

eigentlichen Richter und Lenker der Vampirgesellschaft. In einer *Konklave* hat ein Justikar schier unbegrenzte Macht. Z. B. hat er das Recht, die sechs Traditionen zu interpretieren und sogar neue zu schaffen,

einen Prinzen abzusetzen, Domänen zusammenzulegen oder ähnliches. Bei der Erfüllung seines Amtes helfen ihm seine *Archonten*.

Die Traditionen

I Maskerade

Du sollst niemandem Deine wahre Natur offenbaren, der nicht zu unserer Art gehört. Durch eine solche Tat verirkst Du Dein Recht auf das unsterbliche Blut.

II Domäne

In Deiner Domäne ist Dein Wort Gesetz. Jeder, der sich darin aufhält, muss Dir Respekt erweisen und sich Deinem Willen unterwerfen.

III Nachkommen

Wenn Du ohne die Erlaubnis Deiner Ahnen ein Kind schaffst, sollen Du und Dein Kind verfolgt und zerstört werden.

IV Rechenschaft

Bis Du Deine Kinder aus Deiner Obhut entlässt, unterstehen sie Deiner Anweisung. Ihre Verfehlungen obliegen Deiner Verantwortung.

V Gastfreundschaft

Ehre die Domänen anderer. Sobald Du eine fremde Domäne besuchst, sollst Du dich bei jenem, der herrscht, vorstellen. Ohne dessen Anerkennung zählst Du nichts.

VI Vernichtung

Es ist Dir verboten, einen anderen Deiner Art zu zerstören. Dieses Recht haben nur Deine Ahnen. Nur sie dürfen eine Blutjagd ausrufen.

Vampire Live Lite Regelwerk

Hierbei handelt es sich um ein stark vereinfachtes Regelwerk, basierend auf Vampire live und „Vampire - The Masquerade“ von White Wolf (im deutschen Raum verlegt von Feder und Schwert). Dieses soll ermöglichen, ein Spiel, das nur auf einen Abend ausgelegt ist und viele Anfänger integriert, flüssig und überschaubar zu spielen. Alle Rechte liegen bei den Verlagen.

Verantwortlich zeichnen sich Oliver Schmidt
und in geringerem Umfang Falk Fiebig
Leipzig, Juni 2006

Inhalt

Teil 1 Die Regeln

Charakterwerte	Seite	2
Charaktererschaffung	Seite	2
Spielsystem	Seite	3
Clansdisziplinen	Seite	4
Disziplinen	Seite	4

Teil 2 Der Hintergrund

Der Kuss	Seite	7
Das Tier	Seite	8
Der Blutdurst	Seite	8
Die Clans	Seite	8
Die Vampirgesellschaft	Seite	11
Die Traditionen	Seite	12

extravagante Intellektuelle und empfindsame Poeten. Als einziger Clan, der es genießt, sich in menschlicher Gesellschaft zu bewegen, folgen viele von ihnen dem letzten Trend oder kreieren ihn gleich selbst. Viele Toreador verbringen einen großen Teil ihrer Existenz auf der Suche nach dem perfekten Ausdruck ihrer jeweiligen Kunstformen. Trotz ihrer flamboyanten Art sollte man sie nicht unterschätzen. Durch ihre Geschicklichkeit in gesellschaftlichen Belangen haben Toreador in vielen Angelegenheiten oft großen Einfluss. Der traditionelle Name ist „Der Clan der Rose“.

Tremere

Die Tremere gehören im Grunde nicht zu den ursprünglichen Clans. Sie entstammen einem Magierzirkel, der sich Gerüchten zufolge im Mittelalter durch magische Rituale mit Vampirblut selbst zu Kainiten gemacht haben soll. Die Magie der Tremere, über die die wildesten Gerüchte kursieren, wird von den anderen Vampiren gefürchtet.

Die gute Organisation des Clans entspringt einer straffen und effektiven Hierarchie. In jeder größeren Stadt haben sie ein Hauptquartier (Chantry), welches auch für Studienzwecke genutzt wird. Obwohl der Clan als ganzes sehr mächtig ist, hüten sich erfahrene Mitglieder davor, diese Macht zur Schau zu stellen, da das Misstrauen der anderen Clans ihnen leicht zum Verhängnis werden kann. Darum bieten sie auch häufig ihre besonderen Fähigkeiten und Dienste den Mächtigen und Einflussreichen der Camarilla an. Die Tremere haben keinen traditionellen Namen.

Ventru

Die Ventru stellen die meisten Führungspersonlichkeiten in der Camarilla. Da neben Führungsqualitäten auch Geschäftstüchtigkeit zu ihren primären Auswahlkriterien gehört, ziehen sie auch in

vielen wichtigen Institutionen der menschlichen Welt ihre Fäden und entsprechend elitär und aristokratisch ist oft ihr Auftreten. Wie die Toreador bevorzugen sie eine stilvolle, kultivierte und luxuriöse Umgebung, wobei sie in ihrem Pragmatismus nicht so viel Wert auf Kreativität und Ästhetik legen. Der Kleidungsstil wie die Gedankenwelt der meisten Ventru ist ausnehmend konservativ, wobei manche sich nicht von den Sitten der Zeit ihrer Schaffung trennen können.

Ihre Fähigkeit, andere zu manipulieren und zu beherrschen, ist fast legendär, was andere Vampire zur Vorsicht im Umgang mit ihnen mahnt. Der traditionelle Name des Clans ist „Der Clan der Könige“ oder „Der Clan des Zepters“.

Caitiff

Caitiff ist die Bezeichnung für Vampire, die vom Clan ihres Sires verstoßen, bzw. nie in diesen aufgenommen wurden. Dies kann geschehen, wenn der Kainit sich schwerwiegender Verstöße gegen die Interessen des Clans schuldig gemacht hat oder das Blut des Erschaffers zu schwach war, um die speziellen Charakteristika des Clans zu vererben. Sie haben kaum Rechte, werden von Clansmitgliedern kaum geachtet und häufig als Bauernopfer missbraucht. Unter anderem auch aus diesem Grund findet man kaum ältere Caitiff.

Andere Clans

Es gibt noch sechs weitere Clans, die aber in Europa zu selten sind, oder keine wirkliche Rolle in der Camarilla spielen. Daher sollte jeder der meint, dass sein Charakter etwas über einzelne dieser Clans wissen sollte, dies in den entsprechenden Büchern von White Wolf nachlesen. Die Namen der Clans sind: Assamite, Giovanni (bzw.

Spielsystem

Schaden

Angriffswert des Angreifers minus Verteidigungswert des Opfers ergibt den tatsächlichen Schaden, welcher vom Blutpool des Verteidigers abgezogen wird.

Waffen addieren sich zum Angriffswert (Messer/Pflock +1, Schwert +2).

Rüstungen addieren sich zum Verteidigungswert (Leder +1, Kette oder schwere Rüstung +2).

Gegen direkten Schaden (z.B. thaumaturgische Angriffe der Tremere) gibt es keinen Verteidigungswert.

Die Schlagfrequenz beträgt 3 sec. (max. 1 Schlag in 3 Sekunden!).

Das Pflöcken

Erzielt ein Charakter mit einem Pflöck den doppelten Verteidigungswert des Opfers (mindestens jedoch 3), so gilt das Opfer als gepflöckt. Es ist möglich, mehrere Schläge auf die selbe Stelle zu setzen, jedoch gestaltet sich das in einem offenen Kampf als eher unmöglich.

Blutpool/Gesundheit

Fällt der Pool unter 10, muss der geschwächte Zustand ausgespielt werden (Wunden, Erschöpfung). Fällt er unter 4, wird der Charakter deutlich reizbar und bewegt sich nahe der Raserei durch Hunger. Sollte der letzte BP verloren gehen, verfällt der Charakter in Starre und es ist nicht möglich, diesen bis zum Ende des Abends zu erwecken.

Es ist möglich, verlorene BP wieder zu erlangen, indem man (sollte kein geeigneter Spender vorhanden sein) jagen geht. Pro BP wird dies 20 Minuten in Anspruch nehmen, in welchen der Charakter sich aus dem Spiel zurückzieht.

Willenskraft

Willenskraft ist nötig, um sich gegen Beeinflussungen zu wehren. Hat ein Charakter keine Willenskraftpunkte (WP) mehr, wird er lethargischer und wird sich von anderen leicht manipulieren lassen. Wehrt man sich gegen eine Beeinflussung, muss man sich offen abwenden. Eine Geste, die das Gegenüber definitiv bemerken wird.

Auspex vs. Obfusate

Hat ein Charakter einen höheren *Auspex*wert als der Gegner *Obfusate*, so sieht er diesen.

Zeichen und Symbole

Auspex: gestreckter Zeigefinger unter das Auge.

Dominate: gestreckter Zeigefinger an die Schläfe.

Obfusate: Hand wird vor die Brust gelegt, Anzahl der Finger zeigt die Stufe an.

Ein weißes Band zeigt an, dass diese Person oder dieser Gegenstand im Astralraum sind.

entstanden sind, zu lecken, um diese vollständig auszuheilen.

- Nur Sonnenlicht, Feuer, vollständiges Ausaugen oder Zerstückelung können einen Vampir zerstören.
- Bei Zerstörung findet ein sofortiger Verfall des Körpers statt, bis zu dem Verwesungsstadium, in dem sich der Leichnam befinden würde, wenn der Betreffende im Augenblick seiner Schaffung gestorben wäre.

Das Tier

Von dem Moment an, in dem ein Vampir entsteht, liegt in ihm die Saat der Zerstörung, das Tier. Dies ist eine Umschreibung seiner überwältigenden Jagd- und Fluchttinstinkte, die jederzeit drohen, seine bewusste Kontrolle zu umgehen. Nur durch das Klammern an einen strikten Verhaltenskodex, der die innere Willenskraft unterstützt, ist es dem Vampir möglich, Herr seiner Handlungen zu bleiben. Für die meisten Vampire ist dieser Kodex ihre langsam entrinnende Menschlichkeit. Nur sie gibt ihnen die Kraft, sich dem Tier zu widersetzen, wenn es in Situationen jagen oder fliehen will, wo es in unserem modernen Leben einfach unangebracht oder töricht wäre.

Blutdurst

Eine Gier, die viel stärker ist als der uns bekannte Durst, treibt den Vampir dazu, Blut zu trinken. Diese Sucht früher oder später zu befriedigen, ist der einzige Weg, das „Tier“ in sich kurzfristig zu bändigen, das jederzeit dem Verstand die Kontrolle über den Körper zu entreißen droht. Ihr nachzugeben wird durch eine Ekstase belohnt, die keinen Vergleich in der sterblichen Welt findet. Wenn das Blut von Vampiren stammt,

besonders von älteren, wird diese Ekstase ins metaorgastische erhöht, ein Erlebnis, dass sich immer wieder in die Erinnerung drängen wird, wenn man mit Vampirblut konfrontiert wird.

Man sollte beim Spielen nie die innere Sehnsucht des Charakters vergessen, dieses Gefühl zu erleben.

Die Clans

Unter den Vampiren haben sich im Laufe der Zeit Blutlinien entwickelt, die den Legenden nach bis auf den Begründer des Vampirismus, Kain, zurückgehen. Daher bezeichnen sie sich selbst auch als Kainiten. 13 dieser Blutlinien erheben den Anspruch, direkt auf jeweils einen der 13 Vampire zurückzugehen, die Antediluvians genannt werden und die Nachkommen von Kains Nachkommen waren. Diese haben sich so fest etabliert, dass sie als Clans bezeichnet werden. Mitglieder eines Clans haben ähnliche Fähigkeiten und Ausrichtungen. Dies liegt teilweise an den Auswahlkriterien der Neulinge, aber auch an „vererbten“ Fähigkeiten. Sieben dieser Clans haben sich in einer Gesellschaft namens *Camarilla* organisiert und stehen im Zentrum des Spiels.

Es folgt eine klischeehafte Kurzbeschreibung dieser sieben Clans, in der das generelle Bild, das andere Clans von diesen haben, und einige der häufigsten Gemeinsamkeiten unter Clansmitgliedern angedeutet werden.

Brujah

Die Brujah sind die klassischen Rebellen innerhalb der *Camarilla*. Heutzutage fallen die meisten von ihnen durch direktes und ungeschliffenes Verhalten und einer Kleidung auf, die besonders offensiv wirken soll. Diese gehören zu den engagiertesten

Kosten: 1 BP

Stufe 3

Der Anwender kann mit übermenschlicher Schnelligkeit angreifen. Hierzu sagt er 2xSchaden an.

Kosten: 1 BP

Dominate (Beherrschung)

Gegen die Auswirkungen der Disziplin kann sich mit dem Ausgeben eines Willenskraftpunktes gewehrt werden, wobei das Opfer dann eine Stunde gegen weitere Beeinflussungen dieser Disziplin seitens des Anwenders immunisiert wird. Andere Kainiten können jedoch ungehindert Einfluss nehmen und das Opfer muss einen weiteren Willenskraftpunkt aufwenden, um den Auswirkungen zu widerstehen. Die Disziplin erfordert einen Augenkontakt, wobei Sonnenbrillen im Allgemeinen nicht helfen, um sich gegen den Einfluss zu wehren.

Stufe 1

Der Anwender zeigt das *Dominate*zeichen und gibt einen 1 Wort Befehl, welchem das Opfer folge zu leisten hat (Sitz, Steh, Erstarre, Lache, etc.). Der Befehl muss eindeutig sein, kann jedoch in einem Satz „versteckt“ werden, in welchem der Anwender den Befehl leicht hervorheben muss (durch Betonung etc.)

Stufe 2

Der Anwender kann dem Opfer einen einfachen Befehl erteilen („Gehe ins Haus und warte auf mich.“ „Bringe dieses Glas zu Herrn XYZ.“ etc.). Wieder wird dabei das *Dominate*zeichen angezeigt.

Stufe 3

Der Anwender vermag dem Opfer das Gedächtnis bis zu einem gewissen Rahmen zu löschen. Hierbei muss der Anwender das *Dominate* kenntlich machen und hat nun die Möglichkeit, dem Opfer mitzuteilen, dass es sich an vorangegangene Ereignisse (bis zu 5 Minuten, ein Gespräch, ein kurzer Kampf, etc.) nicht erinnern kann.

Fortitude (Seelenstärke)

Diese Kraft ist immer aktiv.

Stufe 1

Der Anwender erhält einen zusätzlichen Punkt auf den Verteidigungswert (Immunität gegen Pistolen).

Stufe 2

Der Anwender erhält einen zusätzlichen Punkt auf den Verteidigungswert und 2 zusätzliche Punkte im Blutpool.

Stufe 3

Der Anwender erhält zwei zusätzliche Punkte auf den Verteidigungswert und 2 zusätzliche Punkte im Blutpool (Immunität gegen Gewehre).

Obfuscate (Verdunklung)

Stufe 1

Der Anwender kann, indem er sich still in einen Schatten stellt, „unsichtbar“ werden. Er zeigt das *Obfuscate*zeichen (ein Finger) und wird von den Anwesenden ignoriert, solange die o.g. Bedingungen erfüllt sind.

Stufe 2

Der Anwender kann sich ungesehen bewegen, solange ihn keiner bei dem Akt des „Verdunkelns“ beobachtet oder er aggressive Handlungen begeht (eine Waffe ziehen, einen Angriff vorbereiten etc.). Das *Obfuscate*zeichen (zwei Finger) wird genutzt und die Anwesenden werden den Charakter ignorieren.

Stufe 3

Der Anwender kann seine äußere Gestalt verändern und so als eine unbekannte Person auftreten. Es ist nicht möglich, einen anderen mit dieser Kraft zu kopieren. Das *Obfuscate*zeichen (drei Finger) wird angezeigt und der Anwender muss erklären, dass er nun nicht als er selbst erscheint.

Potence (Stärke)

Jeder Punkt *Potence* addiert 1 zu dem Angriffswert des Anwenders.

Presence

Gegen die Auswirkungen der Disziplin kann sich mit dem Ausgeben eines Willenskraftpunktes gewehrt werden, wobei das Opfer dann eine Stunde gegen weitere Beeinflussungen dieser Disziplin seitens des Anwenders immunisiert wird. Andere Kainiten können jedoch ungehindert Einfluss nehmen und das Opfer muss einen weiteren Resistenzpunkt aufwenden, um den Auswirkungen zu widerstehen.

Stufe 1

Der Anwender sagt „Presence 1“ an und wirkt nun für einen Gesprächspartner ungleich überzeugender und anziehender. Das Gegenüber ist geneigt, der Meinung des Sprechenden zuzustimmen und wird ihm weniger feindselig entgegenstehen.

Stufe 2

Der Anwender schaut seinem Opfer ins Gesicht und faucht dieses deutlich hörbar an. Dann wird „Presence 2“ angesagt und das Ziel muss sich nun in Furcht vom Anwender weg bewegen (möglichst aus dessen Sichtbereich, mindestens aber einige Schritte). Danach wird es sich für einige Minuten dem Anwender nicht nähern wollen.

Stufe 3

Der Anwender unterhält sich (flirtet) für mindestens 2 Minuten mit dem Opfer und sagt dann „Presence 3“ an. Sollte sich dieses nicht wehren, so wird es sich bemühen, dem Anwender für die nächste halbe Stunde ein guter Freund zu sein und dessen Wünsche zu erfüllen. (solange sie für das Opfer nicht selbstzerstörerisch sind)

Protean (Gestaltwandel)

Stufe 1

Der Anwender kann sich ähnlich der Disziplin *Obfuscate* verstecken. Regeltechnisch gilt dies wie *Obfuscate* 1.

Stufe 2

Der Anwender kann im Boden versinken, so er sich auf nackter Erde befindet. Dies dauert 5 Sekunden, in welchen er noch getroffen werden kann.

Kosten: 1 BP

Stufe 3

Der Anwender kann sich Klauen wachsen lassen. Diese machen einen Schaden von Angriffswert +2, welcher für die Dauer des Abends nicht regeneriert werden kann.

Kosten: 1 BP

Thaumaturgie

Stufe 1

Der Anwender kann, indem er eine Probe frischen Blutes kostet, bestimmen, ob dieses mit Drogen versetzt worden ist, von welcher Art Wesen es stammt (Mensch oder Kainit) und wie gesättigt der Spender zum Zeitpunkt der Entnahme war (wie viele BP er im Blutpool hat).

Stufe 2

Der Anwender kann das Opfer durch Berührung zwingen, einen Blutpunkt zu verbrauchen. Eine flüchtige Berührung genügt in diesem Fall und man sagt „Eins direkt“ an. Das heißt, das Opfer zieht unabhängig vom Verteidigungswert einen Punkt Blut vom Pool ab.

Stufe 3

Der Anwender kann, indem er sich einige Momente ungestört Zeit nimmt, seinen Blutpool für eine Stunde um 5 Punkte erhöhen.

Teil 2

Der Kuss (die Erschaffung eines Vampirs)

Dem Menschen wird sein eigenes Blut bis auf den letzten Tropfen entnommen. Kurz bevor der endgültige Tod eintritt, muss der Vampir dann seinem Opfer etwas von seinem eigenen Blut zu trinken geben. Aufbewahrtes Vampirblut verliert in der Regel nach spätestens einer Woche seine Macht, einen Vampir zu schaffen. In der darauffolgenden Zeit stirbt der menschliche Körper in einem äußerst schmerzhaften und erschreckend bewussten Prozess, der mindestens ein bis zehn Minuten dauert: Der neu geschaffene Vampir erwacht.

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

Manche von den speziellen Fähigkeiten, die ein neuer Vampir mit dem Blut „vererbt“ bekommt, zeigen sich sofort. Andere muss er erst entdecken oder sogar beigebracht bekommen.

Der Erschaffer wird generell „Sire“, der Erschaffene „Child“ oder „Kind“ genannt.

Physische Veränderungen/ Besonderheiten

- Lange Eckzähne, die eingezogen sind, vom Vampir aber willentlich ausgefahren werden können.
- Blasse Haut, wenn der Vampir nicht gerade frisches Blut getrunken hat oder sein Blut nutzt, um diesen Umstand zu verschleiern.
- Der Körper hat Umgebungstemperatur, solange er kein Blut in Hitze umsetzt.
- Kein funktionierendes Verdauungssystem. D.h., dass sich ein normaler Vampir erbrechen muss, wenn er etwas anderes als Blut zu sich nimmt. Eventuelle Zusätze wie Drogen, die sich im Blutkreislauf des Opfers befanden, werden allerdings aufgenommen und wirken entsprechend.
- Menschliche Krankheiten können dem Vampir nichts anhaben. Es kann aber vorkommen, dass der untote Körper zum Träger eines Virus wird und die Krankheit durch sein Blut überträgt. Weiterhin gibt es einige äußerst selten auftretende Krankheiten (sog. Blutseuchen oder Blutpest), die auch Vampire befallen können.
- Länge der Haare und Nägel verändert sich nach der Erschaffung nicht mehr. Wenn sie geschnitten werden, wachsen sie bis zum nächsten Abend nach.
- Herz und Lunge arbeiten nicht mehr, es sei denn, sie werden willentlich aktiviert (wie z.B. beim Sprechen).
- Sex ist physisch möglich, der Trieb und die entsprechenden Empfindungen fehlen allerdings.
- Wunden können durch Einsatz des eigenen Blutes geheilt werden. Beim Opfer reicht es, über Wunden, die durch die eigenen Fänge oder Klauen

Die Clansdisziplinen

Brujah

Disziplinen: *Celerity, Presence, Potence*

Gangrel

Disziplinen: *Animalism, Fortitude, Protean*

Malkavianer

Disziplinen: *Obfuscate, Dominate, Auspex*

Nosferatu

Disziplinen: *Animalism, Potence, Obfuscate*

Toreador

Disziplinen: *Celerity, Presence, Auspex*

Tremere

Disziplinen: *Auspex, Dominate,*

Thaumaturgie

Ventrue

Disziplinen: *Dominate, Presence, Fortitude*

Disziplinen

Animalism (Tierhaftigkeit)

Stufe 1

Der Anwender der Tierhaftigkeit kann einmal am Abend diese Stufe anwenden, um 5 Blutpunkte zurückzugewinnen. Er muss sich dazu zurückziehen und einige Zeit ungestört verbringen, in welcher er einige Tiere zu sich ruft, um sich von diesen zu nähren.

Stufe 2

Der Anwender kann, indem er sich auf seine Instinkte verlässt, einige Informationen über sein Gegenüber erlangen. Hierfür wird das Zeichen für *Auspex* verwendet und der Anwender erfragt beim Opfer die gewünschten Informationen. Die Disziplin gibt Aufschluss über das Wesen des Opfers (Mensch oder Kainit), seinen ungefähren Gesundheitszustand und ob das Ziel dem Anwender gegenüber feindselig gesonnen ist.

Stufe 3

Der Anwender kann, indem er das Opfer berührt und ca. eine halbe Minute beruhigend auf dieses einredet, das Ziel beruhigen und ggf. aus der Raserei zwingen. Geschieht dies unfreiwillig, so kann sich das

Opfer mit WK dagegen wehren. Ansonsten wird es aufhören zu rasen oder ruhiger agieren, bis es durch einen erneuten Anlass erneut aufgebracht wird.

Auspex

Stufe 1

Der Anwender kann ein Gespräch belauschen, wenn er von diesem mindestens Wortfetzen verstehen kann. Das *Auspex*zeichen wird angezeigt und dem Betreffenden ist es gestattet, sich näher an die Unterhaltung zu begeben, um zu lauschen.

Stufe 2

Der Anwender kann die Aura eines Individuums „lesen“. Hierzu wird das *Auspex*zeichen angezeigt und das „Opfer“ muss nun Auskunft über seine Natur (Mensch, Kainit) und sein vorherrschendes Gefühl geben.

Stufe 3

Indem er einen Gegenstand für einige Zeit berührt, kann der Anwender „lesen“, was mit diesem Gegenstand zuletzt geschah. Hierzu muss die Spielleitung (SL) befragt werden, welche Auskunft über den Gegenstand erteilt wird.

Celerity (Geschwindigkeit)

Stufe 1

Der Anwender kann, so ihm ein ausreichend freier Fluchtweg verbleibt, ein „*Fair Escape*“ ansagen. Er darf sich nun rennend entfernen, wobei alle anderen Charaktere sich mit Schrittgeschwindigkeit bewegen müssen, so sie nicht selbst über *Geschwindigkeit 1* verfügen, um den Anwender zu verfolgen.

Kosten: 1 BP

Stufe 2

Der Anwender kann jedem zweiten Schlag, welcher ihn treffen würde, ausweichen und diesen somit ignorieren. Er sagt hierbei „ausgewichen“ an. Es ist nicht möglich, dem ersten Treffer zu entkommen.

Agitatoren gegen die alte Herrschaftsordnung unter den Kainiten und so manch einer musste zu den Anarchen überlaufen, um zu überleben. Einige von ihnen berufen sich aber auf die alte Tradition der Brujah als intellektuelle Idealisten und versuchen, geduldig das dynamische Potential des Clans in konstruktivere Bahnen zu lenken. Die Schlagkraft der Brujah ist legendär und wird von anderen Clans gefürchtet und respektiert. Der traditionelle Name des Clans ist „Der Clan der Gelehrten“, wobei dieser im Laufe der Zeit immer ungebräuchlicher wird und eher einem „Clan der Schläger und Punks“ weicht.

Gangrel

Von den Gangrel heißt es, dass sie durch ihre besondere Verbundenheit mit der Natur und den Tieren; auch dem Tier in sich selbst, näher stehen und gelernt haben, es auch besser zu meistern. Sie ziehen meist das Leben in freier Wildbahn den intriganten Spielen der Vampirgesellschaft in den Städten vor und die wenigen, die sich einmischen, tun es hauptsächlich, um ihre individuelle Freiheit und Selbstbestimmung zu gewährleisten. Dieses Verhalten wird von den anderen Clans respektiert, unter anderem da die Gangrel durch ihre Formwandlungsfähigkeiten zu den gefährlichsten Einzelkämpfern unter den Kainiten gehören.

Aufgrund ihres meist nomadischen Lebensstils bevorzugen sie praktische und haltbare Kleidung. Der traditionelle Name des Clans ist „Der Clan des Tiers“.

Malkavian

Schon zu ihren Lebzeiten besaßen die Auserwählten dieses Clans eine verschobene Realitätswahrnehmung, die sich im Schaffungsprozess zu einem Bewusstseinszustand wandelt, der im

Allgemeinen als Wahnsinn bezeichnet wird. Die meisten Kainiten neigen dazu, sie als verrückt und irrelevant abzutun, auch wenn es sie nervös macht, dass Malkavianer immer wieder tiefe Einblicke in Zusammenhänge zu haben scheinen, von denen sie auf keinen Fall etwas wissen dürften. Sie selber behaupten, dass es ihnen gelungen ist, die Grenzen des menschlichen Verstandes zu überwinden und damit auch geistig die Weiterentwicklung zum Kainiten als eine höhere Lebensform vollzogen zu haben. Sie gelten als die „Wild Card“ im Machtgefüge der Camarilla. Der traditionelle Name ist „Der Clan des Mondes“.

Nosferatu

Die Nosferatu leiden unter einem Fluch, der sie nach der Schaffung äußerlich immer weiter entstellt. Dies hat sie zu Außenseitern in der Gesellschaft aber auch zu Meistern der Tarnung und der Heimlichkeit gemacht. Es hat sie gelehrt, ihr Augenmerk auf innere und bleibende Werte wie persönliches Ehrgefühl und das Sammeln von Wissen zu richten und sich dabei nicht von Äußerlichkeiten beeindrucken zu lassen.

Diese Eigenschaften, gepaart mit dem außergewöhnlich starken Vertrauen und der Loyalität zwischen den Mitgliedern des Clans und dem Umstand, dass sie sich den Untergrund und die Kanalisation als ungestörtes Refugium gesucht haben, haben dazu geführt, dass sie als Informanten für die Camarilla unentbehrlich geworden sind. In Konfliktsituationen zwischen den Clans sind sie meist bemüht, ihre Neutralität zu wahren. Der traditionelle Name des Clans ist „Der Clan der Verborgenen“.

Toreador

Kunst ist Leben - Leben ist Kunst: Dieser Leitsatz vereinigt im Clan Toreador hedonistische Bonvivants, besessene Künstler, narzisstische Poseure,

Der Charakter und das Spielsystem stehen auf der ersten Doppelseite, um später unnötiges Blättern zu vermeiden. Wenn du noch nie etwas von Vampire gehört hast, ließ bitte zuerst Teil 2.

Die Charakterwerte

Die Werte sind auf ein Minimum reduziert worden. Dinge wie Menschlichkeit und die Generation werden gänzlich außen vor gelassen, da diese das Spiel für den gewünschten Rahmen nur unnötig verkomplizieren würden.

Clan

Die Vampire Gesellschaft teilt sich in verschiedene Clans, die sich in ihren Fähigkeiten und ihrer Philosophie stark unterscheiden. Zugelassen sind die 7 Clans der Camarilla (siehe Clans und Clansdisziplinen).

Status

Abhängig vom Alter und seinen bisherigen Erfolgen kann man einen gewissen Status erreichen. Mit diesem Regelwerk ist es möglich, *Kinder* und *Neonaten* zu erschaffen.

Blutpool (Gesundheitsstufen)

Wie viel Schaden verträgt ein Charakter. Der Blutpool stellt die mystische Energie des Charakters dar und wird gleichermaßen als Indikator für dessen Wohlbefinden genutzt.

Willenskraft (Resistenz)

Gibt an, in welchem Maße der Charakter in der Lage ist, sich gegen geistige Beeinflussung und innere Triebe zur Wehr zu setzen.

Angriffswert

Wie viel Schaden macht ein Charakter. Der Wert kann auf natürlichem Wege nicht über 1 gesteigert werden. Die Disziplin *Potence* wird zu diesem Wert addiert.

Verteidigungswert

Wie viel Schaden kann ein Charakter einstecken. Der Wert kann auf natürlichem Wege nicht über 1 gesteigert werden. Die Disziplin *Fortitude* wird zu diesem Wert addiert.

Disziplinen

Die Disziplinen geben dem Charakter abhängig von Clan und Status seine Individualität (siehe Disziplinen).

Charaktererschaffung

Wahl eines Clans
Festlegung des Status

Kinder:

Attribute: Jeder Charakter erhält 10 Blutpunkte (BP) und 1 Willenskraftpunkt. Jeder Charakter kann nun einen Punkt entweder auf Angriffswert oder Verteidigungswert verteilen.

Disziplinen: Jeder Charakter erhält 2 Disziplininstufen, welche er entsprechend seines Clans frei verteilen kann (d.h. 2, 1+1).

Neonaten:

Attribute: Jeder Charakter erhält 15 Blut- und 2 Willenskraftpunkte. Jeder Charakter kann nun einen Punkt frei entweder auf Angriffswert, Verteidigungswert oder Willenskraft verteilen.

Disziplinen: Jeder Charakter erhält 4 Disziplininstufen, welche er entsprechend seines Clans frei verteilen kann (d.h. 3+1, 2+2, 2+1+1).

Capadoccians), Lasombra, Ravnos, Salubri (haben einen gesonderten Status), Setiten und Tzimisce (bzw. Old Clan Tzimisce).

Andere Blutlinien

Von den 13 Clans haben sich im Laufe der Jahrhunderte einzelne Blutlinien abgespalten, die aufgrund einer andersartigen speziellen Ausrichtung ihrer Kräfte und Ansichten als separate Blutlinie betrachtet werden. Sie sind noch seltener und spielen eine noch geringere Rolle in der Camarilla. Auch gab es in den letzten Jahren einen weltweiten Boom, immer neckischere Blutlinien zu erfinden. Es kann davon ausgegangen werden, dass die meisten davon in vielen Domänen als nicht im Spiel existent angesehen werden.

Vampirgesellschaft

Bis ins 15. Jahrhundert der menschlichen Zeitrechnung bewegten sich Vampire frei unter den Menschen, nur durch lose Clanstrukturen und die Macht ihrer *Ahnen* (Elder, Clansältesten) beschränkt. Die noch relativ geringe Zahl und die Machtlosigkeit der Menschen machte noch keine Gesetze erforderlich, die ihre Handlungsmöglichkeiten unter Sterblichen einschränkten. Erst unter dem Druck der ersten organisierten Vampirjagden, die von 1435 offiziell einberufenen Inquisition ausgingen, und der Anarchenrevolte, die von jungen unzufriedenen Vampiren angeführt wurde, kam es zu ersten Zusammentreffen einiger Ahnen, die dazu führten, dass die Ältesten der sieben Clans Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere und Ventrue 1486 in Venedig den Grundstein für die heutige *Camarilla* legten. Diese beansprucht für sich, im Namen aller Kainiten der Welt zu sprechen und Regelungen zu treffen, denen sich alle beugen müssen.

Der Hauptzweck dieser Organisation war und ist es, die *Maskerade* zu wahren, um die unter den Sterblichen bekannten Vampirgeschichten zu Mythen verblassen zu lassen. Gleichzeitig bemühten sich die Vampire, das wissenschaftliche Denken bis hin zur Aufklärung zu fördern, um den Glauben an ihre Art zu untergraben. Außerdem wurde die Einhaltung der *Lextalionis* (die sechs Traditionen, die auf den legendären Kain zurückgehen) erzwungen, um die Macht der Älteren zu stützen und eine Ordnungsstruktur unter den Kainiten zu etablieren.

Seit 1743 wird das *Prinzentum* von der Camarilla anerkannt, das einem Kainiten die Verantwortung über eine Domäne, das Areal, das er zu beherrschen in der Lage ist, zuweist. Der Prinz herrscht absolut über seine Domäne und hat damit u. a. die Möglichkeit, eine *Blutjagd* auf Kainiten auszurufen, denen die Verletzung einer der Traditionen vorgeworfen wird, und damit jedem anderen Vampir das Recht zu geben, diese zu zerstören. Des Weiteren obliegt es ihm zu entscheiden, wer berechtigt wird, ein Kind zu erschaffen. Bei seinen Entscheidungen hat er die Möglichkeit, auf den Rat seiner *Primogene* zurückzugreifen, die sich aus den Oberhäuptern der Clans der Domäne zusammensetzen. Die konkrete Macht innerhalb seiner Domäne wächst einem Prinzen aber weniger durch das Amt zu, als durch seine persönlichen Fähigkeiten und Einflussmöglichkeiten. So gibt es auch Prinzen, die sich kaum durchsetzen können oder nur die Strohmänner einer noch größeren Macht hinter ihnen sind.

Über den Prinzen stehen in der Gesellschaftshierarchie die *Justikare*, die vom geheimen *Inneren Zirkel* alle 13 Jahre neu eingesetzt werden. Sieben an der Zahl - einer für jeden Clan - sind sie die