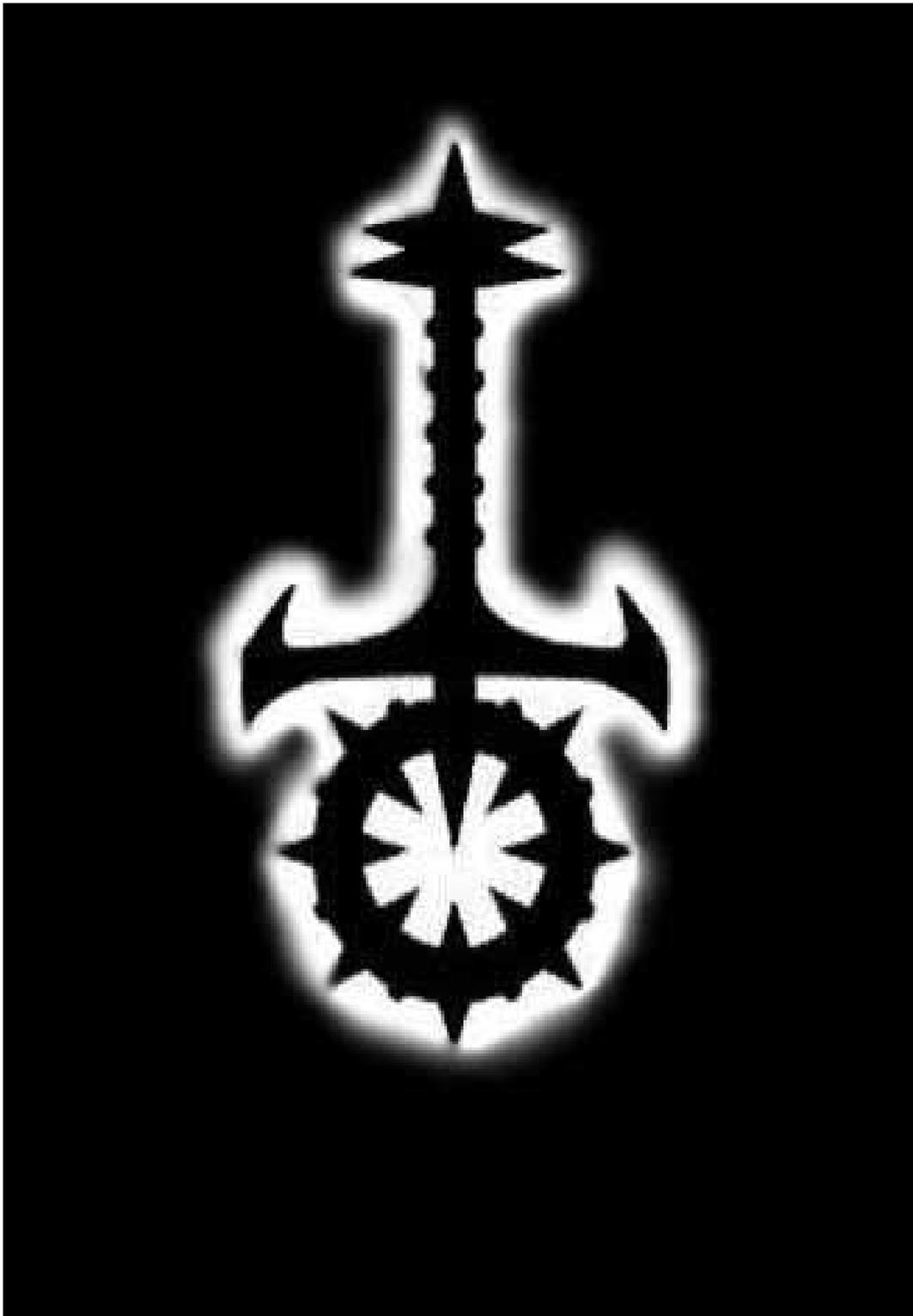


REGELWERK

„Feuertaufe“

~ Sabbat Live ~



Regelwerk „Feuertaufe“

Stand: April 2011

Autoren: Frank Mühlenberg, Simone Gründken, Patrick Hennig und Jasmin Smolka

Kontakt: sl-feuertaufe@web.de

Das Regelwerk basiert auf folgenden Publikationen:

„Das Sabbat Handbuch“ (3. Edition)

„Vampire: Die Maskerade“ (3. Edition)

Copyright: White Wolf Publishing / Feder & Schwert

„Kinder Kains. Hört den Ruf! Die Feste sind gefallen. Die Mauern sind gestürmt. Das Ruhrgebiet ist unser. Mit dem glorreichen Sieg gegen den ewigen Feind – die Camarilla – habt ihr eure Feuertaufe bestanden. Jetzt ist es an euch, das Ruhrgebiet zu besiedeln und zu beherrschen, die Linien zu verteidigen und den Ruhm des Sabbat zu mehren.“

Sabbat-Chronik „Feuertaufe“

Eckdaten zum Regelwerk

Kapitel 1: Erläuterungen zu System und Hintergrund	7
Erläuterung der Begrifflichkeiten	7
Attribute	7
Hintergrund	7
Vorzüge und Schwächen	7
Disziplinen	8
Pfade/Menschlichkeit	8
Tugenden	8
Willenskraft	8
Kenntnisse	8
Die Clans des Sabbat	9
Assamiten <i>antitribu</i>	9
Brujah <i>antitribu</i>	9
Gangrel <i>antitribu</i>	9
Lasombra	9
Malkavianer <i>antitribu</i>	9
Nosferatu <i>antitribu</i>	10
Pander	10
Ravnos <i>antitribu</i>	10
Salubri <i>antitribu</i>	10
Schlangen des Lichts	10
Toreador <i>antitribu</i>	11
Tzimisce	11
Ventruue <i>antitribu</i>	11
Die Organisation des Schwertes Kains	12
Pfade der Erleuchtung	13
Hierarchie der Sünden des Pfades der Katharer	13
Hierarchie der Sünden des Pfades der Macht und der inneren Stimme	14
Hierarchie der Sünden des Pfades des ehrenwerten Einklangs	15
Hierarchie der Sünden des Pfades des Todes und der Seele	16
Hierarchie der Sünden des Pfades des wilden Herzens	17
Hierarchie der Sünden des Pfades Kains	18
Hierarchie der Sünden des Pfades Liliths	19
Menschlichkeit	20
Kapitel 2: Charaktererschaffung	21
Generierungspunkte	21
Zugelassene Clans	21
Menschlichkeit/Pfade der Erleuchtung	21
Hintergründe	22
Kenntnisse	22
Punktekosten bei der Steigerung mit freien (Zusatz)punkten	24
Vorzüge und Schwächen	24
Gesellschaftlich	24
Übernatürlich	25
Mental	26
Physisch	27
Erfahrungspunkte	30

Kapitel 3: Disziplinen	31
Auspex	31
Beherrschung	33
Fleischformen	34
Geschwindigkeit	36
Gestaltwandel	36
Irrsinn	38
Präsenz	39
Quietus	41
Schattenspiele	42
Schimären	44
Seelenstärke	45
Serpentis	45
Stärke	46
Valeren	48
Verdunklung	49
Kapitel 4: Rituale / Ritae	51
Auctoritas Ritae	51
Das Band	51
Das Blutbad	52
Das Blutfestmahl	52
Erschaffungsriten	53
Festivo dello Estinto	54
Feuertanz	55
Die Gotcha-Partie	55
Instinktspiele	56
Monomazie	58
Palla Grande	59
Predigten über Kain	60
Die Vaulderie	60
Die Wilde Jagd	61
Ignoblis Ritae	62
Kapitel 5: Kampfsystem	63
Gesundheit	63
Schaden	63
Auswirkungen von Schaden	63
Kampf	63
Erste Phase	63
Zweite Phase	64
Starre und Vernichtung	64
Kapitel 6: Regeln	66
Starre	66
Einsatz von Blut und Willenskraft	66
Blutpunkte	66

Willenskraft	67
Kraftakte	68
Raserei	68
Rötschreck	69

Kapitel 1: Erläuterungen zu System und Hintergrund

Erläuterung der Begrifflichkeiten

ATTRIBUTE

<i>Die körperlichen Attribute sind</i>	<i>KÖRPERKRAFT</i>	<i>und</i>	<i>WIDERSTAND</i>
<i>Die gesellschaftlichen Attribute sind</i>	<i>CHARISMA</i>	<i>und</i>	<i>MANIPULATION</i>
<i>Die geistigen Attribute sind</i>	<i>GEISTESSCHÄRFE</i>	<i>und</i>	<i>WAHRNEHMUNG</i>

Die bei der Charaktererschaffung erhaltenen Punkte (5 / 3 / 2) werden auf die verschiedenen Attributsgruppen verteilt. So kann man z.B. 5 Punkte auf die geistigen Attribute setzen, 3 auf die gesellschaftlichen und 2 auf die körperlichen Attribute.

In jedem Attribut besitzt der Charakter einen festen Grundwert von ●.

Eine kurze Übersicht zu den Attributen:

- - relativ schlecht / schwach
- - menschlicher Durchschnitt
- - gut trainiert
- - sehr gut ausgebildet
- - übermenschlich

HINTERGRUND

Als Hintergründe bezeichnet man die verschiedenen Gegebenheiten die im "Hintergrund" des Charakters existieren. Damit ist z.B. sein Reichtum, seine Generation, sein Einfluss oder sein Status gemeint.

Eine Liste sämtlicher allgemein zugänglicher Hintergründe findet Ihr auf Seite 22.

VORZÜGE UND SCHWÄCHEN

Vorzüge:

Man kann Vorzüge von "Freien Zusatzpunkten" kaufen um seinen Charakter abzurunden oder ihm in manchen Sachen einen kleinen Vorteil zu verpassen. Man darf maximal 7 Punkte in Vorteile investieren.

Schwächen:

Gewählte Nachteile bringen Punkte in Form von "Freien Zusatzpunkten", die man entsprechend der Tabelle "Freie Zusatzpunkte" ausgeben darf.

Man kann durch Nachteile nur maximal 7 Punkte „gutmachen“. Ein Charakter darf zwar mehr Nachteile haben, aber er bekommt dafür keine weiteren als die 7 erhaltenen Punkte mehr.

Es ist möglich, zu einem späteren Zeitpunkt Vorteile für Erfahrungspunkte zu kaufen, diese kosten jedoch den doppelten Wert, zählen aber nicht zu dem Maximum an Vorteilspunkten hinzu. Außerdem muss sich der Charakter diese Vorteile erspielt haben (SL – Entscheidung).

Eine Liste der Vorzüge und Schwächen findet ihr ab Seite 24.

DISZIPLINEN

Durch die Kraft seines Blutes kann der Charakter übernatürliche Kräfte nutzen. Diese werden Disziplinen genannt. Bei der Charaktererschaffung bekommt man 4 Disziplinspunkte, die jedoch nur auf die Clansdisziplinen verteilt werden dürfen. Eine Disziplin darf zu Beginn höchstens einen Wert von ●●● aufweisen.

Clansfremde Disziplinen können zu Beginn nur mit dem Vorteil "Zusätzliche Disziplin" erworben werden und müssen voll über die "Freien Zusatzpunkte" gekauft werden.

PFADE/MENSCHLICHKEIT

Pfade / Wege bezeichnen die verschiedenen Werte und Moralkodizes, die es dem Kainiten erlauben, sein Tier im Zaum zu halten und sich einen Teil seiner selbst zu erhalten, obwohl man verdammt ist.

Eine Zuwiderhandlung gegen die Regeln des Pfades bringt den Kainiten näher an die Bestie die in ihm schlummert heran. Dieses nennt man "Entartung".

Eine ausführliche Liste der Pfade / Wege findet ihr ab Seite 13.

TUGENDEN

Jeder Charakter verfügt über drei Tugenden. Die Tugend, die jedem Charakter zu eigen ist, ist Mut. Je nach Pfad der Erleuchtung folgt der Charakter außerdem entweder seinem Gewissen oder einer Überzeugung. Seine Handlungen kontrolliert er entweder über seine Selbstbeherrschung oder er lässt sich von seinem Instinkt leiten.

Eine Übersicht über die Tugenden der einzelnen Pfade findet ihr auf 21.

WILLENSKRAFT

Mit Hilfe dieses Wertes wird die Willensstärke des Charakters dargestellt. Durch sie ist es möglich, sich gegen manche Disziplinen und gegen Raserei und Rötschreck zu wehren. Sollte es mal zu einer "Entartung" kommen, kann der Verlust von einem Pfadpunkt evtl. durch Willenskraft verhindert werden. Die Entscheidung liegt bei der SL. Willenskraft wird im nachfolgenden mit WK abgekürzt.

Der Startwert in Willenskraft darf bei einem Kainiten nicht ●●●● überschreiten. Charaktere, die einem Pfad der Erkenntnis folgen, benötigen mindestens eine Willenskraft von ●●●●.

KENNTNISSE

Durch Kenntnisse wird das Wissen eines Charakters dargestellt. Man kann Kenntnisse aus verschiedenen Aspekten erlernen. Die Kenntnisse können von ● (rudimentäres Wissen) bis ●●●●● (bestens informiert) reichen. Ausnahmen werden speziell erwähnt.

Die Clans des Sabbat

Eine kurze Vorstellung der in der Sabbat-Chronik „Feuertaufe“ zugelassenen Clans:

ASSAMITEN ANTITRIBU

Die älteren Mitglieder dieses Clans stammen aus den Ländern des Mittleren Ostens. Jüngere Assamiten antitribu haben weit mehr europäische oder multikulturelle Züge. Dieser Teil des Clans unterwarf sich damals nicht dem Dornenvertrag und behielt sich seine Freiheit. Seit dieser Zeit sind die Assamiten antitribu die schlimmsten Krieger des Sabbats. In vorderster Front tragen sie den Heiligen Krieg gegen die Camarilla aus. Die meisten Assamiten antitribu sind Mitglieder der Schwarzen Hand und dienen auch nur in solchen Rudeln.

Clansdisziplinen: Geschwindigkeit, Quietus, Verdunklung

BRUJAH ANTITRIBU

Von allen Sabbatclans ähneln die Brujah antitribu ihrem Stammclan wahrscheinlich am meisten. Der Clan unterstützt nicht nur enthusiastisch seine Sekte und sein Rudel, er spielt auch eine aktive Rolle in den nächtlichen Eroberungsfeldzügen und war am Erfolg der meisten Kriegsbemühungen maßgeblich beteiligt. Das unruhige Blut des Clans findet man auch im Sabbat wieder. Aber dieses Blut geht nicht mit einem Mangel an Intellekt oder Tiefgang einher.

Clansdisziplinen: Geschwindigkeit, Präsenz, Stärke

GANGREL ANTITRIBU

Die wilden, ungezähmten Gangrel antitribu zeigen der Sekte ihre Tierfratze. Ungehemmt jagen und töten sie und schwelgen in ihrer tierhaften Seite, die ihnen die Camarilla verboten hat. Gangrel antitribu empfinden eine engere Beziehung zu ihrer tierhaften Seite als Gangrel der Camarilla es tun. Mehr als andere Clans haben sie erkannt dass es wichtig ist, sich in den Nächten vor Gehenna gegenseitig den Rücken freizuhalten. Daher sind sie stark in ihrem Rudel aktiv und stellen die Belange des Rudels oft vor ihre eigenen.

Clansdisziplinen: Gestaltwandel, Geschwindigkeit, Verdunklung

LASOMBRA

Die Lasombra sind die Herrscher des Sabbat, soweit man dies in dieser Sekte überhaupt sagen kann. Ihre Ursprünge hat dieser Clan in Spanien. Von dort aus verbreitete er sich über die ganze Welt. Zusammen mit den Tzimisce gründeten die Lasombra den Sabbat, indem sie sich von ihren Ahnen lossagten, diese erschlugen und ihr Blut tranken. Seit dieser Zeit herrschen die Lasombra aus dem Schatten heraus, der auch gleichzeitig ihr stärkster Verbündeter ist.

Clansdisziplinen: Beherrschung, Stärke, Schattenspiele

MALKAVIANER ANTITRIBU

Kainiten sind die Personifikation der niederen Instinkte des Menschen, und der Sabbat besteht aus Kainskindern, die dies voll akzeptieren. Unterstellt man die Richtigkeit dieser Aussage, so sind die Malkavianer antitribu die Personifikation des Tiers. Die Malkavianer antitribu schwingen den Wahnsinn wie ein zweischneidiges Schwert, ohne Rücksicht auf Verluste. Wenn ein Malkavianer ein verrücktes Huhn ist, dann sind die Malkavianer antitribu verrückte Hühner mit BSE.

Clansdisziplinen: Auspex, Irrsinn, Verdunklung

NOSFERATU ANTITRIBU

Die Sabbat-Nosferatu leben vom Handel mit Informationen, wie es der Clan schon ewige Zeit tut. Sie unterhalten gewaltige Netzwerke, in denen Informationen und Geheimnisse ausgetauscht werden können. Mehr als jeder andere Clan fürchten sie ihren Vorsintflutlichen und seinen Zorn. Daher suchen sie Schutz beim Schwerte Kains und im eigenen Clan. Dieser bedeutet auch rudelübergreifend alles für diese Kreaturen. Der Clan ist ihnen so heilig das sie sogar bereitwillig Informationen mit den Nosferatu der Camarilla tauschen.

Clansdisziplinen: Stärke, Tierhaftigkeit, Verdunklung

PANDER

Auch wenn die Pander kein Clan im eigentlichen Sinne sind, haben sie in der Gesellschaft des Sabbats eine Nische gefunden, von der sie profitieren. Die meisten Pander sind jung an Jahren und stammen aus allen Gesellschaftsschichten. Dennoch werden sie für ihre Taten im Sabbat geehrt und respektiert. Sie haben zwar keine nachvollziehbare Ahnenlinie jedoch sind sie wahre Streiter für die gemeinsame Sache. Die meisten Pander (vor allem die, die aus der Camarilla übergelaufen sind) sind dem Sabbat für ihre Akzeptanz so dankbar, dass sie sogar ihre Existenz für ihn in Gefahr bringen würden.

Clansdisziplinen: Keine

RAVNOS ANTITRIBU

Dieser Clan hat sich komplett von seinem Stammclan gelöst, und alte Bräuche und Praktiken findet man hier kaum. Bei den Ravnos antitribu legt man keinen Wert auf eine *Roma* Abstammung und man versucht auch nicht die verwirrenden *Dharma* Rätsel der Hindu zu entschlüsseln. Man ist einfach wie man ist, und man unterdrückt seine tierische Seite nicht. Doch sind die Ravnos antitribu nicht gerne bereit, den Preis für ihre Freiheit zu bezahlen. Die wenigsten schließen sich einem festen Rudel an oder dienen dem Sabbat treu. Doch wenn sich die Gelegenheit ergibt, haben sie bis jetzt immer ihre Nützlichkeit im passenden Moment unter Beweis gestellt.

Clansdisziplinen: Schimären, Seelenstärke, Tierhaftigkeit

SALUBRI ANTITRIBU

Das Chaos der letzten Nächte brachte diesen verlorenen Clan wieder zum Vorschein. Diese Kainiten sind erfüllt mit einem brennenden Hass auf die Camarilla und ihre Mitglieder. Aus diesem Grund haben sie sich in jüngster Vergangenheit dem Sabbat angeschlossen. In der kurzen Zeit, in der sie dem Sabbat dienen, haben sie sich bei ihren Feinden einen Namen gemacht, der das Blut in den Adern gefrieren lässt. Zwar haben die Salubri antitribu nicht viel Verständnis für die Philosophie des Sabbats, doch wissen sie genau, dass sie ihren Krieg nicht allein gewinnen können.

Clansdisziplinen: Auspex, Seelenstärke, Valeren

SCHLANGEN DES LICHTS

Die Schlangen sind eine unabhängige Sekte der Jünger des Set, die sich vollkommen von ihrem Stammclan gelöst und eine völlig neue Blutlinie geschaffen haben. Ihren Ursprung haben sie Geschichten zufolge auf den Westindischen Inseln. Sie traten dem Sabbat in den 60er Jahren bei, als die Sekte nach Haiti vordrang. Dort stießen sie auf die Schlangen, die sich mit *Voodoo* befassten. Seit dieser Zeit dienen die Schlangen dem Sabbat und haben inzwischen einiges an Macht und Ansehen gewonnen.

Clansdisziplinen: Präsenz, Serpentinis, Verdunklung

TOREADOR ANTITRIBU

In den heutigen Nächten hegt dieser Clan ähnliche Interessen wie ihre Geschwister in der Camarilla, nur dass ihre ästhetische Wertschätzung inzwischen auch Schmerz, Brutalität, Grausamkeit und Perversion umfasst. Was ist Schönheit, wenn nicht subjektiv? Von allen Sabbatclans interagiert dieser mit Sterblichen am meisten. Sie bewegen sich wie ein mysteriöser, tödlicher Nachtfalter in ihren Kreisen.

Clansdisziplinen: Auspex, Geschwindigkeit, Präsenz

TZIMISCE

Wenn die Lasombra das Herz des Sabbats sind, dann sind die Tzimisce die Seele der Sekte. In vergangenen Nächten erhielten die Tzimisce den Beinamen „Unholde“, da diese Wesen so Furcht einflößend und unberechenbar sind, dass selbst die anderen Mitglieder des Sabbats vor ihnen erzittern. Legenden erzählen davon dass es den Tzimisce gelang, mit Hilfe mystischer Mittel ihren Vater zu erschlagen und so die Freiheit zu erlangen. Es heißt, viele der heute im Sabbat angewandten Rituale stammen noch aus dieser Zeit.

Clansdisziplinen: Auspex, Fleischformen, Tierhaftigkeit

VENTRUE ANTITRIBU

Die Ventrue antitribu folgen dem ritterlichen Motto *Noblesse oblige*. Sie sind grimme Ritter und Paladine, die geschworen haben, die Vorsintflutlichen zu bekämpfen und die degenerierte Camarilla zu zerschlagen. Auch wenn ihre Ziele im Vergleich zur höllischen Gewalt des Sabbats nobel erscheinen mögen, unterstützen sie das Schwert Kains doch bis zum bitteren Ende. Sie sehen ihre Pendants in der Camarilla als Versager und haben es sich als Buße auferlegt, die Retter der kaintischen Rasse zu sein.

Clansdisziplinen: Beherrschung, Präsenz, Seelenstärke

Die Organisation des Schwertes Kains

Dem **Regenten** obliegt die Koordination des Sabbat. Dazu zählen neben der Unterhaltung von Würdenträgern auch Entscheidungen über strategische und taktische Manöver. Er pflegt die Einflussmöglichkeiten und hält die Feinde der Sekte in Schach.

Kardinäle kontrollieren Sabbataktivitäten in großen geographischen Gebieten und kommunizieren regelmäßig mit Bischöfen, Erzbischöfen, Prisci und dem Regenten. Neben der regionalen Verwaltung der ihnen unterstellten Erzbischöfe sind sie direkt für die Kreuzzüge verantwortlich und somit verpflichtet, Städte in ihrer Diözese für den Sabbat einzunehmen.

Die **Prisci** sind sehr alte oder sehr mächtige Vampire, die sich für die Sekte verdient gemacht haben. Als direkte Berater des Regenten ist es ihre Aufgabe, den langfristigen Erfolg des Sabbat durch guten Rat und sorgfältige Planung zu sichern.

Erzbischöfe werden vom Kardinal der jeweiligen Region zur Kontrolle und Verwaltung einzelner Städte eingesetzt. Gleichzeitig bilden sie die oberste spirituelle Autorität in der jeweiligen Stadt.

Städte, die keinem Erzbischof unterstehen, werden von einer Gruppe von **Bischöfen** regiert. Bei der Zusammenstellung dieser Räte trägt die Sekte Sorge, dass alle Aufgabenbereiche durch die einzelnen Mitglieder abgedeckt sind. Ähnlich wie bei Erzbischöfen obliegt es ihnen, den Einfluss des Sabbat in ihrer Stadt zu erhalten und die in ihr beheimateten Vampire in ihrer spirituellen Entwicklung zu fördern.

Die Führer einzelner Rudel bezeichnet man als **Ducti**. Sie arbeiten eng mit den Rudelpriestern zusammen, um Angriffe zu koordinieren, ihren Einfluss in der Sekte und im Rudel auszubauen und als Verbindungsleute zu den Bischöfen und Erzbischöfen agieren zu können. Ducti können Rudeltreffen, so genannte *Esbats*, einberufen und den einzelnen Mitgliedern Aufgaben zuweisen, die im Interesse des gesamten Rudels liegen.

Der **Rudelpriester** ist für das spirituelle Wohl seines Rudels verantwortlich und fungiert gleichzeitig als Stellvertreter des Ductus. Er leitet alle Ritae, die das Rudel durchführt und entwirft auch oft einige zusätzliche, die nur sein Rudel verwendet. Priester tragen die Verantwortung dafür, dass ihre Rudelkollegen nicht dem Satanismus anheim fallen oder das Tier in ihnen unkontrollierbar wird. Sie sind zudem angehalten, ihre Rudelkollegen bei der Verfolgung ihrer Pfade der Erleuchtung zu unterstützen.

Templer, oder auch **Paladine**, dienen als Krieger und bilden eine Eliteeinheit von Leibwächtern, die von einem Bischof oder einem höher stehenden Führer eingesetzt werden. Die meisten Erzbischöfe haben in ihrem Gefolge einen Paladinkader, der sich heikler Aufgaben annimmt, die man am besten mit dem richtigen Quäntchen Gewalt löst.

Pfade der Erleuchtung

HIERARCHIE DER SÜNDEN DES PFADES DER KATHARER

Wert	MORALISCHE RICHTLINIE	BEGRÜNDUNG
10	Zurückhaltung üben	Dein Daseinszweck ist Exzess, nicht Mäßigung.
9	Vertrauen zeigen	Benutze andere, ehe sie dich benutzen.
8	Den Fluch nicht leidenschaftlich an Sünder oder die Tugendhaften weitergeben	Verderbte Menschen können dem Bösen besser dienen als Vampire; die Tugendhaften kann der Fluch brechen.
7	Sich einer Raserei nicht ganz hingeben	Man muss dem Tier ebenso nachgeben wie dem Über-Ich.
6	Vorgehen gegen einen anderen Albigenser	Gleichgesinnte sollten ihren Zweck erfüllen, nicht miteinander streiten.
5	Mord aus Leidenschaft	Mord ist sinnlos; Tote können ihre Seele nicht mehr besudeln.
4	Jemand anderem zuliebe auf Genuss verzichten	Fördere die Freuden des Fleisches, nicht altruistische Errungenschaften.
3	Dem Genuss entsagen	Die materielle Welt ist ein Ort für die Freuden des Fleisches.
2	Vorsätzlicher Mord	Wer einen Sterblichen tötet, enthebt ihn der Pflicht, für seine eigene Verdammnis zu sorgen.
1	Andere ermutigen, dem Genuss zu entsagen	Vampire sind Kreaturen des Bösen; der Vampir sollte korrumpieren, nicht retten.

HIERARCHIE DER SÜNDEN DES PFADES DER MACHT UND DER INNEREN STIMME

Wert	MORALISCHE RICHTLINIE	BEGRÜNDUNG
10	Verantwortung für eigene Taten ablehnen	Ablehnung von Verantwortung ist ein Versagen als Führungskraft.
9	Schlechte Behandlung von Untergebenen	Belohne Kompetenz als Anreiz – aber sparsam.
8	Mangelnder Respekt gegenüber Vorgesetzten	Respekt, wem Respekt gebührt, denn nur so kann man etwas lernen.
7	Hilfeleistung ohne eigenen Vorteil	Alles, was du tust, muss dir nutzen.
6	Kapitulation	Erfolg oder Tod.
5	Nicht töten, wenn es im eigenen Interesse wäre	Zögere nicht, die zu eliminieren, die sich gegen dich stellen.
4	Übernahme fremder Irrtümer	Sei im Recht, und du wirst Recht behalten. Folge einem Narren, und du wirst dafür zu leiden haben.
3	Nicht die effektivsten Kontrollmechanismen einsetzen	Macht muss man sich nehmen. Herrsche resolut und mit eiserner Faust.
2	Keine Strafe für einen Fehler	Aus einem Fehler wird man nur klug, wenn er als abschreckendes Beispiel dient.
1	Verpasste Gelegenheit zur Machtergreifung	Persönliche Macht ist das Mittel zu <i>jedem</i> Zweck.

HIERARCHIE DER SÜNDEN DES PFADES DES EHRENWERTEN EINKLANGS

Wert	MORALISCHE RICHTLINIE	BEGRÜNDUNG
10	Nicht alle Gebote der jeweiligen Gruppe einhalten	Wahre Hingabe an eine Sache erfordert einen reinen Charakter.
9	Mangelnde Gastfreundschaft gegenüber Verbündeten	Gastfreundschaft und Großzügigkeit sind der Reichtum der Seele.
8	Umgang mit Ehrlosen	Diene als Vorbild, aber lasse dich nicht herab zu gemeinem Kleinkram.
7	Fernbleiben von den Riten der Gruppe	Tradition und Ritual sind wichtige Teile unseres Erbes.
6	Ungehorsam dem Anführer gegenüber	Loyalität ist der Schlüssel zur Hierarchie.
5	Seine Verbündeten nicht schützen	Verteidige die, die deiner Wertschätzung wert sind.
4	Persönliche Probleme über die Pflicht stellen	Pflicht ist der Daseinszweck des Vampirs.
3	Feigheit	Ehre liegt im Kampf für eine Sache, nicht in der Flucht davor.
2	Grundloses Töten	Leben und Tod stehen in Gottes Hand, nicht in der einzelner Kainiten.
1	Wort- oder Eidbruch; Bruch einer Abmachung	Wer seinen Eid bricht, verliert die Ehre, die sein Dasein bestimmt.

HIERARCHIE DER SÜNDEN DES PFADES DES TODES UND DER SEELE

Wert	MORALISCHE RICHTLINIE	BEGRÜNDUNG
10	Sein Herz an Dinge hängen	Dinge sind letztlich schnell vergänglich und zum Erkenntnisgewinn nur begrenzt einsetzbar.
9	Angst vor dem endgültigen Tod	Alle Seelen kehren in den Kreislauf zurück. Der endgültige Tod ist kein Tod der Seele.
8	Emotionalität	Gefühle können als Ausdruck der Seele gesehen werden, sind aber keine Hilfe zum funktionellen Verständnis.
7	Raserei	Die Impulse des Tieres führen nicht zur Erkenntnis.
6	Nicht töten, wenn es nützlich wäre	Mache den Tod zu deinem Werkzeug. Töte selektiv und lerne aus dem Hinscheiden der Opfer.
5	Nicht nach Erkenntnis streben	Das Ziel des Pfades ist der Wissenszuwachs.
4	Aversion gegen den Tod	Der Tod ist das Tor vom Stofflichen zum Ewigen. Man muss ihn akzeptieren und schätzen lernen.
3	Mitleid	Leid ist ein Schritt hin zum unvermeidlichen Tod.
2	Töten, ohne danach den Tod zu studieren	Mord bietet keinen Erkenntnisgewinn.
1	Unnötige Vermeidung eines Todes	Alles muss sterben. Mische dich nicht in den Lauf des Universums ein.

HIERARCHIE DER SÜNDEN DES PFADES DES WILDEN HERZENS

Wert	MORALISCHE RICHTLINIE	BEGRÜNDUNG
10	Jagd mit anderen Mitteln als den Vampirkräften	Der perfekte Jäger braucht keine Hilfsmittel.
9	Politisches Engagement	Politische Auseinandersetzungen machen nicht satt.
8	Aufenthalt in der Nähe von Feuer oder in der Sonne, außer um einen Feind zu töten	Es hat keinen Sinn, mit dem endgültigen Tod zu flirten.
7	Unnötige Grausamkeit	Der Tod ist etwas Natürliches; Trinken ist etwas Natürliches, Folter und Grausamkeit sind es nicht.
6	Nicht jagen, wenn man hungrig ist	Es ist das Ziel des Vampirs, zu trinken.
5	Mangelnde Unterstützung für das Rudel	Wer seine Familie unterstützt, den wird sie unterstützen.
4	Unnötiges Töten	Man soll die Kuh nicht schlachten, die man morgen noch melken will.
3	Ignorieren der eigenen Instinkte	Der Instinkt ist die Grundlage des Wesens des Raubtiers.
2	Töten einer Kreatur, wenn es nicht überlebensnotwendig ist	Das Töten dient der Nahrungssuche
1	Nicht töten, wenn es überlebensnotwendig ist	Vampire sind Jäger; alle anderen sind Gejagte.

HIERARCHIE DER SÜNDEN DES PFADES KAINS

Wert	MORALISCHE RICHTLINIE	BEGRÜNDUNG
10	Nicht jede Nacht ungeachtet der Umstände forschen und studieren	Die Suche nach Wahrheit erfordert Hingabe.
9	Andere Vampire nicht über den Pfad Kains belehren	Alle Vampire müssen Gelegenheit erhalten, ihr Potential auszuloten.
8	Freundschaft oder Koexistenz mit Sterblichen	Kain lebte getrennt von Sterblichen, wie es alle Vampire tun sollten.
7	Mangelnder Respekt für andere Anhänger Kains	Alle Kainskinder verdienen aufgrund ihres Erbes Respekt, solange sie sich bemühen, sich selbst zu verstehen.
6	Sich einer Raserei ganz hingeben	Lenke das Tier; lass dich nicht von ihm lenken.
5	Rötschreck	Meistere deine Angst. Entsetzen ist etwas für mindere Wesen.
4	Einen „menschlichen“ Vampir nicht diablerieren	Wer sein Potential nicht auslotet, der hat es verwirkt.
3	Nicht regelmäßig an die Grenzen seiner Fähigkeiten und Disziplinen gehen	Geh an die Grenzen deiner Befähigung, um dein wahres Wesen zu erkennen.
2	Bei sich bietender Gelegenheit sich Wissen über Vampirismus nicht aneignen	Jedes Informationsbruchstück ist ein Puzzlestein zum Verständnis der untoten Existenz.
1	Verleugnung vampirischer Bedürfnisse (Weigerung zu trinken, Mitleid oder mangelndes Studium der eigenen Vampirfähigkeiten)	Um Vampir zu sein, muss man seine vampirischen Bedürfnisse befriedigen.

HIERARCHIE DER SÜNDEN DES PFADES LILITHS

Wert	MORALISCHE RICHTLINIE	BEGRÜNDUNG
10	Sofortiges Trinken bei Hunger	Nahrungsentzug und Hunger lehrten Lilith überleben.
9	Streben nach weltlichem Reichtum oder Macht	Wahrer Reichtum kommt von innen, nicht durch Geld oder Einfluss.
8	Die Irrtümer anderer hinsichtlich Kains und Liliths nicht korrigieren	Kain war ein Mörder, Verräter und Narr, der keine Verehrung verdient.
7	Reue, wenn man jemandem Schmerz zufügt	Schmerz und Leid helfen anderen wachsen und lernen.
6	Nichtteilnahme an einem Bahari-Ritual	Die überlieferten Rituale enthalten Hinweise auf das Erwachen.
5	Angst vor dem Tod	Der Tod ist nur der Wechsel in eine neue Daseinsform. Irgendwann kommt er zu allen.
4	Töten eines lebenden oder untoten Wesens	Der Tod nimmt die Gelegenheit zur Transzendenz.
3	Nicht nach den Lehren Liliths suchen	Lilith verbarg ihre Werke vielerorts; man muss sie finden.
2	Nicht Schmerz oder Qual verbreiten	Sei ein Lehrer mit den Mitteln des Schmerzes.
1	Angst vor Schmerzen	Nur durch Schmerz werden wir wiedergeboren. Dem Schmerz zu fliehen heißt, sich in die Arme der Ahnungslosigkeit zu werfen.

MENSCHLICHKEIT

Wert	Verhalten des Kainiten	Einstellung
10	Heilig	10–8: Abneigung gegen das Töten, klar definierte, strenge Moralvorstellungen
9	Mitleidig	
8	Fürsorglich	
7	Normal	7: Niveau eines normalen Menschen; Einhaltung gängiger gesellschaftlicher Praktiken; Respekt vor den natürlichen Rechten anderer
6	Abwesend	6–5: wenig moralische Probleme mit der Beschaffung und dem Trinken von Blut;
5	Distanziert	Akzeptanz des Todes seiner Opfer; äußeres Erscheinungsbild: erste körperliche Veränderungen
4	Fühllos	4: langsames Abgleiten in reine Triebhaftigkeit; Töten ist akzeptabel, solange das Opfer den Tod verdient hat; Zerstörung, Diebstahl und Verletzung sind reine Werkzeuge; keine Tabus; das eigene Ich tritt an erste Stelle; äußeres Erscheinungsbild: bleich, leichenhaft, auffällig ungesund
3	Kalt	3–2: Leben und Besitz anderer sind irrelevant; Perversion, kaltblütiger Mord, Verstümmelung
2	Bestialisch	von Opfern und Bösartigkeiten um ihrer selbst Willen sind Markenzeichen des Kainiten
1	Entsetzlich	1: außer Nahrung und Ruhe werden selbst eigene Bedürfnisse irrelevant; der Kainit balanciert am Rande des Abgrunds
0	Monströs	0: völlig dem Tier anheim gefallen; einzige Bedürfnisse sind Schlafen, Trinken und Töten

Kapitel 2: Charaktererschaffung

Generierungspunkte

Attribute: 5/3/2 (kein Attribut darf bei der Erschaffung höher als 4 sein)

Willenskraft: 3 (maximal 5 bei der Erschaffung)

Disziplinen: 4 (maximal 6 Punkte bei der Erschaffung; keine Disziplin über 3)

Hintergründe: -keine-

Tugenden: 7 (die Tugenden des Charakters variieren je nach dem gewählten Pfad der Erkenntnis)

Kenntnisse: 7

Generation bei Beginn: 13.

Freie Zusatzpunkte: 15

Zusätzlich können freie Punkte (maximal 7) durch die Auswahl von Schwächen erworben werden. Die Punkte aus den Schwächen werden wie freie Zusatzpunkte behandelt. Freie Punkte können für den Kauf von Vorzügen oder zur Steigerung von Werten verwendet werden.

→ Vorzüge/Schwächen: siehe Seite 24

→ Steigerungskosten: siehe Seite 24

Zugelassene Clans

Assamiten *antitribu*

Brujah *antitribu*

Gangrel *antitribu*

Lasombra

Malkavianer *antitribu*

Nosferatu *antitribu*

Pander

Ravnos *antitribu*

Salubri *antitribu*

Schlangen des Lichts

Toreador *antitribu*

Tzimisce

Ventrue *antitribu*

Menschlichkeit/Pfade der Erleuchtung

Menschlichkeit: 7* → Tugenden: Gewissen + Selbstbeherrschung

Pfad: 3** → Tugenden: siehe Tabelle

**Man kann auch mit einer niedrigeren Menschlichkeit starten, jeder abgezogene Punkt bringt einen freien Zusatzpunkt. Sinkt die Menschlichkeit unter 5, erhält man gratis eine Geistesstörung nach Wahl dazu.*

***Wer bei der Erschaffung mit einem Pfad der Erleuchtung starten will, muss eine Willenskraft von 5 aufweisen. Neue Charaktere dürfen das Spiel nicht mit Pfadwerten über 5 beginnen.*

Zugelassene Pfade der Erleuchtung

Der Pfad der Katharer

Der Pfad der Macht und der inneren Stimme

Der Pfad des ehrenwerten Einklangs

Der Pfad des Todes und der Seele

Der Pfad des wilden Herzens

Der Pfad Kains

Der Pfad Liliths

Tugenden

Überzeugung + Instinkt

Überzeugung + Instinkt

Gewissen + Selbstbeherrschung

Überzeugung + Selbstbeherrschung

Überzeugung + Instinkt

Überzeugung + Instinkt

Überzeugung + Instinkt

•Clansspezifische Pfade nach Absprache mit der SL•

Hintergründe

Einfluss (muss aus der Vorgeschichte hervorgehen; Rücksprache mit der SL erforderlich)

Gefolgsleute (nur menschliche Gefolgsleute)

Generation (Kosten: 2 freie Punkte pro Punkt; maximal auf die 9. Generation zu senken)

Herde

Kontakte

Ressourcen (Kosten: 2 freie Punkte pro Punkt; ab Ressourcen 3 Absprache mit der SL erforderlich)

Rituale (der Charakter kann Rituale selbst durchführen; Komplexität abhängig vom Wert; Kenntnis muss vorhanden sein, der Wert vom Hintergrund darf nicht höher sein, als die der Kenntnis)

Ruhm (nur auf die sterbliche Welt bezogen)

Verbündete

Kenntnisse

Beruf/Handwerk (bitte näher definieren; auch mehrfach wählbar)

Computer

Linguistik

Kainskunde

Sektenkunde

Clanskunde

Rituale (Achtung: Kenntnis bedeutet nicht, dass der Charakter Rituale erfolgreich wirken kann, dafür benötigt er den entsprechenden Hintergrund)

Beruf/Handwerk

- Angelernt
- Grundwissen
- Geselle
- Meister
- Dipl. Ing.

Computer

- Trivial
- Grundwissen
- Gelernt
- Fachwissen
- Graduiert

Linguistik

- 1 zusätzliche Sprache
- 2 zusätzliche Sprachen
- 4 zusätzliche Sprachen
- 7 zusätzliche Sprachen
- 10 zusätzliche Sprachen

Kainkunde

- Trivial
- Grundwissen
- Gelernt
- Fachwissen
- Graduiert

Körperkunst

- Angelernt
- Grundwissen
- Geselle
- Meister
- Dipl. Ing.

Sektenkunde

- Trivial
- Grundwissen
- Gelernt
- Fachwissen
- Graduiert

Clanskunde

- Trivial
- Grundwissen
- Gelernt
- Fachwissen
- Graduiert

Rituale

- 3 Auctoritas Ritae + 3 Ignoblis Ritae
- 5 Auctoritas Ritae + 6 Ignoblis Ritae
- 7 Auctoritas Ritae + 9 Ignoblis Ritae
- 11 Auctoritas Ritae + 13 Ignoblis Ritae
- 13 Auctoritas Ritae + 18 Ignoblis Ritae

Ignoblis Ritae können von den Spielern in Absprache mit der SL selbst entwickelt werden.

Punktekosten bei der Steigerung mit freien (Zusatz)punkten

Attribute: 5

Willenskraft: 2

Disziplinen: 7

Hintergründe: 1 (falls nicht anders angegeben)

Kenntnisse: 2

Tugenden: 1

Pfad: 2

Menschlichkeit: nicht steigerbar

Vorzüge und Schwächen

GESELLSCHAFTLICH

Vorzüge

- Angesehener Erzeuger

Der Charakter ist der Nachkomme einer besonderen Größe der kainitischen Gesellschaft. Dies verschafft ihm ein wenig Respekt bei anderen. Doch es gibt natürlich auch Neider.

System: Der Charakter genießt innerhalb seines Clans Respekt.

Schwächen

- Ablehnender Erzeuger

Aus irgendeinem Grund kann sein Erzeuger den Charakter nicht mehr leiden.

Er wird alles tun, um ihm zu schaden. Auch die Verbündeten des Erzeugers könnten sich gegen ihn stellen.

- Berüchtigter Erzeuger

Der Erzeuger des Charakters hat gesellschaftlich einen schlechten Ruf und dieser hat sich zum Teil auf ihn übertragen. Wenn andere herausfinden, wer sein Erzeuger war, kann es passieren, dass der Charakter in ihrer Gunst sinkt.

•Dunkles Geheimnis

Der Charakter trägt ein Geheimnis mit sich herum, das ihn einer großen Blamage aussetzen würde. Es kann sich dabei um alles handeln, vom Mord bis zu einer anderen Sektenzugehörigkeit.

•/•••••Feind

Der Charakter hat einen Feind oder gar eine Gruppe von Feinden. Die Kosten der Schwäche legen fest, wie mächtig die Feinde sind. (1 Punkt entspricht dabei in etwa einem Feind mit den Kräften des Charakters, 5 Punkte einem Ahnen)

••••Gejagt

Der Charakter wird von einem fanatischen Hexenjäger verfolgt, der glaubt er sei eine Gefahr für die Menschheit. Freunde und Familie des Charakters sind ebenso gefährdet.

••••Sektenmitglied auf Probe

Der Charakter ist ein Überläufer. Er hat die Camarilla verraten und muss sich erst noch beweisen, ehe die anderen Kainiten ihn akzeptieren. Man begegnet ihm mit Misstrauen oder gar Feindschaft.

ÜBERNATÜRLICH

Vorzüge

•••••Zusätzliche Clansdisziplin

Der Charakter hat Zugriff auf eine zusätzliche Disziplin. Dieser Vorteil ist nur in Absprache mit der SL zu nehmen und bedarf einer guten Erklärung! Selbstverständlich dürfen keine clansspezifischen Disziplinen gewählt werden.

Schwächen

•Kein Spiegelbild

Aus unerfindlichen Gründen hat der Charakter kein Spiegelbild. Er kann somit schnell mit einem Lasombra verwechselt werden. Auch ist das Aufhalten unter Menschen recht schwierig.

•Schmerzhafter Biss

In dem Biss des Charakters liegt keine Ekstase – nur Schrecken und Schmerz. Sterbliche von denen getrunken wird, wehren sich und schreien dabei die ganze Zeit über.

••Lichtempfindlich

Der Charakter ist gegen Sonnenlicht noch empfindlicher als andere Vampire. Sonnenlicht verursacht den doppelten normalen Schaden, und das Mondlicht verursacht ähnlich der Sonne tödlichen Schaden. Das Licht muss den Charakter dafür aber treffen. Selbst helles Licht schmerzt in den Augen des Charakters, weswegen eine Sonnenbrille getragen werden muss.

•••Angst vor Kreuzen

Der Charakter hat panische Angst vor Kreuzen. Er muss sich stark konzentrieren, um nicht in Panik zu fliehen. Auch kann dieser Nachteil den Vampir zum Gespött der Leute machen.

System: Der Charakter muss pro Szene 1 Punkt WK ausgeben, um in der Nähe eines Kreuzes zu bleiben.

MENTAL

Vorzüge

••Ehrenkodex

Der Charakter hat einen persönlichen Kodex ethischer Grundsätze, den er strengstens befolgt.

System: Sollte der Charakter z.B. durch eine Disziplin dazu gebracht werden, gegen seinen Kodex zu handeln, muss er einen Punkt WK weniger ausgeben.

••Fotografisches Gedächtnis

Der Charakter hat ein unbeschreibbar gutes Gedächtnis. Er kann sich an viele Kleinigkeiten erinnern.

System: Der Spieler kann zwischendurch immer die SL nach „Erinnerungen“ fragen.

•••Eiserner Wille

Es ist wesentlich schwerer den Charakter zu beherrschen. Sollte es jemand versuchen, muss der Charakter mit eisernem Willen weniger WK ausgeben, um zu widerstehen.

System: Resistiert der Charakter gegen die Disziplin Beherrschung, muss er dafür 1 Punkt WK weniger ausgeben.

Schwächen

•Beuteausschluss

Der Charakter weigert sich, eine bestimmte Art von Beute zu jagen und ihr Blut zu trinken. Er jagt z.B. keine Tiere, Gelehrten oder keine Menschen.

System: Sollte der Charakter zufällig das Blut dieser Gruppe zu sich nehmen, muss er einen Punkt WK ausgeben, um nicht in Raserei zu verfallen.

•Sprachfehler

Der Charakter stottert oder leidet an einer Sprachstörung.

System: In Stresssituationen wird dem Charakter 1 Erfolg bei Disziplinen abgezogen, die Sprache benötigen.

•Mangelnde Beherrschung

Der Charakter gerät schnell in Rage und kann sich nur schwer kontrollieren.

System: Um nicht in Raserei zu fallen, muss er einen zusätzlichen Punkt WK ausgeben.

••Amnesie

Durch irgendetwas hat der Charakter sein Gedächtnis verloren. Er kann sich an nichts mehr vor dem Kuss oder einem späteren Zeitpunkt erinnern.

System: Dieser Nachteil befreit den Spieler nicht davon, eine Vorgeschichte zu schreiben, denn seine Vergangenheit kann den Charakter immer wieder einholen.

••Mondsüchtig

Die Mondphasen haben Einfluss auf den Charakter und dessen Rasereiwahrscheinlichkeiten. Unter abnehmenden Mond steigt die Schwierigkeit, sich der Raserei zu widersetzen bei

Willenskraftwürfen um 1, unter dem zunehmenden und dem Halbmond steigt die Schwierigkeit um zwei, bei Vollmond um drei.

System: Es gilt die reale Mondphase am Spieltermin.

●●Phobie

Der Charakter hat vor irgendetwas extreme Angst.

System: Der Charakter weicht vor dem Objekt, das die Phobie auslöst, zurück.

●●Rache

Der Charakter hat noch eine Rechnung zu begleichen. Er ist davon besessen, an dem oder den Schuldigen Rache zu nehmen. Das Verlangen nach Rache kann nur überwunden werden, indem er Willenskraftpunkte dafür opfert - und selbst dann nur für kurze Zeit. Ansonsten hat die Rache immer oberste Priorität bei allen Entscheidungen des Charakters.

●●●Schwacher Wille

Der Charakter ist leichter zu beeinflussen und einzuschüchtern. Somit ist er anfälliger gegen Beherrschungsversuche von anderen.

System: Der Beherrscher erhält 2 zusätzliche Erfolge, gegen die der Charakter sich mit WK wehren kann. Die Willenskraft des Charakters kann nie höher als ●●●●● sein.

●●●●Gourmet

Es reicht dem Charakter nicht, das Blut eines Opfers zu trinken. Er muss auch das Herz, die Leber und andere "blutreiche" Organe zu sich nehmen. Dabei wird das Opfer sterben. Dies kann auf lange Sicht beträchtliche Probleme mit sich bringen.

System: Voraussetzung: Der Vorzug "Essen" muss gewählt werden.

Je nach Pfad und Höhe des Pfades kann dieser sinken. (SL)

PHYSISCH

Vorzüge

●Essen

Mit diesem Vorzug kann der Charakter normale Nahrung zu sich nehmen

System: Er muss nicht pro Szene einen Punkt WK ausgeben um das Gegessene bei sich zu behalten.

●●Geschärfte Sinne

Ein Sinn des Charakters ist überaus fein.

System: Bei Auspex erhält der Charakter einen zusätzlichen Erfolg. Allerdings nur bei dem gewählten Sinn.

●●Bezaubernde Stimme

Der Charakter hat eine sehr wohlklingende Stimme.

System: Er erhält einen zusätzlichen Erfolg bei Präsenz.

●●Beherrschende Stimme

Der Charakter hat eine sehr autoritäre Stimme.

System: Er erhält einen zusätzlichen Erfolg bei Beherrschung

●●Rosiger Teint

Der Charakter sieht runder und gesünder aus als andere Vampire, was es ihm erlaubt, sich leichter unter Menschen zu mischen. Die Gesichtsfarbe entspricht der Haut zu Lebzeiten und die Haut fühlt sich nur leicht kühl an.

●●●●Harter Hund (1 Gesundheitsstufe zusätzlich)

Der Charakter ist zäher als andere. Er erhält eine zusätzliche Gesundheitsstufe zu den normalen Lebenspunkten.

Schwächen

●Grabgeruch

Der Charakter strömt einen Geruch nach feuchtem Grab aus. Dieser lässt sich nicht übertünchen.

System: Der Spieler muss dafür sorgen, dass andere Spieler diesen Geruch wahrnehmen, z.B. durch Patchouli.

●Schwerhörigkeit

Der Charakter hört wesentlich schlechter als andere. Bei Auspex- Anwendungen, die auf das Gehör gehen, lässt er sich leicht ablenken.

System: Bei Auspex ● auf das Gehör erleidet der Charakter einen Abzug von einem Erfolg. Im Gespräch bitte auch darauf achten, dass der Charakter nicht so gut hört!

●/●●●Schlechtes Sehvermögen

Das Sehvermögen ist eingeschränkt. Pro gewählten Punkt bei dieser Schwäche wird allen Auspex-Erfolgen 1 Punkt abgezogen. Eine Sehhilfe kann bei 1 Punkt die Schwäche ausgleichen, bei 3 Punkten ist dies nicht mehr möglich.

●●Anfällig gegen Silber

Jeglicher Kontakt mit Silber ist für den Charakter mehr als nur unangenehm. Silber verursacht bei dem Charakter schwer heilbaren Schaden.

●●Einäugigkeit

Der Charakter hat nur noch ein Auge. Dies macht es ihm schwerer, in einem Fernkampf zu agieren.

System: Führt der Charakter einen Fernkampfangriff durch, werden 2 Erfolge vom verursachten Schaden abgezogen. Dieser Nachteil ist mit einer Augenklappe oder ähnlichem darzustellen.

●●Entstellt

Der Charakter ist fürchterlich hässlich.

System: Dies ist darzustellen. (Nicht für Nosferatu wählbar.)

●●Infektiöser Biss

Dem Charakter fehlen die Enzyme, die es anderen Kainiten erlauben, die Wunden bei Sterblichen nach dem Trinken zu schließen. Die Bisswunden haben eine Chance von 20% den Menschen mit einer Krankheit zu infizieren.

●●●Dauerhafte Wunde

Der Charakter hat beim Kuss eine Verletzung erlitten, die er während der Wandlung nicht ausheilen konnte. Zu Beginn jeder Nacht erwacht der Charakter mit einer Schadensstufe, die aber ausgeheilt werden kann.

●●●Lähmung

Die Beine des Charakters sind verkrüppelt, missgebildet oder nicht zu gebrauchen.

Der Charakter kann sich nur langsam und mit großen Mühen fortbewegen.

System: Der Charakter braucht eine Geh-Hilfe um sich zu bewegen.

Bitte ausspielen.

●●●Langsame Heilung

Dem Charakter fällt es schwer, Wunden zu heilen. Er braucht 2 Blutpunkte, um 1 Gesundheitsstufe zu regenerieren, und regeneriert alle 5 Tage eine Stufe schwer heilbaren Schaden.

●●●Monstrosität

Hässlich ist schon geschönt. Der Charakter ist einfach unaussprechlich. Selbst Nosferatu haben ein Problem mit der Interaktion mit solchen Charakteren.

System: Bitte ausspielen und zusätzlich mit einer Binde am Arm kennzeichnen. (SL)

●●●Sucht

Der Charakter ist nach irgendetwas süchtig. Die Auswahl der möglichen Ziele des Charakters ist groß. Das kann Koffein, Nikotin und dergleichen sein, aber auch harte Drogen oder Adrenalin.

System: Abhängig von der Substanz behindert das den Charakter. (SL)

●●●●Anämie

Das Blut des Charakters ist dünn, schwach und nährt ihn nicht gut. Alle Blutkosten werden verdoppelt, zusätzlich kann der Charakter keine Blutsbande schließen und zu 80% gelingt es nicht, Kinder zu zeugen.

●●●●Krankheitsüberträger

In dem Blut des Charakters befindet sich eine tödliche Krankheit. Diese kann von Pocken bis zum schwarzen Tod reichen, abhängig vom Alter des Vampirs.

System: Jedes Mal wenn der Charakter 3 oder mehr BP von einem Opfer zu sich nimmt, wird es infiziert. Sollte jemand sein Blut trinken, besteht eine 10% Infektionschance. (Vampire werden dann auch zum Überträger.)

Der Charakter muss alle 2 Stunden 1 BP ausgeben um die Symptome der Krankheit zu unterdrücken.

●●●●Stummheit

Der Charakter kann nicht sprechen.

System: Disziplinen, die Sprache voraussetzen, schlagen sofort fehl.

Bitte ausspielen.

●●●●Taubheit

Der Charakter kann nichts hören.

System: Auspex ● aufs Gehör schlägt sofort fehl.

Niedrige Stufen von Beherrschung können auf ihn nicht gewirkt werden.

Bitte ausspielen.

●●●●Weichei

Der Charakter ist aus irgendeinem Grund zart besaitet oder anfälliger als andere Kainiten. Der Charakter hat eine Gesundheitsstufe weniger als normal.

●●●●●Leichenfleisch

Wunden verheilen nicht mehr vollständig. Es bleiben immer Löcher und Schnitte zu sehen.

System: Soziale Interaktion mit einer zerschundenen Leiche kann zu Schwierigkeiten führen.

Bitte darstellen.

●●●●●Unfruchtbare Vitae

Der Charakter kann weder Ghule schaffen, noch Kinder erzeugen.

●●●●●Blindheit

Der Charakter kann nichts mehr sehen.

System: Der Charakter ist immun gegen Disziplinen die Augenkontakt erfordern.

Der Charakter kann keine Disziplinen einsetzen die Augenkontakt erfordern.

Bitte ausspielen.

Erfahrungspunkte

Am Ende eines Abends erhält jeder gespielte Charakter Erfahrungspunkte. Die Menge der erhaltenen Erfahrungspunkte berechnet sich durch eure Spielweise und pendelt in der Regel zwischen 1 Punkt (Anwesenheit) bis maximal 3 Punkten.

Die Erfahrungspunkte können nach folgender Tabelle zum Steigern genutzt werden.

Attribute: alter Wert x 4

Willenskraft: alter Wert x 2

Disziplinen: alter Wert x 5 für Clansdisziplinen, clansfremde Disziplinen alter Wert x 7, Pander alter Wert x 6

Hintergründe: nur mit Absprache mit der SL

Kenntnisse: nur mit Absprache mit der SL

Tugenden: alter Wert x 2

Pfad: neuer Wert (nur mit Absprache der SL)

Kapitel 3: Disziplinen

Im folgendem Kapitel wird ein genauer Blick auf die Kräfte der Kainiten, die Disziplinen, geworfen. Es folgen eine kurze Beschreibung der Kraft, eine Auflistung der einzelnen Stufen und ein auf das Live angepasstes Regelsystem. Die Erfolgsberechnung steht immer bei der allgemeinen Beschreibung der Kraft, es sei denn, eine Stufe hat eine eigene Berechnung.

Unter Anmerkung stehen die Effekte und gesonderte Informationen die Kraft betreffend.

Sollte eine Person oder eine Gruppe das Ziel einer Disziplin oder eines Effektes der Disziplin werden, so ist ihnen das direkt mitzuteilen, gegebenfalls auch mit Umweg über die SL, da es natürlich auch sein kann, dass die Gegenpartei Maßnahmen ergreifen möchte. Bei Disziplinanwendungen sollte immer eine SL anwesend sein oder im Bedarfsfall hinzugeholt werden.

Erläuterung der Abkürzungen:

WK = Willenskraft

BP = Blutpunkte

SL = Ein SL entscheidet, ob und wie gut die Kraft funktioniert.

Auspex

Der Kainit kann seine Sinne übermenschlich schärfen. Auf höheren Stufen ist sogar Gedankenlesen und ähnliches möglich.

Die Stufe der Disziplin ist mit dem Finger an dem zu schärfendem Sinn anzuzeigen.

System: Wahrnehmung = Anzahl der Erfolge

● Geschärfte Sinne

Der Charakter kann einen seiner Sinne übermenschlich schärfen. Die Effektivität des Sinnes wird verdoppelt. Die Wirkungsdauer wird nur durch den Anwender willentlich beendet.

Anmerkung: Laute Geräusche und helles Licht können den Anwender empfindlich stören.

●● Aura-Wahrnehmung

Der Charakter kann in einem Radius von 5 Metern die Aura einer anderen Person bzw. eines anderen Wesens wahrnehmen und deuten. Man muss sich dabei auf die Person konzentrieren. Fragt bei der entsprechenden Person nach den Informationen.

Je mehr Erfolge man hat, desto mehr Informationen erhält man.

Die Erfolgsstufen sind kumulativ:

(Bsp. Bei 4 Erfolgen bekommt man die Informationen ●- bis ●●●● genannt.)

- - Ist eine Aura vorhanden?
- - Welcher Art bist du? (Mensch = normale Farben; Kainit = blasse Farben usw.)
- - Primäres Gefühl
- - Sekundäres Gefühl
- - Komplettes Gefühlsspektrum der entsprechenden Person

Anmerkung: Natürlich gibt es auch Möglichkeiten eine Aura zu verfälschen und somit falsche Informationen zu bekommen.

●●● Geistige Berührung

Wenn man einen Gegenstand berührt und diese Kraft aktiviert bekommt man Informationen und Impressionen über den Gegenstand und seinen letzten Nutzer bzw. den Besitzer des Gegenstandes. Je mehr Erfolge desto detaillierter sind die Informationen. Auch hier sind die Stufen kumulativ.

- - einfaches Grundwissen; z.B. Geschlecht / Haarfarbe des letzten Trägers oder Besitzers
- - eine weitere kleine Information
- - nützliche Information; z.B. Alter der Person und die Gefühlslage bei der letzten Nutzung
- - den Namen der Person
- - nahezu jedes Detail und die Beziehung der Person zum Objekt

●●●● Telepathie

Der Charakter ist nun in der Lage die Gedanken einer anderen Person, die sich in unmittelbarer Nähe befindet, zu lesen und ihr evtl. eine kurze Nachricht zu senden.

- / ●● - Allgemeine Gedanken des Opfers sind lesbar. (Infos im Ermessen des Spielers)
- - Lügen können durchschaut werden.
- - Erinnerungen, Pläne und Gedanken können erkannt werden.
- - Der Anwender kann jede beliebige Frage stellen und bis ins Unterbewusstsein vordringen.

***Anmerkung:** Der Spieler des Opfers muss wahrheitsgemäß antworten. Solltet ihr den Eindruck haben, dass dies nicht der Fall ist, sagt einer SL Bescheid.*

Das Senden eine Nachricht ist kostenlos.

Das Lesen der Gedanken kostet einen Punkt WK.

Um spielrelevante Informationen nutzen zu können, sollte ein SL anwesend sein.

●●●●● Physische Projektion

Mit dieser Kraft ist es dem Spieler möglich, seinen Geist von seinem Körper zu trennen. In der „Geisterform“ kann er als unsichtbare Gestalt mit enormer Geschwindigkeit umher wandern (ca. 1600 km pro Stunde können so zurückgelegt werden). Als Geist kann er sich durch tote Materie bewegen. Durch Konzentration kann er sich als geisterhafte Erscheinung materialisieren und so geistige Disziplinen einsetzen und mit anderen kommunizieren. Während der Geist vom Körper getrennt ist fällt der Körper in Starre. Zwischen dem Körper und dem Geist besteht eine Verbindung in Form eines silbernen Bands. Sollte dieses Band in der Geisterwelt durchtrennt werden, verliert der Anwender die Verbindung zu seiner sterblichen/unsterblichen Hülle. Aktivierungskosten: 1 Willenskraftpunkt, um den Geist vom Körper zu trennen. Für einen weiteren Willenskraftpunkt kann der Anwender sich materialisieren und mit seiner Umgebung interagieren (in dieser Gestalt ist er bläulich und wirkt durchsichtig).

System: Pro Punkt Geistesschärfe kann der Anwender eine weitere geistige Disziplin in der Geisterform wirken (Auspex, Beherrschung, Präsenz, Irrsinn, Tierhaftigkeit).

Die Bewegung in dieser Form ist keine Bewegung im eigentlichen Sinne, sondern ein Springen.

Der Anwender stellt sich den Ort, an dem er erscheinen möchte, vor und erscheint dann auch dort.

System: Kosten 1 WK

Physische Projektion kostet ebenfalls 1 WK

Beherrschung

Durch die Kraft der Beherrschung kann der Kainit seinem Opfer Befehle geben, die das Opfer ausführen muss, oder auch das Gedächtnis seines Gegenübers manipulieren.

System: Manipulation = Erfolge

Das Opfer muss der gleichen oder einer höheren Generation angehören.

Das Opfer muss die Worte verstehen können und es muss Augenkontakt bestehen.

Man kann sich mit der Ausgabe von Willenskraft = Erfolge gegen die Beeinflussungen wehren.

Sollte man sich erfolgreich verteidigt haben, kann man erst nach einer weiteren Stunde erneut von dieser Person beherrscht werden. Allerdings muss die Ausgabe der WK direkt bei der Beeinflussung geschehen.

Menschen können sich gegen diese Kraft nicht wehren. Ghule können sich mit WK wehren.

Das Opfer versucht, den Befehl wortgenau umzusetzen.

Die Beeinflussung kann von einem Kainiten gleicher oder niedrigerer Generation verändert oder ersetzt werden. Bei gleicher Generation entscheidet die höhere Erfolgsanzahl.

● Befehl

Mit dieser Kraft kann der Kainit einen "Ein-Wort-Befehl" geben, so wie z.B. "Stopp" oder "Schweig".

Das Kommando muss vom Gegenüber sofort durchgeführt werden. Das Opfer ist sich der geistigen Beeinflussung bewusst. Das Wort kann auch in einem kompletten Satz versteckt werden, solange der Beherrscher dem Opfer beim "Befehl" in die Augen schaut und somit das Wort auslöst. Der Befehl besteht maximal eine Szene.

Anmerkung: Es ist nicht möglich jemand anderes mit Beherrschung dazu zu bringen sich selbst zu töten oder zu vernichten, allerdings kann man jemanden befehlen sich selbst Schaden zuzufügen. Als Beispiel: „Schneide dir die Finger ab!“ ist ein gültiger Befehl. „Warte vor der Tür auf den Sonnenaufgang!“ ist nicht zulässig.

●● Hypnose

Wie Stufe ● nur das der Anwender nun einen kompletten Satz formulieren kann, den das Opfer befolgen muss. Die Wirkungsdauer ist nicht beschränkt, wobei es bei zu langer Beeinflussung zu Problemen kommen kann.

Anmerkung: Es ist nicht möglich jemand anderes mit Beherrschung dazu zu bringen sich selbst zu töten oder zu vernichten, allerdings kann man jemanden befehlen sich selbst Schaden zuzufügen. Als Beispiel: „Schneide dir die Finger ab!“ ist ein gültiger Befehl. „Warte vor der Tür auf den Sonnenaufgang!“ ist nicht zulässig.

●●● Vergesslicher Geist

Mit dieser Kraft kann man die Erinnerung des Opfers manipulieren.

Je mehr Erfolge, desto tiefgreifender und beständiger sind die Veränderungen.

Der Kainit kann komplette Erinnerungen entfernen und durch neue ersetzen oder aber bestehende so stark verändern, dass sie wie neue wirken.

- - Eine Erinnerung kann für einen Tag gelöscht werden.
- - Man kann Erinnerungen permanent löschen, aber nicht verändern.
- - Leichte Veränderungen können vorgenommen werden.
- - Es ist möglich, ganze Szenen zu entfernen oder zu verändern.
- - Das ganze bisherige Leben des Opfers kann umgekrempelt werden.

Anmerkung: Es kann in seltenen Fällen passieren, dass veränderte oder gelöschte Erinnerungen wieder auftauchen. (SL)

●●●● Konditionierung

Durch diese Kraft wird das Opfer auf den Anwender der Kraft eingestimmt und es fällt ihm schwerer sich gegen seine Beherrschungsversuche zu wehren. Allerdings kann er sich etwas besser gegen fremde Beherrschung wehren.

Um eine erfolgreiche Konditionierung aufzubauen, ist ein gewisser Zeitaufwand notwendig.

Anmerkung: Der Anwender der Konditionierung erhält + 2 Erfolge bei der Anwendung einer anderen Beherrschungsstufe gegen das Opfer. Der Konditionierte erhält 2 automatische Erfolge, um sich gegen "fremde" Beherrschung zu wehren. Um eine Konditionierung aufzubauen, benötigt der Charakter eine bestimmte Anzahl an Erfolgen, die sich wie folgt errechnet:
Willenskraft des Opfers / 2 (aufgerundet) x 10. Die Erfolge werden aufsummiert. Eine Konditionierung hält Erfolge in Monaten. Man kann 1x pro Woche Erfolge sammeln.

●●●●● Besessenheit

Der Anwender erhält die volle Kontrolle über sein Opfer. Er kann auch Disziplinen durch sein Gefäß wirken.

- - kann keine Disziplin wirken
- - Auspex
- - Beherrschung und Präsenz
- - Schimären und Irrsinn
- Thaumaturgie

Anmerkung: Anwendung kostet einen Punkt WK.
Bei Kainiten ist ein voll ausgebildetes Blutsband erforderlich.
Bei Sterblichen ist kein Blutsband erforderlich.

Fleischformen

Die Kraft erlaubt es dem Anwender, Fleisch und Knochen nach seinem Willen zu formen. Dabei verhalten sich Fleisch und Knochen wie weicher Ton. Sie müssen mit den Händen bearbeitet und in die richtige Form gebracht werden, was unter Umständen etwas länger dauern kann.

Diese fürchterliche Kraft kann auch zum Angriff genutzt werden. Wenn Fleischformen benutzt wird, um einem Gegner zu schaden, werden die fürchterlichen Wunden ausgeheilt als wären sie schwer heilbarer Schaden.

Außerdem ist es möglich, durch Fleischformen 2 und 3 Veränderungen an seinem oder anderen Körpern vorzunehmen (eine Liste der möglichen Veränderungen und deren Auswirkungen wird noch angefügt). Um eine dieser Veränderungen vorzunehmen, muss der Anwender über die Kenntnis Körperkunst verfügen. Je mehr Punkte er in Körperkunst hat, desto mehr Veränderungen kann er vornehmen. System: Äußerliche Verformungen sind darzustellen.

Die Erfolge und Kosten stehen bei den einzelnen Ausprägungen.

● Formbares Antlitz

Mit dieser Kraft kann der Anwender sein Aussehen verändern, inkl. Augen, Hals und Haaren.

System: Erfolge = Geistesschärfe

Kosten: 1 BP

●● Fleischkunst

Es ist dem Anwender möglich über das Fleisch anderer zu gebieten. Er kann Fettgewebe und Muskeln verschieben und neu formen. Außerdem ist er in der Lage, neue oder weitere Sinnesorgane zu erschaffen.

System: ½ Manipulation (abgerundet) = Erfolge = unabsorbierbarer Schaden

Kosten: 1 BP pro Anwendung

***Anmerkung:** Es ist möglich, sich eine Stufe im Attribut Stärke oder Widerstand hinzuzufügen – natürlich nur einmalig und eingeschränkt auf sich selbst. Man kann sich eine zusätzliche Gesundheitsstufe erschaffen.*

Auch kann man sich einen Chitinpanzer kreieren, der einen Punkt "Seelenstärke" gibt. Dieser Punkt wird nur wie die Disziplin Seelenstärke behandelt! Man bekommt keine Seelenstärke. Ein Chitinpanzer ist darzustellen!

Angriffe mit dieser Kraft verursachen Erfolge / 2 = unabsorbierbaren Schaden

●●● Knochenkunst

Bei Erreichen dieser Stufe ist es möglich Knochen zu formen als wären sie Wachs.

System: Körperkraft (Standardwert) + Stärke = Erfolge = unabsorbierbarer Schaden

Kosten: 2 BP

***Anmerkung:** Knochenwaffen verursachen KK+1 tödlichen Schaden.*

Subdermale Panzerung schützt mit "Seelenstärke ●●. (Siehe oben Fleischkunst)

Ein Angriff verursacht (Körperkraft + Stärke) / 2 nicht absorbierbaren Schaden.

●●●● Schreckliche Gestalt

Der Anwender nimmt die Kriegsgestalt der Tzimisce an und verwandelt sich in eine 2,5 Meter große Kampfmaschine.

Kosten: 3 BP

Verwandlungsdauer: 3 Runden

Der Anwender erhält auf Körperkraft und Widerstand 3 zusätzliche Punkte. Es ist möglich, so auf einen Wert von 6+ zu kommen. Die 3 Punkte zählen nur auf die Grundwerte des Charakters und nicht auf durch Blut gesteigerte Werte. Zusätzlich fallen alle gesellschaftlichen Werte auf 0. Daher sind einige Disziplinen nicht mehr anwendbar.

***Anmerkung:** Alle körperlichen Attribute bekommen einen Bonus von + ●●●.*

Die gesellschaftlichen Attribute sinken auf 0, daher sind einige Disziplinen nicht mehr anwendbar – Ausnahme Präsenz ●● (Erfolge = Körperkraft + Stärke).

Nahkampfschaden + 1 durch Stacheln und Klauen.

Veränderung bitte darstellen.

●●●●● Blutgestalt

Der Kainit ist in der Lage, seinen Körper oder auch nur Teile davon in Blut zu verwandeln.

Das Blut ist identisch mit seiner normalen Vitae.

System: Die Aktivierung kostet 1 Punkt WK

***Anmerkung:** Der Charakter ist in Blutgestalt immun gegen physische Angriffe.*

Feuer und Sonnenlicht verursachen weiterhin normalen Schaden.

Geistige Disziplinen sind anwendbar, wenn kein Augenkontakt nötig ist.

Bewegung ist nur eingeschränkt möglich. Also langsames Fließen oder Tropfen

von Wänden und Vorsprüngen.

Es folgt die Menge an Blutpunkten, die sich aus den verschiedenen Körperteilen gewinnen lassen.

Bein = 1 BP

Unterleib = 2 BP

Arm = 1BP

Kopf = 1 BP

Oberkörper = Rest

Wenn ein Körperteil "getrunken" oder sonst wie entfernt wird, muss der Anwender zur Regeneration BP in Höhe des Körperteils aufwendenden.

Übersicht zum Thema Körperkunst:

Knochenstacheln (benötigt Fleischformen 3): die Stacheln verursachen Körperkraft + 1 tödlichen Schaden. Darstellungspflicht.

Erhöhte Körperkraft (benötigt Fleischformen 2): durch das Verschieben von Muskelmasse erhöht sich die Körperkraft um einen permanenten Punkt.

Erhöhter Widerstand (benötigt Fleischformen 2): durch das Verschieben von Fettgewebe erhöht sich der Widerstand um einen permanenten Punkt.

Erhöhte Gesundheit (benötigt Fleischformen 2): durch das Verschieben von Fett und Muskelgewebe kann der Tzimisce sich eine zusätzliche Gesundheitsstufe hinzufügen.

Verschieben der Organe (benötigt Fleischformen 2): durch das Verschieben der Organe (Herz und Gehirn ausgeschlossen) schafft der Tzimisce Hohlräume in seinem Körper. In diesen Hohlräumen kann er kleine Dinge transportieren.

Knochenwaffen (benötigt Fleischformen 3): eine Waffe, geschaffen aus Knochen, die Körperkraft + 2 tödlichen Schaden verursacht. Darstellungspflicht.

Chitinpanzer (benötigt Fleischformen 2): durch diesen Panzer erhält der Charakter einen Punkt Seelenstärke (er hat damit nicht die Disziplin Seelenstärke). Darstellungspflicht.

Subdermale Panzerung (benötigt Fleischformen 3, schließt einen Chitinpanzer aus): der Charakter formt sich aus seinen Knochen eine Rüstung, die ihm Seelenstärke 2 verleiht. Darstellungspflicht.

Weitere Veränderungen sind immer vorher mit der SL abzustimmen.

Geschwindigkeit

Durch diese Kraft wird es dem Kainiten erlaubt, sich übermenschlich schnell zu bewegen. Auf hohen Stufen ist er für das normale Auge kaum noch wahrzunehmen.

System: Kostet 1 BP zur Aktivierung. (unabhängig von der Stufe)

Jeder Punkt in dieser Disziplin erlaubt dem Charakter eine zusätzliche Handlung zu seiner normalen.

Ab der 3. Stufe ist der Charakter für das normale Auge kaum noch sichtbar.

Jeder Angriff in einer Runde (inklusive der Geschwindigkeitshandlungen) muss das gleiche Ziel haben.

Gestaltwandel

Mit dieser Kraft kann der Kainit seine Gestalt verwandeln oder mit der Erde verschmelzen.

System: Die einzelnen Stufen kosten normalerweise Blutpunkte - Näheres in der Beschreibung der Stufen.

● Augen des Tiers

Der Anwender kann bei völliger Dunkelheit wie am helllichten Tag sehen.

System: Die Anwendung kostet kein Blut.

***Anmerkung:** Der Charakter kann bei völliger Finsternis sehen.*

Die Augen des Charakters fangen rot zu leuchten an.

●● Tierklauen

An den Händen und Füßen des Anwenders wachsen Krallen, die schlimme Wunden reißen, wenn man von ihnen getroffen wird.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP

***Anmerkung:** Die Klauen verursachen Körperkraft + 1 schwer heilbaren Schaden.*

Die Klauen müssen dargestellt werden.

●●● Verschmelzung mit der Erde

Durch diese Kraft kann der Anwender in der Erde versinken, was ihn vor Angriffen und der Sonne schützt.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP.

***Anmerkung:** Der Charakter kann den Tag über in Starre im Boden verbleiben.*

Er kann sich unter der Erde nicht fortbewegen und kann auch nicht ausgegraben werden.

●●●● Tiergestalt

Der Anwender der Kraft kann sich in ein Tier verwandeln. Er kann sich entscheiden, ob er sich in seine Kampfgestalt oder seine Fluchtgestalt verwandelt.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP und dauert drei Runden.

Beim Einsatz von 3 BP erfolgt die Verwandlung innerhalb einer Runde.

***Anmerkung:** Gangrel können Flucht- und Kampfgestalt frei wählen (in Absprache mit der SL).*

Man kann für die Gestalten 5 Punkte auf Attribute und Kräfte verteilen. (SL)

Nicht-Gangrel verwandeln sich immer in Wolf bzw. Fledermaus.

Wolf: Körperkraft + ●

Widerstand + ●●●

Eine Art Geschwindigkeit auf ●. (Nur zum schnellen Rennen)

Fledermaus: Ultraschallsicht; Fluggeschwindigkeit ca. 40 km/h

●●●●● Nebelgestalt

Der Anwender kann sich in einen Nebelfetzen verwandeln. Nur langsame Fortbewegung möglich.

System: siehe Gestaltwandel Stufe ●●●●

***Anmerkung:** Kann nur noch durch Feuer und Sonnenlicht verletzt werden, was ihn sofort zurückverwandelt.*

Irrsinn

Mit Hilfe dieser Kraft kann der Anwender Wahnsinn und Halluzinationen bei seinen Opfern hervorrufen. Die Anwendungen der Stufen ● - ●●●● sind für das Opfer nicht wahrnehmbar. Einzig Umstehende können sich dazu Gedanken machen.

System: Die Erfolgsberechnung und die Dauer werden bei den einzelnen Stufen erläutert.

● Leidenschaft

Die vorherrschenden Gefühle des Opfers werden ins Unermessliche gesteigert.

System: Manipulation = Erfolge

Die Anzahl der Erfolge geben die Dauer des Effektes an.

- - Eine Runde
- - Eine Szene
- - Drei Stunden
- - Eine Nacht
- - Drei Nächte

Anmerkung: Die Intensität der momentanen Gefühle des Opfers wird verdoppelt. Sichtkontakt ist notwendig.

●● Spuk

Der Anwender plagt sein Opfer mit Bildern und Visionen von seinen tiefsten Ängsten, die das Opfer in den Wahnsinn zu treiben drohen.

System: Manipulation = Erfolge

Die Anzahl der Erfolge geben die Dauer des Effektes an.

- - 15 Minuten
- - Eine Stunde
- - Eine Nacht
- - Eine Woche
- - Ein Monat

Anmerkung: Nach einer angemessenen Zeit kann die SL entscheiden, dass das Opfer WK in Höhe der Erfolge zum Widerstehen ausgeben kann.

●●● Augen des Chaos

Der Anwender erhält einige nützliche Informationen über die wahre Natur des Opfers.

System: Wahrnehmung = Erfolge

Anmerkung: Der Anwender kann je nach Erfolgsanzahl Wesen und Verhalten und evtl. Geistesstörungen des Ziels erkennen.

- und ●● Erfolge: Verhalten des Opfers
- und ●●●● Erfolge: Wesen des Opfers
- Erfolge: Enthüllt, ob das Opfer Geistesstörungen hat. Manchmal ist der Anwender in der Lage, Omen und Visionen aus scheinbar zufälligen Ereignissen zu ziehen.

●●●● Stimme des Wahnsinns

Der Anwender der Kraft kann in seinem Opfer Röttschreck oder Raserei hervorrufen, indem er in dessen Geist Illusionen hervorruft, die den gewünschten Zustand begünstigen. Diese Kraft kann auf mehrere Personen gleichzeitig gewirkt werden, jedoch müssen alle die Stimme des Anwenders

hören können, während er sich ein wenig mit ihnen unterhält.
System: Charisma = Erfolge

*Anmerkung: Der Anwender muss sich für eine Ausprägung bei der Wirkung entscheiden.
Es können (Anzahl Erfolge) Personen beeinflusst werden.
Die SL entscheidet, wie lange das Gespräch dauern muss.
Bei Wirkung müssen alle Opfer WK in Höhe der Erfolge ausgeben oder sie verfallen in den
gewählten Zustand.
Der Anwender muss sich auch wehren. Allerdings gegen Erfolge – 2.*

●●●●● Völliger Wahnsinn

Durch diese Kraft ist es möglich, einem Opfer mehrere Geistesstörungen zu verpassen.
Diese Kraft ist nicht subtil.

System: Manipulation = Erfolge

Die Anzahl der Erfolge geben die Dauer des Effektes an.

- - Drei Stunden
- - Eine Nacht
- - Drei Nächte
- - Eine Woche
- - Ein Monat

*Anmerkung: Das Opfer erhält 5 Geistesstörungen nach Wahl der SL.
Diese Kraft erfordert Augenkontakt und das Opfer spürt die Beeinflussung.
Durch den Einsatz von WK in Höhe der Erfolge kann das Opfer sich wehren.*

Präsenz

Die Kraft der Kainiten, die Emotionen anderer Personen zu beeinflussen. Eine in der Regel sanftere und subtilere Art als die Beherrschung.

System: Charisma = Erfolge

Erfolge bestimmen, wie viele Charaktere beeinflusst werden oder wie gut die Kraft wirkt.

Diese Kraft wirkt nicht auf Charaktere in Raserei oder Röttschreck.

Die Opfer können sich nach Ende der Wirkungsdauer an die Beeinflussung erinnern.

● Ehrfurcht

Der Charakter wirkt wichtiger als andere. Er verdient mehr Beachtung und man rückt ihn in den Mittelpunkt.

- - Eine Person
- - Zwei Personen
- - Sechs Personen
- - 20 Personen
- - Alle Personen im direkten Umfeld

●● Blick der Furcht

Durch diese Kraft wird dem Opfer das Tier im Inneren des Anwenders enthüllt und das Opfer weicht vor Angst zurück. Der Anwender muss Augenkontakt aufbauen und das Ziel anfauchen. Das Ziel flieht, wenn möglich, oder kauert sich in der entferntesten Ecke zusammen.

***Anmerkung:** Das Opfer muss Erfolge in Runden vor dem Anwender fliehen.
Das Opfer kann Erfolge in WK ausgeben, um sich gegen diese Kraft zu wehren.
Hat das Opfer sich erfolgreich gewehrt, ist es für die Szene immun gegen diese Kraft.*

●●● Entzücken

Diese Kraft erzeugt falsche Liebe und Zuneigung zum Anwender der Kraft. Das Opfer betrachtet den Anwender als guten Freund und ist bereit, ihm fast jeden Wunsch zu erfüllen.

- - Eine Stunde
- - Ein Tag
- - Eine Woche
- - Ein Monat
- - Drei Monate

***Anmerkung:** Damit die Kraft ihre Wirkung entfalten kann, muss der Anwender ein wenig mit dem Opfer interagiert haben (z.B. in einem Gespräch).*

●●●● Herbeirufen

Ein übernatürlicher mentaler Ruf, der das Opfer dazu bringt, dem Ruf zum Anwender zu folgen. Er wird versuchen, den schnellsten Weg zu wählen, jedoch nicht selbstmörderisch vorgehen.

***Anmerkung:** Das Opfer kann WK in Höhe der Erfolge ausgeben um sich zu wehren.
Man kann die Kraft nur einmal pro Abend auf ein Opfer anwenden.
Allerdings können mehrere Personen das Opfer rufen.*

●●●●● Majestät

Durch diese Kraft wird eine Aura der Macht und Erhabenheit erzeugt, die die Überlegenheit des Anwenders verdeutlicht. Alle anderen werden sich unterwürfig verhalten und versuchen ihren "König" zu beschützen. Mit allen erforderlichen Mitteln.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 WK

***Anmerkung:** Majestät wirkt maximal eine Szene.
Man kann sich durch Ausgabe von WK in Höhe der Erfolge wehren. Muss dazu aber einen triftigen Grund haben (SL-Entscheid).*

Quietus

Für einen Assamiten sind zwei Dinge wichtig und beides findet sich in dieser Disziplin wieder: der lautlose Tod und die Macht des Blutes.

● Totenstille

In einem Umkreis von ca. 2 Metern um den Anwender bildet sich eine Art Schutzkreis, durch den kein Geräusch nach außen dringt. Keine knarrenden Türen, keine Schritte, keine Todesschreie. Geräusche von Außen können innerhalb des Schutzkreises wahrgenommen werden.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP

●● Berührung des Skorpions

Der Assamit trägt dieses Gift entweder auf eine seiner Klingen auf und trifft das Opfer mit der Klinge (es muss kein Schaden verursacht werden) oder er berührt die Haut seines Opfers mit seiner Hand.

Der Anwender von Berührung des Skorpions muss zur Aktivierung der Kraft einen Willenskraftpunkt ausgeben und kann dann so viele BP in Gift verwandeln wie er Widerstand hat. Das Opfer kann versuchen, dem Gift zu widerstehen. Dies geschieht mit seinem halben Widerstand + seiner vollen Seelenstärke (1 Erfolg kommt immer durch). Für jeden Erfolg des Anwenders verliert das Opfer einen Punkt Widerstand. Ein Kainit dessen Widerstand so auf oder unter Null fällt, fällt sofort in Starre. Diese Starre hält an bis sich das Gift abgebaut hat. Ein Mensch oder Ghul dessen Widerstand auf oder unter Null fällt, verliert sein Immunsystem und ist extrem anfällig für Krankheiten und Infektionen.

Zeitraum der Wirkungsdauer:

- - Eine Szene (ein Kampf)
- - Eine Stunde
- - Eine ganze Nacht
- - Drei Nächte
- - Eine Woche

***Anmerkung:** Der Assamit kann eine Anzahl BP von maximal seinem Widerstandwert in Gift umwandeln. Hautkontakt ist erforderlich.*

Bei erfolgreicher Vergiftung des Opfers sinkt der Widerstandwert des Opfers um (Anzahl eingesetzter BP) – (Widerstand des Opfers / 2 “abgerundet”), mindestens jedoch um 1.

Fällt der Widerstand eines Kainiten auf 0, fällt er in Starre.

Fällt der Widerstand eines Menschen oder Ghuls auf 0, stirbt er.

●●● Dragons Ruf

Der Assamit berührt sein Opfer und kann es bis eine Stunde nach Berührung zum Tode verurteilen. Durch Konzentration kann der Assassine die Blutgefäße seines Opfers zum Platzen bringen und das Opfer erbricht sein eigenes vergiftetes Blut.

System: Der Anwender berührt sein Opfer (Hautkontakt) und kann dann bis zu einer Stunde den Ruf ausstoßen. Dabei muss er sein Opfer weder sehen noch in seiner Nähe sein.

Aktivierung: 1 BP (+ evtl. 1 Willenskraft Punkt um den Ruf erneut anzuwenden)

Wenn der Ruf ausgestoßen ist, erleidet das Opfer so viele Stufen tödlichen Schaden wie der Anwender an Widerstand hat (Grundwert). Dieser Schaden kann nur mit dem Widerstandswert des Opfers absorbiert werden (Grundwert).

Sollte der Widerstand des Opfers gleich oder höher sein als der des Anwenders, erleidet das Opfer trotzdem eine Stufe tödlichen Schaden. Der Assamit kann durch die Ausgabe eines Willenskraftpunktes den Ruf ein weiteres Mal ausstoßen. Dies ist möglich bis das Opfer stirbt oder der Anwender keine Willenskraft mehr hat.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 3 BP

Manipulation = Erfolge (Dauer)

- - Eine Stunde
- - Ein Tag
- - Eine Woche
- - Zwei Wochen
- - Ein Monat

●●●● Baals Liebkosung

Diese Fähigkeit ermöglicht es einem Assamiten, eine Waffe mit seinem Blut zu vergiften. Dieses Gift verursacht bei einem Hieb schwer heilbare Wunden.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 bis (Widerstand) in BP

***Anmerkung:** Der Waffenschaden wird von tödlichem Schaden zu schwer heilbarem Schaden. Jeder eingesetzte BP erlaubt einen vergifteten Schlag mit der Waffe. Man kann maximal Widerstand in BP einsetzen.*

●●●●● Kuss des Todes

Der Assamit kann sein eigenes, giftiges Blut hochwürgen und gezielt auf ein Opfer spucken um sein Fleisch zu verbrennen.

System: 1 BP = 3 Stufen schwerer Schaden beim Opfer (es kann so viel Blut gespuckt werden, wie der Anwender durch seine Generation in einer Runde ausgeben kann).

Aktivierung: 1 BP für 3 Schadensstufen

Da wir natürlich nicht wollen, dass ein Spieler einen anderen anspuckt, macht euer Spucken durch das Werfen eines Softballs oder ähnlichem deutlich. Ja, es ist möglich von einer Ecke des Raums bis zur anderen Ecke zu spucken, vorausgesetzt der Wurf trifft das Opfer.

Schattenspiele

Die Fähigkeit, über Schatten und Dunkelheit zu gebieten und diese zu manipulieren

System: Kosten und Erfolge stehen bei den einzelnen Kräften

● Schattenspiel

Der Anwender hat die Möglichkeit, die Schatten um sich herum zu bewegen und leicht zu verändern. Er kann das Licht leicht dämpfen oder den Schatten einer Person verschwinden lassen. Viele nutzen diese Kraft auch um sich bedrohlicher erscheinen zu lassen.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP

***Anmerkung:** Man kann den Schatten um sich ziehen was einen zusätzlichen Erfolg bei Verdunklung 1 gibt. Sollte man die Kraft einsetzen um die Schatten bedrohlich um einen zu formen, so erhält man einen zusätzlichen Erfolg bei Präsenz ●●.*

●● Leichentuch der Nacht

Der Anwender füllt einen großen Bereich mit tiefer, undurchdringbarer Dunkelheit, schwärzer als eine mondlose Nacht. Jeder, der von ihr verschluckt wird, wird unruhig und orientierungslos.

System: Manipulation = Erfolg (Größe der Wolke)

Kosten 1 BP

Anmerkung: Größe der Wolke ist 3 Meter pro Erfolg.

Die maximale Entfernung der Wolke ist Manipulation x 3 Meter.

Das Opfer sieht nichts, hört Stimmen und Flüstern und ist orientierungslos.

Das Opfer erleidet einen Abzug von -2 auf Widerstand.

Auspex ● und Gestaltwandel ● geben je 1/2 Meter Sicht, zusammen 1 Meter.

Der Anwender muss sich auf die Kraft konzentrieren. Sie endet, wann er möchte oder wenn er in Starre fällt.

Der Anwender kann sich mit der Wolke bewegen.

Der Anwender kann für mind. 1 WK ein Feuer löschen. (SL)

●●● Arme der Hölle

Diese Kraft erschafft Tentakel aus tiefster, fester Schwärze. Diese Tentakel können greifen, umklammern und schlagen. Sie können keine Gegenstände benutzen (Waffen abfeuern, Knöpfe drücken, Türklinken betätigen).

System: Manipulation = Erfolge (jeder Erfolg ruft einen Tentakel)

Kosten: 1 BP

Jeder Tentakel hat folgende Werte: Körperkraft und Widerstand = Schattenspielewert

Jeder Tentakel besitzt 4 Gesundheitsstufen

Länge eines Tentakels 2-3 Meter

Anders als im PnP Regelwerk ist es nicht möglich, die Tentakel zu verlängern. Jedoch kann man 1 BP ausgeben, um die Attribute des Tentakels zu erhöhen.

Anmerkung: Der Anwender erschafft eine Anzahl von Tentakeln in Höhe seiner Erfolge.

Die Werte der Tentakel:

- Körperkraft und Widerstand = Schattenspielewert

- Gesundheitsstufen = 4

- Länge = 3 Meter

Man kann BP einsetzen um einen oder mehrere Tentakel zu verbessern. Pro eingesetztem BP können die physischen Attribute um 1 erhöht werden. Das Maximum der Attribute ist 6.

●●●● Schwarze Metamorphose

Dem Anwender wachsen vier Tentakel aus dem Oberkörper. Die Tentakel sind Teile seines Körpers und besitzen Werte, die den physischen Attributen des Anwenders entsprechen. Des Weiteren wird das Gesicht zu einer furchterregenden, schattenhaften Fratze.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 2 BP

Anmerkung: Durch die Tentakel erhöht sich der Widerstand des Anwenders um 2.

Er bekommt ein Äquivalent zu Geschwindigkeit Stufe 1 (für die Tentakel).

Die Fratze verursacht bei Sterblichen die gleiche Wirkung wie Präsenz ●●.

●●●●● Schattenkörper

Der Anwender wird zu einer Gestalt aus reinem Schatten. Er wird nicht unsichtbar, sondern wird als unirdischer, wabernder Fleck wahrgenommen. Richtig eingesetzt kann der Anwender sich aber relativ gut verbergen.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP und dauert drei Runden.
Beim Einsatz von 3 BP erfolgt die Verwandlung innerhalb einer Runde.

Anmerkung: Der Anwender ist nur noch durch Feuer und Sonnenlicht zu verletzen.
Feuer und Sonnenlicht verursachen eine Stufe mehr Schaden.
Der Anwender muss in diesem Fall aber WK ausgeben um nicht in Rötschreck zu verfallen.
Die Gestalt wirkt auf Sterbliche wie Präsenz ●●.
Die Größe der Gestalt ändert sich nicht sehr. Ein großer Kainit hat auch einen großen Schattenkörper.

Schimären

Durch diese Kraft kann der Anwender eindrucksvolle Illusionen erschaffen.
Die Illusionen werden von allen Personen wahrgenommen.

System: Manipulation = Erfolge (falls nichts anderes vermerkt ist)

Die Kosten und Effekte der Stufen 3, 4 und 5 sind kumulativ zu den Basisillusionen der Stufen 1 und 2.

● Trugbild

Der Charakter kann eine statische Illusion erschaffen, die einen Wahrnehmungs-Sinn beeinflusst.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP und 1 WK

Anmerkung: Der Anwender muss sich auf die Illusion konzentrieren und sie im Auge behalten.

●● Fata Morgana

Die Illusion betrifft nun alle Sinne, ist jedoch noch immer statisch.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP und 1 WK

Anmerkung: Der Anwender muss sich auf die Illusion konzentrieren und sie im Auge behalten.

●●● Erscheinung

Die Illusion kann sich nun bewegen.

System Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP

Anmerkung: Die Illusion ist nun nicht mehr statisch, allerdings muss der Anwender sich immer noch auf die Erscheinung konzentrieren und sie sehen können.

●●●● Dauerhaftigkeit

Die Illusion wird permanent.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP

Anmerkung: Es sind kein Sichtkontakt und keine Konzentration auf die Illusion mehr notwendig, wenn sie erschaffen wurde.

●●●●● Fürchterliche Realität

Die Illusionen können eine einzelne Person (das Ziel der Illusion) nun imaginär verletzen.

System: Die Kraft kostet 2 Punkte WK und hat eine eigene Erfolgsberechnung.

Erfolge = (Manipulation des Anwenders + 5) – (Wahrnehmung des Opfers)

Anmerkung: Hat das Opfer den Vorzug geschärfte Sinne (Sicht,) zieht der Anwender einen weiteren Erfolg ab.

Die Erfolge sind die imaginären Schadensstufen, die das Opfer erleidet.

Es sind mindestens 3 Schadensstufen erforderlich, um jemanden zu pfählen.

Die Schadensart muss plausibel sein. Einen Pflock aus dem Nichts zu erschaffen, wäre es z.B. nicht.

Der Schaden kann nicht - bzw. nur mit Wahrnehmung - absorbiert werden (SL)

Seelenstärke

Diese Kraft erlaubt es dem Besitzer, großem Schaden einen enormen Widerstand entgegen zu setzen.

Jeder Punkt in dieser Disziplin wird zum Widerstand gegen Schaden addiert.

Mit den Punkten in Seelenstärke kann man schwer heilbaren Schaden absorbieren. Pro Punkt eine Stufe.

Serpentis

Die geheimen Künste und Kräfte der Setiten.

System: Kosten und Erfolge stehen bei den einzelnen Kräften.

● Die Augen der Schlange

Die Augen des Anwenders werden zu denen einer Schlange. Das Opfer, das sich in diesem Blick verfängt, kann den Blick nicht mehr abwenden oder andere Handlungen vollbringen.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 WK / bei Sterblichen kostenlos

Anmerkung: Das Opfer ist nicht in der Lage sich zu wehren.

Man kann während des Blicks keine eigenen Handlungen durchführen.

●● Schlangenzunge

Diese Kraft lässt die Zunge des Anwenders auf Armlänge anwachsen. Mit dieser Zunge kann der Charakter angreifen und sich ernähren.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP

Anmerkung: Die Zunge verursacht Körperkraft + evtl. Stärke schwer heilbaren Schaden.

Wenn Schaden mit der Zunge verursacht wurde, kann der Anwender Blut ziehen.

●●● Natternhaut

Die Haut des Anwenders verwandelt sich in eine fleckige, schuppige Schlangenhaut. Sein Mund wird zu einem breiten Maul und seine Eckzähne verlängern sich.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP und 1 WK

Anmerkung: Der Anwender kann schwer heilbaren Schaden mit seinem vollen Widerstand absorbieren.

Ein Biss in mit dieser Kraft verursacht eine zusätzliche Schadensstufe.

Die Verwandlung dauert 1 Runde.

Das Charisma fällt auf 1.

Der Widerstand erhöht sich um 2 Punkte gegen tödlichen Schaden.

Bitte darstellen.

●●●● Kobragestalt

Der Charakter kann sich in eine 3 Meter lange schwarze Kobra verwandeln, deren Gift für Menschen tödlich ist und bei Kainiten ebenfalls Schaden verursacht.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP

Manipulation = Erfolge (Giftschaden)

Anmerkung: Die Verwandlung dauert 3 Runden.

Das Gift verursacht (Erfolge) tödlichen Schaden.

Die Schlange erhält Wahrnehmung + 3.

Es können alle Disziplinen angewendet werden, für die man keine Hände braucht.

●●●●● Herz der Finsternis

Der Anwender kann das Herz eines Kainiten (oder auch sein eigenes) aus dem Körper entfernen, ohne ihn zu vernichten. Dann kann das Herz an einem sicheren Ort untergebracht werden.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 2 WK zur Überwindung

Anmerkung: Diese Kraft kann nur zu Neumond genutzt werden.

Ein Charakter ohne Herz kann nicht mehr gepfählt werden.

Charaktere ohne Herz müssen bei Raserei und Röttschreck einen Punkt WK weniger ausgeben.

Allerdings sollte man auf sein Herz gut Acht geben...

Stärke

Diese Kraft verdeutlicht die übermenschliche Stärke der Kainiten und deren Ghulen. Pro Punkt in dieser Disziplin richtet der Charakter im Nahkampf eine Stufe mehr Schaden an.

Bei Kraftakten wird der doppelte Stärkewert addiert.

Tierhaftigkeit

Diese Disziplin gibt dem Kainiten ein tieferes Verständnis für Tiere und für das Tier, das in ihm brodet.

Auch kann er zum Teil Kontrolle über Tiere/das Tier erlangen.

● Wildes Flüstern

Ermöglicht Kommunikation mit einem Tier

System: Manipulation = Erfolge

- - Ein wildes Tier flieht nicht und greift nicht an.
- - Das Tier berichtet, was es gesehen hat.
- - Das Tier erfüllt einfache Aufträge im Rahmen seiner Fähigkeiten.
- - Das Tier erfüllt größere Aufträge im Rahmen seiner Fähigkeiten.
- - Das Tier tut alles, worum der Kainit bittet.

Anmerkung: Augenkontakt zum Tier ist erforderlich.

●● Der Lockruf

Durch das Ausstoßen eines Tierlauts kann der Kainit Tiere aus der Umgebung anlocken.

System: Charisma = Erfolge

- - Ein Tier reagiert
- - Ein Viertel aller gerufenen Tiere reagiert
- - Die Hälfte aller gerufenen Tiere reagiert
- - $\frac{3}{4}$ aller gerufenen Tiere reagiert
- - Alle Tiere, die den Ruf vernehmen können, reagieren

Zusätzlich noch eine Tabelle wie weit der Ruf zu vernehmen ist

- - 15 Meter
- - 50 Meter
- - 100 Meter
- - 500 Meter
- - 1 km

●●● Lied der Ruhe

Der Anwender kann mit dieser Kraft Tiere beruhigen und besänftigen. Dies funktioniert auch beim kainitischen Tier. Er muss das Tier berühren und einen leisen, beruhigenden Gesang anstimmen.

System: Manipulation = Erfolge

- - 15 Minuten
- - 30 Minuten
- - 1 Stunde
- - Der Rest der Nacht
- - 1 Woche

Bei Kainiten kann der Anwender seine Willenskraft ausgeben, um das Tier eines anderen zu besänftigen (der Anwender gibt Willenskraft für das Opfer aus, um dessen Tier zu beruhigen).

Wirkung: Wenn diese Kraft auf Tiere oder Menschen/Ghule angewendet wird, werden diese sehr entspannt und ruhig. Sollte das Opfer ein Kainit sein, und der Anwender ringt mit seiner Willenskraft das fremde Tier nieder, zieht sich das Tier vorläufig komplett zurück. Das Opfer bleibt ganz entspannt und gelassen zurück. Diese Kraft kann nur einmal pro Abend am selben Opfer angewandt werden.

Anmerkung: Anwendung auf Menschen und Tiere:

Das Ziel kann sich mit Ausgabe von WK in Höhe von Erfolgen wehren.

Siegt der Anwender, entfernt er dem "Opfer" das Tier.

Das Opfer kann keine WK mehr einsetzen und ist sehr ruhig.

Anwendung auf Kainiten:

Der Anwender muss WK in Höhe von permanentem Widerstand / 2 des Opfers ausgeben, damit die Kraft wirkt.

Das Opfer kann sich durch Ausgabe von WK wehren.

Hat der Anwender Erfolg, kann der Kainit für den Rest des Abends nicht mehr in Raserei fallen, aber auch keine WK mehr ausgeben.

Diese Kraft wirkt nur einmal pro Abend auf ein Opfer.

●●●● Geteilter Geist

Durch Augenkontakt kann der Kainit seinen Körper verlassen und in den Körper eines Tiers wechseln. Der Körper des Kainiten befindet sich in dieser Zeit in Starre.

System: Charisma = Erfolge

Anmerkung: Das Tier kann sich wehren, indem es WK in Höhe der Erfolge ausgibt. Ab höheren Charismawerten kann der Kainit auch weitere Disziplinen anwenden.

Charisma ●●● = *Auspex*
Charisma ●●●●● = *Präsenz*

●●●●● Austreibung des Tiers

Der Kainit kann sein inneres Tier auf eine andere Person übertragen und so bei ihr eine Raserei auslösen, um diese bei sich selber zu vermeiden.

System: (Manipulation + 3) – Geistesschärfe des Opfers = Erfolge

● - ●● - Kein Erfolg. Der Anwender fällt selber in Raserei

●●● - ●●●● - Teilweiser Erfolg. Beide müssen (Erfolge/2) WK ausgeben um nicht in Raserei zu fallen.

●●●●● - Erfolg: Das Opfer muss WK in Höhe der Erfolge ausgeben, um nicht in Raserei zu fallen.

Anmerkung: Das Opfer muss sich in Sichtweise des Anwenders befinden.

Valeren

System: Jede Stufe hat eigene Kosten und eine eigene Erfolgsberechnung.

Sobald man die 2. Stufe in Valeren erlernt hat, erscheint das 3. Auge auf der Stirn des Salubri.

Das Auge öffnet sich, wenn man Valeren ab Stufe 3 einsetzt. Ansonsten ist das Auge geschlossen und man könnte es für eine Narbe halten.

● Leben und Tod spüren

Der Salubri kann die Gezeiten des Lebens in einer Person sehen, nachdem er sie berührt hat. Somit kann der Anwender feststellen, wie viel Schaden derjenige noch hinnehmen kann, ehe er sterben wird.

System: Wahrnehmung = Erfolge

● - Mensch oder Kainit?

●● - Wie viele Gesundheitsstufen besitzt das Wesen?

●●● - Wie viel Schaden (Stufen) hat das Wesen?

●●●● - Der Anwender kann eine Frage stellen. (z.B. Wie wurde die Wunde verursacht? usw.)

●●●●● - Der Anwender kann zwei weitere Fragen stellen. (z.B. schwer heilbar oder nicht? usw.)

●● Die Gabe des Schlafes

Der Kainit kann mit seiner Berührung sterbliche Wesen in Schlaf versetzen. Diese Gabe ist sehr nützlich, um ein Opfer das große Schmerzen leidet, in Ruhe schlafen zu lassen. Das Opfer fällt in einen ruhigen, traumlosen Schlaf und schlummert eine normale Schlafphase lang ein (6-8 Stunden). Alles, was den normalen Schlafzyklus stören würde, weckt das Opfer sofort auf.

Da Kainiten nicht schlafen müssen, hat diese Kraft auf sie keine so starke Wirkung.

System: Der Salubri berührt sein Opfer (Hautkontakt) und lässt seine heilende Kraft wirken.

Menschen und sterbliche übernatürliche Wesen schlafen sofort ein (übernatürliche Wesen können sich gegen den Schlaf zur Wehr setzen). Kainiten schlafen nicht, können aber kurz bevor am Morgen die Sonne aufgeht mit dieser Kraft in den Dämmerzustand gebracht werden (geistige Attribute -1). Der Kainit wird fahrig und träge. Außerdem kann er nicht mehr so schnell in Raserei versetzt werden. Diese Kraft hat keine Wirkung wenn das Opfer bereits in Raserei ist.

Aktivierung: 1 BP für Menschen, 1 BP für sterbliche übernatürliche Wesen (Willenskraft-

Vergleich, gewinnt der Angreifer schläft das Opfer sofort ein, gewinnt das Opfer bleibt es wach), 1 BP + 1 WK für Kainiten (Willenskraft-Vergleich, außer das Opfer ist „willig“)

●●● Brennende Berührung

Der Vampir legt seine Hände auf den Gegner und dieser wird von starken Schmerzen heimgesucht. Es wird kein körperlicher Schaden angerichtet, aber eine längere Berührung kann zu einem Trauma der Person führen.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 BP + evtl. zusätzlich eingesetzte BP

Anmerkung: Das Opfer ist nicht in der Lage, koordiniert zu handeln, während es die Schmerzen spürt.

Jeder zusätzlich eingesetzte Blutpunkt intensiviert den Schmerz und reduziert ein körperliches Attribut um 1 nach Wahl des Anwenders. Dieser Effekt erlischt sofort, wenn der Salubri von seinem Opfer ablässt.

Pro BP verliert das Opfer 2 BP.

●●●● Das Ende der Wacht

Der Salubri erschafft um sich herum einen unsichtbaren Schutzschild (3 Meter Radius, Zentrum ist der Charakter), den nur jene durchbrechen können, die der Anwender auch im Schutzkreis duldet. Der Schutzkreis bewegt sich mit dem Anwender mit und der Salubri muss sich auf das Schutzschild konzentrieren (1 WK zum aktivieren). Sollte jemand unaufgefordert den Schild betreten wollen, so muss sein Charisma (!!!) höher sein als die aktuelle Willenskraft des Anwenders.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 1 WK

●●●●● Samiels Rache

Durch diese Kraft verleiht der Anwender seiner Waffe eine größere Effektivität. Das dritte Auge des Salubri öffnet sich und leuchtet in einem unheilvollen Rot.

System: Die Anwendung der Kraft kostet 3 BP

Anmerkung: Einem solchen Angriff kann man nicht ausweichen, aber man kann versuchen, ihn zu parieren oder normal zu absorbieren.

Ein Angriff mit dieser Kraft verursacht einmalig zusätzlich den aktuellen Wert der Willenskraft als Schadensstufen.

Verdunklung

Diese Kraft schützt einen Kainiten vor unliebsamen Blicken und lässt ihn zu einem Schatten und weniger werden.

System: Manipulation = Erfolge, solange nichts anderes bei der Kraft steht.

Wenn man aus einer Verdunklung heraus einen Angriff durchführt, wird man mindestens für eine Runde sichtbar. Um eine Verdunklung zu durchschauen, muss man ab der 2. Stufe Auspex einsetzen.

Hinweis Auspexwert > Verdunklungswert bzw. was bei Gleichstand gilt.

● Schattenmantel

Der Charakter kann sich, solange er sich nicht bewegt, im Schatten verstecken.

Anmerkung: Er wird nicht wahrgenommen, solange man nicht aktiv nach ihm sucht.

●● Unsichtbare Gegenwart

Der Charakter kann sich nun bewegen, ohne gesehen zu werden.

●●● Maske der tausend Gesichter

Der Anwender kann das Aussehen einer anderen Person annehmen.

Anmerkung: Bitte darstellen, z. B. durch Kleidung, Fotos oder ähnliches.

●●●● Verswinden vor dem geistigen Auge

Der Charakter kann vor den Augen von anderen Personen unsichtbar werden.

System: Charisma = Erfolge

Kosten: evtl. 1 Punkt WK

Anmerkung: Der Charakter braucht mehr Erfolge als die Zuschauer Wahrnehmung besitzen.

Hat er Erfolg und investiert einen Punkt WK, erinnert sich das Opfer auch nicht mehr daran, dass der Charakter gerade noch da stand.

●●●●● Schutzmantel für die Versammelten

Der Anwender kann die Verdunklung jetzt auch auf andere ausdehnen. Die Personen müssen sich in seinem Blickfeld befinden.

Anmerkung: Der Charakter kann (Erfolge) Personen mit in die Verdunklung nehmen.

Kapitel 4: Rituale / Ritae

Die Ursprünge der Ritae sind in den Nebeln der Geschichte versunken, auch wenn die meisten Sabbatanhänger davon ausgehen, dass sie während der Tumulte der Anarchen-Revolution entwickelt wurden. Die von den Ahnen und ihren Speichel leckenden Kindern verfolgten Anarchen brauchten irgendeine spirituelle Leitlinie und Schutz. Im Lichte der (damals) noch frischen Diablerie der Tzimisce an ihrem Gründer hatte der Clan viele Mitglieder unter den Anarchen und setzte seine koldunische Magie ein, um andere zum gegenseitigen Schutz zu binden. In den folgenden Jahrhunderten erlangten Ritae im Sabbat große Bedeutung. Ohne mindestens einen hehren Ritus findet kaum etwas Formelles mehr statt. Einige Mitglieder der Sekte tun die Ritae als abergläubischen Hokusfokus ab, aber die Wirksamkeit der Rituale reicht üblicherweise aus, um solche Spötter verstummen zu lassen (von den bösen Blicken der Tzimisce und der Rudel-Priester ganz zu schweigen).

System: Ritae kann theoretisch jeder durchführen, auch wenn ihre spieltechnischen Auswirkungen nur eintreten, wenn ihnen ein Vampir mit dem Hintergrund Rituale vorsteht. (Man kann nicht einfach einen Haufen Vitae in einem Plastikbecher zusammenrühren, und schon hat man eine Vaulderie...)

Auctoritas Ritae

Der Sabbat hat viele Rituale eingeführt, um die Loyalität und Brüderlichkeit unter seinen Mitgliedern zu fördern. 13 werden von der gesamten Sekte praktiziert, sie werden Auctoritas Ritae genannt. Alle Rudel praktizieren die Auctoritas Ritae zur selben Zeit – beispielsweise bei Esbats, vor Belagerungen oder wenn ein neues Mitglied in ein Rudel aufgenommen wird.

Die gesamte Sekte praktiziert Auctoritas Ritae, sowohl wegen der althergebrachten Tradition als auch wegen ihrer Bedeutung im Glauben des Sabbat. Der Sabbat nutzt sie, um die Loyalität und Brüderlichkeit unter seinen Mitgliedern zu fördern.

DAS BAND

Der Sabbat wird aufgrund der Einheit von Geist und Ziel jede Nacht stärker. Alle Sabbatanhänger, vom einfachsten überlebenden Rekruten bis hin zum Regenten persönlich, nehmen am Band teil. Die gemeinsame Teilnahme und die Vertrautheit mit dem Ritual hilft, ähnlich wie die Vaulderie, die Sektenmitglieder zu einen. Im Grunde ist das Band ein formaler Treueeid der Sekte gegenüber, mit dem sich die Vampire dem Sabbat verschwören. Es dient als ständige Erinnerung daran, warum es den Sabbat in dieser Form gibt.

Die Zeremonie beginnt mit einem Vortrag der Auslegung des Rudels des Sabbat-Credos. (Auch wenn es keinen formellen, schriftlichen Kodex gibt, sind die meisten Sabbatanhänger geistesgegenwärtig genug, um eine Zusammenfassung der Doktrin der Sekte hinzubekommen. Das kann von langen Prosaerzählungen bis hin zu glühenden, aus einem Satz bestehenden Racheschwüren reichen.)

Das Band wird in der Wintersonnwendnacht geknüpft. In größeren Sabbatstädten nehmen nomadische Rudel zusammen mit den niedergelassenen an der Zeremonie teil. Wenn möglich, leitet ein höher stehendes Sabbatmitglied diesen wichtigen Ritus, etwa ein Bischof oder Erzbischof, kein einfacher Rudel-Priester. Idealerweise findet der Ritus am Strand, an einem Flussufer oder Wasserfall statt. Wenn das nicht geht, reicht auch ein Springbrunnen. Besonders verzweifelte Rudel können einfach ein weißes Tuch ausbreiten. Das Wasser (oder Tuch) steht für das makellose Wesen

der Sekte – Wasser findet immer einen Weg um Hindernisse herum, genau wie der Sabbat eines Nachts einen Weg finden wird, seine schrecklichen Stammväter zu überwinden. Der Ritus endet oft mit einer Vaulderie und einem Eid, die Geheimnisse des Sabbat bis zum endgültigen Tod zu bewahren.

System: Für den Monat nach dem Ritus steigen die Vinculumwerte aller beteiligten Vampire um eins. Aus diesem Grunde finden viele offene Kriegsbemühungen des Sabbat im Winter statt, damit man sich des gerechten Zorns, den dieser Ritus erweckt, besser bedienen kann.

DAS BLUTBAD

Dieser Ritus wird immer durchgeführt, wenn Sektenführer den Anspruch eines Sabbatvampirs, etwa eines Bischofs oder Erzbischofs, auf einen Titel bestätigen wollen. Das Blutbad formalisiert den neuen Status des Vampirs innerhalb der Sekte. So viele Sabbatanhänger wie möglich, die unter diesem neuen Führer dienen werden, müssen an der Zeremonie teilnehmen. Wer das ohne triftigen Grund nicht tut, beleidigt seinen betreffenden Anführer schwer. Die anwesenden Sektenführer und anderen Sabbatmitglieder treten der Reihe nach vor – allen voran der Priester, der den Ritus durchführt -, knien vor dem Kainiten nieder und verleihen ihrer Unterstützung für ihn oder ihrer Loyalität ihm gegenüber Ausdruck und geben etwas Blut in ein großes Gefäß. Der jetzt mit einem Titel versehene Vampir preist und/oder berät alle anwesenden Vampire und betont die Vorzüge, die der Sabbat durch seine Weisheit zu erlangen hoffen darf. Dann badet er in dem in das Gefäß gegebenen Blut. Nach der Zeremonie trinken alle anwesenden Vampire aus dem Badezuber (das darin enthaltene Blut wird manchmal für eine Vaulderie geweiht), was symbolisieren soll, dass sie bereitwillig alles annehmen, was ihr neuer Führer zu bieten hat.

System: Die meisten Sabbatmitglieder weigern sich, einen Führer anzuerkennen, der nicht in einer offiziellen Blutbad-Zeremonie bestätigt wurde, wenn sie Grund zu dieser Annahme haben.

DAS BLUTFESTMAHL

Das Blutfestmahl wird auf fast allen wichtigen Versammlungen abgehalten. Es dient sowohl der Ernährung als auch als Ausdruck für die Lust des Sabbat an seiner Existenz als ultimatives Raubtier. Menschen und eventuell auch feindliche Vampire werden gefesselt und kopfüber an der Decke aufgehängt und dienen allen Versammelten als Nahrungsquelle. Das Festmahl selbst ist ebenso sehr gesellschaftliches Ereignis wie strukturierter Ritus, und viele Sabbatmitglieder nutzen es für einen großen Auftritt in Galakleidung.

Zur Vorbereitung eines Blutfestmahls fängt in der Nacht vor dem Festmahl ein speziell dafür zusammengestelltes Rudel oder eine Gotcha-Partie Menschen oder gar ein oder zwei abtrünnige Vampire ein. Die Gotcha-Partie präsentiert dann unter lautem Gejohle, wildem Jubel und mit entblößten Fängen das Festmahl der Nacht offiziell dem ranghöchsten anwesenden Sabbatmitglied. Dieses nimmt die Opfer in Empfang und dankt dem Spender mit einem Kuss auf die Stirn. Dann übergibt er die Opfer Assistenten, die zur Vorbereitung des Festmahls auserwählt wurden. Sie fesseln die Opfer an Händen und Füßen und ziehen sie an Ketten bis auf Kopfhöhe hoch oder binden (oder nageln) die Opfer an Gegenstände, um sie völlig bewegungsunfähig zu machen. In der Nacht nach diesen Vorbereitungen bereiten Ghule oder rangniedrige Sabbatmitglieder den Ort des Festmahls vor, indem sie die Gefäße hinbringen. Wenn alle Gäste da sind – es wird als ganz schlechter Stil betrachtet, hier das akademische Viertel auszunutzen -, führt der Priester, Bischof oder Erzbischof, der die Zeremonie abhält, den Ritus durch und weiht die Gefäße dem Sabbat. Sabbatanhänger, die an der Versammlung teilnehmen, dürfen dann die Adern der Opfer aufbeißen und ihre Gläser mit Blut füllen. Es ist üblich, die Wunden danach wieder zuzulecken, um keine Vitae zu verschwenden. (Manche besonders gut ausgestattete Blutfestmahle ähneln

ausschweifenden Blutorgien, bei denen Vitae überall hinspritzt. Bei diesen blutigen Versammlungen waten die Sabbatmitglieder buchstäblich durch die Vitae ihrer Opfer und winden sich voller Fleischeslust in dem Blut und der Gewalt rings um sie herum.) Die Art, wie bei diesen Ereignissen getrunken wird, variiert stark. Viele Lasombra und Toreador *antitribu* lassen das Blut in Champagnerflöten fließen, während die meisten Brujah und Malkavianer *antitribu* lieber direkt aus der Quelle trinken.

Pro drei am Festmahl beteiligten Vampire gibt es üblicherweise ein Opfer; der vorsitzende Priester, Bischof oder Erzbischof darf die erste Wahl treffen und sich zuerst bedienen.

System: Die Wandlung einfacher Vitae in Blut des Sabbat bietet Vampiren bei Blutfestmahlen reiche Labsal. Jeder Blutpunkt eines Opfers bei einem Blutfestmahl verwandelt sich mystisch in zwei, wenn er seinen Körper verlässt. Aus diesem Grund geht es bei Festmahlen oft ziemlich rund, da die Vampire in der Vitae schwelgen und die Monstrosität ihrer Verdammnis zelebrieren. Doch in der dritten Nacht nach einem Blutfestmahl kondensiert das Blut wieder auf die ursprüngliche Menge (wenn es nicht benutzt wurde, sondern noch im Leib des Vampirs ist).

Manche Kainiten des Sabbat wurden von höherrangigen Sabbatmitgliedern und sogar von Angehörigen der Inquisition und der Schwarzen Hand formell getadelt, weil sie sich zu sehr auf das Blutfestmahl verließen. Natürlich können Massenentführungen und die zurückbleibenden blutverschmierten Hallen Vampirjäger auf die Spur achtloser Vampire führen...

ERSCHAFFUNGSRITEN

Wenn man Vampire außerhalb der Sekte so reden hört, werden alle Sabbatmitglieder auf die Schnelle geschaffen, indem die Rekruten ausgetrunken, genährt, mit einer Schaufel niedergeknüppelt, vergraben und sich selbst überlassen werden, um sich in rasendem Hunger frei zu wühlen. Unnötig zu sagen, dass dem nicht immer so ist. Außerdem ist das eigentlich gar kein Erschaffungsritus.

Die meisten Sabbatanhänger wenden die „Schippenkoppmethode“ nur im Dschihad an. Die Methode besteht darin, eine Reihe von Opfern anzugreifen, ihnen mit so wenig Blut wie möglich den Kuss zu schenken, ihnen eine Schaufel überzuziehen (um sie vor der Raserei bewusstlos zu schlagen) und sie in einem Massengrab zu bestatten. Die frisch gezeugten Kainiten erwachen schnell und müssen sich aus ihrem Grab herauswühlen, um ihre Raserei zu stillen, oft auf Kosten der schwächeren mitbestatteten Vampire. Diese Methode ist einfach, relativ schnell und beraubt die Opfer recht wirkungsvoll ihrer Menschlichkeit. Jedenfalls haben so geschaffene Vampire nicht wirklich die Erschaffungsriten durchlaufen. Der Sabbat betrachtet sie vielmehr noch nicht einmal als Vampire und hat keine Vorbehalte dagegen, Legionen dieser rasenden Schrecken gegen seine Feinde zu schleudern. Schon die Tatsache, dass man für den Sabbat kein Vampir ist, ehe man die Erschaffungsriten durchlaufen hat, ist Heuchelei – er beschuldigt seine Ahnen, Marionetten dazu zu bringen, ihnen zu Willen zu sein, während sie Scharen minderwertiger Kainiten gegen ihre Feinde ins Feld schicken.

Die Erschaffungsriten selbst sind weit ernsthafter und bedeuten den Übergang von der Unperson zum wahren Sabbatmitglied. Nur wahre Sabbatmitglieder – die sich im Kampf oder bei Intrigen gegen den Feind bewiesen und die Erschaffungsriten durchlaufen haben – dürfen Rekruten für die Sekte auswählen. Sie nehmen potentielle Rekruten mehrere Tage, Wochen oder (in manchen Fällen) Jahre lang sorgfältig in Augenschein und suchen nach Anzeichen von Überzeugung, Entschlossenheit und körperlichen Vorzügen. Nach dem Kuss kann der neue Vampir erst dann die Erschaffungsriten durchlaufen, wenn er sich als der Sekte würdig erwiesen hat – vielleicht schon in der Nacht seines Kusses, vielleicht erst Jahre später.

Die Erschaffungsriten finden immer in Gegenwart eines Priesters statt. Der Ritus selbst ist recht einfach – der Priester berührt den Kopf des Initianden nur mit einer brennenden Fackel und lässt ihn einen Treueeid schwören. Die Zeremonie jedoch, die den Erschaffungsriten vorausgeht, ist sehr

unterschiedlich und liegt ganz in der Hand des Erzeugers des Kainiten. Manche Pander und Brujah *antitribu* kennen Zeremonien, die den Aufnahmezeremonien von Banden nicht unähnlich sind und bei denen der betreffende Vampir geprügelt wird, bis sein Erzeuger findet, er hätte genug. Tzimisce-Zeremonien sind weit zivilere und formellere Angelegenheiten und umfassen oft die Nennung der Ahnenlinie und die Preisung des Erzeugers. Manche Vampire brauchen überhaupt keine Zeremonie – sie geben sich mit den Beweisen zufrieden, die der Vampir durch seine Leistung erbracht hat, während wieder andere komplizierte Prüfungen oder bizarre Taten wie Sodomie, Entführung, Mord, Selbstverstümmelung oder andere Perversionen verlangen.

Die Riten dienen mehreren Zwecken, praktischen wie symbolischen. Die Flammen helfen, die Angst des neuen Sabbatmitglieds vor Feuer zu überwinden, während die Zeremonie es lehrt, was von einem Sabbatmitglied wie ihm erwartet wird. Unmittelbar nach den Erschaffungsriten kommt eine Vaulderie, die den Kainiten an das Rudel, seine neue unsterbliche Familie, bindet.

System: Ohne die Erschaffungsriten ist ein Vampir für den Sabbat kein richtiger Vampir. Solch ein Unglücklicher darf nicht an Sabbatriten oder –veranstaltungen teilnehmen, bis er die Erschaffungsriten hinter sich hat. Er wird als *vampira non grata* betrachtet, den jeder „echte“ Vampir nach Lust und Laune herumschubsen, missbrauchen und herumkommandieren kann.

FESTIVO DELLO ESTINTO

Dies ist das Fest der Toten. Es wird in der gesamten zweiten Märzwoche abgehalten. Alle Sabbatanhänger einer Stadt nehmen daran teil, und sogar Nomadenrudel kommen zu den Feierlichkeiten. Während des Festes feiern die Sabbatanhänger ihr Dasein als Vampire. Blutfestmähler und viele andere Rituale werden abgehalten. Die Feierlichkeiten sind auf die einzelnen Rudel zugeschnitten, und das Ereignis hat von der Form der Feierlichkeiten her ebenso viele Unterschiede wie Gemeinsamkeiten. Manche Rudel bringen sich rituelle Narben bei. Manche tanzen vielleicht im Takt eines langsamen Walzers im Kreis um ein Freudenfeuer, mit exhumierten Leichen oder solchen, die sie aus dem örtlichen Leichenschauhaus entliehen haben, als Tanzpartnern. Andere spielen Passagen aus dem *Buch Nod* nach. Die Bischöfe und Erzbischöfe beobachten interessiert all die Schwelgerei vor der Kulisse des Festivo dello Estinto und ermutigen ihre bössartigen „Kinder“, sich allem hinzugeben, was einen echten Vampir ausmacht, während sie ihre eigenen blutigen, bacchantischen Exzesse feiern. An einem beliebten Spiel nehmen bis zu sechs Sabbat-„Kandidaten“ mit je einem lebenden menschlichen Opfer teil. Die Vampire benutzen alles, was ihnen in die Hände fällt, um ihr Opfer zu zerstückeln und zu töten, wobei es darum geht, es möglichst intensiv leiden zu lassen und am wenigsten Blut zu vergeuden. Ein Schiedsrichtergremium bewertet die Ergebnisse. Der Gewinner hat die Ehre, beim nächsten Blutfestmahl als erster trinken zu dürfen.

Man verbringt die ganze Woche damit, zusammen zu sein und Blut zu trinken. Die Rudel jagen nach Belieben und machen sich kaum Gedanken darüber, sich vor den Augen Sterblicher zu verbergen. Oft werden Sterbliche ausgesondert und als Beute für eine Treibjagd benutzt. Alles, was für das Vampirsein relevant ist, findet bei dieser Feier der Unsterblichkeit statt, und oft vermischen sich die Rudel, um Kriegsgeschichten auszutauschen und eigene geheime Pläne auszubrüten.

System: Die Festlichkeiten des Festivo dello Estinto beginnen, sobald der höchstrangige Priester in der Stadt sie für eröffnet erklärt hat. In dieser Woche gibt es fast keine Tabus, und hinter verschlossenen Türen passiert genau so viel wie bei den eigentlichen Ereignissen des Festes. Im Allgemeinen ist dies für die Untoten eine Zeit des Feierns – Rivalitäten werden begraben und Monomazien sind vergessen, wenn sich der Sabbat in einer Demonstration von Solidarität vereinigt und die Hölle auf Erden anrichtet.

FEUERTANZ

Normale Vampire besitzen den gesunden Instinkt, Feuer zu meiden, ja, die meisten haben schreckliche Angst davor. Sabbatanhänger dagegen blicken ihren Ängsten ins Auge und überwinden sie. Die Sabbatanhänger brüsten sich mit ihrer Tollkühnheit, und der Feuertanz ist Ausdruck ihres Fanatismus. Sie setzen bewusst etwas gegen ihre Feinde ein, das für alle Vampire eine schreckliche Bedrohung darstellt, in der Hoffnung, es möge ihren Feinden mehr Schaden zufügen als ihnen selbst. Um wirklich zum Sabbat zu gehören, muss man sich dem Rötschreck stellen und ihn überwinden. Außerdem befähigt die Herrschaft über das Feuer den Sabbat, diese mächtige Waffe gegen andere seiner Art einzusetzen.

Dieser Ritus kennt keinen besonderen Ort oder Zeitpunkt: Priester können ihn abhalten, wann immer eine Moralspritze oder Aufmunterung erforderlich ist. Er wird im Allgemeinen vor Gotcha-Partien abgehalten, wobei sich mehrere Rudel treffen und am Feuertanz teilnehmen. Der Ritus ist nichts anderes als eine Mutprobe. Da der Sabbat Willensfreiheit sehr wichtig nimmt, dürfen Rudelmitglieder die Teilnahme am Feuertanz ablehnen. Aber sie riskieren damit den Spott des restlichen Rudels.

Um diesen Ritus abhalten zu können, entzündet der Priester ein großes Freudenfeuer an einem vor den Blicken der Sterblichen geschützten Ort. Durch das rhythmische Schlagen einer Trommel, Gesänge oder beides versetzen sich die beteiligten Kainiten in eine Art Trancezustand, wirbeln um die Flammen, winden sich davor und werfen sich gar vor das Feuer. Wenn die Zeremonie ihren Höhepunkt erreicht, halluzinieren und singen die Vampire und ermutigen einander, durch die Flammen zu springen. Sie vollführen phantastische Sprünge, manche überschlagen sich gar bis zur Erschöpfung mehrfach in der Luft. Der Feuertanz endet, wenn der letzte anwesende Vampir durch die Flammen gesprungen und vor Erschöpfung zusammengebrochen ist.

System: Damit ein Vampir sich den Flammen auch nur nähern kann, muss dem Spieler ein Mutwurf gelingen (die Schwierigkeit beträgt wegen der Tranceraserei nur 5). Damit ein Spieler erfolgreich durch die Flammen springen kann, muss der Spieler Geschick würfeln (Schwierigkeit 6, um einfach durch die Flammen zu springen. Doch sollte die SL sich die Freiheit nehmen, die Schwierigkeit zu erhöhen, wenn der Charakter besonders dramatisch oder akrobatisch zu springen versucht, was die anderen anwesenden Sabbatmitglieder zweifellos beeindrucken würde.)

Nach einem Feuertanz erhalten Charaktere, die durch die Flammen gesprungen sind, für die nächsten drei Nächte zeitweilig einen zusätzlichen Mutpunkt. Dieser Bonuspunkt kann sogar den üblichen Tugendgrenzwert von 5 übersteigen.

DIE GOTCHA-PARTIE

Der Sabbat gedeiht durch Diablerie und die Vernichtung von Ahnen, und dieser gefährliche Ritus soll beiden Trieben gerecht werden.

Gotcha-Partien bestehen aus mehreren Rudeln, die um das Blut des betreffenden, nicht zum Sabbat gehörenden Ahnen wetteifern. Die Jagd auf mächtige Ahnen ist kein leichtes Unterfangen, und der Sabbat versucht, die Chancen zu seinen Gunsten zu beeinflussen, indem er zahlreiche Rudel gegen den Feind ins Feld führt. Natürlich wetteifern an der Gotcha-Partie beteiligte Rudel miteinander um das Privileg, den Ahnen zu töten und zu diablerieren. Aber die Rudel geraten selten in tödliche Auseinandersetzungen miteinander, weil sie sich ihre Gewaltbereitschaft für ihr Ziel aufsparen. Bei der Vorbereitung für eine Gotcha-Partie versammeln sich die beteiligten Rudel und feiern. Sie führen manchmal auch einen Feuertanz durch, hören sich Predigten von Kain an und nehmen an einem Blutfestmahl oder einer Vaulderie teil. Der Anführer der Gotcha-Partie, üblicherweise der erfahrenste oder ranghöchste Priester der Rudel (auch wenn politische Gotcha-Partien von Bischöfen oder anderen Titelträgern der Sekte ausgerufen werden können), präsentiert den versammelten Rudeln die Herausforderung. Er tritt vor die einzelnen Rudel, die sich jeweils hinter ihren Führern aufstellen, und fragt alle Rudelführer der Reihe nach: „Zieht ihr freiwillig in den

Krieg und kämpft für diese gute Sache, werdet ihr nicht ruhen, bis das Blut unseres Feindes vergossen ist?“ Die Führer antworten laut mit „Ja!“ Erst wenn sich die Rudel der Jagd verschrieben haben, enthüllt er ihnen die Identität ihres Ziels. Ein Rudel erleidet schweren Gesichtsverlust, wenn es eine Herausforderung ablehnt, nachdem seine Mitglieder sich diesem gefährlichsten aller Spiele verschrieben haben. Für den Rest der Nacht feiern die Vampire und bereiten sich auf die Jagd des nächsten Abends vor.

Die Gotcha-Partie greift ihre Beute in der folgenden Nacht an – die Jagd hat begonnen. Sabbatvampire auf dem Kriegspfad würden alles tun, um ihre Beute zur Strecke zu bringen. Sie töten, brandschatzen, zerschlagen und zertrümmern alles und jeden, der zwischen ihnen und ihrem Ziel steht. Wenn der Sabbat erst einmal in der Zuflucht seines Opfers ist, macht er sich in der Tat manchmal nicht einmal die Mühe, Gänge, Türe oder Korridore zu benutzen, sondern bricht buchstäblich durch die Wand, um ins Allerheiligste seines Ziels vorzudringen.

Bei der Gotcha-Partie ist der Wettkampf um das Blut des Ahnen hart, aber Sabbatvampire erkennen fast immer den Anspruch des ersten Vampirs an, der seine Fänge in das Opfer schlägt. (Wer das nicht tut, dem versohlen die anderen Mitglieder des Rudels des Siegers üblicherweise den gierigen Arsch.) Natürlich ist es noch keine Siegesgarantie, den Ahnen einfach nur zu beißen, da nur wenige Ahnen ihr Blut so bereitwillig hergeben. Wenn das Rudel den Ahnen erst einmal gefunden hat, folgt natürlich oft ein Kampf von epischen Ausmaßen, es sei denn, der Ahn kann irgendwie entkommen oder die schlabbernden, gefräßigen Sabbatmitglieder überzeugen, ihn in Ruhe zu lassen. Nicht selten werden ganze Stadtviertel (unter denen die einstigen Ahnen ihre Zuflucht hatten) im Eifer des Gefechts eingeebnet, da die gewaltigen Kräfte des Verdammten Verwüstungen unter den eindringenden Vampiren und allem rings um sie herum anrichten.

Camarilla- und Sabbatvampire kommen am häufigsten bei Gotcha-Partien miteinander in Kontakt, da viele Ziele des Sabbat zur Camarilla gehören. Nur der endgültige Tod kann die Rudel daran hindern, ihr Ziel zu erreichen, was zu größeren Gebäudeschäden, Angriffen auf andere Camarillavampire oder Anarchen und allgemeinem Handgemenge führt. Es kann selbst zur Sabotage eines anderen Rudels kommen, aber diese Taktik wird im Allgemeinen nicht gerne gesehen; selten wird ernsthafter Schaden für ein anderes Rudel in Kauf genommen.

Das siegreiche Rudel ist das, dessen Mitglied das Blut des Ahnen trinkt. Das Ziel oder ein erkennbarer Teil davon muss tot oder unlebend dorthin zurückgebracht werden, wo das Rudel die Herausforderung annahm. Der Anführer der Gotcha-Partie nimmt diese Trophäe entgegen und segnet das siegreiche Rudel. Wenn der Anführer erst einmal einen Sieger benannt hat, sind alle Fragen geklärt und es wird wieder gefeiert.

System: Der Diablerist erlangt die Vorzüge des Amaranth (und manchmal die Nachteile, je nach der Macht des Blutes der Ahnen).

Vampire, die zum siegreichen Rudel gehören, erhalten einen temporären Punkt Sabbatstatus. Der Punkt verschwindet am Ende der nächsten Gotcha-Partie (wenn nicht wieder dasselbe Rudel gewinnt) oder am Ende der nächsten großen Sabbatfeierlichkeit, etwa der Palla Grande oder des Festivo dello Estinto. Er verschwindet erst am Ende, damit die Charaktere die Vorzüge ihres Erfolges genießen können. Wenn die SL will, kann dieser Punkt Sabbatstatus permanent sein, wenn der gejagte Ahn besonders mächtig oder angesehen war.

INSTINKTSPIELE

Es gibt verschiedene Arten von Instinktspielen, und die Sabbatanhänger erfinden ständig neue. Die Spiele sind vielfältig, und jedes Rudel spielt andere. Die einzige Gemeinsamkeit aller Spiele ist, dass der Priester ihnen vorsteht und sie als gerechtfertigte Übungen segnet.

Cowboys und Indianer, auch als Räuber und Gendarm bekannt, wird von großen Rudeln oder von zwei Rudeln gegeneinander gespielt. Eine „Mannschaft“ versteckt sich, und nach einer halben Stunde kommt die andere sie suchen, üblicherweise in verrufenen oder verlassenem Stadtteilen, in

denen die Anwohner diese Art von Vandalismus übersehen. Das Ziel von Cowboys und Indianer ist es, so viele Mitglieder der gegnerischen Mannschaft zu fangen oder kampfunfähig zu machen wie möglich (nicht aber, sie zu töten). Wegen der angeborenen hohen Schmerzgrenze von Vampiren ist das leichter gesagt als getan, und bei diesen Spielen wird viel geschossen. Der beste Weg, einen anderen Vampir zu fangen, ist natürlich, ihn zu pfählen. Die Mannschaft, die die andere zuerst ausgeschaltet hat, gewinnt.

Karambolage-Derby ist ein Spiel, für das Wagen gestohlen werden, weil die Fahrzeuge das Spiel meistens nicht überstehen. Die Rudelmitglieder stehen einander an den gegenüberliegenden Enden einer Straße, eines Parkplatzes oder eines Abwasseraquädukts gegenüber, setzen ihre Autos in Brand und rasen auf das Auto einer anderen Mannschaft zu. Nach vielen Zusammenstößen und Blechschäden muss eine Mannschaft irgendwann aus dem Auto flüchten, um nicht zu verbrennen; die Mannschaft, die zuerst aussteigt, hat verloren. Es ist erlaubt, auf das andere Auto zu schießen, was zur Strategie des Spiels gehört. Die Fahrer dürfen nur einen Beifahrer haben, können aber auch die Manövrierfähigkeit ihrer Autos zu Gunsten von mehr Feuerkraft aufs Spiel setzen.

Ein besonders gefährliches Spiel heißt Erweckung des Tiers. Dieses Spiel ist ein Duell, bei dem der Spieler das Opfer eines gescheiterten Massenkusses freilassen muss. Er muss das Grab eines Opfers auswählen, dem es nicht gelungen ist, sich frei zu graben – an sich schon schwierig, weil der Massengrabkuss üblicherweise nur in belagerten Städten oder mitten auf Kreuzzügen stattfindet. Der Sabbatvampir muss den völlig wahnsinnigen, verhungerten früheren Rekruten aus seinem unterirdischen Gefängnis befreien. Wenn die wahnsinnige Kreatur erst einmal wieder an der Erdoberfläche ist und in Raserei gerät, obliegt es dem Spieler, sie bewegungsunfähig zu machen und zu vernichten. Die bevorzugte Methode ist der Pflock; Schusswaffen sind üblicherweise verboten. Unnötig zu sagen, dass dieser Kampf Mann gegen Mann sehr gefährlich ist, und dass das Sabbatmitglied nicht immer gewinnt. Dieses Spiel ist ebenso eine Willenskraftprobe wie eine Prüfung der Körperkraft, da der Vampir sich seiner eigenen Schöpfung und der aus ihr resultierenden Unmenschlichkeit stellen muss.

Die Rattenjagd ist ein weiterer beliebter Sport. Ein Mensch wird in irgendein Labyrinth gesperrt, etwa eine leer stehende Fabrik oder einen Teil der Kanalisation. Man gibt ihm Waffen, die Vampire verletzen können, etwa Handfeuerwaffen, Messer, Flammenwerfer oder Kettensägen. Die beteiligten Vampire starten an verschiedenen Punkten des Labyrinths und jagen den Menschen, während dieser verzweifelt versucht, ihnen zu entkommen. Der Vampir, der das Opfer fängt und austrinkt, hat gewonnen. Es ist ausdrücklich erlaubt, seine Mitbewerber zu verkrüppeln, um den Sieg zu erringen, doch geht es bei dem Spiel nicht darum, die anderen Spieler zu töten, und es wird nicht gerne gesehen. Eine Alternative zur Rattenjagd – die Fledermausjagd – wird nur mit Vampiren gespielt. Die Rudelkameraden ziehen Hälmlchen; wer den Kürzeren zieht, ist die Beute. Diese Variante wird natürlich nur selten bis zum endgültigen Tod durchgespielt.

Einige wahnsinnige oder besonders mächtige Rudel spielen ein als Hundefänger bekanntes Spiel. Die Vampire packen ein geländegängiges, mit einer Seilwinde ausgestattetes Fahrzeug voller Schusswaffen und wagen sich dann ins Revier der Wolflinge vor. Ziel des Spiels ist es, einen Werwolf zu fangen, ihm einen Knopf im Ohr zu verpassen (ähnlich dem, den Rinderzüchter verwenden), ihn wieder freizulassen und sich fortzuschaffen, ehe er mit seinen Freunden wieder kommt. Ein paar Rudel jagen Wolflinge auf diese Weise tatsächlich, um sie zu töten – sie sind der Auffassung, wenn man einen Werwolf schon gefangen hat, gäbe es keinen Grund, ihn leben zu lassen, damit er möglicherweise eines Nachts wiederkommt, um sich zu rächen.

System: Wir ermutigen Spieler, ihre eigenen Instinktspiele zu entwickeln; im Grunde eignet sich jede schwere Körperverletzung für diesen Ritus, solange der Rudel-Priester sie anerkennt und segnet. Die meisten Priester verordnen ihrem Rudel pro Monat etwa ein Spiel (höchstens); jede größere Häufigkeit würde den Wert des Ritus schmälern, und er würde gewöhnlich.

Die Instinktspiele erlauben dem Sabbat, seine Fertigkeiten bis zur Perfektion zu vervollkommen. Für die Dauer einer Geschichte erhalten der (oder die) Gewinner eines Spiels einen Bonuswürfel

zum Würfelvorrat der Fähigkeit, die bei dem Spiel am Häufigsten zum Einsatz kam. Wenn beispielsweise die Corpora Delicti an einem Instinktspiel teilnehmen und Walker gewinnt, indem er dauernd rumballert, erhält er für die nächste Geschichte einen Bonuswürfel zu seinem Würfelvorrat für Schusswaffen. Ein Spieler kann pro Geschichte nur eine Fertigkeit derart erhöhen. Spieler sollten bedenken, dass nur die gefährlichsten (und auffälligsten) Aktivitäten sich für Instinktspiele eignen – Wettbewerbe in Fertigkeiten, in denen ein Rudel schon gut ist, verbessern seine Fähigkeiten kaum. Zudem locken diese Spiele Zuschauer an, wenn sie nicht selten und diskret durchgeführt werden. Wenn Ihre Spieler darauf bestehen, jede Nacht Instinktspiele zu spielen, um die Bonuswürfel zu ergattern, nehmen Sie sich die Freiheit, den Charakteren die Polizei, Wolflinge, von Abscheu erfüllte Ahnen und so weiter auf den Hals zu hetzen. Die Spiele sollen Fertigkeiten und Solidarität schaffen, nicht Supercharaktere.

MONOMAZIE

Monomazie ist die Methode des Sabbat, Unstimmigkeiten unter seinen Mitgliedern beizulegen. Die große Mehrheit von Konflikten wird zwar so höflich und vernünftig gehandhabt, wie es dem Sabbat nur möglich ist, doch manche Meinungsverschiedenheiten sind so tief greifend, dass sie eine endgültigere Lösung erfordern. Wenn zwei (oder mehr) Sabbatanhänger sich nicht einigen können, kommt der Ritus der Monomazie ins Spiel.

Für den uninitiierten Beobachter sieht die Monomazie aus wie ein einfaches Duell bis zum Tode. In Wirklichkeit ist sie aber einiges mehr. Die Monomazie dient dem Sabbat als ultimatives Werkzeug der Evolution. Indem die Sekte die Reihen der Inkompetenten beschneidet, wird sie stärker. Die Monomazie gilt unter den Vampiren des Sabbat, die anerkennen, dass ihr Kampf gegen die Vorsintflutlichen ohne eine starke Führung nichts bringt, als sakrosankt. Außerdem begeht der Sieger in einer Monomazie üblicherweise Diablerie am Verlierer.

Nur ranghohe Rudelmitglieder praktizieren üblicherweise die Monomazie. Viele junge Sabbatmitglieder sind zu gewalttätig und hitzköpfig, um die Bedeutung eines rituellen Kampfes bis zum Tode zu erkennen, und würden jedes Mal darauf zurückgreifen, wenn ein Rudelkamerad von einem Gefäß trinkt, das ihnen gefällt. Insofern wird dieser Ritus vom Rudel-Priester geleitet, dem eine Herausforderung zur selben Zeit mitgeteilt werden muss wie dem Rivalen. Der Priester entscheidet dann, ob der Groll der Monomazie würdig ist oder nicht, und ob er dem Ritual vorstehen will oder nicht.

Sollte der Priester die Herausforderung als angemessen betrachten, kann der herausgeforderte Vampir sie immer noch ablehnen. Theoretisch ist das nicht schlimm, doch wenn der Herausforderer nicht so unbedeutend ist, dass er der Aufmerksamkeit des Geforderten nicht würdig ist, bedeutet für diesen eine Ablehnung gemeinhin sehr großen Gesichtsverlust (und vielleicht danach ein inoffizielles Duell). Wenn die beiden Duellanten aus unterschiedlichen Rudeln stammen, kann es nötig sein, einen neutralen Dritten einzuschalten, etwa den Priester eines anderen Rudels oder gar den Bischof oder Erzbischof.

Die tatsächliche Durchführung der Monomazie ist sehr vielfältig – was die Wahl der Waffen, den Ort oder gar die Siegbedingungen angeht, so existiert kein formeller Kodex. Meist werden Monomazie-Duelle an irgendeinem lächerlich gefährlichen oder sehr unzugänglichen Ort bis zum endgültigen Tod ausgetragen, etwa in einer Eisengießerei oder auf einem Wolkenkratzer. Ob die Vampire Waffen, Disziplinen oder andere Hilfsmittel einsetzen dürfen oder nicht, ist üblicherweise Sache des Geforderten. Wenn der Priester den Ritus für eröffnet erklärt, beginnt der Kampf, und der Vampir, der als letzter noch steht, wird zum Sieger erklärt. Es schließen sich üblicherweise weitere Riten und Feiern an. Eine Monomazie ist ein Auctoritas Ritus, und deshalb werden, wenn überhaupt, gemeinhin formelle Waffen wie Schwerter oder Dolche verwendet; moderne Waffen, besonders Schusswaffen, gelten als unelegant, klobig und vulgär.

Aber nicht einmal die Monomazie ist so einfach. Mehrere Lasombra-Dispute wurden auf lebensgroßen Schachbrettern mit lebenden „Figuren“ beigelegt, und eine Rivalität zwischen einem

Tzimisce und einem Ventrue *antitribu* führte zu einer Monomazie, bei der man sich gegenseitig die Ghule abknallte, bis einer keine mehr hatte. (Der Tzimisce gewann.)

Viele Sabbatprobleme werden so gelöst, und der Sieger erringt üblicherweise die Kriegsbeute. Rudelmitglieder, die ihren Anführer ablösen wollten, Sabbatmitglieder, denen der Führungsstil ihres Bischofs nicht passte und rivalisierende Rudel-Priester, die einander ihre jeweiligen Einflussgebiete streitig machen wollten, haben ihre Streitigkeiten schon per Monomazie beigelegt. Viele Sabbatmitglieder argwöhnen, die Regentin sei ins Amt gelangt, indem sie ihre Vorgängerin körperlich niederrang.

System: Die Details der Monomazie überlässt man am Besten der Geschichte – man sollte Spielgruppen ermutigen, den Ritus so pompös und umständlich zu gestalten, wie sie wollen (denn schließlich ist es ein Auctoritas Ritus), doch können sich die genauen Einzelheiten von Rudel zu Rudel unterscheiden. Wir, die SL, wollen diese Unterschiede betonen, so die Ansichten verschiedener Rudel beleuchten und vielleicht sogar zur Steigerung der Atmosphäre Regelverstöße und andere subtile Nuancen einstreuen („Du kannst den Rudelführer jetzt nicht herausfordern – es ist nicht drei Nächte nach Vollmond!“).

Der Herausforderer bestimmt Zeit und Ort des Duells. Der Geforderte legt fest, ob und welche Waffen verwendet werden, und bestimmt alle anderen Details (bis zum ersten Blut statt bis zum endgültigen Tod, keine Disziplinen, die Teilnehmer müssen mit verbundenen Augen kämpfen, müssen sich während des Duells der Raserei ergeben usw.).

Der Priester, der dem Ritus vorsteht, ist Schiedsrichter – auf sein Wort hin beginnt das Duell, und er kann es jederzeit abbrechen. Es liegt sogar in seiner Macht, eine Monomazie post Faktum für null und nichtig zu erklären. Wenn aber ein Priester das tut, um seinem eigenen Kandidaten einen Vorteil zu verschaffen, wird er danach von anderen Sabbatmitgliedern mit größter Verachtung gestraft.

PALLA GRANDE

Von den 13 Auctoritas Ritae ist die Palla Grande der Höhepunkt des Ritualjahrs jedes Sabbatkonvents. Der Große Ball, wie das Fest auch genannt wird, ist ein am Halloweenabend stattfindender Maskenball. Nomadische Rudel, die das Fest nicht verpassen wollen, reisen in die nächste Sabbatstadt, um daran teilzunehmen. Das ranghöchste Sabbatmitglied der Stadt steht dem Fest vor, und der bekannteste Priester der Stadt eröffnet es. Die Palla Grande findet immer an einem öffentlichen Ort direkt vor den Augen der Sterblichen statt. In der Tat arrangieren die meisten Sabbatanhänger ihre Großen Bälle wie Raves oder Volksfeste, manchmal nehmen sie von Sterblichen gar Eintritt für das insgeheim sehr zweischneidige Privileg, daran teilnehmen zu dürfen. Die Erzbischöfe scheuen keine Kosten und Mühen, um die Party möglichst spektakulär zu gestalten.

Normalerweise wird den Toreador *antitribu* und ein paar anderen Vampiren, die dem Pfad Kains folgen, die Verantwortung für die Planung überlassen. In echter Art und Weise der oberen Zehntausend wetteifern viele Vampire auch miteinander um das beste Kostüm. Oft gewinnen dabei ein oder zwei Tzimisceahnen, die in der Kunst des Fleischformens bewandert sind. Aber man hat auch schon gehört, dass ein Toreador *antitribu* einem talentierten Tzimisce-„Künstler“ einen Gefallen dafür versprach, dass er ihm für die Party mit Fleischformen ein neues Gesicht oder Kostüm schuf. In der Tat geht das Gerücht, die Regentin selbst habe einst 50 Sterbliche für einen großen Ball nach ihrem Bilde formen lassen, weil sie „überall zugleich sein und mit jedem reden – und einen unauslöschlichen Eindruck hinterlassen – wollte.“

Es gibt dabei immer ein Blutfestmahl, das jedoch hinter verschlossenen Türen abgehalten wird. Das „Sethskinderzapfen“, wie die jüngeren Sabbatanhänger es nennen, macht sich die Öffentlichkeit des Maskenballes zunutze. Die Opfer des Festmahls sind oft Möchtegernvampire, betrunkene Festgäste und „Hexen“, die am Halloweenabend etwas Spaß haben wollten. Diese Opfer werden oft unter

dem Vorwand, man lade sie zu einem exklusiven gesellschaftlichen Anlass ein, zu dem Festmahl gelockt. Sie haben keine Ahnung, wie kurz die Ehre sein wird. Zu weiteren möglichen Vitaequellen für das Blutfestmahl zählen Gefolgsleute und Ghule, die von den Mitgliedern der Sabbatkonvente auserwählt wurden, weil sie der Sekte nichts mehr nutzen (oder zu gefährlich geworden sind, um weiterleben zu dürfen).

PREDIGTEN ÜBER KAIN

Manche Sabbatmitglieder schätzen ihr Wissen über das Buch Nod sehr. Andere wissen nichts darüber oder es ist ihnen egal. Sie sehen ihre Rolle im Sabbat als unermüdliche Krieger und Vorkämpfer der Gewalt. Die Mitglieder, die die Geschichte ihrer Ursprünge sehr ernst nehmen, versammeln sich oft, um Predigten über ihre Geschichte zu hören und sich so daran erinnern, wer und was sie sind. Diese Erinnerung dient dazu, die Loyalität der Sekte und ihrer Ideologie gegenüber zu stärken. Rudelmitglieder tragen abwechselnd Abschnitte aus dem Buch Nod vor, während die anderen im Halbkreis sitzen, brennende Kerzen halten und über ihre Texte meditieren. Den Predigten folgt manchmal die Vaulderie und bei intellektuelleren Rudeln intensives Nachdenken. Rudelmitglieder diskutieren die während des Ritus verlesenen Abschnitte oft bis zum Morgenrot.

Die Vampirgeschichte, besonders die lang zurückliegenden kainitischen Legenden, sind weitgehend mündlich überliefert – es gibt nur wenige tatsächliche Exemplare des Buchs Nod. Wenn überhaupt, dann stimmen nur wenige Sabbatmitglieder rückhaltlos über den genauen Wortlaut einer beliebigen Passage aus dem Buch überein. In dieser Frage ist die Sekte gespalten – manche Sabbatmitglieder glauben, der Wortlaut sei irrelevant, solange der Geist des Buchs Nod erhalten bliebe, während andere darauf beharren, man müsse sich auf einen kanonischen Text einigen, damit sich alle Sabbatmitglieder auf denselben Text beziehen können. Dieses Schisma führt natürlich zu einer großen Vielfalt von Einzelmeinungen zum Thema, von rücksichtsloser Unterstützung beider Extrempositionen bis hin zu einer tiefen Ambivalenz allem gegenüber, was außerhalb des eigenen Rudels zu dieser Frage beigetragen wird.

System: Dieser Ritus erfordert spieltechnisch kein System. Ansonsten ist diese Konvention einfach eine Gelegenheit zum Erzählen, zum Rollenspiel und zum Enthüllen von Bruchstücken des großen kainitischen Mysteriums.

DIE VAULDERIE

Die Vampire des Sabbats nehmen ihren allnächtlichen Kampf ernst - so ernst, dass sie keinen Widerspruch in den eigenen Reihen dulden. Vom einfachsten neuen Rekruten bis hin zum höchsten Priscus garantieren sich die Sabbatmitglieder ihre gegenseitige Loyalität durch einen blutigen, als die Vaulderie bekannten Ritus.

Die Vaulderie ähnelt einem Blutsband, unterscheidet sich von ihm aber in Absicht und Funktion. Kein Sabbatmitglied würde freiwillig ein Blutsband eingehen, mit der Begründung, dass solche Bände die Werkzeuge sind, mit denen Ahnen ihre Kinder versklaven. Die Sabbatmitglieder verschwören sich vielmehr in der Vaulderie miteinander, und binden sich an das Rudel statt an eine Person und somit an die gute Sache des Sabbat.

Wer die genauen Details der Vaulderie nicht kennt, hält sie vielleicht für ein einfaches Vermischen von Vampirvitae in einem Gefäß, aus dem sie dann anschließend getrunken wird. In Wirklichkeit ist es eine viel mystischere Angelegenheit. Zu Beginn des Rituals nimmt der Priester ein ausschließlich für die Vaulderie vorgesehenes Werkzeug und nichts anderes und schneidet sich das Handgelenk auf. Das rituelle Schneidewerkzeug könnte ein kleines Messer sein, ein silbernes Rasiermesser oder eine Ahle. Um dem Ritus mehr Gewicht zu verleihen, benutzen viele Rudel kunstvolle Zeremonialdolche mit eingravierten Spiralen, Wirbeln oder Blutstropfen. Dann vergießt der Priester Blut in ein Gefäß und gibt das Schneidewerkzeug an die übrigen Kainiten weiter, die

sich in ihr eigenes Fleisch schneiden und Blut in den Kelch vergießen. Dann wird der Kelch erneut im Rudel herumgegeben und der Priester rezitiert eine Beschwörungsformel, die den Kelch als schreckliches Sakrament weiht, während jedes Rudelmitglied einen Schluck nimmt.

Die Vaulderie kann jederzeit stattfinden - vor Angriffen, bei wichtigen Sabbatversammlungen, zu Beginn der Erschaffungsriten neuer Mitglieder und fast immer bei Rudel-Esbats. Dieser Ritus ist vielleicht der grundlegendste der Sekte und genießt die größte Hochachtung.

Das Ergebnis dieses Ritus heißt Vinculum oder Blutsbindung. Diese Bindungen verknüpfen alle Rudelmitglieder miteinander, begründen eine gegenseitige Loyalität und stützen die Moral des Rudels. Doch wegen der mystischen Natur der Vaulderie sind Vincula unvollkommen - was ein Rudelmitglied in einer Nacht für ein anderes empfindet, kann nichts sein, im Vergleich zu dem, was es in der nächsten Nacht empfindet. Vinculumwerte können sich jedes Mal ändern, wenn der Ritus durchgeführt wird.

Ohne die Vaulderie bräche der Sabbat wahrscheinlich unter der Last seiner eigenen Dogmen zusammen – das Chaos und die Anarchie, die der Sekte auf dem Fuße folgen, würden das bisschen Organisation hinwegfegen, die sie ohne die durch diesen Ritus geschaffene Sympathie und Loyalität hätte. Die, die sich der Vaulderie entziehen oder dagegen sind, sind bei anderen Sabbatmitgliedern nicht gern gesehen. Vampire, die nicht mindestens einmal monatlich an der Vaulderie teilnehmen, werden vom Rudel im besten Falle geschnitten - und im schlimmsten werden sie zu Gefäßen für das nächste Blutfestmahl oder werden direkt vernichtet.

System: Wenn ein Charakter zum ersten Mal an der Vaulderie teilnimmt (oder bei der Erschaffung eines Sabbatcharakters), würfeln Sie für jeden Charakter, dessen Vitae am Ritus beteiligt ist, 1W10. Das Ergebnis ist der Vinculumwert des Charakters zu dem Charakter, dessen Blut er getrunken hat; die Auswirkungen werden der Tabelle entnommen. Jedes Mal, wenn ein neues Mitglied an der Vaulderie teilnimmt, sollte jeder Spieler 1W10 würfeln und sich seinen Vinculumwert dem neuen Charakter gegenüber aufschreiben.

Die Vaulderie kann bestehende Blutsbande brechen. Ein Vampir, der per Vaulderie ein Blutsband brechen will, darf nicht mehr als einen Blutpunkt in seinem Blutvorrat haben und muss sechs Punkte Vaulderie-Vitae trinken. An dieser Stelle vergeht das alte Blutsband rasch und wird fast ebenso schnell durch ein Vinculum an die ersetzt, aus deren Blut die Vaulderie bestand.

10	Loyalität bis in den Tod
9	Du tust alles, wirklich alles für den Betreffenden, außer zu sterben.
8	Du hilfst immer und stellst sogar Ressourcen zur Verfügung, wenn es sein muss.
7	Durch dick und dünn gehen
6	Du springst für den anderen ein und hilfst ihm aus der Patsche.
5	Du respektierst den anderen und hilfst ohne Gegenleistungen.
4	Du hilfst, solange es kein allzu großer Aufwand ist.
3	Solange die eigenen Interessen gewahrt werden, bist Du der Person loyal gegenüber.
2	Keine Antipathie
1	Derjenige ist dir scheißegal.

DIE WILDE JAGD

Eines des größten Verbrechen, das ein Sabbatmitglied begehen kann, ist Verrat. Die Sekte hütet ihre Geheimnisse. Wenn ein Mitglied einem Feind ein Sektengeheimnis enthüllt, wird es hart bestraft. Wenn ein Sabbatmitglied lebenswichtige Informationen durchsickern lässt, kann ein Priester eine Wilde Jagd ausrufen. Die Wilde Jagd ähnelt sehr der Blutjagd, endet aber mit der Auslöschung des Übeltäters und aller Seths- und Kainskinder, die möglicherweise im Besitz der Information sind. Sabbatmitglieder aus der ganzen Gegend werden zusammengerufen, und man erwartet ihre

Teilnahme. Nichts steht einer Wilden Jagd im Weg. Natürlich hängt das Ausmaß der Wilden Jagd vom jeweiligen Verräter ab – von den Rudeln wird erwartet, dass sie Ordnung in den eigenen Reihen halten, während prominente Wendehälse die Aufmerksamkeit von Erzbischöfen, Prisci, Kardinälen und all ihren Dienern erregen.

Es ist unumgänglich, dass die, die verbotenes Wissen des Sabbat weitergeben oder erlangt haben, vernichtet werden; das geschieht auf eine Weise, die klarmacht, dass der Sabbat solche Vertrauensbrüche nicht duldet. Der Priester versammelt die örtlichen Sabbatmitglieder und ruft sie offiziell zur Jagd auf, was manchmal den Präliminarien einer Gotcha-Partie ähnelt.

Wenn der Übeltäter erst einmal geschnappt ist, wird er gepfählt und so bewegungsunfähig gemacht. Das Rudel schleppt ihn vor den Duktus oder Priester (oder Bischof usw.), der seinen Rudelkameraden seine Verbrechen vorträgt. Dann quält das Rudel den Übeltäter in jeder ihm angemessenen erscheinenden Weise- Brandeisen, Fleischformen und Verstümmelung sind noch die un kreativsten Formen der Rache, die ein gerechtes Rudel einem Verräter angedeihen lassen kann. Schließlich vernichtet das Rudel den Verräter, indem es ihn (immer noch gepfählt) auf einen geweihten Scheiterhaufen wirft. Das wird oft von einer Lesung aus der Chronik Nod begleitet, um sie alle daran zu erinnern, dass sie der Einheit bedürfen, um ihre Feinde zu überwinden, und dass Misstrauen innerhalb der Sekte den Sabbat in seinen Grundfesten erschüttert.

Nachdem der Verräter den Tod gefunden hat, verfolgt der Sabbat die, die entweder von dem Geheimnis erfahren haben oder an dem Verrat beteiligt waren. Die Gerechtigkeit des Sabbat ist unerbittlich – die Sekte würde alles tun, um ihre Sicherheit zu gewährleisten.

Natürlich kann der Sabbat nicht jedes kleine Geheimnis kennen, das durchsickert. Die Frustration darüber macht die Dinge für die, die erwischt werden, oft nur umso schlimmer.

System: Sabbatmitglieder, auf die die Wilde Jagd ausgerufen wird, sind keine Sabbatmitglieder und damit keine Vampire mehr. Egal, wie sehr sie kriechen, sie können die Sekte nicht dazu bringen, einen Verräter wieder aufzunehmen. Doch diese harte Realität erwächst eher aus Sicherheitsgründen denn aus Sturheit (der einzige Ausweg wäre ein Ritus der Zerknirschung).

Ignoblis Ritae

Diese Ritae variieren in Methoden und Regeln zwischen den verschiedenen Rudeln. Sie können jederzeit stattfinden, üblicherweise, wenn der Rudel-Priester sie für angesagt hält. Manche Rudel praktizieren Gruß- oder Abschieds-, Trink-, Diablerie- und allerlei andere Ritae. Im Grunde kann ein Rudel für jedes bedeutende Ereignis einen eigenen Ritus entwickeln.

- Akzeptanzritus
- Einweihungsritus
- Ritus der Zerknirschung / Ablass / Ritus der Absolution
- Willkommensritus
- Erntedankritus
- Kriegsritus
- Blutvergießen
- Heimlichkeitsritus
- Sonnentanz
- Schmerztest
- Natternsegen
- Enthüllung der Wahrheit
- ...

System: In Absprache mit der SL ist es für Spieler-Rudel möglich, eigene Ignoblis Ritae zu entwickeln.

Kapitel 5: Kampfsystem

Gesundheit

Der Charakter besitzt 7 Gesundheitsstufen.

Schaden

Es gibt 3 Schadensarten: Schlagschaden, tödlichen Schaden und schwer heilbaren Schaden.

Schlagschaden wird mit Widerstand + Seelenstärke absorbiert. Alles was nach dem absorbieren übrig bleibt wird halbiert (bis zu einem Minimum von 1) und von den Gesundheitsstufen abgezogen.

Tödlicher Schaden wird mit Widerstand + Seelenstärke absorbiert. Alles was nach dem absorbieren übrig bleibt wird von den Gesundheitsstufen abgezogen.

Schwer heilbarer Schaden ist für Vampire sehr tödlich. Quellen für diese Art von Schaden sind beispielsweise; Feuer, Sonnenlicht u.ä. ...
Dieser kann nur via Seelenstärke oder ähnlicher Disziplinausprägungen absorbiert werden. Der Widerstand wird dabei gänzlich außen vor gelassen.

Der Schaden der nach der Absorption noch übrig ist wird von den Gesundheitsstufen abgezogen.

Auswirkungen von Schaden

Sollte der Charakter Schaden bekommen haben, spielt dies bitte auch aus!

Eine humpelnde, langsame Fortbewegung ist noch möglich, wenn man noch die Hälfte der Gesundheitsstufen hat.

Gerade noch humpelnd (schon eher abstützend usw.) kann man sich bei 1/3 der Gesundheitsstufen bewegen.

Und bei einer Gesundheitsstufe kann man zwar vielleicht noch stehen (mit Hilfe), aber Fortbewegung ist maximal kriechend möglich.

Bei 0 Gesundheitsstufen fällt ein Kainit in Starre.

Kampf

ERSTE PHASE

Zu Beginn eines Kampfes wird zuerst die Initiative festgelegt. Diese sagt aus, welcher Charakter zuerst agieren darf. Der Charakter mit dem höchsten Wert in der Initiative darf zuerst handeln, die verbleibenden Charaktere handeln in absteigender Reihenfolge ihres Ergebnisses.

Anmerkung: Es ist nicht möglich über sein Generationsmaximum hinaus die körperlichen Attribute zu steigern. Daher ist es nicht möglich einen höheren Wert als 5 zu erzielen. Ausnahmen bilden Disziplinen welche die Werte des Charakters verändern.

Errechnung der Initiative

Körperkraft + Geistesschärfe = Initiative

Wenn zwei Charaktere das gleiche Ergebnis erzielen, handelt derjenige mit dem höheren Wert in Geistesschärfe zuerst. Sind diese beiden Werte ebenfalls gleich, handelt der Charakter mit dem höheren Wert in Wahrnehmung. Es ist möglich seine Körperkraft mittels Blut und oder anderen Fähigkeiten zu steigern, um eine höhere Initiative zu erzielen.

ZWEITE PHASE

Angriff

Um den Schaden zu berechnen, gibt es ein paar Fragen, die man sich stellen muss.

Schlage ich mit der Faust / Trete ich? (also waffenlos)

Bin ich waffenlos, nutze aber eine Disziplin die schweren Schaden macht?

Trage ich eine Waffe und nutze diese im Kampf?

Ein waffenloser Schlag macht immer Körperkraft in Schadensstufen als Schlagschaden.

Waffen haben immer einen Wert von Körperkraft + X. Die Schadensart ist abhängig von der Waffe.

Bei Disziplinen oder ähnlichem, was Schaden verursacht, stehen die Schadenshöhe/-berechnung und die Schadensart meistens bei den Disziplinbeschreibungen. Ansonsten die SL fragen.

Biss-Attacken sind im normalen Kampf nicht mehr möglich. Um ein Opfer beißen zu können, muss das Opfer vorher umklammert oder bewegungsunfähig gemacht werden.

Absorbieren

Schlagschaden und Tödlicher Schaden

Das Heilen einer Stufe aus diesen Schadensarten kostet 1 BP pro Schadenstufe.

Schwer heilbarer Schaden

Das Heilen einer schwer heilbaren Wunde kostet 5 BP. Jede weitere Stufe, die am gleichen Abend noch geheilt werden soll, kostet 2 BP und einen Punkt WK.

Um ein abgeschlagenes Körperteil zu regenerieren, muss man 3 Gesundheitsstufen heilen, was mindestens 3 BP kostet (abhängig von der Schadensart).

Ein Charakter, der nur noch 0 oder weniger Gesundheitsstufen hat, fällt in Starre oder ist direkt vernichtet.

Starre und Vernichtung

Sollte ein Charakter durch Schaden in Starre fallen, so kann er erst wieder aus ihr erwachen, wenn er komplett geheilt ist. Dies ist abhängig vom Pfadwert des Charakters.

Ein Charakter der überzähligen Schaden (mehr Schaden als Gesundheitsstufen) erhält, stirbt nicht zwangsläufig. Auch hier gelten je nach Schadensart unterschiedliche Regelungen.

Schlagschaden/ Tödlicher Schaden

Ein Charakter, der insgesamt 7 Stufen Schlag- oder tödlichen Schaden nach der Absorption erlitten hat, fällt in Starre.

Schwer heilbarer Schaden

Kommt ein Charakter auf insgesamt 7 Stufen schwer heilbaren Schaden nach der Absorption, so fällt er in Starre.

Die Bedingung ist allerdings, dass der Schaden, der ihn über seine Gesundheitstufen hinausgebracht hat, innerhalb einer Runde angerichtet werden muss. Geschwindigkeitshandlung zählen zu der gleichen Runde. Ein **weiterer** Treffer in der **nächsten** Runde, gleich welcher Schadensart, vernichtet den Charakter.

So soll vermieden werden, dass ein Charakter sofort stirbt, nur weil jemand in einer Runde imensen Schaden verursachen kann und den anderen vielleicht nicht unbedingt töten will.

Kapitel 6: Regeln

Starre

Fällt ein Charakter in Starre, so bleibt er für eine gewisse Zeit in diesem Zustand. Der Grund der Starre ist dabei egal. Um aus eigener Kraft aus der Starre erwachen zu können, benötigt der Charakter 3BP.

Wie lange ein Charakter in Starre verbringen muss, entnimmt man folgender Tabelle:

Pfadwert/Menschlichkeit	Dauer der Starre:
●●●●●●●●●●	- 12 Stunden
●●●●●●●●	- 24 Stunden
●●●●●●●●	- 3 Tage
●●●●●●●●	- Eine Woche
●●●●●●●	- Zwei Wochen
●●●●●●	- Ein Monat
●●●●●	- Drei Monate
●●●●	- Sechs Monate
●●●	- Ein Jahr
●●	- Drei Jahre
●	

Die Starreperioden sind an das Live angepasst, damit dies realistischer bleibt.

Einsatz von Blut und Willenskraft

Jeder Charakter besitzt eine bestimmte Anzahl an Blutpunkten, die er zur freien Verfügung hat. Was er damit anstellen kann und wie er sie wiedererlangt, wird im folgenden Abschnitt beschrieben.

Gleiches gilt auch für die Willenskraft.

BLUTPUNKTE

Einsatz von Blutpunkten

Erwachen

Jeder Charakter muss einen BP ausgeben um aus dem Schlaf zu erwachen.

Heilung

Ein Charakter kann sein Blut zur Heilung einsetzen.

Ghulen, Blutbinden oder einen Vampir erschaffen

Hierzu ist mindestens ein Blutpunkt auszugeben.

Ein körperliches Attribut erhöhen

Mit Hilfe von Blutpunkten können die körperlichen Attribute im Verhältnis 1:1 gesteigert werden. Das Maximum liegt bei dem Generationsmaximum. Dies hält eine Szene lang.

Regeneration von Blutpunkten

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Blutpunkte zu regenerieren.

Jagen

Der Charakter geht für eine bestimmte Zeit Out-time und sagt der SL an, daß er jagen will und wieviele BP er erlangen möchte. Die SL entscheidet dann, nach welcher Zeitspanne der Spieler wieder In-Time gehen darf und wie viele BP der Charakter bekommen hat.

Herde

Wesentlich schneller und gefahrloser kann man durch den Hintergrund Herde an BP kommen.

Man muss ebenfalls Out-Time gehen und die SL informieren.

Man kann innerhalb einer halben Stunde den dreifachen Wert vom Hintergrund Herde als BP bekommen.

Diese Option hat man nur einmal pro Abend.

WILLENSKRAFT

Einsatz von Willenskraft

Willenskraft kann auf verschiedene Arten eingesetzt werden.

Widerstand gegen geistige Disziplinen

Durch Ausgabe von WK in Höhe der Erfolge (Anzahl der WK steht meistens bei der Disziplinbescheidung) kann man einen geistigen Angriff auf den Charakter abwehren.

Vermeidung von Rötscheck und Raserei

Durch die Ausgabe von Willenskraft ist es möglich, sich gegen Rötschreck und/oder Raserei zu wehren.

Kaufen eines Erfolges

Durch die Ausgabe eines Punktes WK kann man sich einen extra Erfolg bei jeder Aktion kaufen.

Ignorieren von Verwundungen

Wenn man einen Punkt WK ausgibt kann man für eine Runde alle Verwundungsabzüge ignorieren. Der Schaden bleibt allerdings weiterhin vorhanden.

Regeneration von Willenskraft

Willenskraft kann man über verschiedene Wege zurückerhalten.

Ausspielen von Wesen und Verhalten

Durch das korrekte Ausspielen von Wesen und Verhalten kann man einen Punkt WK regenerieren.
(SL)

Gelingen eines Plans

Für das Gelingen eines Plans oder einer Intrige kann man in Absprache mit der SL WK regenerieren.

Schlaf

Durch Schlaf regeneriert man pro Tag 1 Punkt WK.

Kraftakte

Wann immer der Charakter große Kraft aufbringen muss, um etwas zu bewerkstelligen, wie z.B. eine Tür aufzustemmen, etwas Schweres heben, oder Fesseln durchreißen, dann wird der Kraftaktwert ermittelt.

Dieser errechnet sich folgendermaßen:

$$\text{Körperkraft} + \text{Doppelte Stärke} = \text{Kraftaktwert}$$

Es folgt eine Tabelle über die Möglichkeiten mit entsprechenden Kraftaktwerten. Allerdings hat das letzte Wort immer die SL.

Ergebnis	Anzuhebendes Gewicht
1	20 kg
2	50 kg
3	125 kg
4	200 kg
5	300 kg
6	400 kg
7	450 kg
8	500 kg
9	600 kg
10	750 kg
11	1000 kg
12	1500 kg
13	2000 kg
14	2500 kg
15	3000 kg
16	3500 kg
17	4000 kg

Sollten 2 Charaktere sich miteinander messen, wird deren Kraftaktwert verglichen und der Höhere gewinnt.

Raserei

Wenn das Tier in einem Kainiten aus seinen Fesseln bricht und die Kontrolle übernimmt, spricht man von Raserei. Dieser Zustand kann durch bestimmte Faktoren hervorgerufen werden, z.B. durch Hunger oder Wut. Ein Vampir der in Raserei verfällt, wird ohne Planung sein nächstes Ziel attackieren (zumeist auch den Auslöser der Raserei).

Er kann erst dann wieder aus seiner Raserei erwachen, wenn entweder das Ziel seiner Raserei vernichtet ist oder der Charakter WK investiert. Dies ist allerdings mit der SL abzusprechen. Selbst wenn man WK ausgibt und nicht in Raserei verfällt, ist man immer noch wütend und aufbrausend.

Durch die Ausgabe von 2 Punkten WK kann man die Raserei unterdrücken. Allerdings hat auch hier die SL das letzte Wort.

Eine kurze, nicht vollständige Liste von auslösenden Faktoren

Hunger (nur noch 5 BP übrig)

Sehr hungrig (nur noch 3 BP übrig)

Geschmack oder Geruch von Blut

Geruch oder Geschmack von kainitischer Vitae

Beleidigung

Verletzung, Kampf

Ein Charakter der sich in Raserei befindet ist immun gegen geistige Beeinflussung und kann Verletzungen ignorieren. **Bitte die Raserei ausspielen.**

Rötschreck

Rötschreck ist eine panikartige Reaktion auf bestimmte Situationen die eine enorme Gefahr für den Kainiten darstellen. Als häufige Auslöser sind zu nennen: Feuer und Sonnenlicht. Aber es gibt auch bestimmte Disziplinausprägungen, die einen Rötschreck ähnlichen Effekt haben.

Sollte der Vampir in Rötschreck verfallen, so wird er versuchen, sich in seiner Panik so weit wie möglich von der Quelle, die seine Furcht auslöst, zu entfernen. Dabei ist fast jedes Mittel recht.

Wenn der Charakter WK einsetzt um nicht in Rötschreck zu verfallen so wird die "Panik" durch ein Furchtgefühl ersetzt. Man hat einen klaren Kopf und kann noch rational handeln, aber man möchte sich trotzdem von dem Rötschreckauslöser entfernen.

Je nach Stärke des Effektes gibt es unterschiedliche Kosten.

Das letzte Wort liegt aber bei der SL.

Auslöser	Kosten in WK
Offenes Feuer (Fackel)	1
Offenes Feuer (Lagerfeuer)	2
Offenes Feuer (Scheiterhaufen)	3
Brennender Raum	3
Brennendes Haus	4
Indirektes Sonnenlicht	1
Direktes Sonnenlicht	3

Man muss immer mindestens einen Punkt ausgeben, auch wenn durch Disziplinen und Rituale die Kosten gesenkt werden können.

~ Ende ~