

Das Unsichtbare spüren

Die Sinne des Vampirs stellen sich auf Dimensionen jenseits der profanen Welt ein, wodurch er Dinge erspüren kann, die dem bloßen Auge verborgen sind. Dies kann ein anderer Vampir sein, der Verdunkelung⁹ einsetzt, jemand, der mit Auspex den Charakter ausspioniert, oder ein Geist inmitten des Raums.

■ **Kosten:** keine

■ **Würfelvorräte:** Geistesschärfe + Auspex oder Entschlossenheit + Auspex

■ **System:** Wenn sich etwas Übernatürliches in der Umgebung verbirgt, würfelt die Erzählerin versteckt auf Geistesschärfe + Auspex, wobei sie selbst die Schwierigkeit bestimmt. Gegen ein Wesen, das sich aktiv versteckt hält, kann die Erzählerin eine blinde Probe („Lisa, wirf sieben Würfel.“) als Wettbewerb gegen den Vorrat des Opfers verlangen. (Um zum Beispiel einen Vampir zu entdecken, der sich mit Verdunkelung verbirgt, legt man eine Probe auf Geistesschärfe + Auspex vs. Geistesschärfe + Verdunkelung ab. Wenn der Vampir aktiv nach einem übernatürlichen Wesen sucht, würfelt er auf Entschlossenheit + Auspex.)

■ **Dauer:** passiv

Vorahnung

Der Vampir erlebt kurze Momente der Vorahnung. Das könnte sich als aufgestellte Nackenhaare, plötzliche Inspirationen oder sogar lebhaft Visionen zeigen. Auch wenn sie nie allzu genau sind, können diese Visionen den Vampir in Sicherheit bringen oder eine Wahrheit enthüllen, die er zuvor übersehen hatte.

■ **Kosten:** keine oder ein Wallungs-Check

■ **Würfelvorräte:** Entschlossenheit + Auspex

■ **System:** Sobald es der Erzählerin angemessen erscheint, verleiht diese Kraft dem Charakter einen plötzlichen Hinweis, der ihn auf die eine oder andere Art weiterbringt: Er könnte einen bislang übersehenen Hinweis entdecken oder aus einer Gefahr gerettet werden. Ob der Charakter nun plötzlich eine Vision von sich selbst erhält, wie er in eine Falle läuft, während einer Verfolgung ein einladendes rotes Leuchten an der zweiten Abbiegung sieht oder kurz ein Skelett unter den Dielen im Amtssitz des Prinzen erkennt, diese Kraft bietet der Erzählerin die Möglichkeit, das Spiel auf subtile Art voranzutreiben oder die Geschichte in die gewünschten Bahnen zu lenken.

■ **Der Anwender kann aber auch aktiv eine Vorahnung heraufbeschwören, indem er sich auf ein Subjekt konzentriert, einen Wallungs-Check ablegt und eine Probe auf**

Entschlossenheit + Auspex ablegt. Die Anzahl der Erfolge bestimmt die Stufe der Erkenntnisse über das Subjekt, falls überhaupt welche errungen werden.

■ **Dauer:** passiv

Erinnerung vernebeln

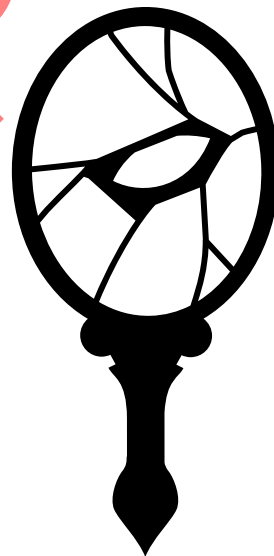
Mit dem Befehl „Vergiss!“ kann der Anwender das beherrschte Opfer den gegenwärtigen Augenblick und die letzten paar Minuten vergessen lassen, was reicht, um einen oberflächlichen Trunk oder eine Zufallsbegegnung zu verschleiern. Es werden keine neuen Erinnerungen gebildet, und wenn jemand nachhakt, erkennt das Opfer, dass ihm ein paar Minuten fehlen.

■ **Kosten:** keine

■ **Würfelvorräte:** Charisma + Beherrschung vs. Geistes-schärfe + Entschlossenheit

■ **System:** Gegen ein ahnungsloses sterbliches Opfer ist keine Probe erforderlich. Die Erinnerungen eines widerstrebenden Opfers oder eines anderen Vampirs zu vernebeln, erfordert dagegen einen Wurf auf Charisma + Beherrschung vs. Geistesschärfe + Entschlossenheit.

■ **Dauer:** unbegrenzt



⁹ Eine vampirische Kraft, mit der du nicht mehr gesehen wirst. Sie ist nicht Teil dieses Schnellstarters.

VAMPIRE

DIE MASKERADE

Name Paul Clunie	Konzept <i>„Protagonist“ voller Illusionen</i>	Jagdverhalten
Chronik <i>unter Monstern</i>	Ambition	Clan <i>Malkavianer</i>
Erzeuger/in	Verlangen	Generation 12

ATTRIBUTE

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft ●●○○○	Charisma ●○○○○	Intelligenz ●●●○○
Geschicklichkeit ●●○○○	Manipulation ●●●○○	Geistesschärfe ●●●○○
Widerstandsfähigkeit ●●○○○	Fassung ●●○○○	Entschlossenheit ●●●●○
Gesundheit □□□□□ ■■■■■■ Willenskraft □□□□□ □■■■■■		

FÄHIGKEITEN

Diebeshandwerk..... ○○○○○	Anführen..... ○○○○○	Ermitteln..... ●●○○○
Fahren..... ●○○○○	Ausflüchte..... ●○○○○	Finanzen..... ●●●○○
Handgemenge..... ○○○○○	Darbietung..... ○○○○○	Geisteswissenschaften..... ●●○○○
Handwerk..... ●○○○○	Einschüchtern..... ○○○○○	Medizin..... ○○○○○
Heimlichkeit..... ●○○○○	Etikette..... ●○○○○	Naturwissenschaften..... ○○○○○
Nahkampf..... ○○○○○	Menschenkenntnis..... ●●●○○	Okultismus..... ○○○○○
Schusswaffen..... ●●○○○	Szenekenntnis..... ●○○○○	Politik..... ○○○○○
Sportlichkeit..... ●○○○○	Tierkunde..... ○○○○○	Technologie..... ●●●○○
Überleben..... ○○○○○	Überzeugen..... ●○○○○	Wahrnehmung..... ●○○○○

DISZIPLINEN

Auspex ●●○○○	Beherrschung ●○○○○	○○○○○
Das Unsichtbare spüren	Erinnerung vernebeln	
Vorahnung		
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Resonanz.....

Hunger □□□□□

Menschlichkeit □□□□□ □□■■■■

Charles Cruz, der weiße Ritter

Scheinbares Alter: Ende dreißig

Umarmung: Ende der achtziger Jahre

Als du noch am Leben warst, hast du immer das Richtige getan und du siehst keinen Grund, damit aufzuhören, nur weil du tot bist. Die Bösen müssen bestraft und sie müssen zu Fall gebracht werden. Es geht nicht so sehr darum, die Wehrlosen zu verteidigen, sondern die Schurken zu schlagen, aber du hast es gern in der Hinterhand, um dein Verhalten zu rechtfertigen. Du bist schließlich ein Beschützer, kein Brutalo oder Tyrann! Mit Sicherheit.

Du jagst nicht den Ruhm, sondern bleibst stattdessen lieber unter dem Radar. Manchmal klappt es, manchmal nicht. Dem Vampir, der dich erschaffen hat, war das egal, du hast ihn schon immer für ein kleines Arschloch gehalten. Doch jetzt hast du dich von ihm befreit und hast deine eigene Crew. Wenn du nur mehr davon überzeugt wärst, dass die Aufgabe, auf die du geschickt wirst, mit deinem persönlichen moralischen Kompass übereinstimmt ...

Es hat schon Gelegenheiten gegeben, bei denen du entweder vor Hunger oder Wut abgeglitten ist und du bist stets darauf bedacht, dich nicht in solche Situationen zu begeben. Doch sollte das Schlimmste eintreten, hat dein Klüngel von Anfang an immer hinter dir gestanden.

Beziehungen:

PAUL

Paul ist ein Irrer, aber er ist dein Irrer, weißt du? Er ist durchaus in der Lage, auf sich selbst aufzupassen, aber manchmal sieht er einfach Dinge, die nicht da sind. Oft sieht er natürlich Dinge, die da sind oder da sein werden, was sehr nützlich ist, wenn man nur sagen könnte, welche welche sind!

AILEEN

Sie ist eine der Guten. Sie erinnert dich an die Künstler an der Straße, wo du aufgewachsen bist, dazu in der Lage, mit ihren Händen so wunderbare Dinge zu erschaffen und die Welt so darzustellen, wie sie darunter war und wie sie sein sollte: rein. Heutzutage scheint sie jedoch vor allem andere zu inspirieren.

JUANA

Sie ist nett, wie eine alte Oma oder so, und ist bereits verflucht worden, sodass sie jetzt frei von Sünde ist. Es ist manchmal etwas schwierig, zu verstehen, worum es ihr geht, aber so ist das nun einmal mit alten Menschen, nicht wahr?



Gleitender Sprung

Da er nicht nur in den Armen und Fäusten unheilige Kraft besitzt, kann der Anwender viel höher und weiter springen als Sterbliche.

■ ■ **Kosten:** keine

■ ■ **System:** Der Anwender kann so viele Meter hoch springen wie seine Stärkestufe beträgt und fünfmal so weit. Für einen solchen Sprung braucht der Anwender Anlauf.

■ ■ **Dauer:** passiv

Abschreckung

Statt Leute anzulocken, nutzt der Vampir seine Präsenz, um sie abzuschrecken. Mit dieser Kraft wirkt der Anwender bedrohlich und strahlt eine Aura der Gefahr aus, die stark genug ist, dass die meisten Sterblichen seine Aufmerksamkeit meiden, und selbst Vampire überlegen es sich zweimal, bevor sie sich gegen ihn stellen.

■ ■ **Kosten:** keine

■ ■ **System:** Der Wert des Anwenders in Präsenz wird Proben auf Einschüchtern hinzugefügt. Um den Anwender anzugreifen, ist ein Wurf auf Entschlossenheit + Fassung bei einer Schwierigkeit von 2 nötig.

■ ■ **Dauer:** eine Szene oder bis sie bewusst beendet wird

Anhaltender Kuss

Der Kuss der Vampire löst fast ekstatische Gefühle in den Sterblichen aus, aber diese Kraft übertrifft alle anderen Küsse um Längen. Sterbliche, von denen der Anwender getrunken hat, werden abhängig von dem Kuss, sind wie besessen davon und machen den Vampir gar ausfindig, um wiederholt von sich trinken zu lassen. Sterbliche werden oft anämisch, verletzen sich selbst und sterben sogar an der Sucht, aber Vampire finden die Kraft nützlich, um eine Herde zu halten.

■ ■ **Kosten:** keine

■ ■ **System:** Der Vampir kann während des Trinkens entscheiden, ob er die Kraft einsetzen möchte oder nicht. Der Anwender fügt einem auf Charisma basierenden Würfelvorrat, der gegen das gebissene Opfer zum Einsatz kommt, Würfel in Höhe seiner Präsenz hinzu. Sterbliche, von denen mit dieser Kraft getrunken wird, können jede Woche auf Willenskraft würfeln (Schwierigkeit entspricht dem Wert des Anwenders in Präsenz), um sich gegen die Wirkung zu wehren. Haben sie dabei dreimal in Folge einen Triumph, endet die Wirkung, ebenso bei einem einzelnen kritischen Triumph.

■ ■ **Dauer:** bis ihr erfolgreich widerstanden wurde



VAMPIRE

DIE MASKERADE

Name <i>Charles Cruz</i>	Konzept <i>Weißer Ritter</i>	Jagdverhalten
Chronik <i>Unter Monstern</i>	Ambition	Clan <i>Brujah</i>
Erzeuger/in	Verlangen	Generation <i>12</i>

ATTRIBUTE

Körperlich	Gesellschaftlich	Geistig
Körperkraft ●●●○○	Charisma ●○○○○	Intelligenz ●●○○○
Geschicklichkeit ●●●○○	Manipulation ●●○○○	Geistesschärfe ●●○○○
Widerstandsfähigkeit ●●●○○	Fassung ●●○○○	Entschlossenheit ●●●●○
Gesundheit □□□□□ □■□■□■		Willenskraft □□□□□ □■□■□■

FÄHIGKEITEN

Diebeshandwerk ●●○○○	Anführen ○○○○○	Ermitteln ●○○○○
Fahren ●○○○○	Ausflüchte ○○○○○	Finanzen ○○○○○
Handgemenge ●●●○○	Darbietung ○○○○○	Geisteswissenschaften ●○○○○
Handwerk ●○○○○	Einschüchtern ●○○○○	Medizin ○○○○○
Heimlichkeit ●●○○○	Etikette ○○○○○	Naturwissenschaften ●●○○○
Nahkampf ●●○○○	Menschenkenntnis ○○○○○	Okultismus ○○○○○
Schusswaffen ●○○○○	Szenekenntnis ●●●○○	Politik ○○○○○
Sportlichkeit ●●○○○	Tierkunde ○○○○○	Technologie ○○○○○
Überleben ●○○○○	Überzeugen ○○○○○	Wahrnehmung ●●○○○

DISZIPLINEN

Präsenz ●●○○○	Stärke ●○○○○	○○○○○
Abschreckung	Gleitender Sprung	
Anhaltender Kuss		
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Resonanz

Hunger □□□□□

Menschlichkeit □□□□□ □■□■□■