

# KATHARSIS

Vampire LARP - Grundregelwerk



## DER VAMPIR

Zu Beginn der Schaffung wird dem Menschen das gesamte Blut entnommen. Kurz bevor der endgültige Tod eintritt, muss der Vampir seinem Opfer etwas von seinem eigenen Blut einflößen. In den nächsten Momenten stirbt der menschliche Körper in einem äußerst schmerzhaften und erschreckend bewussten Prozess, der einige Minuten dauert. Danach erwacht der frisch geschaffene Vampir zu neuem Leben.

Die wenigsten Menschen sind dafür gerüstet, die ersten Nächte nach ihrer Erschaffung zu überleben. Nur die Ältesten der Vampire, die ein umfassendes Bewusstsein für das Dasein des Vampirs und die Bestie haben, erahnen, welche Menschen geschaffen werden können und welche sterben werden.

Die Zeit nach dem Erwachen ist verwirrend und beängstigend, da der junge Vampir, der nun eine gänzlich neue, intensivere Wahrnehmung der Welt hat, erst lernen muss, bewusst seine Atmung zu nutzen, um zu sprechen oder zu riechen, Emotionen neu und anders empfindet und sein ganzes Sein von diesem entsetzlich reißenden Verlangen erfüllt sieht, das sich als die Gier nach Blut herausstellen wird. Alle körperfremden Stoffe (wie Nahrung) werden in den folgenden Tagen durch den Körper ausgeschieden.

Manche von den speziellen Fähigkeiten, die einem neuen Vampir mit dem Blut „vererbt“ werden, zeigen sich sofort, andere muss er erst entdecken oder sogar in ihnen gelehrt werden.

**Untote Körper:** Durch einen Vampir geschaffen, verändert sich der menschliche Körper: Es bilden sich lange Eckzähne, die eingezogen sind, bis der Vampir zum Biss ansetzt; Körperkraft und Sinne steigern sich. Wunden werden umgehend unter Einsatz des eigenen Blutes geheilt. Gliedmaßen und Kopf können nicht vom Rumpf abgetrennt werden. Der Vampir wird spätestens zum Sonnenaufgang von einer übermächtigen Müdigkeit übermannt, die ihn frühestens zum Sonnenuntergang wieder erwachen lässt.

Denken und Bewusstsein sind nicht im Kopf lokalisiert, sie sind Bestandteil des Energiefelds, welches den toten Körper durch das Blut seiner Opfer animiert.

Verletzungen an Kopf oder Rumpf behindern einen Vampir nicht mehr als solche an Armen und Beinen. Die menschlichen Körperfunktionen kommen vollständig zum Erliegen. Der Vampir muss erbrechen, wenn er etwas anderes als Blut zu sich nimmt.

Herz und Lunge arbeiten nicht mehr, es sei denn, sie werden willentlich aktiviert. Sex ist möglich, der Trieb und das entsprechende Empfinden fehlen. Das Blut verteilt sich gleichmäßig im Körper. Die Haut ist blass und der Körper nimmt Umgebungstemperatur an, wenn der Vampir nicht ausreichend Blut getrunken hat. Haare und Nägel verändern sich nach der Erschaffung kaum. Geschnitten, wachsen sie meist während des Tages auf die ursprüngliche Länge zurück. Menschliche Krankheiten können dem Vampir nichts anhaben. Drogen können über das Blut eines Opfers aufgenommen werden, um die Erinnerung an ihren Rausch zu wecken.

## DIE BESTIE & DER INNERE KONFLIKT

Der Ursprung der vampirischen Bestie findet sich bereits im menschlichen Dasein. Alles, womit die menschliche Seele schon zu Lebzeiten gerungen hat, intensiviert und manifestiert sich während der Schaffung zur Bestie.

Um dem Tod zu entsagen, muss der zukünftige Vampir in einem tiefgreifenden Konflikt mit sich selbst stehen. Meist radikalisierten Ahnen bestehende Probleme zu solchen drastischen Konflikten, um die Seele des werdenden Kindes an das Diesseits zu ketten und den Willen zu schüren, sich mit aller Gewalt am Körper festzukrallen.

Menschen, die glücklich und erfüllt sind, hält nichts mehr; sie sterben bei der Verwandlung.

Der Innere Konflikt ist stets präsent und zieht sich durch die gesamte fortlaufende Existenz des Vampirs. Alles, was er begehrt, berührt und schafft, wird von diesem Konflikt eingefärbt, wenn nicht gar komplett eingenommen und korrumpiert, sei es bewusst oder unbewusst. Begierde wird zur Obsession, ein Ideal zum Fanatismus oder Schutz zur Kontrollsucht.

## DIE MACHT DER BESTIE

**Besessenheit** (Bestie): Sie ist die Eskalation des Inneren Konflikts. Die Bestie legt ihre Maske ab und kämpft offen und mit allen Mitteln darum, diese Schlacht für sich zu entscheiden. Wird der Vampir mit seinem Inneren Konflikt konfrontiert und unterliegt er der Bestie, agiert der Vampir frei von Hemmungen, als hätte er den Inneren Konflikt verloren. (Läge sein Innerer Konflikt zwischen Macht und Moral, würden seine Überlegungen und Handlungen von reinem Machtstreben bestimmt, zwischen Liebe und Begierde, würde er sofort versuchen, die Gier zu befriedigen, ohne Rücksicht auf Kollateralschaden.) Die Besessenheit kann nachlassen, sobald die initiale Situation gelöst ist, oder in den *Blutrausch* (Bestie) übergehen.

**Blutrausch** (Bestie): Wird der Vampir übermäßig gereizt oder gedemütigt oder ist er durstig (ab 2 *Blut*, siehe DAS BLUT) und wird mit einer möglichen Blutquelle konfrontiert, kann ihn der Jagdinstinkt der Bestie übermannen. Der Vampir fällt in einen *Blutrausch* und wird den Auslöser des *Blutrausches* angreifen. Im Falle des Hungers wird er versuchen zu trinken. Während eines *Blutrausches* muss man den Vampir direkt berühren, um *Angriffe* (siehe DISZIPLINEN) gegen ihn wirken zu können, Schmerzen behindern ihn nicht und er reagiert nur auf unmittelbare Stimuli (Körperkontakt, Feuer, Sonnenlicht; Blutgeruch oder Gegenstand des *Blutrausches*). Der *Blutrausch* endet, wenn sich der Vampir satt getrunken hat bzw. sich der Auslöser nicht mehr in seinem direkten Umfeld befindet. Ein Vampir im *Blutrausch* kann andere Vampire FESTHALTEN (siehe GEWALT).

**Rötschreck** (Bestie): Fällt ein Vampir in Rötschreck, wird sein gesamtes Handeln vom Fluchtinstinkt der Bestie bestimmt. Rötschreck kann durch Sonnenlicht, offenes Feuer, Phobien des Vampirs oder durch *Angriffe* ausgelöst werden. Er verfällt in Panik und wird versuchen, sich so schnell und so weit vom Auslöser des Rötschrecks zu entfernen wie möglich. Analog zum *Blutrausch* muss man den Vampir direkt berühren, um *Angriffe* während eines Rötschrecks gegen ihn wirken zu können, Schmerzen behindern ihn nicht und er reagiert nur auf direkte Stimuli. Der Rötschreck endet, wenn der Vampir ausreichenden Abstand zum Auslöser gewonnen hat und sich beruhigen konnte.

## DAS BLUT

Blut wird für das Spiel in Einheiten (*Blut*) bemessen. Ein Liter Blut entspricht ungefähr einer Einheit. Ein erwachsener Mensch hat etwa 5l Blut im Körper. Zu Beginn jeder Nacht verbraucht der Vampir *Blut* aus seinem Vorrat, damit er sich aus seinem todesähnlichen Schlaf erheben kann.

Der **Hunger**, ein Verlangen, das stärker ist als jeder menschliche Drang, treibt den Vampir dazu, Blut zu trinken. Dieses Verlangen zu befriedigen ist der einzige Weg, den überwältigenden Jagdinstinkt in sich für den Moment zu bändigen. Man sollte beim Spielen nie das allgegenwärtige Verlangen und die daraus entstehende innere Spannung vergessen.

Trinkt der Vampir in einem Zug weniger als 1 *Blut* von einem Opfer, steigt sein *Blutvorrat* nicht. Blut vermag es die Bestie für einen Moment zu besänftigen. Am Abend kann der Vampir nicht mehr als 1 *Blut* durch totes Blut auffüllen, da kaltes Blut nicht so nahrhaft wie frisches oder vampirisches Blut ist.

Blut vermag es, schon in kleinen Mengen, die Bestie für einen Moment zu besänftigen. Sowohl der Trinkende als auch das Opfer erleben den Vorgang als ekstatischen Zustand. In 30 Sekunden trinkt der Vampir ungefähr 1 *Blut*. Ein erfahrener Vampir kann sich von einem Opfer losreißen, bevor es stirbt. Nach einem getrunkenen Liter fühlt das menschliche Opfer eine leichte Schwäche, nach 2 Litern eine deutliche Schwäche und Schwindelgefühl, nach 3 Litern verliert der Mensch das Bewusstsein. Trinkt der Vampir weiter, wird der Mensch sterben, es sei denn, er erhält im Laufe der nächsten Minuten genug Blut zurück.

Um die eigenen Bissmale zu schließen, reicht es darüber zu lecken. Nicht so geheilt, brauchen sie oft Monate, um gänzlich auszuheilen. Der Konsum vampirischen Blutes ist berauschend und kann süchtig machen.

**Blutband:** 1 *Blut* (bei Ahnenblut kann schon ein Tropfen genügen), getrunken von einem Vampir, erzeugt eine emotionale Verbindung zu ihm (dem Domitor). Menschen sind schon nach einem Tropfen betroffen. Mit dem ersten Schritt empfindet der Trinkende Sympathie, mit dem zweiten eine deutliche emotionale

Verbundenheit und mit dem dritten etabliert sich eine starke seelische Abhängigkeit, die oft als Liebe fehlinterpretiert wird. Was als Abhängigkeit beginnt, kann schnell in alle möglichen Richtungen wuchern, so würde aus der falschen Liebe und Hörigkeit, Sehnsucht, Verlangen, Hunger auf das Blut des Geliebten, Eifersucht, der Wille zu besitzen, aber auch Wut und Hass bei Liebesentzug.

Pro Nacht kann immer nur ein Schritt auf dem Weg zum Blutband gegangen werden. Die Wirkung des ersten und ggf. zweiten Schrittes lassen nach, wenn der Vampir innerhalb von 6 Monaten, die Wirkung des dritten, wenn er innerhalb von 12 Monaten kein weiteres Mal vom Domitor getrunken hat. Ein Blutband mit Ahnenblut geschlossen hält meist bedeutend länger an. Man kann zu jeder Zeit nur an einen Vampir gebunden sein.

**Menschen & Ghule** werden durch unter der Kleidung (oder in einem Beutel) durchscheinende, in Herzgegend getragene rote Knicklichter gekennzeichnet. Vampire erkennen sie am Geruch und hören ihren Herzschlag.

Mit dem Blutband entwickeln Menschen eine Abhängigkeit von Vampirblut und werden Ghule. Ein Ghul altert nicht mehr, sein Körper wird stärker und widerstandsfähiger und kann durch das vampirische Blut Wunden deutlich schneller ausheilen. Wird der Ghul über Jahrzehnte mit Vampirblut gefüttert, kann er vampirische Kräfte entwickeln. Dieser Zustand hält an, solange der Ghul an seinen Domitor blutgebunden ist. Erlischt das Blutband, beginnt er rapide zu altern (bis er sein natürliches Alter nach etwa einem Jahr erreicht hat).

Das Dasein des Ghuls ist von starken Entzugserscheinungen und vom zeitweisen Verlust seiner übernatürlichen Kräfte bestimmt, so er nicht regelmäßig Vampirblut trinkt. **Ein Vampir kann nur seine drei ältesten Ghule gut mit Macht versorgen. Jeder weitere Ghul ist kaum mehr als ein gebundener Mensch.**

Menschen und Ghule, die im Kampf verletzt werden (sei es durch Schuss- oder Nahkampfwaffen), sind nach der ersten erhaltenen Wunde leicht verletzt, nach der zweiten schwer, die dritte ist tödlich und der Betroffene verstirbt nach wenigen Minuten, wenn ihm kein Vampirblut zur Heilung eingeflößt wird. Für je 1 *Blut*

kann der Ghul eine *Wunde* direkt ausheilen.

Ghule und Menschen sind sehr empfänglich für die Ausstrahlung des Vampirs. Auch ohne Opfer einer Disziplin zu werden, sollten sie meist empfänglich für Spielimpulse der Vampire sein.

## DIE EBENEN

Alles für das Spiel eines Charakters Relevante soll unmittelbar dargestellt werden, seien es Ghule, die in die laufende Handlung eingreifen, oder kurze Telefonate mit anderen Charakteren. Das unmittelbare Erleben ist Grundlage des Spiels; eine erzählerische Ebene in Spielszenen sollte vermieden werden. Informationen (auch falsche), die Charaktere betreffen, wie ihre Fähigkeiten, ihre Vergangenheit oder ihre Motivationen, sollen ausschließlich im Spiel ausgetauscht werden. Es sollte ausschließlich nach Sonnenuntergang und vor Sonnenaufgang oder in verhangenen Räumen gespielt werden.

**Im Spiel:** Die Handlungen im Spiel werden unterschieden in In-Play (IN) und Off-Play (OFF).

Der Spieler befindet sich In-Play, wenn alle seine Handlungen die des Charakters sind, d. h. dass alles, was der Spieler tut, von den anderen Charakteren als Handlung des jeweiligen Charakters wahrgenommen und verwendet werden kann.

Off-Play nennt sich der Zustand, in dem der Spieler ist, wenn seine Handlungen nicht die des Charakters sind, d. h. die anwesenden Charaktere nehmen diese Handlungen auch nicht wahr. Jeder Spieler, der Off-Play ist, sollte sich nicht in der Nähe des aktiven Spiels aufhalten bzw. sich möglichst zügig von diesem entfernen.

**Mechanismen & Zeichen:** Es gibt im Rahmen des Spiels einige Zeichen, um regeltechnische Zustände anzuzeigen, die von der wahrgenommenen Realität abweichen. Dazu gehören allgemeine Off-Zeichen wie das T(imeOut)-Zeichen, das z.B. beim Eishockey benutzt wird (alternativ können die Arme vor der Brust zu einem X gekreuzt werden), und ein Off-Zeichen für die übernatürlichen Fähigkeiten des Vampirs - die Disziplinen:

## DIE DISZIPLINEN

Die übernatürlichen Fähigkeiten des Vampirs werden Disziplinen genannt. Eine Disziplin beschreibt eine Gruppe bestimmter Kräfte, die den gleichen metaphysischen Ursprung oder ein gemeinsames Thema haben. Man unterscheidet Kräfte in drei verschiedene Funktionsweisen:

**Angriffe** sind alle, durch Disziplinen des Vampirs gewirkten, direkten Manipulationen an dem Geist oder der Gefühlswelt eines Opfers. Der Anwender legt als Off- Zeichen für den *Angriff* eine Fingerspitze an seine Schläfe. Für einen *Starken Angriff* weist die gesamte Hand auf die Schläfe und der Anwender braucht einen *Widerstand* auf. Er muss die Aufmerksamkeit des Opfers (bzw. dessen Spielers) haben und die Wirkung des *Angriffs* im Spiel transportieren. Die Darstellung bestimmt den Effekt! So kann ein Befehl formuliert („Komm mit!“, „Verswinde!“) und/oder auf einer emotionalen Ebene deutlich gemacht werden, was passieren soll (flirten, damit sich das Opfer in ihn verliebt, fauchen oder knurren um Angst zu erzeugen etc.). Das Opfer muss auf den emotionalen/geistigen Impuls eingehen, hat aber die „Deutungshoheit“.

Das Opfer kann sich mit einem *Widerstand* gegen einen *Angriff* und mit 2 *Widerstand* gegen einen *Starken Angriff* wehren; für den restlichen Abend ist es dann gegen *Angriffe* des Anwenders immun. Das Auflehnen gegen den *Angriff* soll dargestellt werden. Viele frisch geschaffene Vampire müssen erst selbst das Prinzip und die Anwendung des *Angriffs* lernen, bevor sie sich wehren können.

**Verstärkte Angriffe können nur für solche Disziplinen gewirkt werden, in denen man mindestens den Grad des Gesellen erreicht hat.**

**Verborgenes:** Viele Vampire haben die Fähigkeit, sich vor anderen zu verbergen, indem sie das Unterbewusstsein der anderen zwingen, sie zu ignorieren oder gar zu verdrängen. Der Anwender darf sich nur unauffällig bewegen. Er darf flüstern; seine Worte werden zwar gehört, können aber nicht lokalisiert werden.

*Verborgenes* kennzeichnet man entweder durch Knicklichter oder man platziert eine Hand auf der Brust und zeigt mit seinen Fingern den Grad seiner stärksten Kraft des *Verborgenen* an (Lehrling entspricht 1, Geselle 2 und Meister 3). Bei einigen Kräften ist dieser Grad jedoch festgelegt z.B. "(Verborgenes 1)": Vampire, die einen höheren Auspex-Grad beherrschen, können den *Verborgenen* aufspüren; entsprechen sich der Grad an Auspex- und *Verborgenen*-Kräften, spürt der Auspexanwender die Gegenwart des *Verborgenen*, kann ihn aber nicht orten.

**Wandlungen** beschreiben physische und psychische Veränderungen, die ein Vampir bei sich oder anderen durch eine Kraft bewirken kann. Die tatsächliche Veränderung passiert während des Tages, zwischen den Spielabenden.

Disziplinen können spezielle **Komponenten** erfordern um ihre Wirkung zu ermöglichen oder zu verhindern:

Die **Verbindung** umschreibt einen **intensiven Moment** zwischen Charakteren, in dem ein psychisch bedeutsamer Austausch stattfindet, um einer Kraft Wirkung zu verleihen. Das kann z.B. durch den Austausch von Blut, einem intensiven Gespräch oder Flirt, aber auch auf anderen Wegen geschehen. Dieser Moment der **Verbindung** ist nie beiläufig oder unbemerkt (wichtig ist die Aufmerksamkeit der beteiligten Spieler).

Die **Trance** meint einen Zustand des Wachschlafs, in dem das Opfer eines Vampirs zugänglich für tiefgreifende Manipulation durch dessen Kräfte wird. Das Opfer erinnert sich hinterher weder an das, was während der Trance geschah, noch daran, in diesem Zustand gewesen zu sein. Der Vampir muss sich auf sein Opfer konzentrieren, damit dieses in der Trance bleibt. Eine Trance kann durch schwerwiegende äußere Störungen gebrochen werden und dauert höchstens solange an, wie der Vampir benötigt um seine Kraft zu wirken.

Der **Widerstand** dient als Maß dafür, wie oft sich ein Vampir gegen *Angriffe* (*DISZIPLINEN*) auflehnen kann. Das Erwachen am Abend frischt die Widerstandsfähigkeit vollkommen auf.

## DER KAMPF

Eskaliert ein Konflikt, kann es zu körperlichen Auseinandersetzungen kommen. In einem unbewaffneten Kampf müssen alle Teilnehmer mit lockerer Faust oder offener Hand "zuschlagen". Niemand darf mit Wucht getroffen werden.

Nahkampfwaffen werden durch LARP-taugliche Waffen dargestellt. Alle Waffen müssen vor dem Spiel von der SL zugelassen werden.

**ACHTUNG:** Treffer an Kopf, Hals und Genitalien sind verboten und zählen nicht als Treffer.

Stechen ist nur mit Waffen erlaubt, die von der Spielleitung dafür genehmigt wurden (ohne Kernstab, z. B. Pflöcke).

Provoziert ein Spieler absichtlich oder grob fahrlässig eine Verletzung oder Verletzungsgefahr, kann er vom Spiel ausgeschlossen und zivil- und strafrechtlich dafür zur Verantwortung gezogen werden.

**Treffer & Schaden im Kampf:** Abgesehen davon, dass man versucht, dem Gegner nicht wirklich wehzutun, wird ein Kampf im Spiel genauso ausgeführt wie ein realer, d. h. man versucht, den anderen so lange zu treffen, bis das gewünschte Ziel erreicht ist.

Ein Treffer muss, um als solcher zu gelten, durch den Getroffenen als solcher erkennbar sein. Es muss deutlich ausgeholt werden. Staccatoschläge sind unerwünscht und dürfen vom Opfer ignoriert werden. Bei der Anwendung von Klauen ist eine durchgezogene Bewegung auszuführen.

Jeder getroffene Schlag muss entsprechend ausgespielt werden (Schmerzen, Wucht!). **Treffer mit Faust, Nahkampfwaffe oder Krallen verursachen eine Wunde.** Erhaltene Wunden werden von dem Blutvorrat abgezogen. Ist dieser erschöpft, droht die *Starre*. (s. STARRE UND ZERSTÖRUNG).

Rüstungen mindern den Schaden nicht. Es gibt Kräfte, durch die die Anzahl der Wunden eines Treffers auf 0 reduziert werden kann.

**Schwer heilbare Wunden:** Feuer und Sonnenlicht, die Klauen der Gangrel, aber auch siedendes Blut im Körper verursachen Wunden, die selbst von Vampiren nur sehr langsam ausgeheilt werden können. Arme und Beine, die im Kampf von Gangrelklauen getroffen werden, sind nach dem Kampf aufgrund der Wunden und Schmerzen für den Rest des Abends nur noch eingeschränkt einsetzbar. Die Narben und die damit verbundenen Schmerzen werden den Getroffenen mindestens drei Monate begleiten.

Wird das Blut eines Vampirs durch Hexerei in seinem Körper zum Sieden gebracht, sind die Langzeitfolgen oft weniger deutlich als bei einem Klauentreffer, der Schmerz im Moment des Geschehens jedoch umso drastischer.

**Kraftakt:** Einige Vampire erlangen durch Disziplinen eine große Körperkraft. Um dies deutlich zu machen, muss der Anwender **plakativ** etwas Rotes (z. B. Tücher, Bänder, Handschuhe oder deutlich sichtbare Verzierungen an den Ärmeln) an Händen, Handgelenken oder im Unterarmbereich tragen (um Missverständnisse zu vermeiden, sollten Charaktere ohne die Fähigkeit zu Kraftakten nichts Rotes in diesem Bereich tragen).

Im Kampf verursachen Vampire mit *Kraftakten* bei jedem Treffer 2 *Wunden* (sowohl mit Waffe, Klaue als auch mit bloßer Faust). Ein solcher Treffer lässt das Opfer oft ins Taumeln geraten. Auch außerhalb des Kampfes sollte jede Kraftanstrengung des Anwenders durch das Opfer dargestellt werden (z.B. gegen die Wand drücken, Werfen des Opfers o. Ä.).

Der Anwender muss im Kampf dem Gegenüber deutlich machen, dass er *Kraftakte* verübt. In unübersichtlichen Kampfsituationen kann der Anwender seine Schläge nicht immer ausreichend fokussieren, um seine wahre Kraft zu entfalten und mehr als eine *Wunde* zu verursachen.

**Schusswaffen** verursachen am vampirischen Körper keine Wunden, es sei denn, sie werden als Hiebwappe zweckentfremdet. Vermeintliche Treffer sollten dennoch als Spielimpuls aufgenommen werden.

## DIE GEWALT

**Festhalten:** Grundsätzlich kann ein Vampir einen anderen nicht festhalten. Sobald sich der Festgehaltene versucht aus dem Griff herauszuwinden, gelingt ihm dies (der festhaltende Spieler muss den Griff lösen), es sei denn, der Festhaltende verfügt über eine entsprechende Kraft. Zwei Vampire können gemeinsam einen dritten festhalten. Es gibt Disziplinen, welche das Festhalten komplett verhindern.

Menschen und Ghule werden, manipuliert durch die Ausstrahlung des Vampirs, nie versuchen sich loszureißen. **Während einer Kampfhandlung kann niemand festgehalten werden. Hält ein Vampir einen Mensch oder einen anderen Vampir fest und wird von einem einzigen Schlag getroffen, muss er den Haltegriff lösen.** Das Malträtieren oder Pflöcken des Festgehaltenen gilt nicht als Kampfhandlung.

**Holz:** Durchbohrt ein Holzpflock das Herz eines Vampirs, ist er paralytisch. Geistig bleibt er wach, unter größter Anstrengung kann er ein paar Worte flüstern. **Um einen Vampir zu pflöcken, muss der Pflock mit 3 gezielten Schlägen eines Hammers** (o. Ä. wie ein Backstein) **in sein Herz getrieben werden.** Auf der Brust getragene Rüstung kann diesen Vorgang erschweren. **Das Pflöcken verursacht keine Wunden.**

**Starre & Zerstörung:** Ein Vampir, der aufgrund zugefügten Schadens oder weil von ihm getrunken wurde, all sein Blut verloren hat und im Laufe der nächsten Minuten kein Blut trinkt, beginnt in eine todesähnliche *Starre* zu sinken. Der Geist wird müde, der Körper versteift sich und beginnt zu "versteinern". Der Prozess dauert einige Minuten und wird durch weitere Wunden nicht beeinflusst.

Ein Vampir kann sich freiwillig in die *Starre* fasten. Bleibt sein Körper in der Zeit der freiwilligen *Starre* unversehrt, kann der Vampir jederzeit, jedoch nicht öfter als einmal in der Nacht, für ein paar Minuten erwachen, um zu versuchen Blut zu sich zu nehmen. Gelingt das nicht, gleitet der Vampir zurück in die *Starre*.

Ist ein Vampir gänzlich dem Sonnenlicht oder Feuer ausgesetzt, verbrennt er langsam und unter großen

Qualen bis zur Unkenntlichkeit. Der Charakter verfällt der *Starre* und scheidet aus dem Spiel.

Trinkt ein Vampir das Herzblut eines anderen zur Gänze, nimmt der Trinkende die seelische Essenz des Opfers in sich auf. Dieser schreckliche Akt fügt dem Opfer derartigen Schrecken und Schmerzen zu, dass sich der Körper verkrampft und krümmt, selbst wenn das Opfer gepflöckt ist oder in *Starre* liegt. Die Bestie schreit. Oft stöhnt oder kreischt das Opfer. Der Vorgang dauert eine gefühlte Ewigkeit und beide Seiten des Täters, Bestie und Bewusstsein, müssen fest dazu entschlossen sein.

Die Details der sogenannten **Diablerie** bleiben den Meisten ein Mysterium. Nach einer versuchten Diablerie befindet sich der Täter in einem Rauschzustand und das Opfer gilt als der *Starre* erlegen.

**Ob die Diablerie erfolgreich war und was das bedeutet, wird nach dem Spiel zusammen mit der Spielleitung besprochen.** Nach einer erfolgreichen Diablerie gilt das Opfer als vernichtet, doch selbst der Versuch kann schon tödlich für das Opfer enden.

**Wann und vor allem ob der Vampir je wieder aus einer *Starre* erwacht, ist ungewiss** und wird nach dem Spiel zusammen mit der Spielleitung besprochen. Faktoren wie *schwer heilbare Wunden* oder massives Trauma, aber auch die Sicht der Beteiligten, spielen bei dieser Frage eine Rolle. Sind sich der Spieler sowohl des Opfers als auch des Täters über den Tod des betroffenen Charakters einig, wird dieser von der Spielleitung für tot erklärt.

Die **Vernichtung** eines Vampirs bedeutet, dass er aus der *Starre* nicht mehr erwacht. Nach dem Spielabend mumifiziert, versteinert und zerfällt sein Körper mit der Zeit. Feuer oder Sonnenlicht können diesen Prozess beschleunigen.