frühere ViE-Versionen. Hintergrundinfos zur Welt der Dunkelheit, den Clänen und Bündnissen sowie der Politik der Vampire finden sich wesentlich umfassender auf der MIDNIGHT DANCE Website und in den offiziellen Requiem Büchern. Trotzdem enthalten die Vi3 Regeln genug Hintergrundinfos, um dir auch als totalem Neueinsteiger ein Verständnis für das Spiel und aktive Hilfe zu geben.

Viel Spaß auf deiner Reise in die Nacht!

Mach dein Spiel

Requiem. So nennen die Vampire ihre untote Existenz. Worin aber besteht diese Existenz im Requiem Live-Rollenspiel?

Vampire: Requiem ist ein Interaktions- und Intrigen-basiertes Spiel. Reviere, Einflussbereiche und Stand in der Gesellschaft der *Kinder der Nacht* werden eifersüchtig gehütet und bis aufs Blut verteidigt. Jedes Nachgeben wird als Schwäche ausgelegt und kann weitere Schikane nach sich ziehen.

Es geht um eine Gesellschaft von Raubtieren, die sich vorspielt, kultiviert und mit eigener Moral ausgestattet zu sein. Jede Domäne ist ein goldener Käfig, dem die *Kinder der Nacht* ebenso wenig enttrinnen können wie ihrem Fluch. Was immer sie tun, sie sind dazu verdammt, die nächsten Jahre oder Jahrhunderte mit den anderen Vampiren dieser Domäne zu verbringen. Sie sind wie zu lebenslanger Haft Verurteilte: Wie diese errichten sie hinter ihren Gefängnismauern eine eigene, rohe Gesellschaftsform, in der jedes Zeichen von Schwäche zum Untergang führt.

"Untergang" bedeutet bei Requiem nicht, dass man sich gegenseitig den Kopf abreißt: Kaum ein Vampir hat Lust, ständig im Kriegszustand zu leben. Die *Kinder der Nacht* sind kreativ darin, ihre Gesellschaft (den *Danse Macabre* (Totentanz)) durch Ämter, Traditionen und Rituale so zu ordnen, dass offene Gewalt auf Extremsituationen beschränkt wird.

Allwöchentliche Charaktertode kommen nicht vor. Allwöchentliche Niedertracht, Verleumdung und kalt kalkulierte politische Intrige schon.

Requiem ist kein "freundliches" Spiel. Weswegen es auch nicht jedem liegt: Requiem erfordert, fies, hinterhältig und gemein zueinander zu sein, ohne dass man sich *offplay* (außerhalb des Spiels) wirklich ans Leder geht.

Requiem ist ein Horror-Spiel im Stil der Schauerromantik, nicht des Splatter-Genres. Es geht nicht darum, lachende Kettensägen-Killer oder eine morallose Vampirversion von *Jason vs. Freddy* zu spielen. Nur im *inneren Widerstreit* zwischen vampirischer Bestialität und menschlichen Skrupeln entfaltet sich das Spiel.

Wahrheit und Lüge

Die Vampire des Requiem-Spiels unterscheiden sich zum Teil von gängigen Hollywood-Klischees.

- **Vampire müssen ihre Opfer nicht töten, um von ihnen zu trinken.** Aber es fällt ihnen schwer, die Ekstase des Trinkens freiwillig abubrechen.
- **Vampire haben ein Spiegelbild und erscheinen auf Fotos.** Beides aber nur verschwommen, es sei denn der Vampir konzentriert sich darauf.
- **Man wird nicht dadurch zum Vampir, dass man von einem gebissen wird.** Die Erschaffung eines Vampirs ist ein verbotener und Kräfte zehrender Akt, der immer sehr bewusst begangen wird.
- **Ein Pfahl durch das Herz tötet den Vampir nicht.** Aber er verdammt ihn zur Reglosigkeit.
- **Sonne und Feuer vernichten Vampire gründlich.** Aber andere Arten des Schadens machen einem Vampir weniger aus als einem Menschen.
- **Kreuze, Knoblauch und andere Mittel wirken in der Regel nicht.** Ausnahmen können mit dem Glauben des Menschen, dem Aberglauben des Vampirs oder verborgenen Eigenschaften des Fluches eines einzelnen Vampirs zu tun haben.

Der Reiz des Requiem-Spiels ist, dass alles wahr bzw. alles gelogen sein kann: jeder Spieler kann mit dem "Wissen", dass er durch Bücher oder Filme über Vampire hat, sofort losspielen und seinen Charakter in Abstimmung mit der Orga sehr "frei" bestimmen.

Vi3 lässt dir hierzu jede erdenkliche Freiheit.

Verdammt in Ewigkeit

In heutigen Nächten sind die meisten Kinder der Nacht in Allianzen oder Kabalen organisiert. Das sind mehr oder weniger elitäre, mehr oder weniger öffentlich agierende „Clubs“, die Vampire verschiedener Linien hinter einer Idee zusammenbringen.

Eine Kabale kann unterschiedlich groß sein. Die Kleinsten sind praktisch nur Klüngel oder die Brut eines einzelnen Vampirs. Die Größten umfassen hunderte Kapitel auf der ganzen Welt, die über Boten oder moderne Kommunikation in Verbindung bleiben.

Die bekanntesten und größten Zusammenschlüsse der Kinder der Nacht sind die *Bünde*. Dieses sind genau genommen keine einheitlichen Verbindungen, sondern Strömungen, unter deren Banner sich eine Vielzahl lokaler Kabalen in aller Welt vereinen.

DIE 5 BÜNDE (Details → Erschaffung)

- **Der Invictus** – Der Erste Stand ist ein konservativer Bund vampirischer Adliger, die sich als die Herrscher und Gesetzgeber der Nacht betrachten.
- **Die Lancea Sancta** – Das Sanktum ist die dunkle Kirche der Vampire, nach deren Glaube alle Vampire von Gott verdammt wurden, sein Zorn auf Erden zu sein.
- **Der Zirkel der Mutter** – Der Hexenkreis ist ein chaotischer Haufen heidnischer Vampire, die Geister und alte Götter um Macht anrufen.
- **Die Ordo Dracul** – Die Drachen sehen sich als Gefolge des historischen Dracula und versuchen durch Wissenschaft und eiserne Selbstkontrolle die Makel des Vampirfluchs zu überwinden.
- **Die Carthianische Bewegung** – Der jüngste der Bünde ist eine Kraft des Wandels in der von Stillstand bedrohten Gesellschaft der Toten und vereint Reform und Revolution.

Jene ohne Bund nennen sich selbst *Unabhängige* oder *Freie* und werden von den Bünden als *Bundlose* oder *Unwerte* bezeichnet. Ohne den Schutz eines Bundes ist ein einzelner Vampir ein willkommenes Sündenbock für jedes unaufgeklärte Verbrechen. Keiner interessiert sich für seine Ansicht oder "Rechte".

Außer über den Bund definieren sich Vampire auch über ihre Abstammung. In der Regel steht der Bund über der Familie. Eine Ausnahme bildet zuweilen die engste Sippe des Vampirs:

Jeder Vampir besitzt eine innere geistige Verbindung zu seiner nächsten Verwandtschaft. Und zwar in direkter Linie vom Großerschaffer (dem *Oheim*) und den Erschaffer bis zum eigenen Kind und Großkind.

Die Bedeutung der Familie variiert stark. Einige Vampire speziell des *Invictus* geben regelrecht an mit ihrer Abstammung. Anderen Vampiren ist ihre Sippschaft egal, oder sie hassen sie sogar.

Jede Sippe oder Linie geht auf einen der 5 Clane zurück. Woher die Clane kommen und ob es einen Clansgründer gab ist unbekannt und den meisten egal.

DIE 5 CLANE (Details → Erschaffung)

- **Die Daeva** – Die Sukkubi sind sinnliche Jäger und verkörperte Sünde, die an nichts mehr leiden als an ihrer wachsenden Langeweile.
- **Die Gangrel** – Die Wilden fühlen sich den Tieren und ihrer inneren Bestie näher. Höfische Feinheiten sind ihnen ebenso fremd wie egal.
- **Die Mekhet** – Die Schatten sind Bewahrer alter Geheimnisse und Feinde des Lichts, das sie mehr als sonst einen Vampir schmerzt und versengt.
- **Die Nosferatu** – Die Mahre sind das verkörperte Grauen, denen die Angst fast ebenso viel Lust bereitet wie das Blut.
- **Die Ventrue** – Die Gebieter sind die vollkommenen Herrscher, vor deren Willen jeder erliegt. Der einzige Feind, der einen Ventrue zu Fall bringt, ist er selbst und der in ihm keimende Wahnsinn.

Manche vampirische Familie unterscheidet sich in Art und Macht so von ihrem Stammclan, dass sie als eigene *Blutlinie* gilt. Da die anderen Vampire die fremden Mächte der Blutlinien fürchten, verbergen die meisten Blutlinienmitglieder ihr verderbtes Erbe.

Neben den Vampiren existieren in der Welt der Dunkelheit viele andere Schreckensgestalten. Die Vampire kennen Erzählungen über Werwölfe und Hexer, Geister und Dämonen. Was wahr ist und was gelogen, ist den wenigsten bekannt.

Die Traditionen

Vampire sind Gefangene ihrer eigenen Domäne. Und der mächtigste Insasse darf sich Fürst nennen. Im Laufe der Jahrtausende haben die *Anverwandten*, wie die *Kinder der Nacht* sich auch nennen, Verfeinerungen des Umgangs miteinander geschaffen, auf die sich einige mehr, andere weniger viel einbilden.

Die Vampire kennen im Großen drei mündlich weitergegebene *Traditionen*. Unter den Bünden sind es vor allem die *Lancea Sancta* und der mit ihr gelegentlich paktierende *Invictus*, welche die strenge Einhaltung der Traditionen einfordern – angeblich, weil die Traditionen so etwas wie die Gebote von Gott an die Verdammten seien, wie sie im *Testament des Longinus* (einer Art Vampirbibel) niedergelegt wurden.

I MASKERADE

OFFENBARE NIEMANDEM DEINE WAHRE NATUR, DER NICHT VOM BLUTE IST. TUST DU SOLCHES, VERWIRKST DU DEIN BLUTRECHT.

II NACHKOMMEN

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

III AMARANTH

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

Grundregeln

Vi3 hat kaum Ähnlichkeit mit den Tischrollenspielerregeln, weil beim Vampire Live jede Abwicklung von Regeln eine Ablenkung zuviel ist und Spielregeln so einfach sein müssen, dass sie jederzeit merkbar sind.

Die 7 Goldenen Vi3 Regeln

1 IM ZWEIFEL GEGEN DICH

Die Vi3 Regeln beinhalten bereits das maximal im Spiel Mögliche: Was nicht explizit in den Vi3 Regeln steht, geht nicht. Wo immer eine Regel uneindeutig ist, gilt die Interpretation, die dir keinen Vorteil bietet. Wann immer du fragst, ob man irgendwie EP sparen oder man mit kreativer Anwendung einen Extra-Effekt generieren kann, ist die Antwort: „Nein!“

2 LIVE IST LIVE

Wir spielen LIVE Rollenspiel. Alles, was irgendwie auf einem Spielabend erledigt werden kann, muss auf einem Spielabend (offene Session oder diskretes, aber bei der Orga gemeldetes Treffen) stattfinden. Es ist für die eigene Rollengestaltung okay, sich nicht spielrelevante Dinge auszudenken, die der Charakter unter der Woche unternimmt - diese aber sind nicht Gegenstand der Regeln, des Spiels oder Belang der Orga. Umgekehrt muss all das, was für das Live-Spiel tatsächlich relevant ist, durch die Vi3 Regeln abgedeckt, live abgewickelt und live vor Ort dargestellt werden. Das schließt ein, dass Pläne für live relevante Aktionen auch live auf einem Spielabend besprochen werden müssen, um etwaigen Verfolgern/Belauschern zumindest die Chance auf Intervention oder Verrat zu bieten. Offplay-Absprachen zu Inplay-Vorgängen sind ein klarer Regelbruch! Im Live-Spiel selbst kommt es umgekehrt weder zu Überfällen imaginärer Leibwächter noch zur Flucht per imaginären Hubschrauber. Es existiert nur, was live da ist. Findest du keinen Darsteller für deine drei Leibwächter, haben diese gerade anderes zu tun.

3 DER TOTALE INPLAY

Unser Spiel findet ausschließlich auf den Spielabenden statt, und während des Spiels ist alles am Spielort strikte Inplay Zone (→*Der Spielabend*). Wer anwesend ist, ist dies auch inplay. Wessen Charakter aber *nicht* anwesend ist, kann inplay auch nicht erreicht werden und nichts unternehmen, was das laufende Spiel be-

trifft. Ein Wechsel auf eine abwesende Zweitrolle desselben Spielers erfolgt nur, wenn dies vorab von der Orga abgenickt wurde und wenn das komplette Outfit der Rolle angelegt wird. Das Betreten einer ausgewiesenen Offplay Zone unterliegt den gleichen Regeln wie jedes Verlassen der Inplay-Zone (→*Der Spielabend: Abmeldevorgang*), und bei einem Rollenwechsel ist die Spielzone immer zwischenzeitlich zu verlassen (der eine Charakter geht, der andere kommt).

4 THE SHOW MUST GO ON

Regeln dienen der Förderung des Spiels, nicht der Verhinderung desselben. Während des laufenden Spiels wird nicht über Regeln diskutiert - entweder man einigt sich untereinander rasch auf die Abwicklung oder man ruft Orga oder Spielführer hinzu. Deren Entscheidungen sind zu akzeptieren, selbst wenn sie im Widerspruch zu anderen Regeln stehen. Oberste Priorität ist die Aufrechterhaltung des laufenden Spielflusses.

5 DU BIST DIE SL

Wie der Name „Orga“ sagt, *organisiert* diese nur. Der Plot- und Storygeber bist du: Bedenke bei deinen Intrigen, was dem Spieler deines Feindes trotz seiner möglichen Inplay-Niederlage Spaß machen könnte. Biete ihm Platz und Zeit, den Verlust auszukosten und zu spielen. Man spielt Requiem miteinander, indem man *gegeneinander* spielt: Finde etwas über deinen Feind heraus und stelle ihn vor schreckliche Entscheidungen. Diese Konflikte sind es, die eine Geschichte und das Live Spiel spannend machen. Auch wenn du das Opfer bist! Niemand macht für dich dein Spiel. Du kannst nur rausholen, was du reinsteckst: Es ist *dein* Spiel.

6 WAHRE DAS GEHEIMNIS

Requiem lebt von den geheimen Vorhaben der Charaktere. Wer offplay Einsicht in verborgene Pläne und Geheimnisse gibt - auch eigene - zerstört das Spiel, schlimmstenfalls für alle. Daher gilt: Hat sich ein Spieler(!) verquatscht, hat dies auch sein Charakter.

7 SHIT HAPPENS

Es gibt immer mal unschöne Situationen und Leute, die Mist bauen. Sei großzügig und nimm es hin, auch wenn es ein Regelbruch war. Niemand meint es böse. Aber: Was passiert ist, ist passiert. *Wir spulen niemals zurück*. Wer wiederholt negativ auffällt, sollte bei der Orga verpiffen werden. Wir klären das dann.

C'est la Vie

Vi3 basiert auf den Prinzipien **DU KANNST, WAS DU GLAUBHAFT DARSTELLEN KANNST und AUSSPIELEN STATT BESCHREIBEN**. Vi3 konzentriert sich auf spielrelevante Aspekte. Daher "fehlen" Regeln zu Fällen, die in der Live-Spielpraxis nicht vorkommen (wie etwa Florettfechten) oder die keine Regel brauchen. Für nicht durch Detailregeln abgedeckte Situationen gelten die →*Goldenen Vi3 Regeln*.

DIE PROBE

Einige Effekte und Kräfte erfordern eine Probe, um erfolgreich zu sein. Diese wird per Stein-Schere-Papier (Schnick-Schnack-Schnuck) abgewickelt: Zwei Spieler schlagen 3x mit der Faust in die Luft, um beim dritten Mal gleichzeitig entweder eine Faust (Stein), ab gespreizten Zeige- und Mittelfinger (Schere) oder die flache Hand (Papier) zu zeigen. Stein schlägt Schere, Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein. Gleiche Zeichen bedeuten unentschieden.

► **Gewinnt der Anwender**, ist die Kraft erfolgreich und sie wurde durch das Opfer auf keinen Fall bemerkt – es wird sich sein Verhalten *immer* zurechterklären.

► **Erzielt der Anwender Gleichstand**, ist die Kraft zwar erfolgreich, aber ist das Opfer ein Vampir, so *ahnt* dieses *nach Ende des Krafteffekts(!)*, dass es Opfer einer Beeinflussung war – *aber nicht wer sie verübt hat(!)*.

► **Gewinnt das Opfer**, scheitert die Kraft, und dieser Anwender kann diese Disziplin für den Rest des Abends nicht nochmals auf dieses Opfer anwenden. Außerdem *weiß* ein Vampir ebenso wie ein Ghul *sofort*, dass *dieser Anwender* gerade versucht hat, "irgendetwas" zu machen. Der Anwender weiß, dass er versagte.

Ergebnis der Probe	Kraft erfolgreich?	Wurde die Kraftanwendung bemerkt?		
		Opfer ist:		
		Mensch	Ghul	Vampir
Gewonnen	ja	nein	nein	nein
Gleichstand	ja	nein	nein	ggf*
Verloren	nein	nein	ja	ja

* Das Opfer *kann* ahnen dass es unter fremdem Einfluss stand, aber nicht wie oder durch wen es geschah.

► **Menschen** sind sich *niemals* bewusst, dass gerade irgendjemand irgendeine Kraft auf sie angewendet hat.

► **Eingeweihte**, d.h. jene, die *exakt* die Kraft, die gerade auf sie angewandt wurde, selbst beherrschen (egal ob Ghul oder Vampir), identifizieren diese auch, falls sie die Kraftanwendung bemerken.

► **Anzeigen der Probe**: Um eine Probe zu verlangen, hebt der Anwender die Faust in Bereitschaft.

► **Anzeige von Verzicht**: Der Spieler des Opfers kann per Anzeige einer wegwerfenden Handbewegung auf die Probe verzichten. Sie zählt dann als *Gleichstand*.

► **Dem Anwender auf die Schliche kommen**: Wenn es heißt, dass der Anwender vom Opfer nicht als solcher erkannt wird, *gilt* dies auch: Der Spieler des Opfers *darf sich nicht erklären*, warum ihm der Anwender "natürlich" inplay als Täter bewusst wird. Vielmehr *muss* er sich umgekehrt die Sache so zurechterklären, dass er eben **NICHT** auf den wahren Verursacher

kommt, etwa indem er das kleine Privatgespräch vergisst, das er da geführt hat, oder indem er beharrt, selbst jene Gefühle gehabt oder jene Entscheidung getroffen zu haben. Sollten die Umstände so sein, dass das Opfer gar nicht anders *kann* als den Täter als solchen zu erkennen (zum Beispiel weil dieser eine extrem verräterische Bemerkung fallen lässt) so kann das Opfer *eventuell* den Verursacher erkennen und den Tathergang erinnern/enträtseln, aber **NUR nachdem der Charakter einige Nächte nachgedacht und der Spieler sich die Erlaubnis der Orga geholt hat**. Der entsprechende Gedankengang wird der Orga per Mail dargestellt – diese entscheidet, ob der Anwender sich so verräterisch verhalten hat, dass das Opfer ihn als Täter erkennt, auch wenn es dazu eigentlich keine Chance hat.

VORTEILE (Details →*Erschaffung*)

Statt wie im Tischrollenspiel Punkte auf Attribute, Fertigkeiten und Vorteile zu verteilen, wählt jeder Spieler bei Vi3 verschiedene live-relevante Vorteile aus, die ihm bestimmte, konkrete Effekte erschließen.

DISZIPLINEN (Details →*Disziplinen*)

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

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

Die Anwendung JEDER Disziplin kostet IMMER mindestens 1 Blutpunkt (1♣), Anwendungen der Stufen 4 und 5 immer mindestens 2 Blutpunkte (2♣).

BLUTPUNKTE

Blut wird in Blutpunkten gemessen, was in den Vi3 Regeln durch Blutropfen angezeigt wird (1♣, 2♣). Jeder Blutpunkt entspricht *etwa* 1L Menschenblut. Ein Mensch liefert insgesamt eine Menge von 5♣.

Hinweis: Zur Vereinfachung der zu handhabenden Zahlen wurde bei Vi3 die Bemessungsgröße von Blut, Gesundheit und Wunden im Vergleich zum Tischrollenspiel halbiert. D.h. was dort zwei Gesundheits- oder Schadensstufen waren, ist hier nur eine.

Die meisten Vampire trinken pro Opfer nur 2♣. Mehr zu trinken, gefährdet das Leben des Menschen, und eine Spur blutleerer Leichen setzt schnell die Behörden auf die Spur des „Serienkillers“.

Die meisten Vampire können auch Tierblut trinken. Dieses schmeckt aber schal und ist zudem viel weniger nahrhaft: Um 1♣ durch Tierblut zu erhalten, muss man z.B. 2 Hunde oder 5 Ratten austrinken.

Vampire verbrennen jeden Abend 1♣. Egal ob sie sich zur Nacht erheben wollen, gepfählt sind oder im Schlaf ruhen. Vampire, die wenige Blutpunkte haben, drohen vor Hunger rasend zu werden (→*Bestie*) oder sogar in einen Schlaf namens *Starre* (→*Kampf*) zu fallen.

BLUTVORRAT (Details →Blut)

Blut ist Macht. Wer über viel Blut verfügt, kann sorgloser mit seinem Vorrat umgehen und z.B. häufiger Disziplinen einsetzen als ein hungernder Vampir.

► **Startblut** ist die Zahl der Blutpunkte, mit der dein Vampir die Spielsession beginnt. Startblut ist vor allem von *Revier*, *Disziplinen* und *Vorteilen* abhängig.

► **Blutmaximum** ist der Maximalwert für Startblut. Würde einem Charakter mehr Startblut zustehen, als er laut Blutmaximum haben kann, wird der Überschuss zur Regeneration addiert – er schwelgt im Überfluss!

► **Regeneration** kommt zum Tragen, wenn zwischen zwei Spielsessions ein zusätzliches *Spieltreffen* stattfindet. Regeneration ist die Anzahl der Blutpunkte, die der Charakter zwischen zwei Spielsessions zur Auffrischung seines Blutvorrates zur Verfügung steht, sofern der Charakter jagen konnte. Ausgegebene Regenerations-♠ frischen sich nach der nächsten *Session* auf.

Beispiel: Ianus hat Startblut 16♠ und Maximum 11♠. Er beginnt jede Spielsession also mit 11♠. Der Überschuss von 5♠ wird direkt zu seiner Regeneration addiert. Angenommen, Ianus beendet eine Session mit 3♠ und am Folgebend findet sofort ein Treffen statt, so beginnt Ianus dieses Treffen mit 3♠ (Restvorrat) + 5♠ (Regeneration) = 8♠ Vorrat.

HUNGER (Details →Blut und →Bestie)

► **Bei 2♠** ist ein Vampir *hungrig* (bestimmte Kräfte oder Makel wirken besonders gegen *hungrige* Vampire).

► **Bei 1♠** fällt er in *Raserei*, sobald er Blut sieht.

► **Bei 0♠** fällt ein Vampir sofort in *Raserei* (→*Bestie*).

POTESTAS (→Erschaffung und →Blut)

Potestas ist die Macht des Vampirs, Kraft aus dem Blut zu ziehen. Neu erschaffene Vampire beginnen das Spiel unabhängig der *Potestas* des Erschaffers mit Wert 1, es sei denn sie haben bestimmte *Vorteile* gewählt, die eine höhere Potestas erlauben. Potestas kann später im Spiel durch Erfahrungspunkte (EP) erhöht werden.

Potestas hat Einfluss auf

► **Gesundheit** = 3 + Potestas (→*Kampf*)

► **Heilwert** = ½ Potestas (aufgerundet) Gesundheitsstufen, die durch eine Heilgeste geheilt werden können (→*Kampf*)

► **Blutmaximum** = 8 + doppelte Potestas ♠

► **Beutebeschränkung:** Vampiren bis Potestas 2 genügt Tierblut, um sich zu ernähren. Vampire mit höherer Potestas müssen Menschen jagen.

► **Majestät:** Die Disziplin der Majestät wirkt am Besten gegen Vampire mit niedrigerer Potestas als der Anwender (→*Disziplinen*).

► **Mal des Jägers:** Potestas hat unmittelbaren Einfluss auf das Mal des Jägers (→*Bestie*).

MENSCHLICHKEIT (Details →Bestie)

Statt mit einer Menschlichkeitstabelle wie im Tischrollenspiel geht Vi3 von einer gewissen, "normalen" Grundmoral aus, die jeder Charakter zu Beginn hat. Begeht ein Charakter Gräueltaten oder wird er die Seele zerrüttenden Erlebnissen ausgesetzt, kann die Orga eine *Entartungsprobe* fordern. Verliert der Spieler diese, erhält sein Charakter einen *Makel*. Ein Makel ist ein fester Charakterzug, den er fortan auszuspielen hat, um volle Erfahrungspunkte (EP) erhalten zu können.

DER SPIELABEND (Details →Das Spiel)

Ein *Spielabend* kann ebenso eine offizielle, durch die Orga durchgeführte *Spielsession* für alle Spieler als auch ein zwischendurch stattfindendes *Spieltreffen* sein. **In den Vi3 Regeln sollte GENAU gelesen werden, ob von einem (Spiel-)ABEND, einer (Spiel-)SESSION oder einem (Spiel-)TREFFEN die Rede ist!**

DISZIPLIN - SIGNALE

Vampirische Kräfte können ihrer Natur nach nicht live ausgespielt werden, sondern umfassen immer irgendeine Art von Handzeichen, Ansage oder Objekt.

Ein Vi3 Signal darf dir niemals egal sein. Jedes Signal bedeutet, dass der Anwender gerade eine Kraft auf dich wirkt, die er mit Blut aktiviert und "bezahlt" hat.

Hebt der Anwender zu seinem Signal eine Faust, fordert er dich zu einer →Probe auf.

Hebt der Anwender zu seinem Signal NICHT die Faust, ist seine automatisch erfolgreich. Ist seine Ansage eine Aufforderung, musst du ihr nachkommen. Wird eine Frage gestellt, musst du ehrlich antworten.

WEITERE SIGNALE

► **Offplay: Hand-T** – Zeigt jemand mit zwei aufeinander liegenden Händen ein "T" an, ist er inplay nicht da. Er kann nicht angespielt werden.

► **Potestas: Hand über Schulter** – Eine über Schulterhöhe angehobene Hand mit abgespreizten Fingern zeigt die *Potestas* an (→*Bestie: Das Mal des Jägers*)

► **Probe: Faust hoch** – Hebt jemand eine Faust, fordert er dich zu einer Probe auf. Meist geschieht das in Kombination mit der Anwendung einer Kraft, aber es kann auch vorkommen, dass dies aus anderen Gründen geschieht (speziell wenn eine Orga die Probe fordert).

► **Spielabbruch: "ABBRUCH!"** – Jeder kann das Spiel abbrechen, z.B. wenn reale Gefahr im Verzug ist, sich jemand verletzt hat oder ein Regelstreit die Spiel fortsetzung unmöglich macht.

► **Zeitstop: "TIMEFREEZE!"** – Setzt das Spiel auf Pause. Wird z.B. angesagt, um die Folgen einer Inplay-Explosion abzuwickeln. Während eines Timefreeze bleibt jeder möglichst exakt dort, wo er ist!

► **Offplay: Rotes Band** – Der Gegenstand oder die Person ist absolut offplay und wird ignoriert.

► **Verwandelt: Karte an der Brust** – Trägt ein Spieler eine Karte an der Brust, so ist statt seiner das zu sehen was auf der Karte steht.

► **Spezial: Weißes Band** – Die Person/der Gegenstand ist so nicht wahrnehmbar, aber etwas ist da:

● Liegt das mit einer Zahl beschriftete Band um einen Gegenstand, ist dieser für alle mit weniger Auspex als die notierte Zahl unsichtbar (→*Disziplinen: Verdunkelung*).

● Liegt das Band mit einigen Gegenständen und einer Namenskarte auf dem Boden, so liegt dort der Leib eines Vampirs (das heißt: eine Leiche). Man kann den Leib angreifen und töten, indem man einen *Todesstoß* (→*Kampf*) ansagt.

● Liegt das Band um einen Spieler, der keine Karte an der Brust hat, ist dieser ein Geist und nicht zu berühren, aber durchscheinend zu sehen, es sei denn es werden die Arme vor der Brust verschränkt, in welchem Fall nichts zu sehen ist.

Erschaffung

Überhastet aufs Spiel losgelassene Charaktere sorgen bestenfalls für Unruhe und schlimmstenfalls für totalen Frust – besonders für den Darsteller. Neu aufgestellte Charaktere kommen daher erst ins Spiel, nachdem sie von der Orga abgenommen und freigegeben wurden – auch wenn sie 100% gemäß Vi3 aufgestellt wurden oder *Sofortstart-Charaktere* sind. Hierfür muss gemessen ab dem Zeitpunkt, da ein Charakter mit allen Werten und Hintergründen per Mail an die Orga geht ein Vorlauf von **3 Tagen für Grundcharaktere** und **10 Tagen für Spezialcharaktere** eingeplant werden. *Grundcharaktere* meint reguläre Menschen, Ghule und Vampire der fünf Standard-Clane und -Bünde, die inplay von außerhalb der Domäne einreisen und keine →limitierten Vorteile haben. *Spezialcharaktere* meint dann alles andere.

Sofortstart-Charakter

Meist sind sich Vampire Live Neulinge noch unsicher, ob diese Art des Spiels überhaupt etwas für sie ist. Daher bietet Vi3 diesen die Option, zum Testspiel einfach auf eine „Standard-Schablone“ zurückzugreifen:

Besagter *Sofortstart-Charakter* ist ein Mensch oder Ghul und gehört stets zu einem Vampir (z.B. dem Charakter eines Bekannten oder der Orga), an dessen Seite er das Spiel risikofrei erkunden kann.

Der Vorteil für den „Besitzer“ des Menschen bzw. Ghules besteht darin, einmal einen seiner Bediensteten live anwesend zu haben. Der Vorteil für dich als Neuspieler ist der problemlose Sofortstart ins Spiel – ohne viel falsch machen zu können oder viele Regeln wissen zu müssen.

Wenn dir dann das Spiel gefällt, kannst du dir zu einem beliebigen Zeitpunkt entweder einen Vampircharakter aufstellen oder deinen skizzenhaften Sofortstart-Charakter zum „vollwertigen“, komplett aufgestellten Mensch bzw. Ghul ausbauen.

SOFORTSTART - MENSCH

Der sofort spielbare Basis-Mensch hat weder Disziplinen noch Vorteile. Als Mensch kannst du deinen Blutvorrat nicht selbst für Heilung oder Kräfte nutzen (logisch!). Du bist – bittere Wahrheit – nur eine Blutquelle auf Beinen. Spiele gerade deswegen aus, dass du ein vollständiges, lebendiges menschliches Wesen bist! Reagiere auf das, was geschieht, auf menschliche Art und Weise.

Spielwerte des Sofortstart-Menschen

Gesundheit: 1 (d.h. sobald du gehauen/beschossen wirst, fall *schwer verletzt* um. Erhältst du mehr als 1 Punkt Schaden, werde *bewusstlos* und *stirb* nach 5 Minuten, falls dich niemand geheilt oder stabilisiert hat).

Blutvorrat: 5♦ (d.h. sollte jmd. von dir trinken und ansagen, dass er so-und-so viele Blutpunkte (♦) getrunken hat, ziehe diese von deinem Vorrat ab. Je weniger Blut dir verbleibt, desto kälter und schwindeliger ist dir. Hast du weniger als 3♦, werde *bewusstlos*. Hast du nur noch 1♦, *stirb* an Blutarmut).

Kläre mit dem Darsteller deines Herrn und Meisters ab, welche Funktion dein Mensch für ihn hat und vor allem, ob der Mensch blutgebunden ist oder nicht. Sollte er blutgebunden sein – was sehr wahrscheinlich ist – lies dir die "*Tipps für Sklaven*" im →Anhang durch.

SOFORTSTART - GHUL

Ein Ghul ist ein Vampirdiener, der durch Fütterung mit Vampirblut einerseits Kräfte erhält und gegen Krankheit und Alter gefeit ist, andererseits aber seinem "Herrn" in künstlicher Liebe und Abhängigkeit verfallen ist. Du würdest für deinen Vampir alles tun (auch morden, auch sterben) und bemühst dich nach Kräften, ihn zu schützen und zu unterstützen. Geistlos und doof sind Ghule nicht (spiel keinen "Igor") – je nachdem was dein Herr dich zu tun befiehlt, leidest du seelisch, siehst dich aber außerstande, dich dem Befehl zu verweigern.

Als Ghul kannst deinen Blutvorrat nutzen, um dich zu heilen – allerdings musst du immer 3♦ übrig behalten, sonst wirst du *bewusstlos*. Zum Heilen tauscht du 1♦ gegen 1 verlorene Gesundheitsstufe, indem du auf dein Herz tippst und "**1 geheilt**" sagst (→Kampf).

Spielwerte des Sofortstart-Ghuls

Gesundheit: 3 (d.h. sobald du 3 Punkte Schaden erhältst, fall *schwer verletzt* um. Fällt deine Gesundheit unter 0, werde *bewusstlos* und *stirb* nach 5 Minuten).

Blutvorrat: 5♦ bis 7♦ (du startest mit 5♦, kannst aber bis zu 2♦ Vampirblut gefüttert bekommen). Hast du weniger als 3♦, werde *bewusstlos*. Hast du nur noch 1♦ Punkt, *stirb* an Blutarmut.

Disziplin: Vigor 1 oder Celeritas 1 oder Numen 1 je nach Clansdisziplinen deines Herrn. Kommen mehrere in Frage, wählt dein Herr eine Kraft aus. **Vigor 1** erlaubt dir, Gegner 2m zurückzustoßen (Ansprache "*Rückstoß 2m*"). **Celeritas 1** erlaubt dir, vor jedem wegzulaufen, der nicht selbst wenigstens so viel Celeritas hat wie du. **Numen 1** erhöht deine Gesundheit um 1.

Menschen und Ghule

Du kannst deine Soforteinstiegs-Rolle als Mensch oder Ghul jederzeit ausschmücken. Dieser Abschnitt verrät dir, wie. Die zuvor genannten vereinfachten Werte für Basis-Menschen und -Ghule stellen nur eine Spielhilfe und Erleichterung dar. Du kannst dir gerne schon vom Start weg umfassendere Gedanken zu deiner Rolle (Sozialer Hintergrund, Persönlichkeit, Motivationen, Beruf, Eigenheiten) machen und dein Spiel damit aktiv selbst gestalten.

DER MENSCH

Klar: Requiem ist auf Vampire ausgelegt, und von den Werten her ist jeder Mensch dem Vampir lächerlich unterlegen. Umso wichtiger ist es, genau das in den Vordergrund des Rollenspiels zu stellen, was sich nicht mit Werten und Punkten ausdrücken lässt:

Menschlichkeit, Entsetzen vor dem Dunkel, Gefühle, Seele, Leidenschaft und die Tragik des Scheiterns sind essentielle Elemente des Vampire-Live-Rollenspiels, die sich als Mensch intensiver erleben und darstellen lassen als in jeder anderen Rolle – schon deshalb, weil man weiß, dass man jeden Konflikt verlieren wird. Und sich somit vollends auf die dramatische Ausgestaltung dieses Scheiterns konzentrieren kann. Ein Scheitern, übrigens, das selbst der größte Triumph des Menschseins ist, denn der Vampir selbst kann die Lebendigkeit der Gefühle eines Menschen niemals mehr empfinden, und anders als der Mensch kann er auch nicht wahrhaft den Tod eines Menschen sterben: Er kann nur vergehen und zu Asche zerfallen.

Spielwerte: Der detailliert ausgearbeitete Mensch hat die gleichen Werte wie der Sofortstart-Mensch. Außerdem kannst du dir *Sterbliche Vorteile* im Wert von 3 Punkten auswählen.

Erfahrungspunkte: Als Mensch kannst du *Erfahrungspunkte* (→*Entwicklung*) zwar für nichts außer weitere *Sterbliche Vorteile* verwenden, aber du kannst sie auch aufsparen, bis du zum Ghul oder Vampir wirst.

Versklavung: Erhältst du das Blut eines Vampirs, wirst du zu dessen Sklaven. Kräfte erhältst du nicht. Mehr Infos →*Anhang: Rollenspiel-Tipps für Sklaven*.

Verghulung: Erhältst du das Blut eines Vampirs und sagt dessen Spieler extra an, dass du sein Ghul wirst, so überträgt sich durch den Willen des Vampirs ein Teil seines Fluches und seiner Kraft auf dich. Wird dein Mensch zum Ghul gemacht, ersetze sofort deine Charakterwerte durch die des Ghuls. Etwaige *Sterbliche Vorteile* bleiben erhalten. Hast du *Erfahrungspunkte* übrig, kannst du diese wie beim Ghul ausgeführt einsetzen.

Verwandlung: Wird dein Mensch später im Spiel zum Vampir gemacht, kannst du nicht aufgebrauchte *Erfahrungspunkte* für deine Vampir-Erschaffung ausgeben. Außerdem erhältst du 4 weitere *Vorteilspunkte*, die du auf passende *Vorteile* verteilen kannst.

DER GHUL

Der Ghul ist eine oft unterschätzte und dabei unglaublich intensive Rolle. In der Nacht ein geschundener Sklave seines Vampirherren, bei Tag aber weitgehend frei zu tun, was ihm beliebt, ausgestattet mit magischen Kräften und verschont von Alter und Krankheit – dramatischer kann eine Rolle kaum sein. Ghule tendieren durch die in ihnen tobende Kraft des Vampirblutes und der Verdammnis dazu, überaktiv zu werden. Es kommt auch vor, dass Ghule ein stärker vom Instinkt gesteuertes Verhalten an den Tag legen.

Wenn du dich für die Abgründe der Ghulexistenz, für die geheimen Ghul-Familien und die verborgene Gemeinschaft der Ghule interessierst, findest du im Ghul-Quellenbuch von Requiem (*Ghouls [WW25110]*) viele weitere Ideen und Infos. Oder frag die Orga.

Bastelst du dir eine voll ausgestaltete Ghul-Rolle, sollte diese möglichst eng am Wesen und Charakter deines Vampirherren ausgerichtet werden. Schließe dich also mit dem kurz, dessen Ghul du spielst, und erarbeite am Besten das Ghul-Konzept gemeinsam mit ihm (oder ihr). Immerhin hat er unter allen Menschen exakt deine Rolle zum Diener ausgewählt!

Spielwerte: Der detailliert ausgearbeitete Ghul hat die gleichen Werte wie der Sofortstart-Ghul. Als fertig ausgestalteter Ghul hast du aber *einen weiteren Disziplinpunkt* in einer Disziplin, die dein Meister (a) beherrscht und (b) dir beizubringen bereit ist. Außerdem hast du *Sterbliche Vorteile* im Wert von 3 Punkten.

Erfahrungspunkte: Als Ghul kannst du *Erfahrungspunkte* dazu verwenden, zusätzliche *Sterbliche Vorteile* oder *Disziplinpunkte* zu bekommen. Für die Disziplinen *Celeritas*, *Vigor* und *Numen* benötigst du keinen Lehrer, d.h. du darfst diese selbst dann lernen, wenn dein Herr dich nichts lehren will. Alle anderen Kräfte müssen dir beigebracht werden. Jede Disziplin kostet dich doppelt so viele *Erfahrungspunkte* wie sie einen Vampir kostet, und du kannst eine Kraft maximal auf Stufe 3 heben.

Verwandlung: Wird dein Ghul später im Spiel zum Vampir gemacht, kannst du nicht aufgebrauchte *Erfahrungspunkte* für deine Vampir-Erschaffung ausgeben. Außerdem erhältst du weitere 4 Punkte für passende *Vorteile*, so dass du wie jeder Vampir auf 7 *Vorteilspunkte* kommst. Wie jeder Vampircharakter hast du außerdem 3 *Disziplinpunkte* – aber nur, wenn du diese nicht bereits hast! Ein Ghul mit 4 *Disziplinpunkten* würde bei Erschaffung keinen *Disziplinpunkt* dazu erhalten.

Menschwerdung: Als Ghul benötigst du in jedem Monat 1♠ von einem Vampir, um Ghul zu bleiben. Darüber hinaus muss der Vampir beim Füttern auch den Willen haben, dich weiter zu seinem Ghul zu haben. Erhältst du diese „Fütterung“ nicht, hörst du auf, Ghul zu sein. Dein Körper altert nun schneller, bemüht darum, die Zeit einzuholen, die seit deinem ersten Schluck vergangen ist. Auch wenn du irgendwann wieder Vampirblut erhältst: Die bis dahin eingetretene Alterung ist unumkehrbar. Als Mensch kannst du einmal gelernte Vampirkräfte natürlich nicht einsetzen. Sobald du aber wieder Ghul wirst – oder erschaffen wirst – stehen dir wieder alle Kräfte zur Verfügung, die du als Ghul je hattest.

Die Erschaffung des Vampirs

Bei Vi3 bestehen grundsätzlich drei Arten, mit einem neuen Vampircharakter zu starten:

EIGENE ERSCHAFFUNG

Die normale Methode ist, dass du dir einfach einen Requiem-Vampir aufstellst, ihn von der Orga absegnen lässt und losspielst. Wähle eine der folgenden Begründungen, warum dein Charakter ins Spiel kommt:

Apella: Dein Charakter ist ein hiesiger Vampir, der bislang nur nicht an den Treffen teilnahm. Nun tritt dein Vampir auf, um sich ein Stück des Kuchens zu sichern, ehe alle Privilegien und Reviere verteilt sind.

Geront: Dein Charakter ist ein hiesiger Vampir, der mehrere Jahre in Starre gelegen hat. Wählst du dieses Szenario, spiele unbedingt die Verwirrtheit deines Vampirs aus (er hat Jahre der Geschichte verschlafen und ist sich unsicher, welche seiner Erinnerungen real und welche Fiebertraum sind). Überlege dir, warum er in Starre lag. War es ein Unfall? Ein Komplott? Strafe?

Helot: Dein Charakter kommt aus einer fremden Domäne. Vielleicht wurde dein Bund komplett ausgelöscht oder für illegal erklärt, vielleicht wurde dir ein Verbrechen angehängt, vielleicht hast du sogar tatsächlich eines begangen – in jedem Fall gibt es keine Vampire, die aus Spaß die Domäne wechseln. Als Geächteter hast du alle Privilegien verloren: Du fängst in der Domäne bei Null an. Vielleicht in einem neuen Bund?

Ephor: Der Ephor oder Gesandte ist die einzige Art, als Fremder in die Domäne zu kommen und dabei trotzdem einen respektablen Stand zu haben (hierfür brauchst du den gleichnamigen *Vorteil*). Dies verschafft dir zu Beginn gleich ein höheres Ansehen, verpflichtet dich aber auch dazu, dich um die überregionale Zusammenarbeit deines Bundes aktiv zu kümmern. **Achtung:** Dieses Szenario geht nur, wenn eine entsprechende Verlinkung in eine andere live bespielte Domäne im OPUS Netzwerk geschaffen wird.

LIVE-ERSCHAFFUNG

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

GEMEINSAME ERSCHAFFUNG

Bei dieser Variante erschaffst du deinen Charakter im Dialog mit einem Orga. Das schafft die Möglichkeit, einen Charakter zu entwickeln, der vom Start weg tief mit der Berliner Geschichte und anderen, bereits im Spiel befindlichen Charakteren verlinkt ist. Generell gilt für diese Variante, dass je mehr Vorlauf du der Charaktererschaffung einräumst, desto besser kann die Orga deinen Charakter verlinken und feinabstimmen. Zu deinem Vorteil.

Das Konzept

Bevor du an den Charakterbogen gehst, lehne dich zurück und versuche dir ein Bild von dem Menschen vor das geistige Auge zu rufen, dessen Schicksal du in die Nacht verfolgen möchtest. Wenn du dich bei Aufstellung des Charakters zu schnell auf das Schieben von Vorteilen konzentrierst, den Charakter auf ein Blatt mit Punkten oder ein Stereotyp zu reduzieren.

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

VERMEIDE KONZEPTFEHLER

Manche Charaktere sehen auf dem Papier besser aus, als sie sich nachher im Spiel erweisen. Einige ganz klassische Stolperfallen sind diese hier:

Der coole Schweigsame – Über 90% des Vampire Live Spiels besteht aus Dialogsituationen. Jeder Charakter, der auf Schweigsamkeit, Verslossenheit oder distanzierte Coolness angelegt ist, wird es darum extrem schwer haben, Zugang zum Spiel zu finden. Coole, Schweigsame Typen wirken in einem Film oder Buch toll – im LARP sind sie nicht zu gebrauchen.

Der emotionslose Profi – Wer bei seinem Vampir vor allem an dessen Amt, Funktion oder "Beruf" im Spiel denkt, läuft Gefahr, eine leere Hülle zu produzieren. Templer, Inquisitoren, Häscher – Profis werden schnell auf ihre reine Funktion reduziert. Lässt du dies zu, spielst du eigentlich nur in den Momenten aktiv mit, in denen irgendwer nach deinem Amt schreit. Was sehr selten der Fall sein wird.

Der satte Unangreifbare – Vermeide Konzepte, die bereits alles erreicht haben. Wer an der Spitze beginnt, für den geht es abwärts. Das kann sehr frustrierend sein. Darum ist es besser DU SELBST nimmst dir alles weg: Spiele ruhig deinen coolen Adligen des Invictus – NACHDEM er alles verloren hat und in Starre geschlagen wurde, aus der er sich gerade erhebt.

Das blutgeifernde Monster – Das Vampire-Spiel steht in der Tradition der Schauerromantik. Nicht des Kettensägenmassakers Teil 666. Tragische, verfluchte und scheiternde Antihelden funktionieren besser als morallose, durch nichts zu erschütternde Bestien in Menschengestalt. Nicht weil sie "künstlerisch wertvoller" sind, sondern weil 90% des Vampire Live Spiels aus Dialogsituationen besteht. Und die sind bei Splatter eher selten. Es ist IMMER ein guter Tipp, sich seinen Charakter beim Plaudern vorzustellen – Charaktere, zu denen das überhaupt nicht passen will, laufen Gefahr, sich im Spiel als schwer darstellbar zu erweisen.

Der fokussierte Eindimensionale – Bedenke bei deiner Rollengestaltung gerne, welchem Clan und Bund der Vampir angehört. Dann aber wirf einen weiteren Blick auf die Rolle und gib ihr ein Hobby oder zentrales Interesse neben ihrer Funktion (Theater, Kino, Literatur, Kunst, Verbrechen, Geld, Sünden, Träume, Suche nach Gott oder Sinn) und eine gewisse Zielvorstellung mit auf den Weg (wo soll der Charakter in 1 Jahr sein? In 5? Am Ende seiner Laufbahn?). Je mehr Facetten der Charakter hat, desto mehr Abwechslung hast du als dieser Charakter.

DER WICHTIGSTE TIPP

Je mehr du in deinen Charakter hereinsteckst, desto mehr Spaß am Spiel wird er dir liefern. Involviere dich. Besuche Treffen, auf denen du "von Amts oder Bundes wegen" nichts zu suchen hast. Kümmere dich um die Dinge die in der Domäne (deinem „Käfig“) vor sich gehen. Und gib nicht nach, erst recht dann nicht, wenn das weise oder gesünder wäre.

WÄHLE DEIN KONZEPT

Versuche, das Wesen deines Charakters als Mensch auf einen Begriff zu reduzieren. Dieser ist der rote Faden in Wesen und Geschichte des Charakters und gibt ihm mehr Stringenz. Einige Beispiele für Konzepte:

- erfolgloser Künstler
- dekadenter Müßiggänger
- verkannter Dichter
- pedantischer Dorflehrer
- desillusionierter Rebell
- fanatischer Soldat

Der Clan

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

► **Spielst du einen Vampir**, wähle deinen Clan frei aus den nachfolgenden aus. Möchtest du das Mitglied einer Blutlinie spielen, kontaktiere die Orga, die dich gern berät, und denk im Schritt *Vorteile* daran dir den Vorteil *Blutlinie* zu nehmen.

DAEVA

Die *Sukkubi* sind Meister der Verführung und der Inbegriff des Vampirs als sinnlicher Jäger der Menschen. Von Natur aus anderen Vampiren überlegen, betrachten sich viele Daeva sich als anbetungswürdige Elite der Kinder der Nacht, die sich vor allem im Invictus sehr wohl fühlen. Geschöpfe der Sinnlichkeit, leiden Daeva unter der Macht der Gewöhnung und verfolgen im Laufe der Zeit immer extremere Genüsse, um überhaupt noch etwas spüren zu können.

Clandisziplinen: *Celeritas, Majestät, Vigor*

Fluch: Daeva sind ihrer Todsünde so sehr zugetan, dass sie diese min. 1 Szene lang pro Spielabend aktiv und bemerkbar ausspielen müssen.

GANGREL

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

Clandisziplinen: *Gestaltwandel, Numen, Tierhaftigkeit*

Fluch: Gangrel sind ihrer bestialischen Natur so sehr zugetan, dass sie diese min. 1 Szene lang pro Spielabend aktiv und bemerkbar ausspielen müssen.

MEKHET

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

Clandisziplinen: *Auspex, Celeritas, Verdunkelung*

Fluch: Mekhet nehmen 1 Punkt Zusatzschaden durch Feuer und Sonnenlicht (→*Kampf*). Außerdem ertragen sie helles Licht nicht und müssen es meiden.

NOSFERATU

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

Clandisziplinen: *Alptraum, Verdunkelung, Vigor*

Fluch: Nosferatu sind abstoßend oder Furcht einflößend. Jeder Spieler muss sich überlegen, wie er diesen Effekt live darstellt. Im Falle von äußerer Abscheulichkeit mag Schminke oder Verkleidung gute Effekte erzielen, im Falle von einer Grauen erregenden Ausstrahlung sollte der Spieler auf andere Art und Weise bestrebt sein, Angst zu verbreiten (z.B. durch eine verstellte Stimme, per Schwamm in der Tasche genässte Hände, dämonisches Lachen, bewusstes Unterschreiten des "normalen" Körperabstandes zum Gesprächspartner oder stets blutbespritzte Kleidung).

VENTRUE

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

Clandisziplinen: *Beherrschung, Tierhaftigkeit, Numen*

Fluch: Jeder Ventrue wählt eine Art des Wahnsinns, die ihm quasi "im Blute" liegt, z.B. Größenwahn, Verfolgungswahn, Gespaltene Persönlichkeit, Halluzinationen, Sadismus, eine irrationale Angst vor einer bestimmten Sache, Situation oder Personenklasse oder Ähnliches. Wann immer der Ventrue aus einer *Entartungsprobe* zum Erhalt eines Makels mit Gleichstand hervorgeht (→*Bestie*), fällt er mehr seinem Wahnsinn anheim und muss auf wenigstens einer Spielsession im Quartal seinen Wahnsinn aktiv und bemerkbar mindestens 1 Szene lang ausspielen. Mit jedem weiteren Mal, bei dem er die betreffende Probe mit Gleichstand abschließt, erhöht sich die Zahl der Gelegenheiten, zu denen er seinem Wahnsinn freien Lauf lassen muss, um 1. Der betreffende Zähler wird *Malkavia* genannt.

Der Bund

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

► **Spielst du einen Vampir**, wähle deinen Bund frei aus den nachfolgenden Optionen aus. Möchtest du das Mitglied einer anderen Kabale spielen, kontaktiere die Orga und denk im Schritt *Vorteile* ggf. daran dir den Vorteil *Geheimbund* zu nehmen.

Zusätzliche Informationen über die Bünde findest du im Grundregelwerk, im Web oder von der Orga.

CARTHIANISCHE BEWEGUNG

Die Carthianische Bewegung ist der fortschrittlichste der Bünde, und ihre Anhänger können mit der überholten Verehrung von "Fürsten" ebenso wenig anfangen wie mit blindem Gehorsam gegenüber irgendeinem Gott. Die Carthianer arbeiten unablässig daran, eine zukunftsfähige Gesellschaft der Vampire zu entwickeln, und bedienen sich dabei Modellen und Praktiken von Parteien, Konzernen und Philosophen. In einigen Domänen offene Salongruppen, in anderen straff organisierte Kader, ist den Carthianern jedes Mittel recht, um ein neues gesellschaftliches Experiment zu schaffen. Da die Carthianer oft weniger Pflichten von den Mitgliedern des Bundes erwarten als andere Bünde und sie als einziger Bund im Grundsatz nichts dagegen haben, wenn man sich später einer anderen Kabale anschließt, besitzt der Bund speziell für nach 1800 erschaffene Vampire und für Bundlose auf der Suche nach Schutz in der Gruppe eine hohe Anziehungskraft.

Vorteil: Kontakt zur Basis & bindende Gesetze.

Die Carthianer besitzen enge Beziehungen zur menschlichen Gesellschaft. Jeder Carthianer erhält 1x den Vorteil *Herde* geschenkt, außerdem kosten die Vorteile *Ghul*, *Lakai*, *Pimp* und *Herde* später nur ½ so viele EP (aufgerundet) und der Vorteil *Herde* kann bis zu 5x genommen werden. Geflüsterte Gerüchte sprechen zudem davon, dass Carthianische Gesetze in den Domänen des Bundes magisch bindend sind.

INVICTUS

Der *Erste Stand* betrachtet sich als natürlichen Herrscher und Gesetzgeber der Kinder der Nacht, und tatsächlich beruhen fast alle Höfe auf Initiativen des Invictus. Ideell ist der Invictus einer unveränderlich festen, hierarchisch nach Macht organisierten Gesellschaft zugetan, auf deren ehernen Pfeilern eine vampirische Kultur wachsen kann. Invicti verstehen sich als Stabilität stiftenden Faktor in einer chaotischen Welt der Dunkelheit. Die Bundlosen und die Carthianer stellen den natürlichen Feind des Bundes dar.

Vorteil: Kontakt zur Elite & bindende Schwüre.

Der Invictus hält enge Verbindungen zu den Sterblichen. Jedes Invictusmitglied erhält 1x den Vorteil *Kontakt* geschenkt, außerdem kosten die Vorteile *vermögend*, *reich*, *Lakai* und *Ghul* später nur ½ so viele EP (aufgerundet). Geflüsterte Gerüchte sprechen zudem davon, dass der Invictus magisch bindende Verträge und Schwüre schließen kann.

LANCEA SANCTA

Die *Dunkle Kirche* der Vampire sagt, dass alle Vampire Teil von Gottes Plan sind. Verdammt dazu, der böse Jäger in einer Welt der Dunkelheit zu sein, welche die Menschen das Fürchten lehren sollen, damit diese in ihrer Not sich Gott zuwenden. In diesem Sinne sind die Vampire der Lancea Sancta die unmenschlichsten Schrecken einer ohnehin unmenschlichen Rasse: Die Sekte zelebriert das Vampiresein als Bestimmung und Richtung allen Seins der Verdammten und verurteilt menschliche Gefühle wie Zuneigung oder Mitleid als Sünde gegen Gottes Plan für die Vampire. Die zentrale Figur im Glauben der *Geheiligten*, wie die Mitglieder des Sanktums auch genannt werden, ist der römische Legionär *Longinus*, der Jesus Christus die Lanze in den Leib stieß, als er am Kreuz hing. Die Lancea Sancta sagt, dass Longinus durch Gott verflucht wurde (er also nicht erschaffen wurde). Als wahrhafter „Verdammer“ wurde ihm die Mission Gottes offenbart, und als Dunkler Messias bringt Longinus den Kindern der Nacht die Botschaft des Sinnes ihrer Existenz.

Vorteil: Mirakel & Heilige Unmenschlichkeit.

Nur das Sanktum gebietet über eine seltsame Kraft, entsetzliche Wunder zu wirken. Geflüsterte Gerüchte sprechen zudem davon, dass bestimmte heilige Zeremonien es den Geheiligten erlauben, die unmenschlichsten Taten im Namen des Glaubens zu begehen, ohne der Entmenschung anheim zu fallen.

ORDO DRACUL

Der zweitjüngste Bund nach den Carthianern ist ein Orden von Okkultisten und machtorientierten Denkern. Die Ordo geht eigenen Überlieferungen zufolge auf Vlad Tepes (Dracula) zurück, der höchstselbst den Orden gegründet haben soll. Dracula – so sein Orden – sei von Gott verflucht worden wegen seiner Verbrechen sowie dafür, sich von Gott abgewandt zu haben. Der Orden des Drachen lehrt aber, jene Verdammung nicht demutsvoll hinzunehmen, sondern aus der Tiefe des Vampireseins neue Kräfte zu schöpfen, um endlich Gottes Fluch aus der eigenen Macht heraus zu brechen.

Vorteil: Windungen & Transzendenz.

Nur die Ordo Dracul gebietet über das Geheimnis, den Fluch des Vampireseins zu überwinden – nicht um wieder zum Menschen zu werden, sondern indem der Drache sich über die Begrenztheit des Vampireseins und Menschseins erhebt. Geflüsterte Gerüchte sprechen davon, dass Drachen nicht den gleichen Regeln wie normale Vampire unterliegen, sondern überlegen sind.

ZIRKEL DER MUTTER

Im Gegensatz zur Verdammung durch Gott propagiert der Zirkel der Mutter einen ursprünglicheren Quell des Vampireseins. Nicht Verdammnis, sondern die eigene Göttlichkeit steht im Kern des Hexenzirkels. Ihre Schöpfungsgeschichten handeln vom gehörnten Gott Cernunos, den Göttern des Todes und des Abgrundes, den blutigeren Inkarnationen der Morrigan und vielen schrecklichen Mythen mehr. *Akolythen*, wie man die Angehörigen des Zirkels oft nennt, lehnen die Vorstellung von Buße ab. Der Bund hat den Ruf des sprichwörtlichen schwarzen Mannes und gilt als unkontrollierbare Kabale ketzerischer Wilder, die ungenannten Schrecken Opfer darbringen.

Vorteil: Crúac & Unheilige Göttlichkeit.

Nur der Zirkel der Mutter gebietet über die grauenvolle Macht der Rituale des Crúac. Geflüsterte Gerüchte sprechen zudem davon, dass die Akolythen in ihrer zunehmenden Entmenschung neue Macht finden, die sie zu dunklen Göttern werden lässt.

ANDERE KABALEN

Es spricht nichts dagegen, dir eine eigene Kabale auszudenken oder gemeinsam mit Freunden, die ebenfalls ins Spiel einsteigen, eine eigene Gang oder Gruppe zu entwickeln. Für alle kleinen Kabalen ist zu bedenken, dass deren Auftauchen von den Bündeln wenig gut aufgenommen werden wird. Gerade dies kann aber das Spiel einer neuen Kabale unendlich interessant machen. Viel Feind, viel Plot.

BUNDLOSE

Der Begriff "Freie" oder "Unabhängige", wie sich jene ohne Bund gern nennen, klingt toll. Ist aber falsch: Wer keinem Bund angehört, steht auf der Abschlusliste. Wer ungebunden ist, hat niemanden hinter sich (auch keine anderen Bundlosen) und jeder kann mit dir machen was er will. Mit anderen Worten: Die einzige Art, auf die Freie "frei" sind, ist *vogelfrei*. Aus diesem Grund neigen junge Vampire, die einfach mit ihrem Requiem klarkommen und ihre Unabhängigkeit bewahren wollen dazu, sich den Carthianern anzuschließen und somit "Schutz in der Gruppe" zu bekommen.

Die Vorteile

Statt Attributs-, Fertigungs- und Vorteilspunkte zu verteilen wie im Tischrollenspiel üblich, kannst du im Live stattdessen Punkte auf *Vorteile* verteilen.

WAS SIND VORTEILE?

Basis des Vi3 Spiels ist DKWDGDK: Du kannst, was du glaubhaft darstellen kannst. Wenn du Latein kannst, hast du die Freiheit zu sagen, dass dein Vampir auch Latein kann (du kannst auch sagen, dass Latein nicht zur Rolle passt und der Charakter keine Ahnung von Latein hat). Wenn du selbst kein Wort Latein kannst, aber findest, es passt zur Rolle, so kannst du für dich gerne festlegen, dass dein Vampir Latein kann - du hast nur keinerlei regeltechnischen Anspruch darauf und musst im Zweifel die Lateinkenntnisse des Charakters so gut bluffen, dass es den Mitspielern gar nicht auffällt, dass du dir nur gerade ein paar lateinische Brocken aus dem Internet zusammengeklaut hast.

Vorteile sind dem gegenüber solche Faktoren, die dir im Spiel einen Regelbonus verschaffen. Jeder Vorteil kann nur 1x genommen werden, es sei denn die Beschreibung sagt anderes.

► **Ghule und Menschen** erhalten 3 Punkte, die sie nur auf *Sterbliche Vorteile* [⚔] verteilen können.

► **Vampire** erhalten 7 Punkte zum Verteilen, von denen ebenso 3 Punkte *Sterbliche Vorteile* [⚔] sein müssen - sie sind das Echo des menschlichen Lebens des Vampirs und sollten auch so gewählt werden.

ARTEN VON VORTEILEN

Startvorteile [★] müssen zum Zeitpunkt der Aufstellung des Charakters genommen werden. Sie können nicht nachträglich durch Erfahrung erworben werden.

Sterbliche Vorteile [⚔] sind solche, die auch von Ghulen und Menschen genommen werden können.

Limitierte Vorteile [⚔x] können zu jedem Zeitpunkt nur in einer bestimmten Anzahl im Spiel sein. Ist die volle Zahl "x" eines bestimmten Vorteils im Spiel, ist dieser Vorteil "gesperrt" und kann nicht neu gewählt werden (das teilt dir die Orga mit). Manche Limitierungen werden mit einer Verhältniszahl angegeben. [~~1~~1/7] bedeutet z.B., dass pro 7 aktiven Charakteren maximal 1 diesen Vorteil haben darf. Je größer unsere Spielrunde, desto öfter kann dieser Vorteil ins Spiel kommen. Sinkt die Zahl der Spieler, behalten bereits im Spiel befindliche Charaktere ihren Vorteil. Limitierte Vorteile sind gesperrt für *Zweitcharaktere* (→Anhang)!

Trophäen [⚔] sind eine besondere Art von Vorteil, die nur im Verlauf des Spiels erworben werden können und darum nicht hier, sondern im Kapitel →*Entwicklung* erklärt werden. Trophäen sind z.B. Ämter oder Revierrechte, die im Spiel erobert und ebenso auch wieder verloren werden können. Trophäen sind gesperrt für *Zweitcharaktere* (→Anhang)!

OHNE VORTEILE

Erschaffung - Ein Vampir ohne Vorteile ist frühestens 1980 erschaffen worden. Ältere Vampire sind mit den Vorteilen *Erfahrener* (●●, frühestens 1950 erschaffen), *Älterer* (●●●, ~~1~~1/10, frühestens 1850 erschaffen) oder *Alnherr* (●●●●, ~~1~~5, frühestens 1750 erschaffen) möglich. Dein Charakter kann bis zu 30 Jahre älter sein, wenn er diese "Bonuszeit" in Starre zugebracht hat.

Abstammung - Alle Vampire gehören standardmäßig zu einem der fünf großen Blute, sind also *Daeva*, *Gangrel*, *Mekhet*, *Nosferatu* oder *Ventrue*. Wer einer *Blutlinie* angehören möchte, benötigt dafür den Vorteil *Blutlinie* (●●●●, ~~1~~10). Dieser garantiert nicht, dass jede Blutlinie wählbar ist (frag die Orga). Du kannst selbst festlegen, wer und wie dein Erschaffer war - nur wenn die Abstammung einen spielrelevanten Vorteil gibt, musst du einen entsprechenden *Vorteil* wählen, z.B. *Mentor* (●●●) oder *Ephor* (●).

Wissen und Fertigkeiten - Du kannst bei Vi3, was du glaubhaft darstellen kannst. Daneben gibt es einige wenige Charaktertypen oder "Berufe", die regeltechnische Auswirkungen haben und daher als *Vorteil* gewählt werden können: Hierzu zählen u.a. die Vorteile *Dieb*, *Hacker*, *Sprengmeister*, *Scholast*, *Autor*, *Fahrer*, *Ermittler* oder *Sanitäter*.

Disziplinen - Jeder Vampir beginnt das Spiel mit 3 Disziplinpunkten (→*Disziplinen*).

Jagdtechnik - Jeder Vampir beginnt das Spiel mit 1 Jagdtechnik, durch die er sich ernährt (→*Blut*).

Grundwerte ohne Vorteile:

- Potestas* = 1
- Blutmaximum* = 8 + (2xPotestas) ♠
- Startblut* = 2+Potestas ♠
- Regeneration* = 0♠
- Gesundheit = 3+Potestas (Ghule 3, Menschen 1)
- Heilwert = ½ Potestas (aufgerundet), (Ghule 1)
- EP-Maximum = 8 im Monat

* nur Vampire

SONDERREGEL: IMMER SICHER

Es existieren verschiedene Vorteile und einige Disziplinen, die sagen dass der Charakter mit dem betreffenden Vorteil/der Disziplin zwischen Live-Sessions *immer sicher* ist. Diese Regel hat eine Ausnahme, denn die *immer sicher* Aussage bezieht sich stets nur auf andere Vorteile und Disziplinen von höchstens der gleichen Stufe. **Verdeutlicht:** Ein ●●-Vorteil, der *immer sicher* macht, schützt nur gegen Aktionen, die ●- oder ●●-Vorteile/Disziplinen nutzen.

LISTE DER VORTEILE

VIERER-VORTEILE (●●●●)

Ahnherr [★,♣5] - Der Vampir ist ein zwischen 1750 bis 1850 erschaffener Ahn. Er startet mit Potestas 4.

Blutherr [★] - Das Blut des Vampirs besitzt stärkere Macht über andere. Ein voller Blutbund wird bereits nach 2x Trinken geschlossen (→*Blut: Vinculum*)

Bluthort [♣5] - Der Vampir hat eine geheime Blutquelle, über die er sich im Notfall rasch mit Blut versorgen kann (Kontakt zu Blutbank/Menschenhändler, in Artefakten gebundenes Blut, Keller voll magisch konservierter Blutflaschen). *Regeneration* unendlich.

Blutlinie [★,♣1/10] - Der Vampir gehört einer Blutlinie an. Welche Blutlinien verfügbar sind, legt die Orga fest. Um die besonderen Kräfte der Blutlinie zu wecken ist eine Potestas von mindestens 2 vonnöten. Diese muss durch andere Vorteile oder EP erworben werden.

Unterrichtener [★] - Der Vampir startet mit 2 Disziplinpunkten extra. Diese können keine Disziplin über 3 heben und müssen zu einer Clansdisziplin des Charakters, einer Gabe (*Vigor, Celeritas, Numen*) oder zur Kraft des Bundes des Charakters gehören.

DREIER-VORTEILE (●●●)

Älterer [★,♣1/10] - Der Vampir ist zwischen 1850 und 1945 erschaffen worden und startet mit Potestas 3.

Chamäleon [♣] - Der Charakter besitzt viele falsche Identitäten, hinter denen er sein Wirken verbergen kann. Er erhält von der Orga einen Satz von 3 *falschen Pässen* (Inplay Personalausweis), den er bei Inplay-Passkontrollen o.ä. als spielrelevanten Gegenstand zeigen kann, um sich zu legitimieren. Verliert der Spieler das Spieldokument, hat auch der Charakter seinen Pass verloren. Zu Beginn jedes Jahres erhält der Spieler nach Wahl 1 Pass ersetzt oder kann eine Identität durch Rückgabe des Dokuments "löschen" und eine "frische" Identität (plus Pass) erhalten.

Dieb [♣] - Der Charakter ist ein versierter Taschendieb. Er kann 1x pro Monat ansagen, ein nicht nonstop bewachtes Objekt gestohlen oder unbemerkt eingesteckt zu haben. Er sagt dies der Orga an, die sich dann das Objekt vom Besitzer aushändigen lässt.

Gelehrig [♣] - Das EP-Maximum des Charakters ist dank dessen Gelehrsamkeit um +3 erhöht.

Hacker [♣] - Der Charakter kann 1x im Quartal der Orga gegenüber ansagen, den Mailaccount eines Charakters, der sich in der Kommunikation E-Mails bedient, gehackt zu haben. Besitzt das Opfer selbst nicht den Vorteil *Hacker*, bleibt diese Aktion unbemerkt und der Spieler des Opfers muss der Orga die fragliche Korrespondenz über einen Zeitraum von mindestens 1 Monat überstellen, die diese dann an den *Hacker* weitergibt. Hat das Opfer auch den Vorteil *Hacker*, wird via

Orga eine *Probe* abgewickelt (üblicher Verfahrensweise wie bei einer Disziplinanwendung).

Kämpfer [♣] - Dieser Vorteil kann mehrfach (maximal 3x) genommen werden. Für jedes Mal kann der Charakter 1x pro Nahkampf "*Weg!*" ansagen, um einen Treffer zu ignorieren, der ihn sonst getroffen hätte.

Kontakt [♣] - Der Charakter hat einen Kontakt in einer der Einflussphären (siehe *Mogul*). Jeder Kontakt ermöglicht es dem Charakter, 1x im Monat der Orga eine Frage zur Sphäre oder den Aktivitäten eines bestimmten Charakters in der Sphäre zu stellen.

Lügner [♣] - Dieser Vorteil kann mehrfach (maximal 3x) genommen werden. Für jedes Mal kann der Charakter 1x pro Spielabend perfekt lügen und somit der Entlarvung durch *Auspex* (→*Disziplinen*) entgehen.

Medium [★, ♣] - Der Charakter kann Geister sehen und 1x im Quartal entweder erfolgreich einen *Nexus* (→*Entwicklung*) finden (z.B. um ein →*freies Ritual* durchzuführen) *oder* eine Séance an einem *Nexus* live ausspielen, wobei die Orga Effekte und Visionen ansagt und möglicher Weise einen Geist darstellt.

Mentor [♣2/Orga] - Ein Orga-Charakter nach Spieler-Wahl (aber kein Ältester) ist Mentor des Charakters. Jeder Orga kann mit seinen Charakteren Mentor für maximal zwei Charaktere sein. Der Mentor hilft und unterstützt den Charakter nach Kräften. Es ist aber in der Verantwortung des Spielers, dass dies auch so bleibt (wer seinen Mentor hintergeht, muss sich nicht wundern, wenn dieser sich gegen ihn wendet).

Mogul [♣] - Der Vampir verfügt über Einfluss und zahlreiche Kontakte in einer der Einflussphären der Stadt. Nur Mogule können die Trophäe *Magnat* erobern (→*Entwicklung*). Die verfügbaren Einflussphären sind *Staat, Forschung, Wirtschaft, Medizin, Nachtleben, Presse* und *Verbrechen*. **Ein Mogul kann 1x im Quartal der Orga ansagen, eine vorgegebene, live-relevante Mogul-Aktion durchzuführen.**

MOGUL - AKTIONEN

Staat: kann in jedem Quartal 1 Charakter polizeilich suchen *und* bis zu 5 polizeilich Gesuchte nicht länger suchen lassen. Gegen gesuchte Charaktere macht die Orga jeden Monat eine *Probe*. *Verliert* der Spieler die Probe, wird eine Live-Begegnung mit der Polizei auf einem Extratreffen ausgespielt, bei *Gleichstand* kommt die Polizei zu einer Session.

Forschung: kann 1 *Nexus* (→*Das Spiel*) finden lassen.

Wirtschaft: kann einen *vermögenden* Charakter *reich* machen oder einen *Reichen* *vermögend*.

Medizin: hat pro Quartal einen Pool von 30♣, die er nach Belieben auf sich oder andere Charaktere verteilen kann. Jede Vergabe muss der Orga schriftlich mitgeteilt werden.

Nachtleben: hat pro Quartal einen Pool von 12♣ zum Verteilen (siehe *Medizin*) und 6 Dosen der Vampirdroge SUNSHINE (→*Blut & Bestie*, ermöglicht statt einer *Raserei* oder eines *Makels* einen *Drogenrausch* live auszuspielen).

Presse: kann im Quartal bis zu 6 *Inplay-Artikel* schreiben und der Orga mailen, die sie inplay veröffentlicht.

Verbrechen: kann pro Quartal via Orga 1 HELIOS- oder vollautomatische Waffe, 30 Schuss HELIOS Munition oder 1 Granate, Bombe oder ähnliches Sprengobjekt besorgen.

Okkulte Schriften – Dieser Vorteil kann bis zu 5x gewählt werden. Okkulte Schriften werden benötigt, um verlorene Rituale z.B. des *Crúac* oder der *Thebanischen Mirakel* (→*Disziplinen*) zu finden oder eigene zu entwickeln. Die Maximalstufe jener Rituale wird durch die Anzahl des Vorteils begrenzt (wählt man ihn 3x, kann man Rituale bis Stufe 3 finden bzw. entwickeln). Die Schriften verschiedener Vampire können in einer Bibliothek zusammengefügt werden, wobei deren Wert der wertvollsten Sammlung plus der Hälfte aller hinzugefügten Schriften (abgerundet) entspricht (eine 3er + zwei 1er Sammlungen zählen als 4er Sammlung).

Robust [⚡] – Der Charakter hat *Gesundheit +1* und (nur als Vampir) *Heilwert +1*.

Schieber [⚡] – Der Charakter ist ein Dealer, der in jedem Monat eine Pistole oder ein Gewehr oder wenn er eine Probe gegen die Orga gewinnt eine vollautomatische oder HELIOS Waffe oder 10 Schuss HELIOS Munition oder 3 Dosen SUNSHINE besorgen kann (siehe Mogul-Aktionen).

Schlossherr [⚡] – Der Charakter verfügt über einen Prestigebau, den er als Zuflucht verwenden kann (z.B. eine Kirche, ein Museum, ein Schloss oder ein Hotel).

Scholast [⚡] – Dieser Vorteil kann mehrfach genommen werden. Für jedes Mal dass der Vorteil genommen wurde kann der Spieler der Orga im Quartal eine Frage zu einem Untersuchungsgegenstand aus seinem Wissensgebiet stellen (die Frage sollte möglichst konkret sein – ungenaue Fragen produzieren ebensolche Antworten).

Sprengmeister [⚡] – Nur Charaktere mit diesem Vorteil können *Bomben* einsetzen (→*Kampf*).

Unbeugsam [⚡] – Trinkt der Charakter (Mensch, Ghul oder Vampir) von einem Vampir, erhöht sich sein Vinculum (→*Blut*) nur wenn er eine Probe verliert.

Verbotenes Wissen – Der Vampir gehörte einmal einem anderen als seinem jetzigen Bund an und hat aus jener Zeit geheimes Wissen über Interna und Kräfte jenes Bundes. Anwenden kann er die Kräfte anderer Bünde aber nicht – dafür muss man stets aktives Mitglied jenes Bundes sein. Verbotenes Wissen offen zu zeigen ist extrem gefährlich!

Wiedergänger – Fällt der Charakter in Starre, kann er in jedem Monat eine Probe machen, ob er sich alleine aus eigener Kraft vorzeitig aus dieser befreien kann.

ZWEIER-VORTEILE (●●)

Autor [⚡] – Der Vampir ist ein begnadeter Schreiber. Statt 2 EP pro Monat können bei ihm 4 EP je Monat durch Schriften generiert werden (→*Entwicklung*).

Erfahrener [★] – Der Vampir wurde zwischen 1945 und 1980 erschaffen. Seine Start-*Potestas* ist 2.

Geborene Harpyie [⚡] – Der Charakter kann der Orga 1x im Monat ein Gerücht zu einem Thema oder einer konkret benannten Person mitteilen, das diese über Website und Spiel weiterverbreitet. Nur Charaktere mit diesem Vorteil können die Trophäe *Harpyie* erobern (→*Entwicklung*).

Geheimbund – Der Vampir gehört insgeheim einer anderen als seiner offiziellen Gruppe an. Dies kann ein anderer (zweiter) Bund sein, eine feindliche Kabale wie *Belials Brut* oder *VII* oder eine Geheimsekte innerhalb des Bundes des Charakters (mehr Infos von der Orga).

Ghul – Der Vampir hat einen (Sofortstart-)Ghul. Dieser Vorteil kann mehrfach genommen werden. Ein Ghul muss live dargestellt werden, um spielrelevante

Dinge tun zu können. Der Spieler hat die Möglichkeit, einen Bekannten zum Spiel mitzubringen, der "seinen" Ghul spielt. Kann dieser Bekannte in Zukunft den Ghul nicht noch mal spielen, kann er einen anderen Bekannten als seinen "neuen" Ghul mitbringen. Wird ein Ghul im Spiel getötet, muss der Vorteil neu gekauft werden.

Das Auftreten von Gastspielern ist immer mindestens 3 Tage vor dem Spiel der Orga anzumelden!

Pimp – Der Vampir hat Zugriff auf Blutpuppen. Sein *Startblut* ist +2♦. Der Spieler darf bis zu 3 Bekannte als Blutpuppen (Sofortstart-Mensch) zum Spiel mitbringen. Wird eine Blutpuppe im Spiel getötet, kann diese bis zum Ende des Quartals nicht wieder mitgebracht werden – erst dann hat der Pimp eine neue Blutpuppe aufgetan. **Das Auftreten von Gastspielern ist mindestens 3 Tage vor dem Spiel der Orga anzumelden!**

Reich [⚡] – Der Charakter verfügt über unerschöpfliche Ressourcen, was ihm besondere Ansagen erlaubt (z.B. kann er neben den Ansagen bei →*vermögend* noch ansagen einem Eliteclub anzugehören, Personen des öffentlichen Lebens getroffen zu haben, ein Unternehmen in Berlin zu besitzen oder einen live anwesenden Inplay-Polizisten erfolgreich zu bestechen (vgl. →*vermögend*; es wird trotzdem eine Probe gemacht, aber aufgrund der Bestechungshöhe kann der Spieler diese 2x wiederholen). Wer *reich* ist, ist in seiner Zuflucht *immer sicher*.

Ruhiges Herz – Der Charakter kann 1 *Raserei* weniger ausspielen als er müsste (→*Bestie*).

Seelenfest – Der Charakter erhält 1 Wiederholung jeder *Entartungsprobe* bei Gräueltaten (→*Bestie*).

Tugendhaft – Der Vampir besitzt eine zweite leitende Tugend und hat damit mehr Möglichkeiten, Buße zu tun und Makel zu "löschen" (→*Bestie*).

Tutor – der Vampir kann anderen Vampiren für diese clansfremde Disziplinen beibringen (→*Entwicklung*). Wird nicht benötigt für Bundkräfte.

Vorsichtig [⚡] – Auch wenn der Spieler keine besonderen Ansagen bei der Orga gemacht hat, werden Aktionen gegen ihn so beurteilt, als habe er jede erdenkliche Sicherheitsmaßnahme getroffen (z.B. Maßnahmen zum Abschütteln von Verfolgern, Verwischen digitaler Spuren, bestmögliches Versteck der Zuflucht). Er ist zwischen Spielabenden *immer sicher*.

EINER-VORTEILE (●)

Abstammung [★] – Der Vampir stammt von einem in der Domäne zutiefst respektierten Erschaffer.

Ephor [★] – Der Charakter kommt als Gesandter von außerhalb Berlins und hat ein passendes Empfehlungsschreiben seines Bundes (von der Orga).

Ermittler [⚡] – Der Charakter ist oder war ein professioneller Ermittler und besitzt weiterhin Kontakte zu einem befreundeten Labor oder Ähnlichem. Er kann am Spielabend einen (Tat-)Ort oder ein Objekt live ausgespielt mit passend dargestellter Ausrüstung untersuchen und die Orga nach den so gewonnenen Erkenntnissen fragen.

Fahrer [⚡] – Jeder Charakter kann mit Auto zum Spiel kommen oder per Auto den Abend verlassen. Dieser Vorteil ermöglicht es, einen wegfahrenden Charakter per Auto zu verfolgen oder umgekehrt einen Verfolger abzuschütteln (→*Grundregeln: Der Spielabend*).

Geborener Jäger – *Regeneration +1♦*.

Gewitzt [⚡] – Der Spieler kann die Orga 1x/Monat um Rat fragen, was sein Charakter besser machen kann.

Herde - Der Vampir hat einen Kreis von Menschen, von denen er gefahrlos trinkt. Als Jagdtechnik muss der Vampir *Lestat*, *Osiris* oder *Lude* wählen. Dieser Vorteil kann mehrfach genommen werden (max.3x, *Carthianer* bis zu 5x). Für jedes Mal erhöhen sich *Startblut* und *Regeneration* um je +2♣.

Lakai - Der Charakter hat einen Blutsklaven (Sofortstart-Mensch). Dieser Vorteil kann mehrfach genommen werden. Ein Lakai muss live dargestellt werden, um spielrelevante Dinge tun zu können. Der Spieler hat die Möglichkeit, einen Bekannten zum Spiel mitzubringen, der "seinen" Lakaien spielt. Kann dieser Bekannte in Zukunft den Lakai nicht noch mal spielen, kann er einen anderen Bekannten als seinen "neuen" Lakaien mitbringen. Wird aber ein Lakai im Spiel getötet, geht auch der betreffende Vorteil verloren und muss neu gekauft werden. Ein Lakai kann zum Ghul „hochgestuft“ werden, indem er 2x genommen wird. **Das Auftreten von Gastspielern ist mindestens 3 Tage vor Spiel der Orga anzumelden!**

Legitimiert [⚔] - Der Charakter besitzt einen gültigen Pass (siehe Vorteil →*Chamäleon*).

Ruhiges Gewissen - Der Charakter kann 1 *Makel* weniger ausspielen als er müsste (→*Bestie*).

Sanitäter [⚔] - Der Charakter kennt sterbende Menschen und Ghule stabilisieren (→*Kampf*).

Schlächter - Der Vampir besitzt oder kontrolliert eine Tierzucht oder einen Schlachtbetrieb, durch die er gefahrlos an Tierblut kommt. Als Jagdtechnik muss der Vampir *Bauer* wählen. Dieser Vorteil kann mehrfach genommen werden (max. 5x). Für jedes Mal erhöhen sich *Startblut* und *Regeneration* um je +1♣.

Verführer - *Startblut* +1♣.

Vermögend [⚔] - Der Charakter ist *vermögend*, was ihm besondere Ansagen erlaubt (z.B. kann er ansagen dass seine Kleidung von einem teuren Designerlabel oder sein Auto von einer besseren Klasse ist oder sein Modeschmuck inlay aus echtem Gold/Edelsteinen besteht. Außerdem kann er einen live anwesenden Inlay-Polizisten zu bestechen versuchen (hierfür wird eine Probe gegen den Polizisten gemacht - hat der Bestechende diese gewonnen oder Gleichstand erzielt, nimmt der Polizist an, bei Verlieren ist er empört über den Bestechungsversuch). Wer *vermögend* ist, ist in seiner Zuflucht *immer sicher*.

Verschobenes Herz - Das Herz des Vampirs liegt statt in der Brust im Bauchraum.

Versteck [⚔] - Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden. Jedes Versteck gilt als weitere Zuflucht.

Verbesserte Zuflucht - Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden (1 je Zuflucht). Die Zuflucht des Charakters ist groß und hat beste Lage. Liegt sie in seinem *Revier* (→*Entwicklung*) bekommt er einen +50% höheren *Revierbonus* (d.h. aus +4♣ wird ein Bonus von +6♣).

Zusätzliche Jagdtechnik - der Vampir hat eine zusätzliche Jagdtechnik gemeistert (→*Blut*). Kann beliebig oft genommen werden.

Tugend & Todsünde

Jeder Vi3 Charakter besitzt eine *Tugend* und eine *Todsünde*, zu der er sich im Besonderen hingezogen fühlt, ob ihm dies bewusst ist oder nicht. Jeder Charakter sollte sich zu dramatisch passenden Gelegenheiten entsprechend seiner Tugend oder Sünde verhalten - besonders dann, wenn ihm das betreffende konsequente Gebaren einen Nachteil bringt. Wie bei allen Gelegenheiten zum Rollenspiel ist es schwer, diese in exakte und kontrollierbare Regeln zu pressen, daher schenken wir uns das. **Bei Vampiren sind Tugend und Sünde für den Erwerb und das Ausspielen bzw. die Weglösung von Makeln wichtig (→*Bestie*).**

TUGENDEN

Nächstenliebe - *Nächstenliebe* äußert sich darin, anderen uneigennützig zu helfen und diesen Anteil am eigenen Besitz zu geben.

Glaube - Charaktere mit dieser *Tugend* glauben an einen tieferen Sinn und eine höhere Ordnung in der Welt, auch wenn diese nicht notwendiger Weise göttlichen Ursprungs sein muss.

Tapferkeit - Die eigene *Tapferkeit* tritt nur dann hervor, wenn sie getestet wird. Wenn die Welt sich gegen den Tapferen verschworen hat, ist er derjenige, der die Widernisse überkommt.

Hoffnung - Charaktere mit dieser Tugend glauben tief in sich daran, dass das Gute über das Böse am Ende triumphieren wird, egal ob dieses Gute als Karma oder Gott betrachtet wird.

Gerechtigkeit - Dem Gerechten ist es widerlich, ein Unrecht (nach seinem Empfinden) ungesühnt zu sehen.

Besonnenheit - Besonnenheit bewertet Zurückhaltung höher als ein rasches Vorankommen.

Mäßigung - Gutes und Böses, alles hat seinen Platz im Wesen des Mäßigen. Wovor dieser zurückschrickt, ist das Extrem, der Exzess und die Einseitigkeit.

TODSÜNDEN

Neid - Du missgönnt anderen, was sie haben.

Völlerei - Das Wesen dieser *Sünde* besteht darin, einem Impuls, Trieb, einer Abhängigkeit oder Lust zu folgen und dabei Pflichten zu vernachlässigen.

Gier - Wie der Neidvolle ist der Gierige nie zufrieden mit dem, was er hat. Der Gierige misst sich aber nicht an anderen - er will alles und ist ohne Maß.

Wollust - Jeder Wollüstige hat wenigstens eine Aktivität, der er bevorzugt nachgeht (meistens Sex oder Bluttrinken oder beides).

Stolz - Der Stolze glaubt fest an die Richtigkeit dessen, was er tut, egal wie viele Beweise ihm präsentiert werden, die anderes zeigen.

Trägheit - Der Träge meidet das Risiko, bei einer Aufgabe zu scheitern, und vertraut darauf, dass das Problem von jemand anderem gelöst werden wird.

Zorn - Jähzorn ist die Sünde der unkontrollierten Aggression und des flammenden körperlichen Hasses.

Disziplinen

► Als **Vampir** beginnst du mit 3 Disziplinpunkten, die du auf deine Clanskräfte (und nur diese) verteilst.

► Als **Ghul** beginnst du das Spiel mit 1 (Basis-Ghul) oder 2 (Voll-Ghul) Disziplinpunkten. Dein erster Disziplinpunkt muss von der Gabe sein, die zu den Clanskräften deines Herrn gehört (*Celeritas*, *Numen* oder *Vigor* → *Disziplinen*).

► Als **Mensch** hast du keine Disziplinen (ätsch).

Jagdtechnik

Nur wenn du die richtige *Jagdtechnik* für dein Revier hast, erhältst du den vollen Bonus des Reviers auf dein Startblut (andernfalls nur die Hälfte). Da du als neu aufgestellter Charakter das Spiel ohne ein eigenes Revier beginnst, hast du die freie Wahl der Jagdtechnik.

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

► **Spielst du einen Vampir**, wähle eine Jagdtechnik mit der du das Spiel beginnst:

- **Bänker** – ernährt sich von Blutspenden^{1,2,3}
- **Bauer** – hält sich Tiere zum trinken⁵
- **Blutjunkie** – trinkt von Zuggedrohten
- **Casanova** – verführt Opfer & trinkt beim Sex¹
- **Cauchemar** – trinkt von Schlafenden⁶
- **Gossenschlürfen** – trinkt von Pennern
- **Lestat** – hat Groupies als willige Herde^{1,7,11}
- **Lude** – hält sich Blutsklaven als Herde^{7,8}
- **Osiris** – hat Kult um sich, Anbeter sind Herde^{7,11}
- **Papillon** – trinkt von Prostituierten beim Sex¹
- **Provocateur** – schlägt Opfer nieder⁹
- **Rattenfänger** – jagt Ratten, Katzen, Hunde^{3,4,5}
- **Schänder** – trinkt von Wehrlosen (Kinder, Greise)^{8,9}
- **Tyrann** – nimmt Opfern die Erinnerung¹⁰
- **Wilder** – jagt Wildtiere (Wildschweine, Rehe)^{3,4,5}
- **Vampirella** – weibl. Variante des Casanova¹

1 erfordert den Vorteil *vermögend* oder *reich*

2 erfordert den Vorteil *Mogul (Medizin)*

3 darf maximal 2 *Makel* haben

4 erfordert die Disziplin *Tierhaftigkeit*

5 darf maximal *Potestas* 2 haben

6 erfordert die Disziplin *Verdunkelung*

7 erfordert den Vorteil *Herde*

8 erfordert den Vorteil *Pimp*

9 erfordert min. 1 *Makel* (kann man sich freiwillig nehmen → *Bestie*)

10 erfordert die Disziplin *Beherrschung* auf min. 3

11 muss der Orga Details zu seinem Personenkult überstellen

Hintergrund

Name – Überlege dir den Namen deines Vampirs, als er noch Mensch war, und seinen vampirischen Namen. Vampire tendieren dazu, im Tod nur 1 (Vor-) Namen zu haben, wobei Namen mit einer mythischen Bedeutung populär sind (Götter, Poeten, Könige). Verpönt sind "gewöhnliche" Menschnamen und Namen von Vampiren aus Roman, Film und TV.

Charaktergeschichte – Entwickle eine Hintergrundgeschichte für den Charakter in tabellarischer Kurzform

(max. 1.000 Wörter). Betrachte sie als "Buchklappentext" eines Romans, der dir und der Orga einen Eindruck deines Charakters vermitteln soll und Ansatzpunkte für Plots und Verknüpfungen liefert. Du kannst deine Geschichte später weiter ausbauen und ergänzen.

Erschaffer – Du solltest auch deinen Erschaffer als eigenständige Persönlichkeit ausarbeiten. Gerne wird die Orga auch einen vorgeben, durch den du mit der Domäne und weiteren Vampiren verlinkt bist.

Blutsippe – Soweit sich dies nicht aus der Person des Erschaffers automatisch ergibt, mach dir auch Gedanken über den Rest der Blutsippe (Oheim, ggf. eigene Kinder/Enkel) und über etwaige Brutgeschwister.

Zuflucht – Jeder Vampir hat einen Ort, wo er übernachtet. Dieser Ort muss der Orga samt Lage mitgeteilt werden (z.B. Mietwohnung mit geschlossenen Rollläden am Kleistpark, ungenutzter Kellerraum Nähe Kottbusser Tor, vergessener Kanal am Spreebogen etc.).

Schlüsselort – Jeder Vampir hat einen Schlüsselort, den er regelmäßig aufsucht, um zu jagen, seine Herde zu versammeln oder Geschäfte abzuwickeln. Auch dieser muss definiert und der Orga mitgeteilt werden.

FINALE GRUNDWERTE

► Potestas*	1
– Vorteil: Erfahrener	2
– Vorteil: Älterer	3
– Vorteil: Ahnherr	4
► Blutmaximum*	Potestas x2 +8 ♠
► Startblut*	Potestas +2 ♠
– Vorteil: Verführer	+1 ♠
– Vorteil: Pimp	+2 ♠
– Vorteil: Herde	+2 ♠ pro Anzahl
– Vorteil: Schlächter	+1 ♠ pro Anzahl
– Vorteil: Verbesserte Zuflucht	+1,5x Revierwert
– Revier: Viridarium**	+12 ♠
– Revier: Magistrat**	+8 ♠
– Revier: Residenz**	+6 ♠
– Revier: Trabant**	+4 ♠
– Im Revier eines anderen**	+½ Revierwert
– Ohne passende Jagdtechnik**	x½
► Regeneration*	0 ♠
– Startblut > Blutmaximum	+ Überschuss ♠
– Vorteil: Geborener Jäger	+1 ♠
– Vorteil: Herde	+2 ♠ pro Anzahl
– Vorteil: Schlächter	+1 ♠ pro Anzahl
► Gesundheit: Sterblicher	Mensch 1, Ghul 3
► Gesundheit: Vampir	Potestas+3
– Vorteil: Robust	+1
– Disziplin: Numen	+1 pro Grad
► Heilwert: Sterblicher	Mensch 0, Ghul 1
► Heilwert: Vampir	½ Potestas
– Vorteil: Robust*	+1
– Disziplin: Numen	+1 pro Grad über 2
► Schadensbonus	0
– Disziplin: Vigor	+1 pro Grad über 2
► Hieb ausweichen	0x
– Vorteil: Kämpfer	+1x pro Anzahl
– Disziplin: Celeritas 1	+1x
– Disziplin: Celeritas 3	+2x
– Disziplin: Celeritas 5	+3x
► Schuss ausweichen	0x
– Disziplin: Celeritas 2	+1x
– Disziplin: Celeritas 4	+2x

Es wird immer aufgerundet *nur Vampire **→Entwicklung

Kampf

Vi3 ist darauf ausgelegt, dass jeder maximale Rollenspiel auch in die Kämpfe hineinlegen kann. Gestalte die furiose Action eines Vampirfights bewusst mit!

► **Rücksichtnahme:** Sorg beim Kampf dafür, dass jeder Zuschauer weiß, dass alles nur Spaß ist (oder dass es keine zufälligen Betrachter gibt). Achte darauf, dich und andere nicht zu verletzen und nichts zu beschädigen. Erfordert die Situation, dass es zum Kampf kommt in einer Location, wo das nicht geht (Privatwohnung, öffentliche Bar) nutze die Maskerade inplay als Argument, den Ort zu verlassen, oder unterbrich notfalls, um den Kampf an geeigneten Stelle zu spielen.

► **Kampfpausen:** Man verliert im Kampf leicht den Überblick. Wenn du eine Pause brauchst, um Schaden durchzurechnen oder Ähnliches, **geh auf 1 Knie hinunter und halte die Hand stoppend in Richtung des Gegners.** Dieser muss dir kurz Zeit geben, dich offplay zu sammeln und nachzurechnen (spielt dabei weiter). **In der Pause kannst du nicht angegriffen werden.** Du bist aber verpflichtet, sie so kurz wie möglich zu halten.

SCHADENSARTEN

Vi3 unterscheidet zwei Arten von Schaden:

► **Normaler Schaden** kann einen Menschen oder Ghul töten und einen Vampir betäuben und im Extremfall in Starre zwingen. Ghule und Vampire können normalen Schaden durch Ausgabe von Blut heilen.

► **Schwerer Schaden** ist eine mystische Schadensart, die von Ghulen und Vampiren nicht geheilt werden und Vampire tatsächlich endgültig vernichten kann.

SCHADENSANSAGE

Per Schadensansage teilt der Angreifer dem Angegriffenen bei jedem Schlag oder Schuss mit, wie viel Schaden angerichtet wurde („EINS“, „ZWEI“).

► **Schwerer Schaden** wird extra angesagt, indem der Angreifer das Wort "SCHWER" der Ansage beifügt („EINS SCHWER“, „ZWEI SCHWER“).

Nahkampf (Latexwaffen)

Dieser wird mit Latexwaffen (inkl. *Klauen der Bestie*) durchgeführt. Jeder kämpft, so gut er es eben vermag. Gezielt wird nur auf Arme, Beine und Torso. Kopf- und Genitaltreffer sind 100% tabu und zählen nicht.

Nahkampfwaffe	Schaden
Waffenlos, Messer	1*
Einhändige Hieb (Axt, Keule, Säbel)	1
Klauen der Bestie	1 schwer**
Zweihändige Hieb (Bihänder, Flegel)	2
Vigor 3	+1
Vigor 4	+2
Vigor 5	+3

* Nur gegen Menschen/Ghule, gegen Vampire = 0.

** Klauen erhalten ½ Schadensbonus durch *Vigor* (aufgerundet).

WAFFENLOS

● *Waffenlose Angriffe* werden mit lockerer Hand gegen die Schulter des Gegners geführt.

FASSEN

- *Fassen* bedeutet, einen Gegner so festzuhalten, dass dieser nicht entkommen kann.
- Ein gefasster Gegner ist *bewegungslos* und *wehrlos*.
- Um einen Gegner zu fassen, muss man beide Arme greifen und „GEFASST-V“ ansagen, wobei V die Höhe von *Vigor* ist.
- Greifen mehrere Charaktere gemeinsam an, addiert sich deren *Vigor*. Zusätzliche Angreifer können auch die Beine festhalten.
- Ist die Vigorsumme der Angreifer *höher* als die *Vigor* des Opfers, muss dieses sich (ggf. nach etwas Ringen) überwältigen lassen.
- Hat das Opfer ebenso viel oder mehr *Vigor* als der oder die Angreifer, ruft es „GESPRENGT“ und alle Angreifer müssen von ihm ablassen.

PFÄHLEN

- *Pfählen* bedeutet, einem Vampir einen Holzpflöck ins Herz zu treiben, um ihn zu lähmen.
- Das Opfer muss *ahnungslos* oder *wehrlos* sein.
- Um einen Vampir ohne Hammer pfählen zu können, muss man mindestens *Vigor* 2 und mehr *Vigor* als das Opfer *Numen* haben.
- Gepfählt wird, indem man dem Opfer von hinten oder vorne mit einem kernstabloser Latexpflock auf die Herzregion tippt und „GEPFÄHLT-V“ ansagt, wobei V die Höhe von *Vigor* ist.
- Wird ein Hammer beim Pfählen verwendet, muss der Vampir völlig bewegungslos sein und man benötigt 3 sorgfältig gespielte Hammerschläge.
- Ein gepfähltes Opfer klemmt sich den Pflock in die Achselhöhle und verharrt bewegungslos. Der Vampir kann hören und sehen, kann mühevoll flüstern und verliert den normalen 1♦ pro Tag.

PÖMPFEN DURCH HIEB

- *Pömpfen durch Hieb* bedeutet, einen Gegner durch einen einzigen Hieb auf den Kopf sofort *Außer Gefecht* zu setzen.
- Das Opfer muss *ahnungslos* oder *wehrlos* sein.
- Man kann nur Menschen und Ghule mit Nahkampfaffen pömpfen. Um einen Vampir mit Nahkampfaffe pömpfen zu können, muss man mindestens *Vigor 2* und mehr *Vigor* als das Opfer *Numen* haben.
- Gepömpft wird, indem man dem Opfer von hinten mit einer Latexwaffe auf die Schulter tippt und "GEPÖMPFT-V" ansagt, wobei V die Höhe von *Vigor* ist, falls man hat.
- Ein gepömpftes Opfer geht sofort *Außer Gefecht*.

Projektilkampf (Nerfaffen)

Dieser wird mit von der Orga abgesegneten Projekttilwaffen wie Nerfguns oder LARP Bögen durchgeführt. Jeder schießt, so gut er kann. Gezielt wird nur auf Arme, Beine und Torso. Kopf- und Genitaltreffer sind 100% tabu und zählen nicht.

Dies ist die Standard Vi3 Fernkampffart, denn sie wird verwendet um HELIOS Munition zu verschießen. Hierbei handelt es sich um eine besondere Waffengattung, die Gerüchten zufolge von Vampirjägern, dem Militär oder sogar einer Fraktion von Vampiren (je nach Gerücht dem Geheimbund der VII oder den Carthianern) entwickelt wurde und die nur über die Orga oder Charaktere mit bestimmten Vorteilen zu beziehen ist. Verschossen wird HELIOS Munition mit unhandlichen und seltsam aussehenden Waffen Marke Eigenbau (Offplay durch Nerf Guns dargestellt). **Verschossene Munition muss eingesammelt und der Orga gegeben werden.**

Projektilkampfwaffe	Schaden
HELIOS (bel. Nerf Pistole/Gewehr)	1
Pfählschuss (LARP Bogen/Nerf Armbrust)	1+Gepfählt
EW-Bazooka (Single Pump Foam Rocket)	10 schwer
MW-Bazooka (Multi Pump Foam Rocket)	3 schwer

PFÄHLSCHUSS

- Der Schuss gilt als Herztreffer, wenn der Pfeil den Torso des Opfers trifft.
- Will der Schütze stattdessen auf den Bauch schießen (weil er vermutet das Opfer habe den Vorteil *Verschobenes Herz*) so muss er das beim Feuern ansagen, indem er "Bauchschuss" ruft.
- Der Angriff zählt als *Pfählen* mit *Vigor 2* (= man ist ab *Numen 2* sicher vor einem Pfahlschuss).
- Gegen Menschen und Ghule gilt der Beschuss mit Holzpfeil als normaler Angriff mit Schaden 1.

BAZOOKA (RAKETENWERFER)

- Diese feuern ungesteuerte Raketen ab, die ihre zerstörerische Wirkung nur gegen das direkt getroffene Ziel richten (keine Explosionszone).
- Alle Bazookas/Raketenwerfer müssen draußen und über die Schulter abgefeuert werden.
- Nachladbare Bazookas oder Werfer mit mehreren Raketen oder kleinen Raketen gelten als MW-Raketenwerfer.

Schusskampf (Knallplätzchenaffen)

Dieser wird mit Spielzeugaffen ("Amorces") durchgeführt. Man richtet die Waffe auf den Gegner, drückt ab und hat getroffen, wenn der Schuss vom Gegner registriert wurde. Die "Beweislast" liegt dabei beim Schützen, was Schusskampf speziell auf größere Distanz, von hinten oder in Gruppenkämpfen unzuverlässig macht. Da Vampire durch Schussaffen meist eh keinen Schaden nehmen, wird diese Kampfform bei Vi3 fast nur gegen Menschen und Ghule oder zum Posen verwendet.

Schusswaffe	Schaden
Leichte (Pistolen/MPs)	1*
Schwere (Gewehre/MGs)	2*
Vollautomatik-Kernschuss	+1
Schrotflinten-Kernschuss	+2

* Nur gegen Menschen/Ghule, gegen Vampire = 0.

VOLLAUTOMATIK

- *Vollautomatik-Feuer* wird angezeigt, indem der betreffende Abzug der Waffe (meist ein mechanischer Ratter-Abzug) min. 2x betätigt wird.

KERNSCHUSS

- *Kernschuss* bedeutet eine Distanz von max. 1m.

GEGEN VAMPIRE

- Schussaffen verursachen gegen Vampire im Normalfall keinen Schaden, da Vampire keine Blutzirkulation/Organe haben, die durch kleine Löcher beeinträchtigt würden.
- *Vollautomatik-/Schrotflinten-Kernschüsse* aber verursachen durch ihren Schadensbonus 1 bzw. 2 Punkte normalen Schaden gegen Vampire (nämlich Null plus 1 bzw. Null plus 2).

PÖMPFEN DURCH SCHUSS

- *Pömpfen durch Schuss* bedeutet, einen Gegner durch einen einzigen Schuss in den Kopf sofort *Außer Gefecht* zu setzen.
- Das Opfer muss *ahnungslos* oder *wehrlos* sein.
- Gepömpft wird, indem man dem Opfer von hinten mit einer Schusswaffe auf die Schulter tippt und "GEPÖMPFT" ansagt.
- Ein gepömpftes Opfer geht sofort *Außer Gefecht*.

Hinweis: Es kann argumentiert werden, dass man, wenn man jmd. per gezieltem Kopftreffer pömpfen kann, man auch andere Charaktere mit einem gezielten Kopftreffer oder (HELIOS-)Kopfschuss sofort töten können müsse. Das ist zwar völlig korrekt, aber da wir keinem Vi3 Charakter ein so unruhliches Ende wünschen, verzichten wir ganz bewusst auf diese Regel. Auch verzichten wir auf jede Regel, die bei Kopftreffern Extraschaden gibt, um jedes Risiko von Kopfverletzungen oder Angriffen in Richtung des realen Kopfes des Spielers zu umgehen. Das mag nicht ganz realistisch sein, aber darum geht bei den Vi3 Regeln auch nicht.

Flammwaffen

Angriffe mit Flammwaffen werden **IMMER** und ausschließlich nur durch die Orga abgewickelt und der Orga auch **IMMER** vor dem Spielabend angemeldet.

Waffe	Schaden
Molotov-Cocktail* (Latexflasche)	1 schwer in 3m Umkreis + Brennen
Handgranate (Foam Grenade)	3 schwer, -1/m
Bombe (1L Tetrapak+Wecker)	10 schwer, -1/m
Mörser-Rakete (Nerf Vortex Wurfheuler)	5 schwer, -1/2m + Brennen
Flammenwerfer* (Supersoaker)	Brennen

* Nicht durch Vampire verwendbar (Rötschreck)

EXPLOSIONEN

- Alle Waffen, die Schaden in einem Umkreis (m-Angabe) verursachen, gelten als Explosionswaffe.
- Kommt es zu einer Explosion, wird sofort ein TIMEFREEZE ausgerufen, wobei die Orga die Distanz jedes Charakters zum Zündpunkt abschreitet und Schadenswerte ansagt.

FLAMMENWERFER

- Alles, was nass wurde, brennt.

BRENNEN

- Ein brennender Vampircharakter geht sofort in *Rötschreck* (→ *Bestie*) und versucht sich zu löschen.
- Bis ein brennender Vampir sich selbst gelöscht hat (notfalls durch Wälzen auf dem Boden) nimmt er 4 Punkte schweren Schaden.
- Bekommt er Löschhilfe, reduziert sich der Schaden auf 2 Punkte schweren Schaden.
- Wird ein Vampir daran gehindert, sich zu löschen (z.B. weil er *Außer Gefecht* oder gefesselt ist oder in Starre liegt) so setzt das Feuer einen *To-desstoß* und der Vampir verbrennt zu Asche.
- Vampire können sich niemandem nähern, der brennt oder etwas stark Brennendes (Molli, Feuerwerfer, Fackel) in der Hand hält.**

Ausweichen

Der Vorteil *Kämpfer* und die Gabe *Celeritas* erlauben es, Treffern auszuweichen, denen man offplay nicht ausweichen konnte. **Um auszuweichen, sagt man direkt nach einem Treffer "WEG!" an.**

► Hieb ausweichen	0x
- Vorteil: Kämpfer x1	+1x
- Vorteil: Kämpfer x2	+2x
- Vorteil: Kämpfer x3	+3x
- Disziplin: Celeritas 1	+1x
- Disziplin: Celeritas 3	+2x
- Disziplin: Celeritas 5	+3x
► Schuss ausweichen	0x
- Disziplin: Celeritas 2	+1x
- Disziplin: Celeritas 4	+2x

Rüstung

Rüstung gibt einen Gesundheitsbonus. Jede Rüstung ist genehmigungspflichtig. Abgestrichene Rüstung steht beim nächsten Kampf wieder zur Verfügung.

Rüstung	Bonus
Schusssichere Weste (Weste oder Pappscheibe unter T-Shirt)	+1*
Panzerjacke/Splittermantel (Jacke/Mantel aus schwerem Leder)	+1
Schlachtrüstung (Ledermantel plus Kettenhemd)	+2

* nur gegen Schuss- und Projektilkampf

Gesundheit

Eingehender Schaden reduziert Gesundheit.

Wesen	Gesundheit
Mensch	1 + Rüstung
Ghul	3 + <i>Numen</i> + Rüstung
Vampir	3 + <i>Potestas</i> + <i>Numen</i> + Rüstung
- Alle:	Vorteil: <i>Robust</i> +1

AUF NULL - SCHWER VERWUNDET

- Ein Charakter, der 0 Punkte Gesundheit hat, ist *schwer verwundet* (und umgekehrt).
- Schwer verwundete* Charaktere können nicht angreifen, können keine Disziplinen einsetzen und müssen aufgeben oder humpelnd fliehen.

UNTER NULL - AUSSER GEFECHT

- Ein Charakter unter 0 Gesundheit geht *Außer Gefecht*. Es ist völlig egal, wie viel unter Null.
- Wer Außer Gefecht ist, geht in jedem Fall sofort bewusstlos für mindestens 5 Minuten zu Boden.**
- Ist keine Orga anwesend, muss das Spiel an dieser Stelle unterbrochen und die Orga verständigt werden. Auf eine Spielunterbrechung kann verzichtet werden, wenn die Situation eindeutig war und das Opfer auf Orga-Hilfe verzichtet. Neuspieler sollten auf dieses Recht **NIE** verzichten: Auch erfahrenen Spielern unterlaufen Fehler!
- Ist das Opfer ein Mensch/Ghul**, stirbt der Charakter nach 5 Minuten. *Wird er innerhalb dieser Zeit durch einen Sanitäter stabilisiert*, wacht er stattdessen *schwer verletzt* auf. *Erhält er innerhalb dieser Zeit Blut eines Vampirs*, kommt das Opfer *schwer verletzt* zu sich (als Ghul).
- Ist das Opfer ein Vampir**, muss er 1♦ ausgeben, um nach 5 min. zu erwachen und sich ggf. weiter zu heilen). *Hat er diesen 1♦ nicht*, fällt er in Starre. **Ausnahme:** Wurde der Vampir per Kopfschuss gepömpft, wacht er genau wie ein gepömpfter Mensch/Ghul nach 5 Minuten einfach auf.

Heilung

► **Normalen Schaden** zu heilen erfordert eine gewisse Konzentration und wird angezeigt, indem der im Moment ungestörte Vampir oder Ghul (z.B. in einer Kampfpause oder beim Umkreisen des Gegners) eine Hand vom Herzen zur verwundeten Stelle des Körpers führt und dabei laut „**H geheilt**“ ansagt (der Gegner sieht, wie sich die Wunden schließen), wobei H die Zahl der gerade geheilten Gesundheitsstufen (und des dafür ausgegebenen Blutes) ist.

	Heilwert (H)
Ghul	1
Vampir: Potestas 1-2	1
Vampir: Potestas 3-4	2
Vampir: Potestas 5+	3
Vorteil: Robust (nur Vampire)	+1
Numen 3	+1 Heilbonus
Numen 4	+2 Heilbonus
Numen 5	+3 Heilbonus

► **Schwerer Schaden** kann während eines Abends nicht geheilt werden, es sei denn der Vampir hat *Numen*! Vampire ohne *Numen* heilen 1 schwere Wunde in 3 Nächten und verbrauchen dabei 3 Blutpunkte. Vampire mit einem Heilbonus durch *Numen* können einmal an jedem Spielabend schweren Schaden heilen, indem sie sich für 1 Szene zurückziehen und dabei schwere Schadenspunkte in Höhe ihres *Numen*-Heilbonus heilen (zu den üblichen Kosten von 3 Blutpunkten pro Punkt).

► **Menschen** können am Spielabend keinen Schaden heilen. Sie können lediglich durch einen *Sanitärer* stabilisiert werden oder durch einen Vampir zum *Ghul* gemacht werden, um sich dann heilen zu können.

Todesstoß

Es ist bei Vi3 unmöglich, aus Versehen zu sterben: Egal, wie viel Schaden ein Angriff macht, das Opfer geht maximal *Außer Gefecht* und somit zu Boden. Nur ein nachgesetzter Todesstoß (oder bei Menschen/Ghulen: 5 Minuten ohne Hilfe, während der Charakter verblutet) können einen Vi3 Charakter töten.

► **Jeder Außer Gefecht befindliche Charakter kann mit einer nachgesetzten normalen Wunde in Starre geschickt (bzw. als Mensch oder Ghul getötet) oder durch eine schwere Wunde vernichtet werden.** Eine separate mündliche Ansage ("Starrestoß", "Todesstoß") ist gerade bei wiederholten nachgesetzten Hieben oder Schüssen unnötig, wird aber empfohlen.

► Jeder Vampir ist in der Lage, mit seinen Zähnen durch *Zerreißen des Halses* eine schwere Wunde zu verursachen und so einen *Todesstoß* zu setzen.

► Jeder Charakter kann zudem mit einer scharfen Hiebaffen erklären, ein *Körperteil abgetrennt* und so schweren Schaden bzw. durch *Abtrennen des Kopfes* einen Todesstoß gemacht zu haben.

► **Beides geht ausschließlich nur bei solchen Gegnern, die Außer Gefecht sind.**

Starre

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

► **In Starre hungern:** Ein Vampir verbraucht jeden Tag 1♣. Ein Vampir mit 0♣, der nicht jagen kann oder will und diesen Punkt verliert, fällt in Starre.

► **In Starre geschickt werden:** Ein Vampir *Außer Gefecht*, der einen weiteren Punkt *normalen Schaden* nimmt (z.B. durch einen *Starrestoß*) fällt in Starre. Ebenso fällt ein Vampir in Starre, dem der 1♣ fehlt, um sich aus dem Zustand *Außer Gefecht* zu erheben.

► **In Starre sein:** Wer in Starre ist, schläft tief und bekommt von seiner Umgebung nichts mit. Der Leib eines in Starre Ruhenden ist durch nichts von einer Leiche zu unterscheiden. Ein Vampir in Starre ist automatisch *Außer Gefecht* und *wehrlos* und kann ohne Gegenwehr diableriert, vernichtet, gepfählt, transportiert, mit Vampirblut gefüttert und blutgebunden oder was das angeht dekoriert und verhöhnt werden.

► **Mehr als 1 Quartal in Starre sein:** Wer länger als 1 Quartal in Starre ist, verliert 1 Punkt Potestas. 1 weiteren Punkt Potestas verliert er automatisch alle 25 Jahre. Er behält immer Potestas min. auf 1.

► **Aus der Starre erwachen:** Wann ein Vampir aus eigener Kraft aus der Starre erwacht, hängt von der Summe aus Makeln und Potestas ab.

Makel+Potestas	Zeit in Starre
1	1 Monat
2	3 Monate
3	6 Monate
4	12 Monate (1 Jahr)
5	24 Monate (2 Jahre) (etc.)

► **Aus der Starre wecken:** Vampire können vor ihrer Zeit aus der Starre geweckt werden durch 1♣ eines Vampirs von höherer Potestas als sie selbst. Für jeden Punkt Potestas-Differenz erhält der in Starre Ruhende 1 Probe, die er gewinnen muss, um zu erwachen.

► **Starreähnliche Zustände:** Bedeuten nur, dass der Leib wie eine Leiche aussieht und der Vampir nichts von seiner Umgebung mitbekommt.

Tod

Wer stirbt, kann sich einen neuen Charakter aufstellen. Der neue Charakter darf nicht derselben Fraktion wie zuvor und sollte auch nicht der Fraktion des Mörders angehören. Auch darf er auf keinen Fall einen direkten Bezug zum toten Charakter (Kind, Erschaffer) oder zu einem der direkten Kontakte des Charakters haben. **Unverbrauchte EP des toten Charakters dürfen für den Folgecharakter ausgegeben werden.**

Disziplinen

Jeder Vampir gebietet über magische Kräfte, die zu bestimmten Kraftfamilien zusammengefasst werden können. Diese Kraftfamilien werden *Disziplinen* genannt und im Folgenden Kraft für Kraft erläutert. Für die Anwendung aller Kräfte außer den permanent aktiven Grundgaben (*Vigor*, *Celeritas*, *Numen*) und *Windungen des Drachen* gilt:

- **Aktivierung:** Die Aktivierung jeder Disziplin und jedes Rituals kostet immer 1♦. Die Grade 4 und 5 kosten immer 2♦ zur Aktivierung.
- **Rituale:** Die Kosten für Rituale werden zum Beginn der nächsten Spielsession fällig, an welcher der Durchführer teilnimmt, oder sofort am Abend, wenn das Ritual live durchgeführt wird.
- **Signal:** Ein kursiver Text in Anführungszeichen bedeutet eine verbale Ansage.
- **Proben:** Disziplinen, in deren Beschreibung von einer Probe die Rede ist, erfordern immer eine Probe, um zu wirken. Disziplinen, bei denen nichts von einer Probe steht, sind stets erfolgreich.
- **Ansagen:** Die meisten Disziplinen erfordern irgendeine Art von besonderer Ansage. Hierbei geht es nicht darum, dass diese wortwörtlich wiedergegeben wird – der Sinn muss aber klar und ohne Fehlen wichtiger Bestandteile erfolgen.
- **Dauer:** Einige Disziplinen sprechen von der Dauer einer *Szene*. Dies ist ein laufender dramatischer Prozess – etwas, was nicht unterbrochen werden kann oder sollte. Ein Kampf ist eine *Szene*. Ein hitziges Wortgefecht ist eine *Szene*. Eine Rede vor dem Hof ist eine *Szene*. **Eine Szene ist niemals länger als 15 Minuten.** Eine *Szene* ist immer vorbei, wenn eine Pause im Spielfluss entsteht.

Alptraum

Anwender, die sich diese unheimliche Macht zueigen machen, umarmen, was entsetzlich ist. Sie erlauben ihren Bestien, ihre Leiber und ihren Geist zu entstellen, und schrecken nicht davor zurück, die Unwissenden tief in die Augen ihrer Inneren Bestie blicken zu lassen.

Sonderregeln:

- **Alptraumhafte Berührung** – Jeder Charakter im Besitz dieser Disziplin muss sein Aussehen möglichst unheimlich gestalten oder den Charakter Furcht einflößend spielen.
- **Brutale Offenheit** – Anwendung und Anwender dieser Kraft werden bei Proben immer bemerkt.

● ● ● ● ● SCHRECKENSMASKE

Diese Kraft verwandelt das Antlitz des Vampirs in das wahre Gesicht seiner Inneren Bestie.

- **Signal:** Aufsetzen einer Horrormaske und Ansage "SCHRECKEN! Geht weg von mir!"
- **Wirkung:** Das Hervorrufen des monströsen Antlitzes dauert so lange, wie der Spieler braucht, um die Maske aufzusetzen bzw. sie sich vor das Gesicht zu halten. Die Maske ist stets dieselbe und kann wieder erkannt werden, denn sie ist das Bild der Inneren Bestie dieses Vampirs. Andere Charaktere müssen vom Anwender zurückweichen und dürfen sich ihm nicht nähern, können ihn aber aus der Entfernung angreifen.
- **Dauer:** Der Effekt hält 1 *Szene* lang. Danach muss die Maske entweder abgesetzt oder ein weiterer Blutpunkt ausgegeben werden.

● ● ● ● ● GRAUEN

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

- **Signal:** "Ihr spürt GRAUEN an diesem Ort!"
- **Wirkung:** Betroffen ist jeder, der die Ansage hört. Jeder muss auf das Grauen reagieren.
- **Dauer:** Bis zur Ansage "Das GRAUEN endet" (max. 1 *Szene* Dauer).

● ● ● ● ● BÖSER BLICK

Der Anwender blickt seinem Opfer tief in die Augen und zeigt ihm seine Bestie, die es hungrig anblickt.

- **Signal:** „BÖSER BLICK. Sei gelähmt vor Angst!“
- **Wirkung:** Das Opfer kann sich nicht bewegen. Wird es angegriffen, sagt der Anwender „Röt-schreck!“ und das Opfer flieht.
- **Dauer:** Der Effekt hält 1 *Szene* lang oder bis der Anwender aufhört das Opfer anzusehen.

● ● ● ● ● HORROR

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

- **Signal:** Der Anwender packt das Opfer an beiden Schultern, kreischt "HORROR. All deine Ängste stürzen auf dich ein. Brich wimmernd zusammen" und fordert eine Probe.
- **Wirkung:** Ist die Kraft erfolgreich (d.h. wurde die Probe gewonnen oder Gleichstand erzielt) flüstert der Anwender: "Deine Seele ist zerrüttet. Bleib bis

zum Ende der folgenden Spielsession dem Wahnsinn nah." Ist die Kraft gescheitert, flüstert er stattdessen: "Du bist erschüttert, aber kannst deine Ängste niederkämpfen. Du erholst dich nach 1 Szene."

- **Dauer:** 1 Szene Wimmern. Die innere Zerrüttung, die das Opfer im Erfolgsfall heimsucht, muss bis zum Ende der Folgespielsession voll ausgespielt werden. Ein darüber hinaus gehendes Spiel mit dem Grauen, dem Wahnsinn und Alpträumen etc. geschieht freiwillig, ist aber eine Chance für tiefes Charakterspiel (und immer EP-würdig).

●●●●● TODESANGST

Mit dieser Kraft ist der Vampir ein Meister der Alpträume, der diese Kraft direkt als Waffe einsetzen kann, die tödliche Wunden schlägt.

- **Signal:** Der Spieler packt sein Opfer an beiden Schultern und kreischt: „*TODESANGST! Geh Außer Gefecht ...*“ gefolgt von einer Handlungsanweisung, die sich danach richtet ob das Opfer ein Mensch/Ghul oder ein Vampir ist.
- **Wirkung:** Gegen Mensch/Ghul: „... und stirb vor Angst, wenn dich in 5 Minuten kein Sanitärer stabilisiert!“. Gegen Vampir: „... und erwache dann in Röttschreck!“.
- **Dauer:** Solange das Opfer *Außer Gefecht* ist bzw. solange der *Röttschreck* anhält. Natürlich erschüttert die Kraft weit über ihre Wirkungsdauer hinaus, und das sollte auch aktiv gespielt werden.

Auspex

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

Sonderregeln:

- **Signal** – Immer mit *Auspex*-Zeichen (Finger deutet unter Auge).
- **Überreizung** – Kommt es solange *Auspex* angezeigt wird zu einem Schuss oder Lichtblitz, so ist der Charakter wegen Überreizung der Sinne für 1 Szene komplett blind bzw. taub.
- **Einsatz gegen Verdunkelung** – Wer mehr *Auspex* als der Gegner *Verdunkelung* besitzt, spürt auch ohne *Auspex* aktiviert zu haben instinktiv die Anwesenheit eines anderen und kann *Auspex* aktivieren, um automatisch durch die *Verdunkelung* hindurch zu blicken (verzichtet er auf die Aktivierung, ahnt er zumindest, dass jmd. oder etwas anwesend ist). Bei gleich viel *Auspex* wie *Verdunkelung* spürt der Vampir mit nicht aktivierter *Auspex* nichts Besonderes und darf *Auspex* nicht "rein zufällig jetzt" aktivieren. Ist sein *Auspex* aber schon aktiviert, spürt er dass "etwas" da ist, weiß nicht was/wo/wer es ist.
- **Visionen** – Ab und an überkommen Vampire mit *Auspex* Visionen. Jeder Spieler kann selbst Visionen festlegen, etwa um für Action zu sorgen. Ein Spieler kann auch die Orga anschreiben und um Visionen bitten, etwa wenn der Charakter sich in Meditation begibt.

- **Blut kosten** – kostet ein Vampir mit aktivierter *Auspex Blut*, kann er abhängig seiner Meisterschaft in der Disziplin zusätzliche, feine Nuancen erschmecken, die ihm Aufschluss über verborgene Qualitäten des Blutes geben (→*Blut*):

Auspex	Mögliche tiefere Erkenntnis
1	Clan des Vampirs
2	Stärkstes Vinculum (nicht an wen)
3	Blutlinie des Vampirs
4	Stärkste 3 Vinculi (und an wen)
5	Erkennen v. Erschaffer + Kindern

●●●●● GESCHÄRFTE SINNE

Der Vampir kann seine Sinne verstärken.

- **Signal und Wirkung:** Der Spieler kann offplay technische Geräte verwenden, um seine Sinne inplay zu verbessern. Betreffende Geräte werden mit rotem Band markiert und sind 100% offplay. Beispiele sind z.B. Richtmikrofone, Restlichtverstärker, Ferngläser oder auch eine Taschenlampe mit roter Folie, deren rotes Licht „offplay“ ist und nur dem Anwender das Sehen im Dunkeln erlaubt (andere ignorieren das Licht). Auch das Platzieren von Diktiergeräten oder Handys in Räumen, die vom Charakter direkt belauscht werden, ist legitim (allerdings ist eine etwaige Aufnahme nur offplay und muss nach Anhören gelöscht werden).
- **Dauer:** Solange angezeigt, max. 1 Szene.

●●●●● AURASICHT

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

- **Signal:** "Ich lese deine Aura" + *Probe*.
- **Wirkung:** War die Kraft erfolgreich, kann der Anwender das Opfer entweder fragen: "Hast du gerade gelogen?" oder er kann dem Opfer die folgenden 3 Fragen stellen, die es wahrheitsgemäß beantworten muss:
 - Was bist du? (*Vampir, Mensch, Ghul, "anderes"*)
 - Hast du im letzten Jahr diabliert?
 - Was fühlst du gerade?
- **Aurasicht wird NIEMALS bemerkt!**
- **Dauer:** 1 Anwendung (1 bzw. 3 Fragen).

●●●●● PSYCHOMETRIE

Durch diese Kraft ist es dem Anwender möglich, durch nächtelange Meditation über einem Gegenstand oder einer Person bzw. an einem Ort die Geheimnisse des Untersuchungsgegenstandes zu ergründen.

- **Signal:** Ohne (*Psychometrie* wird zwischen zwei Sessions schriftlich der Orga angesagt. Blutkosten werden am Beginn der Folgesession "bezahlt").
- **Wirkung:** Inplay verbringt der Vampir die Nächte damit, in Kontakt mit dem Untersuchungsobjekt zu meditieren. Vor der Folgesession teilt die Orga mit, was herausgefunden wurde.
- **Dauer:** Die Zeit zwischen 2 Spielsessions.

●●●●● TELEPATHIE

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

- **Signal:** Zum **Gedankenlesen** führt der Anwender eine Unterhaltung mit seinem Opfer, während er die ganze Zeit das *Auspex*-Zeichen macht (er muss nicht selbst etwas sagen, es reicht, wenn er dabei ist). Am Ende der Unterhaltung sagt er: "TELEPATHIE! Sag mir, was du während der Unterhaltung gedacht hast!" und macht eine *Probe*. Zur **Gedankenübermittlung** ruft der Spieler einen seinem Charakter direkt Bekannten per Handy an und sagt: "TELEPATHIE! Du hörst meine Stimme in deinem Kopf."
- **Wirkung:** War das **Gedankenlesen** erfolgreich, muss der Spieler des Opfers alle relevanten Gedanken seines Charakters zum Gegenstand des laufenden Gespräches bzw. den Gesprächsteilnehmern offenbaren. Wird die Anwendung bemerkt, offenbart sich dieser Verdacht als schlechter Traum im Schlaf. Per **Gedankenübertragung** kann der Anwender via Handy und gänzlich abhörsicher eine Nachricht übermitteln. Antworten kann der andere aber nur dann, wenn er selbst ebenfalls *Auspex 4* aktiviert.
- **Dauer:** Eine *Szene*.

●●●●● ZWIELICHTREISE

Mittels dieser Kraft löst der Vampir seinen Geist vom reglosen Körper, den er zurücklässt.

- **Signal:** Der Spieler legt am Spielabend und in der Spielzone alle Objekte ab und legt sowohl ein *weißes Band* als auch eine Karte mit dem Namen seines Charakters plus Handynummer dazu. Er selbst legt ein weiteres *weißes Band* an und verschränkt die Arme vor der Brust.
- **Wirkung:** Der Charakter kann sich nun ungesehen und "wie ein Geist" durch Mauern bewegen, ohne bemerkt zu werden. Dabei kann er andere *Auspex*-Kräfte separat einsetzen. Nimmt der Spieler die Arme von der Brust, wird er als halb durchscheinender "Geist" sichtbar und kann flüstern. Angriffe auf den Geist gehen durch ihn hindurch. Dort, wo der Spieler *weißes Band* plus Namenskarte zurückgelassen hat, liegt sein Körper in einem starreartigen Zustand, der nicht von einer Leiche zu unterscheiden ist. Der Körper kann angegriffen und vernichtet werden. Wird ein *Todesstoß* gesetzt, ruft der Angreifer die auf dem Zettel notierte Nummer an, woraufhin die Seele des Charakters den Tod des Körpers bemerkt und sich schreiend auflöst.
- **Dauer:** Eine Anwendung hält jeweils 1 *Stunde*, kann aber auch früher beendet werden. Wird der Leib (Band+Karte) von seinem Ruheort entfernt, wird am Ort eine Handynummer hinterlassen. Die Seele stürzt bei Beendigung der Kraft in den Leib zurück und findet sich ggf. an einem fremden Ort wieder.

Beherrschung

Diese Fähigkeit versetzt den Vampir in die Lage, den Geist anderer zu manipulieren und ihnen seinen Willen aufzuzwingen. Der Vampir blickt dem Opfer in die Augen, dringt in dessen Geist ein und pflanzt dem Unterbewusstsein(!) des Opfers den verbal geäußerten Willen des Vampirs ein. Ein Befehl, den das Opfer nicht versteht, kann nicht ausgeführt werden – das Opfer bleibt dann kurz verwirrt stehen, ehe es erwacht.

Sonderregeln:

- **Handzeichen** – Beherrschung muss **immer** angezeigt werden, indem der Anwender mit einem Finger auf seine Schläfe deutet.
- **Augenkontakt** – Zur Anwendung von Beherrschung ist Augenkontakt vonnöten. Ist das Opfer an den Beherrschenden blutgebunden oder von diesem voll *konditioniert*, reicht auch der Klang der Stimme alleine (z.B. via Telefon).
- **Beschränkungen** – Ein Opfer wird (außer es ist blutgebunden) keine Befehle ausführen, die direkt und sicher zum Tod des Opfers führen ("Schieß dir in den Kopf"). Auch werden unmögliche Befehle ("Flieg", "Zähl alle Menschen Berlins") nicht verankert. Per *Hypnose* eingepflanzte dauerhaft auszuführende Befehle ("Gehe der Klaue aus dem Weg") und verzögerte Befehle ("Ruf mich an, sobald du den Fürsten auf einem Treffen siehst") bleiben maximal für 3 durch den Spieler gespielte Spielsessions verankert, und der Spieler ist danach die gleiche Anzahl an Sessions gegen weitere Beherrschung durch diesen Vampir immun.

●●●●● BEFEHL

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

- **Signal:** Handzeichen und Befehl.
- **Wirkung:** Der Befehl wird befolgt. Während eines Kampfes kann *Befehl* nur auf Menschen/Ghule oder an den Anwender gebundene/konditionierte Opfer angewandt werden.
- **Dauer:** Der Befehl wird 1 *Szene* lang oder bis sein Sinn erfüllt wurde ausgeführt (der Befehl "Schlaf" würde das Opfer 1 *Szene* lang in Schlaf versetzen, der Befehl "Komm her" würde solange wirken, bis das Opfer direkt beim Anwender ist).

●●●●● HYPNOSE

Diese legendäre Kraft der Vampire erlaubt es, dem Opfer einen subtilen Befehl in das Unterbewusstsein einzupflanzen, dem dieses sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt ohne sich dessen bewusst zu sein ausführen wird. Diese Kraft erfordert Augenkontakt und Ungestörtheit (z.B. bei einem diskreten Privatgespräch).

- **Signal:** "Sieh mir in die Augen!" + *Probe*.
- **Wirkung:** War die Kraftanwendung erfolgreich, sagt der Anwender "Du bist in Trance. Du wirst dich später weder an die Trance noch daran erinnern, einen Befehl erhalten zu haben. Wenn dich jemand auf

dein Tun anspricht, wirst du es dir nicht erklären können." Dann pflanzt er den gewünschten Befehl ein, indem er ihn ansagt. Der per Hypnose eingegebene Befehl kann einfach sein ("Geh dort hinüber und öffne die Tür") oder komplex ("Nimm diesen Stift und dieses Blatt und schreibe mir die Namen der Mitglieder deiner Kabale auf"), sofort wirksam werden ("Knie dich hin") oder erst später aktiv werden ("Beobachte deinen Erschaffer, schreibe seine Gewohnheiten auf und hinterlege sie am 13. des nächsten Monats im Busbahnhof, Schließfach 23"). Am Ende sagt er: "Mein Befehl ersetzt jeden, den du davor hast. Erwache in 5...4...3...2...1..."

- **Dauer:** Solange bis der Befehl erfüllt wurde oder das Opfer einen neuen Hypnosebefehl erhält.

●●●●● VERGESSEN

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

- **Signal:** "Sieh mir in die Augen!" + Probe.
- **Wirkung:** War die Kraftanwendung erfolgreich, sagt der Anwender "Du bist in Trance. Du wirst dich später weder an die Trance erinnern noch daran dass deine Erinnerungen verändert wurden." Dann lässt sich der Anwender beliebige Erinnerungen per Befehl erzählen und formuliert woran sich das Opfer fortan erinnern wird. Am Ende sagt der Anwender: "Du musst die neuen Erinnerungen so gut du kannst glauben und ausspielen. Lücken und Fehler wirst du dir zurechtklären." Sofern die Probe mit Gleichstand endete, fügt er an: "Kannst du dir etwas wirklich nicht zurechtklären, dann allerdings erkennst du, beeinflusst worden zu sein – nicht aber, wie, wann und durch wen." Am Ende sagt er dann: "Um deine Erinnerung wiederherzustellen muss dich jemand hypnotisieren, der mindestens meinen Wert in Beherrschung (B) und meine Potestas (P) hat. Du erwachst in 5 ... 4 ..."
- **Dauer:** Bis die Manipulation vom Anwender oder einem min. gleich Mächtigen aufgehoben wird. Selbsthypnose ist unmöglich.

●●●●● KONDITIONIERUNG

Mit dieser Weiterentwicklung der Beherrschung kann sich der Anwender Stück für Stück ein Opfer gefügig machen, bis es nur noch ein durch seinen Willen gelenkter Sklave ist. Diese Kraft erfordert Augenkontakt, Ungestörtheit und mehrere getrennte Sessions.

- **Signal:** "Sieh mir in die Augen!" + Probe.
- **Wirkung:** War die Kraftanwendung erfolgreich, sagt der Anwender "Du bist in Trance. Du wirst dich später weder an die Trance noch daran erinnern, den Wunsch eingepflanzt erhalten zu haben, mir zu dienen. Dieser Wunsch wird von Mal zu Mal, wenn ich dich auf mich konditioniere, stärker und deine Gefühle und deine Eigeninitiative zugleich schwächer werden. Habe ich dich 3 Mal so konditioniert wie heute, auf 3 Spielsessions, wirst du mein willenloser Sklave sein. Du erwachst in 5... 4 ...". Bei folgenden Versuchen muss natürlich das Gesagte nicht wiederholt, nur ggf. ergänzt werden. Jeder erfolgreiche Versuch muss der Orga schriftlich gemeldet werden. Anwender und Opfer sollten das Rollenspiel des Opfers besprechen und abstimmen. Das Aus-

spielen der Rolle des komplett konditionierten Opfers ist eine *QUESTE*, die mit 2 Bonus-EP pro Spielsession auch über das monatliche EP-Maximum hinaus belohnt wird. Als weiterer Bonus muss das komplett konditionierte Opfer 1 Makel und 1 Raserei weniger ausspielen. Das voll konditionierte Opfer kann von seinem Herrn ohne Blickkontakt beherrscht werden.

- **Dauer:** Eine volle Konditionierung hält bis der Herr sie beendet oder bis der Sklave sich für 10 EP aus ihr freikauf. Geschieht dies, erlöscht der Wunsch zu dienen und es wird eine letzte Probe gemacht, ob das Opfer sich des Umstandes, unter fremdem Einfluss gestanden zu haben, bewusst ist (in diesem Fall natürlich auch durch wen).

●●●●● BESESSENHEIT

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

- **Signal:** "Sieh mir in die Augen!" + Probe.
- **Wirkung:** War die Kraftanwendung erfolgreich, sagt der Anwender "Du bist in Trance. Dein Geist wird in tiefen Schlaf versetzt, unterdessen ich deinen Körper übernehme". Während sein Geist im fremden Körper ist, fällt der eigene Körper des Anwenders in einen starreartigen Zustand (siehe *Auspex* 5). Ein Vampir im Körper eines Menschen kann essen, trinken und tagsüber agieren. Nimmt der Leib Schaden, nimmt der Vampir den gleichen Schaden. Stirbt der Leib, fällt der Vampir in seinem Leib in Starre. Die Spieler einigen sich, wie sie die Besessenheit umsetzen wollen (im Streitfall entscheidet der Anwender):
- **Möglichkeit A:** Der Anwender instruiert den Opferspieler, wie dieser sich zu verhalten hat. Im Falle unerwarteter Entwicklungen holt sich der Opferspieler diskret per Handy neue Anweisungen. Dies ist die unauffälligste Methode, die auf Empfehlung des Anwenders mit Bonus-EP für das Opfer belohnt werden kann.
- **Möglichkeit B:** Der Anwender nimmt einige charakteristische Gegenstände des Opfers an sich, bindet sich ein *weißes Band* um und heftet sich einen Zettel mit dem Opfernamen an. Er kann selbst die Taten im Körper des Opfers spielen; der Opferspieler muss offplay gehen, bis er wieder Kontrolle über seinen Körper hat.
- **Die Sonderanwendung:** Statt des Leibes eines anwesenden Menschen oder Ghuls kann der Vampir auch einfach den Leib eines beliebigen Menschen von der Straße übernehmen bzw. bereits in diesem ankommen. In diesem Fall macht er die Probe gegen die Orga und sagt ihr im Erfolgsfall an, wo sich sein Körper befindet. Er zieht sich andere Kleidung an, bindet sich ein *weißes Band* um und heftet sich den (x-beliebigen) Namen des Menschen an.
- **Dauer:** Die Übernahme des Körpers dauert 1 *Szene*. Die Besessenheit hält 1 *Stunde*, nach der weitere 2● zur Verlängerung bezahlt werden müssen.

Gestaltwandel

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

Sonderregel:

- **Verwandlung** – Für Verwandlungen (zu erkennen am Herunterzählen von 10, gilt außerdem auch für das Wachsenlassen von Klauen) gilt: Der Anwender muss still stehen und sich voll konzentrieren, und er kann bis zur Vollendung der Verwandlung weiter angegriffen werden. Bewegt er sich oder weicht er aus, bricht die Verwandlung ab – das eingesetzte Blut ist weg.

● ● ● ● ● FAUCHENDE BESTIE

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

- **Signal:** Wird der Anwender mit einer höheren als der eigenen *Potestas* konfrontiert, kann er laut *fauchen* und die gleiche *Potestas* wie die des Gegners ansagen, den er anfaucht.
- **Wirkung:** Die erhöhte *Potestas* wirkt gegenüber allen, welche die Ansage hören.
- **Dauer:** Solange sich der Anwender aktiv bedrohend verhält, maximal 1 *Szene* lang.

● ● ● ● ● IRDENE ZUFLUCHT

Durch diese Kraft kann der Vampir mit der Erde unter seinen Füßen verschmelzen (für je 8 EP kann er sich die Fähigkeit kaufen, durch ein weiteres Material (Fels, Asphalt, Holz) hindurch die Erde erreichen zu können).

- **Signal:** "*Ich sinke in den Boden in 10 ... 9 ...*". Dann macht er das Offplay Zeichen und ist "weg", kann aber beobachten und hören, was weiter vorgeht.
- **Wirkung:** Der Vampir kann sich nicht durch die Erde bewegen: er bleibt an dem Ort, mit dem er verschmolz. Wird auf die Stelle massive Gewalt eingewirkt bricht der Vampir in einer Erdfontäne hervor (ohne Schaden zu nehmen).
- **Dauer:** 1 Verschmelzung inkl. Wiederauftauchen. Die Verschmelzung bleibt solange bestehen, bis der Anwender sie aufgibt.

● ● ● ● ● KLAUEN DER BESTIE

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

- **Signal:** Der Anwender streift sich Handschuhe mit Latexklauen über. In der gleichen Zeit, die er dafür benötigt, verwandeln sich seine Hände zu Klauen, mit denen er dann zuschlagen kann. Es werden immer *beide* Hände verwandelt.
- **Wirkung:**

	Schaden
Klauen Grundscha-	1 schwer
Vigor-Schadensbonus	x½ aufgerundet

- **Dauer:** 1 *Szene* bzw. 1 Kampf.

● ● ● ● ● TIERGESTALT

Hiermit kann sich der Vampir in eine Fledermaus oder einen Wolf verwandeln (für je 10 EP kann er eine weitere Form kaufen (z.B. Katze, Hund, Ratte, Krähe)).

- **Signal:** "*Ich verwandele mich in [Name des Tiers] in 10 ... 9 ... 8 ...*". Dann streift er ein weißes Band über und heftet sich einen Zettel mit dem Namen des Tieres an. Die Rückverwandlung wird angesagt, indem Band und Tierzettel abgelegt werden und "*Der/Die [Name des Tieres] verwandelt sich in mich in 10 ... 9 ... 8 ...*" ansagt.
- **Wirkung:** Der Einfachheit halber können Tierformen im Kampf nicht effektiv eingesetzt, dafür aber auch nicht getroffen werden. Ebenso haben alle Tiergestalten dieselben Anwendungen, die nur von einem anderen Anwender in Tiergestalt neutralisiert werden können. Wird dies versucht, machen die beiden Tiergestalten eine *Probe* gegeneinander. Gleichstand geht zugunsten des Verteidigers aus. In Tiergestalt sind nur *Auspex*, *Verdunkelung* und *Tierhaftigkeit* nutzbar.
- **Sichere Ankunft:** Der Anwender kann vor dem Spielabend der Orga anmelden, in Tiergestalt anzukommen. In diesem Fall darf er mit weißem Band, angeheftetem Tierzettel und aktivem, deutlichen Offplay-Zeichen ankommen und kann direkt am Treffpunkt an passender Stelle "erscheinen".
- **Flucht (und Sichere Heimkehr):** Der Anwender kann sobald er in Tiergestalt ist jederzeit erklären, geflohen zu sein, indem er "*Ich fliehe in die Nacht*" ansagt. Er ist nicht verfolgbar.
- **Zuflucht ermitteln:** Der Anwender kann am Spielabend der Orga ansagen, einen gerade gehenden Charakter zu dessen Zuflucht zu verfolgen (plus ggf. ihn zu beobachten). Der Spieler muss ebenfalls gehen (→*Das Spiel*).
- **Dauer:** 1 Verwandlung inkl. Rückverwandlung. Die Tiergestalt bleibt solange bestehen, bis der Anwender sie aufgibt, oder bis Sonnenaufgang.

● ● ● ● ● NEBELGESTALT

Dies ist die legendäre Kraft der Vampire, sich in Nebel zu verwandeln.

- **Signal:** Wie bei Tiergestalt, nur dass statt dem Tiernamen Nebel angesagt wird.
- **Wirkung:** In Nebelgestalt kann der Vampir sich maximal in Geh-Geschwindigkeit fortbewegen. Er kann nicht reden, nicht angreifen und ist gegen jede Art von Schaden außer Angriffen mit *Brennen* Effekt oder Sonnenlicht immun. In Nebelgestalt sind nur *Auspex*, *Verdunkelung* und *Tierhaftigkeit* sowie folgende Effekte nutzbar:
- **Eindringen:** Der Charakter kann in jeden nicht luftdicht verschlossenen Raum eindringen.
- **Anpirschen:** In der freien Natur (inkl. Parks) kann der Charakter sich und bis zu fünf weitere Charakteren verbergen, indem alle Beteiligten Körperkontakt zu ihm halten und effektiv *Verdunkelung 2* anzeigen. Herrscht offplay Nebel, wird *Verdunkelung 5* angezeigt.
- **Kampf beenden:** In einem Raum kann der Charakter alle Kämpfe beenden, indem er den Kämpfenden die Sicht nimmt. Dazu sagt der

Anwender in Nebelgestalt an: "Undurchdringlicher Nebel füllt den Raum – ihr seht weder Freund noch Feind, könnt nicht kämpfen und müsst euch vorantasten". Der Anwender kann einzelnen Charakteren gestatten, den Raum zu verlassen, indem er ihnen eine Art Pfad im Nebel erschafft. Hierzu sagt er "Für [Name der Ausgewählten] öffnet sich ein Pfad im Nebel" plus Nennung/Anzeige der Richtung/Tür.

- **Dauer:** 1 Verwandlung plus Rückverwandlung. Die Nebelgestalt bleibt solange bestehen, bis der Anwender sie aufgibt oder bis Sonnenaufgang.

Majestät

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

Sonderregeln:

- **Handzeichen** – Majestät muss immer angezeigt werden, indem der Anwender die Herzhand (links) aufs Herz (linke Brust) legt, wobei die Finger die *Höhe seiner Potestas* anzeigen.
- **Sichtkontakt** – Majestät wirkt auf alle Opfer, die den Anwender von vorne sehen können. Ein Blick in Augen oder Gesicht ist unnötig.
- **Unbemerkbarkeit** – Majestät ist eine subtile Kraft, die *niemals* bemerkt wird, außer das Opfer hat höhere Potestas, in welchem Fall die Anwendung immer bemerkt wird (aber erst, nachdem die erfolgreich angewandte Kraft geendet hat).
- **Ineffektivität** – Majestät ist ineffektiv, wenn dringendere Angelegenheiten die Aufmerksamkeit der Opfer erfordern oder dieses in seinem Leben bedroht ist. Die persönliche Unversehrtheit des Opfers geht diesem immer vor. **Majestät ist daher im Kampf nicht anwendbar.**

● ● ● ● ● EHRFURCHT

Diese Grundkraft verstärkt die natürliche Präsenz des Vampirs, und alle Zuhörer fühlen sich angezogen von ihm wie Motten von einer Flamme.

- **Signal:** "Hört mich an!", gefolgt von was immer vorzubringen ist und beendet mit "Hört auf meinen Rat" bzw. "Gewährt mir meine Bitte" o.ä.
- **Wirkung:** Jeder Charakter im Wirkungsbereich der Kraft empfindet den starken Impuls, dem Gesagten zuzustimmen. Er wird sich dem nur dann verweigern, wenn das Gesagte seinen wichtigsten Plänen direkt und wesentlich zuwider läuft – selbst dann wird er aber den Rest der Szene schweigen und über das Gesagte nachdenken. Würde er dem Gesagten ohnehin zustimmen, wird er dies nun enthusiastisch tun ("Bravo"-Rufe sind nicht übertrieben!). Das Ausspielen von Majestäts-Effekten ist immer EP-würdig!
- **Dauer:** 1 Szene.

● ● ● ● ● OFFENBARUNG

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

- **Signal:** Nach 1 Szene nett sein zu 1 Opfer: "Was lastet dir auf der Seele? Vertrau dich mir an!" + Probe.
- **Wirkung:** Ist die Anwendung erfolgreich, wird das Opfer dem Anwender sein Herz ausschütten, wobei nur jene Themen gemieden werden, deren Offenbarung zum Tod des Charakters führen würden. Das Opfer erinnert sich danach an alles, was es erzählt hat, wenn es sich auch die plötzliche Unachtsamkeit nicht erklären kann.
- **Dauer:** 1 Szene.

● ● ● ● ● ENTZÜCKEN

Durch seine Präsenz ist es dem Anwender nun möglich, Liebe und Hingabe in 1 Opfer zu wecken, die weit über das hier und jetzt hinaus geht.

- **Signal:** Nach 1 Szene flirten und dem Opfer Komplimente machen: "Du liebst mich!" bzw. "Du bist mir ganz ergeben!" + Probe.
- **Wirkung:** Ist die Anwendung erfolgreich, wird das Opfer dem Anwender für den Rest des Abends gänzlich verfallen sein und nur noch Augen für ihn haben. In der Zeit bis zur nächsten Spielsession verklingen diese Gefühle ganz allmählich, aber nicht so schnell oder stark, dass es auffällt. Der Charakter hat sich nur „entliebt“ (das Opfer darf natürlich die ganze Melodramatik einer sterbenden Liebe spielen oder festlegen, dass die Gefühle länger halten). Will der Anwender dasselbe Opfer erneut mit Entzücken erfüllen, muss er für jedes weitere Mal eine zusätzliche Probe ablegen – es ist schwerer, sich in jemanden zu verlieben, den man bereits (mehrfach) hinter sich gelassen hat. **Ein Vampir kann maximal so viele Vampire gleichzeitig unter Entzücken haben, wie er Potestas hat.** Er kann das Entzücken auch vorzeitig beenden, riskiert dabei aber, dass es auffällt.
- **Dauer:** 1 Spielabend.

● ● ● ● ● HERBEIRUFEN

Durch diese Kraft ruft der Vampir 1 Opfer, das er persönlich kennt, zu sich. „Kennen“ bedeutet mindestens, dass man eine Szene lang miteinander geredet hat.

- **Signal:** Der Anwender ruft denjenigen an, den er rufen will, und sagt: "Du spürst den unwiderstehlichen Drang, zu mir zu kommen – aus Liebe, Neugier oder Hass – und findest instinktiv den Weg zu mir (nämlich...). Du machst dich sofort auf den Weg, darfst aber Waffen mitnehmen und unterwegs per Handy jemanden anrufen. Du darfst sagen, dass du auf dem Weg zu mir bist und wo du gerade bist, aber NICHT, wo ich bin – denn das ist dir selbst nicht bewusst. Du darfst nirgendwo auf andere warten, sondern musst so schnell wie möglich zu mir kommen". Außerdem informiert der Rufer die Orga.
- **Wirkung:** Genau was die Ansage beinhaltet. Weiß das Opfer, dass der Rufer es angreifen oder töten will, gilt das Prinzip der Ineffektivität.
- **Dauer:** 1 Nacht oder bis das Opfer eintrifft.

●●●●● HERRSCHAFT

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

- **Signal:** "HERRSCHAFT-P! Auf die Knie!", gefolgt von was immer er vorzubringen hat und beendet mit "Nun erhebt euch und tut, was ich gesagt habe". (P ist die Höhe seiner Potestas).
- **Wirkung:**
 - **Charaktere mit höherer Potestas** müssen nicht auf die Knie gehen, werden ihn aber anhören und im Fall, dass sie sein Gesuch ablehnen dabei höflich sein.
 - **Charaktere mit gleich hoher Potestas** gehen auf die Knie, lassen ihn ausreden und werden ihm aktiv zustimmen, es sei denn das Gesuch gefährdet direkt ihre Unversehrtheit oder ihre wichtigsten Pläne. Selbst dann sind sie äußerst respektvoll.
 - **Charaktere mit niedrigerer Potestas** gehen auf die Knie und stimmen dem Gesagten entweder begeistert oder furchtsam zu.
 - **Ghule oder Menschen** gehen auf die Knie und sind für den Rest des Abends tief bewegt oder erschüttert. Werden sie vom Anwender angesprochen, brabbeln sie Unsinn und werden alles für ihn tun, was sie nicht direkt umbringt.
 - **Greift der Anwender eines seiner Opfer an**, ist dieses – und nur dieses – von der Herrschaft ausgenommen und kann frei agieren.
 - **Dauer:** 1 Szene (Menschen/Ghule: 1 Abend).

Tierhaftigkeit

Dies ist die Gabe der Herrschaft über die Tiere der Nacht und Schatten wie Ratten, Wölfe, Hunde, Katzen, Fledermäuse, Krähen etc. Außerdem erlaubt die Kraft eine tiefere Harmonie mit der eigenen, inneren Bestie.

Sonderregel:

- **Friede mit der inneren Bestie** – Für jeden Punkt, den der Vampir in Tierhaftigkeit hat, kann er innerhalb eines Quartals statt eine *Raserei* oder einen *Makel* auszuspielen stattdessen 1 *Szene* lang sich deutlich wahrnehmbar instinktgetrieben und raubtierhaft gebärden (fauchen, umherschleichen, im Sinne der Bestie denken und handeln).

●●●●● BESTIENBLICK

Diese Kraft gestattet es dem Vampir, durch einen tiefen Blick ins Auge des Vampirs einen Blick ins Auge von dessen Bestie zu werfen.

- **Signal und Wirkung:** "Ich blicke ins Auge deiner Bestie" plus eine Frage, die beantwortet werden muss:
 - *Wie hoch ist deine (wahre) Potestas?*
 - *Wie viele Makel hast du?*
 - *Wann und was war deine letzte Raserei?*
- **Dauer:** 1 Frage.

●●●●● TIERHERRSCHAFT

Diese Kraft gestattet es, über Tieren zu gebieten. Dies wird über die Orga abgewickelt. So kann der Charakter jemandem eine Katze hinterherschicken und sich zur Zuflucht führen lassen oder jemanden von einem Raben beschatten lassen. Auch kann er Tiere als Boten verwenden. Die Kosten werden zu Beginn der nächsten Spielsession entrichtet (→ *Das Spiel*).

●●●●● SICHERE ZUFLUCHT

Der Vampir hat ein festes Revier, dessen Tiere ihm zu Diensten sind. Dort ist er *immer sicher* solange er -1● *Startblut* hinnimmt: Tiere verwischen seine Fahrte, Ratten warnen und wecken ihn, Hunde locken Vampirjäger fort oder fallen über Verfolger her etc.

●●●●● UNTERWERFUNG

Mit dieser Kraft kann der Vampir den Willen eines Tiers auslöschen und dessen Körper benutzen. Die Kraft funktioniert genauso wie *Besessenheit* (*Beherrschung 5*), wobei statt des Namens der beherrschten Person eben der Name der Tierart notiert wird. Die Unterwerfung ist immer erfolgreich.

●●●●● ZÜGELUNG

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

- **Signal:** "Ich zügele mein Tier!" (immer erfolgreich, die Raserei zählt als ausgespielt) oder "Deine Raserei endet" bzw. "Du drohst in Raserei des Blutes/Zornes/in Rötschreck zu fallen" + *Probe*.
- **Wirkung:** Ist die Kraft erfolgreich, ebbt die Raserei ab bzw. bricht die angesagte Raserei aus. Der Anwender ist nie Ziel der Raserei und sagt: "Du gehst in Raserei, aber deine Bestie ignoriert mich".
- **Dauer:** 1 Szene.

Verdunkelung

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

Sonderregeln:

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

● ● ● ● ● SCHATTENHAUCH

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

- **Signal:** Ein weißes Band mit Beschriftung über die Gesamthöhe an *Verdunkelung* um das Objekt.
- **Wirkung:** Das Objekt ist nicht wahrzunehmen.

● ● ● ● ● MASKE DER RUHE

Die Kontrolle über die *Verdunkelung* ist nun so gut geworden, dass der Vampir bei anderen Vampiren keinen *Makel des Raubtiers* hervorruft.

- **Signal:** "Mensch" statt Potestas.
- **Wirkung:** Der Anwender ruft kein Mal des Jägers hervor und wird auch nicht als Vampir von anderen Vampiren erkannt.

● ● ● ● ● SCHATTENMANTEL

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

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

● ● ● ● ● SCHATTENMASKE

Mit dieser Verfeinerung der Verdunkelung kann der Vampir als ein unscheinbarer Fremder mit Allerwelts-gesicht erscheinen und gänzlich unauffällig agieren.

- **Signal:** Der Anwender legt sich ein weißes Band mit Beschriftung über die Höhe seiner Verdunkelung um und pinnt sich ein Namensschild an, das mit "Irgendwer" beschriftet ist. Für jeweils 8 EP kann der Anwender sich einen generischen *Typ* (*Polizist, Geschäftstyp, Penner*) "kaufen".
- **Wirkung:** Der Charakter wird als nondeskripter Mensch seines Geschlechts mit Allerwelts-gesicht in Erinnerung bleiben. Bei späteren Befragungen werden Zeugen widersprüchliche Aussagen machen. *Typen* werden der Erscheinung nach der notierten Gruppe zugeordnet, bleiben aber vom Gesicht her ebenso wenig in exakter Erinnerung.

● ● ● ● ● SCHUTZMANTEL

Damit kann der Verdunkelte bis zu 5 Personen, die ihn unmittelbar berühren, per *Schattenmantel* mitverdunkeln. Wird ein einzelner entdeckt (z.B. weil er eine Waffe zieht), so werden ALLE gesehen, es sei denn dieser hat vorher den Kontakt beendet.

Die Grundgaben der Vampire

Während andere Disziplinen sehr spezielle Kräfte sind, deren Feinheiten und Nuancen von Erschaffer zu Kind weitergegeben und innerhalb der Clane oft ein wohl behütetes Geheimnis sind, gibt es drei allgemeine Grundgaben, die jedem Vampir im Blute liegen: Die Gabe, sich übermenschlich schnell zu bewegen (*Celeritas*), die Gabe der übermenschlichen Stärke (*Vigor*) und die Gabe übermenschlicher Wundresistenz (*Numen*).

Sonderregeln für ALLE Gaben:

- **Geburtsrecht** – Die Gaben sind das Geburtsrecht jedes Vampirs: Jede Gabe ist auch wenn sie keine Clansdisziplin ist durch jeden Vampir und jeden Ghul instinktiv und ohne Lehrmeister erlernbar.
- **Keine Blutkosten** – Die Grundgaben sind immer aktiv und kosten kein Blut zur Aktivierung.

CELERITAS

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

Wirkung: Grundsätzlich gilt, dass niemand einem Vampir mit angesagter *Celeritas* hinterherlaufen kann, der nicht mindestens ebenso viel *Celeritas* ansagt, und dass niemand vor einem Vampir weglaufen kann, der mehr *Celeritas* als der Fliehende ansagt. Daneben gilt:

Celeritas	Hieb ausweichen	Schuss ausweichen
1	1x	0x
2	1x	1x
3	2x	1x
4	2x	2x
5	3x	2x

- **Blinzelschritt (1x pro Abend, Stufe 5).** Ansage: "TIMEFREEZE! Augen zu! Augen wieder auf in 3 ... 2 ... 1 ... TIME IN!". Im Timefreeze dürfen sich nur Charaktere mit *Celeritas* 5 bewegen. Sie dürfen niemanden berühren oder angreifen, können aber z.B. eine Waffe ziehen und auf einen Gegner anlegen oder fliehen oder sich verstecken.

VIGOR

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

Wirkung: Grundsätzlich gilt, dass einen niemand festhalten kann, der weniger *Vigor* hat als man selbst. Daneben gilt:

Vigor	Effekte
1	Rückwurf (Vigor x 2) m
2	Vampire ohne Hammer pfählen Vampire im Nahkampf pömpfen
3	Nahkampfschaden +1 Wolfsklauenschaden +1
4	Nahkampfschaden +2 Wolfsklauenschaden +1
5	Nahkampfschaden +3 Wolfsklauen Schaden +2 1x pro Abend <i>Fluchtsprung</i>

- **Rückwurf** wird eingesetzt, indem der Anwender den Gegner greift und "Rückwurf (*doppelte Vigor*) Meter" ansagt, woraufhin der Gegner "fliegt" und zu Boden geht.
- **Fluchtsprung** wird eingesetzt, indem der Anwender "Fluchtsprung" ansagt und zu einem Dachfirst/Balkon/Kanalufer o.ä. zeigt (ist keine betreffende Barriere da, ist der Effekt nicht einsetzbar). Es kann nur derjenige den Vampir verfolgen, der selbst *Fluchtsprung* hat oder den Vampir in fliegender *Tiergestalt* verfolgt. Die betreffenden Spieler entfernen sich und setzen ihre Konfrontation abseits der anderen fort.

NUMEN

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

Wirkung: Grundsätzlich gilt, dass niemand einen Vampir im Nahkampf pömpfen oder ohne Hammer pfehlen kann, der nicht mehr *Vigor* als der Vampir *Numen* hat. Daneben gilt:

Numen	Effekte
1	Gesundheit +1
2	Gesundheit +2 Unpfehlbar durch Pfeilschuss
3	Gesundheit +3, Heilbonus +1
4	Gesundheit +4, Heilbonus +2 Unpömpfbar durch Kopfschuss
5	Gesundheit +5, Heilbonus +3 1x pro Abend <i>Unverwundbarkeit</i>

- **Heilung schweren Schadens:** Vampire mit *Numen* können sich 1x pro Abend für 1 Szene zurückziehen und dabei schweren Schaden in Höhe ihres *Heilbonus* heilen. Jeder geheilte Punkt kostet 3♦.
- **Unverwundbarkeit** wird eingesetzt, indem der Anwender "Unverwundbar" ansagt. Er nimmt für den Rest der *Szene* durch Feuer und Sonnenlicht nur normalen statt schweren Schaden. Geschützt von der Unverwundbarkeit, droht er nicht in Röttschreck zu fallen und kann somit z.B. auch Mollis werfen.

Die Kräfte der Kulte

Außer den Disziplinen und den Grundgaben existieren noch die geheimen Kräfte der Kulte der *Lancea Sancta*, des *Zirkels der Mutter* und der *Ordo Dracul* (sowie ggf. auch anderer Linien und Kabalen). Da der Reiz des Spiels mit diesen Kräften zum Teil darauf beruht, dass man außerhalb des betreffenden Bundes oder Kults nichts über diese weiß, werden sie hier nicht in Detail aufgeführt, sondern nur allgemein umrissen.

Sonderregeln für ALLE Kräfte der Kulte:

- **Verschlossenes Wissen** - Anders als Disziplinen gehen die Kräfte der Kulte nicht auf eine im Blut der Vampire ruhende Macht zurück. Als Folge hiervon sind die Kräfte grundsätzlich niemandem lehrbar, der nicht Anhänger des entsprechenden Kultes ist: Nur die totale Hingabe an die Doktrin des Kultes eröffnet überhaupt erst die

Möglichkeit, die betreffende Kraft zu wirken. Aus gleichem Grunde können Vampire diese Kräfte auch nicht "rauben", weder durch Diablerie noch Diebstahl der Aufzeichnungen.

- **Freie Riten** - Alle Kräfte der Kulte, deren Wirkung *Rituale* umfassen, bieten unter Vi3 die Möglichkeit, freie Riten zu entwickeln und durchzuführen. Verdeutlicht heißt dies, dass mehrere Anhänger eines Kultes gemeinsam einen Ritus nach eigenem Ermessen planen und durchführen dürfen. Dieser findet immer an einem *Nexus* (Platz von *Magie*, →*Entwicklung*) unter Anwesenheit der Orga statt, die auf Basis des Rollenspiels und der Durchdachtheit des Ritus festlegt, ob und wenn ja welcher Effekt durch ihn hervorgerufen wurde. Um die Erfolgchance zu erhöhen, können der oder die *Ritualleiter* (diejenigen, die aktiven Anteil am Ritual nehmen und etwas sagen) "EP opfern", die sie im Vorfeld des Ritus in die Recherche desselben investiert
- **Blutkosten** - wie jede Disziplin, so kostet auch jeder Ritus 1♦, Riten der 4. und 5. Stufe 2♦. Freie Riten erhalten (FALLS sie wirken) umso mehr Macht, je mehr ♦ durch *Ritusteilnehmer* beigegeben wurden (Ritualteilnehmer ist jeder, der min. 1♦ im Ritualablauf beigibt).

Fremde Kräfte

Du musst stets gefasst sein, mit Signalen und Ansagen konfrontiert zu werden, die du noch nie zuvor gehört hast - exakt wie dein Charakter! Fremde Kräfte sind wo immer möglich so umgesetzt, dass ihre Wirkung sofort verständlich ist. Es ist nicht so einfach, einen bestimmten Effekt eindeutig einer bestimmten Kraft und damit einem konkreten Clan oder Täter zuzuweisen. **Vergiss, welche Spieler du offplay siehst oder welche Effekte dir offplay angesagt wurden.** Stürze dich in die Unsicherheit der Welt deines Charakters, nimm aus seiner Perspektive wahr, und erschauere vor dem Horror dieser Welt der Dunkelheit.

Widmungen

Zuweilen gelingt es einem Kind der Nacht, aus der Verbindung mehrerer Kräfte eine völlig neue Anwendung zu schöpfen. Diese neue Macht wird *Widmung* genannt und ist im Prinzip ein "Trick", der aus bestehenden Disziplinen "mehr herausholt".

Wer einen in den Requiem-Regeln beschriebenen oder selbst ausgedachten Trick lernen möchte, muss die unter →*Entwicklung* genannten EP-Kosten ausgeben und macht eine *Probe* gegen die Orga. *Gewinnt* er sie, hat er einen Durchbruch erzielt und die Widmung gelernt, woraufhin diese von der Orga in Vi3 Regeln umgesetzt wird. Andernfalls hat der Charakter in die falsche Richtung gefolgt und seine Zeit verschwendet - die EP sind verloren, keine Widmung wurde gelernt.

Eine einmal gelernte Widmung kann anderen beigebracht werden, sofern derjenige, der sie beherrscht, den Vorteil *Tutor* hat. Ist dies der Fall, muss sein Schüler keine Probe ablegen und zahlt "nur" die EP-Kosten.

Das Spiel

Das gesamte Requiem Live Spiel umfasst vor allem vier Elemente: Die zweimal im Monat stattfindenden **Hauptspielsessions**, eine unbestimmte Zahl zwischen-durch stattfindender **Zwischenspieltreffen**, das parallel stattfindende **Spiel über Foren und Mailwechsel** und zuletzt das Spiel per **Aktionsansagen an die Orga**.

Die genannte Reihenfolge ist zugleich die Prioritätenfolge der Orga: **Die Live Hauptsession hat absolute Vorfahrt vor allen anderen Dingen**. Treffen, Aktionen, Play-by-E-Mails, Mailwechsel und Telefonate zwischen den Sessions sind ein Bonus, den die Orga bereitstellt – wenn die (Frei-)Zeit es hergibt und wenn das Spiel der Hauptsessions durch Nebenaktionen nicht behindert wird. **Es macht dein Spiel wesentlich leichter und angenehmer, wenn du dich auf das Spiel auf der Hauptsession konzentrierst**. Führst du Aktivitäten neben oder zwischen Hauptsessions durch, läufst du stets Gefahr, entweder zu „hängen“ (weil ein Treffen nicht zustande kommt oder die Orga für die Bearbeitung deines Wunsches keine Zeit hat) oder „überfahren“ zu werden (etwa weil dein Anliegen zugunsten der Priorität der Hauptsession „umgetaktet“ wurde).

SONDERREGEL: UMTAKTEN

Live-relevante Aktionen haben im Live-Spiel stattzufinden. Was bedeutet, dass diese auf einer Hauptsession oder einem extra angesetzten Zwischentreffen abzuwickeln sind. Weil gerade Letzteres aber nicht immer „rechtzeitig“ (sofort bei Aktionsansage) zustande kommt, gibt es manchmal die Notwendigkeit, das nebengeordnete Ereignis „umzutakten“. Dabei gilt:

- **Eine spielwichtige Aktion findet nicht zu dem Zeitpunkt statt, da sie angesagt wird, sondern dann wenn sie ausgespielt werden kann**. Wäre es andersherum, müsste das komplette Spiel inklusive Hauptsessions auf Pause gesetzt werden.
- **Spielrelevante Ereignisse können nie zurückverlegt werden, immer nur nach vorn**. Es ist unmöglich, eine spielrelevante Aktion in die Vergangenheit zu legen, eben WEIL sie spielrelevant ist und weitere Ereignisse von ihr abhängen. ALLES was "seit ihr" passiert wäre, müsste neu gespielt werden.

Beispiel: Ein Spieler hat einen anderen Charakter per Tierhaftigkeit (→Disziplinen) mit einem Raben verfolgen lassen, wodurch er dessen Zuflucht in Erfahrung gebracht hat. Nun möchte er diesen noch vor der nächsten Session erledigen lassen. Leider hat aber der Spieler des angegriffenen Charakters vor der nächsten Session keine Zeit (und kann

dies auch glaubhaft belegen), und auf der Folgesession kann der angreifende Spieler nicht, etwa um kurz vor Sessionbeginn die Sache kurz abzuklären. **Die Klärung:** Die Orga wird immer eher einzelne Spieler auf Pause setzen als das Spiel. Die Orga wird versuchen, dass der Angriff nach der Folgesession schnellstmöglich abgewickelt wird. Auf der Folgesession darf der Spieler des Opfers dann natürlich nichts tun, um seinen Charakter zu schützen – denn inplay weiß er ja nicht, dass ihm Gefahr droht. Es gelten also nur seine Ansagen für →Sicherungsmaßnahmen bis vor dem Zeitpunkt, da der Angreifer seinen Angriff anmeldete. Wollte der angreifende Spieler genau verhindern, dass sein Opfer zu dieser einen Folgesession geht (wo es eine wichtige Zeugen aussage machen soll) werden beide Spieler durch die Orga „auf Pause gesetzt“ und ihre Charaktere aus dem Spiel genommen, bis die Konfrontation gespielt werden kann. Inplay sind beide Charaktere „nicht erreichbar“ und verschwunden – der Unterlegene ist vermutlich ohnehin tot oder in Starre, der Sieger war dann eben doch schwerer verwundet oder tauchte eine Weile unter, weil er sich verfolgt fühlte.

Der Spielabend

Ein **Spielabend** im Vi3 Sinn kann ebenso eine offizielle, durch die Orga durchgeführte **Spiselsession** für alle Spieler als auch ein zwischendurch stattfindendes **Spieltreffen** sein, das auch durch Spieler organisiert werden kann und zu dem nicht unbedingt alle Spieler eingeladen werden müssen.

BEGINN DES INPLAY

An jedem Tag, an dem ein Spiel angekündigt wurde, ist ab Sonnenuntergang der Treffpunkt und die gesamte Umgebung in mindestens 500 m Umkreis oder bis zum Rand des Parks, wenn dieser größer als 500 m ist, totale Inplay Zone.

► **Wer innerhalb der Inplay Zone offplay sein will**, muss die ganze Zeit rundum gut sichtbar das Offplay-Zeichen (Handflächen bilden ein "T") machen.

ABWESENDE ERREICHEN

Abwesende Charaktere und hier speziell abwesende Zweitcharakter anwesender Spieler sind NIE während eines laufenden Spiels erreichbar und können NIEMALS einen Effekt generieren, der den laufenden Spielabend betrifft.

► **Wer mehr als eine Rolle hat**, darf diese während einer laufenden Session nur mit besonderer Erlaubnis der Orga wechseln – und auch das nur, wenn er die Gewandung der Rolle dabei hat und er den beabsichtigten Wechsel der Orga vorab schriftlich angefragt hat.

RELOKATION

Wer inplay an einem anderen Ort sein will (z.B. um ein Gespräch abseits des Treffpunktes zu führen) muss dazu in jedem Fall die Inplay-Zone verlassen. Innerhalb der Inplay Zone finden keine "eigentlich bin ich inplay woanders" Ansagen statt.

ABMELDEN

Um als Charakter einen laufenden Spielabend inplay zu verlassen, *sei es durch Verlassen des Spielareals oder durch Betreten eines ausgewiesenen Offplay-Raumes*, muss man

1. sich bei der Orga **abmelden** und dieser ansagen, dass man nun geht (oder es zumindest versucht)
2. **gehen** und die Inplay Zone tatsächlich verlassen
3. am Rand der Zone **stehen** bleiben
4. eine volle Minute **warten**, ob jemand kommt, der einen verfolgen oder abfangen möchte

Erst wenn alle diese Schritte bis zum Ende erledigt sind, ist man "weg" und in Sicherheit.

ABFANGEN

Gelingt es einem hinterhergehenden *Spieler* im 4. Schritt des Abmeldevorgangs den *Spieler offplay* zu berühren(!), wird der Vorgang unterbrochen und geprüft, ob es dem Verfolger auch *inplay* gelang den Verfolgten abzufangen.

► **Abfangen zu Fuß:** Ist der Verfolgte zu Fuß, so kann der Verfolger ihn nur einholen indem er die Kraft *Celeritas* mit einem höheren Grad aktiviert als der Verfolgte. Ist dies der Fall, wird eine *Probe* gemacht. Gleichstand zählt für den Verfolger.

► **Abfangen per Auto:** Um als Charakter ein laufendes Spiel per Auto zu verlassen (egal ob man offplay eins hat oder nicht) muss der Spieler beim 4. Schritt des Abmeldevorgangs an einem Auto stehen (welches, ist egal). Der Verfolger kann ihn nur einholen, wenn er den Vorteil *Fahrer* besitzt. Ist dies der Fall, wird eine *Probe* gemacht. Gleichstand zählt für den Verfolger, es sei denn der Verfolgte besitzt auch den Vorteil *Fahrer* – in dem Fall muss die Probe wiederholt werden, bis ein eindeutiges Ergebnis vorliegt.

► **Abfangen:** Gelang es dem Verfolger, den Verfolgten abzufangen, entfernen sich beide Spieler vom Spielort und suchen sich eine geschützte Stelle, wo sie den Rest der Konfrontation live ausspielen können. Fand eine Verfolgung per Auto statt, so können beide Parteien aus den Insassen jeweils eines Autos bestehen (es muss für jedes Auto geklärt werden, ob es den Verfolgten einholen konnte). **Eine Verfolgungsjagd, ihr Ergebnis und der Ort der weiteren Konfrontation muss immer der Orga mitgeteilt werden.**

VERFOLGEN

Möchte man jemandem unauffällig hinterhergehen, muss man den Charakter bis Schritt 3 tatsächlich live verfolgen oder im Falle dass man dem Weggehenden

ein Tier hinterherschickt (→*Tierhaftigkeit*) der Orga eine betreffende Ansage bei oder kurz nach Schritt 1 machen. Es muss in jedem Fall geprüft werden, ob das Opfer etwas von der Verfolgung bemerkte:

► **Verdunkelte Verfolgung:** Ist der Verfolgte zu Fuß und gelingt es einem verdunkelten Verfolger, ihm inplay unbemerkt zum Rand der Inplay Zone zu folgen, wird das Opfer den Verfolger auch weiterhin nicht bemerken. Das gilt selbst für den Fall, dass der Verfolgte per Auto wegfährt – der Verfolger steigt in diesem Fall einfach mit ein.

► **Unverdunkelte Verfolgung:** Gelingt es dem unverdunkelten Verfolger, dem Verfolgten tatsächlich inplay (wie ggf. offplay) unbemerkt zum Rand der Inplay Zone zu folgen, wird eine Probe gemacht. Gewinnt der Verfolger, bleibt die Verfolgung auch den Rest des Weges unbemerkt. **Reist der Verfolgte per Auto ab**, muss der Verfolger aber den Vorteil *Fahrer* haben, andernfalls bricht die Verfolgung ab.

► **Verfolgung durch Tiere:** Eine Verfolgung durch Tiere (→*Tierhaftigkeit*) oder in Tiergestalt (→*Gestaltwandel*) gilt stets als unbemerkt.

► **Hat das Opfer die Verfolgung bemerkt**, gelingt es ihm in jedem Fall, den Verfolger abzuschütteln (z.B. durch Wechsel von Verkehrsmitteln, das Bewegen durch Häuser oder das Eintauchen in Menschenströme) – jeder Zweifel zählt hier zugunsten des Verfolgten.

► **Hat das Opfer die Verfolgung nicht bemerkt**, wird dies der Orga mitgeteilt, die dann überprüft ob es *angesagte Sicherungsmaßnahmen* gab, die eine Verfolgung ggf. verhindert hätten. Zweifel zählt hier zugunsten des Verfolgers.

► **Ein erfolgreich Verfolgter gilt als beschattet.**

BESCHATTET

Eine erfolgreiche Beschattung wird *niemals* bemerkt – der Beschattete darf keine Aktionen unternehmen, die von seiner Routine abweichen (speziell: die Zuflucht verlagern, neue Schlüsselorte festlegen, rein zufällig von schon angesetzten Plots abrücken).

Der erfolgreich Beschattete muss dem Beschatter (bzw. der Orga) das Folgende ungefragt mitteilen

- **Zuflucht** (Lage, Eigenschaften, Details)
- **Schlüsselort** (Lage, Eigenschaften, Details)
- **Jagdtechnik** (Revier, Beutetyp, ggf. Herde)
- **Mit wem er sich wann und wo trifft**

Der erfolgreiche Beschatter kann

- **ein Spieltreffen erzwingen** (z.B. um dem Opfer (ggf. mit Alliierten) aufzulauern)
- **an jedem Spieltreffen teilnehmen** (ob er dann bemerkt wird, wird live beim Treffen geklärt)
- **durch einen passenden Mogul Zuflucht oder Schlüsselort kompromittieren** (z.B. Polizei oder Medien auf die Location aufmerksam machen und sie somit unbrauchbar machen, woraufhin der Beschattete eine neue Location finden muss)
- **die gesammelten Informationen jemand anderem weitergeben** (der dann ein Treffen erzwingen/an Treffen teilnehmen kann)
- **ggf. Einblick in Korrespondenz/Telefonate erhalten** (abhängig davon wie die Aktion abläuft)

Alle Aktionen des Beschatters werden der Orga angesagt, die prüft, ob die Aktion im konkreten Fall möglich ist. **Jede Beschattung endet mit der folgenden Spielsession.** Es ist möglich, sofort einen neuen Beschattungsversuch zu starten.

Man kann sich gegen Beschattungen, Überfälle und anderes abzusichern versuchen, indem man *vorab* Sicherungsmaßnahmen bei der Orga anmeldet. Dies geschieht durch das Einsenden einer Mail mit dem Betreff „*Sicherungsmaßnahmen von (Charaktername)*“ an die Orga, in der haarklein alle Maßnahmen geschildert werden, die der Charakter „standardmäßig“ zur Absicherung durchführt (max. 1.000 Zeichen).

Diese werden von der Orga beim Entscheid, ob eine Beschattung bzw. eine andere Aktion erfolgreich war, berücksichtigt – aber nur, wenn diese bereits deutlich *vor* dem Versuch einer Beschattung angemeldet waren. **Jede Sicherungsansage muss mindestens drei Tage vor dem Spielabend erfolgen, ab dem sie gilt.** Ggf. auch länger, wenn die Umsetzung der Maßnahme (Wechsel von Zuflucht, Schaffung einer neuen Identität) mehr Zeit erfordert.

Aktionsspiel

Alles, was live relevant ist, muss auf einem Spielabend (Treffen oder Session) stattfinden. Hiervon gibt es nur wenige Ausnahmen:

► **Angemeldete Aktionen:** Was nicht auf einem Spielabend live ausgespielt werden *kann*, muss dafür wenigstens der Orga mitgeteilt werden. **Betreffs Threads und Play-by-E-Mails im Requiem-Forum ist dies automatisch der Fall.** Bei spielrelevanten Mailwechseln muss die Orga in Kopie gesetzt werden. Spielrelevante Telefonate sollten im Idealfall unterbleiben bzw. als Mailwechsel umgesetzt werden – notfalls muss ein Telefon-Transkript an die Orga verfasst werden, was meist mehr Arbeit macht als wenn man den Dialog gleich per Mail geführt hätte. Hintergrund dieses „Aufwands“ ist, dass *immer* die Inplay-Möglichkeit gegeben sein *muss*, dass ein Verräter oder Spion (verdunkelter Vampir, verfolgendes Tier, Telefonleitung anzapfender Hacker, beauftragter Privatdetektiv mit Lasermikrofon vorm Fenster etc.) den Inhalt einer Planbesprechung in Erfahrung bringt. Da man nicht immer weiß, wann und durch wen man verfolgt/beobachtet wird (inplay weiß man es eh nicht, ggf. weiß man es aber nichtmal offplay), werden betreffende Aktionen außerhalb von Spielabenden über die Orga abgewickelt. Und die wiederum kann nur über das informieren, was ihr mitgeteilt wurde. Der Vorteil des Ausspielens einer verräterischen Absprache von Umstürzern gegen den Fürsten auf einem Treffen im Gegensatz zum Abwickeln derselben Absprache per Mail mit Orga-Kopie ist, dass ein spionierender Charakter bei einem Spieltreffen selbst live anwesend sein muss, man also umgekehrt eine bessere Chance hat, etwas von der Spionage mitzubekommen.

► **Überfall:** Natürlich ist es schlauer, einem Feind in einer dunklen Gasse allein (bzw. mit Freunden) aufzulauern, statt ihn direkt auf einem Spielabend anzugreifen. Ein solcher Überfall geschieht auf einem durch die Orga einberufenen Spieltreffen zwischen dem Opfer und wer auch immer der Angreifer ist und wen dieser mitbringt. Als Voraussetzung für einen Überfall muss der Angreifer wissen, wo die →*Zuflucht* oder der →*Schlüsselort* des Opfers ist. Dies ist immer bei einer erfolgreichen →*Beschattung* der Fall, kann aber auch

durch andere Aktionen in Erfahrung gebracht werden (z.B. Verrat eines Gastes in der Zuflucht, implantierter Beherrschungsbefehl, möglicher Weise Rituale oder Visionen). **Bei Überfällen muss immer eine Orga anwesend sein. Alle Überfälle finden *live* statt.**

► **Spezielle Effektansagen:** Einige Disziplinen und Vorteile – speziell die Quartalsaktionen der Mogule – beinhalten Aktionen zwischen den Sessions, deren Abwicklung automatisch erfolgreich ist und denen ein klarer Effekt zugeordnet ist. **Für alle Ansagen zwischen den Sessions gilt, dass diese mindestens 3 Tage vor dem Spielabend bzw. der Session erfolgen müssen, zu der sie Wirkung haben sollen, und jeder Effekt nur 1x von demselben Spieler für dieselbe Session angesagt werden kann.** Dies soll z.B. bei Aktionen, die „1x alle 30 Tage“ möglich sind vermeiden, dass eine solche Aktion einmal am Monatsende und sofort danach am Monatsanfang erneut umgesetzt wird.

► **Einflussspiel:** Ein strategisches Einflussspiel gibt es bei Vi3 nicht. Aktionen, durch die der Charakter neben der Session z.B. ein Unternehmen übernehmen möchte, zählen entweder in die Kategorie „Fluff“ (also nicht unmittelbar Livespiel- und regelrelevante Erzählung) oder aber sind durch die Vi3 Regeln abgedeckt. Im ersten Fall steht es dem Spieler frei, sich Geschichten auszudenken, was der Charakter so unter der Woche macht. Er übernimmt damit möglicher Weise ein Unternehmen, generiert aber aus der Übernahme keinerlei live relevanten Effekt, weder jetzt noch später. Im zweiten Fall muss er den live relevanten Part durch Anwendung der Vi3 Regeln abwickeln, etwa indem er Erfahrungspunkte einsetzt, um den Vorteil *reich* zu kaufen. Auch hier kann und soll sich der Spieler gerne genau überlegen, wie er bei der Übernahme vorgegangen ist und durch welches konkrete Unternehmen er nun den Vorteil *reich* generiert. Für die Orga- und damit die Regelseite ist aber die Ausgabe der EP entscheidend.

Offplay-Unarten

Offplay-Pulks auf der Live-Session, Offplay-Erzählungen über Pläne, Kräfte oder Hintergründe des eigenen Charakters und die Offplay-Gerüchteküche über angebliche „Wahrheiten“ des Spiels sind die Geißel jeder Vampire Live Runde.

Es kann daher nicht verwundern, dass die Orga strikt und unnachgiebig ist, die genannten Unarten wo immer sie auftauchen zu unterbinden.

Jede der genannten drei Unarten kann von der Orga abgemahnt werden. Im Erstfall meist mündlich, dann verschärft durch EP-Abzug oder Ausschluss von einer einzelnen Spielsession, schlimmstenfalls durch Ausschluss vom gesamten Spiel.

Live Rollenspiel ist SCHWER. Und Störungen daher doppeltes Gift für Spiel und Spaß aller Beteiligten. Wenn du merkst, dass du mal keine rechte Lust zu spielen hast oder ein Spielabend dir nicht gefällt – was beides passieren kann und völlig in Ordnung ist – dann bleib zu bzw. geh nach Hause, statt andere mit ins Offplay zu ziehen.

Wir sind niemandem böse – auch einem bekennenden Quasselkopf nicht – aber wir müssen das Interesse des Gesamtspiels im Kopf haben.

Blut & Bestie

Wesentliche Infos zum Thema *Blut* findest du im Kapitel →*Grundregeln*. Infos zum Thema der *Reviere* findest du unter →*Charakterentwicklung*.

Lähmende Lust

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

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

► **Höhere Potestas:** Hat das Opfer mehr *Potestas* als der Trinkende, muss es keine Probe ablegen.

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

Vinculum

Trinkt ein Vampir 3x das Blut eines anderen Vampirs, so ist der Trinkende dem Blutgeber in ewiger, erzwungener Liebe verfallen. Das Opfer einer solchen Beziehung wird als *Höriger* oder *Blutsklave* bezeichnet, unterdessen der Halter des Blutbundes als *Domitor* oder *Blutherr* bezeichnet wird. Die Aussicht, einen anderen Vampir an sich zu binden und diesen für alle Zeit zum willigen Sklaven zu machen mag verführerisch sein, muss aber wohl erwogen werden: Wie man sich vorstellen kann, nehmen die wenigsten Familien oder Bünde es gut auf, wenn einer der ihren durch einen Feind gebunden wurde – und da das Vinculum "bis dass der Tod euch scheidet" gilt, sieht die "Lösung" des Problems in aller Regel drastisch aus.

► **Mindestmenge:** Um ein Blutsband zu knüpfen, muss stets mindestens ein 1♦ (1L) getrunken werden.

► **Der erste Schluck:** Wer das erste Mal von einem Vampir trinkt (neue Vampire trinken bei Erschaffung immer 1♦ vom Erschaffer!) wird von starken Gefühlen heimgesucht. Es wird eine "Basis-Verbundenheit" geschaffen, die den Trinkenden Nähe suchen lässt.

► **Der zweite Schluck:** Wer das zweite Mal von einem Vampir trinkt, dessen Gefühle werden maßgeblich beeinflusst. Der Blutgeber spielt eine große Rolle im Leben des Trinkenden, er ist nicht mehr wegzudenken und so ist es klar, dass die eigenen Pläne um die Existenz des Blutgebers ausgerichtet werden. Der Trinkende kann nicht mehr bewusst und direkt gegen den Blutgeber handeln, außer er wird von ihm angegriffen.

► **Der fatale, dritte Schluck:** der dritte Schluck besiegelt das Blutsband und verwandelt es in eine unzerstörbare Kette der Sklaverei. Der Blutgeber (*Domitor*) ist die wichtigste Person im Leben des *Blutsklaven*. Eltern, Kinder werden gegenüber dieser Person nachrangig. Die Disziplin *Beherrschung* kann der *Domitor* nun auch ohne Blickkontakt ausüben; es reicht, dass der Blutgebundene die Stimme per Telefon hört. Außerdem *verliert* der Sklave automatisch jede Probe gegen seinen Herren.

► **Das Vinculum brechen:** 1er und 2er Vinculi verblassen binnen 1 Jahres, wenn sie nicht erneuert werden. Ein voller Blutbund aber kann nur durch den Tod des *Domitors* gelöst werden.

Blut am Spielabend

► **Lebendiges Blut** – Die einzige Möglichkeit, während eines Spielabends zu Blut zu kommen, besteht darin, dieses live zu trinken (live gespielte Charaktere bis 15 Minuten nach dem Tod, von der Orga abgesegnete "lebendige" (= magisch konservierte) Blutvorräte).

► **Rote Getränke** – Beim Spiel trinken wir oft rote Getränke und tun so, als sei es Blut. Tatsächlich sind solche roten Getränke, die nicht von der Orga abgesegnet wurden, "totes Blut" (*Lacrima* (Blutwein) genannt). Das ist zwar trinkbar und aromatisch, zählt aber nicht als Blutpunkt und weckt nur einen schmerzenden schalen Abklatsch der Ekstase lebendigen Blutes.

Diablerie

Ein Vampir mit einem Blutvorrat von 0 besitzt dennoch einige Blutpunkte – in der Gestalt seines so genannten "Herzblutes". Wer einem Vampir alles Blut raubt und auch jenes Herzblut trinkt, nimmt dessen Essenz in sich auf und erhält – der Legende zufolge – fantastische Macht und alle Kräfte dessen, den er seines Herzblutes beraubt hat. Andere sagen, es gebe nur

einen kurzfristigen Rausch, bis sich das Herzblut in der Essenz des Bluträubers verliert. Wieder andere sagen, dass ein Kind, das seinen Erschaffer diableriert, wieder zum Menschen wird. Andere sagen, dass wenn der Geist und das Blut des Opfers zu mächtig waren, es die Seele des Bluträubers austilgt und das Opfer dann im Körper seines Mörders weiterlebt.

Der Vorgang des Blutraubes wird von den Vampiren Diablerie oder Amaranth genannt und dauert im Spiel IMMER mindestens 5 Minuten. Diablerie ist das grausamste Verbrechen, dass die Blutsverwandten kennen, und ist in jeder Hinsicht mit Kannibalismus vergleichbar. Welche Regeln bei Vi3 betreffs der Diablerie gelten, wirst du erfahren, wenn es soweit ist.

Der Ruf des Blutes

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

- ob der fragliche **Mensch oder Ghul** mit ihm enger verwandt ist.
- ob der fragliche **Vampir** der eigenen Blutsippe, der eigenen Blutlinie oder dem eigenen Clan angehört oder nicht. Tut er es nicht, kann *nicht* erschmeckt werden, welcher Linie oder welchem Clan er sonst angehört.
- **Auspex** kann weiterreichende Ergebnisse liefern (→ *Disziplinen: Auspex*).

Blutsippen

Vampire haben eine intuitive Verbindung zu ihrer engeren *Blutsippe*, die aus **Oheim (Großerschaffer), Erschaffer, Kindern und Enkeln** besteht. Der Vampir ist in der Lage, starke Gefühle der Sippenmitglieder zu spüren und weiß bei diesen Gelegenheiten auch in etwa, wo diese sich befinden.

► **Ansagen:** Jeder Spieler teilt der *Blutsippe* seines Charakters so zeitnah wie möglich per Handy mit

- wenn sein Charakter *stirbt* (nicht durch wen!)
- wenn er *diableriert* (nicht wen!)
- wenn er *Todesangst* hat (nicht wovor!) oder
- wenn er in *Raserei* geht (nicht warum!).

Dabei sagt er immer auch den Stadtteil an, in dem sich das Ereignis zutrug (bzw. die Stadt, wenn er außerhalb Berlins ist).

► **Charaktertod:** Sollte der Charakter sterben, wird – ebenfalls so zeitnah wie möglich – eine *Probe* der Orga mit den Sippenmitgliedern gemacht. Wird diese gewonnen, erfahren diese in Visionen oder Tagträumen weitere Details über die Umstände des Todes oder sogar die Identität des Täters.

► **Proben in der eigenen Blutsippe:** Ein weiterer, zweiseitiger Effekt enger Blutverwandtschaft ist, dass innerhalb derselben Blutsippe *Proben* IMMER automatisch erfolgreich sind, das Opfer aber IMMER nach Ende der Kraft weiß dass es einer Kraft unterlag UND (Sonderfall!) WER diese Kraft geübt hat.

Das Mal des Jägers

Vampire bzw. deren innere Bestien erkennen sich immer automatisch. Das heißt, dass zwei Vampire einander auch in einem überfüllten Raum sofort sehen und als das erkennen, was sie sind: untote Raubtiere.

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

► **Der schleichende Jäger:** Charaktere, die ihre Bestie lieber verborgen halten wollen, zeigen beim Eintreten in einen Raum ihre Potestas an, indem sie eine Hand über Schulterhöhe hochheben, wobei die Zahl der abgespreizten Finger die Potestas anzeigt. Nur Vampire, die diese Anzeige sehen, bemerken das Eintreten der Bestie. Spieler, die den Eintretenden und seine Anzeige sehen, *müssen* ihrerseits ihre Potestas auf einem der beiden hier genannten Wege (schleichend oder stolz) anzeigen – dies kann dann wiederum auch die Aufmerksamkeit derjenigen erregen, die das Eintreten des Neuankömmlings nicht gesehen haben. Der schleichende Jäger ist gerade an öffentlichen Orten die gesellschaftlich ziemliche Art und Weise, um andere Vampire daran zu hindern das *Mal des Jägers* zu erleiden und somit vor Menschen "auszuflippen". Außerdem tendieren Vampire mit niedriger Potestas dazu, lieber "leise zu treten".

► **Die stolze Jäger:** Charaktere, die kein Problem damit haben, andere Bestien ihre Anwesenheit und Stärke wissen zu lassen, halten mit dieser auch nicht hinterm Berg. Zur Anzeige ihrer Potestas sagt der Spieler beim Eintreten "*Vampir-P*" an, wobei P die Höhe der Potestas ist. Die Lautstärke und Intonation, in welcher der Spieler das tut, zeigt an wie deutlich und mit welcher Charakteristik und Vehemenz die Bestie auftritt (lauernd, knurrend, brüllend, fauchend). Der Vampir jeden Spielers, der die Ansage hört, spürt instinktiv das Eintreten des Neuankömmlings (auch wenn es in dessen Rücken geschieht) und *muss* seinerseits die eigene Potestas auf einem der beiden hier genannten Wege (stolz oder schleichend) anzeigen.

► **Die fauchende Bestie:** Spieler mit einem Vampircharakter können ihre Potestas außerdem *wann immer sie wollen* (auch nach dem ersten Eintreten) *fauchend* ansagen, wenn sie ihre Bestie "hinter den Augen hervorblitzen" lassen, etwa um den anderen einzuschüchtern (was übrigens als barbarisch und grob unhöflich bewertet wird). Auch hierbei *muss* der andere Spieler seine eigene Potestas (erneut) anzeigen bzw. ansagen.

► **Menschen und Ghule:** Diese spüren weder die Bestie eines Vampirs noch leiden sie je unter dem *Mal des Jägers* noch erkennen sie einen Vampir automatisch als solchen. Spieler mit Menschen- oder Ghul-Charakteren sagen und zeigen niemals etwas an.

► **Das Mal als Rollenspiel:** Wie bei allen Gelegenheiten für gutes und tiefes Rollenspiel macht es wenig Sinn, dieses in Regeln und schlecht durchsetzbare Zwänge zu pressen – in diesem Sinne ist das exakte Ausspielen des Makels eine Gelegenheit, kein Zwang. Dennoch gibt es zwei Faustregeln:

- **Die Ansage von Potestas darf nicht ignoriert werden.** Charaktere mit höherer Potestas *sollen* auf niedrigere Potestas reagieren, indem sie kurz nach vorne zucken oder im ärgsten Fall sogar auf diese fauchend losgehen. Charaktere mit niedrigerer Potestas *sollen* auf höhere Potestas reagieren, indem sie kleinlaut werden, sich in den Hintergrund zurückziehen oder sogar fliehen.
- **Das Ausspielen des Mals soll in Relation zu den Umständen sein.** Es *soll* umso drastischer ausgespielt werden, je weniger man den anderen Charakter kennt, je höher die Differenz der Potestatswerte ist, je unerwarteter die Begegnung ist, je feindlicher man dem anderen gegenübersteht und je aggressiver der andere auftritt.

Entartung & Makel

Vi3 verabschiedet sich von der Mechanik einer allgemeinen Menschlichkeitstabelle, da sich emotionales Spiel nun mal nicht in Regeln pressen lässt. Es bleibt jedem überlassen, das sanfte Abgleiten in die Gefühlskälte der Bestie auszuspielen und auszukosten.

► **Gräueltaten:** Die einzige "ethische" Regelmechanik besteht darin, dass die Orga besondere Grausamkeiten oder besondere Akte von Gefühlskälte mit einer *Probe* quittieren kann. Wird diese *verloren*, erhält der Spieler von der Orga einen *Makel*. Das ist ein fest definierter Charakterzug, den er fortan auszuspielen hat, um weiterhin volle EP erhalten zu können.

► **Mehrere Makel:** Je mehr Makel ein Charakter hat, desto schwieriger wird er zu spielen sein. **Der Spieler muss innerhalb eines Monats jeden einzelnen Makel mindestens 1x so auf einer Spielsession ausspielen, dass es durch andere Charaktere bemerkt wurde.** Jeder nicht ausgespielte Makel kostet ihn 1 EP für diesen Monat. Die schlimmste "Bestrafung" für das Nichtausspielen der Makel besteht also darin, keine EP zu bekommen. Außerdem muss der Spieler pro Makel 1 Raserei im Quartal live auf einer Spielsession spielen.

► **Arten von Makel:** Die Art der Makel, die der Vampir erhält, sind von der Todsünde abhängig, die er bei Erschaffung gewählt hat. Hat er bereits die drei Makel dieser Todsünde, muss er sich eine zweite Todsünde dazu auswählen, wodurch er die nächsten drei Makel vorgegeben erhält usw. Es gibt kein Maximum für die Zahl der Makel, die man haben kann, aber je mehr Makel man hat, desto mehr Zwängen unterliegt das Charakterspiel und desto wahrscheinlicher ist es, dass man mit dem Rest der Vampirgesellschaft aneinander gerät und entweder den Tod findet, oder der Spieler die Rolle für unspielbar erklärt.

► **Buße tun:** Ebenso wie die Makel von der Todsünde abhängig sind, gibt es eine Bußtat, die von der gewählten Tugend des Charakters abhängig ist. **Möchte der Charakter einen Makel loswerden, erklärt er gegenüber der Orga, dass der Charakter Buße tun will.** Die Orga wird den Charakter nun genau im Auge

behalten und sehen, ob er nicht nur keine weiteren Gräueltaten verübt, sondern ob er echte Bußfertigkeit und Bedauern ob seiner Untat empfindet (= **live ausspielt**) und darüber hinaus auch die Bußtat seiner Tugend zustande bringt. Gelingt ihm dies, kann er innerhalb eines Monats 1 Probe verlangen. Sobald er eine Anzahl Proben in Höhe seiner Makel gewonnen hat, wird der letzte Makel wieder "weggelöscht".

Beispiel 1: Cyrano hat einen Makel erhalten und möchte ihn gerne loswerden. Er erklärt, Buße zu tun, spielt dies auch aus, vollbringt seine Bußtat und es gelingt ihm, eine Probe gegen die Orga zu gewinnen. Hätte er die Probe verloren, müsste er eine weitere Bußtat vollbringen, um eine neue Chance zu erhalten, den Makel loszuwerden.

Beispiel 2: Hellenar hat 4 Makel erhalten und merkt, dass sein Charakter fast unspielbar geworden ist. Er erklärt, Buße tun zu wollen. Da er somit keinen Makel mehr ausspielen darf, bekommt er pro Monat 4 EP weniger, denn jeder nicht ausgespielte Makel kostet ihn einen Erfahrungspunkt. Außerdem muss er mindestens 4 Bußtaten vollbringen UND zudem alle 4 dadurch gewährten Proben gewinnen, um nur den 4. Makel loszuwerden. Danach muss er noch 3 Proben gewinnen für den 3. Makel, 2 für den zweiten und eine letzte für den ersten Makel. Geht man davon aus, dass im Durchschnitt nur jede 3. Probe erfolgreich sein wird, kostet ihn der lange Weg zurück zur Tugend $4+3+2+1 = 10$ zu gewinnen die Proben, d.h. im Schnitt 30 Versuche, also auch 30 Bußtaten und mindestens 30 Monate Zeit.

Tugend & Todsünde

Jeder Charakter hat eine *Tugend* und eine *Todsünde*.

► **Zusätzliche Todsünden:** Hast du alle drei Makel einer Todsünde erworben, musst du dir eine zweite Todsünde aussuchen und fortan beiden Todsünden im besonderen Maße gewogen sein. Das nächste Mal, wenn du einen Makel erwirbst, wird dies der erste Makel deiner zweiten Todsünde sein, dann der zweite, dann der dritte, und sofern nötig bekommst du danach eine weitere Todsünde.

► **Andere Wege der Buße:** Statt die Bußtat der Tugend zu vollbringen, kann ein *gläubiger* Vampir auch bei einer Messe der Lancea Sancta beichten und so Buße tun. Gerüchten zufolge verfügen die Ordo Dracul ebenso wie der Zirkel der Mutter zudem über Wege, die Buße zu erleichtern (z.B. indem die Probe schon bei Gleichstand gewonnen wird) oder dem Vampir auf andere Weise zu helfen, seine Makel zu überwinden.

BUSSTATEN DER TUGENDEN

► **Nächstenliebe:** Hilf einem anderen Charakter aus einer Notlage, für die du nicht verantwortlich bist, ohne im Gegenzug etwas von diesem zu verlangen, und setze dabei deinen Stand, deine Gesundheit oder deine eigene Zukunft wesentlich aufs Spiel.

► **Glaube:** Bringe einen anderen Charakter dazu, zu deiner Fraktion überzutreten, indem du ihn davon überzeugst, dass dies das Richtige ist. Du darfst ihn nicht zwingen. Gehörst du selbst keiner Fraktion an, bringe ein Mitglied einer Fraktion dazu, sich den Freien anzuschließen und die Last falscher Propaganda und Irrglaubens abzulegen.

► **Tapferkeit:** Lege dir selbst einen heiligen Schwur auf, um Buße zu tun für deine Gräueltat. Die Orga muss deinen Bußvorschlag abnicken und du kannst dann eine Probe erwarten, wenn du auch etwas aktiv tun musstest, um deinen Schwur zu erfüllen (hast du z.B. geschworen, eine Blutpuppe zu beschützen, kannst du keine Probe erwarten, solange dieser niemand etwas tut – und natürlich darfst du selbst nicht dazu beitragen, dass ihr etwas angetan wird).

► **Hoffnung:** Deine Bußtat erfordert, dass du eines deiner dunklen Geheimnisse oder eine deiner Gräueltaten vor mindestens drei Vampiren, die davon noch nichts wussten, offen bekennst, in der Hoffnung, dass diese dir die Tat vergeben.

► **Gerechtigkeit:** Deine Bußtat erfordert, für jemanden öffentlich einzutreten, der nach deinem Gerechtigkeitsempfinden unfair behandelt wird, auch wenn dies nach vampirischen Gesetzen völlig okay ist. Die Bußtat erfordert nicht, dass du Erfolg hast – nur, dass du es ernsthaft versuchst und nicht aufgibst.

► **Besonnenheit:** Die Bußtat erfordert, dass der Charakter eine Gelegenheit schafft, dass zwei im Streit befindliche Feindfraktionen sich auf neutralem Boden treffen und unter Moderation des Büßenden versuchen, sich zu einigen. Bei der betreffenden Gelegenheit (die kein kompletter Spielabend sein muss) muss der Büßende durchgängig besondere Besonnenheit zur Schau bringen, mäßigend agieren und sich nicht zu Streit hinreißen lassen.

► **Mäßigung:** Die Bußtat erfordert, für die Dauer einer Spielsession bewusst auf Seiten einer unterlegenen Partei zu sein und dafür Sorge zu tragen, dass diese als wichtiger Teil der Domäne Berlin anerkannt wird und ihren Platz erhält bzw. behält. Er muss dabei keinen Erfolg haben, nur alles Mögliche nach Kräften versuchen.

Makel der Todsünden

NEID

► **1. Makel:** Hab die ganze Session einen Charakter „auf dem Kieker“, auf den du neidisch bist und den du versuchst, wo immer möglich mies zu machen oder zu übertrumpfen oder klein zu halten. Die Person muss dir aber "das Wasser reichen" können, also von mindestens gleichem Alter, gleicher Potestas oder gleichem Stand sein. Folge dem Makel, indem du in einer Szene entweder das Objekt des Neides konfrontierst oder es gehässig vor anderen schlecht machst.

► **2. Makel:** Deine neidvolle Haltung beginnt, zuzunehmen. Neben dem Objekt deines Neides wird eine ganze Fraktion zum Ziel deines Neides, vielleicht wegen ihrer Freiheiten, ihrer Kräfte oder Besitzungen. Folge dem Makel, indem du in einer Szene die Zähne bleckst und fauchst, sobald das Objekt deines Neides den Raum betritt.

► **3. Makel:** Dein Neid übermannt dich und ist nun gefährlich für dich geworden, denn du neidest dem Oberhaupt deines Blutes oder deiner Fraktion ihre Position. Arbeite gegen sie und tue alles, um für ihre Absetzung bzw. ihren Fall in Ungnade zu sorgen. Ob du statt ihrer auf ihre Position steigst ist gänzlich egal – Hauptsache sie fallen! Folge dem Makel, indem du

entweder in einer Szene, bei der du gegen deinen Widersacher gescheitert bist, laut fauchst oder in Tobsucht zu fallen drohst, oder indem du in einer Szene, in der du Erfolg gegen deinen Widersacher hattest (egal wie temporär), laut und hämisch lachst und dich am verursachten Unglück deiner Feinde weidest.

VÖLLEREI

► **1. Makel:** Habe die ganze Spielsession lang vor allem deine Lust zur Völlerei im Auge. Folge dem Makel, indem du in einer relevanten Szene wichtige Pflichten oder Geschäfte verletzt, um dich ganz deiner Abhängigkeit und Lust hinzugeben.

► **2. Makel:** Wähle dir eine neue, bisher nicht durch dich verfolgte Leidenschaft aus. Folge dem Makel, indem du mindestens 1 Szene völlig in den Fokus deiner neuen Leidenschaft stellst (die auch ein Charakter sein kann). Reagiere in der Szene mit gebleckten Zähnen oder Fauchen auf Störungen, und dulde nicht dass man dich länger als unbedingt nötig ablenkt. Nach der Session verliere das Interesse am Objekt deiner Begierde. Gänzlich. Beim nächsten Ausspielen des Makels wähle dir eine neue Passion.

► **3. Makel:** Deine Völlerei übermannt dich und ist nun gefährlich für dich geworden, denn du kannst nun nichts Produktives mehr für dich, deine Position oder deinen Bund tun. Du gehst Anforderungen aus dem Weg, delegierst und vergisst die simpelsten Regeln deines Bundes, sofern diese mit Arbeit verbunden sind. Folge dem Makel, indem du eine Szene provozierst, in der man dich mit deiner Völlerei und Pflichtvergessenheit konfrontiert – in jener Szene reagiere verärgert und empört, brülle und tobe. Im sonstigen Spiel werde widerlich, trage mit Blut versifft Kleidung oder lecke Leuten die Hände, weil du ihren Geruch liebst.

GIER

► **1. Makel:** Du erträgst es nicht mehr, ignoriert zu werden. Folge dem Makel, indem du auf der Spielsession mindestens eine Szene lang die absolut ungeteilte Aufmerksamkeit der Versammelten hast, um etwas deiner Meinung nach Wichtiges zu tun oder zu sagen. Reagiere verschnupft, wenn man deine Weisheit nicht erkennen will.

► **2. Makel:** Du bist mit deiner Position in der Domäne nicht mehr zufrieden. Wähle dir ein Amt der Domäne oder einen höheren Rang innerhalb deines Bundes und folge dem Makel, indem du dich 1 Szene lang ausschließlich darum kümmerst, dieses Ziel zu erreichen. Lenke dabei Gespräche auf dich und deine Qualifikationen, auch wenn sie überhaupt nicht zum Thema passen. Fauche oder knurre, wenn man dich nicht ernst nimmt. Deutet man an, du seiest für das Ziel die falsche Wahl, drohst du in Tobsucht zu verfallen.

► **3. Makel:** Deine Gier übermannt dich und ist nun gefährlich für dich geworden, denn du kannst nun niemanden mehr respektieren oder als dir übergeordnet akzeptieren, es sei denn dieser hat eine höhere Potestas als du. Deine menschliche Seite tritt zurück, die Tierische tritt hervor. Folge dem Makel, indem du eine Szene lang einen im Amt oder Stand, nicht aber in der Potestas Mächtigeren offen verhöhnt, ihn anfauchst, geifernde Hassreden führst oder ihn sogar angreift.

WOLLUST

ACHTUNG! Das Ausspielen von Makeln der Wollust ist "grenzwertig" und kann leicht dazu führen, dass Mitspieler Inplay mit Offplay verwechseln. Warne ggf. Mitspieler vor und respektiere es, dass diese Art von Spiel abgelehnt wird. Ergibt sich das Spiel spontan aus einer Szene heraus, frage UNBEDINGT im Anschluss daran den oder die Mitspieler/in, ob alles okay ist.

► **1. Makel:** Deine Wollust lässt sich schwer ignorieren und treibt dich dazu, dich "daneben" zu benehmen. Wähle dir zu Beginn der Spielsession ein Objekt deiner Wollust. Folge dem Makel, indem du dich 1 Szene lang dem Objekt deiner Begierde in offen aufdringlicher Art näherst. Je niedriger das Objekt deiner Wollust ist, desto weniger wird es sich dir erwehren können (setze deine Privilegien rücksichtslos ein) aber desto wütender wirst du, wenn du dennoch keinen Erfolg haben solltest.

► **2. Makel:** Neben deiner Wollust überkommt dich zuweilen eine heiße Lust am Blut einer bestimmten Person. Wähle dir zu Beginn der Spielsession einen Charakter aus, über den du selbst keine Macht hast (keine deiner eigenen Blutpuppen, keiner deiner Ghule). Folge dem Makel, indem du wenigstens 1♣ von diesem trinkst. Gib derjenige sein Blut freiwillig, nimm mindestens 3♣. Ist kein Mensch/Ghul da, muss es eben ein Vampir sein. Der Makel gilt nur dann als erfüllt, wenn es dir tatsächlich gelang zu trinken – egal wie!

► **3. Makel:** Deine Wollust übermannt dich und ist nun gefährlich für dich geworden, denn in deiner Gier nach dem, wonach dich gelüstet, kannst du kaum noch an etwas anderes denken. Folge dem Makel, indem du jemandem, der es nicht will, mindestens 3♣ entreißt. Pass dein sonstiges Rollenspiel an, werde tierhafter, trage fleckige/blutige Kleidung und starre Leuten beim Reden auf den Hals, statt ihnen in die Augen zu sehen.

STOLZ

► **1. Makel:** Du erträgst es nicht mehr, anderen dienen zu müssen. Folge dem Makel, indem du auf der Spielsession in einer Szene offen und unverhohlen jemand Gleichem oder Höhergestellten die Gefolgschaft oder eine Ehrbezeugung verweigerst. Verlangt jemand eine Entschuldigung, verweigere diese trotzig (nach Ablauf der Session mag dir dein Fehler bewusst werden).

► **2. Makel:** Du bist immer seltener in der Lage, den Standpunkt anderer nachzuvollziehen. Folge dem Makel, indem du in einer relevanten Szene keinen Hauch von der Meinung, dem Plan oder dem Standpunkt abweichst, den du zu Beginn hattest, und verhöhne dabei die Dummheit und Blindheit jener, welche die ganz offensichtliche Weisheit deiner Haltung nicht sehen können. Ist dein Widersacher in der Szene höher-rangig als du, spote besonders gehässig – er scheint zu dumm für sein hohes Amt zu sein.

► **3. Makel:** Dein Stolz blendet dich und ist nun gefährlich für dich geworden, denn du kannst nun niemanden mehr neben noch über dir ertragen. Folge dem Makel, indem du in einer Szene alles versuchst, im Mittelpunkt zu stehen, und du jede Form von Ignoranz dir gegenüber mit Zornesausbrüchen, jede Form von Zurechtweisung gar mit drohender Raserei begegnest.

TRÄGHEIT

► **1. Makel:** Du hast Besseres zu tun, als dich um jene Dinge zu kümmern, die zu tun nötig sind. Folge dem Makel, indem du in einer relevanten Szene eine dir gegebene Aufgabe oder Verpflichtung gänzlich unerledigt lässt und trotzdem die Lorbeeren zu kassieren versuchst.

► **2. Makel:** Du bist immer unwilliger, dich drängenden Geschäften zu widmen. Folge dem Makel, indem du eine deiner Aufgaben einem Niederrangigen gegen dessen Willen und ohne ihn dafür zu entlohnen auflädst. Gerate außer dir, wenn dies bekannt wird oder derjenige sich beschwert. Der Makel wurde nur dann erfüllt, wenn die Aufgabe tatsächlich durch den anderen erledigt wurde!

► **3. Makel:** Deine Trägheit grenzt an das Groteske und ist nun gefährlich für dich geworden, denn nun wendest du dich offen gegen jene, die dir Aufgaben antragen. Folge dem Makel, indem du in einer relevanten Szene eine dir übertragene Aufgabe zu erfüllen verweigerst und denjenigen, der sie dir geben wollte, offen bedrohst. Der Makel wurde nur dann erfüllt, wenn die Aufgabe an einen anderen übertragen wurde. Spiele deine Trägheit auch in anderen Dingen aus: Deine Aufmachung wird liederlich und ungepflegt, nur der bequemste Platz ist gerade noch so recht für dich, kauere oder lungere statt zu stehen, und reduziere körperliche Aktivität auf das Spiel mit tierhaftem Gebaren (Jagd und Kampf und Flucht).

ZORN

► **1. Makel:** Du bist von großer Wut erfüllt. Folge dem Makel, indem du auf der Spielsession einen anderen Vampir (idealer Weise ein Unabhängiger mit gleicher oder niedrigerer Potestas) schlägst (mit Schadensansage), ohne dass es dafür eigentlich einen Grund gibt (du darfst dir aber einen Grund konstruieren, um dich zu verteidigen).

► **2. Makel:** Du bist immer seltener in der Lage, deine Wut im Zaum zu halten. Folge dem Makel, indem du dich eine Szene lang in einen Wutausbruch hineinsteigerst. Verstehe jeden Besänftigungsversuch falsch, und wenn dein Opfer nicht vor dir auf die Knie gibt oder auf andere Art dir völlig nachgibt gehe auf deinen Gegner (ein Vampir gleicher oder niedrigerer Potestas) los und schlage ihn zu Boden. Gebärde dich in all dem tierhaft, und koste deinen Sieg dunkel lachend aus.

► **3. Makel:** Dein Jähzorn erfüllt dich ganz und ist nun gefährlich für dich geworden, denn du kannst nun die Anwesenheit schwächerer Vampire kaum mehr ertragen. Folge dem Makel, indem du beim Mal des Jägers auf einen Vampir mit niedrigerer Potestas losgehst, bis dieser bewusstlos am Boden vor dir liegt. Spiele auch ansonsten die unbeherrschte, jähzornige Bestie in Menschengestalt und gestalte deine Beziehungen zu anderen Vampiren abhängig von deren und deiner Potestas um (respektiere Vampire mit höherer Potestas, aber ohne Amt mehr als Vampire mit Amt, aber ohne besondere Potestas).

Raserei

In jedem Vampir lebt eine Bestie, die diesen beständig dazu animieren möchte, seinen dunklen Trieben nachzugeben. **Die Bestie hat keinen Verstand. Sie kennt nur fressen, kämpfen und weglaufen.** Dennoch ist sie als inneres Wesen des Vampirs auch ein Teil von dessen Psyche, und dieser Zugriff auf die Seele des Vampirs gestattet es stärkeren Bestien, eine besondere Art von Grausamkeit zu entwickeln. Es ist für viele Vampire kein Zufall, dass die Bestie sich immer gerade dann besonders stark beginnt zu regen, wenn der Vampir mit Verwandten, Familie oder früheren Lieb-schaften konfrontiert wird. Das Bedürfnis, einem ge-liebten Menschen noch einmal nahe zu sein, kann nur zu leicht in einen alles verzehrenden Hunger umschla-gen, in dem die Bestie den Vampir dazu treibt, das geliebte Wesen zur Gänze in sich aufzunehmen, samt allem Leben, samt aller Seele. **Vi3 unterscheidet drei Arten der Raserei:**

► **Tobsucht (Zorn):** In *Tobsucht* greift man zunächst den Auslöser der Raserei an. Aber: Ist man erst in einer Raserei, stoppt einen das Verschwinden (oder Ableben) des Auslösers nicht notwendiger Weise. **Die Raserei hört erst dann auf, wenn im Umfeld des Vampir NIEMAND mehr auf den Beinen ist.**

Vampire drohen in *Tobsucht* zu fallen z.B.

- wenn sie erstmalig auf einen wesentlich schwä-cheren Vampir treffen (zwei oder mehr Punkte geringere Potestas)
- wenn sie beleidigt oder grob provoziert werden
- wenn man in ihr Gebiet eindringt (Wilderer, un-gebetene Gäste im eigenen Revier)
- wenn sie sich sehr ärgern
- wenn sie eine unterlegene Kraft/eine Unterzahl Gegner bekämpfen

► **Agonie (Hunger):** In *Agonie* versucht der Vampir ALLES, um an Blut zu kommen – inklusive, Leute ab-schlachten, die im Weg herumstehen oder einen am Trinken hindern wollen. **Die Raserei hört erst dann auf, wenn der Vampir KOMPLETT satt ist.**

Vampire drohen in *Agonie* zu fallen z.B.

- wenn sie *hungrig* sind (2♦) und Blut *trinken*
- wenn sie *sehr hungrig* sind (1♦) und Blut *sehen*
- wenn sie 0♦ haben (immer, automatisch)
- wenn sie von einer geliebten Person trinken

► **Rötschreck (Furcht):** Flucht ist hier die einzige Al-ternative. Der Vampir ist extrem verängstigt und wird, wenn er in die Enge getrieben ist (oder sich so fühlt) auch solche Vampire angreifen, die ihm helfen wollen. **Die Raserei hört erst dann auf, wenn der Vampir 1 Szene lang KOMPLETT alleine und außer Gefahr ist.**

Vampire drohen in *Rötschreck* zu fallen z.B.

- wenn in ihrer Nähe ein Feuer ausbricht
- wenn sie brennen (immer, automatisch)
- wenn sie offenem Feuer (min. Fackelgröße) zu nahe kommen
- wenn sie erstmalig auf einen wesentlich mächt-igeren Vampir treffen (zwei oder mehr Punkte höhere Potestas)
- wenn sie von einer überlegenen Kraft oder einer Überzahl Gegner angegriffen werden

Die 3 Raserei-Regeln

- Ein Vampir, der in Raserei zu fallen droht, muss entweder die Raserei ausspielen oder sich zu-rückziehen. Kann er der Situation nicht entkom-men, MUSS er die Raserei ausspielen.
- Ein Vampir *mus*s innerhalb eines Quartals eine Anzahl Rasereien aktiv ausspielen, die der Zahl seiner Makel entsprechen. Unterschreitet der Charakter die Mindestzahl seiner Rasereien, legt die Orga zusätzliche Rasereien fest, die sich au-ßerhalb der Spielabende und außerhalb der Kon-trolle des Vampirs und Spielers ereignet haben. Von solchen Rasereien erfahren die Vampire der Domäne in der Regel aus der Zeitung.
- Eine Raserei bricht NIEMALS aus, solange an unserem Spiel nicht beteiligte Menschen anwe-send sind. In diesem Fall genügt es IMMER, dass der Vampir die Raserei niederkämpft und den Ort des Geschehens zügig verlässt. Da, wo er un-beobachtet ist, kann er dann in Raserei fallen oder die Raserei ausgespielt niederkämpfen.

Das Spiel mit der Inneren Bestie ist eines der wich-tigsten Elemente des Vampir-Themas und umso wich-tiger, da das betreffende Rollenspiel komplett im In-neren deines Charakters abläuft. Nur du als Spieler kannst dieses Rollenspiel erleben, nur du kannst es gestalten, und nur du siehst, was im Inneren des Cha-rakters vorgeht. Versuche stets, deinen inneren Dämon aktiv zu gestalten und zu erleben.

Sunshine

Bei SUNSHINE handelt es sich um eine Designer-droge unklarer Herkunft, die auf Vampire eine au-ßerordentliche Wirkung hat und im Vi3 Spiel einen praktischen Zusatznutzen hat.

► **Darstellung:** SUNSHINE wird durch Zucker dar-gestellt, der in bestimmten, mit Sonnensymbol gekenn-zeichneten Tütchen dargereicht wird. Wer etwa als →Mogul oder →Schieber SUNSHINE besorgt, erhält den betreffenden Vorrat von der Orga. Anwender ge-ben das leere SUNSHINE Tütchen an die Orga zurück, wodurch sie auch den Vi3 Zusatznutzen erhalten.

► **Wirkung:** Ein Vampir unter SUNSHINE fühlt sich rauschhaft lebendig und um einen Großteil der Last seines Vampirseins erleichtert. Wie exakt dies ausge-spielt wird, bleibt dem Darsteller überlassen – jede Art von menschlicher Gefühlsregung, speziell aber Eupho-rie und sexuelle Lust und umgekehrt Niedergeschla-genheit und echte (lebendige) Trauer sind möglich. Daneben kommen auch Halluzinationen oder Zustän-de, die an andere Drogen erinnern, vor. **Die Wirkung einer Dosis SUNSHINE (= 1 Tütchen) hält 1 Szene.**

► **Zusatznutzen:** Das bemerkbare Ausspielen einer SUNSHINE Wirkung auf einer Session wird als Aus-spielen einer Raserei oder eines Makels (Wahl des Spie-lers) gewertet, wenn das leere Tütchen der Orga zu-rückgegeben wurde.

Entwicklung

Alle Charaktere entwickeln sich im Spielverlauf weiter. Die beiden wichtigsten Regeln hierfür sind Steigerungen und Trophäen.

► **Steigerungen** sind Verbesserungen der Charakterwerte. Diese werden "gekauft" durch Ausgabe von Erfahrungspunkten (EP).

► **Trophäen** sind eine besondere Art von Vorteil, die nicht gekauft, sondern nur durch das Spiel erworben werden kann. Trophäen erlauben es, besondere Regelleffekte anzusagen oder für das Spiel relevante Macht auszuüben. Alle Trophäen sind mobil, d.h. ebenso wie man sie erobern kann, können sie auch verloren und durch andere Charaktere erobert werden.

Steigerungen

Die für Steigerungen notwendigen Erfahrungspunkte (EP) werden von der Orga vergeben. Normalerweise liegt das Limit pro Monat bei 8 EP (11 EP mit dem Vorteil *Gelehrig*), egal wie oft gespielt wird.

BASIS-EP

Für einige Dinge erhält man automatisch je 1 EP:

- Anwesenheit auf einer Spielsession
- Gastgeber einer Spielsession sein
- Einen *Makel* erhalten oder verlieren (→*Bestie*)
- Im Kampf *Außer Gefecht* gehen (→*Kampf*)
- Opfer der erfolgreich angewandten Disziplin *Alptraum*, *Beherrschung* oder *Majestät* werden und dies aktiv ausspielen
- Für einen vollen Monat lang eine *Amtstrophäe* (Fürst, Bunderster (bei min. 5 aktiven Bundmitgliedern) plus weitere, von der Orga als solche anerkannte Ämter und Positionen) kontrollieren bringt automatisch 1 EP im Monat plus 1 Bonus-EP für jede Spielsession, auf der er anwesend ist.

Die genannten Punkte sind kumulativ. Wer also als Fürst als Gastgeber einer Spielsession anwesend ist, würde automatisch 4 EP für diese Session erhalten. **Automatische EP müssen der Orga gegenüber schriftlich per EP Antrag beansprucht werden.**

BONUS-EP

Über Basis-EP hinausgehende EP erhält man für Aktivitäten und Erfahrungen des Charakters, die auf irgend eine Art neu sind (man kann nicht EP für etwas beantragen, was man so oder sehr ähnlich schon hundertmal getan oder erlebt hat). Dabei können auch EPs für Ereignisse auf *Spieltreffen* beantragt werden.

Es können nur EPs für *Treffen* beantragt werden, die

- der Orga *min. 3 Tage vorher angemeldet* wurden
- *mindestens 3 Stunden dauerten* und
- *von min. 3 Charakteren live besucht* wurden.

SCHRIFTEN-EP

Auch für das Abfassen eines Inplay Textes (längeres Gebet, umfassende Verlautbarung, Entwurf eines neuen Gesetzeswerkes etc.) kann man EP beantragen, wobei Folgendes zu beachten ist:

- Es sind nur Texte EP-würdig, die entweder der ganzen Domäne, dem ganzen Bund oder dem ganzen Clan inplay zugänglich gemacht werden.
- Es sind nur Texte EP-würdig, die eine gewisse Mindestlänge haben (Richtwert: 1.000 Wörter).
- Es sind nur Texte EP-würdig, die selbst geschrieben wurden (zitierte Passagen zählen nicht).
- Es zählen keine Mail- und Briefwechsel.
- Es zählen nur sinnvolle Texte (Orga-Entscheid).
- Max. 2 EP pro Monat können Schriften-EP sein (max. 4 EP mit Vorteil *Autor*).

QUESTEN-EP

Noch mehr EP - **auch über das Monats-Maximum von 8 EP hinaus** - gibt es durch das Absolvieren von *Questen*. Das sind Orga-konzipierte „Plots“, die dir zugemailt und zur Durchführung *vorgeschlagen* werden. Ob du eine *Queste* verfolgst, bleibt aber ganz dir überlassen. Du kannst auch die Orga anschreiben und um eine *Queste* bitten oder der Orga eine *Queste* vorschlagen. **Ein Anrecht sie zu erhalten gibt es aber nicht.** *Questen* sorgen dafür, dass spielrelevante Geschehnisse ohne den Einsatz von Orga-geführten Charakteren (Nichtspielercharakteren, NSCs) umgesetzt werden können: **Feinde und Gegner verbergen sich nicht primär unter den Charakteren der Orga, sondern der anderen Spieler!**

ANDERE EP-QUELLEN

Ebenfalls **über das Monats-Maximum von 8 EP hinausgehende Erfahrungspunkte** erhält man durch das Ausspielen der Opferrolle bei der →*Disziplin: Beherrschung (Grad 4)* oder direkt von der Orga als Sonder-EP z.B. für die extreme Mithilfe bei Vorbereitung/ Ausführung einer Session (z.B. indem man bei einer „schwächelnden“ Session für Action gesorgt hat und Offplay gehende Spieler ins Inplay zurück gebracht hat).

EP-ABZUG

Erhält dein Charakter im Lauf des Spiels einen oder mehrere *Makel* (→*Bestie*), so musst du diese ausspielen. Gelingt es dir nicht, alle deine Makel im Laufe eines Monats live und bemerkbar auszuspielen, reduziert sich die Zahl deiner EPs für diesen Monat um 1 pro nicht ausgespieltem Makel (bis auf Null). Man sollte unbedingt immer im EP-Antrag schriftlich ausführen, wann und wie man seinen Pflichten zum Ausspielen des/der Makel/s nachgekommen ist.

Ebenfalls kann dir die Orga EP verweigern bzw. abziehen, wenn du dich grob(!) abweichend zu deiner Rolle (Tugend, Sünde, Konzept) verhalten hast oder durch →*Offplay-Unarten* das Spiel gestört hast.

DER EP ANTRAG

Basis-, Bonus-, Schriften- und Questen-EP werden von der Orga vergeben und müssen schriftlich bei dieser beantragt werden. Für den EP-Antrag gilt:

- Der EP-Antrag wird per E-Mail eingereicht an **orga@midnightdance.de**
- Der Betreff des EP-Antrages lautet immer **EP-Antrag von (Charaktername) für (Monat/e)**
- Wer EP für mehrere Charaktere beantragen will, schickt für jeden Charakter eine separate Mail.
- Wer keinen Zugriff auf E-Mail hat, gibt den EP-Antrag schriftlich und lesbar(!) bei der Orga ab.
- Die Beantragung der EP geschieht am Besten im Stil von "1 EP für dies, 1 EP für das ...".
- Der EP-Antrag darf maximal 2 Monate verspätet eingereicht werden. Ältere EP-Ansprüche verfallen ersatzlos.

STEIGERN

Steigerungen sind immer genehmigungspflichtig durch die Orga und schriftlich bei dieser zu beantragen! EP können dazu benutzt werden, Disziplinen oder Vorteile zu erlangen oder die Potestas des Charakters zu erhöhen. Die Kosten sind wie folgt:

Vorteil	10 EP pro Punkt
Clansdisziplin +1	Neuer Wert x 10 EP
Nicht Clansdisziplin* +1	Neuer Wert x 15 EP
Vampirdisziplin +1 für Ghul	Neuer Wert x 30 EP
Potestas +1	Neuer Wert x 20 EP
Neues Ritual** mit Lehrer	Ritualstufe x 5 EP
Neues Ritual** ohne Lehrer	Ritualstufe x 10 EP
Eigenes neues Ritual**	Ritualstufe x 20 EP
Neue Widmung	Verschieden

* inkl. Windungen des Drachen ** Thebanische Mirakel, Crúac

BEISPIELHAFTER EP-ANTRAG

Betreff: EP-Antrag von Narzissa für Mai

4. Mai - (Spielsession) Einladung der Daeva

- **1 Basis-EP** für Anwesenheit
- **1 Bonus-EP** dafür dass ich an der Tür für Sicherheit gesorgt habe, wobei ich einen Streit mit Hammad hatte, der seine Pistole nicht abgeben wollte
- **1 Bonus-EP** für meine Schlichtung des Streits mit Poe (weiß nicht ob ihr das mitbekommen hattet: der rastete im Hinterhof völlig aus, wegen der Verkündung des Zirkels. Bin dann hin mit Clive und Poe und hab ihn besänftigt (ohne Disziplineinsatz))
- **1 Bonus-EP** für mein erstes Gespräch mit dem Fürsten! War zwar nur normales Blabla, aber immerhin habe ich ihm meine Dienste angeboten, und er sagte er will drauf zurückkommen.

19. Mai - (Spielsession) Messe des Sanktums

- **1 Basis-EP** für Anwesenheit
- **1 Bonus-EP** dafür dass es meine erste Messe war bei der jemand geläutert wurde. Das hat meinen Charakter extrem erschüttert, hab ich denk ich auch deutlich gespielt ;)

22. Mai - (Privattreffen, bei Orga angemeldet)

Treffen mit Poe und Clive im Café Domino

- **1 Bonus-EP** für unsere finsternen Pläne, und zwar haben wir besprochen dass wir Mort sein Revier abnehmen werden, indem wir ihn beim Fürsten verunglimpfen. Wir wollen einen Maskeradebruch erfinden, den wir alle 3 bezeugen - dann stehen 3 Aussagen gegen die von Mort. Cool, oder?

Außerdem:

- **1 Schriften-EP** für meinen Untersuchungsbericht zu dem unbekanntem Vampir. Ging an sich ja nur an den Doktor, aber ich habe eine Kopie im Logenhaus hinterlegt (in das Ordo-Forum hochgeladen).

Nicht vergessen: Bin *gelehrig* (11 EP Maximum)!

VORAUSSETZUNGEN

► **Vorteile:** Mit EP können keine ★-Vorteile erworben werden. ✨-Vorteile können nur erworben werden, wenn das gesetzte Limit in der Domäne noch nicht voll ist. Der Erwerb jedes Vorteils muss gegenüber der Orga begründet werden in Form einer *Aktionsbeschreibung*, wie der Charakter an den Vorteil gekommen ist.

► **Potestas:** Keine (kann immer erhöht werden).

► **Disziplinen der Bünde:** um die Spezialdisziplin eines Bundes lernen zu können (*Mirakel, Crúac, Windungen*), muss man aktives Mitglied im Bund sein (die Gemeinschaft des Bundes fungiert quasi als *Tutor*).

► **Disziplinen:** Clansdisziplinen können ohne Lehrer gelernt und gesteigert werden, denn sie liegen dem Vampir im Blut. Gleiches gilt für die Gaben *Celeritas, Numen* und *Vigor*, selbst wenn sie nicht Clansdisziplin sind (selbst für Ghule). Für Clansdisziplinen eines fremden Clans benötigt man einen Lehrer, der die Disziplin beherrscht, den Vorteil *Tutor* hat und 3 EP für das Lehren aufwendet. Beim Steigern von Ritualdisziplinen (*Crúac, Mirakel*) erhält man ein erstes Ritual der neuen Stufe kostenlos dazu.

► **Rituale:** Sofern man die dazugehörige Ritualdisziplin auf der richtigen Stufe hat, kann man Rituale entweder durch jemanden im Bund, der das Ritual beherrscht und 3 EP zum Lehren aufwendet oder das

Studium *Okkultur Schriften* (→*Erschaffung: Vorteile*) lernen. Um ein eigenes Ritual zu schaffen, braucht man *Okkulte Schriften* und verständigt die Orga, der man erklärt welche Wirkung das neue Ritual haben soll. Nach Ausgabe der EP macht der Spieler eine *Probe* gegen die Orga. Wenn er gewinnt hatte er Erfolg bei der Entwicklung eines neuen Rituals, das nun anhand seiner ungefähren Vorgaben von der Orga in Vi3 Regeln ausgearbeitet wird. Bei Gleichstand hatte er keinen Erfolg, behält aber die EP und kann es im nächsten Monat wieder versuchen. Verliert er, hatte er nicht nur keinen Erfolg, sondern er hat in die falsche Richtung geforscht und muss eine weitere Probe ablegen: Gewinnt er diese, verliert er 1/3, bei Gleichstand 2/3 und bei Verlust 3/3 = alle eingesetzten EP (aufgerundet).

► **Widmungen:** Dies sind seltene Kräfte, die aus der Kombination mehrerer anderer Disziplin bestehen (→*Disziplinen*). Ein Lernen geschieht zu den dreifachen Tischrollenspielkosten und funktioniert wie das Entwickeln eines eigenen Rituals (d.h. immer mit *Probe*).

► **Zeit:** Auch wer 300 EP angespart hat, kann diese nicht spontan innerhalb von 1 Monat durch Steigerungen umsetzen. Pro Monat kann immer nur ein Wert um +1 steigen oder ein neuer Vorteil errungen werden.

Trophäen

Trophäen sind spezielle Vorteile, die weder bei Charakteraufstellung noch durch EP zu kaufen sind, sondern alleine im Spiel erworben werden können. Jeder Charakter kann so viele Trophäen haben, wie er zu erlangen schafft. Allerdings will jede Trophäe verteidigt werden, und sie zu verlieren ist sehr peinlich.

Jede Trophäe verschafft ihrem Inhaber bestimmte, spielrelevante Vorteile, die sich meist – aber nicht immer – von selbst erklären.

AMTSTROPHÄEN

Ein wichtiges Amt in der Domäne 1 Monat lang zu halten und aktiv auszuüben generiert automatisch 1 Basis-EP im Monat und 1 Bonus-EP für jede Spielsession auf welcher der Charakter anwesend ist. Außerdem sind Inhaber von Amtstrophäen die einzigen Charaktere, die inplay während einer laufenden Session per Telefon (und nur so) erreichbar sein können, wenn der Spieler abwesend ist. *Immer ein wichtiges Amt* ist die Position des *Fürsten* und des *Ersten des Bundes*, sofern dieser aus mindestens fünf aktiven Charakteren besteht. Ob andere Ämter und Positionen wichtig genug sind (und ausreichend ausgeübt wurden), um Trophäen-EP zu rechtfertigen, entscheidet die Orga.

HARPYIE

Die *Harpyie* ist manchmal (aber nicht immer) ein offizielles Amt der Domäne. Immer aber ist sie eine Trophäe, die nur von Charakteren mit dem →*Vorteil: Geborene Harpyie* erobert werden kann. Es können maximal 3 Charaktere in jeder Domäne *Harpyie* sein. **Der Anspruch auf die Trophäe wird offen erklärt.** Die Trophäe wird per Vergabe oder per Durchsetzung erobert.

► **Die Vergabe** erfolgt per Erklärung des oder der Herrschenden an max. 1 Amtsharpyie.

► **Die Durchsetzung** erfolgt per (Offplay-)Votum unter den Charakteren (die Orga fragt z.B. per Online Abstimmung, wen der Charakter inplay als tonangebend betrachtet. Diejenigen 1 bis 3 Vampire mit den meisten Stimmen sind die Harpyien).

Harpyien können automatisch 1 Gerücht im Monat „im Keim ersticken“ (canceln) und können, wenn sie zusätzlich 3 EP ausgeben, herausfinden, welche Geborene Harpyie das Gerücht in Umlauf gebracht hat.

MAGNATE

Ein Magnat ist ein *Mogul* (→*Erschaffung: Vorteile*) der das für seine Einflussphäre wichtigste *Revier*, das *Magistrat*, in der Hand hat (ob offiziell oder nicht). Diese Position erlaubt es dem Magnaten

► **jeden Monat 1x Ermittlungen einzuziehen, ob ein bestimmter Charakter Mogul seiner Sphäre ist oder einen Kontakt in der Sphäre hat** (via Orga),

► **in jedem Quartal einmal für 3 EP zu versuchen, die Verbindungen eines anderen Charakters in der Sphäre zu zerschlagen** (= ihm den betr. Vorteil zu nehmen. Via Probe gegen die Orga, Abwicklung analog Disziplinanwendung),

► **den speziellen Einfluss-Effekt der Domäne direkt und live auf dem Spielabend anzusagen:**

- **Staatsmagnat:** Kann ansagen, anwesende Polizei inplay wegzuschicken und den laufenden Spielabend betreffende Ermittlungen (bestehende oder zukünftige) einzustellen.
- **Forschungsmagnat:** Kann ansagen, ein auf dem Spielabend aufgetauchtes/ihm übergebenes Objekt bis zur nächsten Spielsession vollständig untersucht zu haben (forensisch, archäologisch, theologisch, chemisch und auf jede andere in Frage kommende Weise inklusive allen verfügbaren vampirischen Mitteln).
- **Wirtschaftsmagnat:** Ist automatisch *reich* und hat jederzeit bis zu drei Charaktere als Günstlinge, die unter seinem Segen auch *reich* sind. Kann immer bis zu 100.000,- „Spielgeld“ dabei haben.
- **Medizinalmagnat:** Hat einerseits *Regeneration: unendlich* und kann zudem bis zu 20 vorhandene Flaschen voll roter Getränke inplay zu je 1 Blutpunkt *lebendigen Blutes* (→*Blut*) erklären.
- **Nachtmagnat:** Hat einerseits *Regeneration: unendlich* und kann zudem bis zu 3 Vampire zu einer Party nach der Spielsession einladen, wodurch diese zum nächsten Spielabend (Session oder Treffen) mit vollem Blutmaximum erscheinen.
- **Pressemagnat:** Kann anwesende Presse inplay abziehen und den Spielabend betreffende Berichte (bestehende oder zukünftige) abblocken.
- **Verbrechensmagnat:** Kann alle vor ihm abgelegten, am selben Abend verschossenen HELIOS (Nerf) Geschosse als "Ersatz beschafft" erklären und unter den Anwesenden aufteilen.

Der Mogul ist ein Vorteil, der es einem Charakter erlaubt, Einfluss in einer Einflussphäre auszuüben.

Der Magister ist der Inplay-Titel desjenigen, der offiziell dazu bestimmt wurde, ein Magistrat der Domäne zu führen (egal, ob er dafür nach Vi3 geeignet ist).

Der Magnat ist ein *Mogul*, der zudem *Magister* seiner Einflussphäre ist. Inplay würde er aber *Magister* genannt werden – Magnat und Mogul sind Regelbegriffe, keine Inplay Titel.

REVIERE

Eine Domäne lückenlos zu kontrollieren ist unmöglich. Deshalb konzentrieren sich vampirische Herrscher auf die Beherrschung "wichtiger" Stadtgebiete.

Jede Domäne umfasst folgende Reviere:

► **Eine Zahl von 7 Magistraten:**

- **Staat** (Rathaus, Behörden, Gerichte, Wachen)
- **Forschung** (Unis, Labors, Forschungskonzerne)
- **Wirtschaft** (Banken, Industrie, Großfirmen)
- **Medizin** (Kliniken, Blutbanken, Forensik)
- **Nachtleben** (Stripclubs, Casinos, Bars, Diskos)
- **Presse** (Zeitungen, Sender, Agenturen)
- **Verbrechen** (Straßenstrich, bei Dealern beliebte Parks, Wettbüros, Häfen, bestimmte Kneipen)

Magistrate sind für geeignet für alle auf Menschen abzielenden Jagdtechniken, vorausgesetzt der Inhaber ist *Mogul* der betreffenden Einflussosphäre.

► **Eine Zahl von idealer Weise* 1/10 Viridarien.**

Das sind "Pisten", d.h. Gebiete mit hoher Nachtaktivität und hohem Durchsatz von Reisenden, die für *Blutjunkies*, *Casanovas*, *Gossenschlürfen*, *Papillons*, *Provocateure*, *Tyrannen* und *Vampirellas* geeignet sind.

► **Eine Zahl von idealer Weise* 1/10 Residenzen.**

Das sind Gebiete mit wenig Nachtleben, aber hoher Bevölkerungsdichte, die für *Cauchemars*, *Gossenschlürfen*, *Rattenfänger*, *Schänder* und *Tyrannen* geeignet sind.

► **Eine Zahl von idealer Weise* 1/5 Trabanten.**

Das sind jene Gebiete innerhalb der Ödnis, die trotz geringer Bevölkerungsdichte oder abgelegener Lage durch einzelne Clubs oder andere Attraktionen/Faktoren eben doch als Jagdgebiet taugen für jene, die es zu erschließen wissen, als da sind *Bauern*, *Wilde* und für jede andere Jagdtechnik max. 1 (bei mehr als 80 aktiven Charakteren: 2; durch die Orga festgelegt).

*konkreter Entscheid nach Willen der Orga.

► **Wer eine Reviertrophäe erobern will**, muss diese widerspruchslos beanspruchen.

► **Beanspruchen mehrere Vampire dieselbe Reviertrophäe, befinden sie sich im Konflikt.** Keiner von beiden hat die Vorteile des Reviers, bis einer der beiden von seinem Anspruch abrückt. Meist geschieht dies auf Befehl des Fürsten bzw. Drängen des Bundes, notfalls auch durch direkte Konfrontation. Jeder Anspruch muss offen gegenüber der ganzen Domäne erklärt werden. Wer ein Revier beansprucht, muss innerhalb jeden Monats mindestens 1x bereit sein, diesen Anspruch auch live zu vertreten (vor dem Hof, auf einer Session oder bei einem separaten Treffen mit dem oder den Konkurrenten).

► **Wer widerspruchslos eine Reviertrophäe beansprucht, erhält einen Bonus auf sein Startblut.** Die Höhe dieses Bonus hängt vom Reviertyp ab:

Art des Reviers	Revierbonus
Viridarium	+12♦
Magistrat	+8♦
Residenz	+6♦
Trabant	+4♦
Gast im Revier eines anderen	+1/2 Revierbonus
Ohne passende Jagdtechnik	x1/2

► **Wer widerspruchslos eine Reviertrophäe beansprucht, kann eine feste Zahl von Gästen aufnehmen.** Jeder willkommene Gast ist schriftlich der Orga anzu-melden und zählt als *Gast im Revier eines anderen*. Gäste eines anderen erhalten einen Revierbonus in halber Höhe wie sie als Inhaber des Reviers haben würden (Viridarium +6♦, Residenz +3♦, Trabant +2♦).

Art des Reviers	Anzahl der Gäste
Viridarium	3
Residenz	2
Trabant	1
Magistrat	0

► **Wer die beim Reviertyp genannte Jagdtechnik nicht beherrscht, kann aus dem Revier nur die Hälfte des angegebenen Revierbonus herausholen.** Egal, ob er selbst Inhaber oder nur Gast des Reviers ist. Überall passend sind *Bänker*, *Lestat*, *Lude* und *Osiris*.

► **Ein Charakter, der keine Reviertrophäe besitzt und auch nicht Gast eines Reviers ist, jagt in der Ödnis (= jeder Startcharakter).** Er erhält keinen Revierbonus, dafür ist aber sein "Wildern" den Vampiren der Domäne in der Regel egal.

► **Wer direkt im Revier eines anderen wildern möchte, sagt dies schriftlich gegenüber der Orga an.** Dabei benennt er exakt das Revier, in dem er wildert, und zählt ab sofort als "ungebetener Gast" des Reviers, wofür er auch den ganz normalen Revierbonus eines *Gastes im Revier eines anderen* erhält.

► **Wird die maximale Gästezahl des betreffenden Trophäentyps durch ungebetene Gäste überschritten, erfährt der Trophäeninhaber automatisch, dass jemand bei ihm wildert.** Er kann daraufhin eine Live-Konfrontation (Spieltreffen zwischen ihm plus den seinen und dem einzelnen Wilderer) ansetzen, zu welcher der Wilderer auch erscheinen muss. Ist der wildernde Charakter hierzu trotz ausreichender Termine nicht bereit, gilt er als gefasst.

► **Beansprucht ein Vampir mehrere Reviere, so kann er trotzdem nur in einem seiner Reviere jagen.** Es zählt der beste Revierbonus (gem. Jagdtechnik(en)).

► **Belehnung mit Revieren:** Den Vi3 Regeln ist es egal, welche Inplay-Konstrukte die Domäne trifft: Besitzt Vampir A offiziell die Reviere 1 und 2 und gibt er einem Vampir B die Kontrolle über Revier 2 (z.B. indem er ihn "belehnt"), so ist B statt A nach den Vi3 Regeln der Inhaber jenes Reviers, solange sein Anspruch durch niemanden (auch A nicht) widersprochen wird.

NEXUSPUNKTE

Nexuspunkte sind Zentren unheimlicher und magischer Macht, die auch Heiligtümer, Drachennester, Spukorte oder Kraftstätten genannt werden.

► **Nutzen:** Um einen Nexus zu nutzen, muss man ihn zunächst *finden* und *kontrollieren*. An einem Nexus können →*Freie Rituale* durchgeführt oder Séancen eines →*Mediums* abgehalten werden. Auch gibt es Gerüchte, dass machtvolle Nexuspunkte Zugriff auf verlorenes Wissen und Geheimnisse bieten, weshalb speziell der *Zirkel*, *Sanktum* und *Ordo Dracul* um sie wetteifern.

► **Finden:** Nexuspunkte sind außer durch bestimmte Kräfte und Aktionsansagen eines →*Mediums* oder →*Moguls der Forschung* auch durch alte Aufzeichnungen und Inplay-Hinweise zu finden. Allerdings können Nexuspunkte sich auch (per Orga-Ansage) verschieben oder sogar verschwinden.

► **Kontrollieren:** Ein Nexus innerhalb eines Reviers wird durch den kontrolliert, dem die Reviertrophäe gehört. In der Ödnis bildet jeder Nexus eine Art „Mikro-Revier“ (ohne Jagdbonus), das auf die übliche Revier-Weise gegen feindliche Ansprüche (auch Orga-geführte Nichtvampire) verteidigt werden muss.

Erschaffung eines Kindes

Eine weitere Möglichkeit zur Weiterentwicklung des eigenen Charakters besteht darin, ein Kind zu erschaffen. Dies geschieht entweder live durch das Ausspielen der Erschaffung eines live anwesenden Menschen oder Ghules (egal, wem dieser gehört) oder durch Aufstellung eines betreffenden neuen Charakters.

► **Zur Erschaffung eines im Spiel bereits vorhandenen Menschen oder Ghuls muss die Erschaffung live ausgespielt werden.** Dabei trinkt der Erschaffer zunächst alles Blut des Sterblichen, um ihm anschließend einen Teil seines eigenen Blutes zu füttern. Alternativ kann er auch einem auf andere Art und Weise Gestorbenen sein Blut füttern und erschafft diesen, sofern er noch nicht länger als 1 Szene (15 Minuten) tot ist. Zu beachten ist, wie viele Blutpunkte dem zu Erschaffenden eingeflößt werden – je weniger dies sind, desto hungrier erwacht er.

► **Zur Erschaffung eines neu aufzustellenden Charakters meldet sich der Spieler bei der Orga.** Dabei gibt er an, was für eine Art von Charakter er erschaffen möchte (also nach was für einer Art Mensch er sucht). Die Orga wird Neuspieler oder anderen Spieler, die sich einen neuen Charakter aufstellen möchten, auf die Möglichkeit hinweisen, ein neu geschaffenes Kind dieses Charakters zu spielen. Dabei werden die "Anforderungen" an das Kind vorgestellt und bei Interesse der Kontakt zum Spieler des Erschaffers hergestellt. Da der Erschaffer sein Kind bewusst auswählt, sollte die Erschaffung des Kind-Charakters durch beide Spieler gemeinsam erfolgen (natürlich kann der Spieler des Kindes aber Geheimnisse oder Charakterelemente hinzufügen, von denen der Erschaffer nichts ahnt, und ab Erschaffung ist er völlig frei darin, sein Kind auch anders weiterzuspielen, als der Erschaffer es sich vorgestellt hat). Der Erschaffer hat keinen Anspruch darauf, dass sein Kind ihm nützlich oder ergeben ist.

► **In beiden Fällen kostet die Erschaffung eines Kindes den Erschaffer unglaubliche Überwindung und Kraft.** In der Zeit nach der Erschaffung fühlt sich der Erschaffer ausgezehrt und geschwächt: Sein Blutmaximum ist halbiert (aufgerundet); für jeden vollen vergangenen Monat seit Erschaffung erhöht sich dieses wieder um 1 Punkt, bis der ursprüngliche Wert erreicht wurde. Solange bis das Blutmaximum wieder volle Höhe hat, muss der Erschaffer 1 Makel zusätzlich spielen, da er einfach nicht genug Willen hat, seine dunklen Triebe so gut wie sonst im Zaum zu halten.

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

Beispiel: Vlad erschafft ein Kind. Sein Blutmaximum von 10 Punkten fällt auf $10 : 2 = 5$. 2 Monate später ist es auf 7 gestiegen, da erschafft Vlad ein weiteres Kind. Sein Blutmaximum fällt auf $7 : 2 = 4$ Punkte, und er muss jetzt 2 Makel extra spielen, bis es wieder auf 7 angekommen ist, und 1 Makel extra, bis es auf 10 angekommen ist.

► **Der Tradition gemäß ist der Erschaffer verantwortlich für die Taten seines Kindes.** Umgekehrt hat

er nicht unbedingt das Recht, sein eigenes Kind wieder zu zerstören – dies bleibt dem Live-Spiel überlassen. Ebenso bleibt es der gelebten Inplay-Üblichkeit der Domäne überlassen, ob die Sitte der "Entlassung" existiert oder formell anerkannt wird. Die Entlassung markiert in manchen Domänen den Punkt der Eigenständigkeit des Kindes: Ab dem Zeitpunkt der Entlassung – meist 1 Jahr und 1 Nacht nach der Erschaffung, oft aber auch länger – gilt es als eigenständiger Anverwandter, für dessen (Un-)Taten der Erschaffer nicht mehr verantwortlich ist, dem sein Kind aber auch nicht mehr „gehört“.

Linienbeitritt

Existieren in der Domäne live bespielte Mitglieder einer Blutlinie, kann man sich dieser anschließen versuchen. Hierüber ist immer die Orga zu informieren, welche die Details zum Prozedere festlegt – diese Details unterscheiden sich je nach Art der Blutlinie und machen in der Regel mehrere Live-Treffen zwischen dem Beitrittswilligen und dem oder den Linienvertretern notwendig. Speziell Linien, die auf Geheimhaltung bedacht sind, werden einen Kandidaten intensiv prüfen und bei Versagen in der Regel vernichten, um ihr Geheimnis zu wahren.

► **Man kann sich nur einer Linie anschließen, die dem eigenen Clan angehört.**

► **Besitzt man nicht den →Vorteil: Blutlinie wird eine Potestas von 4 benötigt, um sich der Linie anzuschließen** (mit einem zur betreffenden Blutlinie passendem Vorteil: Blutlinie genügt Potestas 2).

► **In jedem Fall wird ein aktives Mitglied der Blutlinie benötigt, das einen in das Blut einführt.** Von diesem muss in jedem Fall Blut getrunken werden.

Überregionales Spiel

Innerhalb des OPUS Netzwerkes kannst du deinen Charakter in jeder Domäne spielen, deren Spielleitung bzw. Orga dich und deinen Charakter zum Spiel zulässt. Regeln und Richtlinien für das überregionale Zusammenspiel findest du im Internet unter der Adresse <http://www.vampire-requiem-live.de>.

► **Trittst du in Kontakt zu anderen Domänen, informiere immer die Orga.** Setze die Orga immer in Kopie, auch wenn du "nur" Korrespondenz führst und auch, wenn du nur Empfänger einer Mail/PN bist.

► **Spielst du in einer anderen Domäne, gelten die Regeln jener Domäne.** Entscheidungen der dortigen Orga sind bindend. Stirbt dein Charakter in einer fremden Domäne, ist er in jedem Fall auch in seiner Heimatdomäne tot: Das Spiel in fremden Domänen erfolgt immer auf eigenes Risiko.

► **Erfahrungspunkte für das Spiel in fremden Domänen beantragst du daheim bei deiner Orga.** Diese entscheidet auch ganz allein über den Erfolg von auswärtigen Charakteren, deinem Charakter fremde Kräfte beizubringen. Lehr- und Lernversuche, von denen die Orga nicht bereits vorab informiert wurde, sind grundsätzlich erfolglos.

Anhang: Zweitcharaktere

Im Folgenden werden einige spezielle Regeln genannt, die für Neuspieler unwichtig sind, für Spieler die länger dabei sind aber wichtig werden können.

Haupt- & Zweitcharakter

Normaler Weise hat jeder Spieler nur einen Charakter. Es kann aber vorkommen, dass Spieler, die stets denselben Charakter spielen, eine gewisse Rollenmüdigkeit entwickeln und mal etwas anderes spielen möchten. Aus diesem Grund gibt es bei Vi3 die Möglichkeit, einen Zweitcharakter zu spielen.

WAS IST EIN ZWEITCHARAKTER?

Ein Zweitcharakter ist eine Nebenrolle, die seltener als die Hauptrolle gespielt wird und in der Domäne keine besondere Relevanz besitzt. Ein wandernder Ungebundener am Rand der Domäne oder ein kleiner Akolyth des Zirkels, ein Wanderpriester des Sanktums oder der Knappe eines bedeutenderen Invictusmitgliedes sind Nebenrollen. Ein Inquisitor, Ältester des Clanes oder Leiter eines Bundes ist es nicht.

Um einen Zweitcharakter spielen zu dürfen, müssen folgende Bedingungen erfüllt werden:

- Man muss seine Hauptrolle mindestens bereits seit 6 Monaten kontinuierlich spielen.
- Man muss regelmäßig mitspielen und darf höchstens jede vierte Spielsession mal verpassen.

Erfüllt man diese Bedingungen, kann man sich mit Erlaubnis der Orga einen zweiten Charakter aufstellen. Man kann selbst bestimmen, welcher der beiden Charaktere Haupt- und Zweitcharakter sein soll - damit der Hauptcharakter zum Zweitcharakter werden kann, muss dieser aber die passenden Limitierungen erfüllen.

LIMITIERUNGEN

Hauptcharaktere haben bei Vi3 immer Vorrang vor Zweitcharakteren. Für die Aufstellung und Konzeption eines Zweitcharakters gilt daher:

- Ein Zweitcharakter kann keine limitierten Vorteile wählen. Wird ein Hauptcharakter, der solche besitzt, zum Zweitcharakter umfunktioniert, verliert er die betreffenden Vorteile. Ist das nicht möglich (z.B. weil er ein *Ahnherr* ist) kann dieser Charakter nicht zum Zweitcharakter gemacht werden (man kann ihn nur pausieren lassen).

- Ein Zweitcharakter kann keine *Trophäen (Amt, eigenes Revier) oder Questen haben*.
- In Konfliktsituationen entscheidet die Orga im Zweifel stets zugunsten von Hauptcharakteren.
- Erst- und Zweitcharaktere haben nie direkt miteinander zu tun und gehen sich aus dem Weg.
- Ein Zweitcharakter darf innerhalb eines Quartals nicht öfter als der Hauptcharakter live (auf Spielsessions) gespielt werden.
- Erfüllt ein Spieler nicht länger die Bedingungen, um zwei Charaktere spielen zu dürfen, wird der Zweitcharakter von der Orga aus dem Spiel genommen (er reist ab).

DER GHUL ALS ZWEITCHARAKTER

Der Ghul ist die perfekte Zweitrolle: Als Bediensteter eines Vampirs ist er voll in die Konflikte involviert und hat somit quasi immer eine *Queste*. Außerdem läuft er nie Gefahr, eine *Trophäe* zu erwerben, und braucht somit nicht künstlich um diese herumzuspielen. Nicht zuletzt ist der Ghul eine radikal andere Rolle, die ihren ganz eigenen Reiz hat und zu jedem Spielabend passt.

Erfahrungspunkte, die mit einem Ghul als Zweitrolle erworben werden, können auf Wunsch auf die Hauptrolle des Spielers übertragen werden.

PAUSIEREN

Alternativ zum parallelen Spiel eines Zweitcharakters, bei dem der Hauptcharakter innerhalb jedes Quartals öfter als der Zweitcharakter gespielt werden muss, kann man auch seinen Hauptcharakter "auf Urlaub schicken" und für eine definierte Zeit einen anderen Charakter spielen, um Ermüdungserscheinungen im eigenen Spiel vorzubeugen.

Für Spielpausen gelten folgende Regeln:

- Die Spielpause eines Charakters wird der Orga mindestens 2 Wochen vor Beginn mitgeteilt.
- Die Länge der Spielpause wird vorab festgelegt.
- Die Spielpause dauert mindestens 3 Monate, während derer der Charakter nicht erreichbar ist, keine Ämter bekleiden, keine Aktionen ansagen und keine Questen verfolgen kann (z.B. weil er Erledigungen außerhalb der Domäne nachgeht).
- Nach Ablauf der Spielpause findet ein Gespräch mit der Orga statt, in dem entweder die Rückkehr des Charakters oder eine Verlängerung der Pause um weitere min. 3 Monate besprochen wird.

Anhang: Rollenspiel-Tipps

Tipps für Blutgebundene

► **Bete deinen Herren an.** Er ist das Zentrum deiner verzweifelten Welt. Lieber willst du von ihm geschlagen als durch ihn ignoriert werden.

► **Verzeihe deinem Herrn** – es ist nicht er selbst, sondern das böse Blut in ihm, das ihn dazu treibt, dich schlimm zu behandeln, und bestimmt tut es ihm leid.

► **Hasse, wem die Gunst deines Herrn gehört.** Wann immer er sich mit ihnen abgibt, ignoriert er dich.

► **Entlarve die Schwäche und Inkompetenz der anderen Diener deines Herrn.** Damit der Herr nur dich alleine in Gnaden hält!

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

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

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

Tipps für Ghule

► **Verachte die Lakaaien.** In der Welt der Vampire bist du nur einen Hauch davon entfernt, der Bodensatz zu sein. Dieser Bodensatz sind die blutgebundenen Menschen (Lakaaien) – GANZ anders als du sind sie nur liebesblinde Spielzeuge. Anders als dir hat der Herr ihnen keinen Teil seiner Macht gegeben. Lass es nicht zu, auf eine Ebene mit ihnen gestellt zu werden – du

bist ein kostbarer Besitz deines Herren. Sie aber sind nur Haustiere!

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

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

► **Habe Angst!** Wenn dein Herr stirbt, vergeht das Zentrum deiner Welt. Und du mit ihr. Sei also paranoid, was Bedrohungen deines Herren angeht. Bewache ihn. Beschütze ihn. Auch vor sich selbst.

Tipps für Vampire

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

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

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

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

► **Propaganda ist Wahrheit!** Weder deine Eltern, noch deine Lehrer, noch deine Freunde, noch die Wissenschaft, noch deine Kirche haben dir erzählt, dass es Vampire gibt! ALLE, denen du JEMALS vertraut hast,

auf die du dein LEBEN gebaut hast, haben sich als völlig auf dem Holzweg enttarnt. Du hast von deinem Erschaffer in wenigen Nächten mehr Wahrheit erfahren als in deinem ganzen Leben davor. Darum ist er zu der zentralen Quelle von Wahrheit für dich geworden. Nimmt die Propaganda deines Bundes nicht einfach hin – glaube und vertrete sie mit jeder Faser.

► **Mache Pläne!** Die Gesellschaft der Toten ist in Bewegung. Wer sich nicht aktiv zur Spitze hin bewegt, bewegt sich automatisch nach unten. Wer unten ist, ist automatisch der Hauptverdächtige bei Verbrechen, der entbehrbarste Fußsoldat, der perfekte Sündenbock, hat das schlechteste Jagdrevier, ist abgetrennt von allen Vergnügungen, die das Requiem zu bieten hat. Soll das etwa dein Schicksal für die Ewigkeit sein?

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

► **Habe Angst!** Die Kinder der Nacht ahnen selbst kaum, welche Schrecken die Nacht verhüllt. Geheime Kabalen. Grausame Riten. Geflüster über den Teufel und fremde Götzen, Brutten, ja, einen ganzen Vampirbund, dessen einziger Sinn die Vernichtung aller anderen zu sein scheint. Jeder der Vampire kann etwas ganz anderes sein als das, was er vorgibt. Sei wachsam! Vertraue niemandem! Halte deinen Pfahl bereit!

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

► **Spiel für die anderen!** Bedenke, dass du nicht nur für dich spielst, sondern du zugleich auch immer Komparse oder Antagonist für andere Charaktere bist.

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

Tipps zur Jagd

Die Hauptbeschäftigung der Vampire ist die Jagd, weshalb es unbedingt zu empfehlen ist, dieser eine gewisse Aufmerksamkeit zu widmen (auch über die reinen Regelaspekte hinaus).

► **Wie fühlt es sich an, zu jagen?** Wie stellt man es an, sich in das Vertrauen eines Menschen zu schleichen mit dem festen Vorsatz, ihn seines Blutes zu berauben? Begriffe wie "Raubtier" und "Beute" können nicht verschleiern, dass ein Vampir weitaus Schlimmeres tut als

ein Löwe: Kein Raubtier der Welt knüpft soziale Kontakte zu seiner Beute, kein Raubtier verübt derart große Verrat, und kein Raubtier ist sich der Schändlichkeit dieser Tat mehr bewusst als der Vampir.

► **Im Prinzip ist das Jagen des Vampirs weniger ein Akt tierhaften Jagens, sondern ein grausames Verbrechen, das am Besten mit einer Vergewaltigung zu vergleichen ist:** Der Vampir erzwingt Intimität und entreißt seinem Opfer etwas gegen dessen Willen. Er lässt es verletzt zurück, und auch wenn er ihm das Leben lässt, kann sein "Kuss" und die teuflische, hilflose Ekstase seines Trinkens einen Menschen innerlich zerrütet und leer – tot – zurücklassen.

► **Die Jagdtechnik sagt viel über deinen Vampircharakter aus.** Die Mentalität eines *Bauern* ist gänzlich verschieden von der eines *Schänders*. Ein von Schlafenden trinkender *Couchemar* könnte auch im Spiel leise und sanft sein. Ein von Pennern trinkender *Gossenschlürfler* könnte selbst schäbige Kleidung tragen und ein eher geringes Selbstwertgefühl besitzen. Ein von Drogenkonsumenten trinkender *Blutjunkie* kann auch mal auf einer Session voll unter dem Einfluss einer hohen Drogendosis stehen. Ein von seinen Anbetern trinkender *Osiris* wird ungeheuer von sich selbst eingenommen und narzisstisch veranlagt sein. Integriere deine Jagdtechnik in dein Charakterkonzept.

► **Das Startblut hat Einfluss darauf, wie erfolgreich dein Vampir als Raubtier ist.** Verfügst du über einen eher kümmerlichen Wert von bis zu 5♦ ist dein Hunger dicht unter der Oberfläche, und ebenso sehnsuchts- wie neidvoll blickst du auf diejenigen, die im Blute schwelgen. Hast du hingegen Blut im Überfluss (deutlich mehr als 10♦) so bist du das Äquivalent eines Millionärs unter Hartz-IV-Empfängern – und deine Bestie schwelgt in ihrer Überlegenheit. Oder überwiegt doch die Angst, alles zu verlieren?

► **Hast du ein Revier, so ist dies dein zentraler Besitz und das Objekt der Begierde, das andere dir entreißen wollen.** Speziell jeder neu anreisende Charakter verdient dein Misstrauen, denn jeder neue Jäger in Berlin ist ein Konkurrent um Blut. Kenne dich in deinem Revier aus, reise Offplay durch deine "Gemarkungen" und gehe auf die Suche nach möglichen neuen Spiellocations, die du für Einladungen nutzen kannst. Je mehr Locations und nützliche Orte (auch für dein Einflussgebiet) du in deinem Revier findest, desto höher wird der Wert deines Reviers – und somit dein Stand.

Eine exakte Aufstellung der *Reviere* der Domäne nach jeweiligem Typ (*Magistrat, Viridarium, Residenz, Trabant* und *Ödnis*) gibt es bei der Orga.

Diese wird bei Bedarf aktualisiert. Die einzelnen Jagdtechniken und Infos zur Berechnung des Startblutes findest du am Ende der →*Erschaffung*.

Anhang: Umgangssprache

Abactor - (alte Form) ein Wilderer
Ahn - ein sehr alter Vampir (100 Jahre und mehr).
Anverwandte - Vampire.
Aschen - (Gossensprache) einen Vampir ermorden (aschen) oder Selbstmord begehen (sich aschen).
Bauer - (Gossensprache) ein Vampir, der sich Tiere hält, um sich von ihnen zu nähren.
Belials Brut - ein Mitglied eines satanischen Zirkels, der keine Selbstbeschränkung kennt.
Bestie - Die Triebe und Instinkte, die den Vampir dazu treiben wollen, ganz zum geistlosen Monster zu werden.
Bluteid oder Blutschwur - (alte Form) der Blutbund.
Blutherr - anderes Wort für Domitor.
Blutknecht oder Blutsklave - ein Blutgebundener.
Blutjagd - eine gemeinsame, stadtweite Jagd auf einen Vampir, um diesen zu vernichten.
Blutjunkie - (Gossensprache) ein Vampir, der zu gerne und zu viel Blut trinkt, oder ein Vampir, der regelmäßig Blut von Drogenverwendern trinkt.
Blutsippe - die eng verwandte Gemeinschaft von Großerschaffer, Erschaffer, Vampir, Kind und Enkel.
Blutpuppe - (Gossensprache) ein Mensch, der einem Vampir aus Lust an der Ekstase sein Blut anbietet.
Blutpüppchen - (Gossensprache) in Berlin ein Vampir, der nur Dekoration für seinen Erschaffer ist.
Blutsverwandte - Vampire. Wird von einigen auch speziell als Bezeichnung für die Mitglieder einer Blutsippe verwendet.
Bund - eine große Strömung innerhalb der Vampirgesellschaft, die über eine einzelne Domäne hinausreicht.
Bundlose - abfällig für Ungebundene
Canaille - (alte Form) der Bodensatz der menschlichen Gesellschaft, von dem sich gut nähren lässt.
Carthianer - ein Vertreter einer jungen Vampirsekte von Skeptikern, die verknöcherte Traditionen, Willkürherrschaft und reflektionslose Ergebnisheit gegenüber Dogmen ablehnt.
Casanova - ein Vampir, der Sterbliche verführt, um von ihnen zu trinken, sie aber leben lässt.
Cauchemar - (alte Form) ein Vampir, der nur von Schlafenden trinkt.
Comprador - (alte Form) ein Vampir, der in Wahrheit für eine andere, unbekannte Gruppe arbeitet.
Consanguineus - (alte Form) ein direkter Verwandter eines anderen Vampirs.
Cunctator - (alte Form) ein Vampir, der wenig genug trinkt, so dass das Opfer überleben kann.
Charon - Sendbote einer Kabale.

Clan - eine von fünf Fraktionen, deren gemeinsame Wurzeln bis in ferne Vergangenheit zurückreichen.
Crúac - eine Schule dunkler Hexerei, die vom Zirkel der Mutter praktiziert wird.
Daeva - ein Vampirclan, der als besonders sinnlich und den Sünden nahe stehend betrachtet wird.
Danse Macabre - die Gesamtheit der vampirischen Gesellschaft. Auch: Ein Hoftreffen der Vampire.
Diablerie - der Raub allen Blutes eines Vampirs durch einen anderen Vampir (= Kannibalismus).
Diözese - das Revier des Sanktums.
Domäne - ein durch einen Vampirfürsten oder eine Kabale beherrschtes Territorium.
Domitor - ein Vampir, der einen anderen an sich mit Blut gebunden hat.
Draugr - (alte Form) ein Vampir.
Egel - (alte Form) ein Mensch, der von Vampiren trinkt, aber keinen Herrn hat.
Egel - (Gossensprache) ein Vampir, der nichts für seine Kabale oder die Domäne tut.
Einöde - Begriff für jene Teile der Stadt, die sich nicht als Jagdrevier eignen.
Elysium - Versammlungsort der Vampire, an dem jede Gewalt verboten ist.
Erschaffer - der Schöpfer eines Vampirs.
Erstblut - der Älteste eines Clanes in einer Domäne.
Erster Stand - anderer Begriff für den Invictus.
Erwählter - ein Ghul des Invictus.
Erzeuger - anderes Wort für Erschaffer.
Freie - beschönigend für Ungebundene.
Fürst - Erster der Vampire einer ganzen Gegend.
Gangrel - ein wilder Vampirclan, der Gewalt über das Land und die Bestien sein eigen nennt.
Gebierter - anderer Name für Ventrue.
Gefäß - anderes Wort für Beuteopfer.
Ghettobremse - (Gossensprache) ein Vampir, der nur von Obdachlosen und ähnlichen trinkt.
Ghul - ein Diener der Vampire, der mit Blut gefüttert wird und somit einen Schatten der Macht der Vampire erhält.
Gossenschlürfen - (Gossensprache) anderes Wort für Ghettobremse.
Heilige - Begriff für Mitglieder der Lancea Sancta.
Helios - In jüngster Zeit aufgetauchter neuer Wafentyp, dessen Projektile Vampire ernsthaft verletzen können.
Herde - Begriff für eine Ansammlung von Menschen (Herde eines Vampirs, Herde eines Reviers).
Hexenzirkel - Ein in viele kleine Einzelkabaln zersplitterter Konvent, der heidnischen Götzen dient und diese um Macht anruft.

Inzeptor – (alte Form) der Begründer einer neuen Disziplin, einer neuen Linie oder einer neuen Kabale.

Invictus – einer der größten Konvente der Vampire, der sich als Adel und Herrscher der Vampire betrachtet.

Kardinal – Titel für den Ersten der Lancea Sancta, der die Macht hat, den Fürsten zu salben, oder der selbst Fürst ist.

Ketchup – (Gossensprache) Blut.

Kind – ein verächtlich gebrauchter Begriff für einen jungen, unerfahrenen oder törichten Vampir.

Kind der Nacht – inzwischen wohl am meisten verbreiteter Begriff für die Vampire.

Kind des Tages – ein Mensch.

Klammeraffe – (Gossensprache) Vampir, der von seinem sterblichen Leben und seiner einstigen Familie nicht Abstand nehmen will.

Konvent – anderes Wort für Bund, oder einfach Bezeichnung für eine Zusammenkunft der Kinder der Nacht.

Küken – (alte Form) ein neu erschaffener Vampir, der noch unter Weisung seines Erschaffers steht.

Küssen – Blut trinken.

Den Kuss weitergeben – jemanden zum Vampir machen.

Laie – Diener des Sanktums, der dem Sanktum selbst nicht angehört

Lakai – Sterblicher Diener eines Vampirs, der kein Ghul ist.

Leckstein – (Gossensprache) Mensch, besonders solcher, von dem man regelmäßig Blut trinkt.

Lehen – (alte Form) ein von einem Vampirfürsten einem anderen Vampir zugebilligtes Jagdrevier. Das Konzept wird vom Invictus weiter vertreten.

Lemure – anderes Wort für Lakai. Bezeichnet auch einen "Eingeweihten" (Mensch, der weiß dass es Vampire gibt).

Lugosi – (Gossensprache) verächtlich für Erstblut oder Ahn.

Magister – Offiziell mit der Aufgabe der Kontrolle eines bestimmten Teils der sterblichen Gesellschaft beauftragter Vampir.

Magistrat – die Summe der wichtigsten Lokalitäten und Einrichtungen, die man benötigt um eine bestimmte Sphäre der sterblichen Gesellschaft zu kontrollieren.

Mekhet – ein Vampirclan, der als weise, schnell, leise und mit der Finsternis verwandt betrachtet wird.

Mücke – (Gossensprache) abfällig für einen schwachen Vampir.

Nachzehrter – (alte Form) = Wiedergänger.

Nosferatu – ein Vampirclan, der als Inbegriff des nächtlichen Grauens gilt.

Nuntius – Charon des Sanktums.

Ödnis – anderes Wort für Einöde.

Oheim – Großerschaffer.

Ordo Dracul – ein Konvent, der versucht durch mythische Studien dem Vampirdasein zu entkommen.

Orlok – (Gossensprache) abfällig für einen Vampir mit völlig veralteten Vorstellungen.

Osiris – (alte Form) ein Vampir, der sich mit Sterblichen umgibt und von diesen anbeten lässt, um an ihr Blut zu kommen.

Papillon – (alte Form) das Rotlichtviertel einer Stadt.

Pfaffe – (Gossensprache) verächtlich für einen Vampir der Lancea Sancta.

Pikör – (alte Form) jemand, der seine Kabale auf Linie hält, damit man sie ernst nimmt.

Pocke – (Gossensprache) Vampir, der beim Trinken eine Krankheit auf seine Opfer überträgt (z.B. HIV).

Primus – anderes Wort für das Haupt einer Kabale.

Priscus – der Älteste eines Clanes in einer Domäne.

Requiem – das Dasein als Vampir, das Unleben.

Residenz – dicht besiedeltes Wohngebiet.

Revier – (Gossensprache) ein durch eine Kabale beherrschtes Gebiet.

Rhesusäffchen – (Gossensprache) ein Vampir ausgeprägten Blutpräferenzen (von Rhesusfaktor).

Rote Furcht – (alte Form) eine Raserei, die durch Feuer ausgelöst wird.

Saft – (Gossensprache) Blut.

Saftbeutel – (Gossensprache) Sterblicher.

Sandmännchen/Sandman – (Gossensprache) ein Vampir, der nur von Schlafenden trinkt.

Säufer – (Gossensprache) ein Vampir, der regelmäßig von Betrunknen trinkt.

Schatten – Spitzname der Mekhet.

Schattenhof – Bezeichnung der Hofgesellschaft, d.h. aller Kinder der Nacht, welche die Vorherrschaft des Fürsten anerkennen und Teil haben an den gemeinsamen Geschäften der Kabalen.

Schlitzer – (Gossensprache) = Wiedergänger.

Sieben (VII) – eine Art vampirischer Terrorgruppe, die alle Vampire aus unbekanntem Gründen jagt.

Spuk – (Gossensprache) Vampir, der über die Gabe verfügt, sich ungesehen zu bewegen.

Sukubus – anderes Wort für Daeva. Wird auch auf männliche Vertreter des Blutes angewandt, obwohl für diese Inkubus korrekt wäre.

Sunshine – in jüngerer Zeit aufgetauchte Designerdroge mit außergewöhnlicher Wirkung auf Vampire.

Tetrapack – (Gossensprache) eine Gruppe Opfer.

Templer – Krieger der Lancea Sancta.

Tier – anderer Begriff für Bestie.

Trabant – isoliertes Revier in der Ödnis der Domäne.

Turf (engl.) – (Gossensprache) Revier.

Ungebundene – Vampire, die sich keiner Kabale angeschlossen haben und damit für sich alleine stehen.

Vampirella – (Gossensprache) ein Vampirin, die Sterbliche verführt, um von ihnen zu trinken.

Ventruer – ein Vampirclan, der als selbstverliebt und befehlsgewohnt gilt.

Verblassen – der Effekt, dass Menschen dazu tendieren, die Existenz von Vampiren nicht wahrzunehmen oder bald zu vergessen, wenn man nicht bewusst auf sich aufmerksam macht.

Verdammte – speziell bei Geheiligten: Vampire.

Vinculum – die künstlich erzeugte Liebe eines Blutsbandes.

Viridarium – Zentrum des Nachtlebens.

Vitae – (alte Form) Blut.

Wassail – (alte Form) Art der Raserei, die durch Hunger entsteht.

Wegelagerer – (alte Form) Vampir, der sich vom Treibgut der Gesellschaft ernährt.

Welp – (alte Form) verächtliches Wort für Kind.

Werkzeug – Ghul des Sanktums

Wiedergänger – ein Vampir, der alle Menschlichkeit verloren hat und nur mehr ein geistloses Monster ist.

Wilde – abfällige Bezeichnung für Gangrel.

Zecke – abfällig für einen Ungebundenen oder ein anderes nutzloses Mitglied der Gesellschaft.

Zirkel der Mutter – heidnische Vereinigung von Götzen anbetenden Vampiren.

Zuflucht – das Heim eines Vampirs.

