

# THE SAVAGE WORLD OF Vampire



Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Ulisses Spiele bzw. White Wolf obliegt die Lizenz und damit alle Rechte für das Rollenspiel Vampire. Der Autor dieses Dokuments besitzt keinerlei Rechte an dem Spiel und dies ist nur eine Fan-Conversion die keinerlei Garantie auf Vollständigkeit und Korrektheit des Originals beinhaltet.

## 1. Kapitel: Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung eines Kainiten unterscheidet sich nur geringfügig von der eines normalen Charakters innerhalb von Savage Worlds.

Es müssen vorab zwei Setting-Regeln zur Erschaffung eines Kainiten beachtet werden:

- **Als Held geboren:** Kainiten erhalten zu Beginn der Charaktererschaffung den Vorteil, dass sie keinerlei Ranganforderung für ihre Talente erfüllen müssen. Alle anderen Anforderungen sind trotzdem zu beachten. Nach der Charaktererschaffung müssen die Ranganforderungen beachtet werden!
- **Helden mit Fehlern:** Ein Kainit kann zusätzlich ein schweres Handicap erwerben und erhält dafür zwei zusätzliche Punkte, um sich Talente, Fertigkeiten oder Attribute zu kaufen.

Zwar sind Kainiten keine Helden, aber diese beiden Regeln sind meines Erachtens wichtig, um darzustellen, dass der Charakter vor seiner Existenz als Vampir ein normales Leben geführt hat.

Charaktere, die während des Spiels in einen Vampir bzw. Kainiten verwandelt werden, erhalten diese Vorteile nicht!

### *Die Clans*

Für alle Kainiten gelten folgende Rassen Vor- und Nachteile:

- **Freies Talent:** Kainiten sind Menschen, die durch den „Kuss“ eines anderen Kainiten verwandelt wurden. Aufgrund dessen erhalten sie den gleichen Vorteil wie ein Mensch, ein freies Talent zu wählen.
- **Untod:** Auch wenn manche Kainiten aussehen als würden sie noch leben, so sind sie wandelnde Tote. Sie erhalten +2 auf ihre Robustheit und sind immun gegen Gifte und Krankheiten. Des Weiteren erhalten sie keinen zusätzlichen Schaden durch angesagte Ziele. Erhaltene Wunden heilen nicht automatisch.
- **Schwäche (Sonnenlicht):** Ein Kainit, der dem direkten Sonnenlicht ungeschützt ausgesetzt ist, fängt sofort an zu brennen und erhält pro Runde 2W10 Schaden.
- **Schwäche (Pfahl durchs Herz):** Es kann ein Angriff gegen das Herz des Kainiten mit einem Pfahl oder ähnlichem Objekt ausgeführt werden (-4). Es wird eine vergleichende Probe zwischen dem erhaltenen Schaden und der Konstitution des Kainiten abgelegt. Verliert der Kainit, so verfällt er

sofort in Starre, gelingt die Probe, so erhält er normal Schaden.

- **Rötschreck:** Jeder Kainit leidet unter dem sogenannten Rötschreck. Es handelt sich dabei um eine leichte Phobie gegen Licht und Feuer (-2 Malus). Sollte der Charakter einer großen Menge von beiden ausgesetzt sein, so muss er eine Willenskraftprobe ablegen (inklusive Malus). Bei einem Fehlschlag wird auf der Furchttabelle im 2. Kapitel: Settingregeln gewürfelt. Sollte der Charakter eine 13-20 würfeln, so wird er stattdessen auf eine 21 gesetzt.
- **Fangzähne:** Als freie Aktion kann ein Kainit seine Fangzähne entblößen. Diese verursachen Stä+W4 Schaden. Möchte er im Kampf seinem Opfer Blut entziehen, so erhält er pro Wunde zwei Blutpunkte, um einen solchen Angriff auszuführen, wird ein Malus von -2 angewendet.

Des Weiteren muss der Kainit noch einer Blutlinie bzw. Clan zugeordnet werden. Dies bestimmt eine weitere Eigenschaft, als auch die Disziplinen.

### *Assamiten*

- **Blutfluch:** Jedes Mal, wenn ein Assamit das Blut eines anderen Kainiten trinkt, muss er eine Willenskraftprobe ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält er eine Stufe an Erschöpfung.
- **Disziplinen:** Quietus, Geschwindigkeit, Verdunklung

### *Brujah*

- **Unbeherrscht:** Brujah sind extrem unbeherrscht und geben der Bestie in sich leichter nach als andere. Sie erhalten einen Malus von -2, um nicht in Raserei zu verfallen.
- **Disziplinen:** Geschwindigkeit, Stärke, Präsenz

### *Gangrel*

- **Tiermerkmal:** Jedes Mal, wenn der Gangrel in Raserei verfällt, erhält er ein temporäres Tiermerkmal. Nach der Raserei wird ein W6 geworfen. Bei einer 6-2 verschwindet das Tiermerkmal, bei einer 1 wird es permanent.
- **Disziplinen:** Gestaltwandel, Seelenstärke, Tierhaftigkeit

### **Giovanni**

- **Schmerzhafter Biss:** Der Biss eines Giovanni ist immer mit einem qualvollen Schmerz verbunden der das Opfer zwingt den Giovanni sofort anzugreifen oder sich anderweitig zu wehren.
- **Disziplinen:** Nekromantie, Stärke, Beherrschung

### **Jünger des Seth**

- **Lichtempfindlich:** Jünger des Seths haben eine so starke Lichtempfindlichkeit das jede stärkere Lichtquelle ihnen schmerzen bereitet. Sie erhalten einen Malus von -1 wenn sie einer herkömmlichen Lichtquelle wie einer Fackel oder einer Taschenlampe ausgesetzt sind ohne sich entsprechend zu schützen (Sonnenbrille, langer Mantel, etc.).
- **Disziplinen:** Serpentin, Präsenz, Verdunklung

### **Lasombra**

- **Kein Spiegelbild:** Ein Lasombra verfügt über keinerlei Spiegelbild.
- **Disziplinen:** Schattenspiele, Stärke, Beherrschung

### **Malkavianer**

- **Wahnsinnig:** Alle Malkavianer sind Wahnsinnig und leiden an einer Geistesstörung. Diese wird aus den Settingregeln für Geistesstörungen per Zufall bestimmt.
- **Disziplinen:** Auspex, Irrsinn, Verdunklung

### **Nosferatu**

- **Hässlich:** Nosferatu sind unglaublich Hässlich und Abstoßend. Sie erhalten -4 Charisma, sie können niemals Talente zur Steigerung von Charisma aufgrund ihres Aussehens verwenden. Es gibt einen Grund warum sie in der Kanalisation leben!
- **Disziplinen:** Stärke, Tierhaftigkeit, Verdunklung

### **Ravnos**

- **Zwangshandlung:** Alle Ravnos haben eine Angewohnheit (leicht) die mit gewissen kriminellen Handlungen in Verbindung steht. Darunter zählt Kleptomanie, notorisches Lügen, beim Kartenspiel betrügen, usw. Es muss eine Angewohnheit gewählt werden.
- **Disziplinen:** Schimäre, Seelenstärke, Tierhaftigkeit

### **Toreador**

- **Kunstliebhaber:** Toreador haben eine schwere Angewohnheit nach Kunst oder anderen schönen Dingen. Sie erhalten keine Erschöpfungsstufen müssen aber eine Willenskraftprobe ablegen um Kunst oder schöne Objekte zu zerstören. Es kann sogar eine Willenskraftprobe notwendig sein damit sich der Toreador vom Objekt seiner Begierde löst.
- **Disziplinen:** Auspex, Geschwindigkeit, Präsenz

### **Tremere**

- **Blutschwur:** Ein Kainit aus dem Clan der Tremere kann leichter unter den Blutschwur gebracht werden als andere Kainiten. Anstelle von drei Blutpunkten benötigt man bei einem Tremere nur zwei um ihn unter den Blutschwur zu stellen.
- **Disziplinen:** Auspex, Beherrschung, Thaumaturgie

### **Tzimisce**

- **Süße Heimat:** Tzimisce benötigt mindestens zwei Hand voll Heimateerde oder er kann nicht schlafen. Der Schlafmangel kann wie üblich zu Erschöpfung führen.
- **Disziplinen:** Fleischformen, Auspex, Tierhaftigkeit

### **Ventrue**

- **Auserlesener Geschmack:** Ventrue trinken nicht von jedem Menschen Blut. Bei der Charaktererschaffung muss eine Personengruppe festgelegt werden von der der Charakter ausschließlich trinkt (Kinder, Alte, Krüppel, Alkoholiker, junge hübsche Frauen, Pfarrer, etc.).
- **Disziplinen:** Beherrschung, Präsenz, Seelenstärke

## **Fertigkeiten**

### Allgemeinwissen & Sprachen

Sprachen stellen eine eigene Fertigkeit dar. Der Kainit kann automatisch seine Sprache sprechen.

## **Talente**

Ein Kainit kann folgende Talente nicht erlernen: Berserker, Adept, Auserwählter, Bastler, Heiliger/Unheiliger Krieger, Mentalist, Reparaturgenie, neue Macht, Schnelle Machtregeneration, Mut in Flaschen, Energieschub, Zäh wie Leder.

## Disziplininstalente

Es gibt Disziplininstalente die nur von Kainiten erlernt werden können. Des Weiteren ist der Zeitraum von aufrechterhaltenen Mächten die man über die Disziplininstalente erlernt verändert. Der Kainit kann die Macht solange aufrechterhalten wie er bei Bewusstsein ist und kann als freie Aktion die Macht deaktivieren. Die Fertigkeiten die aus den Disziplininstalenten resultieren können wie Fertigkeiten gesteigert werden die über ihrem Attribut liegen.

### **Auspex**

*Voraussetzung: Anfänger, Malkavianer oder Toreador oder Tremere oder Tzimisce*

Der Kainit erhält die Fertigkeit *Auspex*. Diese wird gesteigert als wenn das Attribut immer niedriger wäre als die Fertigkeit. Wird die Fertigkeit *Auspex* gesteigert so erhöht sich auch der Wildcard-Würfel von Wahrnehmung um eine Stufe. Mittels der Fertigkeit *Auspex* kann der Kainit die Auren von Gegenständen und Personen lesen.

### **Neue Auspex-Macht**

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Auspex W8*

Der Kainit kann eine der untenstehenden Mächte wählen und diese über die Fertigkeit *Auspex* aktivieren. Die Machtpunktekosten werden von seinen Blutpunkten abgezogen. Dieses Talent kann nur einmal pro Rang gewählt werden.

- **Ablenken** (Der Kainit nutzt seine übernatürliche Wahrnehmung um die Angriffe seines Gegners vorauszuahnen)
- **Eigenschaft stärken: Überreden** (Mittels seiner übernatürlichen Wahrnehmung weiß der Kainit schon im Vorfeld was sein Gegenüber in einem Gespräch sagen will was ihm einen Vorteil gegenüber diesen verschafft)
- **Fernsicht**
- **Telepathie** (Kosten: 2, Reichweite: Blickfeld, Dauer: Aufrechterhalten; Der Kainit baut eine telepathische Verbindung zu einem Ziel in Reichweite auf um mit diesem zu kommunizieren - Held)
- **Geschoss 3W6** (Der Kainit richtet einen psychischen Angriff auf ein Ziel seiner Wahl. Es wird jegliche Panzerung ignoriert, die Kosten steigen aufgrund dessen um 2)

### **Psychische Projektion**

*Voraussetzung: Held, Auspex W10*

Der Charakter verfügt nun über die Fähigkeit der psychischen Projektion und kann seinen Geist von seinem Körper trennen um in den Astralraum überzutreten.

## Falscher Schlummer

*Voraussetzung: Legende, Auspex W12+2*

Wenn der Kainit sich in Starre befindet so kann ebenfalls die psychische Projektion verwendet werden.

### **Beherrschung**

*Voraussetzung: Anfänger, Giovanni oder Lasombra oder Tremere oder Ventrue*

Der Kainit erhält die Fertigkeit *Beherrschung* und kann darüber die Macht *Marionette* anwenden. Ziele können nur Sterbliche und Kainiten gleicher oder größerer Generation werden.

### **Massenkontrolle**

*Voraussetzung: Fortgeschrittener, Beherrschung W6*

*Marionette* betrifft nun Ziele in einer mittleren Schablone. Für Statisten wird eine Gruppenprobe gemacht (GER Seite 128).

### **Fesseln des Geistes**

*Voraussetzung: Veteran, Beherrschung W8*

Der Kainit ist ein Meister darin den Geist seiner Ziele zu unterwerfen und zu versklaven die wiederum starke Schmerzen empfinden sobald sie sich versuchen seiner Kontrolle zu entziehen. Der Kainit erhält einen Bonus von +2 auf *Beherrschung*.

### **Loyalität**

*Voraussetzung: Veteran, Fesseln des Geistes*

Die Macht *Marionette* ist von nun an Permanent. Das Ziel der Macht kann aber nach den üblichen Regeln versuchen diese zu brechen.

### **Das menschliche Fleisch stoppen**

*Voraussetzung: Held, Beherrschung W10*

Der Kainit kann eine eingeschränkte Variante von *Marionette* einsetzen. Und zwar kann er dem Körper eines Ziels verschiedene Kommandos geben.

Es wird eine vergleichende Probe zwischen *Beherrschung* und Willenskraft des Ziels abgelegt. Das Ziel erhält dann ein körperliches Handicap (Blind, Schwerhörig, Einäugig, Einarmig (oder Beide), Einbeinig (oder Beide), Lahm, etc.) das pro Erfolg und Steigerung eine Runde anhält. Der Kainit kann auch den ultimativen Befehl geben dass das Herz des Ziels aufhören soll zu schlagen was im Tod des Ziels resultiert (Kainiten sind von diesem Befehl nicht betroffen). Wie einem Herzstillstand durch Furcht kann versucht werden das Herz des Ziels wieder zum Schlagen zu bringen (siehe GER Seite 181).

### Far Mastery

*Voraussetzung: Legende, Beherrschung W12*

Der Kainit kann die die Macht Marionette auf jedes Ziel anwenden mit dem er Bekannt ist ungeachtet der Reichweite.

### Durch das Blut sprechen

*Voraussetzung: Legende, Beherrschung W12+2*

Der Kainit kann anderen Kainiten die in unmittelbarer Blutslinie mit ihm stehen mittels Beherrschung verschiedene Befehle erteilen.

Es handelt sich dabei um eine indirekte Form der Befehlserteilung, weswegen die Befehle wie eine unterbewusste Handlung ausgeführt werden und teilweise eine Dekade benötigen um Form anzunehmen.

### Fleischformen

*Voraussetzung: Anfänger, Tzimisce*

Der Kainit erhält die Fertigkeit Fleischformen die wie eine Fertigkeit behandelt wird dessen Attribut unter der Fertigkeit liegt.

Mittels Fleischformen können Wunden die im Nahkampf verursacht wurden permanent gemacht werden. Dazu würfelt der Kainit eine vergleichende Probe zwischen Fleischformen und Konstitution des Ziels. Bei einem Erfolg ist die Wunde die er verursacht hat permanent und kann nur mittels der Macht Heilung beseitigt werden.

### Neue Fleischformen-Macht

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Fleischformen W6*

Der Kainit kann eine der untenstehenden Mächte wählen und diese über die Fertigkeit Fleischformen aktivieren. Die Machtpunktekosten werden von seinen Blutpunkten abgezogen. Dieses Talent kann nur einmal pro Rang gewählt werden.

- **Gestaltwandel** (**Schreckensgestalt** – **Held**, **Gigantische Fledermaus** – **Legende**)
- **Graben**
- **Kegelschlag** (Der Kainit speit Feuer aus seinem Rachen. Das Feuer ignoriert Panzerung wenn diese nicht vollversiegelt ist. Die Kosten steigen um 2)
- **Körperlosigkeit** (Der Kainit verwandelt seinen gesamten Körper in animiertes Blut)
- **Maskierung** (Die Macht wird permanent gewirkt. Nosferatu nehmen innerhalb von 24 Stunden ihre alte Gestalt an. Andere Kainiten müssen sich Heilen um die Wirkung dieser Macht zu neutralisieren)

### Kneten des sterblichen Tons

*Voraussetzung: Held, Fleischformen W10*

Wunden die der Kainit im waffenlosen Kampf zufügt sind benötigen keine Probe auf Fleischformen mehr damit sie permanent sind.

### Der Erde sicherer Hafen

*Voraussetzung: Legende, Fleischformen W12+2,*

*Macht: Graben*

Mittels der Macht Graben verschmilzt der Kainit mit dem Boden und kann beliebig lange mit dem Erdboden verschmolzen bleiben was ihn nahezu unangreifbar macht. Während des Sonnenuntergangs zu Sonnenaufgang kann er alles was in der Gegend um ihn herum passiert wahrnehmen.

### Geschwindigkeit

*Voraussetzung: Anfänger, Assamiten oder Brujah oder Toreador*

Der Kainit erhält die Fertigkeit Geschwindigkeit. Diese wird gesteigert als wenn das Attribut immer niedriger wäre als die Fertigkeit. Wird die Fertigkeit Geschwindigkeit gesteigert so erhöht sich auch der Sprint-Würfel um eine Stufe.

Mittels einer Probe auf Geschwindigkeit kann der Kainit gewisse Aufgaben in der Hälfte der Zeit abschließen, bei einer Steigerung in einem Viertel der Zeit.

### Neue Geschwindigkeits-Macht

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Geschwindigkeit W8*

Der Kainit kann eine der untenstehenden Mächte wählen und diese über die Fertigkeit Geschwindigkeit aktivieren. Die Machtpunktekosten werden von seinen Blutpunkten abgezogen. Dieses Talent kann nur einmal pro Rang gewählt werden.

- **Ablenken**
- **Eigenschaft steigern: Kämpfen**
- **Beschleunigen**
- **Schnelligkeit**
- **Projektile** (Kosten: 3/6/9, Reichweite: Gegenstand, Wirkungsdauer: Sofort; Der Kainit lädt Geschosse (Wurfmesser, Pfeile, Kugeln, etc.) mit seiner Disziplin Geschwindigkeit auf und verleiht ihnen so mehr Durchschlagskraft. Pro Erfolg und Steigerung steigt der Schaden um 1W6. Für weitere 3 Machtpunktekosten erhalten Angriffe noch mehr Durchschlagskraft und pro Erfolg und Steigerung 2 PB. Für zusätzliche 3 Blutpunkte kann die Reichweite der Angriffe verdoppelt werden - Held)
- **Verbündete Beschwören: Spiegelbild** (Der Vampir bewegt sich so schnell das er ein Spiegelbild von sich erzeugt - Legendär)

### Verbesserte Geschwindigkeit

*Voraussetzung: Held, Geschwindigkeit W10*

Der Kainit kann seine Mächte als freie Aktion aktivieren.

## **Gestaltwandlung**

*Voraussetzung: Anfänger, Gangrel*

Der Kainit erhält den Arkanen Hintergrund (Gestaltwandel) mit der Fertigkeit Gestaltwandlung die wie eine Fertigkeit behandelt wird dessen Attribut unter der Fertigkeit liegt. Die Mächte werden durch seine Blutpunkte gespeist werden. Er kann zu Beginn drei Mächte auswählen.

- **Dunkelsicht** (Der Kainit erhält die Augen einer Bestie - Anfänger)
- **Eigenschaft stärken** (Der Kainit kann seine Eigenschaften Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution damit erhöhen - Anfänger)
- **Graben** (Der Kainit verschmelzt mit dem Boden und kann in diesem wandeln - Anfänger)
- **Gestaltwandel** (Ab Fortgeschritten)
- **Körperlosigkeit** (Der Kainit verwandelt sich in eine Wolke aus Nebel oder in einen Spektralkörper - Held)
- **Panzerung** (Das Fleisch des Kainiten wird so hart wie Stein - Anfänger)
- **Maskieren** (Der Kainit kann seine menschliche Gestalt annehmen die er kurz vor seinem Tod hatte - Fortgeschritten)
- **Waffe Verbessern** (Die Hände des Kainiten werden in die Klauen einer Bestie verwandelt - Anfänger)

## **Neue Gestaltwandlungs-Macht**

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Gestaltwandlung*

Einmal pro Rang darf der Kainit eine neue Macht wählen.

## **Irrsinn**

*Voraussetzung: Anfänger, Malkavianer*

Der Kainit erhält die Fertigkeit Irrsinn. Er kann damit versuchen die Schwachstellen im Verstand einer anderen Person ausfindig zu machen und diese gegenüber dem Wahnsinn zu öffnen. Es wird eine vergleichende Probe zwischen Irrsinn und dem Verstand des Ziels abgelegt.

## **Schlummernder Wahnsinn**

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Irrsinn*

Eine Steigerung bei Irrsinn festigt die Geistesstörung und macht sie permanent, des Weiteren kann der Kainit sich eine beliebige Geistesstörung aus der Liste aussuchen.

## **Ansteckender Wahnsinn**

*Voraussetzung: Veteran, Den Wahnsinn erkennen*

Der Kainit kann eine eigene Geistesstörung verwenden um diese bei seinem Ziel zu festigen.

Er erhält einen Bonus von +2 auf Irrsinn wenn er eine Geistesstörung bei seinem Ziel anwenden will die er selber bereits besitzt.

## **Neue Irrsinn-Macht**

*Voraussetzung: Held, Irrsinn W10*

Der Kainit kann eine der untenstehenden Mächte wählen und diese über die Fertigkeit Irrsinn aktivieren. Die Machtpunktekosten werden von seinen Blutpunkten abgezogen. Dieses Talent kann nur einmal pro Rang gewählt werden.

- **Weissagung** (Der Kainit erkennt Muster und Botschaften im Chaos)
- **Gabe des Kriegers: Berserker** (Der Kainit kann ein Ziel ansprechen und es mit seiner Stimme in Raserei verfallen zu lassen)
- **Geschoss** (Die Reichweite wird auf Berührung/Blickkontakt gesetzt. Es öffnen sich spontan Wunden, blaue Flecke und dergleichen als ob das Ziel von jemanden angegriffen wird während seine eigene Psyche versucht es zu verschlingen.)

## **Ausbruch des Wahnsinns**

*Voraussetzung: Legende, Irrsinn W12+2*

Irrsinn kann auf die Größe einer ganzen Stadt ausgebreitet werden, dabei werden keinerlei Geisteskrankheiten übertragen sondern die Ziele innerhalb der Reichweite greifen wie vom Wahnsinn getrieben alles an was in ihrer Nähe ist, was zu Plünderungen und Brandschatzung im gesamten Stadtgebiet führt.

Der Kainit macht eine Probe auf Irrsinn. Bei einem Erfolg müssen alle Ziele innerhalb des Gebiets eine Willenskraftprobe (-2 bei Steigerung) bestehen um nicht in einem Zustand ähnlich der der Raserei zu verfallen. Kainiten verfallen stattdessen direkt in Raserei. Der Effekt hält eine Nacht lang an.

## **Nekromantie**

*Voraussetzung: Anfänger, Giovanni*

Der Kainit erhält den Arkanen Hintergrund Nekromantie samt gleichnamiger Fertigkeit die gesteigert wird als ob das Attribut unter der Fertigkeit liegt. Die Machtpunktekosten werden von den Blutpunkten des Kainiten abgezogen. Bei einem einer 1 auf Nekromantie, ungeachtet des Wildcard-Würfels, entfährt dem Kainiten ein Nachtschrei der ihn angeschlagen macht und Ziele innerhalb einer mittleren Schablone zwingt eine Willenskraftprobe auszuführen. Misslingt die Probe so sind auch diese angeschlagen. Der Nachtschrei ist sowohl in der Welt der Lebenden als im Reich der Toten zu hören. Der Kainit darf zu Spielbeginn drei Mächte wählen:

- **Eigenschaft schwächen** (Der Kainit verkrüppelt teile des Körpers von seinem Ziel - Anfänger)
- **Geister Entdecken/Verbergen** (Mittels dieser Macht kann der Kainit in Reichweite die Aktivität von Geistern ausmachen oder verbergen - Anfänger)
- **Geschoss** (Der Kainit verspritzt sein Blut. Sobald es auf totes oder untotes Fleisch gelangt zerfällt dieses sofort zu Staub. Eine einfache Anwendung dieser Macht reicht aus um eine Leiche in ein Häufchen staub zu verwandeln - Anfänger)
- **Fesseln** (Das Ziel wird in Leichenstarre versetzt, für die Dauer der Macht wirkt das Ziel wie Tod - Anfänger)
- **Körperlosigkeit** (Der Körper des Kainiten nimmt die stoffliche Form eines Geistes an - Held)
- **Krankheit** (Kosten: Variabel, Reichweite: Berühren (Nackte Haut), Wirkungsdauer: Speziell; Mittels einer einfachen Berührung kann der Kainit eine Krankheit im Ziel entfesseln. Ein Erfolg bedeutet dass das Ziel eine Konstitutions-Probe ablegen muss um der Krankheit zu widerstehen (-2 bei einer Steigerung). Es muss vorher eine Krankheit definiert werden, wobei sich die Kosten nach dem Fehlschlag des Ziels richten: Angeschlagen (1), Erschöpfungsschaden (2), Außer Gefecht für 1W6 Stunden (3), Tod in 1W6 Stunden (4), Sofortiger Tod (5) - Veteran)
- **Gestaltwandel** (Untote Form, Rang: Held, Der Körper des Kainiten wird zu einem Leichnam, er verliert die Eigenschaften eines Vampirs und nimmt die eines Untoten an. Lebende Form, Rang: Legende, Der Kainit opfert einen Menschen während er die Macht wirkt und wird für 24 Stunden wieder zu einem normalen Menschen. Achtung: Während diese Macht wirkt können keinerlei andere Mächte oder Disziplinen vom Kainiten gewirkt werden.)
- **Schadensfeld** (Es wird eine Aura des Verfalls und der Verwesung um den Kainiten gewirkt - Fortgeschritten)
- **Sprache verstehen** (Der Kainit kann sich mit Geistwesen verständigen - Anfänger)
- **Verbündete Beschwören** (Gespenst, GER Seite 290 - Veteran)
- **Waffe verbessern – Waffenlose oder Fangzähne/Waffen** (Der Kainit kann diese Macht zum Angriff gegen Geister oder Geistwesen verwenden und kann auch Gegenstände aus der Geisterwelt damit berühren. Eine andere Ausprägung dieser Macht lässt schwarze Galle aus dem Maul des Vampirs laufen die zusätzlichen Schaden verursacht und auch auf Waffen verwendet werden darf - Anfänger)
- **Zombie** (Veteran)

### Neue Nekromantie-Macht

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Nekromantie*

Einmal pro Rang darf der Nekromant eine neue Macht wählen.

### Präsenz

*Voraussetzung: Anfänger, Brujah oder Jünger des Seth oder Toreador oder Ventruue*

Der Kainit erhält die Fertigkeit Präsenz. Diese wird gesteigert als wenn das Attribut immer niedriger wäre als die Fertigkeit. Wird die Fertigkeit Präsenz gesteigert so erhöht sich auch der Wildcard-Würfel von Überreden um eine Stufe. Mittels der Fertigkeit Präsenz kann der Kainit sich Statisten gefügig machen. Während er mit einem solchen spricht und Blickkontakt hält macht er eine vergleichende Probe auf Präsenz gegen die Willenskraft des Ziels. Ist die Probe ein Erfolg so zählt der Statist zum Gefolge des Kainiten. Der Kainit kann maximal die Hälfte seines Würfels in Präsenz als zusätzliches Gefolge halten. Stirbt ein so hinzugefügter Statist wird er nicht automatisch ersetzt.

### Neue Präsenz-Macht

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Präsenz W8*

Der Kainit kann eine der untenstehenden Mächte wählen und diese über die Fertigkeit Präsenz aktivieren. Die Machtpunktekosten werden von seinen Blutpunkten abgezogen. Dieses Talent kann nur einmal pro Rang gewählt werden.

- **Marionette** (Das Ziel glaubt den Kainiten zu Lieben. Dieser kann das Ziel nicht unmittelbar kontrollieren das Ziel wird aber so gut es geht die Befehle des Kainiten ausführen. Die Dauer der Macht ist permanent bzw. bis sie gebrochen ist - Veteran)
- **Fesseln** (Der Kainit erdrückt geradezu das Ziel mit seiner Präsenz was dazu führt das es vor Ehrfurcht erstarrt - Anfänger)
- **Schadensfeld** (Es wird kein Schaden verursacht stattdessen muss ein Angreifer eine Willenskraft-Probe bestehen um das Ziel anzugreifen, der Mindestwurf ist das Charisma des Kainiten (+2 bei einer Steigerung). Besteht das Ziel die Probe nicht so kann er das Ziel nicht angreifen - Fortgeschritten)

### Furchteinflößende Präsenz

*Voraussetzung: Veteran, Präsenz W10*

Präsenz verstärkt nun auch den Wildcard-Würfel von Einschüchtern in der gleichen weise wie Überreden. Des Weiteren kann der Kainit seinen vollen Würfel in Präsenz an Statisten halten.

### Funke der Wut

*Voraussetzung: Held, Präsenz W12*

Der Kainit erhält ebenfalls einen Bonus auf den Wildcard-Würfel von Provozieren und kann Kainiten bei einer erfolgreichen Probe auf Provozieren dazu bringen auf Raserei zu würfeln wobei er das Ziel der Raserei bestimmen darf.

## Am Puls der Stadt

*Voraussetzung: Legende, Präsenz W12+2*

Der Kainit kann Präsenz einsetzen um die Emotion eines ganzen Stadtgebietes zu manipulieren. Diese Fähigkeit ist immer aktiv, damit sie aber im Gebiet halt findet muss der Kainit über längere Zeit in diesem gelebt haben und dieses auch kennen. Mittels einer einfachen Probe auf Präsenz kann er die allgemeinen Emotionen der dort lebenden beeinflussen (Hass, Angst, Liebe, Zufriedenheit, etc.)

## Quietus

*Voraussetzung: Anfänger, Assamiten*

Der Kainit erhält den Arkanen Hintergrund Quietus samt gleichnamiger Fertigkeit die gesteigert wird als ob das Attribut unter der Fertigkeit liegt. Die Machtpunktekosten werden von den Blutpunkten des Kainiten abgezogen. Der Kainit darf zu Spielbeginn drei Mächte wählen:

- **Stille des Todes** (Kosten: 2, Reichweite: Verstand, Wirkungsdauer: Sofort bzw. aufrechterhalten; Innerhalb der Reichweite kann eine große Schablone gesetzt werden. Innerhalb der Schablone kann man nichts hören und es gelangt auch kein Geräusch nach draußen (-6 Wahrnehmung) - Anfänger)
- **Geschoss** (Es handelt sich im eigentliche Sinne um kein Geschoss sondern der Kainit konzentriert sich auf das Ziel und muss es dazu sehen. Die Blutgefäße des Ziels Platzen und sein eigenes Blut lässt ihn innerlich ertrinken, es wird jegliche Panzerung ignoriert. Die Kosten steigen um 2 - Anfänger)
- **Gift** (Kosten: 2 pro Anwendung, Reichweite: Berührung/Waffe Dauer: Sofort; Der Kainit verwandelt einen Teil seines Blutes in Gift. Das Ziel muss eine Konstitutionsprobe bestehen (-2 bei Steigerung) um diesen zu Widerstehen. Bei einem Fehlschlag stirbt das Ziel innerhalb von 2W6 Minuten, bei einem Erfolg erhält es zwei Erschöpfungsstufen, bei einer Steigerung eine Erschöpfungsstufe - Fortgeschritten)
- **Waffe verbessern** (Der Kainit verwandelt sein Blut in eine ätzende Flüssigkeit und kann dieses verwenden um seine Waffe zu verbessern. Das Ziel muss dann zusätzlich eine Konstitutionsprobe ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält es eine Erschöpfungsstufe. Es wird 1W6 gewürfelt, bei einer 6 löst das Blut Kleidung und andere Gegenstände mit auf (Rüstung verliert einen Punkt an Panzerung) - Anfänger)
- **Kegelschlag** (Der Kainit spuckt säureartiges Blut auf seine Ziele. Der Angriff richtet 2W8 Schaden an und in der folgenden Runde 1W8 - Anfänger)
- **Machtraub** (Das Ziel schwitzt die entzogenen Blutpunkte aus - Held)
- **Bannen** (Der Kainit kann in einer Sitzung mit dem Ziel (Dauer 5 Minuten) Mächte und Effekte durch Präsenz und Beherrschung aufheben. Er kann diese Macht nicht auf sich selbst wirken - Fortgeschritten)

- **Verwirrung** (Das Ziel wird mit den Visionen seiner Opfer belegt von dem es Blut getrunken hat (Angst, Schrecken, etc.). Würfelt das Ziel auf Verstand eine 1 oder niedriger, ungeachtet des Wildcard-Würfels, so muss geprüft werden ob es eine Geistesstörung davon trägt - Anfänger)

## Vergifteter Brunnen des Lebens

*Voraussetzung: Held, Quietus W12*

Der Kainit kann dafür sorgen das Sterbliche von denen er Blut trinkt für andere Kainiten vergiftet sind.

Er wirkt damit die Macht Gift auf seine Herde permanent, dies hat ansonsten keinerlei Auswirkung auf den Sterblichen.

## Verurteilen für die Sünden des Vaters

*Voraussetzung: Legende, Quietus W12+2*

Der Kainit kann die 10fache Menge an Blutpunkten ausgeben um eine der Mächte von Quietus auf die gesamte Blutlinie des Vampirs zu wirken. Er muss im Vorfeld das Blut seines Ziels getrunken haben oder dieses sehr gut kennen.

## Schattenspiel

*Voraussetzung: Anfänger, Lasombra*

Der Kainit erhält den Arkanen Hintergrund (Schattenspiel) mit der Fertigkeit Schattenspiel die wie eine Fertigkeit behandelt wird dessen Attribut unter der Fertigkeit liegt. Die Mächte werden durch seine Blutpunkte gespeist werden. Er kann zu beginn drei Mächte auswählen.

- **Verschleiern** (Der Kainit erschafft einen Schleier aus undurchsichtigen Schatten. Innerhalb dieser Dunkelheit kann er perfekt sehen - Anfänger)
- **Fesseln** (Das Ziel wird von Schattententakeln gehalten. Für die Dauer der Wirkung erhält das Ziel zusätzlich einen Malus von -1 auf alle Eigenschaftsproben die mit Sicht zu tun haben. Wird die Macht in einer mittleren Schablone gewirkt wird eine Sphäre aus undurchdringbarer Dunkelheit gewirkt - Anfänger)
- **Verwirrung** (Anfänger)
- **Flächenschlag** (Der Kainit erzeugt eine so starke Dunkelheit dass sie selbst das Licht des Lebens erlöschen lässt. Ziele die von diesem Angriff getötet wurden verschwinden in den Schatten - Fortgeschritten)
- **Teleport** (Der Kainit kann sich von Schatten zu Schatten teleportieren - Fortgeschritten)
- **Körperlosigkeit** (Der Vampir verwandelt sich in einen Schatten. Er kann zusätzlich selbst in der tiefsten Dunkelheit perfekt sehen - Held)
- **Verbündete Beschwören** (Der Kainit kann im Rang Veteran einen Schwarm aus Schatten erschaffen der Körperlos ist, Furcht (0) besitzt und mit einem Angriff anstatt Wunden Blutpunkte entzieht. Ab Legende kann der Kainit einen Schattenklon erschaffen. Dieser wird wie ein Spiegelbild behandelt und erhält nur die Hälfte des Schadens)

### Neue Schattenspiel-Macht

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Schattenspiel*

Einmal pro Rang darf der Kainit eine neue Macht wählen.

### **Schimäre**

*Voraussetzung: Anfänger, Ravnos*

Der Kainit erhält die Fertigkeit Schimäre und die gleichnamige Macht. Die Fertigkeit wird gesteigert als wenn das Attribut kleiner wäre als die Fertigkeit.

- Schimäre (Kosten: 4/8, Reichweite: 12/24/48, Wirkungsdauer: Aufrechterhalten;  
Innerhalb einer mittleren Schablone kann eine beliebige Illusion erschaffen werden. Im Grunde können nur Bilder und Geräusche kreiert werden. Für das doppelte der Kosten kann die Illusion in einer großen Schablone erschaffen werden. Des Weiteren halbieren sich die Kosten wenn nur ein Sinn mit der Illusion getäuscht werden soll. Bei einem Erfolg wird die Illusion wie gewünscht erschaffen bei einer Steigerung ist die Täuschung schwerer zu durchschauen. Um die Illusion zu durchschauen muss eine Verstandsprüfung abgelegt werden (-2 bei Steigerung).

### Fata Morgana

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Schimäre W6*

Der Kainit kann nun effektivere und bessere Illusionen kreieren. Die Illusionen wirken auf alle Sinne und die Kosten für das Erschaffen einer Illusion halbieren sich.

### Falsche Resonanz

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Schimäre W8*

Der Kainit kann von nun an Illusionen mit Emotionen und oberflächlichen Gedanken kreieren um andere Kainiten mit der Fähigkeit Auspex zu täuschen. Diese benötigen eine Steigerung um die Illusion zu durchdringen.

### Dauerhaftigkeit

*Voraussetzung: Veteran, Schimäre W8*

Die Illusionen die der Kainit kreiert sind nun Permanent und müssen von ihm nicht mehr Aufrechterhalten werden.

### Fürchterliche Realität

*Voraussetzung: Held, Schimäre W10*

Die Illusionen des Kainiten können Ziele gleich seines Würfeltyps in Schimäre innerhalb der

Schablone angreifen. Der Angriff gelingt dabei automatisch, das Ziel muss eine Verstandsprüfung ablegen (-2 bei einer Steigerung) um nicht angeschlagen zu werden. Mehrere Angeschlagene-Ergebnisse können zu einer Wunde führen.

### Mayaparisatya

*Voraussetzung: Legende, Schimäre W12+2*

Anstelle das der Kainit seine Illusionen über die Realität legt kann er diese durch seine Illusion ersetzen oder auch reale Objekte erschaffen, allerdings ist dieser Effekt zeitlich begrenzt und sollte der Kainit versuchen die Realität zu überschreiben so wird die Wirkungsdauer auf 3 Runden (2/Runde) gesetzt. Nach Beendigung dieser Macht nimmt die Realität wieder ihre normale Form an.

Wird ein Ziel mit Schimäre außer Gefecht gesetzt kann der Kainit entscheiden dass es für die Dauer der Macht aus der Realität verbannt wird und verschwindet. Es erscheint nach der Dauer wieder.

### Seelenstärke

*Voraussetzung: Anfänger, Gangrel oder Ravnos oder Ventrue*

Das Talent kann mehrmals gewählt werden aber nur einmal pro Rang. Der Kainit erhält +1 Robustheit.

### Zerschmetternde Verteidigung

*Voraussetzung: Veteran, Seelenstärke*

Jeder Angriff von einer Nahkampfwaffe kann dazu führen das diese zerbricht. Würfelt der Angreifer eine 1 auf dem Kämpfen-Würfel, ungeachtet des Wildcard-Würfels so verringert sich der Schadenswürfel der Waffe um eine Stufe. Sinkt der Schadenswürfel unter einen W4 so zerbricht diese an den Kainiten und wird unbrauchbar. Das Talent kann mehrmals gewählt, aber nur einmal pro Rang, was bedeutet das der Schadenswürfel um eine weitere Stufe reduziert wird.

### Unverwundbar

*Voraussetzung: Legende, Seelenstärke*

Der Kainit kann jedes mal wenn er Schaden erleidet eine Probe auf Schaden wegstecken machen ohne einen Bennie zu bezahlen.

## Serpentis

*Voraussetzung: Anfänger, Jünger des Seth*

Der Kainit erhält den Arkanen Hintergrund (Serpentis) mit der Fertigkeit Serpentis die wie eine Fertigkeit behandelt wird dessen Attribut unter der Fertigkeit liegt. Die Mächte werden durch seine Blutspunkte gespeist werden. Er kann zu Beginn eine Macht auswählen.

- **Fesseln** (Der Kainit fesselt das Ziel mit seinem hypnotischen Blick - Anfänger)
- **Panzerung** (Der Kainit erhält einen flexiblen Schuppenpanzer - Anfänger)
- **Gestaltwandel** (**Gigantische schwarze Kobra - Veteran, Göttliches Ebenbild - Held, gigantische schwarze Kobra mit Körperlosigkeit - Legende**)
- **Gift** (Kosten: 2, Reichweite: Biss Dauer: Sofort; Der Biss des Kainit wird zu einem Gift-Biss. Das Ziel muss eine Konstitutionsprobe bestehen (-2 bei Steigerung) um diesen zu Widerstehen. Bei einem Fehlschlag stirbt das Ziel innerhalb von 2W6 Minuten, bei einem Erfolg erhält es zwei Erschöpfungsstufen, bei einer Steigerung eine Erschöpfungsstufe - Fortgeschritten)

## Herz der Dunkelheit

*Voraussetzung: Held, Serpentis W10*

Der Kainit entfernt in einem Ritual bei Neumond sein Herz und versiegelt es in einem Tongefäß. Er hat nicht mehr die **Schwäche (Pfahl ins Herz)**. Allerdings kann das im Tongefäß versiegelte Herz immer noch gepfählt werden und sollte es dem Sonnenlicht ausgesetzt werden so wird es verbrennen was zur Folge hat das der Kainit ebenfalls in Flammen aufgeht. Für Kainiten denen das Herz entfernt wurde ist es schwerer in Raserei zu verfallen (+2 Bonus).

## Herz Dieb

*Voraussetzung: Legende, Herz der Dunkelheit, Serpentis W12+2*

Der Kainit kann anderen Vampiren das Herz im Nahkampf rausreißen. Der Kainit erhält einen Malus von -4 auf Kämpfen. Es wird eine vergleichende Probe zwischen dem erhaltenen Schaden und der Konstitution des Kainiten abgelegt. Gewinnt der Angreifer so hält er das Herz des Kainiten in der Hand, dieser wiederum erhält in diesem Moment alle Vorteile von *Herz der Dunkelheit*.

## Stärke

*Voraussetzung: Anfänger, Brujah oder Giovanni oder Lasombra oder Nosferatu*

Das Talent kann mehrmals gewählt werden aber nur einmal pro Rang. Der Wildcard-Würfel für

Stärke wird um eins gesteigert. Ist der Wildcard-Würfel größer als der Stärke-Würfel so wird dieser für Tragkraft und Schaden verwendet.

Erhöhte Stärke jenseits eines W12 hat gravierende Auswirkungen auf den Charakter:

Stärke	Belastung	Max. Belastung
W12+1	100	400
W12+2	250	1.000
W12+3	500	1 Tonne
W12+4	1.000	2 Tonnen
W12+5	2.500	5 Tonnen
W12+6	2.5 Tonnen	10 Tonnen
W12+7	5 Tonnen	20 Tonnen
W12+8	12.5 Tonnen	50 Tonnen

Des Weiteren kann der Vampir Gegenstände gleich seiner Belastung 3/6/12 weit werfen (6/12/24 bei der Hälfte der Belastung).

## Wegschleudern

*Voraussetzung: Veteran, Stärke*

Waffenlose Angriffe des Charakters schleudern pro Erfolg und Steigerung das Ziel um 1W4“ zurück.

## Durchschlagen

*Voraussetzung: Legende, Stärke*

Waffenlose Angriffe des Kainiten können durch Inkaufnahme eines Malus von -4 jegliche Panzerung ignorieren.

## Thaumaturgie

*Voraussetzung: Anfänger, Tremere*

Der Kainit erhält den Arkanen Hintergrund (Magie) mit der Fertigkeit Thaumaturgie die wie eine Fertigkeit behandelt wird dessen Attribut unter der Fertigkeit liegt. Des Weiteren werden die normalen Regeln der GER ab Seite 218 verwendet nur mit dem Unterschied das die Mächte durch seine Blutspunkte gespeist werden.

## Tierhaftigkeit

*Voraussetzung: Anfänger, Gangrel oder Nosferatu oder Ravnos oder Tzimisce*

Der Kainit erhält die Fertigkeit Tierhaftigkeit die gesteigert wird als wenn das Attribut unter der Fertigkeit liegt.

Mittels einer Probe auf Tierhaftigkeit kann der Kainit telepathisch mit Tieren kommunizieren und einen telepathischen Ruf aussenden damit Tiere zu ihm kommen.

### Neue Tierhaftigkeits-Macht

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Tierhaftigkeit*

Der Kainit kann eine der untenstehenden Mächte wählen und diese über die Fertigkeit Tierhaftigkeit aktivieren. Die Machtpunktekosten werden von seinen Blutpunkten abgezogen. Dieses Talent kann nur einmal pro Rang gewählt werden.

- Tierfreund (Anfänger)
- Gabe des Kriegers: Kontrolliertes Barbarenblut (Der Kainit fällt in einem Zustand kontrollierter Raserei - Fortgeschritten)
- Schlaf (Das Ziel wird entweder so eingeschüchtert das es fast wie paralytiert wird oder so beruhigt das es in einen Trance ähnlichen Zustand übergeht - Fortgeschritten)
- Befreiung der Bestie (Es handelt sich dabei um eine Abwandlung der Macht Flächenschlag. Es kann nur ein Ziel in der Schablone getroffen werden, dieses kann dem Angriff nur durch eine Willenskraftprobe anstatt einer Geschicklichkeitsprobe ausweichen. Rüstung hat keinen schützenden Effekt - Legende)

### Die Bestie herauslocken

*Voraussetzung: Held, Tierhaftigkeit W10*

Immer wenn der Kainit davor ist in Raserei zu verfallen, es also schon sicher ist das er in Raserei verfällt, so kann er mittels einer Probe auf Tierhaftigkeit jemand innerhalb einer großen Schablone (zentriert auf den Kainiten) statt dessen in Raserei versetzen. Ein Erfolg bedeutet dass ein zufälliges Ziel innerhalb der Schablone in Raserei versetzt wird (dieses darf wie üblich eine Probe auf Willenskraft zum widerstehen werfen). Bei einer Steigerung darf der Kainit sich ein Ziel aussuchen. Bei einem Fehlschlag gerät er selber in Raserei (wie geplant).

### Saftiges Tier

*Voraussetzung: Legende, Tierhaftigkeit W12*

Der Kainit empfindet das Blut von Tieren als sehr nahr- und schmackhaft. Er erhält die doppelte Menge an Blutpunkten wenn er sich von Tieren nährt. Allerdings nimmt sein Appetit zu. Die Stufe an der er Hungrig und Gierig wird, wird um zwei gesteigert.

### Verdunkelung

*Voraussetzung: Anfänger, Assamiten oder Jünger des Seth oder Malkavianer oder Nosferatu*

Der Kainit erhält die Fertigkeit Verdunkelung die behandelt wird als ob das Attribut niedriger ist als die Fertigkeit.

Mittels einer Probe auf Verdunkelung wird jede aktive Wache gegenüber dem Anwender zu einer inaktiven Wache.

Jede Erhöhung von Verdunkelung erhöht automatisch den Wildcard-Würfel von Heimlichkeit um eins.

### Neue Verdunkelungs-Macht

*Voraussetzung: Fortgeschritten, Verdunkelung W8*

Der Kainit kann eine der untenstehenden Mächte wählen und diese über die Fertigkeit Verdunkelung aktivieren. Die Machtpunktekosten werden von seinen Blutpunkten abgezogen. Dieses Talent kann nur einmal pro Rang gewählt werden.

- Maskieren
- Unsichtbarkeit (Der Kainit ist nicht wirklich Unsichtbar sondern wird vielmehr nicht beachtet und Personen die das Ziel nur flüchtig gesehen haben vergessen das es überhaupt da war)

### Leerer Geist

*Voraussetzung: Veteran, Verdunkelung W8*

Sollte jemand versuchen den Geist des Kainiten zu durchforsten so verwendet dieser zum Widerstehen die Fertigkeit Verdunkelung und erhält zusätzlich für die Widerstandsprobe einen Bonus von +2.

### Seelenmaske

*Voraussetzung: Veteran, Verdunkelung W8, Macht: Maskieren*

Der Kainit kann mittels der Macht Maskieren ebenfalls eine beliebige Aura kreieren um Nutzer von Auspex falsche Informationen zu liefern. Diese erkennen die Scharade erst bei zwei Steigerungen.

### Verbergen der seligen Unwissenheit

*Voraussetzung: Veteran, Verdunkelung W8, Macht: Unsichtbarkeit*

Der Kainit kann die Macht Unsichtbarkeit einsetzen um ein fremdes Ziel (egal ob es will oder nicht) für eine gewisse Zeit verschwinden zu lassen. Bei einem Erfolg ist das Ziel eine Stunde lang verschwunden bei einer Steigerung eine ganze Nacht.

### Verschleiern

*Voraussetzung: Held, Verdunkelung W10, Macht: Unsichtbarkeit*

Die Macht Unsichtbarkeit kann nun über große Objekte wie Gebäude gelegt werden.

### Erschaffen eines Namen

*Voraussetzung: Legende, Verdunkelung W12+2,  
Macht: Maskieren*

Der Kainit erschafft eine komplett neue Identität samt Aussehen, Stimme, Emotionen und Aura.

Diese Fähigkeit kann verwendet werden um eine komplett neue Persönlichkeit zu entwerfen oder eine bestehende zu kopieren, allerdings müssen dafür alle notwendigen Informationen vorliegen.

Um diese Identität zu kreieren wird eine Probe auf Verdunkelung gewürfelt. Der Zeitraum für die Erstellung der neuen Identität beträgt eine Woche die pro Erfolg und Steigerung um einen Tag verkürzt werden. An den restlichen Tagen verbringt der Kainit einige Zeit alleine um die neue Identität zu erschaffen.

Einmal erschaffen kann der Kainit jederzeit in die neue Persönlichkeit schlüpfen, es handelt sich dabei um eine freie Handlung und kostet keinerlei Blutspunkte.

Kainiten die *Auspex* verwenden benötigen drei Steigerungen um die neue Identität als solche zu erkennen, ansonsten gibt es keinerlei Möglichkeit die gefälschte Persönlichkeit von einer echten zu unterscheiden.

## 2. Kapitel: Settingregeln

Für die Konvertierung auf das Savage Worlds Regelwerk müssen noch ein paar Anpassungen und Regelergänzungen gemacht werden die im folgenden erklärt werden.

### **Helden sterben nie**

Wie im Vorhinein erklärt sind Kainiten keine Helden, aber sie sind enorm schwer zu töten.

Erhält ein Kainit eine tödliche Wunde die ihn auf „Außer Gefecht“ setzen würde, so muss er nicht um sein Überleben bangen, er verfällt stattdessen automatisch in Starre und verbleibt in dieser für eine Woche. Danach erwacht er mit drei Wundstufen.

Möchte man ihn dennoch töten so muss man diesen Köpfen, Zerstückeln oder Verbrennen solange er in Starre ist (Point Blank Regel).

### **Dreckiger Schaden (Optional)**

Sollten menschliche Spielercharaktere anwesend sein könnte man die Settingregel „Dreckiger Schaden“ verwenden um die schwere von Verletzungen bei Menschen und Kainiten widerzuspiegeln und eine noch größere Diskrepanz zu schaffen.

### **Blutspunkte**

Ein Charakter der als Kainit das Spiel beginnt, startet in der 12. Generation mit insgesamt 10 Blutspunkten.

Des Weiteren beherrscht jeder Kainit folgende drei Mächte:

- **Heilung:** Dies funktioniert wie die gleichnamige Macht. Der Kainit verbraucht zu diesem Zweck Blutspunkte gleich der Machtpunktekosten. Die Macht zu aktivieren dauert wie gewohnt eine Aktion und es muss keinerlei Probe abgelegt werden sie ist immer erfolgreich, kann aber dadurch keine Steigerung erwirken. Die Macht kann nur auf einem selbst gewirkt werden.
- **Eigenschaft steigern:** Es können nur die Eigenschaften Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution gesteigert werden. Es wird mit Willenskraft gewürfelt. Die Macht kann nur auf

sich selbst angewendet werden. Die Macht anzuwenden ist eine Aktion.

- **Marionette:** Hat ein anderer Kainit bis zu drei mal mindestens einen Blutspunkt an drei verschiedenen Abenden vom Charakter getrunken so aktiviert sich automatisch die Macht Marionette. Sie hat automatisch Erfolg und ist permanent!

Ab fünf Blutspunkten gilt ein Vampir als Hungrig. Jedes mal wenn er Blut sieht muss er eine Willenskraftprobe bestehen um nicht augenblicklich in Raserei zu verfallen. Ab zwei verbliebenen Blutspunkten gilt ein Vampir als Gierig und muss schon eine Willenskraftprobe ausführen wenn er nur in der Nähe von Menschen und anderen potenziellen Blutsquellen ist.

Der Zustand der Raserei gleicht dem Talent Berserker, allerdings greift ein Vampir alles an bis er seinen Durst endlich gestillt hat was oft sehr schwierig für den betroffenen ist da er so im Rausch ist das er seine Opfer eher zerfetzt als von ihnen zu trinken (1 auf W6 um zu trinken).

Hat ein Vampir null Blutspunkte so verfällt er in Starre bis man ihm wieder mindestens einen Blutspunkt zugeführt hat.

### Blutvorrat & Generation

Der Blutvorrat (Gesamtheit der Blutspunkte) eines Kainiten kann nur gesteigert werden wenn dieser in der Generation aufsteigt (von 12 auf 11 auf 10 usw.).

Dies ist zum Spielbeginn bzw. zur Charaktererschaffung möglich indem mit einer niedrigeren Generation startet, pro Generation niedriger als 12 erhält man zusätzliche 5 Blutspunkte.

Nach der Charaktererschaffung ist es nur noch möglich durch das sogenannte Diablerieren eine Generation aufzusteigen und somit 5 zusätzliche Blutspunkte zu erhalten.

### **Menschlichkeit**

Ein Kainit verfügt über ein gewisses Maß an Menschlichkeit bzw. er muss diese innehaben um sich nicht in eine rasende Bestie zu verwandeln die jeden an die Kehle springt (auch DAS TIER genannt).

Umso Unmenschlicher sich der Kainit verhält umso mehr wird er zum Tier.

Um dies darzustellen wird eine Art Sündenkatlog ähnlich für den arkanen Hintergrund des Glaubens verwendet. Der nachstehende Katalog wird verwendet wenn der Kainit den Pfad der Menschlichkeit verwendet. Es können auch andere Pfade aus dem Vampire Regelwerk verwendet werden, es muss dann schlichtweg nur der unten stehende Sündenkatlog angepasst werden.

**Leichte Sünde:** Lügen, absichtliche Rufschädigung, anderen in Not die Hilfe verweigern, andere Personen absichtlich emotional schädigen

**Schwere Sünde:** Böswillige Zerstörung, Fahrlässige Tötung, andere Personen in ernsten Nöten im Stich lassen

**Todsünde:** Aus Spaß Folter, kaltblütiger Mord, andere vergleichbare unmenschliche Akte

Um zu ermitteln was für Auswirkungen es hat wenn der Kainit an Menschlichkeit verliert wird eine Abwandlung des Savage Worlds Wundstufen-Systems verwendet.

Im Normalzustand verhält sich der Kainit wie ein normaler Mensch mit allen seinen Makeln und Eigenarten.

Verstößt er gegen eine der oben genannten Sünden muss er eine Willenskraftprobe bestehen, misslingt diese so nimmt seine Menschlichkeit „Schaden“. Wurde eine 1 oder weniger auf Willenskraft gewürfelt, ungeachtet des Wildcard-Würfels, so muss er zusätzlich eine Probe auf Geisteszustand machen.

Bei Verlust von Menschlichkeit kommt es dann zu folgenden „Verwundungsstufen“ und ihren Auswirkungen:

- **Distanziert(-1):** Der Kainit verhält sich meist emotional Distanziert und wirkt allgemein ein wenig Blass.  
-1 Charisma und Proben auf Menschlichkeit. Der Kainit schläft eine Stunde mehr als üblich und wenn er in Starre verfällt so wird aus der einen Woche ein ganzes Jahr.
- **Gefühlskalt(-2):** Der Kainit wirkt mehr wie eine Leiche und kann allgemein mit menschlicher Gesellschaft nichts mehr anfangen.  
-2 Charisma und Proben auf Menschlichkeit. Der Kainit schläft zwei Stunden mehr als üblich und wenn er in Starre verfällt so bleibt er 10 Jahre in tiefen Schlummer.

Ab diesem Stadium können nur noch schwere Sünden und Todsünden die Menschlichkeit reduzieren.

- **Unmenschlich:** Der Kainit ist entartet und pervertiert. Er ist mittlerweile mehr Tier als Mensch und das Quälen anderer scheint ihm geradezu Spaß zu bereiten.

-3 Charisma und Proben auf Menschlichkeit. Der Kainit schläft drei Stunden mehr als üblich und wenn er in Starre verfällt so verbleibt er 100 Jahre in tiefen Schlummer.

Ab diesem Stadium können nur noch weitere Todsünden die Menschlichkeit reduzieren.

Um Menschlichkeit wieder zu erlangen muss der Kainit beweisen dass er auf dem entsprechenden Pfad wandelt.

Bei einer leichten Sünde kann es schon ausreichen wenn der Kainit sich am Rest des Spieleabends keinen weiteren Schnitzer mehr erlaubt hat um die verlorene Menschlichkeit wiederzuerlangen (es wurde keine weitere Willenskraftprobe mehr verlangt).

Bei einer schweren Sünde verlängert sich dieser Zeitraum auf eine Woche (Spielzeit innerhalb der Spielwelt) um die dadurch verlorene Menschlichkeit wieder zu erlangen.

Bei Todsünden handelt es sich um einen schon (fast) permanenten Verlust an Menschlichkeit der nur durch reuevolle Buße (und vielleicht ein eigenes Abenteuer) wieder hergestellt werden kann.

### **Furcht**

Kainiten sind keine Menschen mehr und reagieren aufgrund dessen auf Furcht etwas anders als üblich. Daher wird die Furchttabelle (siehe GER Seite 181) ein wenig ergänzt:

1-3: Adrenalinschub

5-8: Angeschlagen

9-12: Panisch

13-20: *Probe auf Geisteszustand*

21+: *Verfällt in Raserei*

### **Geisteszustand**

Körperlich betrachtet sind Kainiten unglaublich Robust und praktisch Unsterblich (sofern sie nicht zerstückelt, verbrannt oder anderweitig Gewaltsam von ihrem Unleben erlöst werden).

Ihr Geist im Grunde genommen ist der eines Menschen und dadurch entsprechend fragil. In einigen Fällen kann es durchaus Interessant sein ob der Verstand des Kainiten gewissen geistigen Belastungen standhält.

Immer dann wenn der Kainit einem besonders starken Schrecken oder traumatischen Ereignis ausgesetzt ist wird eine Verstandsprobe gewürfelt.

Bei einer Steigerung hat der Kainit den Schock ohne Probleme überwunden. Bei einem Erfolg erhält er eine temporäre Geisteskrankheit die nach wenigen Tagen abklingt (2W6 Tage oder kürzer, Entscheidung des Spielleiters). Bei einem Fehlschlag erhält der Kainit eine Permanente Geisteskrankheit und bei einer 1 ungeachtet des Wildcard-Würfels war der Schock so groß das er zusätzlich Bewusstlos wird (maximal 1 Stunde).

Was für eine Art von Geistesstörung sich manifestiert hängt von der Situation ab. Es kann aus den unten stehenden Geistesstörung eine entnommen werden oder mit einem W20 per Zufall entschieden werden:

**Amnesie(1):** Das Ereignis war so schrecklich das der Kainit die Erinnerung daran unterdrückt. Wann immer der Kainit an das Ereignis erinnert wird muss er eine Willenskraftprobe bestehen. Bei einem Fehlschlag hat er einen Flashback und ist Angeschlagen, bei einer 1 ungeachtet des Wildcard-Würfels verfällt er in Raserei.

**Halluzinationen(2-4):** Der Kainit hört stimmen und glaubt immer wieder etwas im Augenwinkel zu sehen obwohl nichts da ist. Er erhält -1 auf Wahrnehmungsproben. Sollte diese Geistesstörung mehrfach auftreten so erhöht sich der Malus um weitere -1.

**Depressionen(5):** Der Kainit hat jegliche Hoffnung verloren was seine Verbindung zum Pfad der Menschlichkeit schwächt. Er erhält -1 auf Proben für Menschlichkeit.

**Angststörung(6-7):** Der Kainit leidet unter einer großen Bandbreite von physischen und emotionalen Symptomen, darunter Nervosität, Zuckungen, Übervorsichtig und die Erwartung das jeden Moment Unheil über ihn hereinbricht. Er erhält einen Malus von -1 auf alle Eigenschaftsproben außer für Wahrnehmung, hier erhält er einen Bonus von +1.

**Wahn(8):** Der Kainit ist kontinuierlich im Wahn und kann einfach nicht zur Ruhe kommen oder

sich auf irgendwas lange konzentrieren. Er erhält -1 auf alle Eigenschaftsproben.

**Nächtlicher Schrecken(9-10):** Der Kainit muss jede Nacht eine Willenskraftprobe bestehen. Bei einem Fehlschlag wird er von Alpträumen geplagt und wacht schreiend/panisch auf und kann die nächsten 8 Stunden nicht schlafen. Schlafmangel kann wie üblich Erschöpfung verursachen.

**Besessenheit(11):** Der Kainit hat eine starke Besessenheit mit einem Gegenstand, Person oder Ort entwickelt den er benötigt um mit dem Schrecken den er erlebt hat zu Recht zukommen. Ist der Kainit nicht mehr im Besitz dieses Objekts ist er am verzweifeln und beginnt innerlich zu zerbrechen. Er erhält -1 auf allen Eigenschaftsproben bis er wieder im Besitz des Objekts ist.

**Zwangshandlung(12):** Der Kainit hat eine oder mehrere Zwangshandlungen entwickelt die ihm im täglichen Leben halt geben. Andere Personen tun ihn deswegen seltsam beäugen weswegen sein Charisma um 1 gesenkt wird sollte diese Zwangshandlung offenbart werden. Wird der Kainit in seiner Zwangshandlung behindert oder kann diese nicht ausführen so erhält er -1 auf alle Eigenschaftsproben bis er diese wieder ausführen kann.

**Paranoia(13):** Der Kainit ist überzeugt dass seine Feinde überall auf ihn lauern. Er erhält -1 auf alle Eigenschaftsproben solange jemand in seiner Nähe ist.

**Phobie(14-15):** Der Kainit erhält eine entsprechende Phobie. In Gegenwart des Objektes der Phobie erhält er einen Malus von -2 auf alle Eigenschaftsproben.

Mehrmaliges wählen dieser Geistesstörung kann verschiedene Phobien hervorbringen aber auch eine Phobie verstärken. Sollte derselbe Auslöser mehrmals gewählt werden so erhöht sich der Malus auf -4.

**Psychotischer Anfall(16):** Von Zeit zu Zeit hat der Kainit einen psychotischen Anfall in dem er Bilder des Terrors und des Schreckens sieht. Immer wenn er aufgrund von Angst oder Furcht eine Willenskraftprobe machen muss, muss er ebenfalls eine Verstandsprobe würfeln. Schlägt diese fehl so hat er einen Anfall und ist Angeschlagen. Bei einer 1 ungeachtet des Wildcard-Würfels übernimmt während des Anfalls das Tier in ihm die Kontrolle und er verfällt in Raserei.

**Soziopathische Tendenzen(17):** Der Schrecken den der Kainit erlebt hat, hat seine Psyche gezwungen sich von einem Teil seiner Emotionen zu trennen. Er verliert unwiederbringlich eine Stufe seiner Menschlichkeit.

**Geschwächter Verstand(18-20):** Das Erlebnis hat keine Geistige Störung im Kainiten hervorgerufen aber seinen Verstand gegenüber solcher Schrecken geschwächt. Er erhält -1 auf Proben für seinen Geisteszustand.

### **Status (Optional)**

Status ist ein Wert der sich auf den gesellschaftlichen Status innerhalb der Vampir-Gesellschaft bezieht und ungefähr angibt wo der Kainit sich in dieser befindet.

Jeder Kainit startet mit einem Wert von 5 in Status, sofern er der 12. Generation angehört.

Wenn es zu einer Eigenschaftsprobe in Einschüchtern, Provozieren, Umhören oder Überreden kommt so kann sich der Spieler entscheiden anstelle der normalen Regeln für Charisma stattdessen Status zu verwenden.

Er kann maximal die Hälfte seines Status verwenden um einen Bonus gleich der Höhe des verwendeten Status zu erhalten.

Beispiel: *Der Kainit hat 5 Status, er kann maximal 2 verwenden um eine der oben genannten Proben zu verbessern, somit beläuft sich sein Bonus auf +2.*

Schlägt die Probe fehl so geht der eingesetzte Status verloren, bei einer 1 ungeachtet des Wildcard-Würfel geht doppelt soviel Status verloren wie eingesetzt (Der Vampir verliert massiv an Glaubwürdigkeit).

Der Kainit kann aber auch seinen Status durch verschiedene Taten wiedererlangen, entweder wenn er sich Loyal zum Clan verhält oder sich anderweitig verdient gemacht hat. Die Erhöhung des Status sollte bei 1 bis maximal 3 belaufen.

Dagegen können verschiedene andere Aktionen wie das riskieren der Maskerade zur Verringerung des Status führen. Die Reduzierung sollte minimal 2, maximal aber 6 betragen.

Ab einem Wert von 1 kann kein Status mehr für Proben verwendet werden. Bei einem negativen Wert wird dieser immer als Malus auf die oben genannten Eigenschaften verwendet, sofern der Status relevant ist.