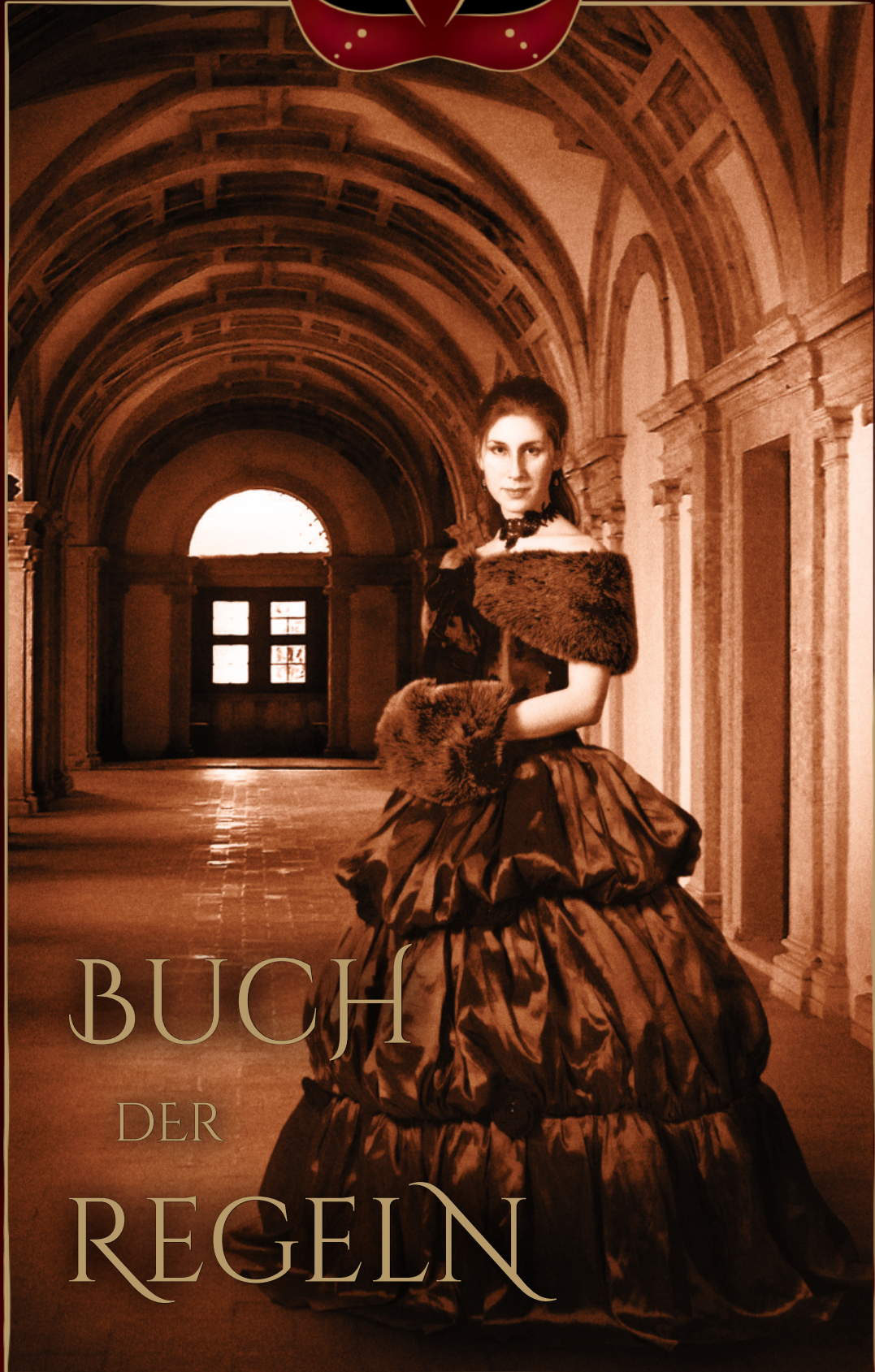


# THEATER DER VAMPIRE



BUCH  
DER  
REGELN



VORWORT - ÜBER DIESES BUCH	
EINFÜHRUNG - DAS THEATER DER VAMPIRE	
Spiel - Was ist das eigentlich hier?	7
Welt - Ein kurzer Blick hinter den Vorhang	7
Grundsätze - Unsere Spielvision	8
GRUNDLAGEN - DER WEG AUF DIE BÜHNE	
Rolle - Erschaffung eines Charakters	10
Omen - Die drei Vorzeichen	12
Epochen - Zeitalter der Erschaffung	12
Familie - Die Erschaffung von Häusern	13
REGELN - SPIELMECHANISMEN & SYSTEME	
Konflikte - Universalregel und körperliche Auseinandersetzungen	16
Metatechniken - Konsens und Sicherheit im Spiel	16
Blut - Unstillbarer Hunger nach Leben	19
Morpheusbiss - Der vampirische Todesschlaf	20
GABEN - DUNKLE KRÄFTE DES VAMPIRS	
Gaben - Grundlagen und Arten	22
Gabenpotential - Erbe der Erschaffung	22
Gabenübertragung - Dunkles Geschenk und Blutraub	22
Gabenanwendung - Regeln für Einsatz und Verwendung	23
Gedanke - Mentale Gaben	24
Geist - Sensorische Gaben	25
Gefühl - Emotionale Gaben	25
Blut - Spirituelle Gaben	26
Körper - Physische Gaben	27
TODSÜNDEN - VERLUST DER SEELE	
Sünde - Maßstab vampirischer Verkommenheit	30
Sündenmale - Stigmata des Seelenverlustes	30
Zorn - Brennende Wut	31
Neid - Innere Unzulänglichkeit	32
Wollust - Unstillbarer Trieb	33
Hochmut - Unmäßiger Stolz	34
Trägheit - Lähmendes Erstarren	35
Habgier - Hemmungsloses Verlangen	36
Maßlosigkeit - Unersättliche Gier	37
GLOSSAR	
Definitionen von wichtigen Begriffen	39
EDITORIAL & NACHWORT	



*Louis, mein Herz!*

*Ich musste Dir unbedingt schreiben, denn es gibt Neuigkeiten, die mich so sehr amüsieren, dass ich Dich daran teilhaben lassen möchte.*

*Du wirst es nicht glauben, aber es gibt hier in Europa tatsächlich mehrere Gruppen von jungen Leuten, die UNS nachahmen, die wahrhaftig Vampire spielen, und ich habe solche kennen gelernt!*

*Es begann alles mit Tristan, dem Jungen, der mir ab und zu Bücher bringt, auch solche über UNS, damit ich daraus lernen kann, was die Menschen heutzutage wissen und vor allen Dingen, was sie über UNS wissen. Nun gut, das meiste davon ist Aberglauben, niemand glaubt ernsthaft an UNSERE Existenz und dieser Umstand vereinfacht mein "Leben" um ein Vielfaches. Tristan erwähnte beiläufig, dass es solche "Spielgruppen" gäbe, die Vampire mimen, weil er den Eindruck hatte, dass mich dieses Thema besonders interessiere, da ich ihn mit Fragen darüber nahezu löcherte.*

*Schließlich gab er sich geschlagen und sandte mir umgehend eine Einladung zu einem solchen "Spiel" zu.*

*Oh, Liebster, natürlich werde ich dort hingehen!*

*Ich bin so aufgeregt, ich kann diesen betreffenden Abend kaum abwarten....  
Was wissen die Menschen tatsächlich über UNS?  
Wie wirken WIR auf sie?*

*Und vor allen Dingen, weshalb faszinieren WIR die Menschen so derart, wenn sie doch nicht ernsthaft an UNS glauben? Ich... ich denke, WIR sind einfach bloß Diebe, kalte, bleiche, und vor allen Dingen einsame Diebe, und im schlimmsten Falle sind WIR sogar Mörder, die, je nach Gemüt, mehr oder minder Reue für ihre Taten empfinden.*

*Warum also, um alles in der Welt, wollen sie so sein wie WIR?*

*Ach, Louis, werde ich imstande sein, allen Versuchungen zu widerstehen?  
Ich werde gehen und es herausfinden....  
Ich werde der Wolf im Schaffpelz sein, der sich als Wolf verkleidet*

*Oh, ja, das wird sicher ein großer Spaß für mich werden, der mich ein bisschen von dem Alleinsein hier in Europa ablenkt.  
Wenn dieser Abend vorüber ist, lasse ich Dir umgehend eine Nachricht über die Geschehnisse dieser Nacht zukommen, und bitte... mach Dir keine Sorgen, ich werde mich redlich bemühen, Dir keinerlei Schande zu bereiten....*

*In Liebe,  
Dein dunkler Engel  
C.*

# VORWORT - ÜBER DIESES BUCH

"ICH LIEBE ES, THEATER ZU SPIELEN. ES IST SO VIEL REALISTISCHER ALS DAS LEBEN."

- OSCAR WILDE

In diesem Buch werden Regeln und Systeme unseres Spiels vorgestellt.

Zusammen mit dem Buch der Welt bildet es das Fundament und auch den Rahmen des Theaters der Vampire – sozusagen die Bühne.

Über allem steht der Grundgedanke: **Die Spielenden sind immer wichtiger als das Spiel.**

Unsere Regeln sind bewusst minimalistisch und auf das Wesentliche, Darstellbare und zur Stimmung Beitragende reduziert. Es geht um die Schauspiel- und Erzählkunst, nicht um Punktesammlungen.

Dennoch gibt es ein paar einfache Mechanismen, die es erlauben, die dunklen Kräfte der Vampire, den Verfall ihrer menschlichen Züge und die Abgrenzung von den Sterblichen am Hof der Nacht fassbar und umsetzbar zu machen.

Möge der Vorhang sich heben und das Spiel beginnen!





## EINFÜHRUNG - DAS THEATER DER VAMPIRE

"ICH ERINNERE MICH AN DAS, WAS ARMAND MIR EINMAL  
VOR LANGER ZEIT ERZÄHLT HAT, ALS ER LESTAT FRAGTE:  
'WIE SOLL ICH JE DIE MENSCHLICHE RASSE VERSTEHEN?'.  
ANTWORTETE LESTAT: 'LIES ALLE DRAMEN VON  
SHAKESPEARE, ODER SCHAU SIE DIR AN, UND DU WIRST  
ALLES ÜBER DIE MENSCHEN ERFAHREN,  
WAS DU JE WISSEN MUSST.'"

-PANDORA ÜBER ARMAND UND LESTAT

### Spiel - Was ist das eigentlich hier?

Das Theater der Vampire kann man sich als eine Mischung aus Improvisationstheater und Rollenspiel vorstellen. Es handelt von einer fiktiven Welt, der Unsrigen nicht unähnlich, in der der Mythos Vampir Wirklichkeit ist.

In unserem Spiel hat man die Möglichkeit hinter den Vorhang zu schauen und auf der Bühne zu stehen. Man ist Hauptrolle und Publikum, erzählend und gleichzeitig Teil einer Geschichte.

Durch die Verkörperung einer selbst gestalteten Figur wird man Teil dieses Zaubers und kann in unsere besondere Atmosphäre eintauchen. Darin liegt der Reiz - die mystische Welt der Vampire auf eine einzigartige Weise kennenzulernen. Es ist eine spannende und faszinierende Möglichkeit, für einen Abend in eine andere Rolle zu schlüpfen, ein anderes Leben (oder Unleben) zu leben und die Ewigkeit zu sehen.

Die Auseinandersetzung mit den Rollen, die man kreiert und verkörpert, ist nicht nur unterhaltsam, sondern kann uns, einem Spiegel gleich, manchmal sogar etwas über uns selbst erzählen.

### Welt - Ein kurzer Blick hinter den Vorhang

Hinter einem mystischen Schleier existiert die Welt der Vampire, getrennt von der Welt der Sterblichen. Dieser Schleier der Ewigkeit, gewoben und verstärkt aus dem Unglauben der Moderne, aus Wissenschaft und Ignoranz, sorgt dafür, dass die Menschen Begegnungen mit Vampiren vergessen, ins Unterbewusstsein verdrängen und sie ins Reich der Legenden verbannt haben.

Die Vampire aber existieren. Sie bewegen sich in den Schatten, unerkant und verborgen, lautlose Jäger. Getrieben von der ewigen Gier nach dem Blut der Menschen. Als statische Wesen sind sie vom Kreislauf des Lebens ausgeschlossen und in einem untoten Zustand ewiger Zeitlosigkeit gefangen.

Sie sind sehr individualistische und seltene Wesen. Bestenfalls mag es ein paar hundert auf der ganzen Welt geben - niemand weiß das genau. In vielen Gegenden gibt es nur einen einzelnen Vampir und seine Kinder. Nur in den großen, alten Städten Europas, in den Ballungsräumen, wie zum Beispiel Paris, London oder dem Ruhrgebiet, existieren größere Familien ihrer Art.

Aus diesen Familien, die man am Hof der Nacht Häuser nennt, hat sich im Laufe der Zeit eine Art lockere Gesellschaft gebildet. Geboren aus einzelnen Zusammenkünften, um sich auszutauschen, Intrigen zu schmieden oder einfach nur die Langeweile oder Einsamkeit der Ewigkeit zu vertreiben.

Die Vampire achten einige, schon seit undenklichen Zeiten überlieferte, Gebote, die als allgemeingültig anerkannt werden. Sie halten sich an die Etikette ihrer Zeit und an einige eher feudal anmutende Verhaltensweisen. Der Hof der Nacht ist eine Welt für sich, völlig losgelöst von der Welt der Menschen, mit eigenen Sitten, Traditionen und Gebräuchen.

Im Schnittpunkt dieser beiden Welten existieren einige besondere Menschen, die geprägt und manche auch erwählt sind.

Geprägte sind jene einzigartigen Sterblichen, denen das Schicksal die Gabe verliehen hat, durch den Schleier der Ewigkeit zu blicken und Vampire als das wahrzunehmen, was sie sind. Manche Geprägte bemerken ihre Begabung ihr ganzes Leben lang nicht, manche entwickeln mystische Talente und Fähigkeiten und manche werden von einem Vampir "erwählt" und damit Teil eines Hauses.

Für Vampire sind ihre Erwählten kostbar und unersetzlich. Sie dienen ihren Vampiren als Verbindung zur Welt der Lebenden, begleiten sie und werden vielleicht selbst einmal durch das Geschenk des dunklen Kusses unsterblich.

Der Ursprung der Vampire ist unbekannt, eines der großen, zentralen Geheimnisse ihrer Art. Selbst die Ältesten rätseln darüber. Ein weiteres Rätsel ist, dass offenbar keine Vampire existieren, die älter als ungefähr 500 Jahre sind. Und es gibt noch viele weitere Mysterien und Geheimnisse, die in den dunkelsten Schatten der Nacht verborgen liegen...



## Grundsätze - Unsere Spielvision

Die Spielenden sind wichtiger als das Spiel

Wir alle sind hier, um zusammen ein schönes Spiel zu erleben und nicht, um Dinge zu tun, bei denen wir uns nicht wohlfühlen. Körperliche und emotionale Sicherheit gehen immer vor Charakterkonsequenz.

### Der Weg ist das Ziel

Auf der Bühne geht es es um das Drama und das Risiko, nicht um den Erfolg. Gerade wenn der eigene Charakter strauchelt oder scheitert, kann man häufig am Meisten gewinnen. Dies ist ein Spiel in und mit der Dunkelheit. Die Charaktere balancieren auf einem schmalen Grad. Der Fall in den Abgrund kann eine bereichernde Erfahrung sein, auch über die Bühne hinaus. Drama ist uns wichtiger als Realismus.

### Kein Zuschauen

Unser Spiel ist kein Kino und wir sind keine Zuschauenden. Alle sind Teil des Ganzen. Alles kommt aus den Spielenden und ihren Rollen. Es ist egal, was man macht – nur DAS man etwas macht zählt. Nicht warten, sondern handeln. Jetzt. Es gibt kein später.

### Vertrauen ins Spiel

Wir vertrauen unseren Mitspielenden. Wir vertrauen darauf, dass sie fair auf unsere Handlungen reagieren und sind uns bewusst, dass das nicht immer nach unseren Vorstellungen verläuft.

Es gibt ein Ziel welches wir nur gemeinsam erreichen können – den Spaß am Erleben der Geschichte.

### Die Bühne ist alles

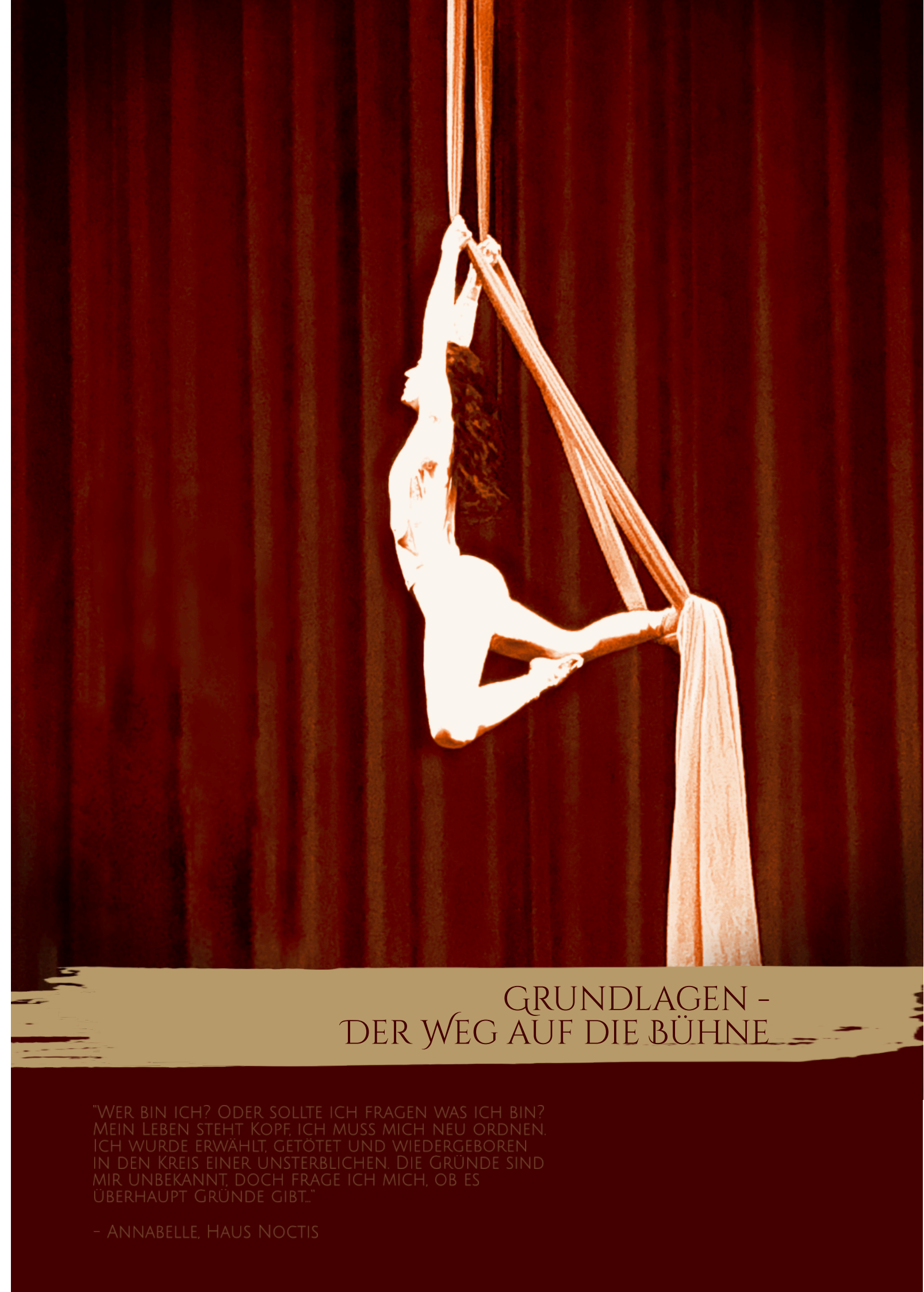
Auf der Bühne zählt, was darstellbar ist und ausgespielt werden kann. Atmosphäre, Rollenspiel und Darstellung sind die entscheidenden Elemente. Es gibt keine nicht darstellbaren Superkräfte, keine Punktesysteme nur auf dem Papier. Die Regeln dienen nur zur Unterstützung des stimmungsvollen Spiels. Fähigkeiten und Regeln sind kein Selbstzweck.

### Eine Welt voller Mystik

Unsere Spielwelt ist voller Rätsel, Geheimnisse und Mysterien, die niemand kennt und die in keinem Hintergrundbuch nachgeschlagen werden können. Es gibt nur ganz wenige absolute Wahrheiten.

### Alle sind wichtig

Die Beziehungen und Geschichten der Geprägten, Erwählten und Vampire sind die Grundbausteine unseres Spiels. Am Hof der Nacht ist jede Rolle, jede Familie, jedes Haus etwas Besonderes, ein Quell an Geschichten und Erfahrungen die unsere Welt gemeinsam formen und ihr Leben einhauchen.



## GRUNDLAGEN - DER WEG AUF DIE BÜHNE

"WER BIN ICH? ODER SOLLTE ICH FRAGEN WAS ICH BIN?  
MEIN LEBEN STEHT KOPF, ICH MUSS MICH NEU ORDNET.  
ICH WURDE ERWÄHLT, GETÖTET UND WIEDERGEBOREN  
IN DEN KREIS EINER UNSTERBLICHEN. DIE GRÜNDE SIND  
MIR UNBEKANNT, DOCH FRAGE ICH MICH, OB ES  
ÜBERHAUPT GRÜNDE GIBT."

- ANNABELLE, HAUS NOCTIS



## Rolle - Erschaffung eines Charakters

Beim Theater der Vampire wird zwischen der Erschaffung einer sterblichen Rolle (geprägt bzw. erwählt) und der Erschaffung eines Vampirs unterschieden.

Der Erschaffungsprozess im Überblick:

### 1. Grundkonzept

Man kann grundsätzlich drei "Arten" von Charakteren beim Theater der Vampire spielen:

Geprägte - vom Schicksal gezeichnete Sterbliche, neu am Hof und noch ohne Hauszugehörigkeit

Erwählte - Geprägte, die erwählt wurden und bereits fest zu einem Haus gehören

Vampire - sind Teil eines Hauses oder sehr selten Einzelgänger

Man legt Namen (Vampire nutzen oft nur einen Vornamen) und allgemeine Daten (woher man kommt, sowie das Grundkonzept) fest und füllt die Charta Personae (Charakterbogen) aus. Man sollte sich am Anfang überlegen, was das zentrale Thema der Figur sein soll. Wie könnte man die Rolle mit wenigen Worten zusammenfassend beschreiben? Worum geht es in ihrer Geschichte?

### 2. Omen legen

Im nächsten Schritt werden die drei Omen (Licht, Weg, Schatten) gelegt, mit deren Hilfe man die Persönlichkeit und die Motive der Figur festlegen und ausschmücken kann. Näheres zu den Omen findet man auch in einem eigenen Kapitel.

Die Omen sind dabei einerseits Inspiration und kreativer Denkanstoß, andererseits können sie auch eine Art Richtschnur für eigene Ideen sein.

Wichtig ist, dass die Omen nicht als Einschränkung aufgefasst werden sollen, sondern als offene Anregung. Es gibt zahllose Möglichkeiten, wie man die Karten oder auch nur einzelne Elemente der Karten interpretieren kann. Zur Festlegung der Omen gibt es zwei grundlegende Optionen:

- Der Weg des Schicksals: Man zieht die Omen aus dem Tarot verdeckt. Das Ergebnis bildet dann die kreative Grundlage für das eigene Rollenkonzept. Das kann auch die Regie übernehmen.
- Der Weg der Bestimmung: Man hat bereits klare Vorstellungen vom Konzept und wählt die drei Omen, gezielt und passend zum Konzept, frei aus.

Beide Wege sind gleichberechtigt, und man kann je nach Situation und Ausgangsstellung selbstentscheiden, was besser funktioniert.

Die Tarotkarten der Omen werden auf der Charta Personae notiert. Wie man sie für seinen Charakter interpretiert und was sie im Einzelnen bedeuten, sollte separat, zum Beispiel im Hintergrund der Figur, festgehalten werden.

### 3. Seelenwert notieren

Der Seelenwert ist ein Maß dafür, wie rein und intakt die Seele des Charakters ist. Er wird auf einer Skala von 7 bis 0 ausgedrückt.

Geprägte/Erwählte: Alle Sterblichen haben einen Seelenwert von 7.

Vampire: Vampire fangen mit einem Seelenwert von 6 an.

Werden ältere Vampire kreiert, so muss für jeden Nachkommen, der im Laufe der Zeit erschaffen wurde, ein Punkt vom Seelenwert abgezogen und ein Sündenmal ausgewählt werden.

### 4. Haus wählen

Wenn der Charakter bereits zu einem Haus gehört (zum Beispiel, wenn eine ganze Gruppe erschaffen wird), dann steht dieser Punkt bereits fest. Manche Häuser verleihen besondere Vorteile oder Schwächen, welche man auf der Charta Personae notieren sollte.

Eine Zuordnung zu einem Haus entfällt, wenn eine Geprägtenrolle einzeln erschaffen wird, welche noch in keiner Beziehung zu Vampiren steht. In diesem Fall erfolgt die Aufnahme in ein Haus erst im späteren Spielverlauf. Ebenso können Vampire als Einzelgänger erschaffen werden, die zu keinem der Häuser gehören.

Für eine sterbliche Rolle ist an dieser Stelle der Prozess der Charaktererschaffung abgeschlossen. Das Folgende ist nur noch für Vampire relevant.

### 5. Todsünde & Sündenmal auswählen

Alle Vampire werden von einer Todsünde beeinflusst, die ein Symbol für den Verfall der sterblichen Seele ist. Manchmal zeigen auch schon Erwählte in ihrer Persönlichkeit eine Affinität für eine der Todsünden.

Aber normalerweise erfolgt die Festlegung auf eine primäre Todsünde erst wenn man durch den dunklen Kuss die Schwelle zwischen Leben und Tod übertritt. Die Todsünde beeinflusst entscheidend die Persönlichkeit und ist gleichzeitig auch ein Resultat aus den Charakterzügen des Vampirs.

Je nachdem welche Todsünde man auswählt, ergeben sich unterschiedliche Schwächen, die man im Laufe seiner unsterblichen Existenz entwickelt. Diese psychischen oder physischen Schwächen werden Sündenmale genannt. Da sie Einfluss auf die Persönlichkeit haben, sollte man sich sorgfältig überlegen, welche Sünde besonders gut mit dem Konzept der Rolle korrespondiert.

Das erste Sündenmal erhalten Vampire, wenn sie zum ersten Mal jemandem den dunklen Kuss gegeben haben (Seelenwert 5).

### 6. Epoche festlegen

Die Epoche gibt an, zu welcher Zeit ein Vampir erschaffen wurde. Dies hat starken Einfluss auf sein Denken und seine Persönlichkeit. Eine Epoche entspricht rund 50 - 100 Jahren. Näheres zu den Epochen findet man auch in einem eigenen Kapitel.

Für junge Vampire (und natürlich alle Erwählten), die in den letzten 50 Jahren erschaffen wurden, entspricht das der Epoche 0, der Gegenwart.

Zusätzlich zur Epochenzahl aus der Tabelle sollte man noch das Geburtsjahr und das Jahr, in dem der Vampir den dunklen Kuss erhielt, festhalten.

### 7. Mystische Stärke notieren

Die mystische Stärke gibt an, wie oft in einer Nacht Vampire ihre dunklen Gaben einsetzen können.

Vampire - beginnen das Spiel grundsätzlich mit der Mystischen Stärke (MS) von 3

Älteste - beginnen das Spiel grundsätzlich mit der Mystischen Stärke (MS) von 5

### 8. Dunkle Gaben aussuchen

Alle Vampire, die zu einem Haus gehören, erhalten automatisch die geheime Gabe (Hausgabe) ihres Hauses.

Weiterhin kann man für einen Vampir drei beliebige, mindere Gaben aussuchen.



Älteste beginnen das Spiel grundsätzlich mit fünf Gaben, wovon eine Gabe die besondere, höhere Gabe sein darf.

Manchmal weichen einzelne Häuser aufgrund besonderer Vor- oder Nachteile von diesen Grundregeln ab.

Omen - Die drei Vorzeichen

Die drei Vorzeichen stellen den ersten Schritt bei der Kreation einer Rolle dar und sind gleichzeitig ein Element der mystischen Natur aller Vampire und auch der geprägten und erwählten Sterblichen. Die Vorzeichen symbolisieren die Prägung durch das Schicksal. Als Grundlage für die Omen wird beim Theater der Vampire generell das Crowley-Tarot verwendet (mit einem Magier).

Für jedes Vorzeichen wird eine Tarotkarte gezogen, deren Bedeutung in den Hintergrund der Rolle eingeflochten wird. Die Vorzeichen dienen als Inspiration und Anregung für die Persönlichkeit der Rolle, für ihre Motive, Stärken und Schwächen. Was genau die Omen der einzelnen Figur bedeuten und wie sie sich konkret in der Persönlichkeit widerspiegeln kann in Zusammenarbeit mit der Regie frei selbst interpretiert werden. Man kann die einzelnen Karten und ihre Aspekte auch gut in die Vorgeschichte des Charakters einfließen lassen.

Die drei Vorzeichen sind:

Karte: Licht

Diese Karte steht stellvertretend für eine Tugend, eine positive Charaktereigenschaft oder Stärke der Person.

Karte: Weg

Diese Karte steht für die zentralen Motive der Figur, für die Ideale, für das, was die Person ‚antreibt‘ oder wonach sie strebt. Diese Karte repräsentiert auch die Berufung, den Grund, warum dieser Charakter “in der Welt” ist.

Karte: Schatten

Im Gegensatz zu Licht steht diese Karte für ein Laster, eine negative Charaktereigenschaft oder Schwäche der Person.

Epochen - Zeitalter der Erschaffung

Um die historische Vielfalt etwas einfacher und übersichtlicher zu gestalten, wird die Geschichte beim Theater der Vampire grob und verallgemeinernd in verschiedene Zeitabschnitte eingeteilt, die Epochen genannt werden.

Eine Epoche ist ein kultureller, historischer, philosophischer und von der Idee her allgemein zusammenhängender Zeitraum. Hier eine Übersicht:

E	Daten	Name	Philosophie	Musik	Wichtige Ereignisse
0	1989 - heute	Gegenwart	Konstruktivismus	Postmoderne	Demokratisierung
1	1914 - 1989	Weltkriege	Existenzialismus	Moderne	WK I, NS, WK II, Kalter Krieg
2	1848 - 1914	Imperialismus	Realismus	Romantik	Industrielle Revolution, Bismarck, Viktorianik
3	1763 - 1848	Revolutionen	Idealismus	Klassik	US-Unabhängigkeit, Französische Revolution
4	1689 - 1763	Aufklärung	Empirismus	Spätbarock	„Bill of Rights“, Siebenjähriger Krieg
5	1618 - 1689	Absolutismus	Rationalismus	Hochbarock	30-Jähriger Krieg, Ludwig XIV.
6	1517 - 1618	Glaubenskriege	(Gegen-)Reformation	Frühbarock	Luthers Thesen, Glaubenspaltung
7	1452 - 1517	Zeitenwende	Humanismus	Renaissance	Buchdruck, Amerika Entdeckung, Kopernikus

Vampire sind sehr stark von der Zeit geprägt, in der sie gelebt haben und in der sie gestorben sind. Als statische Wesen fällt es ihnen schwer, sich an den Zeitgeist der nächsten Epoche anzupassen, geschweige denn an Darauffolgende. Daher ist es wichtig festzuhalten, aus welcher Zeit ein Vampir stammt.

Familie - Die Erschaffung von Häusern

Die Schöpfung eines ganzen Hauses bietet die Möglichkeit, sich mit ein paar Gleichgesinnten zusammenzutun und gemeinsam ein Stück der Welt des Theaters der Vampire mitzugestalten.

Das bietet sich beispielsweise für bereits erfahrene Spielende an, die eine bestimmte Idee oder ein Konzept zu einem Thema entwickelt haben, welches so noch nicht vorhanden ist. Genauso können sich Interessierte, die aus einer Region kommen, zu einer Gruppe zusammenschließen, die dann im Spiel zum Beispiel das Haus aus ihrer Heimatstadt darstellt.

Auf diese Weise wird dann ein weiterer Teil zum Hintergrund hinzugefügt. Tatsächlich sind die Varianten unbegrenzt, von einer reisenden Einzelgängerin mit ihrer erwählten Gefährtin (streng genommen wird man hier nicht einmal von einem Haus reden) bis zu einem großen Haus mit umfangreichem Hintergrund und einem halben Dutzend Spielenden ist alles möglich.

Die Konzipierung eines Hauses erfolgt in enger Absprache mit dem Regieteam, welches auch auf die Integration in das bestehende Geflecht und den Hintergrund achtet. Mit Hilfe der Charta Familiae (Hausbogen) kann die Gruppe eine Übersicht über ihr Haus erstellen. Jedes Haus hat üblicherweise eine Person, die sich um die organisatorische Betreuung der Gruppe und die Verbindung zum Regieteam kümmert.

Darüber hinaus werden regeltechnische Informationen, wie zum Beispiel die geheime Gabe, die Vorteile und Nachteile oder andere Geheimnisse, eng mit dem Regieteam abgestimmt. Abweichungen von den Grundregeln für die mystische Stärke oder Gabenanzahl bei den Vampiren eines Hauses können in Einzelfällen nach den individuellen Erfordernissen des Hintergrundes vorkommen.

Ein Haus ist natürlich irgendwann einmal entstanden. Die Rolle des Gründers oder der Gründerin muss nicht aktiv gespielt werden. Es kommt durchaus häufig vor, dass die aktuellen Ältesten bereits Nachkommen der Hausgründung vor ewiger Zeit sind. Andererseits kann man auch bestimmen, das die bespielten Ältesten tatsächlich das Haus selbst gegründet haben.

Wenn die grundlegenden Informationen, der Rahmen des Hauses, festgelegt wurden, können dann die einzelnen Rollen mit Hilfe der Regeln ausgearbeitet werden. Durch die Festlegung der Epochen der einzelnen Vampire ergibt sich auch ihre Abstammungslinie, es sei denn einzelne Vampire wären adoptiert (durch einen Bluteid). Typischerweise haben Vampire 1-3 Nachkommen, die in einem entsprechenden zeitlichen Abstand den dunklen Kuss erhielten.

Hausthemen

Jedes Haus sollte zwei “dramatische” Themen haben, die aussagen, worum es zentral bei diesem Haus geht und was der Fokus dieses Hauses ist. Diese Information hilft auch dabei, Figuren entsprechend daran auszurichten. Beispiele für Hausthemen sind:

Emotion, Erotik, Gesellschaft, Konflikt, Kunst, Macht, Okkultes, Spiritualität, Verkommenheit und Wissen.

Besondere Vorteile und Nachteile

Vor- und Nachteile sind bestimmte, sich aus dem individuellen Hintergrund des Hauses ergebende Besonderheiten, die von den normalen Gesetzmäßigkeiten des vampirischen Wesens abweichen. Sie werden vererbt und somit erhält sie jeder Angehörige eines Hauses automatisch (das gilt auch für Erwählte). Manche können auch konkrete, regeltechnische Auswirkungen haben. Wenn für ein Haus ein besonderer Vorteil bestimmt wird, dann sollte es auch einen ausgleichenden Nachteil aufweisen. Die Details werden in Absprache mit dem Regieteam festgelegt.



- **Geheime Gabe (Hausgabe)**

Die allermeisten Häuser verfügen über eine geheime Gabe, die oft auch Hausgabe genannt wird. Sie wird direkt vererbt und alle Vampire, die zum Haus gehören (durch den dunklen Kuss oder auch "adoptiert" durch einen Bluteid) erhalten sie automatisch. Die Grundlage für die geheime Gabe ergibt sich aus dem Hintergrund des Hauses. Die genaue Wirkungsweise dieser Gabe ist in den allermeisten Fällen ein Familiengeheimnis, welches Außenstehende nicht erfahren. Die Ausgestaltung der geheimen Gabe erfolgt in Zusammenarbeit mit der Regieteam.

- **Älteste**

Die allermeisten Häuser haben einen Ältesten oder seltener auch zwei Älteste. Dies gilt auch, wenn ein Haus durch Ereignisse und Handlungen im Spiel gegründet wird. Die Ältesteneigenschaft kann später im Spiel innerhalb eines Hauses "vererbt" und weitergegeben werden, je nach Hintergrund.

"FRIEDEN FAND ICH NUR, WENN ICH TÖTETE."

- LOUIS IN INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR

## REGELN - SPIELMECHANISMEN & SYSTEME





## Konflikte - Universalregel und körperliche Auseinandersetzungen

### Universalregel

Diese Regel bildet die Grundlage für alle Spielmechanismen beim Theater der Vampire. Jede Handlung ist ein Spielangebot der handelnden Person an die Zielperson. Die Person, auf die die Aktion gerichtet ist, entscheidet stets nach eigenem Gefühl und Spielverständnis, wie sie damit umgeht. Die handelnde Person kann eine Reaktion erwarten, hat jedoch keinen Anspruch auf eine ganz bestimmte, sondern spielt immer mit der Reaktion, die sie bekommt.

Dabei geht es immer um die IT-Reaktion. Ist der Grund der Reaktion OT-bedingt, sollte eine der Sicherheitstechniken angewendet werden.

### Körperliche Auseinandersetzungen

Physische Kämpfe als Mittel der Konfliktlösung spielen beim Theater der Vampire keine Rolle. Körperliche Rängeleien, sollten sie stattfinden, dienen nur der Darstellung, niemals der Entscheidung. Dementsprechend einigen sich die Beteiligten vorher über den Hergang und den Ausgang. Niemand darf überraschend körperlich angegangen werden.

Sollte sich eine solche Situation spontan ergeben, wird trotzdem die Zeit aufgewendet, um das Einverständnis des Gegenübers einzuholen und die Sicherheit der Aktion zu prüfen.

Als Faustregel gilt, dass Vampire sich körperlich immer gegen Sterbliche durchsetzen.

## Metatechniken - Konsens und Sicherheit im Spiel

### Die goldenen Regeln

Um in der Lage zu sein, aktiv Entscheidungen darüber zu treffen, welche Art von Szenen und Erfahrungen man spielen möchte, benötigt man eine Möglichkeit vor auszusehen, was einen erwartet.

Man kann sich das als eine Art Einladung vorstellen. Wenn man ein Spielangebot initiiert - sei es Flirten, eine Konfrontation oder der Biss um Blut zu trinken - gibt es immer Möglichkeiten, um einander Zeit zum Reagieren zu geben. Dies hat den unschlagbaren Vorteil, dass alle Beteiligten ein paar zusätzliche Sekunden gewinnen, um sich besonders gute Reaktionen oder Antworten auszudenken.

Beim Theater der Vampire nennt man das die „goldenen Regeln“:

- **Absicht bekunden:**  
Zunächst stellt man mit dem gegenüber Augenkontakt her. Man signalisiert, was man als nächstes tun will (das macht oder sagt man natürlich IT - wie ein Versprechen, eine Ankündigung oder eine Drohung). Man kann auch die Geste, die zum Kontakt führen wird, deutlich übertreiben und bewusst langsam ausführen. Hier sollte man bitte niemanden völlig überrumpeln - das bedeutet auch, dass man niemanden von hinten anspringt oder packt, egal, wie spannend oder cool das gerade sein könnte.
- **Langsam eskalieren:**  
Egal worum es geht - man nehme sich Zeit! Es fängt mit einer Konversation an und steigert sich erst dann langsam über Drohen bis hin zur Konfrontation. Das gilt für alles - vom Flirten bis hin zum Beißen. Es entstehen viel schönere Szenen für die Charaktere und es erlaubt den Spielenden, sich auf ihre eigenen Grenzen und aufeinander zu konzentrieren.
- **Zuerst fragen:**  
Wenn etwas unklar ist, lehnt man sich einfach kurz zum Mitspielenden herüber und fragt leise. Zum Beispiel: „OT (Outtime - außerhalb des Spiels), ist es in Ordnung, wenn ich Dich wirklich schubse? OK? Bitte schubs mich umgekehrt so hart zurück, wie es Dir recht ist.“

- **Jede Begegnung ist wie eine erste Begegnung:**  
Spielende, mit denen man bereits Kontakt hatte, können sich eine Stunde später, in einer anderen Situation, ganz anders fühlen. Man sollte daher seine Absichten stets neu kommunizieren und nicht einfach unterstellen, dass, was schon einmal in Ordnung war, immer in Ordnung ist.

### Opt-In und Opt-Out

Spielende erschaffen zusammen Spielszenen und gehen darin so weit, wie sie es möchten. Man muss dabei immer bedenken, dass jede Person ihre ganz eigenen Grenzen hat. Alle Spielenden sollten in der Lage sein, ihre persönlichen Grenzen klar zu kommunizieren und die Intensität der Spielszenen auf ein für sie individuell vertretbares Maß zu justieren, ohne dass der Spielfluss dadurch unterbrochen wird.

„Opting in“ und „Opting out“ (kurz „Opt-In“ und „Opt-Out“) bedeutet, die Wahl zu haben und selber die Entscheidung zu treffen, ob man an einer Szene oder Handlung beteiligt sein möchte oder nicht (Opt-In).

Es kann aber durchaus vorkommen, dass man sich überraschend in einer Szene wiederfindet, oder in eine Handlung gezogen wird, die eine unerwartete Wendung nimmt. Sollte man aus OT-Gründen entscheiden, die Szene für sich verlassen zu wollen, kann man die „Opt-Out“ Mechanik verwenden. Die anderen Beteiligten sollten die Person gehen lassen, ohne eine Rechtfertigung zu erfragen!

Alternativ kann man sich auch dafür entscheiden, die Szene weiterzuspielen, jedoch die Intensität des Spiels oder Inhalts an die eigenen Bedürfnisse anzupassen. Um diese Dinge angemessen und für jeden verständlich zu kommunizieren, braucht es entsprechende Optionen die im folgenden vorgestellt werden.

### Tapping out

Es kann Situationen geben, die man verlassen oder herunterfahren möchte, auch wenn das gerade körperlich nicht möglich ist. Wird man zum Beispiel gerade umarmt, gepackt oder festgehalten, kann man das „Tapping out“ verwenden. „Tapping out“ kennt man aus dem Kampfsport - dort schlägt man zweimal mit der Hand auf den Boden. Um diese Mechanik verwenden zu können, ist es natürlich notwendig, dass jede spielende Person zu jeder Zeit mindestens eine Hand frei hat.

„Tapping out“ funktioniert, indem man dem Gegenüber zweimal mit der flachen Hand z. B. an die Schulter tappt, so sanft oder grob wie nötig, um seine Aufmerksamkeit zu erhalten. „Tapping out“ drückt auch das Komfortniveau der Spielenden aus.

Wird man getappt bremsst man sein Spiel, lässt zum Beispiel locker, gibt den anderen frei oder hört auf zu schreien und handelt generell so, dass das Gegenüber die Möglichkeit und den Freiraum bekommt, entweder mit niedrigerer Intensität weiterzuspielen, oder aber die Szene gänzlich zu verlassen.

## „Ok“-Handzeichen

Das Theater der Vampire benutzt ein relativ diskretes Handzeichen, welches es den Spielenden erlaubt, während des Spiels unauffällig zu überprüfen, ob der Mitspielende physisch und emotional in Ordnung ist.

Das ist insbesondere in kritischen Situationen nützlich, wenn der Charakter mit dem man zu tun hat, IT betrunken, unter Drogen oder ohnmächtig ist. Der Erfahrung nach kann eine Situation im Spiel sehr realistisch wirken, sodass es manchmal schwer abzugrenzen ist, ob das noch der Charakter ist.



Das „OK“-Zeichen dient als „Nachfrage“ ob alles ok ist. Die Person, an die die Frage gerichtet ist, sollte dann entsprechend antworten:

„Daumen hoch“ bedeutet genau das. Es ist alles gut.

„Flache Hand“ (waagrecht) bedeutet eine unsichere Haltung: „Ich bin mir nicht sicher, aber ich fühle mich nicht wohl.“ Die Situation sollte OT gestoppt und auf den Spielenden eingegangen werden.

„Daumen runter“ heißt, die Person hat ein OT Problem und sollte aus der Situation entfernt werden.

Tipp:

Das „Daumen runter“-Handzeichen kann man auch als eine generelle Option zum „Opt-Out“ in Situationen verwenden, in denen „tappen“ nicht geht, weil jemand beispielsweise zu weit weg ist!

## Blut - Unstillbarer Hunger nach Leben

Grundsätzlich töten Vampire ihre Opfer, denn nur der Tod kann ihnen wahre Befriedigung verschaffen und den Hunger kurze Zeit stillen.

Häufig wird angenommen, dass Vampire sich vom Blut der Menschen ernähren. Dies stimmt nur bedingt. Das Blut ist eigentlich nur die Essenz dessen, wonach Vampire wirklich hungern. Es ist das Leben, das ihnen fehlt. Schlägt man erst einmal die Fänge in den Hals des Opfers und beginnt zu trinken, so überkommt einen ein Rausch.

Je länger getrunken wird, desto weniger kann man davon ablassen. Erst wenn der letzte Tropfen aufgenommen wurde und das Opfer leblos in den eigenen Armen zusammensinkt, kommt man wieder zu sich.

Manchmal jedoch merken Vampire im letzten Augenblick, dass sie ihr Opfer nicht töten wollen. Sei es aus Mitleid, Skrupel oder weil sie fast zu spät bemerkt haben, dass diese Person für sie wichtig ist. Der Konflikt zwischen der Gier nach dem Leben und dem Wunsch, von seinem Opfer abzulassen, kostet viel Willenskraft und nicht immer gewinnt das Leben.

Manche Vampire genießen den Rausch des Blutes, verzehren das Leben wie dekadente Halbgötter und vielleicht fühlen sie sich auch so. Aber gerade zu Anfang seiner Ewigkeit mag ein Vampir durchaus noch Skrupel haben und Mitleid für seine Opfer empfinden. Dieser fundamentale Konflikt zwischen Moral und Überlebenswillen ist häufig ein wichtiger Teil der persönlichen Geschichte. Vampire arrangieren sich mit ihrem Schicksal oder sie gehen daran zu Grunde.

Im Laufe der Jahrhunderte werden Vampire beherrschter und haben ihre Gier besser unter Kontrolle, so dass es ihnen leichter fällt, von einem Opfer vorzeitig abzulassen. Ob sie davon Gebrauch machen, ist jedoch eine andere Sache, da nicht wenige Vampire mit der Zeit mehr und mehr die Achtung vor dem Leben verlieren.

### Nippen:

Ein Vampir kann versuchen seinen Hunger unter Kontrolle zu halten, sodass er von einem Opfer rechtzeitig ablässt und entsprechend nur ein wenig Blut trinkt. Dieses einfache Probieren (manche Vampire nennen es "vom Kelch des Lebens kosten") ist einem Vampir immer möglich, ohne dass er sofort dem Blutrausch verfällt. Es sind nicht viel mehr als ein paar Tropfen, die die Lippen benetzen, mehr ein Hauch oder eine Ahnung des Geschmacks. Ein solcher Schluck Blut wird auch für manche Gabenanwendungen benötigt. Zuweilen bedeutet es dennoch eine Gratwanderung, die eigene Gier auf diese Weise zu unterdrücken.

### Rückgewinnung von mystischer Stärke:

Geprägte und erwählte Sterbliche verfügen über einen Punkt mystischer Stärke (MS). Die Wenigsten können diesen aber selbst nutzen. Ein Vampir kann sich diesen aber nehmen oder ihn empfangen, um damit seine eigene verlorene MS wieder aufzufüllen. Er muss lediglich einen Schluck des sterblichen Blutes trinken.

Vampire können ihre mystische Stärke immer wieder von verschiedenen Quellen auffüllen. Ihren maximalen Grundvorrat können sie damit aber nicht überschreiten. Der Transfer funktioniert für sie also mehrfach. Eine geprägte oder erwählte Person kann allerdings jeden Abend nur ihren einen Punkt weiter geben. Die mystische Stärke regeneriert sich bei Sterblichen genauso wie bei Vampiren über den Tag.

Vampire halten sich hierbei in der Regel etwas zurück, weil ihnen Geprägte und Erwählte wichtig und wertvoll sind. Die Gefahr, sich vom Reiz des Blutes hinreißen zu lassen und die Beherrschung zu verlieren, ist einfach zu groß.

### Bluthunger:

Vampire töten ungefähr ein Opfer pro Woche um ihren Hunger zu stillen. Es gibt verschiedene Methoden, wie sich diese Zahl reduzieren lässt. Beispiele sind Askese (je nach Haus und Temperament mit unterschiedlichen Begründungen), sich von Tierblut ernähren oder sich willentlich enthalten und den Hunger unterdrücken.



Eine solche Selbstbeschränkung führt zu einer permanenten Unterernährung. Diese wird Auswirkungen auf Aussehen und Verhalten haben. Beispielsweise wird man eine wesentlich leichtere Reizbarkeit feststellen, die Wangen fallen ein, die Haut wird noch blasser. Häufig verlieren diese ausgezehrten Vampire am Ende völlig den Verstand und damit auch jegliche Beherrschung.

Wenn man keinen weiteren Reizen ausgesetzt ist, funktioniert die eigene Zurückhaltung noch ganz gut. Aber manchmal, vor allem in der Gesellschaft vieler anderer Vampire, wird es wirklich schwer fallen, die Selbstkontrolle zu bewahren. Auch der Anblick oder Geruch frischen Blutes ist schier unwiderstehlich. Früher oder später wird man die mühselig aufrecht erhaltene Kontrolle über den aufgestauten und unterdrückten Bluthunger verlieren - mit fatalen Folgen.

## Morpheusbiss - Der vampirische Todesschlaf

Wenn mindestens drei Vampire in einem gleichzeitigen Akt, der nicht gestört und nicht durch beispielsweise eine Gabenanwendung unterbrochen werden darf, einen Vampir vollkommen leertrinken wird das Opfer in einen Zustand der Schwäche versetzt. Sofern man nichts dagegen unternimmt, wird dies beim nächsten Sonnenaufgang zum dauerhaften Todesschlaf führen.

Am Hof der Nacht wird dieser Vorgang manchmal auch euphemistisch "Morpheusbiss" genannt.

Das blutleere Opfer fällt zunächst in einen Dämmerzustand, kann noch Flüstern oder Röcheln und seine Umgebung wie durch einen roten Nebel wahrnehmen, ist aber ansonsten bewegungs- und handlungsunfähig. Die mystische Stärke des Opfers fällt auf 0 und es ist in dieser Nacht nicht mehr in der Lage, diese zu regenerieren oder Gaben einzusetzen.

Wenn dem Vampir in diesem Zustand Blut eines anderen Vampirs zugeführt wird, kann er sich wieder erholen und aus dem Dämmerzustand erwachen. Der leergetrunkene Vampir ist sehr hungrig und unkontrolliert. Er wird auf Reize, wie zum Beispiel Blutgeruch, entsprechend reagieren und unterliegt dem Bluthunger. Er muss dann von Dritten zurückgehalten werden, da er sich selbst nicht davon abhalten kann, ein Opfer beim Trinken zu töten.

Sofern der Vampir nicht bis zum Morgengrauen aus seinem Dämmerzustand geholt wird, fällt er endgültig in den dauerhaften Todesschlaf (gelegentlich auch Starre genannt), aus dem er nur noch durch das Blut eines anderen Vampirs aus seinem Haus oder seiner Linie erlöst werden kann.



## GABEN - DUNKLE KRÄFTE DES VAMPIRS

"MIT MEINEN GABEN HABE ICH DEN WEG DES GÖTTLICHEN  
EINGESCHLAGEN. SIE SIND DER SCHLÜSSEL ZU MEINER  
ERLEUCHTUNG. SIE SIND DAS, WAS IN MEINEM BLUT VERANKERT  
IST. JEDES MITTEL SOLLTE RECHT SEIN, UM DIESE GABEN ZU  
ERLANGEN."

- FRIEDRICH, HAUS HARDENBERG



## Gaben - Grundlagen und Arten

Die übernatürlichen Kräfte der Vampire, die bei der Erschaffung durch das Blut übertragen werden und die sich auf mystische Weise manifestieren, nennt man dunkle Gaben.

Jeder Vampir verfügt über eine bestimmte Anzahl Gaben, die bei der Schöpfung festgelegt werden. Weitere müssen dann später im Spiel erworben werden. Die Beschreibungen der geheimen und höheren Gaben sind nur dem Regieteam und den jeweils betroffenen Häusern bekannt und zugänglich.

Dies sind die drei Formen von dunklen Gaben:

**Mindere Gaben** - Diese klassischen Fähigkeiten sind allen Vampiren zugänglich. Sie werden in fünf verschiedene Bereiche eingeteilt: emotional, mental, physisch, sensorisch und spirituell.

**Höhere Gaben** - Diese Gaben sind nur Ältesten zugänglich (können aber von diesen beliebig weitergegeben werden).

**Geheime Gaben** - Sie werden auch Hausgaben genannt und entsprechen speziellen Kräften innerhalb einer Familie, die nicht weiterverschenkt werden können.

## Gabenpotential - Erbe der Erschaffung

Bei der Erschaffung entsteht ein mystisches Band zwischen den beiden Vampiren. Dadurch, dass Erwählte an den Rand des Todes geführt werden und dann das Blut des Vampirs erhalten, wird auch ein Teil der Essenz des Schöpfers auf die Erwählten übertragen. Was genau beim Akt der Schöpfung geschieht, ist eher Legende als Wissen. Manche vermuten, dass der dunkle Kuss eine Art von spiritueller Rückkoppelung bewirkt.

Die Verschmelzung des Blutes bewirkt auch, dass zusätzliche Gaben gewählt werden können. Tatsächlich ist das eine der wichtigsten Möglichkeiten, wie ein Vampir neue dunkle Gaben erlangen kann, um seine Kräfte zu erweitern. Manche Vampire nehmen die Tatsache, dass bei der Erschaffung Gaben entwickelt werden können, über die der Schöpfer bislang nicht verfügte, als einen Beweis, dass die Anlage zu allen Gaben im Blute aller Vampire bereits vorhanden ist.

Wenn Geprägte oder Erwählte zum Vampir gemacht werden, erhalten die Erschaffenden aus der Lebenskraft der Sterblichen die "Energie" für 4 Gaben. Dieses Potential kann nun frei auf beide verteilt werden. Der erschaffende Vampir entscheidet über die Verteilung des Potentials. Eine Gabe erhalten Nachkommen aber immer.

Beide wählen beliebig aus dem Bereich der minderen Gaben aus. Die geheime Gabe des Hauses erhalten Nachkommen automatisch und zusätzlich. Diese Gabe ist im Blut eingepreßt und somit Teil des Erbes.

Älteste können anstelle von drei minderen Gaben, die sie neu dazu gewinnen würden, eine höhere Gabe nach Maßgabe der Regie wählen.

## Gabenübertragung - Dunkles Geschenk und Blutraub

### Das dunkle Geschenk

Es ist für Vampire möglich Gaben von anderen Vampiren zu erlangen. Dabei gibt es keinen Lernprozess, denn die Kräfte eines Vampirs sind instinktiv, sie liegen "im Blut" und sind Teil des Erbes. Gaben werden entsprechend durch Blut übertragen. Es reicht ein paar Tropfen des Blutes des gebenden Vampirs zu kosten. Dies muss unter allen Umständen "freiwillig" und bewusst geschehen.

Gaben werden von Vampiren als kostbarer Besitz angesehen und das Verschenken einer Gabe ist ein echtes Opfer für den Gebenden. Wer eine Gabe verschenkt, verliert sie selbst.

Ein Tausch von Gaben kann niemals gleichzeitig erfolgen. Ein Vampir kann nicht zur selben Zeit eine Gabe übertragen und eine empfangen sondern der Tausch muss Zug um Zug geschehen.

### Der Blutraub

Eine Perversion dieser Möglichkeit dunkle Gaben zu erlangen ist eine der schändlichsten Taten, die die Vampire kennen - der Blutraub.

Hierbei bringt ein Vampir einen anderen dazu, ihm eine Gabe "freiwillig" zu schenken. Man kann dieser Freiwilligkeit ohne weiteres nachhelfen, indem man jemanden bedroht oder erpresst. Dem Erfindungsreichtum sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Entscheidend ist nur, dass die Übertragung willentlich geschehen muss, und dass ein paar Tropfen des Blutes des gebenden Vampirs getrunken werden.

Geheime Gaben sind nicht nur im Blut, sondern auch in der mystischen Verbindung zum Haus verankert. Sie sind Teil des Erbes des Hauses. Sie können daher weder verschenkt noch geraubt werden.

## Gabenanwendung - Regeln für Einsatz und Verwendung

Die dunklen Gaben dienen als zusätzliches Element, welches das Spiel bereichern und spannender gestalten soll, ohne zum Selbstzweck zu verkommen. Dementsprechend sind die einzelnen Effekte eher klein oder subtil und darauf optimiert, dass sie sich harmonisch in das Spielgeschehen einfügen lassen, ohne dass Regeldiskussionen aufkommen müssen.

Das Gabensystem folgt der Philosophie möglichst einfach zu verstehender, klarer Fähigkeiten, die darstellbar und vielseitig spielbar sind. Es werden mit Absicht keine Einzelfälle reglementiert, die Verantwortung liegt hier bei den Spielenden.

- **Allgemeines**

Jeder Vampir verfügt über eine individuelle Anzahl von Gaben und eine mystische Stärke (MS), die angibt, wie oft pro Nacht diese eingesetzt werden können. Es spielt dabei keine Rolle, welche Gaben verwendet werden. Man kann auch dieselbe Gabe mehrfach hintereinander anwenden.

- **Darstellung im Spiel**

Bei jeder Gabe ist angegeben, wie die Anwendung dargestellt wird. Hierbei gilt vor allem: Die Anwendung muss für das Ziel eindeutig als solche zu erkennen sein und sollte möglichst stimmungsvoll in das Spiel eingewoben werden.

Jede Gabe hat einen Schlüsselsatz, der deutlich ausgesprochen werden muss, um dem Ziel zu erlauben, die angewandte Gabe zu erkennen. Es ist natürlich erlaubt, minimale Anpassungen vorzunehmen, um den Schlüsselsatz schöner in die Darstellung einfließen zu lassen.

Höhere Gaben sind an der Formulierung "Durch mein Erbe..." im Schlüsselsatz zu erkennen.

- **Wirkung von Gaben**

Ordnungsgemäß angewandte Gaben wirken immer. Für die übernatürliche Macht der Vampire gibt es keine willkürlichen Beschränkungen oder zufällige Fehlfunktionen. Allerdings kann man



sich nicht auf eine bestimmte Reaktion berufen, da die Wirkung einer Gabe vom Ziel ausgelegt und dementsprechend ausgespielt wird. Auch hier gilt wie überall beim Theater der Vampire die Universalregel.

Die meisten Gaben wirken nur kurzfristig. Ausnahmen sind explizit in der jeweiligen Beschreibung erwähnt.  
Allen dunklen Gaben ist gemeinsam, dass ihre Wirkung immer spätestens mit der nächsten Morgendämmerung endet.

## Gedanke - Mentale Gaben

Dieser Bereich umfasst Gaben, die auf den Geist und die Psyche wirken, die Manipulationen und Beeinflussungen des Verstandes darstellen oder die aus dem Willen und der geistigen Macht entspringen.

### Trance

Schlüsselsatz: "Fall in Trance."

Diese Gabe versetzt das Ziel in eine Trance, die anhält, solange die anwendende Person es mit ihrem Blick oder ihrer Stimme gebannt hält. Das Ziel hat keine Möglichkeit, aus der Trance zu erwachen und ist vollständig gelähmt, willenlos und entsprechend nicht bei Bewusstsein. Es nimmt seine Umgebung nicht mehr wahr und kann sich später auch nicht an die Trance erinnern. Das Ziel ist völlig passiv, empfindet keine Schmerzen und es ist der anwendenden Person möglich, einem Ziel in diesem Zustand Blut zu entnehmen oder ihm in diesem Zustand Dinge einzuflüstern, die traumhaft im Unterbewusstsein erhalten bleiben (aber keine Befehle oder Anweisungen).

### Unterwerfung

Schlüsselsatz: "Du seist unterworfen!"

Diese Gabe bricht den Willen des Ziels und zwingt es, eine demütige und unterwürfige Haltung gegenüber der anwendenden Person einzunehmen. Es wird in der unmittelbaren Situation (z.B. Gespräch) gegenüber dem anwendenden Individuum mit Höflichkeit, Respekt und gemäß der vampirischen Etikette reagieren.

### Verwirrung

Schlüsselsatz: "Deine Gedanken seien verwirrt."

Diese Gabe unterbricht die momentanen Gedanken des Ziels und versetzt es in einen Zustand der Verwirrung. Es wird desorientiert, seine Gedanken und Wahrnehmungen sind unkonzentriert und es wird nicht mehr genau wissen, was es zuletzt tun oder sagen wollte. Es ist in diesem Zustand zu keinem klaren Gedanken fähig. Die Wirkung hält solange an, wie die anwendende Person sich auf das Ziel konzentriert.

### Wort der Macht

Schlüsselsatz: "Wort der Macht: (einzelnes Befehlswort)!"

Diese Gabe zwingt das Ziel zu der dem Befehlswort entsprechenden Handlung. Es können nur Befehle erteilt werden, die durch einen Willensakt ausführbar sind (Zum Beispiel: "Steh!" oder "Schweig!"), aber keine körperlichen Veränderungen (Gegenbeispiel: "Schlaf!" oder "Stirb!" funktioniert nicht). Das Wort der Macht wirkt maximal solange die anwendende Person in unmittelbarer Nähe des Ziels bleibt.

## Geist - Sensorische Gaben

Alle Gaben dieses Bereichs haben mit dem Erspüren von Eindrücken, mit Wahrnehmung, Erkenntnis oder Intuition zu tun.

### Einstimmung

Schlüsselsatz: "Ich stimme mich auf diesen (Gegenstand) ein. Was spüre ich?"

Die anwendende Person stimmt sich auf den zu untersuchenden Gegenstand eines Ziels ein und berührt dieses Objekt. Sie erhält einen Eindruck von den emotionalen Erinnerungen des Gegenstandes. Das kann eine kurze Vision oder eine Szene mit einem intensiven Gefühl zur Geschichte oder Herkunft des Objektes sein. Hat das Objekt mystische Eigenschaften, kann auch davon ein Eindruck vermittelt werden. Das Ziel dem das Objekt gehört, gibt der anwendenden Person eine entsprechende Beschreibung, die abgesprochen und ausgespielt werden kann.

### Erkennen

Schlüsselsatz: "Enthülle Dich: (gefolgt von einer Frage, die die Natur oder Herkunft des Ziels betrifft)."

Die anwendende Person entlockt dem Ziel im Rahmen eines Gesprächs eine wahrheitsgemäße Information zu einer Frage, die unmittelbar mit seiner mystischen Natur zu tun hat. Man kann damit zum Beispiel feststellen ob jemand geprägt, erwählt, vampirisch oder auch eine andere Form von übernatürlicher Entität ist (besessen, Geist eines Toten, eine magische Kreatur usw.). Auch kann man die Zugehörigkeit zu einem Haus erfragen. Man kann auch herausfinden, wann oder vom wem jemand den dunklen Kuss erhielt. Beispiele: "Enthülle Dich: Was bist Du?" oder "Enthülle Dich: Welchem Haus gehörst Du an?"

### Omen lesen

Schlüsselsatz: "Zeige mir Deine drei Omen."

Die Gabe wird in einer Form von Schicksalsbestimmung, zum Beispiel dem Legen eines Tarots, Pendeln, Handlesen, Orakelfragen oder Vergleichbarem angewendet. Das Ziel muss die persönlichkeitsbezogenen Omen, also die drei Tarotkarten Licht, Weg und Schatten wahrheitsgemäß nennen.

### Todsünde erspüren

Schlüsselsatz: "Zeig mir Deine Todsünde."

Die anwendende Person erfährt, welcher Todsünde das Ziel unterliegt. Außerdem erhält sie die Information, wie tief das Ziel auf seinem Pfad bereits gesunken ist, also den Seelenwert (SW) des Ziels. Das kann auch mit Hilfe der Sündenmale ausgeschmückt werden. Beispiel: "Meine Seele ist rein und völlig unberührt."

## Gefühl - Emotionale Gaben

Dieser Bereich umfasst Gaben, die über die Projektion, Verstärkung, Negierung oder Manipulation von Emotionen und emotionalen Zuständen funktionieren.



### Emotionale Projektion

Schlüsselsatz: "Spüre meine (entsprechendes Gefühl einsetzen)!"

Die anwendende Person kann ein einzelnes, einfaches Gefühl oder Bedürfnis, das sie selbst empfindet, auf das Ziel projizieren und dabei intensivieren. Das Gefühl oder Bedürfnis muss elementarer Natur sein und mit einem einzelnen Wort beschrieben werden, beispielsweise: Wut, Trauer, Hunger, Lust oder Eifersucht. Das Ziel wird dieses Gefühl momentan und für die nächste Zeit sehr intensiv empfinden, kann sich aber durchaus unter Kontrolle halten (im Gegensatz zu zum Beispiel der Gabe Furcht). Das Gefühl bleibt auch bei der anwendenden Person erhalten.

### Faszination

Schlüsselsatz: "Sei von mir fasziniert."

Das Ziel wird durch ein Gespräch oder einen Flirt in Verbindung mit dem Schlüsselsatz von der Präsenz der anwendenden Person emotional eingenommen. Während der unmittelbar folgenden Situation wird das Ziel eine intensive Faszination und Anziehung empfinden, vergleichbar einer Schwärmerei.

### Furcht

Schlüsselsatz: "Weiche!"

Die anwendende Person bedroht das Ziel und löst dadurch extreme Furcht und einen Fluchtinstinkt aus. Das Ziel ist panisch vor Angst und unfähig sich gegenüber der anwendenden Person offensiv zu verhalten. Es wird sich von der anwendenden Person möglichst weit zurückziehen oder gelähmt vor Angst erstarren. Sobald die Bedrohung für das Ziel nachlässt wirkt auch die Gabe nicht mehr.

### Gefühle teilen

Schlüsselsatz: "Teile Dein Gefühl".

Für den Moment des Blickkontaktes teilt die anwendende Person den emotionalen Zustand des Ziels. Das Ziel beschreibt kurz das bei ihm vorherrschende Gefühl (in ein paar Worten, z.B. "wütend", "traurig", "ängstlich" usw.). Die anwendenden Person spürt das Gefühl regelrecht am eigenen Leib, was auch entsprechend dargestellt werden muss. Sie kann sich dieses Gefühls für den Moment des Blickkontaktes nicht erwehren.

## Blut - Spirituelle Gaben

Dieser Bereich umfasst Gaben, die in Verbindung mit dem Blut des Vampirs, also der spirituellen Quelle seiner mystischen Macht stehen.

### Gaben erkennen

Schlüsselsatz: "Enthülle Deine Gaben."

Die anwendenden Person erhält einen spirituellen Eindruck der Gaben des Zieles. Das Ziel muss alle seine Gaben wahrheitsgemäß aufzählen, aber nicht weiter erklären - die Namen genügen.  
Die anwendenden Person darf auch gezielt fragen, ob das Ziel über eine bestimmte Gabe verfügt.

### Gaben übertragen

Schlüsselsatz: "Empfange meine (Name der Gabe)."

Diese Gabe überträgt eine beliebige (mindere, höhere oder geheime) Gabe der anwendenden Person vorübergehend auf das Ziel. Die anwendenden Person wählt die Gabe aus und kann sie selbst während der Zeit der Übertragung (der Leihgabe) nicht einsetzen. Die Übertragung wirkt bis zum Ende der Nacht oder bis die anwendende Person dem Ziel mitteilt, dass die Übertragung aufgehoben ist.

### Gabenentzug

Schlüsselsatz: "Gib mir Deine Gabe (Name der Gabe)."

Diese Gabe überträgt eine beliebige (mindere, höhere oder geheime) Gabe des Ziels vorübergehend auf die anwendende Person. Es handelt sich dabei um einen unfreiwilligen Raub. Besitzt das Ziel die benannte Gabe nicht oder wurde diese eklatant falsch benannt, geht die Anwendung ins Leere. Das Ziel verliert nichts, die anwendende Person gewinnt nichts. Der Entzug wirkt bis zum Ende der Nacht oder bis die anwendende Person dem Ziel mitteilt, dass der Entzug aufgehoben ist.

### Kuss des Todes

Schlüsselsatz: Keiner

Diese Gabe ist die grundlegende Fähigkeit, einen Vampir zu erschaffen. Sie erzeugt eine mystische Verbindung zwischen der anwendenden Person und ihrem Ziel, wobei ein Teil der "untoten" Seele übertragen wird. Normalerweise wird das Ziel vollständig ausgetrunken oder anders blutentleert. Dann wird etwas Blut der anwendenden Person übertragen. Der Vorgang differiert leicht von Haus zu Haus.

Diese Gabe kann nur von Vampiren und nur auf geprägte oder erwählte Sterbliche angewandt werden. Der Übergang vom Sterblichen zum Vampir, der durch den Kuss des Todes eingeleitet wird, kann einige Zeit, manchmal bis zur nächsten Morgendämmerung dauern. Durch den Kuss des Todes verliert die anwendende Person eine Stufe ihres Seelenwertes und erhält ein Sündenmal. Aufgrund der Kräfte zehrenden Natur des Prozesses entzieht der Kuss des Todes sowohl der anwendenden Person als auch dem Ziel alle mystische Kraft.  
Spontane, ungeplante Erschaffungen bergen immer Gefahren. Es besteht in diesen Fällen die Möglichkeit, dass beim Dunklen Kuss zwar das Band geknüpft wird, aber der Prozess trotzdem fehlschlägt. Die anwendende Person bezahlt mit ihrer Seele, bekommt dafür aber weder Gaben noch die erhoffte Nachkommenschaft. Das Ziel verstirbt noch in derselben Nacht.

## Körper - Physische Gaben

Dieser Bereich umfasst alle Gaben, die körperliche Veränderungen bewirken oder primär physische Beeinträchtigungen zur Folge haben.

### Berührung des Schmerzes

Schlüsselsatz: "Brenne!"

Die Berührung durch die anwendende Person erzeugt beim Ziel ein extrem starkes Schmerzgefühl. Die Wirkung setzt sofort in voller Stärke ein und hält für die Dauer der Berührung an. Dieses Brennen wirkt direkt auf das Nervensystem. Das Ziel ist durch die überwältigenden Schmerzen größtenteils handlungsunfähig. Eine Unterbrechung der Anwendung für ein paar Augenblicke aus dramaturgischen Gründen ist möglich, ohne dass die Gabe als "verbraucht" zählt. Die anwendende Person kann mit der Gabe auch zwei Ziele erfassen, beispielsweise mit jeder Hand eines.



### **Kochendes Blut**

Schlüsselsatz: "Kochel!"

Eine Berührung durch die anwendende Person erzeugt beim Ziel, ausgehend von der berührten Stelle, eine starke Erhitzung des Blutes. Die Wirkung steigert sich je länger der Kontakt aufrechterhalten wird, von einer unangenehmen Wärme über ein brodelndes Hitzeempfinden, dann langsam zu einem Gefühl des Kochens übergehend, das sich immer weiter im Körper ausbreitet, bis das Blut buchstäblich siedet. Wird bei einem Sterblichen die Berührung über mehrere Minuten aufrecht erhalten führt das zur Ohnmacht und bei Vampiren zum körperlicher Zusammenbruch. Diese Gabe kann immer nur auf ein Ziel gleichzeitig angewendet werden und die Wirkung verstärkt sich nicht durch gleichzeitige Anwendung mehrerer Vampire auf dasselbe Ziel.

### **Beruhigen**

Schlüsselsatz: "Sei beruhigt."

Ein Ziel, das sich in einem Zustand der Erregung, wie zum Beispiel rasender Wut, einer Panikattacke, Bluthunger oder einer gabeninduzierten Angst befindet, kann durch die anwendende Person mit Worten, Berührungen oder Gesten beruhigend werden. Das Ziel wird sich erheblich entspannen und ruhig werden. Auf Ziele die sich in keinem Erregungszustand befinden, hat diese Gabe keine Wirkung.

### **Unbehagen**

Schlüsselsatz: "Spüre Unbehagen."

Solange die anwendende Person mit ihrem Ziel in einer Situation (zum Beispiel einem Gespräch) bleibt, fühlt sich das Ziel sehr unwohl. Es hat den Eindruck, dass die Kleidung nicht richtig sitzt, der Stoff kratzig oder unangenehm auf der Haut ist, dass eine bestimmte Körperstelle immerzu juckt oder ähnliches - wie eine Reizung seines Nervensystems. Dieser Zustand ist äußerst irritierend, so dass das Ziel Schwierigkeiten hat, sich auf Gespräche oder andere Aufgaben zu konzentrieren.

Tipp:

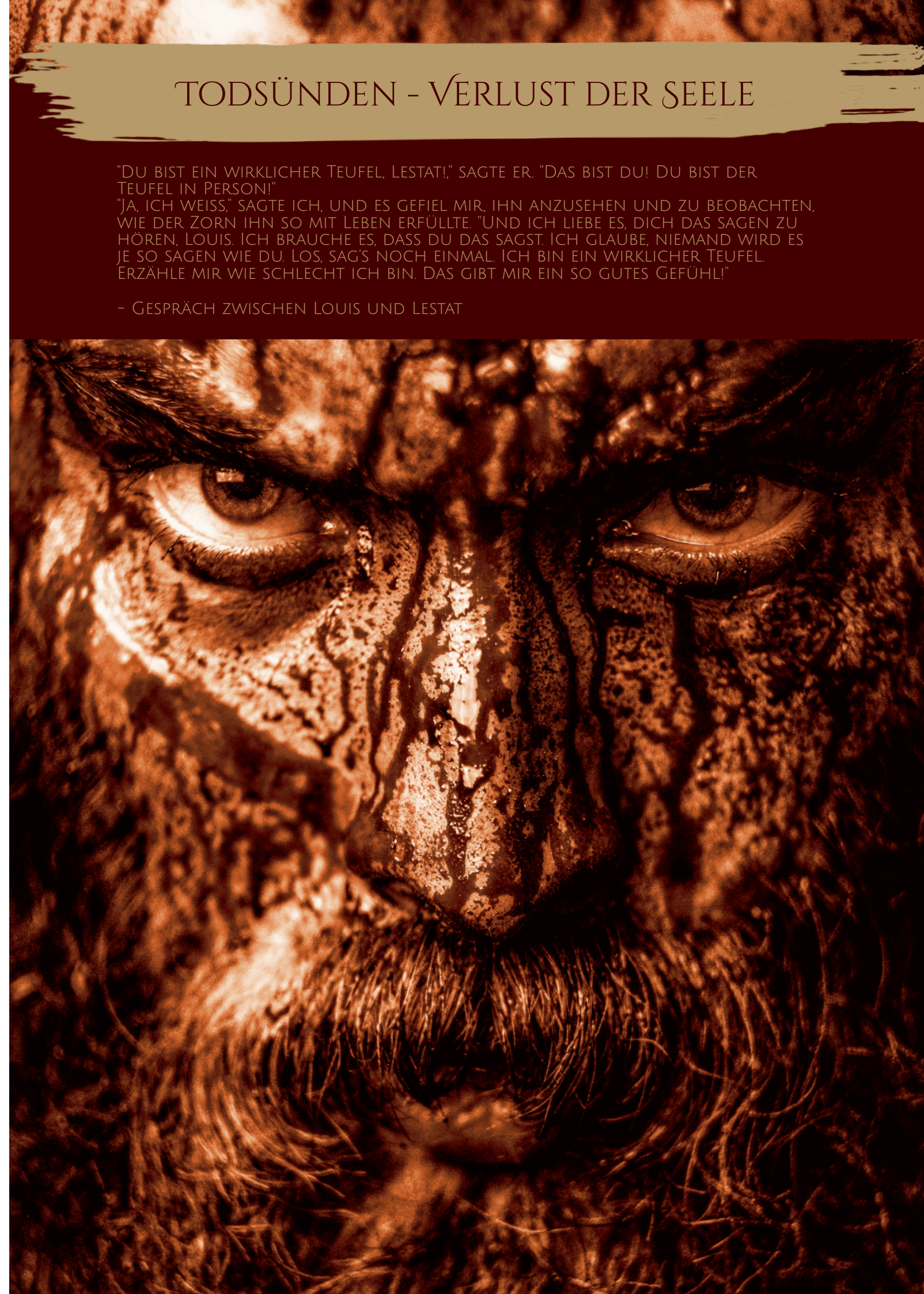
Während „Berührung des Schmerzes“ beispielsweise zur direkten Bestrafung benutzt werden kann, eignet sich „Kochendes Blut“ hervorragend für Verhöre.

## TODSÜNDEN - VERLUST DER SEELE

"DU BIST EIN WIRKLICHER TEUFEL, LESTAT!," SAGTE ER. "DAS BIST DU! DU BIST DER TEUFEL IN PERSON!"

"JA, ICH WEISS," SAGTE ICH, UND ES GEFIEL MIR, IHN ANZUSEHEN UND ZU BEOBACHTEN, WIE DER ZORN IHN SO MIT LEBEN ERFÜLLTE. "UND ICH LIEBE ES, DICH DAS SAGEN ZU HÖREN, LOUIS. ICH BRAUCHE ES, DASS DU DAS SAGST. ICH GLAUBE, NIEMAND WIRD ES JE SO SAGEN WIE DU. LOS, SAG'S NOCH EINMAL. ICH BIN EIN WIRKLICHER TEUFEL. ERZÄHLE MIR WIE SCHLECHT ICH BIN. DAS GIBT MIR EIN SO GUTES GEFÜHL!"

- GESPRÄCH ZWISCHEN LOUIS UND LESTAT





## Sünde - Maßstab vampirischer Verkommenheit

Jeder Vampir unterliegt einer Todsünde, einem Sinnbild für die Kräfte des Verfalls, welche an der Reinheit der Seele zerren.

Im Laufe der Zeit wird die Seele eines Vampirs, eine Metapher für die Sterblichkeit, immer schwächer. Man spricht von 7 Schritten, die hinab in einen Zustand führen, der Seelenbrand genannt wird. Die Erschaffung ist der erste Schritt hinab.

Jeder weitere Schritt hinterlässt Spuren auf der Seele, die sich durch die Sündenmale ausdrücken. Das sind psychischen oder physische Veränderungen des Vampirs, die auftreten und ihn zunehmend "unmenschlicher" wirken lassen.

Wenn man den dunklen Kuss erhält oder bei der Rollenkreation von Vampiren wählt man die primäre Todsünde aus, die im Laufe der Existenz zentral auf den Vampir einwirken wird.

Aus dieser Todsünde werden sich die Sündenmale herausbilden, wobei es durchaus vorkommen kann, dass ein Vampir auch von anderen Todsünden beeinflusst wird.

## Sündenmale - Stigmata des Seelenverlustes

Der Weg des Vampirs führt hinab, langsam aber stetig.

Mit jedem Kind, welches ein Vampir erschafft, sinkt die Reinheit seiner Seele, wird ein Teil der mystischen Energie des Vampirs auf das Kind übertragen und geht somit für den Vampir verloren. Dadurch erhält der Vampir ein Mal der Sünde, ein sichtbares Zeichen seiner Deformation, seines nächsten Schrittes auf dem Weg hinab ins Nichts. Daher wählen Vampire diejenigen, die sie zu Kindern machen wollen, ganz besonders sorgfältig aus, haben sie im Laufe ihrer Existenz doch nur wenige Chancen, Nachkommen zu erschaffen.

Denn mit jedem Kuss wird der Vampir mehr von seiner Todsünde ergriffen, die seine Seele dominiert - die Todsünde wird immer mehr Teil seines Wesens. Die Sündenmale sind sichtbares Zeugnis dieser Entwicklung. Die Auswirkungen einiger psychischer Male kommen durchaus Geistesstörungen nahe. Manche körperlichen Male verwandeln den Vampir in ein totenbleiches Wesen oder führen zu monströsen Veränderungen im Äußeren. Vampire, die bereits mehrere Male der Sünde aufweisen, scheinen mehr und mehr unmenschlich zu werden.

Sieben Schritte sind es, hinab auf dem Weg zu dem geheimnisvollen Zustand, den man Seelenbrand nennt. Alle Häuser kennen grausige Geschichten darüber, was passiert, wenn man die letzte Stufe überschreitet.

Bei jedem Schritt muss man das nächste Sündenmal und seine genaue Ausprägung auswählen. Bei den Beschreibungen der Todsünden sind jeweils Beispiele für Male angegeben, diese Auflistung ist aber keinesfalls abschließend. Sündenmale sind höchst individuell und nehmen einen wesentlichen Bestandteil der Figur und der Darstellung ein, entsprechend sollten sie passend zum Konzept und der Persönlichkeit der jeweiligen Rolle gewählt werden. Den zwanghaften "Impuls" eines Sündenmals kann man kaum unterdrücken.

Manche Vampire glauben, dass die Sündenmale mit jedem Schritt schlimmer werden. Dies ist aber keinesfalls bewiesen und möglicherweise ein Resultat von mehreren Malen, die die stark gepeinigte Seele eines Vampirs, der schon mehrere Schritte auf seinem Weg hinab gegangen ist, gleichzeitig quälen. Ungewöhnlich ist, dass Male bei einzelnen Vampiren schwächer zu sein scheinen als bei anderen - das gleiche Mal kann bei einem Vampir besonders dominant sein und bei einem Zweiten weniger ausgeprägt.

Es gibt auch Gerüchte, dass man Sündenmale auf andere Weise erhalten kann, zum Beispiel indem man sich völlig seiner Todsünde hingibt. Man hört auch Geschichten von Möglichkeiten auf dem Weg hinab umzukehren und einen Teil seiner Seele wieder herzustellen. Aber auch dies fällt in den Bereich der Geheimnisse und Mysterien.

## Zorn - Brennende Wut

"DER ZORN DES HERRN WIRD NICHT NACHLASSEN, BIS ER DIE GEDANKEN SEINES HERZENS VOLLBRACHT UND AUSGEFÜHRT HAT. ZUR LETZTEN ZEIT WERDET IHR ES KLAR ERKENNEN!"

- JEREMIAS 23,20

Zorn geht einher mit Reizbarkeit, Jähzorn, Mut, Rachsucht, Durst nach Unschuld, Unberechenbarkeit, Irrationalität, Unvernunft. Diese Todsünde brennt heißer als jede andere. Ein mancher ist darin schon vergangen. Ein Vampir, der dieser Todsünde verfällt, ist völlig unberechenbar und man geht ihm besser stets aus dem Weg. Eine ständig lauende Haltung, den Verrat überall vermutend, fehlt ihm beinahe jeder Bezug zur Realität.

Das Wort „Freund“ geht ihm schwer über die Lippen, ein harmloses Gespräch endet meist in furchtbaren Handgreiflichkeiten. Der Tod und die Vernichtung erscheinen ihm als die einzige Befriedigung und Konsequenz. „Reizbarkeit“ ist sein zweiter Vorname. Seine Reaktionen auf Provokation – oder das, was er für provokant hält – sind von Jähzorn und Rachsucht geprägt.

Wenn es um Kämpfe an vorderster Front geht, kann man ihn an erster Stelle sehen. Wie eine Maschine – ohne Verstand und Rationalität – wirkt er, wenn er seinem Zorn freien Lauf lässt. Unschuld und deren Vernichtung scheint eines seiner zornigen Ziele.

Vampire, die sich versuchen zu zügeln, fühlen sich in ihrer eigenen Haut nicht wohl. Jeder Kragen erscheint zu eng, jede Kleidung zu unbequem und die Nähe zu anderen Personen erscheint immer als Bedrohung, daher wird sie gemieden.

Die so typische Blässe ist ihm gar nicht eigen. Sein Temperament gibt ihm eine nahezu natürliche Gesichtsfarbe – eher schon ein erhitztes Aussehen. Nicht selten sprechen blutunterlaufene oder rote Augen für einen Vampir, der dieser Sünde verfallen ist. Sein Äußeres ist ihm nur sekundär wichtig, er muss halt nur bekleidet sein, das ist alles.

Beispiele für Sündenmale zum Zorn:

### Äußerlichkeiten:

- laute, kraftvolle Stimme
- rote, blutunterlaufene Augen, der Blick wie loderndes Feuer
- eine lauende, geduckte Körperhaltung, ein Raubtier vor dem Angriff
- angespannter Körper, vor allem die Gesichtsmuskeln sind fast schon verkniffen
- provokantes, jedoch nicht zwingend gepflegtes Äußeres
- ein starrender Blick, pirschender und aggressiver Gang
- kräftige Gesichtsfarbe

### Innere Haltung:

- Distanziertheit von Gefühlen wie Liebe und Freude
- fast schon exzessive Suche nach Streit
- schnelles "Ausrasten", laut werden und überreagieren in vielen Situationen
- verbissene Verfolgung eines Zieles und dies mit allen Mitteln, oft mit Gewalt
- eine sehr ausgeprägte Neigung zu Gewalt, sei es psychische oder physische Gewalt
- Verfolgungswahn



## Neid - Innere Unzulänglichkeit

"ISS NICHT BEI EINEM NEIDISCHEN UND WÜNSCHE DIR VON SEINEN FEINEN SPEISEN NICHTS; DENN IN SEINEM HERZEN IST ER BERECHNEND: ER SPRICHT ZU DIR: ISS UND TRINK!, UND SEIN HERZ IST DOCH NICHT MIT DIR. DIE BISSEN, DIE DU GEGESSEN HAST, MUSST DU AUSSPEIEN, UND DEINE FREUNDLICHEN WORTE SIND VERLOREN."

– DIE SPRÜCHE SALOMOS 23,6–8

Neidische Personen sind meist erfüllt von dem Gefühl der Unzulänglichkeit. Neid manifestiert sich in dem quälenden Drang, all das besitzen zu wollen, was sie nicht ihr Eigen nennen.

Die Spannbreite reicht von materiellen Dingen, wie Autos, Geld und teurem Schmuck, über gesellschaftliches Ansehen, wie dem Bildungsstand, Beruf und Prestige, bis hin zu emotionalen Beziehungen, wie Ehe, Freundschaft und Familie.

Allerdings geht es neidischen Personen nicht um das Objekt selbst, sondern um das Gefühl, welches der Besitz eines Objektes in ihnen erzeugt. Fährt man ein teures Auto, so wird dennoch Neid aufkommen, wenn man sieht, dass andere mit viel weniger viel glücklicher sind. Der Wert des Objektes spielt dabei absolut keine Rolle.

Neidische Personen müssen ihrem qualvollen Drang nachgeben. Sie können gar nicht anders. Und es wird für sie niemals ein Ende, ein Stillen des Dranges geben. Meist verschwindet die Zufriedenheit kurz nach Erreichen eines Zieles. Denn der Neid erlischt niemals.

Beispiele für Sündenmale zum Neid:

### Äußerlichkeiten:

- Aberkennen und "Herunterspielen" der Leistungen anderer
- Missgünstige/stechende Blicke
- Niederträchtigkeiten (Stichelei)
- Denunziantentum
- Geistesabwesenheit in Gesprächen / Unaufmerksamkeit anderen Dingen gegenüber
- ungesunde (gelbliche) Hautfarbe
- blutleere und schmale Lippen
- Augenringe

### Innere Haltung:

- Gefühl der Unzulänglichkeit
- Qualvolle Suche nach neuen Zielen zum neiden
- Keinerlei Anerkennung der Leistung anderer
- quälende Selbstzweifel
- berechnend
- Gerüchte über andere in die Welt setzen und Intrigen spinnen
- Unzufriedenheit mit sich und auch mit allen anderen, auf die man neidisch ist
- Niemandem vertrauen

## Wollust - Unstillbarer Trieb

"ICH KANN ALLEM WIDERSTEHEN, AUSSER DER VERSUCHUNG."

– OSCAR WILDE

Wollust ist wohl die delikateste Sünde, der ein Vampir verfallen kann.

Sie äußert sich in Lüsternheit, triebhaftem Verlangen, starker Erregung, intensiver Sinneswahrnehmung, unentrinnbarer Faszination, Perversion und Aufdringlichkeit.

Vampire, die dieser Sünde verfallen, aalen sich in ihrer Dekadenz. Sie tun alles, um ihre Gelüste zu befriedigen; sie existieren nur für die Lust.

Es fällt ihnen schwer, Dinge zu tun, die für sie nicht lustvoll, anregend oder sonst irgendwie angenehm sind. Die gesamte Umgebung und ihre Umwelt werden so gestaltet, dass sie möglichst viele Annehmlichkeiten, Reize und Verlockungen bieten.

Je stärker diese Sünde ausgeprägt ist, desto mehr sehnt sich der betroffene Vampir nach immer exotischeren Genüssen. Das kann bis zu absoluter Perversion und dem Gefallen an abstrusesten Leidenschaften führen.

Beispiele für Sündenmale zur Wollust:

### Äußerlichkeiten:

- aufreizende und verführerische Kleidung
- taxierender Blick, lüsternes Lächeln
- laszive und entspannte Körperhaltung (eher liegend als sitzend)
- lustvolle Selbstberührung (mit den Haaren spielen, sich durchs Gesicht streichen usw.)
- trinken zum puren Vergnügen, ohne Rücksicht auf etwaige Verluste
- zwanghaftes Suchen von Körperkontakt, bis zur Aufdringlichkeit
- leidenschaftliche Bewegungen (je nach eigener Neigung, sanft, schwingend, energisch, offen, etc.)
- aufreizendes und zur Schau gestelltes "Genießen" von Nahrung (Trauben, etc.)
- der Neigung entsprechendes Make-up (meist übertrieben)

### Innere Haltung:

- es gibt kein "Müssen"; man tut nur Dinge, die angenehm, erfreulich und befriedigend sind
- Versuchungen nachgeben; wer weiß, wann die nächste Gelegenheit dazu erfolgt?
- Alles nur nach seinem "Vergnügungsfaktor" bewerten
- es fällt schwer, nach höheren Zielen zu streben, so viele Verlockungen lenken ab
- Fixierung auf optische und oberflächliche Reize
- alles und jeder existiert nur zum eigenen Vergnügen
- nahezu jeder Situation Lust abgewinnen
- Gespräche über Lust und Leidenschaft sind dominante Themen

## Hochmut - Unmäßiger Stolz

„WER ZUGRUNDE GEHEN SOLL, DER WIRD ZUVOR STOLZ. UND HOCHMUT KOMMT VOR DEM FALL.“

– SPRÜCHE SALOMOS 16:18

Diese Todsünde ist in vielen Facetten bekannt. Vampire sind stolze, überlegene Wesen und die Unsterblichkeit steigt leicht zu Kopf. Daher sind gerade auch ältere Vampire häufig Opfer dieser Todsünde.

Oft ragen Vampire, die dieser Todsünde verfallen, aus der Masse hervor und sind schon an Ihrer stolzen und geraden Körperhaltung zu erkennen. Den Kopf immer hoch erhoben, so dass sie dazu neigen, zu stolpern oder Dinge nahe des Bodens nicht wahrnehmen zu können. Auch sehen sie niemals einen Grund darin, einem Hindernis auszuweichen, häufig wird man von ihnen angerempelt und mit einer unhöflichen, herablassenden Bemerkung danach abgekanzelt.

Mit ihrer Ignoranz und dem blasierten Gehabe stoßen Sie anderen immer wieder vor den Kopf und sind unangenehme Gesprächspartner, da sie sich selbst am liebsten reden hören und wenig Aufmerksamkeit für die Belange ihres Gesprächspartners zeigen. Ihre Gespräche sind oft geprägt von selbstverliebttem Geplapper oder rassistischen Äußerungen. Allem Fremden gegenüber sind sie skeptisch und wenig aufgeschlossen.

Haben sie jemandem Rache geschworen, so lassen sie sich selten stoppen und verfallen nahezu einem Rachewahn, aus dem sie schwer zu lösen sind. Vielen schon wurde das zum Verhängnis. Ihre Selbstüberschätzung kennt keine Grenzen und es soll schon Vampire gegeben haben, die aufgrund völligen Realitätsverlustes für die Gesellschaft nicht mehr tragbar waren. Man hat nie mehr etwas von Ihnen gehört.

Beispiele für Sündenmale zum Hochmut:

### Äußerlichkeiten:

- eine stolze und gerade Haltung
- pedantisch korrekte und tadel- sowie makellose Kleidung
- absolute Stilsicherheit
- ein gönnerhaftes Lächeln
- meist blasse Gesichter mit extrem roten Lippen
- Bewegungseinschränkungen (Halsstarre, Rückgratstarre)

### Innere Haltung:

- herablassende Wortwahl und Unfähigkeit auf den Gesprächspartner einzugehen
- Unfähigkeit unterlegene Personen ernst zu nehmen
- Zu Hysterie neigend bei Beschmutzung der Kleidung
- die Unfähigkeit, Gefahren ernst zu nehmen, sie rechtzeitig oder überhaupt zu erkennen
- Realitätsverlust
- Leichter Größenwahn
- Selbstverliebtheit

## Trägheit - Lähmendes Erstarren

„DA ICH DIESE ZEILEN SCHREIBEN WILL, HERRSCHT DRÜCKENDE HITZE IN DER STADT. ICH BIN NICHT DER, DER DEN SOMMER HERBEISEHNT, ICH ENTFLIEHE AM LIEBSTEN DER HEISSEN ZEIT. HOHE TEMPERATUREN LASSEN MICH SCHLAFF UND TRÄGE WERDEN, UND DANN KOMMT MAN ZU NICHTS. MAN KÖNNTE MEINEN, DIE TEMPERATUREN KÖNNEN MIR NICHTS ANHABEN – DOCH WEIT GEFEHLT. SO SEHNE ICH DEN HERBST HERBEI, DER DIE TRÄGEN GEDANKEN FAST VON ALLEINE BESCHLEUNIGT, WIE EINE KÜHLE BRISE IN DER SOMMERNACHT DIE MÜCKEN. VIELLEICHT WIRD ES JA IN DIESEM HERBST GESCHEHEN... DOCH AUCH DIESE GEDANKEN WOLLEN GESCHRIEBEN WERDEN.“

– UNBEKANNTER AUTOR

Die Trägheit – eine Todsünde, die auf den ersten Blick nur ein Ungemach für die, die daran leiden, zu bedeuten scheint.

Eine genügsame Person eben, komm ich heut nicht - komm ich morgen. Doch wie angenehm ist eine Person, auf die man sich gerne verlassen möchte, aber nicht kann, weil man nie weiß, ob sie dieses Mal die Energie aufbringt, ihren Verpflichtungen nachzukommen?

Man fragt sich, ob diese Person nicht langsam müde ist, in dieser unbequemen Stellung auszuharren, will sie sich denn gar nicht bewegen? Alles lässt sie sich anreichen, sich bedienen, kaum dass sie die Energie aufbringt, die anderen um sich herum für sich laufen zu lassen. Nein, angenehm ist ein solches Individuum gewiss nicht.

Man hört Geschichten, dass manch ein Vampir, noch im Morgenrot auf seinem Platze verharnte – nur weil er zu faul war sich zu erheben.... wie tragisch...

Beispiele für Sündenmale zur Trägheit:

### Äußerlichkeiten:

- eine schlaffe, eingefallene Haltung, dadurch kaum mehr möglich, aufrecht zu gehen
- ungewaschene Kleidung, fettige Haare, allgemein wenig bedacht auf Äußeres
- Probleme zu trinken, da der Einsatz der Fangzähne zu viel Anstrengung bedeutet
- oft lange Zeit in ein und derselben Position verharrend
- schläft lange und tief, erhebt sich erst lange nach Sonnenuntergang
- lässt andere für sich laufen und arbeiten
- zähe, langsame, schwerfällige Sprechweise und Bewegungen, manchmal auch nur noch imstande, einzelne Töne hervor zu bringen
- die Bewegungen sind langsam, man ist kaum noch in der Lage auf äußere Einflüsse zu reagieren

### Innere Haltung:

- langsame Reaktionen, oft zu spät
- meist depressive Gedanken
- kann sich kaum auf neue Situationen und Begebenheiten einstellen
- reagiert stark passiv - aggressiv, wenn es darum geht, eigene Energie aufzubringen
- Ignoranz und Phlegma herrschen vor
- kaum noch Energie, um jagen zu gehen



## Habgier - Hemmungsloses Verlangen

DIE HABGIER IST NACH DEM RECHTSWISSENSCHAFTLICHEN VERSTÄNDNIS EIN ÜBER DIE GEWINNSUCHT HINAUS GESTEIGERTES, ETHISCH VERWERFLICHES GEWINNSTREBEN UM JEDEN PREIS."

— LEXIKON DES STRAFRECHTS

Habgier, so facettenreich und doch dient sie nur dem einen Zweck: Besitz über die eigenen Bedürfnisse hinaus.

Um jeden Preis und meist die Güter oder Werte der anderen. Ein Vampir der diese Todsünde aufweist, beobachtet scharf, kalkuliert, wägt ab und schlägt zu, sobald er sich nicht mehr länger zügeln kann. Unangenehme Nähe, lüsterner, gieriger Blick, ein ständiges Taxieren und ein loderndes Feuer in den Augen des Sündigen machen ihn aus.

Eine Gier die er schwer kontrollieren kann. Er macht keinen Halt vor dem Besitz anderer. Auch Werte, Emotionen und sogar Belanglosigkeiten sind ein begehrtes Gut, wenn sie erst einmal das Interesse dieses Vampirs geweckt haben.

Wie magische Magnete wirken Versteigerungen, Gewinnspiele und Angebote auf einen habgierigen Vampir. Die Erwählten an der Seite eines anderen, das Lachen in den Augen jener dort, das Glas in der Hand des Nachbarn. Und ständig diese aufdringliche Nähe...

In absoluter Unverhältnismäßigkeit ist ein solcher Vampir bereit, alles einzusetzen, was notwendig ist, um den Gegenstand seiner aktuellen Begierde zu erlangen. Die eigene Existenz rückt in den Hintergrund. Eine Fixierung, die schon manchen in den Wahnsinn getrieben haben soll.

Beispiele für Sündenmale zur Habgier:

### Äußerlichkeiten:

- fixierender, abschätzender Blick ("der zieht einen mit den Blicken aus")
- oft teure, makellose Kleidung, immer dem neusten Trend entsprechend
- redet viel und gerne, vor allem über sich
- schmückt sich mit fremden Federn
- sucht schon aufdringlich Nähe, in Bekanntschaften oft besitzergreifend
- oft von mehreren Trinkgefäßen umringt
- Zwangshandlung (z.B. Händereiben)

### Innere Haltung:

- mischt sich überall ein, muss zu jedem Thema die eigene These, Meinung, Version oder Ansicht beisteuern
- neigt zu Diebstahl, hält sich oft in der Nähe von kostbaren Gegenständen auf
- feilscht und handelt, wo es nur geht, einem guten Geschäft niemals abgeneigt
- reagiert rasend, wenn er sein Zielobjekt nicht bekommen hat (egal, um was es sich handelt)
- übergeht jegliche Ethik oder Moral, nur um seine Gier zu befriedigen, mit allen Mitteln
- hortet jeden Kleinkram, gibt nichts ab
- sehr besitzergreifend, duldet keinen Ungehorsam und keine Auflehnung, sein Objekt muss ihm "voll und ganz" gehören

## Maßlosigkeit - Unersättliche Gier

"DER URSPRUNG DER MASSLOSIGKEIT IST EINE DISHARMONIE DER SEELE."

— ERICH LIMBACH

Maßlosigkeit – sie verbindet alle Todsünden in einem grotesken Tanz.

Nichts stillt diese Gier, nichts stoppt diese Wut, nichts lässt diesen Hass erkalten, nichts kann diesen Rachedurst stillen, nichts befriedigt diese Wollust... Maßlosigkeit ist in allen Gefühlen, in allem Denken und Handeln. Nichts stoppt einen Vampir, der dieser Todsünde verfallen ist. Er ist laut, er ist aufdringlich, er ist übertrieben.

Wer der Maßlosigkeit verfällt, der verliert den Blick für das Verhältnis, das Augenmaß für die Balance von Ursache und Wirkung - stattdessen regiert das Extrem. Wie bei einer Sucht kann man sich nicht mehr beschränken. Qualität wird unwichtig, es zählt nur Quantität, nur Masse.

Bei Vampiren bedeutet dies häufig, dass sie mehr Blut trinken, als sie eigentlich benötigen würden. Manchmal äußert sich die Maßlosigkeit nicht im Allgemeinen, sondern speziell auf eine Sache begrenzt, die dann aber ins Unermessliche gesteigert ist. Dass kann eine Fixierung auf ein Objekt sein, die zu einer Besessenheit wird oder ein zwanghafter, völlig übersteigter Sammeltrieb.

Auch die Sucht nach etwas, einer Handlung oder einer Sache kann in den Exzess führen. Ein Kennzeichen dieser Todsünde ist, dass sie ohne eine emotionale Befriedigung, ohne Genugtuung und ohne ein Gefühl der "Satttheit" bleibt.

Beispiele für Sündenmale zur Maßlosigkeit:

### Äußerlichkeiten:

- stark gerötete Haut (vom übermäßigen Bluttrinken)
- Eine Veränderung (rot) der Augen, Pupillen durch die ständige Übersättigung mit Blut
- Vergrößerung der Fangzähne oder Verlust der Möglichkeit, die Fangzähne einzufahren
- dicke, blaue Adern, die deutlich sichtbar unter der weißen Haut zu sehen sind
- heruntergekommene oder übertrieben modebewusste bis groteske Kleidung
- unscheinbar oder grell geschminkt
- Unkontrollierbare motorische Störungen oder Zwangshandlungen, wie ständiges Reiben der Hände, ein Zucken der Augen, Mundwinkel oder Händezittern

### Innere Haltung:

- Unberechenbarkeit
- extrem forderndes oder extrem großzügiges Wesen
- sehr wechselhaft
- Übersteigerte Ungeduld
- Besessenheit von einer Sache oder Handlung
- Zwanghaftes Töten jedes Opfers beim Trinken
- Beliebige Süchte
- Sadismus oder Masochismus





## GLOSSAR

"WIR SEHEN JETZT DURCH EINEN SPIEGEL IN EINEM DUNKLEN WORT;  
DANN ABER VON ANGESICHT ZU ANGESICHT.  
JETZT ERKENNE ICH STÜCKWEISE;  
DANN ABER WERDE ICH ERKENNEN,  
GLEICHWIE ICH ERKANNT BIN."

- 1. KORINTHERBRIEF 13:12

## Definitionen von wichtigen Begriffen

Das Theater der Vampire ist eine eigene Welt, die naturgemäß ihre eigene Sprache verwendet.

Die Verwendung von solchen spezifischen Termini kann manchmal etwas verwirrend sein. Um den Einstieg zu erleichtern, ist hier eine Übersicht über die wichtigsten Begriffe und Definitionen des Theaters der Vampire, die man zum Nachschlagen verwenden kann.

Die Übersicht enthält sowohl spieltechnische Ausdrücke, als auch solche, die von den Vampiren am Hof der Nacht verwendet werden.

**Blutraub:** Die "forcierte" Übertragung der dunklen Gabe eines Vampires durch einen Akt der Erpressung oder anderen psychologischen Zwang.

**Bluttaufe:** Der Sonderfall der Erschaffung eines Vampirs in der Öffentlichkeit der Gesellschaft, hat beinahe rituellen Charakter. Kommt gelegentlich im Rahmen von größeren Versammlungen vor.

**Charta Familiae (CF):** Auch Familienbogen genannter Vordruck, der zur Erfassung und zum Festhalten der wichtigen Hintergründe und Informationen eines Hauses dient.

**Charta Personae (CP):** Spieltechnischer Begriff für die Rollenkarte, auf der die wichtigsten Merkmale und Eigenschaften einer Figur in Kurzform notiert werden (vergleichbar einem Charakterbogen bei anderen Rollenspielen).

**Dunkle Gabe:** Die besonderen, mystischen Fähigkeiten des Vampirs.

**Der dunkle Kuss (Hadeskuss):** Die Erschaffung bzw. Werdung eines Vampirs durch die Wiedergeburt (alles Blut entnehmen, dann Vampirblut übertragen).

**Epoche:** Ausdruck für das Zeitalter, aus dem der Vampir stammt, d.h. in dem er erschaffen wurde. Als statische Wesen sind Vampire stark von ihrer Epoche geprägt. Wird regeltechnisch vereinfacht als eine Zahl aus einer Epochentabelle ausgedrückt. Die Gegenwart ist dabei die Epoche 0.

**Erwählte:** Geprägte Sterbliche, die von einem Vampir ausgesucht wurden, Teil eines Hauses sind und somit formell zur Gesellschaft am Hof der Nacht gehören.

**Familie:** Ein Vampir und seine Nachkommen. Auch Haus genannt.

**Geprägte:** Die Prägung ist die mystische Kennzeichnung des Schicksals, die einen gewöhnlichen Menschen zu einem Geprägten macht. Die Prägung kann schon bei der Geburt erfolgen oder auch zu einem beliebigen anderen (meist einschneidenden) Zeitpunkt im Leben des Menschen. Das wird "spontane Prägung" genannt. Nur geprägte Sterbliche haben das Potential, zu einem Vampir gemacht zu werden.

**Hof der Nacht:** Umschreibung für die Gesellschaft der Vampire. Wird insbesondere im Zusammenhang mit Festivitäten oder Versammlungen verwendet, auf denen sich zahlreiche Vampire aus verschiedenen Familien und Häusern begegnen.

**Morpheusbiss:** Euphemistischer Ausdruck für den aggressiven Akt des Leertrinkens eines Vampirs durch mindestens drei andere Vampire, durch den der blutleere Vampir gelähmt wird und bei Sonnenaufgang in den Todesschlaf fällt, sofern ihm nicht vorher mit Blut geholfen wird.

**Mystische Stärke (MS):** Bezeichnung für das übernatürliche Potential einer Figur, steht spieltechnisch dafür, wie oft man pro Nacht seine Gaben einsetzen kann.

**Nachkommen:** Vampire benutzen diesen Ausdruck für ihre "Kinder".

**Offstage (OT):** Das echte Leben, also ein spieltechnischer Begriff für das, was außerhalb der fiktiven Welt des Theaters der Vampire passiert. Alles, was nicht "in Rolle" geschieht sondern vor oder nach dem Spiel, ebenso während einer Pause oder Unterbrechung.

**Omen:** Die mystischen Vorzeichen eines Charakters, im Spiel durch drei Tarotkarten dargestellt,



die das 'Wesen' der Figur ausmachen. Die drei Karten stehen für: Das Licht, den Weg und den Schatten.

**Onstage (IT):** Spieltechnischer Begriff für alle Handlungen und Ereignisse, die sich im Rahmen der Welt des Theaters der Vampire ereignen, wenn die Darsteller "in ihren Rollen" sind und diese spielen.

**Orden:** Eine Verbindung von Vampiren, die nicht zwangsläufig miteinander verwandt sind, gewidmet einem Zweck und einem Ziel (philosophisch, theologisch, politisch oder einer der Todsünden usw.). Andere Bezeichnungen sind: Logen, Zirkel, Verbindung, Geheimbund.

**Resonanz:** Die spirituelle Ausstrahlung eines Vampirs, mit der sich Vampire untereinander erkennen können und die manchmal auch von Zufluchten sehr mächtiger Vampire 'ausstrahlt'. Wer die Resonanz eines Vampirs richtig lesen kann, erhält die Omen des Vampirs (also die Information, welche Tarotkarten dem Vampir gewidmet sind).

**Rolle:** Spieltechnische Bezeichnung für den von Spielenden erdachten und verkörperten Charakter (Vampire/geprägte Sterbliche), manchmal auch synonym Figur genannt.

**Schleier der Ewigkeit:** Das mystische Prinzip der Vampire, dass sie von der Welt der Menschen trennt und sie vielfach vor den Sterblichen verbirgt. Manchmal auch Vorhang des Vergessens oder selten Vorhang der Nacht genannt.

**Seelenbrand:** Der letzte der sieben Schritte hinab, wenn die Seele soweit verfallen ist, dass sie "verlöscht". Was dann genau mit dem Vampir geschieht, ist geheimnisumwittert - Vampire, die diese letzte Schwelle überschreiten, verschwinden in der Regel spurlos.

**Seelenwert:** Die Bezeichnung für die spirituelle Reinheit einer Person. Bei Vampiren sinkt er durch den Verfall im Laufe der Zeit immer mehr. Wird in einem Wert von 1 bis 7 ausgedrückt, der symbolisch die sieben Schritte des Abstiegs darstellt.

**Sündenmal:** Auch Male der Sünde oder kurz Male genannt, sind psychische oder physische Deformationen des Vampirs. Diese Veränderungen sind das sichtbare Zeichen für den Verfall der Seele des Vampirs und lassen ihn zunehmend unmenschlicher wirken.

**Tanz der Toten:** Eine leicht euphemistische Beschreibung des gesellschaftlichen Umgangs der Vampirfamilien miteinander. Gelegentlich auch Saltatio Mortis genannt.

**Todesschlaf:** Ein geheimnisvoller Zustand, in dem ein Vampir über einen längeren Zeitraum ohne Bewußtsein in einer Art Stasis liegt, ohne das sein untoter Körper noch Blut benötigt. Etwaige Zeichen des Verfalls werden bei der Erweckung durch die Gabe von vampirischen Blut wieder beseitigt. Vampire können auch gewaltsam durch den Morpheusbiss in den Todesschlaf versetzt werden, dann mit verheerenden Folgen.

**Todsünden:** Die 7 Erbsünden, in denen sich der Verfall der Seele eines Vampirs manifestiert.

**Wildbiss:** Abwertende, eher in konservativen Kreisen gebräuchliche Bezeichnung für einen Vampir, der unter spontanen Umständen oder im unkontrollierten Affekt erschaffen wurde.

## EDITORIAL & NACHWORT

"WAS HINTER UNS LIEGT UND WAS VOR UNS LIEGT, SIND KLEINE ANGELEGENHEITEN  
VERGLICHEN MIT DEM, WAS IN UNS LIEGT."

- EMERSON

**Konzept und Idee:** Mirko Schroeder

**Lektorat und Unterstützung:** Dani Büsker, Christiane Schwab

**Fotos:** Uwe Braunschweig (Cover), Mirko Schroeder, Arianna Jadé (Pexels.com), Shahin Khalaji (Pexels.com)

**Design und grafische Bearbeitung:** Dani Büsker

**Mit besonderem Dank an alle, die das Theater der Vampire mit Rat, Feedback und Hilfe von der ersten Stunde an begleitet und unterstützt haben!**

### Nachwort

Auch wenn es sicher noch nicht perfekt ist, wurde versucht, dieses Werk so geschlechtsneutral wie möglich zu formulieren. Der Ausdruck "Vampir" wird dabei analog zum Ausdruck "Mensch" verwendet und ist daher von sich aus inklusiv zu betrachten. Für konstruktive Kritik und Verbesserungsvorschläge auch diesbezüglich sind wir natürlich jederzeit offen.

### Hinweis:

Dieses Buch ist in seinen Ideen von den Werken von Anne Rice inspiriert. Einzelne Zitate und Namensnennungen erfolgen in Verbeugung vor ihrem literarischen Werk und in Anerkennung der Urheberrechte der Autorin und der entsprechenden Verlage.