

VAMPIRE

DIE MASKERADE

NAME

Blake

BESCHREIBUNG

Passe deinen Charakter an. Versetze dich in seine Lage und stelle dir die folgenden Fragen.

Welches Geschlecht hast du?

Geschlecht: _____

Welche Kleidung trägst du?

Kleidung:

- ☐ Trenchcoat und Freizeitkleidung
- ☐ Hipster-Kleidung
- ☐ sportlich elegante Kleidung

Ambition:

Was ist dein vorrangiges Ziel?

- ☐ Du willst die Wahrheit über die Person herausfinden, die für deine Transformation verantwortlich ist.
- ☐ Du willst alles darüber in Erfahrung bringen, was es über deinen neuen Zustand zu wissen gibt.

Was willst du heute Nacht erreichen?

Verlangen: Herausfinden, was _____ antreibt.

Wähle einen anderen Spielercharakter aus und schreibe ihm an diese Position. Versuche, einen Charakter auszuwählen, der nicht schon von jemand anderem ausgewählt wurde.

HINTERGRUND

Seit deiner Kindheit warst du davon besessen, jedermanns Geheimnisse zu enthüllen. Du konntest Lügen nicht ertragen, wenn es nicht deine eigenen waren. Journalist/in zu werden, war da ein selbstverständlicher Schritt. Du hast dich bei der Befragung feindlicher Subjekte hervorgetan. Du konntest leicht ihr Vertrauen gewinnen und sie waren mehr als bereit, dich in ihr Leben hineinzulassen. Dein Aufnahmegerät hat die intimsten Geheimnisse von Politikern, Sportlern und kleineren Berühmtheiten eingefangen. Vor einigen Monaten hat sich jedoch etwas geändert. Plötzlich hat dein Redakteur damit begonnen, dich ausschließlich zu Interviews mit Künstlern zu schicken. Insbesondere Künstler, die ihre Werke in einer ganz bestimmten Galerie ausstellen: die Galerie der Schwarzen Rose.

Wie hat deine Erfahrung dich geprägt?

- ☐ „Die Wahrheit ist die Wahrheit, und ich werde sie enthüllen, egal, wohin ich gehe.“
- ☐ „Ich muss zurück in die obere Liga. Die Welt der Kunst ist zu klein für mich.“

CLAN

Toreador 

CLAN-HINTERGRUND

Aleister Crowley beschrieb die Venus als „außen golden, innen verfault“. Viele Blutsverwandte halten diese Beschreibung für absolut passend für den Clan Toreador. Der Clan der Rose, wie Toreador oft genannt werden, sind Mäzene der Kunst und konsumieren Schönheit. Immer bestrebt, ihrer Menschlichkeit näherzukommen, suchen sie oft an den seltsamsten Orten nach Inspiration. Toreador verbringen ihre Nächte mit verzweifelte Versuchen, etwas Neues zu fühlen, was sie oft auf den Weg der Leidenschaft oder auf den Weg der Dekadenz führt.

CLAN-FLUCH

Toreador sind süchtig nach Schönheit und können nicht glänzen, wenn sie von Hässlichkeit umgeben sind. Wann immer sie sich in einer Umgebung befinden, die sie als ästhetisch unangenehm empfinden, zu der auch schreckliche Gerüche und störende Geräusche gehören, fällt es ihnen schwer, ihre Kräfte zu aktivieren, und sie haben Mühe, ihre Ängste im Griff zu behalten.

ALLES GING SCHIEF ...

Du solltest endlich den Besitzer der Galerie der Schwarzen Rose treffen. Du wurdest spät in der Nacht, gegen Mitternacht, herbeizitiert. Du wusstest bereits, dass der Eigentümer exzentrisch war und isoliert lebte, aber dieser Grad der Geheimhaltung war neu für dich. Die erste Überraschung ereilte dich bei deiner Ankunft. Die Galerie, dieser vertraute Ort, war einfach nicht da. Stattdessen erwartete dich ein verlassenes Lagerhaus. Die zweite Überraschung war spitzer, schmerzhafter und kostete dich das Leben.

Wie hast du auf diese Enthüllung reagiert?

- ☐ „Ich werde denjenigen finden, der mir das angetan hat, und wir werden ein langes Gespräch führen.“
- ☐ „Ich habe mich verändert und meine Welt ist jetzt größer denn je. Es gibt nun mehr Geheimnisse und mehr Lügen aufzudecken.“

WÄHLE DIESEN CHARAKTER AUS, WENN ...

... du einen Meister der gesellschaftlichen Manipulation spielen möchtest, der in jeder Situation hervorsticht, in der Worte, Beleidigungen oder Lob ausgetauscht werden, und wenn du dich von der Leidenschaft für die Enthüllung der Wahrheit leiten lassen möchtest.

VAMPIRE

DIE MASKERADE

HANDLUNGEN

Überzeugen: 9 Würfel (Ehrfurcht bereits eingerechnet)

Deine anziehende Persönlichkeit macht es Personen fast unmöglich, nicht das zu tun, was du von ihnen verlangst. Dies ist jetzt ausgeprägter denn je.

Ermitteln: 6 Würfel

Nach Hinweisen zu suchen ist eine deiner Stärken.

Einschüchtern: 6 Würfel (Abschreckung bereits eingerechnet)

Manchmal hast du einschüchternd dreingeblickt, um aus Schwierigkeiten herauszukommen. Jetzt hast du das Gefühl, dass du geradezu beängstigend sein kannst.

Angriff: 5 Würfel (Pistole +2 Schaden)

Du fühlst dich wohl, wenn Schusswaffen um dich herum sind und du kannst sie bei Bedarf auch benutzen.

Menschenkenntnis: 5 Würfel (füge 1 Würfel hinzu, wenn du das Ziel verhörst)

Du kannst andere Personen lesen und deine besondere Stärke liegt im Verhör, um die Wahrheit herauszufinden.

Biss: 1 Würfel

Du ziehst es vielleicht doch besser vor, dich von willigen Gefäßen zu nähren, besonders von denen, die dich bewundern.

AUSRÜSTUNG

Eine Brieftasche mit etwa 50 Dollar Kleingeld (Führerschein fehlt), ein digitales Aufnahmegerät und ein altmodisches Notizbuch voller Kritzeleien.

WIE MAN WÜRFELT

Um eine **Probe** abzulegen, bildest du einen Würfelvorrat, indem du so viele Würfel zur Hand nimmst, wie die Handlung oder Kombination aus Eigenschaften verlangt, um die die Erzählerin dich bittet. Du beginnst mit einer Anzahl von Hungerwürfeln, die deinem Hunger entspricht, und fügst anschließend reguläre Würfel hinzu.

Würfel, die Folgendes zeigen, sind Erfolg: . Zähle sie zusammen. Ignoriere die anderen Ergebnisse. Hast du die geforderte Schwierigkeit erreicht oder übertroffen, hast du Erfolg.

Gib 1 Punkt Willenskraft aus, um bis zu drei reguläre Würfel (keine Hungerwürfel) erneut zu würfeln.

Wenn du einen **Check** ablegst, verwende nur reguläre Würfel. Willenskraft hat keinen Einfluss auf Checks.

ATTRIBUTE

Körperlich

Körperkraft ●○○○○

Geschicklichkeit ●●○○○

Widerstandsfähigkeit ●●○○○

Gesellschaftlich

Charisma ●●●●○

Manipulation ●●●○○

Fassung ●●●○○

Geistig

Intelligenz ●●○○○

Geistesschärfe ●●●○○

Entschlossenheit ●●○○○

FÄHIGKEITEN

Ausflüchte ●●○○○

Ermitteln ●●●●○

Etikette ●○○○○

Menschenkenntnis (Verhör) ●●●○○

Schusswaffen ●●○○○

Sportlichkeit ●●○○○

Szenekenntnis ●○○○○

Technologie ●○○○○

Überzeugen ●●●○○

Wahrnehmung ●●●○○

Gesundheit

□□□□□ □□□□□

Willenskraft

□□□□□ □□□□□

Menschlichkeit

□□□□□ □□□□□

Hunger

□□□□□

VAMPIRE

DIE MASKERADE



DISZIPLINEN

Präsenz

●●○○○

Du kannst die Emotionen von Personen um dich herum manipulieren und kontrollieren. Du musst dich in ihrer unmittelbaren Gegenwart befinden und sie müssen dich direkt sehen oder hören können, damit diese Kraft wirken kann.

Ehrfurcht – Jeder in deiner Nähe fühlt sich plötzlich zu dir hingezogen und ist bereit, sich auf deine Argumente und Ansichten einzulassen. Diese Kraft kann auch zur Ablenkung genutzt werden. Sie verbessert deine Fähigkeit **Überzeugen** und ist darin bereits berücksichtigt.

Abschreckung – Du wirkst einschüchternd und strahlst eine Aura der Bedrohung aus, die die meisten Personen zurückweichen lässt. Sie verbessert deine Fähigkeit **Einschüchtern** und ist darin bereits berücksichtigt.

Auspex

●○○○○

Deine Sinne sind scharf wie ein Messer. Du kannst Dinge sehen, hören, riechen und sogar fühlen, die die meisten Menschen nie bemerken würden.

Geschärfte Sinne – Alle deine Sinne wirken verstärkt, im Guten wie im Schlechten. Du kannst diese Kraft nach Belieben ein- und ausschalten, ohne Kosten oder Würfe. Füge **1 Würfel** zu allen wahrnehmungsbasierten Proben hinzu. Dies ist in deiner **Fähigkeit Ermitteln** bereits berücksichtigt.

BLUTSVERWANDTE REFERENZEN

Hunger: Jedes Mal, wenn du eine Probe ablegen musst, ersetzt du einen regulären Würfel (schwarz) durch einen **Hungerwürfel** (rot) für jedes Feld, das du in deinem Zähler für Hunger abgestrichen hast.

Wallungs-Check: Nachdem du eine Handlung abgewickelt hast, die deinen Hunger steigern könnte, oder nachdem du erwacht bist, würfelst du **1 regulären Würfel**. Zeigt der Würfel dabei eine leere Seite, streichst du 1 weiteres Kästchen an deinem Hunger-Zähler ab.

Blutschub: Du darfst **1 Würfel** zum Wurf für eine beliebige Handlung oder Disziplin hinzufügen. Lege einen **Wallungs-Check** ab.

Erbblühen des Lebens: Du erscheinst anderen gegenüber vielleicht lebendig. Lege einen **Wallungs-Check** ab.

Schnelles Auswürfeln der Jagd: Wenn deine Gruppe beschließt, auf Jagdszenen zu verzichten und stattdessen darauf würfeln möchte, triffst du dich mit jemandem, der dir freiwillig sein Blut gibt. Würfle **9 Würfel** (Manipulation + Überzeugen, modifiziert durch **Ehrfurcht**).

Fluch: Als **Toreador** fühlst du dich unwohl, wenn du mit Situationen konfrontiert wirst, die dir ästhetisch nicht zusagen. Wann immer du deine **Disziplinen** in solchen Situationen anwendest, verlierst du **1 Würfel** aus diesen Proben.

UMARMUNG

Als du verwandelt wurdest:

Das Lagerhaus ist kalt und dunkel. Es ist, als wäre die Galerie nie dort gewesen. Du gehst durch den leeren Raum, Neugierde und Angst streiten um deine Seele. Dein journalistischer Instinkt setzt ein. Hier entwickelt sich eine Geschichte und du bist der/die Einzige, der darüber berichten wird. Du schaltest dein Aufnahmegerät ein, beginnst zu sprechen und schilderst alles, was du um dich herum siehst. Als du um eine Ecke biegst, findest du denjenigen, den du interviewen sollst. Zwischen den Trümmern und dem Herbstlaub liegt die Person auf einer eleganten Chaiselongue und mustert dich mit den Augen eines Raubtiers. Du gehst auf sie zu, während du deinen Fragenkatalog in Gedanken durchgehst. Die Person flüstert: „Sie sind gekommen. Wie praktisch. Ich habe etwas für Sie. Ein Geschenk.“ Fasziniert kommst du näher, um besser hören zu können. Du spürst einen Mund an deinem Hals und erlebst das quälendste Vergnügen, das du jemals genießen wirst. Du stirbst.

ERZEUGER

Die Person, die dich verwandelt hat:

Deine Zunge findet Blut köstlich. Dein Körper fühlt sich unglaublich an. Die Farben sind lebendiger und Geräusche deutlicher. Das Ziel deines jetzt vergessenen Interviews streicht dir über die Haare, als ob du ein neues Haustier wärst. „Du musst noch so viel lernen, mein Liebling. Wir werden die Ewigkeit miteinander verbringen. Nichts wird uns jemals auseinanderbringen.“ Und für eine Sekunde klingt das nach der besten Zukunft, die man sich vorstellen kann. Dann siehst du diesen roten Punkt auf der Stirn deines Gegenübers. Es tauchen weitere rote Punkte auf. Es dauert ein paar Augenblicke, bis du verstehst, was geschieht. Du sagst kein Wort. Die Person starrt dich an, ohne zu wissen, wie sich die Punkte auf ihrem Körper verteilen. Du könntest es ihr sagen. Sie warnen. Aber du tust es nicht. Der Tanz der roten Lichtpunkte ist zu faszinierend, um überhaupt darüber sprechen zu können. Die Punkte werden zu Wunden, austretendem Blut und Löchern. Deine neue Bekanntschaft schreit, als ihr Körper in Stücke gerissen wird. Du bleibst ruhig, gebannt von diesem Spektakel.

GEHEIMNIS

Eine Erinnerung, die dich verfolgt:

Als dir der Pflock durchs Herz gestoßen wird, erkennst du kurz die Person, die den Pflock führt, als einen Polizisten, den du vor einigen Jahren interviewt hast.