

NUR EINGEWEIHTE SEHEN

BEHIND

Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © **Christian Kennig** und **Fabian Mauruschat**.  
Veröffentlicht unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 Deutschland  
(Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen)

Starslayers wiederum basiert auf Dungeonslayers © **Christian Kennig**

<http://www.dungeonslayers.net>

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:

Namensnennung – Nicht-kommerziell

Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Mit freundlicher Genehmigung von  
**Sebastian Jakob** und **Michael Palm**,  
den Urhebern der Welt von Behind

Illustrationen von  
**Alexander "Akulex" Kuhn**

# VORWORT

Wir schreiben das Jahr 2003. Die Sammelkartenspiele 'Magic the Gathering' und 'Yu-Gi-Oh!' kämpfen um die Vorherrschaft in der Szene. In dieser hitzigen Zeit betritt ein neues Spiel aus Deutschland das Feld. Mit einem völlig neuen Ansatz verbindet 'Behind' Elemente aus den Sammelkartenspiel, Rollenspiel und Tabletop zu einer ganz eigenen Spielerfahrung. Die Spieler spielen nicht einfach nur gegeneinander und bringen Karten ins Spiel, um den Gegner zu besiegen. Sie müssen Szenarien mit eigenen Spielzielen bestreiten. Da diese teilweise total unterschiedliche Schwerpunkte haben, ist man nicht zwangsläufig mit einem Deck mit den seltensten und wertvollen Karten im Vorteil. Es liegt klar das taktische Können und das Ausnutzen des Spielfelds im Vordergrund. Apropos Spielfeld: Die Spieler führen Charaktere in die Schlacht, die zum einem als Charakterkarte und zum anderen als Spielchip dargestellt werden. Und diese Chips kann man mit seinen Karten auf dem Spiel- bzw. Schlachtfeld bewegen.

Als zur damaligen Zeit fleißiger Magic-Spieler, der auch auf Turniere ging, habe ich dennoch neugierig auf Behind gelugt. Behind spielt in einer Welt, in der 5 Fraktionen, verborgen vor der restlichen Menschheit, um die Vorherrschaft ringen. Und diese Fraktionen haben es in sich: Der Orden der Tempelritter mit seinen fanatischen Glaubensbrüdern, die geheimnisvolle Schwerterschaft, Geister aus dem Reich der Toten, intrigante Vampire, die die Menschheit erschreckend weitreichend unterwandert haben und die naturverbundenen und körperlich sehr starken Werwölfe.

Die Autoren **Sebastian Jakob** und **Michael Palm** haben mit Behind eine Welt geschaffen, die fasziniert. Auch wenn der Vertrieb des Sammelkartenspiels vor knapp 20 Jahren eingestellt wurde, wird es noch heute von einer leidenschaftlichen Community am Leben gehalten. Mit selbstentworfenen Karten und Szenarios werden Turniere veranstaltet und Meisterschaften ausgetragen. Doch die Welt von Behind kann noch mehr. Mit diesem Regelwerk können willige Spieler diese Welt auch mit Papier, Stift und Würfel erkunden. Es wäre mir eine besondere Freude, wenn ich mit diesem Grundregelwerk Rollenspielfans die Welt von Behind näherbringen kann. Umgekehrt sind auch Behind-Fans gerne eingeladen, ihre liebgewonnene Welt diesmal nicht mit Karten zu bespielen, sondern sie mit einem selbst erstellen Charakter zu erleben. Ich habe versucht, das was Behind ausmacht, einzufangen und in dieser Publikation festzuhalten. Kenner werden Begrifflichkeiten wieder finden. Fähigkeiten und Schlüsselwörter wurden vom Kartenspiel auf das Pen&Paper-Regelwerk umgemünzt.

Brettspiel-Fans wissen natürlich, dass Michael Palm zusammen mit Lukas Zach das Spiel „Dorfromantik“ entwickelt hat – das Spiel des Jahres 2023.



*Sahra Jeanette,  
Seherin des  
Westlichen Kreises*

So denn Eingeweihte! Poliert Eure Eckzähne, wetzt eure Silberdolche und taucht ein in die Welt von Behind!

Euer Matthias 'Marnax' König

## Vorsicht Welp!

Es handelt sich bei diesem Regelwerk erst einmal nur um eine **Vorabversion** zum Blut lecken! Dieses Werk weist noch eklatante Lücken auf und wurde zudem noch von einem einfachen Menschen verfasst...

Aus meiner Sicht gibt es noch folgende Baustellen:

- Die Geister sind noch sehr lückenhaft.
- Die Fraktionen untereinander müssen noch balanced werden.
- Im Spielleiterbereich fehlen noch die üblichen Proben mit Beschreibung.
- Die übernatürlichen Kräfte werden noch einmal komplett überarbeitet.
- Bisher werden im Kapitel ‚Freunde, Feinde und Gestalten‘ nur ein Bruchteil der Persönlichkeiten aus der Behind-Welt vorgestellt.
- Es soll eine Stadt mit Hintergrundinformationen entworfen werden, in der die fünf Fraktionen Fuss gefasst haben und um die Vorherrschaft kämpfen. Von hier aus können neue Spieler ihre ersten Abenteuer in der Welt von Behind erleben.
- Das Szenario „Falsches Blut“ muss noch ausgearbeitet werden.
- Ein Inhaltsverzeichnis fehlt auch noch...

Für ein paar erste Abenteuer in der Welt von Behind sollte diese Version aber funktionieren. Sieh es dem Sterblichen nach. Er ist bemüht, dass ganze bald zu Ende zu bringen.



*Tiberius, Meister aus der  
Mailänder Linie*

# CHARAKTERE

In diesem Pen&Paper verkörpern die Spiele Mitglieder geheimer Gesellschaften, die im Verborgenen ohne Wissen der restlichen Menschheit um die Vorherrschaft kämpfen.

## KERNWERTE

Jeder Charakter setzt sich aus neun **Kernwerten** (3 Attribute und 6 Eigenschaften) zusammen. Je höher ein Wert ist, desto besser.

### DIE 3 ATTRIBUTE

Jeder Charakter verfügt über die drei Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist**, welche zu Beginn Werte von **4 oder mehr** erhalten.

### KÖRPER (KÖR):

Dieses Attribut steht dafür, wie fit ein Charakter und wie kräftig seine Statur ist. Ein hoher Wert in KÖR macht einen Charakter vor allem ausdauernder und widerstandsfähiger gegen Schaden.

**Eigenschaften:** ST & HÄ

### AGILITÄT (AGI):

Wie athletisch ein Charakter ist, wird durch seinen Wert in Agilität bestimmt. Das Attribut AGI ist vor allem entscheidend, wenn es um Schnelligkeit geht.

**Eigenschaften:** BE & GE

### GEIST (GEI):

Der Wert in Geist gibt Auskunft darüber, wie intelligent ein Charakter ist

und wie gut er andere beeinflussen kann. Zudem ist GEI zuständig für Wissensfragen, Wahrnehmung und übernatürliche Kräfte.

**Eigenschaften:** VE & AU

### DIE 6 EIGENSCHAFTEN

Es existieren sechs Eigenschaften, die paarweise den drei Attributen Körper, Agilität und Geist zugeordnet sind:

**Körper:** Stärke & Härte

**Agilität:** Bewegung & Geschick

**Geist:** Verstand & Aura

### STÄRKE (ST):

Diese Eigenschaft verrät, wie kräftig ein Charakter ist und ob er ordentlich zuschlagen kann.

**Attribut:** KÖR

### HÄRTE (HÄ):

Ist der Charakter ein robuster Brocken, den nichts so leicht umwirft?

**Attribut:** KÖR

### BEWEGUNG (BE):

Hat der Charakter schnelle Reflexe oder ist er gar ein guter Athlet?

**Attribut:** AGI

### GESCHICK (GE):

Das Geschick steht für die Genauigkeit und Präzision eines Charakters und dafür, wie geübt er mit den Fingern ist.

**Attribut:** AGI

### VERSTAND (VE):

Verstand verrät, wie schlau und aufmerksam ein Charakter ist, ob er gut

kombinieren kann und wie gebildet er ist.

**Attribut:** GEI

### AURA (AU):

Die Eigenschaft Aura spiegelt das Auftreten und die Ausstrahlung des Charakters wider.

**Attribut:** GEI

## KAMPFWERTE

Die Kampfwerte errechnen sich immer aus den aktuellen Kernwerten (also den Attributen und Eigenschaften) sowie der Ausrüstung - vornehmlich durch den Waffenbonus (WB) und die Panzerung (PA). Ändert sich einer dieser Werte, so verändern sich auch die entsprechenden Kampfwerte.



### LEBENSKRAFT KÖR+HÄ+10

Abgekürzt mit LK, spiegelt dieser Kampfwert den Schaden wider, den ein Charakter einstecken kann, bevor er bewusstlos wird oder stirbt.



### ABWEHR KÖR+HÄ+PA

Mit der Abwehr wird erlittener Schaden gesenkt. Rüstungen erhöhen die Abwehr durch ihren Panzerungswert (PA).



### INITIATIVE AGI+BE

Die Initiative bestimmt, wann man im Kampf an der Reihe ist. Manche Waffen und Rüstungen modifizieren den Initiative-Wert.



### LAUFEN (AGI/2)+1

Laufen steht für die Meter, die man sich in einer Kampfunde bewegen kann - je höher der Wert ist, desto schneller ist der Charakter. Laufen ist zudem der einzige Wert, der mit Nachkommastelle angegeben wird.



### SCHLAGEN KÖR+ST+WB

Mit Schlagen greift man Gegner im Nahkampf an. Der Waffenbonus (WB) der eigenen Nahkampfwaffe wird auf den Wert addiert.



### SCHIEßEN AGI+GE+WB

Dieser Kampfwert wird für Angriffe mit Distanzwaffen wie Pistolen oder Gewehren benutzt. Der Waffenbonus (WB) der abgefeuerten Fernkampfwaffe wird auf den Wert addiert.

SPEZIES	MERKMALE
Mensch	Talentierte, Unauffällig
Geist	Abstoßend, Körperlos, Nachtsicht, Nachtwesen
Vampir	Blutsauger, Nachtsicht, Nachtwesen, Regeneration (Rang I), Robust
Werwolf	Ausgezeichneter Geruchssinn, Hünenhaft, Regeneration (Rang I), Wandler (Rang I)

**Abstoßend:** Ist so furchterregend oder hässlich, dass normale soziale Interaktionen kaum möglich sind. Proben darauf sind um -8 erschwert. Zeugen erinnern sich auf jeden Fall (Details siehe Kapitel "Die Gesellschaften").

**Ausgezeichneter Geruchssinn:** Bemerk-Proben +3 bei Riechen

**Blutsauger:** Ist auf das regelmäßige Trinken von Blut angewiesen (Details siehe Kapitel "Die Gesellschaften").

**Hünenhaft:** Großer und kräftiger Körperbau erhöht KÖR permanent um +1, aber Aussehen ist auffällig (Verbergen-Malus -2). Soziale Interaktionen sind aber uneingeschränkt möglich.

**Körperlos:** Jeder Geist beherrscht die Kräfte 'Körperlos', 'Schweben', 'Gestalt vieler Jahre' und 'In eine andere Welt' bereits zu Beginn.

**Nachtsicht:** Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

**Nachtwesen:** Kann nur Nachts nach draußen, da Sonnenlicht ihm schadet. Erleidet jede Minute im Sonnenlicht 1W20 Schaden.

**Regeneration:** Speziestalent, heilt mit einer Aktion Lebenskraft an sich selbst.

**Robust:** Abwehr permanent um +1 erhöht

**Talentierte:** Ein zusätzlicher Talentpunkt in der ersten, fünften, zehnten, fünfzehnten und zwanzigsten Stufe.

**Unauffällig:** +3 auf Proben, wenn es darum geht unauffällig zu bleiben.

**Wandler:** Speziestalent, kann sich durch Aufwand einer Aktion und einer gelungenen Probe in eine Bestie verwandeln.



# CHARAKTERBAU

Bevor sich die Spieler ihre eigenen Charaktere bauen, müssen sie und ihr Spielleiter abklären, in welchen Modus - 'Verbündete', 'Die Ausgestoßenen' oder 'Bis aufs Blut' - sie spielen wollen. Näheres zu den Modi findet man im Kapitel 'Die Gesellschaften'. Der gewählte Modus steckt für die Spieler einen Rahmen ab, welche Gesellschaften sie wählen dürfen.

## 1. SPEZIES WÄHLEN

Die Welt von Behind beherbergt neben den Menschen, auch Vampire, Werwölfe und Geister.

Zuerst notiert man neben der gewählten Spezies ihre Merkmale (siehe Kasten) auf dem Charakterbogen. Weitere Details zu den Merkmalen sind im Kapitel "Die Gesellschaften" zu finden.

## 2. GESELLSCHAFT WÄHLEN

Spezies und Gesellschaft sind untrennbar miteinander verbunden. Menschen müssen zwischen den Templern oder der Schwesternschaft wählen. Weiterhin gibt es noch weitere Untergruppen - die Logen der Templer und die Kreise der Schwestern. Geister und Vampire haben es da leichter. Ihre Spezies und Gesellschaft stimmen überein. Die Werwölfe müssen zwischen einen von drei Stämmen wählen.

Je nach Wahl erhält der Charakter ein bestimmtes Talent. Dieses wird wie bei Schritt 7 bei den Talenten auf dem Charakterbogen vermerkt.

GESELLSCHAFT	BONUS-TALENT
Templer der ...	... Zweiten Loge
	Einstecker
	... Fünften Loge
	Glaube
	... Siebten Loge
Schwester des ...	Nahkämpfer
	... Nördlichen Kreises
	Nahkämpfer
	... Südlichen Kreises
	Erste Hilfe
	... Westlichen Kreises
Geister	Wissensgebiet
	... Östlichen Kreises
	Magie
Vampire	Kraft der Toten
Werwölfe	Blut trinken

Werwölfe Stamm ...	... der dunklen Ratte
	Wandler (Rang II)
	... des Roten Mondes
	Macht der Erde
	... der Zwillingsskrähe
	Tierfreund

Wird eine Kampagne im **Modus: Verbündete** (siehe Kapitel "Die Gesellschaften") gespielt, so starten alle Charaktere im **Rang 1** ihrer Gesellschaft.

## 3. KLASSE WÄHLEN

Nun wird die Klasse vermerkt. Je nach gewählter Gesellschaft stehen bestimmte Klassen zur Auswahl. Andere Kombinationen sind nicht möglich.

GESELLSCHAFT	KLASSE
Templer	Ritter Kaplan
Schwesternschaft	Krieger/in Seher/in
Geister	Poltergeist Schreckgespenst
Vampire	Budapester Linie Kölner Linie Mailänder Linie
Werwölfe	Schamane Wächter

### Ritter

Die meisten Mitglieder der Templer tragen den Titel des Ritters. Ausgebildet an Feuerwaffe und Schwert bilden sie das militärische Rückgrat des Ordens.

### Kaplan

Die Kapläne bilden die geistliche Säule des Templerordens. Sie sind in der Lage, die Kraft des Glaubens zu erstaunlichen Wundern zu kanalisieren.

### Krieger/in

Die Kriegerinnen und Krieger des Schwesternbundes sind Spezialisten der Infiltration und des Kampfes. Sie stehen im Kampf gegen die anderen Gesellschaften an vorderster Front.

### Seher/in

Die Seherinnen des Bundes werden schon früh in dem Gebrauch der Magie geschult. Durch psychische Übungen wird ihr Verstand für den Kontakt zu den Geistern gestärkt, um so die Gabe des Sehens auszubilden und dabei nicht in den Wahnsinn zu verfallen.

### Poltergeister

Diese Geister verkörpern die rohe Zerstörungswut. Sie gelten als unbeherrscht und impulsiv. Oftmals legen sie ein ganzes Areal in Schutt und Asche.

### Schreckgespenst

Weitaus subtiler als ihre Brüder gehen die

Schreckgespenster vor. Sie arbeiten mehr im Verborgenen und schlagen dann im richtigen Moment zu, um Angst und Schrecken zu verbreiten.

### Vampir der Budapester Linie

Die Vampire der Budapester Linie sind berüchtigt, das "innere Tier" in ihnen leidenschaftlich auszuleben - in Form von Gewalt oder Lust oder beidem. Sie sind die einzigen Vampire, die sich ähnlich wie ein Werwolf in eine Bestie verwandeln können.

### Vampir der Kölner Linie

Die meisten Angehörigen dieser noch relativ jungen Blutlinie halten noch an ihrem alten Leben fest. Dadurch, dass sie teilweise sogar noch unter Menschen leben, fällt es ihnen besonders leicht, sich unerkannt unter diesen zu bewegen.

### Vampir der Mailänder Linie

Die Mailänder halten sich selbst für die reinsten und edelsten unter den Vampiren. Sie verstehen es hervorragend, schwache Gemüter zu manipulieren und setzen vor allem die übersinnlichen Disziplinen der Blutmächte ein.

### Schamanen

Sie bilden die Führungsriege eines Werwolfstammes. Ihr Rat ist hoch geschätzt und mit ihrer Magie, lenken sie die Kräfte der Natur.

### Wächter

Jeder Werwolf, der seine Stärke bewiesen hat, darf sich Wächter nennen. Sie setzen ihren Instinkt, ihre Erfahrung und rohe Körperkraft zum Wohle des Stammes und der Natur ein.

## 4. ATTRIBUTE

Auf die Attribute **Körper, Agilität und Geist** werden nun **20 Punkte** verteilt, wobei **kein Wert über 8** liegen darf.

**20 Punkte auf**  
KÖR AGI GEI

Werwölfe erhalten nach der Verteilung noch **KÖR +1** eins. Dadurch kann der **KÖR-Wert** auch **9** sein.

## 5. EIGENSCHAFTEN

Nun werden **8 Punkte** beliebig auf die **sechs Eigenschaften** verteilt. Werte von **Null** sind möglich, aber kein Wert darf zu diesem Zeitpunkt **über 4** gesteigert werden.

## 6. KLASSENEIGENSCHAFTEN

Jeder Charakter erhält nun zwei Gratispunkte, die er auf seine **Klasseneigenschaften (KE)**, verteilen kann, wodurch nun auch **Werte über 4 möglich** sind. Es ist möglich, zwei verschiedene Klasseneigenschaften (sofern die Klasse über mehrere verfügt) um **+1** zu steigern oder eine einzelne Klasseneigenschaft um **+2** zu erhöhen.

KLASSE	KE
Templer - Ritter	ST GE HÄ
Templer - Kaplan	GE VE

	Schwesterschaft - Krieger/in Schwesterschaft - Seher/in	ST BE GE VE AU
	Poltergeist Schreckgespenst	ST BE BE GE
	Budapester Linie Kölner Linie Mailänder Linie	ST GE ST HÄ BE VE AU
	Schamane Wächter	ST VE ST HÄ

### B + 2 (KE) Punkte auf

ST BE VE  
HÄ GE AU

## 7. ZUSATZTALENTE WÄHLEN

### A. Ausbildungstalent

Jeder Charakter wählt ein einzelnes **Ausbildungstalent**, das er auf Grund seiner Klasse bereits mit Rang I beherrscht oder weiter ausbaut, wenn er es bereits durch seine gewählte Gesellschaft besitzt.

	KLASSE	AUSBILDUNGSTALENTE
	Ritter	Einstecker, Nahkämpfer, Schütze
	Kaplan	Charmant, Glaube, Wunder
	Krieger/in	Bündnis, Heimlichkeit, Nahkämpfer
	Seher/in	Charmant, Magie
	Poltergeist	Nahkämpfer
	Schreckgespenst	Schrecken
	Budapester Linie	Blutmacht, Nahkämpfer, Wandler
	Kölner Linie	Blutmacht, Einstecker, Heimlichkeit
	Mailänder Linie	Blutmacht, Charmant, Schlitzohr
	Schamane	Macht der Erde, Regeneration
	Wächter	Einstecker, Nahkämpfer, Regeneration

### B. Zwei freie Talentpunkte - "Das Leben davor"

Jeder Charakter verfügt zudem über **zwei Talentpunkte (TP)**, die er in **zwei unterschiedliche beliebige Talente** investieren kann, sofern der Charakter die jeweiligen Voraussetzungen an Stufe und Klasse erfüllt, die die gewünschten Talente vorgeben. Diese Talente sollten das vorherige Leben des Charakters widerspiegeln, bevor er von seiner Gesellschaft aufgenommen wurde.

Werwölfe wählen Talente passend zu ihrem Tarnberuf.

#### Beispiel:

Ein ehemaliger Polizist könnte das Talent 'Forensik' und 'Schütze' haben, ein Sanitäter 'Erste Hilfe' und Wissensgebiet (Medizin), ein Chauffeur 'Fahrer' und Charmant, eine Physik-Studentin Wissensgebiet (Physik) und Bildung usw.

### C. Merkmal Talentiert

Menschen erhalten Dank ihres Merkmals **Talentiert** zudem einen weiteren Talentpunkt, den sie frei platzieren dürfen.

### 8. PROBENWERTE

Jetzt können die Probenwerte errechnet werden. Auf dem Charakterbogen steht jeweils die Bezeichnung der Probe und wie diese zusammengesetzt ist. Hierbei wird immer ein Attribut und eine Eigenschaft addiert. Hinzu kommen noch Boni von Talenten. Pro Talentrang wird der Bonus einmal angewandt. Hat jemand also Rang II in einem Talent, kommt der Bonus zweimal zum tragen. Einige Proben werden zudem von mehreren Talenten unterstützt.

### 9. ERSTE ÜBERNATÜRLICHE KRAFT

Wurde bei Schritt 7 das Talent Wunder, Magie, Kraft der Toten, Blutmacht oder Macht der Erde gewählt, so ist es nun an der Zeit, die erste übernatürliche Kraft zu wählen. Natürlich kann man nur eine Basiskraft der Stufe 1 und entsprechend seines Talents und seiner Klasse wählen:

#### Wunder der Tempeler Stufe 1:

An Freundes Seite (K)  
Choral der Gemeinschaft (R+K)  
Glaubensbekenntnis (R+K)  
Gregor gerechte Hand (K)  
Offenbarung (K)  
Stoßgebet (R+K)

R = Ritter, K = Kaplan

#### Magie der Schwesterschaft Stufe 1:

An Freundes Seite (K+S)  
Hand der Genesung (S)  
Hellsicht (S)  
Offenbarung (K+S)  
Rasputins Erbe (K+S)  
Stoßgebet (K+S)

K = Kriegerin, S = Seherin

#### Kräfte der Toten Stufe 1:

Geistesblitz (P+S)  
Wirbel (P)

P = Polstergeist, S = Schreckgespenst

#### Blutmächte Stufe 1:

Auge des Blutes  
Befehl  
Bluttausch  
Hauch der Verlockung  
Hitze des Blutes

#### Mächte der Erde Stufe 1:

Barriere des Geistes (S)  
Bluttausch (S+W)  
Hejuvels Hand (S)  
Ruf der Wildnis (S)  
Schmerzen der inneren Bestie (S)  
Zeichen des Mondes (S)

S = Schamane, W = Wächter

## 10. AUSRÜSTUNG

Je nach Klasse verfügt ein neuer Charakter über folgende Grundausrüstung:

KLASSE	AUSRÜSTUNG
	Langer Mantel, Springmesser, Pistole, Templerkreuz an Halskette oder als Tattoo, 2W20 + 20 \$ Bargeld
	Dunkle Kleidung, Versilberter Dolch, 2W20 + 20 \$ Bargeld
	Ätherische Kleidung
	Elegante Kleidung (AU +1), 2W20 + 100 \$ Bargeld
	Straßenkleidung, 2W20 + 20 \$ Bargeld, Stammeshalskette

## 11. KAMPFWERTE

Nun werden die Kampfwerte berechnet:

**Lebenskraft** = KÖR + HÄ + 10

**Abwehr** = KÖR + HÄ + PA

**Initiative** = AGI + BE

**Laufen** = AGI/2 + 1

**Schlagen** = KÖR + ST + WB

**Schießen** = AGI + GE + WB

**Kraft wirken und Kraftvorrat** werden je nach Gesellschaft anders berechnet. Details dazu findet man im Kapitel 'Übernatürliche Kräfte'

Die Formeln, aus denen sich die Kampfwerte errechnen, beziehen sich immer auf die aktuellen Werte des Charakters und müssen bei Änderungen ebenfalls sofort angepasst werden!

Gerundet wird immer kaufmännisch - also bei Komma 5 wird aufgerundet.

## 12. LETZTE SCHLIFFE

Zu guter Letzt muss das **Geschlecht** bestimmt und ein **Name** (gegebenenfalls auch ein **Spitzname**) gewählt werden. Auch sollte das **Aussehen** über die Eckpfeiler Größe und Gewicht, Augen und Haarfarbe sowie Frisur spezifiziert werden, um den Charakter schon jetzt individueller und greifbarer zu machen. Überdies kann man überlegen, wie der Charakter sich gibt und verhält: Pflegt er ein spezielles Image, legt er ein besonderes Verhalten an den Tag oder hat er eine bestimmte Macke? Ist er eine ehrliche Haut oder entscheidet er je nach Situation, wem er die Treue hält? Speziell die letzten Fragen können sich auch erst mit der Zeit im Spielverlauf klären oder auch noch ändern. Schließlich wird notiert, dass der Charakter in der **ersten Stufe** ist, bislang über **Null Erfahrungspunkte (EP)** und **Lernpunkte (LP)** verfügt und wie viele **Talentpunkte (TP)** er derzeit noch besitzt, sollte er während

der Charaktererschaffung nicht alle ausgegeben haben. So oder so ist der Charakter nun bereit für seinen ersten Einsatz: Nur Eingeweihte sehen Behind!

NAME	<b>BEHIND</b>	SPEZIES <span style="float: right; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">1</span>
CHARAKTERBESCHREIBUNG <span style="float: right; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">12</span>	STUFE LP TP NT	GESELLSCHAFT / RANG <span style="float: right; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">2</span>
MERKMALE	/ E° / NÄCHSTE STUFE BEI	KLASSE <span style="float: right; border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">3</span>

4 Körper 
 Agilität 
 Geist

5,6  
**Stärke**   
**Härte**

**Bewegung**   
**Geschick**

**Verstand**   
**Aura**

11

FRISCHKART	ABWEHR	INITIATIVE	LAUFEN	SCHLAGEN	SCHIESSEN	KRAFT WIRKEN	VORRAT
KÖR+HA+ID	KÖR+HÄ	AC+SB	(AG)+ZH	KÖR+ST+WB	AC+SB+WB	+KB	

WA==EN	W3	(GA)	-PRO	MUN.	MUNV.	WA==ENEIGENSCHAFTEN

PANZERUNG	PA	BESONDERES	MUNITION & GRANATEN	ANZ.

KRÄFTE	KB	Distanz	dauer	kosten	EFFEKT

9

AUSRÜSTUNG	WO?	AUSRÜSTUNG	WO?

TALENT	RANG	TALENT	RANG

7

PROBE	PW	ATTRIBUT + EIGENSCHAFT	TALENTBONI
Athletik	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: auto;"><div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">8</div></div>	AGI + BE	Akrobat (+2)
Bedrohen / Verhören		GEI + HA	Mut (+2), Aura des Bösen (+1)
Bemerken		GEI + VE	Wahrnehmung (+2)
Datenrecherche		GEI + VE	Bildung (+2), Hacker (+1)
Fallen entschärfen		GEI + GE	Diebeskunst (+2), Sicherheitstechnik (+1)
Flirten		GEI + AU	Charmant (+2/+3)
Gift/Krankheit trotzen		KÖR + HA	Einstecker (+1)
Hacken		GEI + VE	Hacker (+1), Sicherheitstechnik (+1)
Klettern	AGI + ST	Akrobat (+2)	
Kraftakt / Ausdauer	KÖR + ST	Muskelpotenz (+2)	
Logik	GEI + VE	Bildung (+2)	
Lügen / Bluffen	GEI + AU	Charmant (+2/+3), Schlitzohr (+3)	
Mechatronik	GEI + GE	Mechatronik (+1), Sicherheitstechnik (+1)	
Mit Tieren umgehen	GEI + AU	Tierfreund (+3)	
Motiv erkennen	GEI + VE	Forensik (+2)	
Orientierung	GEI + VE	Survival (+2)	
Programmieren	GEI + VE	Hacker (+1), Programmierer (+1)	
Reiten	AGI + BE	Akrobat (+2), Tierfreund (+3)	
Schleichen	AGI + BE	Heimlichkeit (+2)	
Schlösser öffnen	GEI + GE	Diebeskunst (+2), Sicherheitstechnik (+1)	
Schwimmen	AGI + ST	Akrobat (+2)	
Sich überwinden / Mut	GEI + HA	Mut (+2)	
Spuren lesen	GEI + VE	Survival (+2), Wahrnehmung (+2)	
Tanzen	AGI + AU	Akrobat (+2), Charmant (+2/+3)	
Taschendiebstahl	AGI + BE	Diebeskunst (+2), Heimlichkeit (+2)	
Umhören	GEI + AU	Ich hör' mich mal um (+3)	
Veihikel steuern	GEI + GE	Fahrer (+2)	
Verarzten	GEI + GE	Erste Hilfe (+2)	
Verhandeln	GEI + AU	Schlitzohr (+3)	
Vekleiden	GEI + AU	Verkleidungskünstler (+2)	
Verstecken	AGI + BE	Heimlichkeit (+2)	
Wildnisleben	GEI + GE	Survival (+2)	
Wissen	GEI + VE	Bildung (+2), Wissensgebiet (+2)	

# ERFAHRUNG

Charaktere erhalten durch das Bezwingen von Gegnern, Lösen von Aufgaben und Bestehen von Abenteuern **Erfahrungspunkte**, abgekürzt mit **EP**.

## DIE STUFENLEITER

Erreichen die EP einen bestimmten Wert, steigt man in die nächste Stufe auf, von denen es insgesamt 20 gibt.

## DER STUFENAUFSTIEG

Beim Aufstieg in eine neue Stufe erhält ein Charakter jedesmal:

### NEUE STUFE:

- +1 Lernpunkt (LP)
- +1 Talentpunkt (TP)
- +1 Neutalent (NT)

## LERNPUNKTE

Für **Lernpunkte (LP)** kann man eine beliebige Eigenschaft oder die Lebenskraft steigern. Alternativ können auch 2 LP angespart und in einen Talentpunkt umgewandelt werden.

STEIGERUNG	KOSTEN
Eigenschaft +1	1 LP
Lebenskraft +3	1 LP
Talentpunkte +1	2 LP

## TALENTPUNKTE

Für einen **Talentpunkt (TP)** kann man ein neues Talent erlernen oder ein bereits beherrschtes weiter ausbauen. Jeder in ein Talent investierte TP erhöht dieses um +1 Rang. Talentpunkte können auch aufgespart und jederzeit später erst in ein Talent investiert

## DIE STUFENLEITER

STUFE	EP	LP	TP	NT
1	0	0	1 T	A
2	5	1	1	1
3	15	1	1	1
4	30	1	1	1
5	50	1	1 T	1
6	75	1	1	1
7	105	1	1	1
8	140	1	1	1
9	180	1	1	1
10	225	1	1 T	1

STUFE	EP	LP	TP	NT
11	275	1	1	1
12	330	1	1	1
13	390	1	1	1
14	455	1	1	1
15	525	1	1 T	1
16	600	1	1	1
17	685	1	1	1
18	780	1	1	1
19	885	1	1	1
20	1.000	1	1 T	1

**A:** Das Neutalent wird während der Charaktererschaffung durch das Ausbildungstalent verkörpert.  
**T:** Menschen mit dem Merkmal Talentiert erhalten in dieser Stufe 2 TP, statt 1 TP.

werden.

## NEUTALENTE

Bei einem **Neutalent (NT)** handelt es sich um ein Talent, das der Charakter bislang noch nicht beherrscht - es wird also immer mit Rang I erlernt. Weitere Ränge werden wieder ganz normal mit TP gesteigert. Ein Neutalent muss gewählt werden, bevor der Charakter die nächste Stufe erreicht, ansonsten verfällt es.



# TALENTE

Talente werden rangweise erlernt, was jeweils einen **Talentpunkt (TP)** kostet, von denen man jede Stufe einen erhält. Charaktere können TP ansparen, zusätzlich können sie jederzeit zwei Lernpunkte (2 LP) in einen TP umwandeln. Zudem erhält jeder Charakter in jeder Stufe auch ein bislang noch nicht erlerntes Talent gratis, das sogenannte **Neutalent**.

Ein Neutalent muss vor Erreichen der nächsten Stufe gewählt werden, sonst verfällt es.

## VORAUSSETZUNGEN

Die Voraussetzungen unter jedem Talenttitel geben an, wer das Talent bis zu welchem Rang (dargestellt in römischen Ziffern) lernen kann. Einige Talente können klassenunabhängig bis zu einem gewissen Rang erlernt werden, andere dagegen nur von bestimmten Klassen. Bei den klassenunabhängigen und klassenabhängigen Talenten ist immer mit angegeben, welche Stufe ein Charakter mindestens erreicht haben muss, um sie lernen zu können. Einige Talente können zudem auch ohne Rücksicht auf Klasse und Stufe erlernt werden. Stattdessen ist ein bestimmter Mindestwert einer Eigenschaft erforderlich, um sie zu beherrschen.

### Beispiel:

Zur Veranschaulichung werfen wir einen Blick auf die folgenden Voraussetzungen:

## BEISPIELTALENT

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	6: II	4:III	-	8: II	-
1-I	4-V	-	8-III	-	-

Templer: Nur Ritter

Diese bedeuten, dass **klassenunabhängig** jeder Charakter das Talent ab der 1. Stufe bis Rang I erlernen kann (1-I).

Zudem kann jeder Charakter mit einer **HÄ** von mindestens 6 das Talent bis Rang II erlernen (6: II), unabhängig von seiner Klasse und seiner Stufe.

Charaktere mit **BE** von 4+ können es sogar bis Rang III lernen (4: III) oder bis Rang II, wenn sie in **VE** Wert 8 oder höher besitzen (8:II).

Außerdem können von den **Templern** nur Ritter ab der 4. Stufe das Talent bis Rang V (4-V) erwerben und **alle Geister** bis Rang III, sobald man die 8. Stufe erreicht hat (8-III).

Zu beachten ist, dass die Voraussetzungen sich gegenseitig ergänzen:

Ein Geist könnte somit ab der ersten Stufe das obige Beispieltalent bis Rang I (1-I) erlernen. Würde er dann später seinen Verstand steigern

und irgendwann Wert 8 erreichen, könnte er das Talent bis Rang II erlernen (8: II). Und wenn er dann schließlich in die 8. Stufe kommt, könnte er es um einen weiteren Rang bis Rang III erlernen (8-III).

## TALENTE

Nachfolgend die Beschreibung der zur Verfügung stehenden Talente. Bei einigen Talenten steht hinter dem Titel in Klammern eine Zahl mit einem Plus. Dies ist der übliche Proben-Bonus, den das Talent auf thematisch passende Proben liefert.

### ABROLLEN

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	4:III	-	-	-
1-I	-	4-V	-	-	-

Pro Talentrang kann ein nicht am Boden liegender Charakter sich einmal pro Kampf vor einem gegen ihn gerichteten Schießen-Angriff (nur möglich bei Schüssen, nicht Bereichstreffern) eines Gegners mit einem 2m weiten Abrollmanöver retten (unabhängig davon, ob er in dieser Runde noch laufen könnte oder nicht). Wenn der Charakter danach wieder auf den Beinen stehen will, muss ihm aktionsfrei

### AGI+BE+Akrobat

gelingen, sonst liegt er am Boden. Dass man einem Fernkampfangriff per Abrollen ausweichen will, muss angesagt werden, bevor bekannt ist, ob man getroffen wurde oder nicht.

#### Hinweis:

Das Talent kann nur eingesetzt werden, wenn man direkt unter Beschuss steht, also nicht, um einfach so sich um weitere 2m zu bewegen.

### ADRENALIN

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	1-II	1-II

Die innere Bestie eines Vampirs oder Werwolves beflügeln ihn zu Höchstleistungen während eines Gefechts. Pro Talentrang darf er einmal pro Kampf die Talente 'Regeneration' oder 'Wandler'

aktionsfrei anwenden.

**Wächter** der Werwölfe mit diesem Talent dürfen ihre Mächte der Erde auch mit GEI+HÄ aktivieren (anstatt mit GEI+VE).

### AKROBAT (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	6:III	-	-	-
1-I	-	1-V	-	1-V	-

Der Charakter ist ein geübter Kletterer und Turner. Auf alle Proben, bei denen es um athletisches Geschick, Balancieren oder Kletterkunst geht, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.

### AURA DES BÖSEN (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	4-III	-

Der Vampir strahlt etwas Unheimliches aus. Seine Proben auf Bedrohen und Einschüchtern erhalten einen Bonus von +1 pro Rang.

Außerdem erhalten seine Kräfte 'Bann der Schwachen', und 'Befehl' ebenfalls einen Bonus von +1 pro Rang.

### AUSWEICHEN

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	10:V	-	-	-
1-III	-	8-V	-	-	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor bekannt ist, ob er getroffen wurde oder nicht.

## BEGABT

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
1-I	8-III	8-III	8-III	8-III	8-III

Pro Rang kann der Charakter eine seiner Klasseneigenschaften (KE) um +1 steigern.

## BILDUNG (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4:III	-
1-I	-	-	-	4-V	-

Der Charakter hat einen gewissen Grad an Bildung erworben.

Durch das Talent Bildung erhält er einen +2 Bonus pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es um Allgemeinwissen geht.

## BLUTMACHT (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	1-V	-

Der Vampir liebt es, seine besonderen Fähigkeiten einzusetzen. Er erhält pro Talentrang einen Bonus von +1 auf seine Blutmacht-Proben.

Ein Vampir benötigt dieses Talent, um überhaupt Blutmächte einsetzen zu können. Sobald er es auf Rang I erlernt hat, darf man seine erste Blutmacht wählen und bei jedem Stufenanstieg ein Neutalent gegen eine neue Blutmacht tauschen.

Außerdem erhöht sich der Blutvorrat in Höhe des Talentranges.

Weitere Details dazu sind im Kapitel „Übernatürliche Kräfte“ zu finden.

## BLUT TRINKEN (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	1-V	-

Dieses Talent unterstützt die KÖR + GE-Probe des Vampirs beim Bluttrinken mit +2 pro Rang.

Außerdem gibt der Rang die Menge der Bluteinheiten an, die ein Vampir pro Runde von seinem Opfer trinken kann.

## BÜNDNIS

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	1-III	-	-	-

Greifen zwei oder mehr Mitglieder des Schwesternbundes mit diesem Talent das gleiche Ziel im Nahkampf an, erhalten diese einen Schlagen-Bonus in Höhe des Talentranges.

## CHARMANT (+2 / +3)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	4:III
1-I	-	1-V	-	1-V	-

Auf sämtliche Proben sozialer Interaktion, beispielsweise um sympathisch aufzutreten oder eine Geschichte glaubhafter zu berichten, erhält der Charakter pro Talentrang einen Bonus von +2 (bei Vertretern des anderen Geschlechts seiner Spezies sogar +3).

## CHIRURG

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	8:I	-
-	8-II	8-II	-	-	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden eine einzelne Erste-Hilfe-Probe um den Wert von Geist erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einer einzigen Probe zu vereinen.

## DAS WAR KNAPP

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	6:III	6:III	-	-	-
16-I	1-I	1-I	-	-	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden den nach einer Abwehr-Probe erlittenen Schaden, welchen er durch einen einzelnen, gegen ihn allein gerichteten Angriff erhielt, halbieren.

Es ist nicht möglich, mehrere Talentränge zu Weiterhalbierung ein und desselben Schadens einzusetzen.

## DIEBESKUNST (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	4:III	-	-
1-I	-	1-V	-	4-III	-

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, Fallen zu entdecken und zu entschärfen (bei primitiven Fallen ist dies sogar ohne den Einsatz von Mechatronik oder Hacker möglich), fremde Taschen zu leeren, Schlösser mechanisch zu öffnen oder Glücksspiele zu manipulieren.

## EINSTECKER (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
1-III	1-V	-	-	1-V	1-V

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Talentrang steigt seine Lebenskraft (LK) um +3. Zudem unterstützt das Talent Gift- und Krankheiten-trotzen-Proben mit +1 pro Rang.

## ERSTE HILFE (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6:II	4:III	-
1-I	1:II	1-III	-	-	-

Der Charakter kann einen Charakter provisorisch verarzten und erhält pro Rang einen Bonus von +2 auf Erste-Hilfe-Proben.

## FAHRER (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	12-V	-	-
1-I	1-III	1-III	-	1-III	-

Pro Talentrang gibt es einen Bonus von +2 auf alle Proben, um ein Fahrzeug zu führen.

## FLINK

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	4:III	-	-	-
4-I	-	-	1-III	1-III	-

Der Charakter ist schnell und gut zu Fuß. Der Wert für Laufen wird pro Erwerb des Talents um 1 m erhöht.

## FORENSIK (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	6:III	-
1-I	-	8-II	-	1-III	-

Der Charakter hat Erfahrung in der Kriminalistik. Pro Talentrang erhält der Charakter +2 auf alle Proben, auf Analyse von Zeugenaussagen, Beweisstücke und Tatorte, sowie das Erstellen von Täterprofilen und gerichtsmedizinische Untersuchungen.

## GESCHICKTE FINTE

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	4:I	6:I	-	-
-	4-I	4-III	4-I	4-II	4-I

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf für einen Nahkampfangriff die gegnerische Abwehr um den halben Wert von AGI senken.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen.

## GEZIELTER SCHUSS

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	10:I	-	-
-	4-III	4-I	-	-	-

Templer: Nur Ritter

Schwesterschaft: Nur Kriegerin

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schießen gegen ein einzelnes Ziel um den Wert von Agilität erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Angriff zu vereinen. Gezielter Schuss funktioniert nicht bei Waffen mit Flächenschaden (Granaten, Raketen usw.).

## GLAUBE

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	1-V	-	-	-	-

Ein Templer mit diesem Talent erhält einen Bonus in Höhe des Talentranges auf seinen Schlagen- und Abwehrwert, solange er sich im Nahkampf mit mehreren Gegnern befindet.

Außerdem erhöht der Glaube die Glaubensstärke und auch dessen Regenerationsrate in Höhe des Talentranges.

## GLÜCKSPILZ

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
4-III	-	-	-	-	-

Der Charakter ist ein wahrer Glückspilz, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen Patzer ignorieren und den jeweiligen Wurf wiederholen.

Sollte der wiederholte Wurf ebenfalls ein Patzer sein, kann auch dieser durch weitere Ränge in Glückspilz ebenfalls wiederholt werden.

## GLÜCKSTREFFER

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	6:I
-	8-II	8-II	-	-	-

Pro Talentrang darf der Charakter einmal im Kampf nach einem fehlgeschlagenen Angriff (kein Patzer!) oder nach einem Treffer mit Immersieg seinem Ziel W20/2 nicht abwehrenden Schaden zufügen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Glückstreffer zu vereinen.

## HACKER (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	6:III	-
-	4-III	4-III	-	1-V	-

Pro Rang +1 auf Proben, um Computer zu benutzen, Daten zu recherchieren, Codes zu programmieren oder Software zu manipulieren und in Computernetze einzudringen.

**Wichtig:**

Nur Charaktere mit dem Talent **Hacker** können Hacken-Proben würfeln!

## HEIMLICHKEIT (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	6:III	-	-	-
1-I	-	1-V	1-V	-	-

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und versteht sich darauf, nicht bemerkt zu werden.

Er erhält +2 auf alle Proben, bei denen es darum geht, leise zu sein, sich zu verbergen, nicht bemerkt zu werden oder etwas heimlich zu tun, wie beispielsweise Taschendiebstahl, obwohl man gerade nicht unbeobachtet ist.

## ICH HÖR' MICH MAL UM (+3)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	4:III
1-I	-	1-III	-	-	-

Pro Rang erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf Umhören-Proben.

## IMMUNITÄT (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	4-III	4-III

Der Werwolf oder Vampir erhält pro Talentrang einen Bonus von +1 auf Abwehr.

Das Talent unterstützt außerdem Gift- und Krankheiten-trotzen-Proben mit +2 pro Rang.

## KRAFT DER TOTEN (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	1-V	-	-

Der Geist ist schon länger tot und entsprechend erfahren mit seinen Kräften. Pro Talentrang erhält er einen Bonus von +1 auf die Proben für die Anwendung der Kräfte der Toten.

Das Talent wird benötigt, um die Kräfte überhaupt einsetzen zu können. Sobald er es auf Rang I erlernt hat, darf man seine erste Kraft der Toten wählen und bei jedem Stufenanstieg ein Neutalent gegen eine neue Kraft der Toten tau-



schen.

Außerdem erhöht sich die Energie und dessen Regeneration in Höhe des Talenttranges.

Weitere Details dazu sind im Kapitel „Übernatürliche Kräfte“ zu finden.

### MACHT DER ERDE (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	1-V

Der Werwolf ist der Erde besonders nah. Er erhält pro Talentrang einen Bonus von +1 auf seine Macht-der-Erde-Proben.

Ein Werwolf benötigt dieses Talent, um überhaupt Mächte der Erde wirken zu können. Sobald er es auf Rang I erlernt hat, darf man seine erste Macht der Erde wählen und bei jedem Stufenanstieg ein Neutalent gegen eine neue Macht der Erde tauschen.

Weitere Details dazu sind im Kapitel „Übernatürliche Kräfte“ zu finden.

### MAGIE (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	-	1-V	-	-	-

Das Schwesternschaftsmitglied ist erfahren mit Magie und erhält pro Talentrang einen Bonus von +1 auf die Proben für Zaubersprüche.

Das Talent wird benötigt, um überhaupt Zaubersprüche wirken zu können. Sobald man es auf Rang I erlernt hat, darf man seinen ersten Zauberspruch wählen und bei jedem Stufenanstieg ein Neutalent gegen einen neuen Zauberspruch tauschen.

Außerdem erhöht sich die Energie und dessen Regeneration in Höhe des Talenttranges.

Weitere Details dazu sind im Kapitel „Übernatürliche Kräfte“ zu finden.

### MECHATRONIK (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	4:III	-
-	1-III	1-I	-	1-III	-

Pro Rang +1 auf Proben, um mechanische und elektronische Geräte zu reparieren oder zu manipulieren.

### MEISTER

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	16-I	-

Der Vampir hat aufgrund seines Alters oder seiner Verdienste den Rang eines Meisters innerhalb der Vampirgesellschaft. Er hat einen Sitz und Stimmrecht im Hohen Rat und darf andere Vampire erschaffen.

### MUSKELPROTZ (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
4:II	-	-	-	-	-
1-I	8-V	8-III	-	-	4-V

Der Charakter ist topfit und kräftig. Dieses Talent gewährt einen Bonus von +2 bei Proben zu Durchhaltevermögen und Ausdauer sowie Kraftakt-Proben.

### MUT (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	4:II	-	-	-	-
1-I	1-III	8-III	-	-	8-III

Pro Talentrang erhält der Charakter +2 auf alle Proben, bei dem darum geht Entschlossenheit zu zeigen, mutig zu sein oder Ekel bzw. Angst zu überwinden. Außerdem unterstützt dieses Talent auch Proben auf Einschüchtern oder Verhören mit dem gleichen Bonus.

### MYSTIKER

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
4-III	-	-	-	-	-

Templer: Nur Kaplan

Schwernerschaft: Nur Seherin

Vampire: Nur Mailänder Linie

Werwölfe: Nur Schamane

Der Charakter hat seine übernatürlichen Kräfte besonders trainiert. Er erhält pro Talentrang einen Talentpunkt, den er nur für das Erlernen einer neuen Kraft verwenden darf.

Außerdem erhält er ab Rang I auf Stufe 4, 8, 12, 16 und 20 je einen weiteren Talentpunkt, zum Erlernen einer neuen Kraft - auch rückwirkend.

### NACHLADER

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	4-III	8-III	-	-	-

Templer: Nur Ritter

Schwernerschaft: Nur Kriegerin

Der Charakter ist ein fernkampfprober Schütze und kann in jedem Kampf einmal pro Talentrang eine Ladehemmung ignorieren oder einmal aktionsfrei nachladen.

### NAHKÄMPFER

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
4:III	-	-	-	-	-
1-I	1-V	1-III	-	-	1-V

Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer: Er erhält pro Talentrang auf Schlagen einen Bonus von +1.

### ÖSTLICHES WISSEN

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	-	8-V	-	-	-

Der Charakter hat die Geheimnisse und Lehren der Geister intensiv studiert und ist nun in der Lage ätherische Gegenstände anzufassen und zu nutzen. Je höher der Rang, umso mächtigere Gegenstände können genutzt werden. Der PA- oder WB-Bonus darf dabei den Rang dieses Talents nicht übersteigen.

### PERFEKTE KONSTELLATION

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	4-III	1-III	-	-	1-III

Templer: Nur Kaplan

Schwernerschaft: Nur Seherin

Werwölfe: Nur Schamane

Die Sterne stehen günstig für den Charakter. Regeneriert er Glaubensstärke, Energie oder Wille, so erhält er pro Rang einen Punkt mehr seiner Kraftressource zurück.



## PROGRAMMIERER (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	6:III	-
-	8-III	8-III	-	4-V	-

Pro Rang +1 auf Proben, um ein Programm zu schreiben und um Computerhardware oder einen Virus zu programmieren.

## REGENERATION (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	1-V	1-V

Der Körper eines Vampirs oder Werwolves ist in der Lage sich in sekunden-schnelle zu heilen. Durch Aufwand einer Aktion und einer gelungenen Probe auf

### KÖR+HÄ+Regeneration

kann er sich selbst heilen. Er erhält Lebenskraft in Höhe des halbierten Probenergebnisses. Das Talent unterstützt diese Probe mit +2 pro Rang. Jede Anwendung dieses Talents kostet dem Charakter 2 Einheiten seines Kraftvorrats - also 2 Blut bei Vampiren und 2 Wille bei Werwölfen.

## SCHLITZOHR (+3)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	4:III
1-I	-	1-III	-	1-V	-

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talentrang.

## SCHRECKEN (+3)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	1-III	-	-

Geister nutzen ihr furchterregendes Aussehen, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Proben auf Bedrohen und Einschüchtern erhalten einen Bonus von +3 pro Rang.

## SCHÜTZE

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	6:III	-	-
-	1-V	1-V	-	-	-

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer: Er erhält auf Schießen einen Bonus von +1 pro Talentrang.

## SICHERHEITSTECHNIK (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	4:I	-
-	-	1-III	-	1-V	-

Der Charakter ist geübt im Überwinden von Sicherheitstechnik - ob nun mit Schraubenzieher und Kabelüberbrückung oder per Dietrich. Je nach zu hackender Technik (elektronisches Schloss, Computernetzwerk o.ä.) erhält der Charakter +1 pro Rang auf Mechanik- bzw. Hacken-Probe.

## SPRENGSTOFFEXPERTE (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	4-III	4-II	-	-	8-I

Der Charakter kennt sich mit Sprengstoff und Granaten aus. Pro Talentrang erhält er einen Bonus von +2 auf alle Proben im Umgang oder Entschärfen von Sprengstoff. Dazu zählt auch das Werfen von Granaten.

## STARKER HIEB (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
6:III	10:III	-	-	-	-
-	4-V	4-II	-	4-III	4-V

Templer: Nur Ritter  
Schwesternschaft: Nur Kriegerin  
Werwölfe: Nur Wächter

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen für einen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen. Zudem gewährt dieses Talent einen Bonus von +1 pro Rang bei Kraftakt-Pro-

ben.

## SURVIVAL (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	4:III	-
1-I	-	-	-	-	1-III

Der Charakter kent sich mit dem Reisen durch die Wildnis aus und erhält durch dieses Talent +2 auf Proben, mit denen Spuren gelesen, Wild gejagt oder die richtige Marschrichtung wiedergefunden werden soll.

Pro Rang kann außerdem eine Mahlzeit (von denen 3 einer Tagesration entsprechen) problemlos beschafft werden (essbare Pilze pflücken, genießbares Kleintier erlegen usw.).

## TIERFREUND (+3)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	4:III
1-I	-	-	-	-	1-III

Der Charakter hat ein Gespür für Tiere und erhält auf alle Proben im Umgang mit ihnen, wie abrichten, reiten oder beruhigen +3.

## UNTERSTÜTZUNG

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	-
-	4-III	-	-	8-I	-

Die Gesellschaft des Charakters ist bereit, ihn mit zusätzlichen finanziellen Mitteln zu unterstützen. Vergibt der Spielleiter Ausrüstungspunkte, so erhält dieser Charakter zusätzliche Punkte in Höhe seines Unterstützungsranges. Das Talent ist nur im Modus "Verbündete" erlernbar.

## VERKLEIDUNGS-KÜNSTLER (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	ΛU
-	-	-	-	-	4:III
1-I	-	1-V	-	1-V	-

Auf Proben, um sich zu Verkleiden oder Gegenstände unter seiner Kleidung zu verstecken erhält der Charakter einen Bonus von +2 Rang.

## VOLLES ROHR

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	4-III	12-III	-	4-I	4-I

Templer: Nur Ritter

Schwesternschaft: Nur Kriegerin

Werwölfe: Nur Wächter

Der Charakter feuert oft und gerne volles Rohr.

Pro Rang erhält er +2 auf Schießen, wenn er im Dauerfeuer schießt.

## VÖLLIGE SELBSTAUFGABE

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	1-III	-

Vampire: Nur Budapester und Kölner Linie

Sobald der Blutvorrat des Vampirs mit diesem Talent auf 5 oder weniger Einheiten Blut sinkt, kommen seine niederen Instinkte hervor. Pro Talentrang erhält er einen Bonus von +1 auf seine Blut-trinken-Proben, sowie auf seinen Schlagen- und Schießen-Wert. Allerdings mindert sich auch pro Rang seine Abwehr um 1.

## WAFFENLOSER KAMPF

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
4:III	-	4:III	-	-	-
1-I	-	1-III	-	1-III	1-III

Pro Talentrang reduziert sich beim Kampf ohne Waffen der Gegnerabwehrbonus von +5 um zwei Punkte. Mit Rang III gibt es zusätzlich einen WB von +1.

Mit drei Talenträngen ist der Gegnerabwehrbonus 0, es gibt hier also keine zusätzlichen negative Gegnerabwehr. Ein Charakter mit Waffenloser Kampf II hat z.B. waffenlos WB +0 und GA+1. Mit Rang III hat er WB+1 und GA +0.

## WAHRNEHMUNG (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4:III	4:III
1-I	-	-	4-III	1-III	1-III

Der Charakter ist ein aufmerksamer Beobachter.

Auf alle Proben bezüglich der Wahrnehmung erhält er +2 pro Talentrang.

## WANDLER (+2)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	1-III	1-V

Vampire: Nur Budapester Linie

Durch Aufwand einer Aktion und einer gelungenen Probe auf

## KÖR+HÄ+Wandler

kann er sich der Charakter in eine Bestie verwandeln. Das Talent unterstützt diese Probe mit +2 pro Rang. In ver wandelter Form erhält der Charakter einen Bonus auf seinen Stärke-Wert in Höhe des Talentranges. Mit Talentrang III erhält der verwandelte Charakter zudem einen Bonus von +1 und auf Talentrang V einen weiteren Bonus +1 auf seine Abwehr.

Man benötigt mindestens Rang I in diesem Talent, um sich überhaupt in eine Bestie verwandeln zu können.

Die Klauen einer solchen Bestie haben WB+0 und GA +0. Mit ihnen sind keine filigranen Tätigkeiten möglich, wie etwa das Bedienen einer Tastatur oder einer Feuerwaffe.

Durch die plötzliche Zunahme an Muskelmasse wird eng anliegende Kleidung und Panzerung bei der Verwandlung zerstört.

## WISSENSGEBIET (+3 / +1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4:III	-
1-I	-	-	4:III	4:III	-

Pro Talentrang kann der Charakter sich Wissen in einem akademischen Fach (z.B. Archäologie, Mathematik, Medizin, Physik aber auch z.B. Okkultismus) aneignen.

Wissensproben, die ein solches Fach betreffen, erhalten einen Bonus von +3.

Außerdem kann ein passendes Wissensgebiet eine Probe bei praktischer An-

wendung mit +1 unterstützen.

**Beispiel:**

Möchte ein Charakter eine Person medizinisch versorgen, darf er sowohl sein Talent 'Erste Hilfe' als auch sein Talent 'Wissensgebiet Medizin' anwenden.

## WUNDER (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	1-V	-	-	-	-

Der Templer ist in dem Wirken von Wundern geübt und erhält pro Talentrang einen Bonus von +1 auf seine Wunder-wirken-Proben.

Ein Templer benötigt dieses Talent, um überhaupt Wunder wirken zu können. Sobald er es auf Rang I erlernt hat, darf man sein erstes Wunder wählen und bei jedem Stufenanstieg ein Neutalent gegen ein neues Wunder tauschen.

Weitere Details dazu sind im Kapitel „Übernatürliche Kräfte“ zu finden.

## ZÄHER HUND (+1)

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	6:I	-	-	-	-
12-III	-	-	1-III	4-III	1-III

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Abwehr gegen einen einzelnen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge gegen einen einzigen Angriff zu vereinen. Zudem gewährt dieses Talent einen Bonus von +1 pro Rang bei Proben zu Durchhaltevermögen und Ausdauer.

## ZWEI WAFFEN

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	4:III	-	-
-	1-V	1-V	-	-	-

Pro Talentrang wird der Malus von -10 auf Angriff und Abwehr beim Kampf mit mehreren Einhandwaffen um jeweils 2 Punkte gemindert.

# REGELN

Dieser Abschnitt behandelt die Kernregelmechaniken des **Behind Pen&Paper**.

## PROBEN

Immer wenn nicht sicher ist, ob einem Charakter eine Handlung gelingen mag oder nicht, wird eine **Probe** gewürfelt. Dafür addiert man aus einem Attribut und einer Eigenschaft, die am ehesten zu der Probe passen, den **Probenwert (PW)**. Gelingt es, mit einem 20seitigen-Würfel (W20) gleich oder kleiner diesen Probenwert zu würfeln, ist die Probe erfolgreich.

### Beispiel:

Der Templer Eckbert Übersax (Körper 8, Stärke 2) beschließt, eine Bürotür einzutreten, hinter der sich ein Vampir verschanzt hat. Der Spielleiter erklärt, dass der Probenwert aus dem Attribut **Körper** und der Eigenschaft **Stärke** gebildet wird. Würfelt Eckberts Spieler mit einem W20 nun kleiner oder gleich dem Probenwert von 10 (= KÖR 8 + ST 2), hat er die Tür erfolgreich eingetreten.

Im Kampf werden Proben überwiegend mittels der **Kampfwerte** gewürfelt.

### Beispiel:

Die Schwester Ana (Schießen 15) greift mit ihrer Pistole einen Vampir an und würfelt dafür einen W20. Bei einem Wurf Ergebnis von 1 bis 15 trifft Ana ihren Gegner.

## PROBEN UND TALENTE

Ein Großteil der **Talente** gewährt zudem einen Bonus auf bestimmte Proben, sofern man sie beherrscht.

### Beispiel:

Ana schleicht durch einen dunklen Korridor in einer Schmugglerbasis. Mit einer Bemerkungsprobe (GEI+VE) könnte sie die Alarmlichtschranke an der nächsten Ecke rechtzeitig entdecken, wobei ihr ihr Talent **Wahrnehmung II** pro Talentrang +2 auf den PW gewährt. Insgesamt muss sie also mit einem W20 kleiner oder gleich GEI+VE+4 würfeln.

## PROBENBEISPIELE

Zur Verdeutlichung folgt eine Liste typischer Proben, welche während des Spiels vorkommen können.

## PROBEN UND KERNWERTE

Athletik: AGI + BE  
Bedrohen / Verhören: GEI + HÄ  
Bemerkungen: GEI + VE  
Datenrecherche: GEI + VE  
Fallen entschärfen: GEI + GE  
Flirten: GEI + AU  
Gift/Krankheit trotzen: KÖR + HÄ  
Hacken: GEI + VE  
Klettern: AGI + ST  
Kraftakt/Ausdauer: KÖR + ST  
Logik: GEI + VE  
Lügen / Bluffen: GEI + AU

Mechatronik: GEI + GE  
Mit Tieren umgehen: GEI + AU  
Motiv erkennen: GEI + VE  
Orientierung: GEI + VE  
Programmieren: GEI + VE  
Reiten: AGI + BE  
Schleichen: AGI + BE  
Schlösser öffnen: GEI + GE  
Schwimmen: AGI + ST  
Sich überwinden / Mut: GEI + HÄ  
Spuren lesen: GEI + VE  
Tanzen: AGI + AU  
Taschendiebstahl: AGI + BE  
Umhören: GEI + AU  
Vehikel steuern: GEI + GE  
Verarzten: GEI + GE  
Verhandeln: GEI + AU  
Verkleiden: GEI + AU  
Verstecken: AGI + BE  
Wildnisleben: GEI + GE  
Wissen: GEI + VE

## MODIFIKATOREN

Situationsbedingt kann es zu positiven wie auch negativen Modifikatoren auf den Probenwert kommen, wodurch eine Probe leichter bzw. schwerer wird. So ist das Balancieren über eine Schlucht auf einem dünnen Kabel weitaus schwieriger (äußerst schwer -8), als daheim auf einem Bein zu hüpfen (Routine +8), obwohl in beiden Fällen AGI+BE gewürfelt wird.

Routine +8  
sehr leicht +4  
leicht +2  
normal +0  
schwer -2  
sehr schwer -4  
äußerst schwer -8

### Beispiel:

Kurz darauf möchte Ana das Hauptstromverteilerkabel an einem Sicherungskasten lahmlegen. Da die Schwester (GEI 8, VE 2, ihr Talent Mechatronik I gibt +1 auf die Probe) dies ständig macht, stuft der Spielleiter die Probe für sie als sehr leicht (+4) ein, wodurch der Probenwert von 11 auf 15 (= 8 + 2 + Mechatronik I + 4) steigt.

## WIEDERHOLBARE PROBEN

Manche Proben können im Nachhinein wiederholt werden, wenn der erste Versuch scheiterte (beispielsweise das Knacken eines Türschlosses), allerdings wird jeder Folgeversuch um -2 (kumulativ) erschwert.

### Hinweis:

Auf Kampfwerten basierende Proben oder Erwauchen-Proben können jede Folgerunde neu angegangen werden ("Ich versuche erneut, ihn zu treffen") und unterliegen **nicht** dem -2 Malus.

## VERGLEICHENDE PROBEN

Hin und wieder wird es zu vergleichenden Proben kommen, bei denen das Können zweier Charaktere gemessen wird:

Wer ist der Stärkere beim Armdrücken? Wer kann besser feilschen? Wie lautlos schleicht der Infiltrator und wie hellhörig ist der Wachposten?

Bei vergleichenden Proben würfelt jeder Charakter ganz normal seine Probe, die Ergebnisse werden allerdings miteinander verglichen:

## WER HAT WANN GEWONNEN?

Wenn nur einem Charakter die Probe gelingt, ist er der Sieger.

Wenn beide ihre Probe erfolgreich würfeln, gewinnt das höhere Ergebnis (Ausnahme: Immersieg, der alles schlägt).

Wenn beiden Charakteren ihre Probe misslingt, wird (sofern erforderlich) erneut gewürfelt.

### Beispiel:

Die Werwölfe Rotten (KÖR 8, ST 5) und Sick Dave (KÖR 8, ST 4) messen sich im Armdrücken und würfeln vergleichend KÖR+ST. In der ersten Runde misslingt beiden ihr Wurf.

Angestrengt geht es in die nächste Runde und diesmal würfeln beide einen Erfolg:

Sick Dave erzielt eine 8, während Rotten mit einer 13 den Arm seines Stammesbruders niederdrückt, was dieser nur mit einem Immersieg hätte verhindern können.

## IMMERSIEGE UND PATZER

Jede noch so unmögliche Aufgabe kann gelingen, jede noch so einfache Handlung misslingen, was durch **Immersiege** und **Patzer** dargestellt wird:

Immer, wenn bei einer Probe eine 1 gewürfelt wird, gilt diese – ungeachtet aller Modifikatoren – als erfolgreich. Bei solch einem Immersieg gilt das höchstmögliche Probenergebnis als Ergebnis.

Immer, wenn bei einer Probe eine 20 gewürfelt wird, gilt die Probe – ungeachtet aller Modifikatoren – als misslungen, ein

sogenannter Patzer.

#### Beispiel:

Im Kampf gegen einen verwandelten Werwolf würfelt Schwester Ana (Schießen 15) bei ihrem nächsten Schuss eine 1 – ein **Immersieg!** Da Immersiege das höchstmögliche Probenergebnis bedeuten, beträgt Anas Ergebnis stolze 15.

## PROBENWERTE ÜBER 20

Sollte ein Probenwert über 20 liegen, kann die entsprechende Probe nur noch durch einen Patzer misslingen.

Wird das genaue Wurfresultat (beispielsweise bei einem Angriff) benötigt, wird der Zahlenwert über 20 als eigenständiger PW für einen zusätzlichen Wurf verwendet:

Bei einem Probenwert von 25 würfelt man also zwei einzelne Würfe – einmal mit Probenwert 20 und einmal mit Probenwert 5.

Alle erfolgreichen Probenergebnisse werden schließlich addiert und bilden zusammen das endgültige Ergebnis.

## ERGEBNISSE ÜBER 20 ERMITTELN

Der Spieler würfelt nacheinander die für die Probe erforderlichen W20, wobei nur der **zuerst geworfene** Würfel die Probe verpatzen kann.

Eine 20 bei den Folgewürfen wird dagegen nicht als Patzer gewertet. Wurden alle Würfelresultate ermittelt, sucht der Spieler sich aus, welches Ergebnis für welche der einzelnen Proben verwendet wird.

Immersiege entsprechen nicht dem Höchstergebnis für die gesamte Probe, sondern gelten nur für ihren einzelnen Würfelwurf.

#### Beispiel:

Der verwandelte Werwolf Bronski (Schlagen 28) attackiert mit einem Vorschlaghammer einen beschworenen Golem und setzt dabei sein Talent Starker Hieb II vollständig ein, wodurch er in dieser Runde mit einem Probenwert von 44 angreift.

Bronskis Spieler muss insgesamt also 3 Proben würfeln:

Zwei mit Probenwert 20 und eine mit Probenwert 4 ( $20 + 20 + 4 = 44$ ).

Zuerst würfelt er eine 2 – kein Patzer, von nun an ist jede 20 ungefährlich und Bronskis Spieler würfelt noch eine 1 und eine 17.

Nun ordnet er die 1 und die 17 den ersten beiden Probenwerten (PW jeweils 20) zu, der Immersieg (also die gewürfelte 1) wird dadurch zu einer 20 (das höchstmögliche Ergebnis bei PW: 20), die 17 bleibt unverändert. Die 2 reicht schließlich noch für den dritten Probenwert von 4.

Bronskis Ergebnis beträgt somit schmerzhaft 39 ( $=20+17+2$ ).

## KAMPF

Kommt es zu einem Kampf, wird in **Kampfunden** weitergespielt, die jeweils 5 Sekunden dauern.

In einer Kampfunde agieren alle am Kampf beteiligten Charaktere in Rei-

henfolge ihrer **Initiative**.

Wer an der Reihe ist, kann eine **Aktion** durchführen und **laufen**.

Haben alle Beteiligten gehandelt, beginnt die nächste Kampfunde.

### 1. INITIATIVE

Alle Beteiligten kommen in Reihenfolge ihrer Initiative zum Zuge.

Bei einem Gleichstand wird mit W20 einmalig pro Kampf ein Stechen gewürfelt, der höhere Wurf siegt.

Gelingt es einer Partei, die andere irgendwie zu überraschen, erhalten ihre Mitglieder in der ersten Kampfunde +10 auf ihre Initiative.

### 2. LAUFEN

Ist ein Charakter an der Reihe, kann er sich maximal seinen Laufen-Wert in Metern bewegen.

Diese Bewegung kann er nur vor oder nach seiner Aktion machen, aber nicht aufteilen, um sich beispielsweise erst ein Stück aus seiner Deckung zu bewegen, dann auf einen Gegner zu schießen und sofort wieder abzutauchen.

**Schwieriges Terrain** wie Trümmer oder dichtes Unterholz können den Laufen-Wert halbieren oder sogar vierteln.

TERRAIN	LAUFEN
Geröll, knietiefes Wasser, rutschig, Unterholz	halbiert
Morast, Trümmersfeld, dichtes Unterholz, hüfttiefes Wasser	geviertelt

### 3. AKTION

Vor oder nach dem Laufen kann jeder Charakter eine einzelne Aktion (beispielsweise mit Schlagen oder Schießen einen Gegner angreifen) durchführen.

Eine Aktion kann nicht aufgespart werden, sondern verfällt am Ende der Kampfunde.

Gelegentlich können Charaktere Aktionen durchführen, ohne daß diese sich auf die Handlungsfreiheit der Spielfigur auswirken.

Diese Art von Aktionen werden als **aktionsfrei** bezeichnet.

### TYPISCHE AKTIONEN

Abwartehandlung  
Aufstehen\*  
Aufstehen und Waffe aufheben/  
ziehen  
Bewusstlosen wecken  
Erste Hilfe anwenden  
Hackversuch  
Nachladen  
Rennen (erneutes Laufen)  
Schießen-Angriff  
Schlagen-Angriff  
Schloss knacken  
Sturmangriff  
Tür eintreten/öffnen/schließen

Vehikel lenken  
Waffe aufheben/wechseln/ziehen  
Werfen-Angriff  
Zielen

\*: Aktionsfrei, wenn in der Runde nicht gelaufen wird.

## ANGRIFF & ABWEHR

Das Ergebnis einer erfolgreichen **Angriffs-Probe** (mittels Schlagen oder Schießen) ist zugleich der Schaden, der von der Lebenskraft des Ziels abgezogen wird.

Immer wenn ein Ziel Schaden erleidet, würfelt es automatisch eine **Abwehr-Probe** (dies zählt nicht als Aktion). Bei Erfolg wird der Schaden um das Ergebnis reduziert.

Selbst schlafenden Charakteren steht solch ein aktionsfreier Abwehr-Wurf zu.

#### Beispiel:

Templerin Marie (Schießen 12) trifft einen Ghul (Abwehr 15) erfolgreich mit einer 10. Der Spieler würfelt für den Ghul augenblicklich eine Abwehr-Probe, die ihm mit 4 gelingt. Somit erhält der Ghul lediglich 6 (= 10 - 4) Schaden, statt 10.

## RÜSTUNGEN

Rüstungen geben durch ihre **Panzerung (PA)** einen Bonus auf die Abwehr.

Einige der Rüstungen senken zudem den **Initiative-** und/oder **Laufen-Wert** durch ihr Gewicht.

## WAFFEN

Waffen verfügen über einen **Waffenbonus (WB)**, der den jeweiligen Kampfwert (je nach Waffe Schlagen oder Schießen) ihres Trägers erhöht.

Einige Waffen senken zudem die **Gegnerabwehr (GA)**.

#### Hinweis:

Wenn die Gegnerabwehr durch unterschiedliche Modifikatoren gesenkt bzw. erhöht und auch noch halbiert wird, wird der Wert **immer zuerst halbiert** (Punkt-vor-Strichrechnung), bevor die restlichen Boni bzw. Mali eingerechnet werden.

## WAFFENEIGENSCHAFTEN

Viele Waffen verfügen über eine oder mehrere sogenannter Waffeneigenschaften (siehe Ausrüstung).

## LADEHEMMUNG UND NACHLADEN

**Feuerwaffen** haben bei einem Angriffs-patzer Ladehemmung und kann solange nicht mehr abgefeuert werden, bis sie wieder feuerbereit gemacht wurde.

#### Hinweis:

Bei einem Schießen-PW von über 20 kann **nur das Ergebnis des ersten Würfels** zu einer Ladehemmung führen.

Um die Waffe nachzuladen bzw. wieder feuerbereit zu machen, benötigt der Schütze im Anschluß (frühestens in der



Folgerunde) eine ganze Aktion.  
Je nach Schusswaffe sieht das Nachladen etwas anders aus. Waffen können nachgeladen werden via Magazin (Mg.), Trommel (Tr.) oder einzelnes Geschoss (E.).

MUNITION	NACHLADEN
Magazin	1 Aktion
Trommel	Schnellader: 1 Aktion Einzelne Kugeln: je 2 GE Kugeln pro Aktion
Einzelgeschoss	je 2 GE Geschosse pro Aktion

Wieviele Geschosse eine Waffe fassen kann, liest man in der Ausrüstungstabelle bei der Munitionsangabe (Mun.) ab.

#### Beispiel:

Eine Pistole mit 8 Mg. wird mit einem Magazin geladen, in welches 8 Kugeln passen.

## DAUERFEUER

Einige Feuerwaffen können im Dauerfeuer abgefeuert werden. Dabei wird eine Salve von 5 Kugeln abgeschossen. Der Waffenbonus steigt dadurch um +4.

Sollte das Magazin der Waffe zu wenig Kugeln fassen, fällt der zusätzliche Waffenbonus für jede fehlende Kugel um +1 kleiner aus.

Ist nur noch eine Kugel im Magazin, kann die Waffe auch nicht im Dauerfeuer schießen.

## DAUERFEUER ST-Malus

Feuerwaffen haben im Dauerfeuer einen speziellen Malus auf Schießen, sofern man nicht kräftig genug ist, um die Waffe ruhig genug zu halten:



Pro Punkt in Stärke wird dieser Malus um 1 gesenkt, bis er schließlich negiert ist (er kann nicht darüber hinaus zu einem Bonus werden).

#### Beispiel:

Templerin Nadja Leskojova (ST 2, Schießen 12) feuert mit einem Maschinengewehr (+6, +4) im Dauerfeuer (WB +4) auf einen Vampir. Dank ihrer ST erhält sie auf Grund des Dauerfeuers nur einen Malus von 2 (= -4 + ST 2) auf die Probe, deren endgültiger PW 20 (= 12 + WB 6 + DF -4 + ST 2) beträgt.

## SCHADEN UND HEILUNG

### BEWUSSTLOSIGKEIT

Charaktere, deren Lebenskraft auf Null oder niedriger sinkt, werden bewusstlos

und erwachen erst nach W20 Stunden mit 1LK.

Alternativ kann man einen Bewusstlosen wecken, in dem man ihn rüttelt, schüttelt, ohrfeigt oder Wasser ins Gesicht spritzt. Gelingt ihm dabei KÖR+HÄ, erwacht er mit 1 LK.

#### Beispiel:

Ein Werwolf verpasst Templer Jean de la Croix (28 LK) 30 Schaden. Er verpatzt seine Abwehr und geht mit -2 LK bewusstlos zu Boden.

## TOD

Ist die verlorene Lebenskraft unter Null größer als das Attribut Körper (also -9 LK bei KÖR 8), ist der Charakter tot.

#### Beispiel:

Hätte Jean (KÖR 8) nur noch 20 LK gehabt, als der Werwolf ihn mit 30 Schaden traf, wäre er mit -10 LK tot gewesen.

## WIEDERBELEBUNG

In Behind können nur Geister wiederbelebt werden. Sind sie immer noch ruhelos und gehen nicht ins Ewige Licht ein, werden sie nach 1W20 Tagen wiederbelebt. Bei einer Wiederbelebung sinkt KÖR permanent um 1 Punkt. Charaktere mit KÖR 1 können nicht wiederbelebt werden.

Andere Wesen können nur unter Einsatz von Magie oder Wundern wiederbelebt werden.

## HEILUNG

Verlorene LK können auf unterschiedliche Weise wiedergewonnen werden:

### ERSTE HILFE

Ein verletzter Charakter kann pro Kampf, in dem er Schaden erlitten hat, einmalig mit einer Erste-Hilfe-Probe behandelt werden.

Bei einem Erfolg erhält der Charakter Lebenskraft in Höhe des halbierten Probenergebnisses zurück. Es können nicht mehr LK regeneriert werden, als man im letzten Kampf verloren hat.

Ein Patient kann pro Kampf immer nur von einer erfolgreichen Erste-Hilfe-Probe profitieren.

Die Möglichkeit der Ersten Hilfe für den letzten Kampf entfällt, sobald der Kampf mehr als KÖR in Stunden her ist bzw. man erneut Schaden erhält.

### NATÜRLICHE HEILUNG

Alle 24h regeneriert ein Charakter Lebenskraft in Höhe von KÖR/2.

### MEDIZIN

Zusätzlich können Medikamente Lebenskraft regenerieren, auch wenn deren Anwendungen limitiert sein kann.

## KAMPFDETAILS

Sobald man mit den Grundregeln des Kampfes vertraut ist, kann man mit den Regeln in diesem Abschnitt bestimmte

Aspekte des Kampfes vertiefen und um neue Facetten bereichern.

## ABWARTEHANDLUNGEN

Ein Charakter kann eine Abwartehandlung an Stelle seiner Aktion durchführen, um erst später in der Kampfrunde zu handeln.

Er kann dabei jederzeit vor oder nach einer Aktion bzw. während des Laufens eines anderen Charakters seine Abwartehandlung abbrechen, die eigene Aktion durchführen und sich sogar noch bewegen, sofern er dies nicht schon vorher in dieser Kampfrunde getan hat.

Jede Runde, in der ein abwartender Charakter gar keine Aktion unternimmt und sich nicht mehr als 1m bewegt, steigt seine Initiative um +2 (bis maximal +10 nach 5 Runden).

Sobald der abwartende Charakter schließlich eine Aktion durchgeführt hat oder mehr als 1 m läuft, verfällt dieser Bonus.

## DECKUNG

Gegen Fernkampfgegner kann ein Charakter sich Deckung zu Nutze machen.

### ARTEN VON DECKUNG

#### HALBE DECKUNG

Wer beispielsweise aufrecht hinter einer hüfthohen Mauer steht, erhält Abwehr +4.

#### VOLLE DECKUNG

Wer sich vollständig hinter schützender Deckung befindet (breite Säulen, um eine Ecke herum, geduckt hinter einer massiven Lagerkiste) ist in Sicherheit (solange die Deckung selbst nicht zerschossen wird).

Wer aus voller Deckung heraus feuert, kann selbst getroffen werden, erhält aber immerhin noch +4 auf seine Abwehr wie bei halber Deckung.

#### Hinweis:

Wer aus voller Deckung hervorkommt (zählt als Laufen) und auf Gegner feuert, kann in der selben Runde nicht wieder abtauchen.

Ein Schütze, der dagegen aus voller Deckung heraus einfach nur "blind" in die Richtung der Gegner feuert (-8 auf Schießen für die fehlende Sicht), erhält Abwehr +8, kann aber auch nicht sehen, ob die Ziele vielleicht ihre Position wechseln.

## FERNKAMPF UND DISTANZ

Bei sämtlichen Angriffen mit Fernkampfwaffen erhält der Schütze -1 pro X Meter Distanz zum Ziel, wobei X abhängig von der verwendeten Waffe ist.

Zwar gibt es keine Mindestdistanz, dennoch erleiden Schüsse auf wehrhafte Nahkämpfer in direkt angrenzenden

Feldern (also bis zu 1m entfernt) einen Malus von -2.

### INITIATIVE AUSLÖSEN

Hin und wieder kommt es zu Situationen, in der erst bestimmte Umstände die Initiative auslösen (beispielsweise ein Satz wie "Genug geredet - Feuer!"). In solchen Situationen handelt zunächst nur der Charakter, der die Initiative auslöst.

Erst danach beginnt die erste reguläre Kampfrunde, in der alle in Reihenfolge ihrer Initiative wie gewohnt handeln, auch der Auslöser der Initiative.

### KAMPF MIT MEHREREN WAFFEN

Wer mit zwei Einhandwaffen gleichzeitig angreift, würfelt für jede Waffe einen separaten Angriff, was jedoch nur als eine einzelne Aktion gewertet wird. Zudem gelten bei der Verwendung mehrerer Waffen folgende Regeln.

### IM NAHKAMPF

Schlagen und Abwehr werden hierbei um jeweils 10 gemindert (es sei denn, man verfügt über das Talent **Zwei Waffen**), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

### IM FERNKAMPF

Schießen und Abwehr werden hierbei um jeweils 10 gemindert (es sei denn, man verfügt über das Talent **Zwei Waffen**), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

### KAMPFPATZER

Als Faustregel gilt, dass ein gewürfelter Patzer im Kampf einen Charakter für mindestens eine Runde außer Gefecht setzt, wofür folgende Resultate sorgen:

PATZER BEI	RESULTAT
Abwehr	Sturz
Schlagen	Waffe fallen gelassen
Schießen	Ladehemmung

### MEHRERE GEGNER IM NAHKAMPF

Wer möchte, kann seinen Schlagen-Wert auf bis zu vier angrenzende Gegner aufteilen.

Mit den Teilwerten werden individuelle Angriffe gewürfelt (diese zählen allerdings nur als eine Aktion) und die eigene Abwehr wird pro Gegner um 2 gesenkt, bis man in der folgenden Runde wieder an der Reihe ist.

### IM FERNKAMPF

Nur im Dauerfeuer kann man mit einer einzelnen Waffe mehrere Gegner gleichzeitig unter Beschuss nehmen. Dabei

wird der Schießen-Wert pro 1 m Distanz - vom ersten Ziel ausgehend - um 2 gesenkt.

Mit dem geminderten Schießen-Wert wird dann ein einzelner Angriff gewürfelt, dessen Ergebnis für jeden einzelnen Gegner auf der "Strecke" gilt. Auf diese Weise können - bei einer vollen Salve - bis zu 5 Gegner beschossen werden. Fasst das Magazin nicht mehr genug Kugeln, sind entsprechend weniger Gegner möglich.

### POSITION UND GRÖSSE

Wer von oben auf Feinde schießt hat klar die Oberhand, während man am Boden liegend sowohl Vor- als auch Nachteile hat.

Jedes Wesen ist zudem einer Größenkategorie (GK) zugeordnet, beispielsweise gelten Menschen alle als normal groß. Abweichende Größenkategorien bei SC werden durch die Merkmale **klein** bzw. **groß** erzeugt.

Bei Gegnern unterschiedlicher Größe wirken ebenfalls Modifikatoren - so sind größere Gegner leichter zu treffen, wehren Schaden aber besser ab.

POSITION	MODIFIKATOREN
am Boden	Nahkampf:  -2,  -2
am Boden	Fernkampf:  +2*,  +2
von oben	+1,  +2
GRÖÖE	MODIFIKATOREN
Gegner größer	Angriff +2 & GA+1 pro GK

\*: Erst ab 5m Distanz zum Schützen und nur, wenn der Schütze nicht von oben angreift.

### RÜSTUNG AN- & ABLEGEN

Rüstung schnell anlegen dauert 1 Aktion pro PA, nur Helme können als freie Aktion aufgesetzt werden.

### SCHÜSSE INS GETÜMMEL

Als Getümmel wird eine beliebige Ansammlung von Individuen bezeichnet, die jeweils nicht mehr als 1m voneinander entfernt sind, wobei schmale, einreihige Formationen nicht als Getümmel gelten.

Wer einfach blindlings in solch eine Menge schießt, erhält pro Individuum in diesem Getümmel einen Bonus von +1 auf Schießen (bis max. +20) durch die erhöhte Trefferchance.

Ist das Probenergebnis höher als der normalerweise mögliche Höchstschaten (also ohne den Bonus auf Schießen durch das Getümmel), wird es auf diesen Wert gesenkt.

Der Zufall bestimmt, welches Ziel getroffen wird.

**Hinweis:**

Diese Regeln werden beim **Dauerfeuer auf mehrere Gegner** komplett ignoriert.

### STURMANGRIFF

Wenn ein Nahkampfziel sich in ungehinderter, gerader Rennenreichweite befindet (Laufen x2) kann man aktionsfrei zu ihm rennen, um es noch zu schlagen.

Dabei wird Schlagen pro 1 gerannten Meter über dem normalen Laufen-Wert um +1 (max. +5) erhöht.

**Beispiel:**

Der mit einem Schwert bewaffnete Templer El Juez (Laufen 4) stürmt auf einen 6 m entfernten Nahkampfgegner zu. Er erhält bei diesem Sturmangriff einen Bonus von +2 (= 6 -4) auf Schlagen.

### VORBEI AN HINDERNISSEN SCHIEßEN

Pro Hindernis (Lagertonnen, Gegner, Kameraden oder Wandsegmente), an dem man vorbei schießt, um ein Ziel zu treffen (und pro Kameraden mit dem Ziel im Nahkampf), wird Schießen um -1 gesenkt.

Misserfolge sind lediglich Fehlschüsse, nur bei einem Patzer wird eines der Hindernisse getroffen:

Dieses wird umgehend zufällig ermittelt und ein individueller Angriff neu gewürfelt (Feuerwaffen sind trotz des Patzers also erst danach als leer zu betrachten), bei dem Patzer und Misserfolge ausgeschlossen sind und erneut gewürfelt werden.

### WEHRLOSE GEGNER

Wer einem wehrlosen Ziel eine Waffe buchstäblich auf die Brust ("Ich blas' der Geisel das Hirn weg!", "Ich schlitz ihm im Schlaf die Kehle auf.") setzt und angreift, macht automatisch doppelten Schaden.

Das Ziel kann dagegen nur die PA etwaiger schützender Rüstung (die das Herz bedeckende Schutzweste oder ein aktiver Psidefektor) auf seine natürliche Abwehr addieren.

Versucht das Ziel - sofern dazu in der Lage - sich aus der Misere zu befreien, würfeln beide Charaktere vergleichende Initiative-Proben (aktionsfrei), um zu sehen, wer schneller ist, während sie gleichzeitig die Initiative eröffnen.

### ZIELE IN BEWEGUNG

Fernkampfangriffe gegen rennende Ziele werden um Laufen/2 des Ziels gesenkt.

Um noch schwerer getroffen zu werden, kann ein Ziel auch im Zickzackkurs rennen:

Die gerannte Strecke wird dabei um ein Drittel gekürzt, dafür werden Fernkampfangriffe um den gesamten Laufen-Wert des Ziel gesenkt.

Ein Sturmangriff ist in Verbindung mit einem Zickzackkurs nicht möglich. Wenn die Strecke des Ziels auf einer Linie zum Schützen liegt (beispielsweise, weil es direkt auf ihn zustürmt), werden

die Angriffsmali für **Ziele in Bewegung ignoriert**.

## ZIELEN

Wer sich nicht mehr als Laufen/2 in einer Kampfrunde bewegt, kann auf einen beweglichen Punkt zielen (gilt als eine Aktion).

Für jede gezielte Runde erhält man +2 (bis maximal +10) auf Schießen. Erlittener Schaden unterbricht das Zielen.

## ZU BODEN WERFEN

Ein Charakter kann sich aktionsfrei zu Boden werfen, um im Fernkampf Vorteile zu erhalten (siehe **Position und Größe**).

Wenn man eigentlich noch nicht an der Reihe ist, ist dies trotzdem möglich, sofern eine (aktionsfreie) Initiative-robe gelingt.

Misslingt aber diese Initiative-Probe, wirft man sich zu spät zu Boden, um in dieser Runde noch die Boni zu erhalten und handeln zu können (kein Laufen, keine Aktion).

## ZURÜCKDRÄNGEN

Bei einem erfolgreichen Nahkampf- oder einem Feuerwaffenangriff kann man seinen Gegner (sofern dieser die gleiche oder eine kleinere Größenkategorie hat) 1 m zurückdrängen, was von dessen Laufen-Wert abgezogen wird (sofern er sich noch fortbewegen könnte).

Der Angreifer kann (muss aber nicht) dagegen nur aufrücken, wenn er vor dem Angriff selbst noch nicht gelaufen ist. Die Waffeneigenschaften und ersetzen dieses Regelelement.

## NETZWERKE

### HACKEN

Um ein Netzwerk zu hacken, benötigt man zunächst eine Verbindung. Wer keine funkfähige Rechneinheit mit sich führt, muss dies zunächst mittels einer Mechatronik-Probe manuell (Konsole aufschrauben und Rechneinheit anstöpseln) bewerkstelligen.

#### Wichtig:

Alle hier erwähnten Proben sind jederzeit mit einem kumulativen Malus von -2 wiederholbar - nur bei einem Hacken-Patzer wird man vom System entdeckt und rausgeworfen.

Wurde eine Verbindung hergestellt, kann man mit einer erfolgreichen, vergleichenden Hacken-Probe gegen die Firewall in das System eindringen.

#### Wichtig:

Nur Charaktere mit dem Talent **Hacker** können Hacken-Proben würfeln!

FIREWALL	PW*
Privathaushalt	10
Firmennetz	15
Behörde	20

Großkonzern	25
Geheimes Labor	25
Öffentliches Netz	25
Bank/Militärisch	30+

\*: Wird durch die Talente **Hacker**, **Programmierer** und **Sicherheitstechnik** des zuständigen Administrators erhöht.

Einmal eingehackt, kann man sich in einem System frei "bewegen", Daten suchen oder durch angeschlossene Überwachungskameras hören und sehen.

## BEFEHLE

Pro Runde kann der Hacker mittels einer Aktion einen Befehl abschicken, um beispielsweise eine spezielle Tür zu öffnen, Bildschleifen auf allen Überwachungsmonitoren zu aktivieren, einen Virus zu installieren, bestimmte Aufzüge anzuhalten oder gar die Firewall selbst zu deaktivieren.

Für jeden Befehl ist abermals eine vergleichende Hacken-Probe gegen die Firewall des Systems nötig, sofern diese noch nicht deaktiviert wurde (siehe unten).

## GESCHÜTZTE BEREICHE

Manche Bereiche eines Systems (beispielsweise eine geheime Forschungsdatenbank, die Hauptenergieversorgung oder die Wachdrohnenkontrolle) können besonders gesichert sein.

#### Wichtig:

Die Firewall und Energieversorgung eines Systems zählt **immer** als geschützter Bereich.

Geschützte Bereiche erhalten einen **Bonus von 50%** auf den PW ihrer Firewall gegen Hackversuche. Zudem führt jede mißlungene Hacken-Probe gegen sie dazu, dass man automatisch entdeckt wird.

## ENTDECKT!

Verpatzt der Hacker bei aktiver Firewall eine Hacken-Probe, wird er augenblicklich aus dem System geworfen und Alarm ausgelöst. Anschließend gilt das gesamte System vorerst als geschützter Bereich (siehe oben).

Ebenso kann der Hackangriff von einem Charakter entdeckt werden, vielleicht weil ein aufmerksamer Wachmann begreift, warum plötzlich alle Aufzüge nicht mehr funktionieren.

## HACKANGRIFFE ABWEHREN

Ist ein Hackangriff offensichtlich, aber der Eindringling noch immer im System, können auch Charaktere mit Systemzugriff selbstständig Gegenmaßnahmen ergreifen:

Zunächst muss der Eindringling mit einer vergleichenden, für ihn jedoch aktionsfreien, Hacken-Probe aufgespürt werden.

Diese Probe kann jede Runde **ohne** kumulativen Malus wiederholt werden. Wurde der Eindringling entdeckt, kann man mittels einer Aktion das gesamte System gegen ihn in einen geschützten Bereich umwandeln (sofern die Firewall nicht deaktiviert wurde) oder mittels einer erneuten vergleichenden Hacken-Probe versuchen, den Eindringling zu entfernen.

Eine deaktivierte Firewall kann ebenfalls mit einer für den Eindringling aktionsfreien Hacken-Probe wieder aktiviert werden, sofern er noch im System ist.

# SPIELLEITUNG

## LICHT & SICHT

Schlechte Beleuchtung, dichter Nebel oder heftiger Regen können die Sicht erschweren. Alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist, werden dadurch um 2 erschwert. Charaktere in völliger Dunkelheit (oder betroffen durch Zauber wie *Blenden*) erhalten -8 auf alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist. Die folgende Tabelle zeigt, wie groß der Bereich ist, den eine Lichtquelle effektiv erhellt:

LICHTQUELLE	LICHTRADIUS
Kerze	5 m
Fackel / Laterne	10 m
Lagerfeuer	15 m

## TÜREN & WÄNDE

Charaktere können Türen eintreten und mit den richtigen Waffen auch Löcher und Öffnungen in Wände schlagen.

TÜREN	EINTRETEN	SW
Normal	+0	0
Verstärkt	-4	4
WÄNDE	ABWEHR	LK
Lehmwand	15	10
Fachwerk	20	15
Holzwand	25	15
Steinwand	40	25
Tor	30	20

## FEUER & SÄURE

Gegen Feuer- und Säureschaden wird ganz normal Abwehr gewürfelt. Bei einem Immersieg mit einem Säureangriff wird ein zufällig zu ermittelndes Rüstungsteil des Ziels zerstört.

GRÖSSE DES FEUERS	SCHADEN/RD
Fackel (wie Keule)	Angriffsergebnis
brennende Kleidung*	W20
Lagerfeuer	W20
Durch brennendes Haus	2W20
Inferno (keine Abwehr!)	2W20
Nasse Kleidung	-W20

Schützende Stoffdecke*	-W20
SÄUREMENGE	SCHADEN/RD
Säurestrahl	Angriffsergebnis
Eimerladung	W20
Ganzer Körper	2W20
Eingetaucht (keine Abwehr!)	2W20

\*: brennt bis Schadenssumme: 15; Ausklopfen kostet eine ganze Aktion

## ERTRINKEN

Untergehende Charaktere können noch KÖR+HÄ Kampfrunden lang die Luft anhalten, während sie dabei mit 2 m pro Runde zu Boden sinken. Nach Ablauf dieser Zeit müssen sie jede Kampfrunde KÖR+HÄ erfolgreich würfeln, sonst geht ihnen endgültig die Luft aus und sie ertrinken. Ertrinkende Charaktere erhalten jede Runde W20 Schadenspunkte, gegen die sie ganz normal - allerdings ohne PA-Boni durch die Panzerung - Abwehr würfeln. Ertrunkene, die nicht mehr als KÖR x 2 Kampfrunden tot sind, können mit GEI+GE+Bildung+Erste Hilfe reanimiert werden. Geister können nicht ertrinken.

## STURZSCHADEN

Charaktere neigen dazu, hin und wieder tief zu stürzen. Der Sturzschaden entspricht der Sturztiefe x 3 (also beispielsweise Schaden 12 bei 4m), gegen den Abwehr gewürfelt wird.

## UNAUFFÄLLIG SEIN

In der Welt von Behind ist es wichtig, dass die Mitglieder der einzelnen Fraktionen im Verborgenen agieren. Es wäre fatal, wenn die restliche Menschheit von deren tatsächlicher Existenz erfahren würde.

Dennoch wird der Kampf um die Vorherrschaft der Welt nicht mit blanken Fäusten ausgetragen und so ist es wichtig, Ausrüstung geschickt am Körper und unter Kleidung zu verstecken und bedacht einzusetzen.

Um zu bewerten, wie auffällig Ausrüstung ist, hat jeder Gegenstand, der im normalen Alltag eines Menschen nichts anzutreffen wäre, einen Verbergen-Malus, kurz VM.

Gerät ein Charakter in Verdacht, wird eine vergleichende Probe auf

**AGI+BE** des Verdächtigen  
**+VM aller Gegenstände, die er**

**trägt**  
(Bonus-Talent Heimlichkeit und Verkleidungskünstler, Merkmal Unauffällig oder Hünenhaft)

**- gegen -**  
**GEI+VE** des Beobachters  
(Bonus-Talent Wahrnehmung)

geworfen.

Gewinnt der Verdächtige, fliegt er nicht weiter auf und konnte die Zweifel des Beobachters zerstreuen. Verliert er jedoch, hat ihn der Beobachter durchschaut.



# ÜBERNATÜRLICHE KRÄFTE

Magie, Hexerei, Schamanismus, Wunder – Begriffe gibt es gar viele für die Phänomene, die sich der Mensch nicht erklären kann. Die fünf Gesellschaften sind in der Lage sich solche übernatürlichen Kräfte zu Nutze zu machen. Dabei hat jede Gesellschaft ihre eigene Vorgehensweise und unterliegen auch verschiedenen Regeln.

Es wird zwischen Basiskräften und Ergänzungskräften unterschieden. Man benötigt immer eine Basiskraft, um eine Kraft anwenden zu können. Diese darf dann mit einer oder mehreren passenden Ergänzungskräften ergänzt werden. Alle Modifikationen einer Ergänzungskraft wird hierbei dann zur Basiskraft hinzugefügt. Ergänzungskräfte erkennt man an dem "+", gefolgt von dem Namen der Kraft, die damit modifiziert werden kann.

Man kann eine Ergänzungskraft nur lernen, wenn man die passende Basiskraft bereits gelernt hat.

## Darstellungsschema der Kräfte:

### NAME DER KRAFT

**Basiskraft oder +<Kraftname>**

Benötigte Klasse (Stufe) des Wirkers

**Kraftbonus:** Bonus oder Malus auf die Kraftprobe

**Auslösedauer:** Die Zeit, die aufgewendet werden muss, um die Kraft zu wirken.

**Wirkdauer:** Die Wirkungszeit der Kraft.

**Distanz:** Die max. Entfernung zum Ziel. "Selbst" bedeutet, dass nur der Wirtler selbst das Ziel der Kraft sein kann.

**Kosten:** Diese muss der Wirtler bei erfolgreicher Anwendung der Kraft zahlen.

**Effekt:** Die Beschreibung des Krafteffekts.

### Hinweis:

Wenn nicht anders erwähnt, gelten die Attributs- und Eigenschaftswerte des Wirkers für aufgeführte Berechnungen.

## DIE WUNDER DER TEMPLER

Insbesondere die Kaplane der Tempelritter sind in der Lage mit der Macht ihres Glaubens Wunder zu wirken.

### Wunder für ...

#### Ritter der Stufe 1

Choral der Gemeinschaft  
Glaubensbekenntnis  
Stoßgebet

#### Ritter der Stufe 4

An Freundes Seite  
Offenbarung

#### Ritter der Stufe 8

#### Ritter der Stufe 12

Wachsamer Schütze

#### Kaplane der Stufe 1

An Freundes Seite  
Choral der Gemeinschaft  
Glaubensbekenntnis  
Gregor gerechte Hand  
Offenbarung  
Stoßgebet

#### Kaplane der Stufe 4

Kraft der Treue (+ Segen)  
Segen  
Schwurband

#### Kaplane der Stufe 8

Ketzer!  
Ultima Ratio (+ Gregors gerechte Hand)  
Wachsamer Schütze

#### Kaplane der Stufe 12

Besuch des Inquisitors  
Inquisitorische Verfolgung  
Ritual der Lebenden (+ Inquisitorische Verfolgung)

**Regeln:** Um ein Wunder zu wirken, benötigt der Templer das **Talent Wunder** und legt eine Wunder-wirken-Probe ab auf



**GEI + AU + Wunder**

und bezahlt bei gelungener Probe die Kosten des Wunders mit seiner Glaubensstärke. Misslingt die Probe, fallen auch keine Kosten an – außer bei einem Patzer.

Die maximale Glaubensstärke eines Tempilers errechnet sich wie folgt:



**Glaubensstärke =**

GEI + AU + Stufe + Glaube

**Regeneration:** Um verbrauchte Glaubensstärke wieder zu regenerieren, versinkt ein Templer in tiefes Gebet und verzichtet dabei auf seine körperliche Genesung pro Tag. In diesem Fall erhält er Glaubensstärke in Höhe von **GEI/2 + Glaube** zurück.

#### AN FREUNDEN SEITE

##### Basiskraft

Ritter (4) und Kaplan (1)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz :** VE x 2 Meter

**Kosten:** 4 Glaubensstärke

##### Effekt:

Verleiht dem Ziel einen Schlagen-Bonus in Höhe der AU des Wirkers.

#### BESUCH DES INQUISITORS

##### Basiskraft

Nur Kaplan (12)

**Kraftbonus :** - Stufe der zu bannenden Kraft oder

-LK/2 des beschworenen Wesens

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** VE Meter

**Kosten:** 10 Glaubensstärke

##### Effekt:

Der Wirtler bannet eine gerade wirkende übernatürliche Kraft.

Außerdem kann dieses Wunder gegen ein beschworenes Wesen genutzt werden. In diesem Fall gilt die halbe LK des Wesens als Malus auf die Probe. Bei einem Erfolg erhält das Ziel nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des doppelten Probenergebnisses.

#### CHORAL DER GEMEINSCHAFT

##### Basiskraft

Ritter (1) und Kaplan (1)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** min. 1 Minute

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 7 Glaubensstärke

**Effekt:**

Mehrere Temppler, die dieses Wunder wirken, singen zusammen einem Choral. So aufeinander eingestimmt, dürfen die Temppler einander LK übertragen, um verletzte und geschwächte Mitglieder zu stärken. Auf diese Weise können auch Krankheiten und Vergiftungen an einen anderen Temppler übergeben werden - der ursprünglich kranke bzw. vergiftete Temppler ist davon geheilt. Das Mitglied, dass die Krankheit bzw. Gift auf sich genommen hat, muss dieses dann statt seines Kameraden durchstehen - Krankheits- bzw. Giftstadium gehen beim Stand der Übergabe weiter.

## GLAUBENSBEKENNTNIS

**Basiskraft**

Ritter (1) und Kaplan (1)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 3 Glaubensstärke

**Effekt:**

Die Lebenskraft des Charakters erhöht sich um das halbe Wurfergebnis. Erhält der Wirker Schaden, kostet ihn das zuerst immer die (nicht heilbare) Lebenskraft des Wunders, bevor es an die eigene Lebenskraft geht. Die LK des Wunders bleiben erhalten, bis sie durch Schaden verloren sind, oder wenn der Charakter das Wunder abermals wirkt.

## GREGORS GERECHTE HAND

**Basiskraft**

Nur Kaplan (1)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Minuten

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 2 Glaubensstärke

**Effekt:**

Segnet eine Nahkampfwaffe. Ihr WB erhöht sich für die Dauer des Wunders um +1.

## ULTIMA RATIO

**+ Gregors gerechte Hand**

Nur Kaplan (8)

**Kraftbonus :** -2

**Kosten:** +6 Glaubensstärke

**Effekt:**

Segnet eine beliebige Waffe. Diese Waffe richtet für die Dauer des Wunders doppelten Schaden an Vampiren und Geistern an.

## INQUISITORISCHE VERFOLGUNG

**Basiskraft**

Nur Kaplan (12)

**Kraftbonus :** +3

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** Im Radius von VE+1 Metern von Wunderwirker aus

**Kosten:** 12 Glaubensstärke

**Effekt:**

Alle Wesen im Wirkungsbereich außer der Wunderwirker selbst, dürfen sich nicht bewegen. Tut es ein Wesen dennoch, erhält es Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

## RITUAL DER LEBENDEN

**+ Inquisitorische Verfolgung**

Nur Kaplan (12)

**Kraftbonus :** +0

**Kosten:** +4 Glaubensstärke

**Effekt:**

Geister erhalten zusätzliche AU Schaden.

## KETZER!

**Basiskraft**

Nur Kaplan (8)

**Kraftbonus :** -2

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** VE Meter

**Kosten:** 3 Glaubensstärke

**Effekt:**

Dieses Wunder ist nur anwendbar, nachdem das Ziel eine andere übernatürliche Kraft außer einem Wunder erfolgreich gewirkt hat.

Das Ziel erhält Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

## OFFENBARUNG

**Basiskraft**

Ritter (4) und Kaplan (1)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfunden

**Distanz :** Radius von VE x 2 Meter

**Kosten:** 2 Glaubensstärke

**Effekt:**

Dieses Wunder deckt durch Magie oder übernatürliche Kräfte erzeugtes Unsichtbares oder Getarntes auf.

## SCHWURBAND

**Basiskraft**

Nur Kaplan (4)

**Kraftbonus :** -2

**Auslösedauer :** 1 Minute

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Stunden

**Distanz :** Berührung des Gegenstandes

**Kosten:** 2 Glaubensstärke

**Effekt:**

Segnet eine Halskette oder ähnliches. Der Träger dieses Schmuckstückes erhält Abwehr +2.

## SEGEN

**Basiskraft**

Nur Kaplan (4)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Stunden

**Distanz :** VE x 2 Meter

**Kosten:** 4 Glaubensstärke

**Effekt:**

Für die Dauer des Wunder erhält das Ziel auf alle Proben einen PW-Bonus von +1.

## KRAFT DER TREUE

**+ Segen**

Nur Kaplan (4)

**Kraftbonus :** +0

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 7 Glaubensstärke

**Effekt:**

Der Wirker und bis zu VE x 2 Kameraden in VE x 2 Meter Umkreis werden gesegnet.

## STOßGEBET

**Basiskraft**

Ritter (1) und Kaplan (1)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Bis zur nächsten Probe, max. Probenergebnis in Minuten

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** die ganze Glaubensstärke

**Effekt:**

Der Wirker erhält auf seine nächste Probe einen Bonus in Höhe der in dieses Wunder investierte Glaubensstärke.

## WACHSAMER SCHÜTZE

**Basiskraft**

Ritter (12) und Kaplan (8)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Minuten

**Distanz :** VE x 2 Meter

**Kosten:** 8 Glaubensstärke

**Effekt:**

Verleiht dem Ziel einen Initiative-Bonus und einen Schießen-Bonus in Höhe der AU des Wirkers.

## Coming soon:

Bekehrung des Fremden

Sonnenaufgang

## DIE MAGIE DER SCHWESTERN-SCHAFT

Dank ihrer Verbindung mit den Geistern haben die Schwestern Zugriff zu geheimnisvoller Magie erhalten.

**Regeln:** Möchte ein Mitglied der Schwesternschaft Magie einsetzen, so benötigt es das **Talent Magie** und legt eine Probe ab auf



**GEI + VE + Magie**

und bezahlt bei gelungener Probe die Kosten des Zauberspruches mit seiner Energie. Misslingt die Probe, fallen auch keine Kosten an – außer bei einem Patzer.

Das maximale Energie eines Mitgliedes der Schwesternschaft errechnet sich wie folgt:



**Energie =**  
GEI + AU + Stufe + Magie

**Regeneration:** Alle 24 Stunden regeneriert es Energie in Höhe von **GEI/2 + Magie**. Dafür wird nur eine kurze Meditation benötigt.

### ABSOLUTE ANSPANNUNG

#### Basiskraft

Nur Seherin (4)

**Kraftbonus :** - (KÖR+AU)/2 des Ziels

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Kampfunden

**Distanz :** VE Meter

**Kosten:** 5 Energie

#### Effekt:

Bei Erfolg kann sich das Ziel nicht mehr bewegen.

Die Starre endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten. Während der Starre ist es dem Ziel möglich, die Augen zu bewegen, zu atmen und klar zu denken.

### ACHTUNG HOCHSPANNUNG!

#### Basiskraft

Nur Seherin (8)

**Kraftbonus :** - WB der Waffe

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** VEx2 Meter

**Kosten:** 8 Energie

#### Effekt:

Die Waffe, die das Ziel gerade in der Hand hält, wird mit Energie auf- und überladen. Sie wird so heiß, dass der Träger sie fallen lassen muss. Die Waffe muss vor erneuter Benutzung gewartet werden. Ist das Probenergebnis für diesen Zaubers größer als 15, wird die Waffe sogar irreparabel beschädigt.

### ALINES ZORN

#### Basiskraft

Nur Seherin (4)

**Kraftbonus :** +1

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** AU x 2 Meter

**Kosten:** 2 Energie

#### Effekt:

Das Ziel durchfährt aus dem Nichts ein überwältigender Schmerz. Dadurch erhält es Schaden in Höhe des Probenergebnisses. Das Ziel darf nur seinen reinen Abwehrwert verwenden - ohne PA-Bonus.

### AN FREUNDES SEITE

#### Basiskraft

Kriegerin (1) und Seherin (1)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfunden

**Distanz :** VE x 2 Meter

**Kosten:** 4 Energie

#### Effekt:

Verleiht dem Ziel einen Schlagen-Bonus in Höhe der AU des Wirkers.

### DER BLICK DAHINTER

#### Basiskraft

Nur Seherin (8)

**Kraftbonus :** +2

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** max. Probenergebnis in Sekunden

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 4 Energie

#### Effekt:

Der Magiewirker kann durch die berührte Materie, wie beispielsweise eine Wand, sehen.

### GEIST DER ZWEI EBENEN

#### Basiskraft

Nur Seherin (12)

**Kraftbonus :** -5

**Auslösedauer :** 10-VE Runden, min. jedoch 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Stunden

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 12 Energie

#### Effekt:

Beschwört einen minderen Geist, der in einen nicht fest verankerten Gegenstand fährt, den die Seherin gerade berührt. Dieser Gegenstand trottet der Seherin dann hinterher bis er eine Anzahl an Aufträgen in Höher der halben VE ausgeführt hat.

Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch komplexere Anweisungen enthalten wie: "Begebe Dich in diesen Raum dort vorne (Auftrag 1) und greife jeden außer mich an (Auftrag 2)." Wird der Geist vor Ablauf der Zauberdauer entlassen oder hat es alle Aufträge erfüllt, kehrt es augenblicklich zurück auf seine Ebene. Nach jeder Stunde besteht zudem eine Chance von 1-5 auf W20, dass er sich befreit und sofort verschwindet.

### HAND DER GENESUNG

Magie für ...	
<b>Kriegerinnen der Stufe 1</b> An Freundes Seite Offenbarung Rasputins Erbe	<b>Seherinnen der Stufe 1</b> An Freundes Seite Hand der Genesung Hellsicht Offenbarung Rasputins Erbe Raunen flüchtiger Stimmen (+ Offenbarung)
<b>Kriegerinnen der Stufe 4</b> Raunen flüchtiger Stimmen (+ Offenbarung)	<b>Seherinnen der Stufe 4</b> Absolute Anspannung Alines Zorn Dunkle Vorahnung (+ Hellsicht) Heilendes Licht (+ Hand der Genesung) Undurchdringbarer Kreis
<b>Kriegerinnen der Stufe 8</b>	<b>Seherinnen der Stufe 8</b> Achtung Hochspannung! Anrufung uralten Wissens (+ Hellsicht) Der Blick dahinter
<b>Kriegerinnen der Stufe 12</b>	<b>Seherinnen der Stufe 12</b> Geist der zwei Ebenen Psionische Entladung

### **Basiskraft**

Nur Seherin (1)

**Kraftbonus** : +1

**Auslösedauer** : 1 Runde

**Wirkdauer** : sofort

**Distanz** : Berührung

**Kosten**: 1 Energie

**Effekt**:

Es wird beim Ziel Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses geheilt.

### **HEILENDES LICHT**

#### **+ Hand der Genesung**

Nur Seherin (4)

**Kraftbonus** : +2

**Distanz** : AU x 2 Meter

**Kosten**: +2 Energie

**Effekt**:

Erhöht die Distanz von 'Hand der Genesung'.

### **HELLSICHT**

#### **Basiskraft**

Nur Seherin (1)

**Kraftbonus** : +0

**Auslösedauer** : mehrere Minuten

**Wirkdauer** : sofort

**Distanz** : Selbst

**Kosten**: 7 Energie

**Effekt**:

Die Seherin versetzt sich in Trance und versucht möglichst klare Visionen zu einem Thema, das sie interessiert, zu bekommen. Je nach Probenergebnis werden die Visionen klarer und aussagekräftiger. Durch die Kraft 'Rasputins Erbe' kann die Seherin von Kameraden dabei unterstützt werden.

**Probenergebnis 1-9**: Flüchtige Eindrücke von Orten und Personen.

**Probenergebnis 10-14**: Einzelne Details von Orten und die Anzahl der Personen.

**Probenergebnis 15-19**: Genauere Details von Orten und deren Lage, einzelne Personen sind erkennbar

**Probenergebnis 20+**: Sehr detaillierte Vision über die genaue Lage und Beschaffenheit der Orte, Personen sind klar erkennbar. Auch Ereignisse sind gut interpretierbar.

### **ANRUFUNG URALTEN**

#### **WISSENS**

##### **+ Hellsicht**

Nur Seherin (8)

**Kraftbonus** : +0

**Distanz** : Berührung

**Kosten**: +1 Energie

**Effekt**:

Die Seherin berührt einen Gegenstand und stimmt sich auf ihn ein. Je nach Probenergebnis erhält sie Einblicke über die Vergangenheit dieses Objekts.

### **DUNKLE VORAHNUNG**

#### **+ Hellsicht**

Nur Seherin (4)

**Kraftbonus** : +0

**Kosten**: +2 Energie

**Effekt**:

Die Seherin kann in ihren Visionen gezielt nach furchtbaren Ereignissen wie Tod, Mord, Katastrophen u. ä. suchen. Sie erhält dann einen Bonus in Höhe ihres GEI auf das Probenergebnis in Hellsicht. Die Visionen beschränken sich dann tatsächlich nur auf ihr gesuchtes Thema.

### **OFFENBARUNG**

#### **Basiskraft**

Kriegerin (1) und Seherin (1)

**Kraftbonus** : +0

**Auslösedauer** : 1 Runde

**Wirkdauer** : Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz** : Radius von VE x 2 Meter

**Kosten**: 2 Energie

**Effekt**:

Dieser Zauber deckt durch Magie oder übernatürliche Kräfte erzeugtes Unsichtbares oder Getarntes auf.

### **RAUNEN FLÜCHTIGER STIMMEN**

#### **+ Offenbarung**

Kriegerin (4) und Seherin (1)

**Kraftbonus** : +0

**Distanz** : Radius von VE x 10 Meter

**Kosten**: +0 Energie

**Effekt**:

Der Wirker spürt stattdessen die Anwesenheit von Geistern im Wirkungsreich.

### **PSIONISCHE ENTLADUNG**

#### **Basiskraft**

Nur Seherin (12)

**Kraftbonus** : +3

**Auslösedauer** : 1 Runde

**Wirkdauer** : sofort

**Distanz** : VE x 5 Meter

**Kosten**: 8 Energie

**Effekt**:

Der Wirker benötigt zwei freie Hände. Er formt in jeder Hand jeweils eine Kugel aus Energie und kann die Kugeln entweder auf alle auf ein Ziel oder jede Kugel auf ein anderes Ziel werfen. Jede Kugel richtet Schaden in Höhe des Probenergebnisses an und das oder die Ziele werfen für jede Kugel eine separate Abwehr-Probe.

### **RASPUTINS ERBE**

#### **Basiskraft**

Kriegerin (1) und Seherin (1)

**Kraftbonus** : +0

**Auslösedauer** : 1 Runde

**Wirkdauer** : Dauer der Hellsicht

**Distanz** : Berührung

**Kosten**: 4 Energie

**Effekt**:

Der Wirker unterstützt eine Seherin bei

ihrer Visionssuche. Diese erhält das halben Probenergebnis als Bonus auf ihre Hellsicht-Probe.

### **STOBGEBET**

#### **Basiskraft**

Kriegerin (1) und Seherin (1)

**Kraftbonus** : +0

**Auslösedauer** : 1 Runde

**Wirkdauer** : Bis zur nächsten Probe, max. Probenergebnis in Minuten

**Distanz** : Selbst

**Kosten**: die ganze Energie

**Effekt**:

Der Wirker erhält auf seine nächste Probe einen Bonus in Höhe der in diesen Zauber investierte Energie.

### **UNDURCHDRINGBARER**

#### **KREIS**

##### **Basiskraft**

Nur Seherin (4)

**Kraftbonus** : +0

**Auslösedauer** : 1 Runde

**Wirkdauer** : 1 Kampfrunde

**Distanz** : Selbst

**Kosten**: 2 Energie

**Effekt**:

Der Wirker und bis zu VE x 2 Kameraden in VE x 2 Meter Umkreis erhalten das Probenergebnis als Bonus auf ihre Abwehr, bis der Magiewirker in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe ist.

### **Coming soon:**

Fluch des Aussätzigen

Halbmond

Schmerzen der Stärke

Rache!

Geteiltes Leid

# KRAFT DER TOTEN – DIE MACHT DER GEISTER

Geister bewegen sich jenseits dessen, was der gewöhnliche Mensch fassen kann. Sie bestehen selbst aus Energie und können diese nach ihren Willen formen.

**Regeln:** Wenn ein Geist eine Kraft der Toten einsetzen will, legt er eine Probe auf



**GEI + VE + Kraft der Toten**

ab und bezahlt bei gelungener Probe die Kosten der Kraft mit seiner Energie. Misslingt die Probe, fallen auch keine Kosten an – außer bei einem Patzer. Das maximale Energie eines Geistes errechnet sich wie folgt:



**Energie =**  
KÖR + GEI + AU + Stufe + Kraft der Toten

**Regeneration:** Die Energie eines Geistes füllt sich bei Anbruch einer neuen Nacht, wenn er aus der Geisterwelt zurückkehrt, wieder komplett!

Jeder Geist beherrscht die Kraft 'Körperlos', 'Schweben', 'Gestalt vieler Jahre' und 'In eine andere Welt' bereits zu Beginn.

## KÖRPERLOS

### Basiskraft

Poltergeist (1) und Schreckgespenst (1) bereits von Anfang an gelernt

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** 1 Runde

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 5 Energie

### Effekt:

Der Geist löst sich kurzzeitig von der materiellen Welt. So kann er durch Materie hindurch gleiten. Endet diese Kraft, während der Geist sich in Materie aufhält, wird er zum Ausgangspunkt zurückgeschleudert.

Während der Wirkungszeit ist er auch gegen materielle Angriffe immun. Magie oder Energie kann den Geister aber nach wie vor verwunden. Er könnte z.B. zwar durch einen Elektrozaun gleiten, bekäme aber immer noch den Schaden durch den Stromschlag ab.

## SCHWEBEN

### + Körperlos

Poltergeist (1) und Schreckgespenst (1) bereits von Anfang an gelernt

**Kraftbonus :** +0

**Kosten:** +2 Energie

### Effekt:

Kräfte der Toten für ...	
<b>Poltergeist der Stufe 1</b> Körperlos Schweben (+ Körperlos) Gestalt vieler Jahre In eine andere Welt Geistesblitz Wirbel	<b>Schreckgespenst der Stufe 1</b> Körperlos Schweben (+ Körperlos) Gestalt vieler Jahre In eine andere Welt Geistesblitz
<b>Poltergeist der Stufe 4</b> Anrufung uralten Wissens Heilendes Licht Kreischender Wirbel (+ Wirbel)	<b>Schreckgespenst der Stufe 4</b> Heilendes Licht Hellsicht Urängste
<b>Poltergeist der Stufe 8</b> Achtung Hochspannung! Psionische Entladung Sog ins Nichts (+ Wirbel)	<b>Schreckgespenst der Stufe 8</b> Achtung Hochspannung! Anrufung uralten Wissens (+Hellsicht) Dunkle Vorahnung (+ Hellsicht) Psionische Entladung
<b>Poltergeist der Stufe 12</b> Unstete Endlichkeit Geist der zwei Ebenen	<b>Schreckgespenst der Stufe 12</b> Unstete Endlichkeit Geist der zwei Ebenen

Während der Geist körperlos ist, kann er auch nach oben oder unten schweben.

## GESTALT VIELER JAHRE

### Basiskraft

Poltergeist (1) und Schreckgespenst (1) bereits von Anfang an gelernt

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** ca. 1 Minute

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Minuten

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 7 Energie

### Effekt:

Der Geist nimmt seine menschliche Gestalt kurz vor seinem Tod an. Während der Wirkungszeit verliert er sein Merkmal 'Abstoßend' und kann sich ganz normal in der menschlichen Gesellschaft bewegen. Sobald der Geist eine andere Kraft anwendet, endet die Wirkung vorzeitig.

## IN EINE ANDERE WELT

### Basiskraft

Poltergeist (1) und Schreckgespenst (1) bereits von Anfang an gelernt

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** ca. 1 Minute

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 0 Energie

### Effekt:

Der Geist wechselt in die Geisterwelt hinüber. Sobald die Nacht hereinbricht, erscheint er am nächsten Ankerpunkt wieder in der materiellen Ebene.

## ACHTUNG HOCHSPANNUNG!

### Basiskraft

Poltergeist (8) und Schreckgespenst (8)

**Kraftbonus :** - WB der Waffe

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** VEx2 Meter

**Kosten:** 8 Energie

### Effekt:

Die Waffe, die das Ziel gerade in der Hand hält, wird mit Energie auf- und überladen. Sie wird so heiß, dass der Träger sie fallen lassen muss. Die Waffe muss vor erneuter Benutzung gewartet werden. Ist das Probenergebnis für diese Kraft größer als 15, wird die Waffe sogar irreparabel beschädigt.

## HELLSICHT

### Basiskraft

Nur Schreckgespenst (4)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** mehrere Minuten

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 7 Energie

### Effekt:

Der Geist versetzt sich in Trance und versucht möglichst klare Visionen zu einem Thema, das ihn interessiert, zu bekommen. Je nach Probenergebnis werden die Visionen klarer und aussagekräftiger.

**Probenergebnis 1-9:** Flüchtige Eindrücke von Orten und Personen.

**Probenergebnis 10-14:** Einzelne Details von Orten und die Anzahl der Personen.

**Probenergebnis 15-19:** Genauere De-

tails von Orten und deren Lage, einzelne Personen sind erkennbar

**Probenergebnis 20+:** Sehr detaillierte Vision über die genaue Lage und Beschaffenheit der Orte, Personen sind klar erkennbar. Auch Ereignisse sind gut interpretierbar.

## ANRUFUNG URALTEN WISSENS

### + Hellsicht

Nur Schreckgespenst (8)

**Kraftbonus :** +0

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** +1 Energie

**Effekt:**

Der Geist berührt einen Gegenstand und stimmt sich auf ihn ein. Je nach Probenergebnis erhält er Einblicke über die Vergangenheit dieses Objekts.

## JUNKLE VORAHNUNG

### + Hellsicht

Nur Schreckgespenst (8)

**Kraftbonus :** +0

**Kosten:** +2 Energie

**Effekt:**

Der Geist kann in seinen Visionen gezielt nach furchtbaren Ereignissen wie Tod, Mord, Katastrophen u. ä. suchen. Er erhält dann einen Bonus in Höhe seines GEI auf das Probenergebnis in Hellsicht. Die Visionen beschränken sich dann tatsächlich nur auf sein gesuchtes Thema.

## GEIST DER ZWEI EBENEN

**Basiskraft**

Poltergeist (12) und Schreckgespenst (12)

**Kraftbonus :** -5

**Auslösedauer :** 10-VE Runden, min. jedoch 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Stunden

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 12 Energie

**Effekt:**

Beschwört einen minderen Geist, der in einen nicht fest verankerten Gegenstand fährt, den der Wirker gerade berührt. Dieser Gegenstand tritt dem Wirker dann hinterher bis er eine Anzahl an Aufträgen in Höher der halben VE ausgeführt hat.

Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch komplexere Anweisungen enthalten wie: "Begebe Dich in diesen Raum dort vorne (Auftrag 1) und greife jeden außer mich an (Auftrag 2)." Wird der Geist vor Ablauf der Zauberdauer entlassen oder hat es alle Aufträge erfüllt, kehrt es augenblicklich zurück auf seine Ebene. Nach jeder Stunde besteht zudem eine Chance von 1-5 auf W20, dass er sich befreit und sofort verschwindet.

## GEISTESBLITZ

**Basiskraft**

Poltergeist (1) und Schreckgespenst (1)

**Kraftbonus :** +1

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** VE x 5 Meter

**Kosten:** 1 Energie

**Effekt:**

Der Geist schießt einen Energieblitz auf einen Feind, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht.

## HEILENDES LICHT

**Basiskraft**

Poltergeist (4) und Schreckgespenst (4)

**Kraftbonus :** +2

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** AU x 2 Meter

**Kosten:** 3 Energie

**Effekt:**

Es wird beim Ziel Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses geheilt.

## PSIONISCHE ENTLADUNG

**Basiskraft**

Poltergeist (8) und Schreckgespenst (8)

**Kraftbonus :** +3

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** VE x 5 Meter

**Kosten:** 8 Energie

**Effekt:**

Der Wirker benötigt zwei freie Hände. Er formt in jeder Hand jeweils eine Kugel aus Energie und kann die Kugeln entweder auf alle auf ein Ziel oder jede Kugel auf ein anderes Ziel werfen. Jede Kugel richtet Schaden in Höhe des Probenergebnisses an und das oder die Ziele werfen für jede Kugel eine separate Abwehr-Probe.

## UNSTETE ENDLICHKEIT

**Basiskraft**

Poltergeist (12) und Schreckgespenst (12)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** mehrere Stunden

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** ? Energie

**Effekt:**

Ankerpunkt erschaffen ???

## URÄNGSTE

**Basiskraft**

Nur Schreckgespenst (4)

**Kraftbonus :** -(GEI+HÄ+Mut)/2 des Ziels

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis Runden

**Distanz :** VE x 2 Meter

**Kosten:** 6 Energie

**Effekt:**

Das Ziel wird von einer Welle an Ängsten übermannt. Bis zum Ende der Wirkdauer kann er seine Aktion nur für die Fortbewegung (z. B. Rennen) einsetzen.

Er versucht dadurch immer soviel Abstand wie möglich zu sich und dem Anwender zu bringen.

## WIRBEL

**Basiskraft**

Nur Poltergeist (1)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** VE Meter

**Kosten:** 5 Energie

**Effekt:**

Der Geist erzeugt am Zielort einen Wirbel mit einem Radius von einem Meter. Solange dieser dort aktiv ist, werden dort alle losen Gegenstände umher gewirbelt und ggf. zerstört. Jeder, der den Zielort betritt und kein Geist ist, erhält Schaden in Höhe des Probenergebnisses und wird anschließend AU Meter (jedoch mindestens 1 m) davon geschleudert. Das Opfer liegt dann am Boden.

## KREISCHENDER WIRBEL

**+ Wirbel**

Nur Poltergeist (4)

**Kraftbonus :** +0

**Kosten:** +3 Energie

**Effekt:**

Der Radius des Wirbels erhöht sich auf AU Meter. Ein Opfer, dass vom Wirbel Schaden erhält, wie AUx2 Meter davon geschleudert.

## SOG INS NICHTS

**+ Wirbel**

Nur Poltergeist (8)

**Kraftbonus :** +0

**Kosten:** +4 Energie

**Effekt:**

Der Wirbel zieht alle losen Objekte mit maximal VE\*10 kg Gewicht in seinem doppelten Radius an.

## Coming soon:

Geistermanifestation

Durchdringen des Körpers

Ein Zeichen des Himmels

Kalter Windstoß

Geräusch unsagbaren Grauens

Frost der Angst

Starres Blut

Rapider Verfall

Geißelung

Neumond

Schmerzen der Stärke

Geteiltes Leid

Ewiger Tanz



# BLUTMACHT – DIE KRÄFTE DER VAMPIRE

Vampire trinken Blut. Doch tun sie dies nicht nur, um zu überleben. Sie können das Blut auch nutzen, um ihre übernatürlichen Kräfte zu speisen.

**Regeln:** Ein Vampir setzt eine Blutmacht ein, indem er eine Probe auf



**KÖR + AU + Blutmacht**

ablegt. Bei gelungener Probe zahlt er die Kosten der Blutmacht aus seinem Blutvorrat. Misslingt die Probe, fallen auch keine Kosten an – außer bei einem Patzer.

Der maximale Blutvorrat eines Vampirs errechnet sich wie folgt:



**Blutvorrat =**  
**KÖR + HÄ + Stufe + Blutmacht**

**Regeneration:** Der Blutvorrat regeneriert sich nicht automatisch! Ein Vampir muss das Blut eines Lebewesens trinken um so seinen Blutvorrat zu füllen.

Einige Blutmächte haben zusätzliche Effekte oder sind einfach stärker, wenn ein Vampirmeister - also ein Vampir mit dem Talent **Meister** - diese anwendet.

## AUGE DES BLUTES

### Basiskraft

Alle Vampire (1)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz :** Radius von VE x 2 Meter

**Kosten:** 3 Einheiten Blut

### Effekt:

Der Vampir erkennt alle Lebewesen innerhalb der Distanz mit einem Blutkreis, auch wenn diese sich verstecken oder verdeckt sind.

Wird ein anderer Vampir mit dem 'Auge des Blutes' betrachtet, so erfährt man seine Blutlinie.

**Meister** können sogar erkennen, wer der Erzeuger des Vampirs ist, wenn er ihm bekannt ist.

## BANN DER SCHWACHEN

### Basiskraft

Alle Vampire (8)

**Kraftbonus :** -4

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 10 Einheiten Blut

### Effekt:

## Blutmächte für ...

### Alle Vampire der Stufe 1

Auge des Blutes

Befehl

Bluttausch

Hauch der Verlockung

Hitze des Blutes

### Alle Vampire der Stufe 4

Barriere des Geistes

Rausch der Geschwindigkeit

### Alle Vampire der Stufe 8

Bann der Schwachen

Plötzliche Finsternis

Tarnung

Wege des Nebels

### Vampire d. Mailänder Linie Stufe 8

Gedanken lesen

Simarins Worte (+Befehl)

### Alle Vampire der Stufe 12

Sonnenuntergang (+ Plötzliche Finsternis)

### Vampire d. Kölner Linie Stufe 12

### Vampire d. Mailänder Linie Stufe 12

Augustus Blick (+Befehl)

In einem Radius von VE Meter um den Vampir werden alle Wesen von dem Bann beeinflusst. Sie erhalten einen Malus von AU auf ihren Stärke-Wert. Der Vampir kann bis zu VE/2 Wesen - wie beispielsweise seine Verbündeten - von diesem Effekt herausnehmen.

## BARRIERE DES GEISTES

### Basiskraft

Alle Vampire (4)

**Kraftbonus :** -2

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Stunden

**Distanz :** Radius von VE x 10 Meter

**Kosten:** 4 Einheiten Blut

### Effekt:

Innerhalb des Wirkungsradius wird jede Kraft, die zur Erkenntnis, Weissagung und Hellsicht dient gebannt. Bis zum Ende der Wirkungsdauer haben auch später gewirkte Kräfte keine Wirkung.

## BEFEHL

### Basiskraft

Alle Vampire (1)

**Kraftbonus :** -(GEI+VE)/2 des Ziels

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** für einen Befehl oder 1 Runde

**Distanz :** VE x 2 Meter

**Kosten:** 4 Einheiten Blut

### Effekt:

Bei Erfolg führt das Ziel einen einzigen Befehl des Vampirs aus. Danach kann das Ziel wieder frei agieren.

**Meister** erhalten einen Bonus von +2 bei Anwendung dieser Blutmacht, wenn sie dabei ihren Siegelring tragen.

## AUGUSTUS BLICK

### + Befehl

Vampire der Mailänder Linie (12)

**Kraftbonus :** +0

**Wirkdauer :** VE/2 Kampfrunden

**Kosten:** +7 Einheiten Blut

### Effekt:

Bei Erfolg wird das Ziel dem Vampir hörig und führt bedingungslos jeden seiner Befehle aus (außer Selbstmord oder Verstümmelung). Es würde sogar seine eigenen Kameraden angreifen.

## SIMARINS WORTE

### + Befehl

Vampire der Mailänder Linie (8)

**Kraftbonus :** +0

**Wirkdauer :** bis zur nächsten Runde

**Kosten:** -2 Einheiten Blut

### Effekt:

Das Ziel gerät in Rage und greift in seiner nächsten Runde das nächstgelegene Wesen an.

Zwar ist das Ziel danach wieder von dieser Kraft befreit, kann aber natürlich den Unmut des Angegriffenen auf sich gezogen haben.

## BLUTRAUSCH

### Basiskraft

Alle Vampire (1)

**Kraftbonus :** +ST

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfrunden, min. jedoch KÖR Kampfrunden

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 5 Einheiten Blut

### Effekt:

Der Vampir greift einen Gegner mit scharfen Klauen an. Der Gegner erleidet Schaden in Höhe des Probenergebnisses gegen das er eine normale Abwehr-Probe werfen darf.

Der Vampir erhält während der Wirkdauer einen Bonus von +1 auf seinen Schlagen-Wert und seine Initiative für je 5 Schadenspunkte, die er mit dieser Kraft angerichtet hat.

## GEDANKEN LESEN

### Basiskraft

Vampire der Mailänder Linie (8)

**Kraftbonus :** -(GEI+VE)/2 des Ziels

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 5 Einheiten Blut

**Effekt:**

Der Vampir liest die aktuellen Gedanken des Ziels. Durch geschickt gestellte Fragen, kann das Ziel dazu gebracht werden, dass zu denken, was dem Vampir interessiert.

**HAUCH DER VERLOCKUNG****Basiskraft**

Alle Vampire (1)

**Kraftbonus :** -(GEI+VE)/2 des Ziels

**Auslösedauer :** Ein kurzes Gespräch mit Komplimenten

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Minuten

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 3 Einheiten Blut

**Effekt:**

Der Vampir verwickelt das Ziel in ein Gespräch und macht ihm Komplimente. Dadurch erhält er auf alle sozialen Interaktionen mit diesem Ziel einen Bonus in Höhe des halben Probenergebnisses.

Diese Kraft ist mit dem Talenten 'Charmant' und 'Schlitzzohr' kumulativ.

**HITZE DES BLUTES****Basiskraft**

Alle Vampire (1)

**Kraftbonus :** -2

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis x 2 in Kampfrunden

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 5 Einheiten Blut

**Effekt:**

Der Vampir steigert seine Abwehr um seinen halbierten Wert in KÖR.

**Meister** erhalten sogar ihren gesamten KÖR-Wert als Abwehr-Bonus.

**PLÖTZLICHE FINSTERNIS****Basiskraft**

Alle Vampire (8)

**Kraftbonus :** -4

**Auslösedauer :** 2 Runden

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 8 Einheiten Blut

**Effekt:**

Um den Vampir breitet sich in einem Radius von AU Metern eine Zone der absoluten Finsternis aus. Alle Wesen ohne Dunkelsicht erhalten einen Malus von -8 auf alle Handlungen, bei denen man sehen können muss. Wesen mit dem Merkmal Dunkelsicht sind davon nicht betroffen.

Die erzeugte Finsternis bleibt bis zum Wirkungsende an Ort und Stelle, auch wenn sich der Vampir hinweg bewegt.

Da diese Finsternis jedes Sonnenlicht blockiert, kann sich ein Vampir damit in Sicherheit bringen.

**SONNENUNTERGANG****+ Plötzliche Finsternis**

Alle Vampire (12)

**Kraftbonus :** +4

**Wirkdauer :** Probenergebnis x 2 in Kampfrunden

**Kosten:** +2 Einheiten Blut

**Effekt:**

Erhöht Kraftbonus und Wirkdauer von 'Plötzliche Finsternis'.

**RAUSCH DER GESCHWINDIGKEIT****Basiskraft**

Alle Vampire (4)

**Kraftbonus :** -2

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 6 Einheiten Blut

**Effekt:**

Der Laufen-Wert des Vampirs wird für die Dauer dieser Kraft verdoppelt.

**TARNUNG****Basiskraft**

Alle Vampire (8)

**Kraftbonus :** -4

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Minuten, bis von Licht angestrahlt

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 9 Einheiten Blut

**Effekt:**

Der Vampir verschmilzt optisch mit dem Hintergrund mit samt seiner Ausrüstung. Während der Wirkdauer ist er damit nahezu unsichtbar.

Die Wirkung dieser Kraft endet vorzeitig, wenn der Vampir angreift, eine andere Kraft anwendet, selbst Schaden erhält oder von Licht angestrahlt wird, dass heller als das Mondlicht ist.

**WEGE DES NEBELS****Basiskraft**

Alle Vampire (8)

**Kraftbonus :** -4

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** VE/2 Kampfrunden

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 10 Einheiten Blut

**Effekt:**

Der Vampir und seine getragene Ausrüstung verwandeln sich für VE/2 Kampfrunden in eine Nebelwolke. In diesem Zustand kann er durch Hindernisse hindurch gleiten, solange diese nicht luftdicht sind.

**Coming soon:**

Rune der Verwirrung

Tribut der Zeit

Heidnischer Fluch



## MACHT DER ERDE UND DER WERWÖLFE

Die Schamanen der Werwölfe beschwören die Macht der Erde und sind respektable Mitglieder ihrer Stämme.

**Regeln:** Um eine Macht der Erde zu beschwören, legt ein Werwolf eine Probe auf



**GEI + VE + Macht der Erde**

ab und bezahlt bei gelungener Probe die Kosten mit seinem Willen. Misslingt die Probe, fallen auch keine Kosten an – außer bei einem Patzer. Der maximale Wille eines Werwolfes errechnet sich wie folgt:



**Wille =**  
GEI + AU + Stufe + Macht der Erde

**Regeneration:** Nur bei Vollmond ist es einem Werwolf möglich, größere Mengen Wille zu regenerieren. Dann regeneriert er Wille in Höhe von **GEI/2 + AU + Macht der Erde**. Zwischen zwei Vollmondnächten liegen immer 30 Tage. In allen anderen Nächten regeneriert er nur einen Punkt Wille.

### BARRIERE DES GEISTES

#### Basiskraft

Nur Schamane (1)

**Kraftbonus :** -2

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Stunden

**Distanz :** Radius von VE x 10 Meter

**Kosten:** 4 Wille

#### Effekt:

Innerhalb des Wirkungsradius wird jede Kraft, die zur Erkenntnis, Weissagung und Hellsicht dient gebannt. Bis zum Ende der Wirkdauer haben auch später gewirkte Kräfte keine Wirkung.

### BLUTRAUSCH

#### Basiskraft

Schamane (1) und Wächter (1)

**Kraftbonus :** +ST

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfunden, min. jedoch KÖR Kampfunden

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 5 Wille

#### Effekt:

Der Werwolf greift einen Gegner mit scharfen Klauen an. Der Gegner erleidet Schaden in Höhe des Probenergebnisses gegen das er eine normale Abwehr-Probe werfen darf.

Der Werwolf erhält während der Wirkdauer einen Bonus von +1 auf seinen Schlagen-Wert und seine Initiative für

Mächte der Erde für ...	
<b>Schamanen der Stufe 1</b> Barriere des Geistes Bluttausch Ein treuer Freund (+ Ruf der Wildnis) Fliegenschwarm (+ Ruf der Wildnis) Hejuvels Hand Rattenschwärme (+ Ruf der Wildnis) Ruf der Wildnis Schmerzen der inneren Bestie Zeichen des Mondes	<b>Wächter der Stufe 1</b> Bluttausch
<b>Schamanen der Stufe 4</b> Kraft des Stammes Schwurband Sternenlichts Fährte Zähigkeit ruhenden Gesteins	<b>Wächter der Stufe 4</b> Kraft des Stammes
<b>Schamanen der Stufe 8</b> Wolfsma	<b>Wächter der Stufe 8</b>
<b>Schamanen der Stufe 12</b> Wiederkehr	<b>Wächter der Stufe 12</b>

je 5 Schadenspunkte, die er mit dieser Kraft angerichtet hat.

### HEJUVELS HAND

#### Basiskraft

Nur Schamane (1)

**Kraftbonus :** - (KÖR+AU)/2 des Ziels

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Kampfunden

**Distanz :** VE Meter

**Kosten:** 2 Wille

#### Effekt:

Bei Erfolg werden die Beine des Ziels mit Wurzeln, Unrat o. ä. vom Boden umwickelt und festgehalten. Dadurch kann sich das Ziel nicht mehr vom Fleck bewegen. Aber es kann noch Aktionen durchführen, bei denen es keine Beine braucht.

### KRAFT DES STAMMES

#### Basiskraft

Schamane (4) und Wächter (4)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Minuten

**Distanz :** Selbst

**Kosten:** 6 Wille

#### Effekt:

Gewährt dem Wirker einen Stärke-Bonus in Höhe der Anzahl seiner Stammesmitglieder in einem Umkreis von VE x 2 Metern.

Auf gleiche Weise erhält er auch noch einen Bonus auf alle Proben, bei dem darum geht Entschlossenheit zu zeigen, mutig zu sein oder Ekel bzw. Angst zu überwinden. Außerdem unterstützt die-

ses Talent auch Proben auf Einschüchtern oder Verhören mit dem gleichen Bonus.

Diese Kraft ist mit dem Talent 'Mut' kumulativ.

### RUF DER WILDNIS

#### Basiskraft

Nur Schamane (1)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Stunden

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 4 Wille

#### Effekt:

Der Schamane berührt ein Tier und baut eine Verbindung zu ihm auf. Das Tier befolgt daraufhin all seine Befehle. Endet die Wirkdauer, so verlässt das Tier den Schamanen friedlich und nimmt wieder sein ursprüngliches Verhalten an.

### Ein treuer Freund

#### + Ruf der Wildnis

Nur Schamane (1)

**Kraftbonus :** +0

**Kosten:** +4 Wille

Sobald 'Ein treuer Freund' gelernt wurde, geht der Schamane eine Bindung mit einem Wolf ein. Dieser bleibt intuitiv immer in seiner Nähe, wenn auch im Verborgenen.

Stirbt der Wolf, bindet sich der Schamane nach W20 Tagen der Trauer an einen neuen.

#### Effekt:

Der Schamane stößt einen lauten Wolfsruf aus. Sofort eilt der an ihn gebundene

Wolf zu ihm und befolgt alle seine Befehle.

Endet die Wirkdauer, so verlässt der Wolf den Schamanen friedlich und nimmt wieder sein ursprüngliches Verhalten an.

Hat der Schamane das Talent 'Tierfreund' so erhält der Wolf während der Wirkdauer einen Bonus von +1 je Rang auf Abwehr und Schlagen.

### FLIEGENSCHWARM

#### + Ruf der Wildnis

Nur Schamane (1)

**Kraftbonus :** +0

**Wirkdauer :** sofort

**Distanz :** VE x 5 Meter

**Kosten:** +0 Wille

**Effekt:**

Der Schamane schickt einen Schwarm Fliegen auf sein Ziel. Diese behindern die Zielperson so sehr, dass dessen nächste Aktion um das Probenergebnis erschwert wird.

### RATTENSCHWÄRME

#### + Ruf der Wildnis

Nur Schamane (1)

**Kraftbonus :** +0

**Kosten:** +4 Wille

**Effekt:**

Der Schamane ruft eine Anzahl Ratten in Höhe seines Probenergebnisses aus der Nähe zu sich. Dabei erscheint jede Runde eine weitere Ratte bis zur maximalen Anzahl. Die Ratten befolgen all seine Befehle, jedoch können alle nur den selben Befehl ausführen.

Endet die Wirkdauer, so verlassen die Tiere den Schamanen friedlich und nehmen wieder ihr ursprüngliches Verhalten an.

### SCHMERZEN DER INNEREN BESTIE

#### Basiskraft

Nur Schamane (1)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Runden

**Distanz :** VE Meter

**Kosten:** 2 Wille

**Effekt:**

Das Ziel, das ein verwandelter Werwolf sein muss, erhält einen Bonus auf seine Regenerationsproben in Höhe von AU. Sobald diese Kraft erfolgreich gewirkt wurde, erhält das Ziel sofort eine freie Aktion, um Regeneration einzusetzen.

### SCHWURBAND

#### Basiskraft

Nur Schamane (4)

**Kraftbonus :** -2

**Auslösedauer :** 1 Minute

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Stunden

**Distanz :** Auf den Gegenstand

**Kosten:** 2 Wille

**Effekt:**

Segnet eine Halskette oder ähnliches. Der Träger dieses Schmuckstückes erhält Abwehr +2.

### STERNENLICHTS FÄHRTE

#### Basiskraft

Nur Schamane (4)

**Kraftbonus :** -2

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 7 Wille

**Effekt:**

Der Laufend-Wert des Ziels wird für die Dauer dieser Kraft verdoppelt.

### WIEDERKEHR

#### Basiskraft

Nur Schamane (12)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** VE Stunden

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 10 Wille

**Effekt:**

Der Schamane gewährt einem Werwolf, der eigentlich schon tot ist (also LK unter negativen KÖR), einmal seine Regenerationsfähigkeit einzusetzen - Kosten fallen hierbei für das Ziel nicht an. Gelingt dem Ziel die Regenerationsprobe und erhält genug LK zurück, so lebt es wieder.

### WOLFSMAL

#### Basiskraft

Nur Schamane (8)

**Kraftbonus :** - (KÖR+AU)/2 des Ziels

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 4 Wille

**Effekt:**

Diese Kraft kann nur auf einen Geist angewendet werden. Das Ziel kann bis zum Ende der Wirkungsdauer keine Kräfte anwenden.

### ZÄHIGKEIT RUHENDEN GESTEINS

#### Basiskraft

Nur Schamane (4)

**Kraftbonus :** +0

**Auslösedauer :** 1 Runde

**Wirkdauer :** Probenergebnis x 2 in Kampfrunden

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 3 Wille

**Effekt:**

Das Ziel, das ein verwandelter Werwolf sein muss, erhält einen Abwehr-Bonus in Höhe seines halbierten KÖR + seines

Talentranges in Wandler.

### ZEICHEN DES MONDES

#### Basiskraft

Nur Schamane (1)

**Kraftbonus :** -2

**Auslösedauer :** 20 - GE Kampfrunden

**Wirkdauer :** Probenergebnis Minuten

**Distanz :** Berührung

**Kosten:** 2 Wille

**Effekt:**

Der Schamane zeichnet dem Ziel einen kleinen Mond auf die Haut. Möchte ein Geist eine Kraft auf dieses Ziel wirken, so ist seine Probe um VE erschwert.

#### Coming soon:

Nebelige Gestade

Willkommener Zufall

Netz des Jägers

# DIE GESELLSCHAFTEN

## TEMPLER

### Die Geschichte:

Heute ranken sich viele Mythen und Legenden um die Gesellschaft der Tempelritter. Viele denken, dass sie im Jahre 1314 vollständig vom König von Frankreich zerschlagen wurden. Im Gegenteil: Der Orden agiert seit dieser Zeit stärker denn je im Verborgenen. Der aus aller Herren Länder angesammelte Reichtum wurde zur Errichtung versteckter Zentren genutzt. Jede Loge verfügt dabei über ein eigenes Netz von Scheinfirmen, Unterschlüpfen, Informanten und Waffenkammern, um im Falle einer Aufdeckung oder eines Überfalls ihr Zentrum schnell verlegen zu können. Noch immer, so vermutet man, ist ein kleines französisches Städtchen mit dem Namen Rennes-le-chateau Herzstück des Ordens. Doch es bleibt ein Gerücht: Denn auch eine Suche der Geister im Jahre 1946 hat dort keinerlei Beweise ans Licht gebracht.

### Ziele:

Hauptanliegen des Templerordens ist der Schutz der Menschheit vor untoten Geschöpfen wie Vampiren und Geistern. Außerdem glauben sie an den Tag der letzten Schlacht. Die Templer bereiten sich bereits seit Jahrhunderten auf diesen Moment vor. Immer wieder gehen sie Zweckbündnisse mit den Werwölfen und dem Bund der Schwestern ein, doch halten diese meist nur wenige Wochen oder Monate.

### Über die Schwestern:

*Ja, sie sind ganz in Ordnung. Doch ihr Drang, sich mit den Körperlosen zu unterhalten, ist nicht nur dumm und gefährlich, sondern auch gegen jegliche Art von Glauben. Das sollten sie lieber bleiben lassen.*

- "Gero „das Schwert“, Ritter der fünften Loge"

### Über die Werwölfe:

*Obwohl sie teilweise auf ketzerische Hilfsmittel zurückgreifen, sind sie im Grunde auf dem richtigen Weg. Wir werden weiterhin gerne ihre Kraft und Stärke nutzen, müssen jedoch auch anpassen, dass wir dabei nicht zwischen die Fronten geraten.*

- "Ruben van Linden, Ritter der Fünften Loge"

### Über die Geister:

*Sie sind wandelnde Seelen, die befreit werden müssen, auch wenn sie sich dagegen sträuben. So viel Leid haben*

*sie bereits über die Menschheit gebracht. Irgendwann jedoch ist Schluss!*

- "Claire Desailles, Kaplan der Zweiten Loge"

### Über die Vampire:

*Arrogant, überheblich und gemein. Was soll ich dazu noch sagen?*

- "Siegbert Dankschat, Ritter der Zweiten Loge"

## SCHWESTERN

### Die Geschichte:

Der Schwesternbund unterhält heute zahlreiche Zentren in aller Welt, die zur Vertiefung der seherischen Fähigkeiten und der Ausbildung neuer Kriegerinnen genutzt werden. Seit dem Ende des achtzehnten Jahrhunderts werden auch Männer im Bund der Schwestern aufgenommen, da sich zu dieser Zeit die ursprüngliche Aufgabe, Frauen zu schützen, auf die gesamte Menschheit ausdehnte.

Bekannte Personen der Geschichte, die sich selbst als Teil des Bundes sahen oder zumindest von den Schwestern beraten wurden, waren Jeanne d'Arc, Katharina die Große und Rasputin. Noch heute werden große Persönlichkeiten von Mitgliedern des Bundes beraten.

### Ziele:

Hauptaugenmerk liegt auf dem Schutz der Menschheit gegen unnatürliche Wesen wie Werwölfe und Vampire. Höchstes Ziel des Bundes ist deshalb auch die Zerstörung dieser beiden Gesellschaften. Die Existenz der Geister gilt bei den Schwestern nicht als unnatürlich, sie sehen in ihnen vielmehr einen Teil des natürlichen Lebenskreises.

### Über die Geister:

*Wir verdanken ihnen viel Wissen, doch sollten sie nicht denken, dass wir deshalb unsere Absichten den ihnen unterordnen.*

- "Elaine Sonaire, Kriegerin des westlichen Kreises"

### Über die Tempelritter:

*Noch immer ist es uns ein Rätsel, wie sie die Werwölfe als Freunde in ihrem Kampf betrachten können. Erkennen sie denn nicht, dass sie nur ausgenutzt werden?*

- "Chi Guen, Seherin des östlichen Kreises"

### Über die Vampire:

*Ihre überhebliche Art stößt mich ab,*

*doch werden sie ihre Arroganz schon bald bereuen. Gemeinsam mit den Brüdern der Templer werden wir sie von diesem Unleben befreien.*

- "Markus Mosetti, Krieger des südlichen Kreises"

### Über die Werwölfe:

*Was sagt ihr? Ja, ja, sie sind brutal. Wie bitte? Auch noch ungestüm. Doch sprecht nicht alle gleichzeitig, ich kann euch sonst nicht verstehen. Die anderen denken schon, ich sei verrückt wegen euch.*

- "Singsam, Seherin des nördlichen Kreises"

## GEISTER

### Die Geschichte:

Aus der Sicht eines Menschen sind die meisten Geister Kreaturen des Schreckens oder Wesen des Horrors. Ihre Körper nehmen unzählige Gestalten an, viele können sich allein durch ihren Willen verformen. Man sagt, dass das Äußere eines Geistes seine Charakterzüge widerspiegelt. Geister unterliegen nicht den Gesetzen der Materie, denn sie bestehen aus reiner Energie. Manche von ihnen waren früher ein Mensch oder eine andere Kreatur und ihr Wille zu überleben oder eine ihnen wichtige Aufgabe zu erledigen, hat sie zu dem gemacht, was sie heute sind. Die Gesellschaft der Geister ist vermutlich hierarchisch eingeteilt, doch genaues wissen wir nicht, da sie für einen Betrachter von außen bislang nicht erkennbar war. Fest steht, dass die herrschenden Geister immer wieder wechseln, vielleicht wechselt jedoch auch nur ihre Gestalt. Untereinander scheint sich die Gesellschaft in einem ständigen Konflikt um Energien und Kräfte zu befinden, doch auch da sind keine klaren Seiten auszumachen. Unter den Menschen akzeptieren die Geister nur wenige Verbündete.

Die meisten Menschen, die sich mit den Geistern verbünden, gelten als verrückt und weltfremd, denn oft führen die Fähigkeiten und Informationen, die die Geister ihnen geben, sie in den Wahnsinn. Einige der bekanntesten Verbündeten in der Geschichte der Menschheit waren Kaiser Nero, van Gogh und Nostradamus.

Die Schwestern des Bundes arbeiten seit etwa siebenhundert Jahren kontinuierlich mit den Geistern zusammen. Schon früh werden junge Seherinnen durch Zauber und psychische Übungen

für den Kontakt zu Geistern trainiert, um so dem Reiz des Wahnsinns widerstehen zu können.

### **Ziele:**

Laut Überlieferung entstand das Böse nach Meinung der Geister durch das Erschaffen von Zeit und Materie. Deshalb gilt ihr höchstes Streben der Zerstörung von Substanz und damit auch der Vernichtung von menschlichem Leben. Erst wenn keine Materie mehr existiert, werden sie in ihren ursprünglichen Zustand vollkommen zeitloser Energie zurückkehren können.

### **Die Geister im Spiel:**

Die Welt der Materie stellt tatsächlich ein großes Problem für die Geister dar. Zwar können sich Geister durch Materie wie Wände mit Hilfe der Totenkraft 'Körperlos' hindurch bewegen, jedoch nur kurzzeitig. Sie werden immer wieder in die Welt der Materie zurück gerissen. Dort sind auch verwundbar durch körperliche Angriffe. Sich von der materiellen Welt zu lösen dauert ein paar Sekunden, so dass sich ein Geist nicht blitzschnell vor einem Schlag oder einer Kugel retten kann.

Durch ihr **Merkmal "Abstoßend"** können Geister nicht einfach so mit unwissenden Menschen interagieren, ohne Angst und Entsetzen auszulösen. In der Regel erscheinen Geister so, wie sie gestorben sind. Ein Brandopfer z.B. ist durch Feuer entstellt, mit Brandmalen und krustiger Haut übersät. Ein Entaupteter trägt vielleicht seinen Kopf unterm Arm... Allen Geistern ist gemein, dass sie leicht durchsichtig erschienen. So können sie sich natürlich nicht unbemerkt unter Menschen bewegen. Hierfür sind Geister auf die Totenkraft 'Gestalt vieler Jahre' angewiesen. Dadurch nehmen sie ihre menschliche Gestalt vor ihrem Ableben an. Die meisten Geister sind einen unnatürlichen Tod gestorben. Viele Geister entstehen unmittelbar nach ihrem Tod. Bei einigen jedoch dauert es Jahrzehnte oder sogar Jahrhunderte bis sie plötzlich als Geist umherwandeln. Warum dies so ist, wissen nicht einmal die Geister selbst.

Da Geister tagsüber nicht lange überleben können - Stichwort **Merkmal 'Nachtwesen'** - kehren sie zu dieser Zeit in die Geisterwelt zurück. An bestimmten Ankerpunkten kehren sie dann in die materielle Welt zurück. Solche Ankerpunkte sind in der Regel Orte, an denen "der Tod herrscht". Dies sind z.B. Friedhöfe, Kriegsschauplätze oder Unfallorte mit vielen Todesopfern.

### **Über die Schwestern:**

*Wir akzeptieren ihre Art zu denken. Sie sind besonnen und wissen den Wert*

*unserer Geschenke zu schätzen. Seit langer Zeit arbeiten wir mit ihnen zusammen, auch wenn Streitigkeiten die Beziehung immer wieder erfrischen. Bevor die Zeit nicht mehr ist, wird auch ihre Existenz beendet sein.*

- "Ceruton, Poltergeist"

### **Über die Tempelritter:**

*Ein trauriges Häufchen von sich wehrenden Würmern. Sie denken ernsthaft, dass ihr Glaube sie schützen könnte. Nur ihre Beharrlichkeit finde ich bemerkenswert.*

- "Hagen Sturmk Krähe, Poltergeist"

### **Über die Vampire:**

*Nun ... sie schauen manchmal richtig böse ... und Menschen können sie auch nicht leiden ... doch denken sie auch, dass sie alle beherrschen dürfen ... aber da haben sie sich getäuscht ... denn früher oder später müssen wir auch sie vernichten!*

- "Zwietracht, Schreckgespenst"

### **Über die Werwölfe:**

*Mit ihrem elendigen Hokuspokus versuchen ihre Schamanen uns einzuschüchtern. Dafür sollte man ihren Kriegern nicht zu nahe kommen. Sie wissen, wie man Fäuste richtig einsetzt.*

- "Lady Aline, Schreckgespenst"

## **VAMPIRE**

### **Die Geschichte:**

In den Köpfen der Menschheit kursieren viele Gerüchte über die Geschöpfe der Nacht, die wir heute Vampire nennen. Einige treffen zu, die meisten sind Märchen. Sicher ist, dass sich alle Vampire ihrer Blutlinie zugehörig fühlen und sich in den ersten Jahrzehnten ihrer Existenz als Schüler ihrem Meister ohne jeglichen Einspruch unterwerfen. Sie erfüllen seine Befehle, ohne den Grund zu erfragen und bei Ungehorsam drohen ihnen grausame Strafen. Lange Zeit haben die Vampire den Zorn der Menschheit gespürt und deshalb gelernt, sich geschickt zu tarnen. Doch seit dem Anbruch des modernen Zeitalters wurden manche von ihnen immer mutiger und dreister – es gibt Vampire, die ihresgleichen sogar in aller Öffentlichkeit und mittels moderner Medien zur Unterwerfung der menschlichen Gesellschaft aufrufen. Dabei nutzen sie auch ihren Einfluss innerhalb der Menschheit und versprechen ihren Helfern Einfluss, Reichtum und Macht. Bekannte Vertreter menschlicher Helfer waren Teile der Familie Medici, Ludwig XIV., Casanova, Peter der Große, Marco Polo und Columbus. Im Kampf gegen die

Erben der Tempelritter besteht loser Kontakt zu den Geistern, selten gehen die Vampire auch ein kurzzeitiges Bündnis mit den Werwölfen ein.

### **Ziele:**

Hauptziel der Vampire ist die Unterwerfung der menschlichen Gesellschaft und damit das freie Auftreten aller Vampire. Da sie dazu den Kampf gegen das Sonnenlicht gewinnen müssen, unterstützen sie die Wissenschaft vor allem auf den Gebieten der Biologie, der Genforschung, der Astronomie und der Raumfahrt.

### **Die Vampire im Spiel:**

Vampire haben sich über die Jahrhunderte nahezu perfekt in die Welt der Menschen eingefügt. Zumindest nachts können sie sich uneingeschränkt unter ihnen bewegen, ohne weiter aufzufallen. Tagsüber müssen sie jedoch vor dem Sonnenlicht verstecken, aufgrund ihres **Merkmals "Nachtwesen"**. In Städten, in denen Vampire im großen Stil agieren und organisiert sind, haben sie sich zahlreiche versteckte Schutzräume eingerichtet, die für jeden eingeweihten Vampir frei zugänglich sind.

Vampire sind mit dem **Merkmal "Blutsauger"** auf das Trinken von Blut angewiesen. Sie benötigen es einerseits zum überleben. **Pro Tag** verbraucht ein Vampir **1W20 / 2 Punkte aus seinem Blutvorrat**. Zum anderen setzt er seinen Blutvorrat aber auch für seinen Blutmächte ein. Um ihren Blutvorrat wieder zu füllen, müssen sie Blut trinken. Um von einem Lebewesen zu trinken, muss der Vampir eine Aktion aufwenden und ihm muss eine vergleichende Probe gegen sein Opfer gelingen:

**Vampir: KÖR + GE + Blut trinken gegen Opfer: KÖR + ST + Muskelprotz**

Gewinnt der Vampir die vergleichende Probe, so trinkt er erfolgreich von seinem Opfer und regeneriert seinen Blutvorrat in Höhe seines Ranges im Talent 'Blut trinken'. Das Opfer verliert LK in der gleichen Höhe. Bei 0 oder weniger LK ist das Opfer bewusstlos. Der Vampir kann solange erneut trinken, bis sein Opfer tot ist. In jeder Runde wird die vergleichende Probe für Vampir und Opfer erneut geworfen.

Gewinnt das Opfer die Probe, kann es sich vom Vampir losreißen und beginnen zu fliehen oder den Vampir attackieren...

Während des Trinkens kann ein Vampir mit seinem halben Laufenwert sein Opfer in eine Richtung zerren.

Vampire können sich auch mittels Blutkonserven oder Tieren ernähren. Das Trinken von großen Tieren wird genau wie bei Menschen abgehandelt. Kleinere

Tiere wie Ratten liefern nur maximal 2 Punkte für den Blutvorrat. Eine getrun-  
kene **Blutkonserve** liefert Punkte in  
Höhe des Blut-trinken-Ranges, genauso  
wie ein **kürzlich verstorbener  
Mensch**. Natürlich kann ein Vampir  
nicht mehr Blut aufnehmen als sein ma-  
ximaler Blutvorratswert erlaubt.

### Über die Schwestern:

*Schon lange, beinahe seit ihrer Grün-  
dung, beobachte ich diese Verbindung  
von mystischem Wissen und geschick-  
tem Einsatz von Kraft. Die Schwestern  
haben sich lange für eine Gemeinschaft  
von Menschen gehalten und sind weit  
in die Geheimnisse unserer Welt einge-  
drungen. Umso größer wird ihre Ent-  
täuschung sein, wenn sie bemerken,  
dass sich die Mühe nicht gelohnt hat.*

- "Tiberius, Meister der Mailänder Linie"

### Über die Tempelritter:

*Was ich von denen halte? Nichts. Sie  
sind so stur, dass sie ihre Niederlage  
noch nicht erkannt haben. Es wäre bes-  
ser für sie, wenn sie sich uns bald un-  
terwerfen würden, denn vielleicht dür-  
fen sie uns dann noch dienen.*

- "Evelyn von Sütow, Meisterin der Kölner Linie"

### Über die Geister:

*Ihren Drang zur Zerstörung konnten  
wir schon einige Male auch für unsere  
Pläne nutzen. Sie sind einfach zu ver-  
bissen und erkennen deshalb auch  
nicht, wie wir sie manipulieren. Nur  
ihre beinahe ununterbrochene Verbin-  
dung zu den Schwestern macht mir ein  
wenig Sorgen.*

- "Kilian Heckendorn, Schüler der Kölner Linie"

### Über die Werwölfe:

*Brachiale Wesen, die zum Glück nur  
den Schutz der Erde im Kopf haben.  
Sollen sie ruhig noch so lange Gärtner  
spielen, bis wir unsere Ziele erreicht  
haben.*

- "Vivienne Montigny, Schülerin der Budapester  
Linie"

## WERWÖLFE

### Die Geschichte:

Eingeteilt in die Stämme ihrer Ahnen  
leben die meisten Wächter innerhalb  
der menschlichen Gesellschaft. Von dort  
aus können sie die Vorhaben ihrer Fein-  
de besser überblicken und auf Bedro-  
hungen der Natur schneller reagieren.  
Das Zentrum jedes Stammes bildet der  
Rat der Schamanen, der, unterstützt  
durch seine magischen Kräfte, die  
Politik der Gesellschaft der Werwölfe  
lenkt. Noch immer werden Streitigkei-  
ten innerhalb der Werwölfe durch Zwei-  
kämpfe geklärt. Die Körperkraft eines

Wächters bestimmt seine Stellung im  
Stamm. Weibliche und männliche Wer-  
wölfe sind vollkommen gleichgestellt.  
Zu den historischen Figuren, denen eine  
Verbindung zu den Werwölfen nachge-  
sagt wird, gehören Attila, Harald Blau-  
zahn und Hagen von Tronje.

### Ziele:

Die Aufgabe der Werwölfe ist der Schutz  
der Natur und der Erde. Damit stehen  
sie in direktem Widerspruch zu den Zie-  
len der Geister – ihr Kampf richtet sich  
also vor allem gegen sie und all ihre  
Verbündeten.

### Die Werwölfe im Spiel:

Werwölfe haben das **Merkmal "Hü-  
nenhaft"**. Sie sind in der Regel etwas  
größer und kräftiger gebaut als ein  
durchschnittlicher Mensch. Außerdem  
weisen sie selbst in unveränderter  
Form eine leichte Körperbehaarung auf.  
Da diese Merkmale aber nicht so extrem  
sind, kann ein Werwolf sich relativ frei  
in der menschlichen Gesellschaft bewo-  
gen. Ist ein Werwolf in Geschehnisse  
verwickelt, die die Behörden auf den  
Plan rufen, werden sich Zeugen aber  
eher an den Werwolf erinnern, als an  
andere gewöhnliche Menschen. Ver-  
wandelt sich der Werwolf aber in eine  
Bestie, werden uneingeweihte Men-  
schen genauso in Panik verfallen wie bei  
einem Geist...

Werwölfe werden als solche geboren.  
Das man sich in einen Werwolf verwan-  
delt, wenn man von einem solchen ge-  
bissen wird, ist ein weit verbreiteter  
Aberglaube bzw. eine Erfindung der  
Popkultur. Viele Werwölfe gehen sogar  
einer geregelten Arbeit nach, sei es als  
**Tarnberuf** oder um so ihren Stamm fi-  
nanziell zu unterstützen. Bevorzugt sind  
hier Jobs, bei denen ihre körperliche  
Stärke von Nutzen ist, wie beispielswei-  
se in der Baubranche oder als Türste-  
her.

### Über die Schwestern:

*Sie machen sich zu den Schwestern der  
Geister und damit zu den Handlangern  
unserer Feinde. Lange haben wir ihnen  
die Möglichkeit gegeben, sich zu ändern  
– doch bald ist auch diese Tür ver-  
schlossen. Sehr bald.*

- "Eiserner Fels, Wächter des Stammes der  
Zwillingskrähe"

### Über die Tempelritter:

*Ihren Kampf gegen die Geister führen  
sie voller Inbrunst und Tatendrang.  
Gerne unterstützen wir sie dabei, auch  
wenn sie vor lauter Hass manchmal  
ihre Ziele verkennen. Ihre Freundschaft  
zu dem Bund der Schwesternschaft  
werden wir ihnen schon noch austrei-  
ben, wenn es sein muss auch durch  
schlagkräftige Argumente.*

- "Drew, Schamanin des Roten Mondes"

### Über die Geister:

*Müssen alle weg. Sofort. Bemerkt ihr  
das nicht selbst? Sie sind hinterhältig  
und verflucht. Öffnet Eure Augen! Sie  
sind das Böse.*

- "Sick Dave, Wächter des Stammes der Dunklen  
Ratte"

### Über die Vampire:

*Sie verschwenden ihre Kräfte auf ei-  
gensinnige Ziele und vergessen dabei,  
dass sie ohne die Natur nicht leben  
können. Darüber hinaus sind ihre Ver-  
bindungen zu den Geistern unverzeih-  
lich. Das werden sie noch bereuen.*

- "Sergio Taredo, Wächter des Stammes des Roten  
Mondes"

## DIE GESELLSCHAFTEN IN SZENANIEREN UND KAMPAGNEN

Die fünf Gesellschaften haben unter-  
schiedliche Ziele und Pläne. Dadurch  
sind sie zwangsläufig untereinander  
verfeindet. Wenn es jedoch die Situation  
erfordert, sind auch Bündnisse gewisser  
Fraktionen durchaus denkbar. Dies wird  
anhand des nachfolgenden Schaubilds  
deutlich. Benachbarte Gesellschaften  
(grüne Linien) helfen sich ab und an  
durchaus. Gegenüberliegende Gesell-  
schaften (rote Linien) jedoch sind ver-  
feindet und bekämpfen sich bei jeder  
Gelegenheit.



Zu Beginn einer Kampagne sollte sich  
der Spielleiter mit seinen Spielern be-  
sprechen, welche Gesellschaften sie  
spielen wollen und in welchen Modus  
die Kampagne gespielt werden soll.

### MODUS: VERBÜNDETE

Innerhalb der Spielergruppe in diesem  
Modus sind nur zwei benachbarte Ge-  
sellschaften möglich. Dabei wird eine  
Hauptfraktion gewählt und eine verbün-  
dete Fraktion. So könnte eine Spieler-  
gruppe beispielsweise aus Templern  
und Schwestern bestehen. Ein Werwolf  
könnte aber wiederum nicht in die  
Gruppe mit aufgenommen werden, da  
dieser mit den Schwestern verfeindet  
wäre.

Die Charaktere haben den vollen Rückhalt ihrer Gesellschaften und führen Missionen auf ihren Befehl hin aus. Dafür werden sie angemessen mit Ausrüstung und ähnlichem versorgt.

re und Geistern meist mit ihrem neuen "Leben" und ziehen (noch) keinen endgültigen Schlussstrich zu ihrem alten.

### **MODUS: DIE AUSGESTOßENEN**

Die Spieler könnten aber auch Ausgestoßene ihrer Gesellschaften spielen. Hier könnte die Spielergruppe bunt gemischt sein, müssen aber auf den Rückhalt ihrer Gesellschaften verzichten und sich in der Welt alleine durchschlagen.

### **MODUS: BIS AUFS BLUT**

Dieser Modus wird nur für spezielle Szenarien angewandt, in denen die Spieler vom Spielleiter vordefinierte Charaktere von bestimmten Gesellschaften spielen. Dadurch gehören Spieler teilweise unterschiedlichen untereinander verfeindeten Gesellschaften an. Somit spielen in einem solchen Szenario einige Spieler gegen andere Spieler. Ein solches Szenario stellt "Die Zwillinge" dar, welches im letzten Kapitel dieses Regelwerkes zu finden ist.

### **SIND WIR DIE BÖSEN?**

Neu erschaffene Charaktere auf Stufe 1 sind in der Regel neue Rekruten ihrer Gesellschaften. Zwar wurden sie in die Geheimnisse der Welt von Behind eingeweiht, jedoch sind sie natürlich noch blutige Anfänger. Gerade bei den Geistern und Vampiren entsteht der Eindruck, dass alle die Menschheit unterjochen oder gar vernichten wollen. Doch gibt es auch unter ihnen gemäßigte Mitglieder, die andere Methoden bevorzugen, um ihre Ziele zu erreichen oder auch einfach anderen Ansichten. Zudem hadern neu entstandene Vampi-






# AUSRÜSTUNG

Es folgt eine Übersicht verschiedener Ausrüstung.

Im **Kampagnen-Modus "Verbündete"** werden die Charaktere von ihrer Fraktion entsprechend ihrem Rang ausgestattet. Dabei erhalten sich nicht automatisch alles, sondern was der Spielleiter ihnen zur Verfügung stellt. Die Charaktere können auch Ausrüstung anfordern und der Spielleiter entscheidet dann über den Erhalt. In vorgefertigten Szenarien erhalten die Charaktere unter dem Punkt "Ausrüstung" eine bestimmte Anzahl an Ausrüstungspunkten. Diese können zu Beginn des Szenarios für Ausrüstung ausgegeben werden. Dabei wird pro Rang des gewünschten Gegenstandes ein Ausrüstungspunkt benötigt. Es kann kein Gegenstand gewählt werden, der einen höheren Rang hat als der Fraktionsrang der Charaktere.

Wurde sich für den **Kampagnen-Modus "Die Ausgestoßenen"** entschieden, müssen die Charaktere ihre Ausrüstung selbst besorgen und bezahlen. Dafür sind Preise angegeben. Ist statt einem Geldbetrag der Begriff "Fund" angegeben, so handelt es sich um einen Gegenstand, der normalerweise nicht kaufbar ist, sondern nur gefunden oder als Szenariobelohnung verdient werden kann.

				Besonderes
Waffenlos	+0	+5	-	Boni durch das Talent "Waffenloser Kampf"

NAHKAMPFWAFFEN							
Nahkampfwaffe				Besonderes	VM	Rang	Preis
Brecheisen (1h)	+1	-	-2	Kraftakt +4 beim Aufbrechen von Türen usw.	-2	Rang 1	50 \$
Kampfmesser (1h)	+2	-	-		-1	Rang 2	100 \$
Katana (2h)	+3	-2	-	WB nur +1 wenn 1h geführt	-3	Rang 4	500 \$
Rapier (1h)	+2	-	+1	prunkvoll verziert, AU+1	-3	Rang 4	600 \$
Springmesser (1h)	+1	-	+2		0	Rang 1	25 \$
Versilberter Dolch (1h)	+2	-	-	GA -4 gegen Vampire und Werwölfe	-1	Rang 1	300 \$
Schlagring (1h)	+0	-	-		0	Rang 1	20 \$
Schlagstock (1h)	+1	-	-		-2	Rang 1	20 \$
Schwert (1h)	+3	-	-		-3	Rang 3	300 \$

FERNKAMPFWAFFEN											
Fernkampfwaffe						-1 pro	Mun.	Besonderes	VM	Rang	Preis
Armbrust (2h) zusammenklappbar	+2	-	-4	-	-	5 m	1 E.		-4 +2	Rang 1	200 \$ +100 \$
Jagdgewehr (2h)	+3	-	-4	-	-	50 m	5 Mg.		-5	Rang 3	1000 \$
Maschinenpistole (1h)	+2	-2	-2	-	-	10 m	15 Mg.	Dauerfeuer (WB+4)	-3	Rang 3	1500 \$
Maschinengewehr (2h)	+5	-4	-4	-2	- 0,5	10 m	45 Mg.	Dauerfeuer (WB+4)	-5	Rang 5	6000 \$
Pistole (1h)	+2	-	-2	+1	-	10 m	8 Mg.		-2	Rang 1	600 \$
Revolver (1h)	+3	-	-2	-	-	5 m	6 Tr.		-2	Rang 2	500 \$
Scharfschützengewehr (2h)	+8	-	-4	-8	-1	50 m	10 Mg.		-6	Rang 5	5000 \$
Schrotgewehr (2h)	+4	-	-4	-	-	5 m	8 E.		-5	Rang 4	2500 \$
Sturmgewehr (2h)	+4	-3	-4	-1	-	10 m	30 Mg.	Dauerfeuer (WB+4)	-5	Rang 4	4000 \$

MUNITION			
Munition	Effekt	Rang	Preis
Kugeln für Handfeuerwaffen		Rang 1	1




Kugeln für Gewehre		Rang 3	2
Pfeile		Rang 1	1
Schrotmunition		Rang 4	2
MODIFIZIERTE MUNITION			
versilbert	GA -4 gegen Vampire und Werwölfe	Rang 4	x 10
Silber des heiligen Kreuzes der Lancaster-Kathedrale	Nicht abwehrbar für Vampire und Werwölfe	Rang 10	x 1000




Charaktere können Panzerung tragen, um sich vor Schaden zu schützen. Dabei darf an jeder Körperlokation (KL) nur ein Teil getragen werden. Es gibt Ausrüstung für den Torso (T), Kopf (K) oder Gegenstände wie Schilde, die mit der Hand (H) getragen werden müssen. Kleidung mit (Tü) können entweder direkt als Torsoschutz oder über einer Torsopanzerung (T) getragen werden. Schmuckstücke (S) bilden eine Ausnahme. Diese können beliebig oft getragen werden. Allerdings sind Schmuckstücke mit Schutzfunktion sehr selten.

KLEIDUNG UND PANZERUNG								
Panzerung				KL	Besonderes	VM	Rang	Preis
Elegante Kleidung	+0	-	-	Tü	AU +1	0	Rang 1	500 \$
Dunkle Kleidung	+0	-	-	Tü	Verstecken +1	0	Rang 1	200 \$
Straßenkleidung	+0	-	-	Tü		0	Rang 1	100 \$
Gefechtshelm	+1	-1	-	K		/	Rang 4	500 \$
Gefechtsschild (1h)	+2	-	-1	H		/	Rang 4	1000 \$
Kevlarweste	+3	-	-	T		-4	Rang 3	500 \$
Körperpanzer	+5	-1	-1	T		-6	Rang 5	2500 \$
Langer Mantel	+1	-	-	Tü		+1	Rang 1	200 \$
Lederjacke	+1	-	-	Tü	Wird durch Wandler nicht zerstört.	0	Rang 1	150 \$
Schutzweste	+2	-	-	T		-2	Rang 2	300 \$

**Ätherische Ausrüstung** sind spezielle Objekte für Geister. Nur diese können sie überhaupt anfassen und tragen. Geister können diese Gegenständen auch ins Jenseits mitnehmen. Die Mitglieder der Schwesternschaft können mit dem Talent 'Östliches Wissen' lernen, solche Ausrüstung zu tragen.

Ätherische Gegenstände haben keine VM, da sie auf jeden Fall auffallen. Ein Geist kann jedoch mit der Kraft 'Gestalt vieler Jahre' seine ätherische Ausrüstung mit verwandeln.






ÄTHERISCHE WAFFEN						
Nahkampfwaffe				Besonderes	Rang	Preis
Ein Stück Spikespine	+2	-2	-		Rang 1	Fund
Lichtklinge	+4	-2	-		Rang 4	Fund
Sense der Gebrechlichkeit						Fund






ÄTHERISCHE KLEIDUNG UND PANZERUNG							
Panzerung				KL	Besonderes	Rang	Preis
Ätherische Kleidung	+0	-	-	T		Rang 1	Fund
Baaliks Fesseln	+2	-	-	T	Templer können ihr Talent 'Glaube' nicht gegen den Träger einsetzen.	Rang 2	Fund
Furchtkristalle				S			Fund
Gewand des Unheiligen				T			Fund
Maske des Wahnsinns				K			Fund
Molluscs Sphäre				K			Fund



MEDIZINISCHE AUSRÜSTUNG, DROGEN USW.			
Medizin	Effekt	Rang	Preis
Arztkoffer	Erste Hilfe +2; -0,5 m Laufen	Rang 3	400 \$
Energydrink "YelloRat"	Nur Menschen, 1 Anwendung: Heilt 5 LK	Rang 1	5 \$
Gegengift	Gewährt eine zusätzliche Gift-trotzen-Probe mit Erleichterung von -2	Rang 1	50 \$
Schmerztabletten	1 Anwendung: Hellsicht +2	Rang 2	10 \$
Verbandskasten	1 Anwendung: Erste Hilfe +2	Rang 1	25 \$

**Artefakte und legendäre Gegenstände** sind einzigartig und können nur als Szenariobelohnung verdient oder als besonders wertvolle Beute gefunden werden. Jede Gesellschaft kennt seine eigenen Legenden und es liegt an ihren Mitgliedern, herauszufinden, welche davon wahrhaftig sind. In der Regel haben nur die passenden Gesellschaften Zugriff auf bestimmte legendäre Gegenstände.

LEGENDÄRE NAHKAMPFWAFFEN							
Nahkampfwaffe				Besonderes	VM	Gesellschaft	Preis
Katana "Schwarzer Lotus" (2h)	+5	-2	+2	WB nur +1 wenn 1h geführt, unzerstörbar	-3	 	Fund

LEGENDÄRE KLEIDUNG UND PANZERUNG								
Panzerung				KL	Besonderes	VM	Gesellschaft	Preis
Rubin der Goldenen Stadt				H	Hellsicht +4	/		Fund
Siegelring				S	Befehl +2, wird einem Vampir verliehen, sobald er das Talent Meister erhält.			

#### Coming soon:

Baradochs Ring  
 Buch der neun Flüche  
 Bündnis der Krallen  
 Cerutons Erbe  
 Das Wiesel  
 Der Fürbitter  
 Die Durstige Klinge  
 Drillingsbüchse „Zarewitsch“  
 Galvan der Schützer  
 Horn der Zerstörung  
 Kelch „Der Befreier“  
 Kelch „Der Benenner“  
 Kelch „Der Beschützer“  
 Kelch „Der Bewahrer“  
 Klinge des Ostens  
 Krone der Macht  
 Leonids Silbersichel  
 Maske des Leids  
 Parquatos Staub  
 Rubin der Goldenen Stadt  
 Ruf der Krallen  
 Schutz der Krallen  
 Shin Tusaos Jadeaffe  
 Siegberts „Apocalypse“  
 Stab der Gestirne  
 Urusoos Trank  
 Von Pietrosuls Helfer  
 Zacs Vertrauter

# FREUNDE, FEINDE UND GESTALTEN

## TEMPLER

**Araya**  
Ritter der Zweiten Loge - Stufe 1

KÖR: 6	AGI: 7	GEI: 7
ST: 2	BE: 0	VE: 1
HÄ: 2	GE: 4	AU: 1

18	8+1	7+1	5	8	11+3	-

**Talente**  
Glaube I  
Mut I (+2)  
Schütze I

Waffen						
Waffenlos	+0		+5			
Springmesser	+1			+2		
Pistole	+2			+1		

Panzerung			
Langer Mantel	+1		

**Übernatürliche Kräfte**



**Eckbert Übersax**  
Ritter der Fünften Loge - Stufe 7

KÖR: 6	AGI: 7	GEI: 7
ST: 2	BE: 2	VE: 4
HÄ: 1	GE: 7	AU: 0

16	7+1	9+1	5	8+2	14+5	-

**Talente**  
Das war knapp I  
Mut I (+2)  
Schütze III

Waffen						
Waffenlos	+0		+5			
Kampfmesser	+2					
Pistole	+2			+1		

Panzerung			
Langer Mantel	+1		

**Übernatürliche Kräfte**



**Claire Desailles**  
Kaplan der Zweiten Loge - Stufe 5

KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 8
ST: 2	BE: 0	VE: 2
HÄ: 1	GE: 3	AU: 6

17	7+1	6+1	4	8	9+2	21

**Talente**  
Fahrer II (+4)  
Glaube II  
Wunder II (+2)

Waffen						
Waffenlos	+0		+5			
Pistole	+2			+1		

Panzerung			
Langer Mantel	+1		

**Übernatürliche Kräfte (PW 16)**  
Choral der Gemeinschaft,  
Glaubensbekenntnis, Stoßgebet



**El Juez 'Der Richter'**

Kaplan der Siebten Loge - Stufe 9

**KÖR:** 8      **AGI:** 6      **GEI:** 8**ST:** 4      **BE:** 2      **VE:** 3**HÄ:** 4      **GE:** 3      **AU:** 2

22	12+2	8	4	12+6	9+4	21

**Talente**

Glaube II

Nahkämpfer III

Wunder III (+3)

**Waffen**

Waffenlos	+0		+5			
Schwert	+3					
Schrotgewehr	+4					

**Panzerung**

Schutzweste	+2		

**Übernatürliche Kräfte (PW 13)**Choral der Gemeinschaft, Gregors  
gerechte Hand, Kraft der Treue,  
Schwurband, Ketzer!**Nikolas Wassmer**

Ritter der Zweiten Loge - Stufe 8

**KÖR:** 8      **AGI:** 8      **GEI:** 4**ST:** 2      **BE:** 4      **VE:** 2**HÄ:** 3      **GE:** 6      **AU:** 0

21	11+1	12	5	10+2	17+3	-

**Talente**

Das war knapp III

Glaube III

Schütze III

**Waffen**

Waffenlos	+0		+5			
Kampfmesser	+2					
Jagdgewehr	+3					

**Panzerung**

Langer Mantel	+1		

**Übernatürliche Kräfte****Gabriel**

Ritter der Siebten Loge - Stufe 15

**KÖR:** 8      **AGI:** 7      **GEI:** 5**ST:** 6      **BE:** 5      **VE:** 4**HÄ:** 5      **GE:** 8      **AU:** 2

35	13+5	12	5	14+2	15+6	-

**Talente**

Einstecker V (+15 LK)

Glaube II

Mut II
















**Waffen**

Waffenlos	+0		+5			
Kampfmesser	+2					
Maschinengewehr	+6	-4		-2	-0,5	DF

**Panzerung**

Körperpanzer	+5	-1	-1

**Übernatürliche Kräfte**

<b>Suat Gregorius</b> Ritter der Zweiten Loge - Stufe 9						
<b>KÖR:</b> 8 <b>AGI:</b> 6 <b>GEI:</b> 6 <b>ST:</b> 4 <b>BE:</b> 2 <b>VE:</b> 2 <b>HÄ:</b> 3 <b>GE:</b> 4 <b>AU:</b> 3						
						
21	11+1	8	4	12+2	11+4	22
<b>Talente</b> Das war knapp III Glaube IV Wunder II (+2)						
<b>Waffen</b>						
Waffenlos	+0		+5			
Kampfmesser	+2					
Schrotgewehr	+4					
<b>Panzerung</b>						
Langer Mantel		+1				
<b>Übernatürliche Kräfte (PW 11)</b> Choral der Gemeinschaft, Glaubensbekenntnis, An Freundes Seite						



## VAMPIRE



**Vivienne Montigny**  
Schüler der Budapester Linie - Stufe 10

**KÖR:** 5      **AGI:** 7      **GEI:** 8  
**ST:** 4      **BE:** 2      **VE:** 3  
**HÄ:** 3      **GE:** 3      **AU:** 4+1

18	11	9	5	11+2	10	23

### Talente

Blutmacht V (+5)  
Nahkämpfer II  
Immunität II

Waffen					
Waffenlos	+0		+5		
Kampfmesser	+2				

### Panzerung

Panzerung			
Elegante Kleidung	+0		

### Übernatürliche Kräfte (PW 15)

Auge des Blutes, Befehl, Bluttausch,  
Hitze des Blutes

**Gaspar "der Schöne"**  
Schüler der Mailänder Linie - Stufe 10

**KÖR:** 6      **AGI:** 6      **GEI:** 8  
**ST:** 2      **BE:** 2      **VE:** 1  
**HÄ:** 4      **GE:** 4      **AU:** 6+1

20	11	9	4	8	10	20

### Talente

Blutmacht III (+3)  
Blut trinken II (+4)  
Charmant II (+4/+6)

Waffen					
Waffenlos	+0		+5		

### Panzerung

Panzerung			
Elegante Kleidung	+0		

### Übernatürliche Kräfte (PW 16)

Befehl, Hauch der Verlockung, Hitze  
des Blutes





## TIERE

<b>Wolf</b> Wildes Tier									
<div> <div>KÖR: 8</div> <div>AGI: 7</div> <div>GEI: 1</div> <div>ST: 3</div> <div>BE: 4</div> <div>VE: 0</div> <div>HÄ: 1</div> <div>GE: 0</div> <div>AU: 0</div> </div>									
									
19	9+1	11	7	11+3	-	-			
<b>Waffen</b>									
Kräftiger Biss				+3					
<b>Panzerung</b>									
Wolfspelz							+1		
<b>Nachtsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.									
<b>Natürliche Waffe:</b> Schlagen-Patzer gegen bewaffneten Nahkämpfer führt durch Waffentreffer augenblicklich zu aktionsfreiem Schlagen-Angriff des Bewaffneten.									



Szenario  
**DIE ZWILLINGE**  
Für 3-4 Charaktere der 1. Stufe  
Modus: Bis aufs Blut

### Das Szenario in Kürze

Die Zwillinge **Araya** und **Grace** feiern ihren 22. Geburtstag. Es soll eine lange Party-Nacht werden beginnend in der Kneipe "Chill". Die Freunde, mit denen sie sich verabredet hatten, sind noch nicht erschienen, stattdessen treffen sie auf einen charismatischen jungen Mann namens **Gaspar** - der sich später als Vampir herausstellt.

**Gaspar**, der Vampir, ist an diesem Abend auf der Jagd. Sein Blick fällt sofort auf die beiden Zwillinge, als diese das Chills betreten. Er setzt sich in den Kopf, diese beiden oder zumindest eine davon zu verführen und ihr Blut zu trinken.

Parallel dazu ist ein Mitglied der Schwesternschaft - **Lydia** - ebenfalls im Chills. Sie ist auf Weisung ihrer Seherinnen auf der Suche nach einem Medium. Die Beschreibung passt auf die beiden Zwillingsschwestern. Es gilt für **Lydia** herauszufinden, welche der beiden das Medium ist und muss diese dann sicher zur Schwesternschaft geleiten.

Draußen vor dem Chills hat der Werwolf **Rukka** eine Fährte aufgenommen. Er ist wiederum auf der Jagd nach dem Vampir **Gaspar**. Dieser hat vor einigen Wochen ein Mädchen ermordet, dem **Rukka** viel bedeutet hat. **Rukka** wartet nun auf eine Gelegenheit, **Gaspar** aufzulauern und zu vernichten.

### Spielvorbereitung

Dieses Szenario ist als One-Shot gedacht. Die Spieler übernehmen die Rollen der Hauptakteure. Eine Spielerin oder Spieler sollte dabei die Rolle von **Araya** übernehmen. Die anderen Rollen können frei gewählt werden und es muss auch nicht jede ausgefüllt werden. Natürlich können die Spieler das Geschlecht und den Namen ihrer gewählten Rolle ändern. Die Zwillinge sind jedoch immer vom gleichen Geschlecht und sehen sich immer zum Verwechseln ähnlich.

Durch die Verteilung der Rollen werden einige Spieler untereinander verfeindet sein. Das Ende des Szenarios werden wahrscheinlich einige der Akteure nicht überleben!

Zuerst sollte man seinen Spielern die Charaktere vorstellen, ohne zu viel zu verraten:

- eine junge zukünftige Templerin, die mit ihrer Zwillingsschwester auf Partytour geht

- ein Mitglied der Schwesternschaft auf geheimer Mission
- ein Vampir unterwegs in der Nacht
- ein Werwolf, der auf Rache sinnt



Araya

Hat man noch mehr Mitspieler, ist es auch denkbar, dem Mitglied der Schwesternschaft ein weiteres Mitglied zur Unterstützung mitzugeben. Auch der Werwolf könnte einen Stammesbruder - oder Schwester an seiner Seite haben.

Für die Beschreibung des weiteren Szenarioverlaufs werden die verschiedenen Rollen mit ihren Originalnamen (also **Araya**, **Gaspar**, **Lydia** und **Rukka**) genannt, auch wenn die Spieler für ihre Charaktere vielleicht andere Namen oder Geschlechter gewählt haben.

### Zeitlicher Ablauf des Szenarios

Sowohl **Gaspar** als auch **Lydia** (und ihre evtl. Begleitung) befinden sich zu Spielbeginn bereits im Chills. Das Lokal ist gut besucht, wenn auch um diese Zeit noch nicht voll.

Schließlich kommen **Araya** und ihre Zwillingsschwester **Grace** vor dem Chills via Taxi an. Der Türsteher **Steve** kennt die beiden gut und winkt sie nach einem kurzen Gruß herein. Wenn sich die beiden sich umhören, stellen sie fest, dass ihre Freunde, mit denen sie feiern wollten, noch nicht eingetroffen sind.

**Gaspar** sollte als erstes auf die beiden Zwillinge aufmerksam werden. Nach einem ersten Wortwechsel entdeckt auch **Lydia** die beiden Frauen.

In der Zwischenzeit führt **Gaspar**s Fährte **Rukka** vor das Chills. Es liegt an ihm, ob er draußen auf ihn lauert oder das Chills betritt.

Der weitere Spielverlauf hängt von dem Verhalten der Spieler ab. Anhand der Handouts (zu finden am Ende dieses Szenarios), die sie vorab bekommen haben, kennen sie die Motivation und Ziele ihrer Charaktere und sollten mit allen Mitteln versuchen, diese erreichen.

Der Spielleiter sollte den Spielern klar machen, dass sie nicht einfach im Chills - unter vielen Zeugen - vampirische Blutmächte oder Magie einsetzen können. Ein Werwolf sollte sich hier nicht einfach verwandeln und der Vampir sollte nicht in aller Öffentlichkeit jemanden seinen Zähne in den Hals rammen. Die Gesellschaften sind auf Diskretion bedacht und würden bei Verstoß auch Jagd auf ihre Angehörigen machen.

**Rukka** sollte **Gaspar** vor dem Chills stellen. **Gaspar** wiederum sollte sein Opfer nach draußen in die dunkle Gasse locken.

Früher oder später wird es zu Handgreiflichkeiten kommen:

- **Araya** wird **Gaspar** loswerden wollen, egal ob dieser an **Grace** oder an ihr selbst rumgräbt.
- **Lydia** wird irgendwann erkennen, dass **Gaspar** ein Vampir ist und vor allem das Mädchen, von dem sie glaubt, dass sie das Medium ist, vor ihm beschützen.
- **Rukka** will Rache und wird sich auf **Gaspar** stürzen, sobald sich ihm die Gelegenheit bietet.

Sollte der Kampf aufgrund von Allianzen ins Ungleichgewicht geraten, kann der Spielleiter einer unterlegenen Partei Unterstützung zu kommen lassen. Die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass Vampir **Gaspar** gleich von mehreren Feinden beharkt wird. Hier kann ihm **Vivienne Montigny**, eine Vampirin der Budapester Linie zur Seite gestellt werden.

Sollte aus irgendeinem Grund **Rukka** allein gegen mehrere Feinde stehen, kann sein Stammesbruder **Sick Dave** auftauchen und ihm helfen.

Vor dem Chills sitzen außerdem die Templer **Nikolas Wassmer** und **Suat Gregorius** in ihrem Van und beobachten das Treiben der Protagonisten von Weitem. Sollte **Araya** alleine dastehen, weil z. B. **Lydia** bereits ausgeschaltet wurde, greifen sie ein.

Am Ende der Keilerei, wenn der ein oder andere Protagonist ausgeschaltet wurde, sollten von den übrigen einige ihre Ziele erreichen können oder haben es bereits.

### Das Nachspiel

Hat **Araya** überlebt, wenden sich die beiden Templer **Nikolas Wassmer** und **Suat Gregorius** an sie. In ihren Augen, hat sie sich gut im Kampf gegen

den Vampir geschlagen und bieten ihr an, sich den Templern anzuschließen. Sollte **Grace** sterben, wird sie sich bei Araya als Geist verabschieden und verschwinden. Für **Lydia** ist das das Zeichen, dass sie das Medium war. Konnte Gaspar tatsächlich eine oder beide der Schwestern aussaugen, wird **Vivienne Montigny** auf ihn zukom-

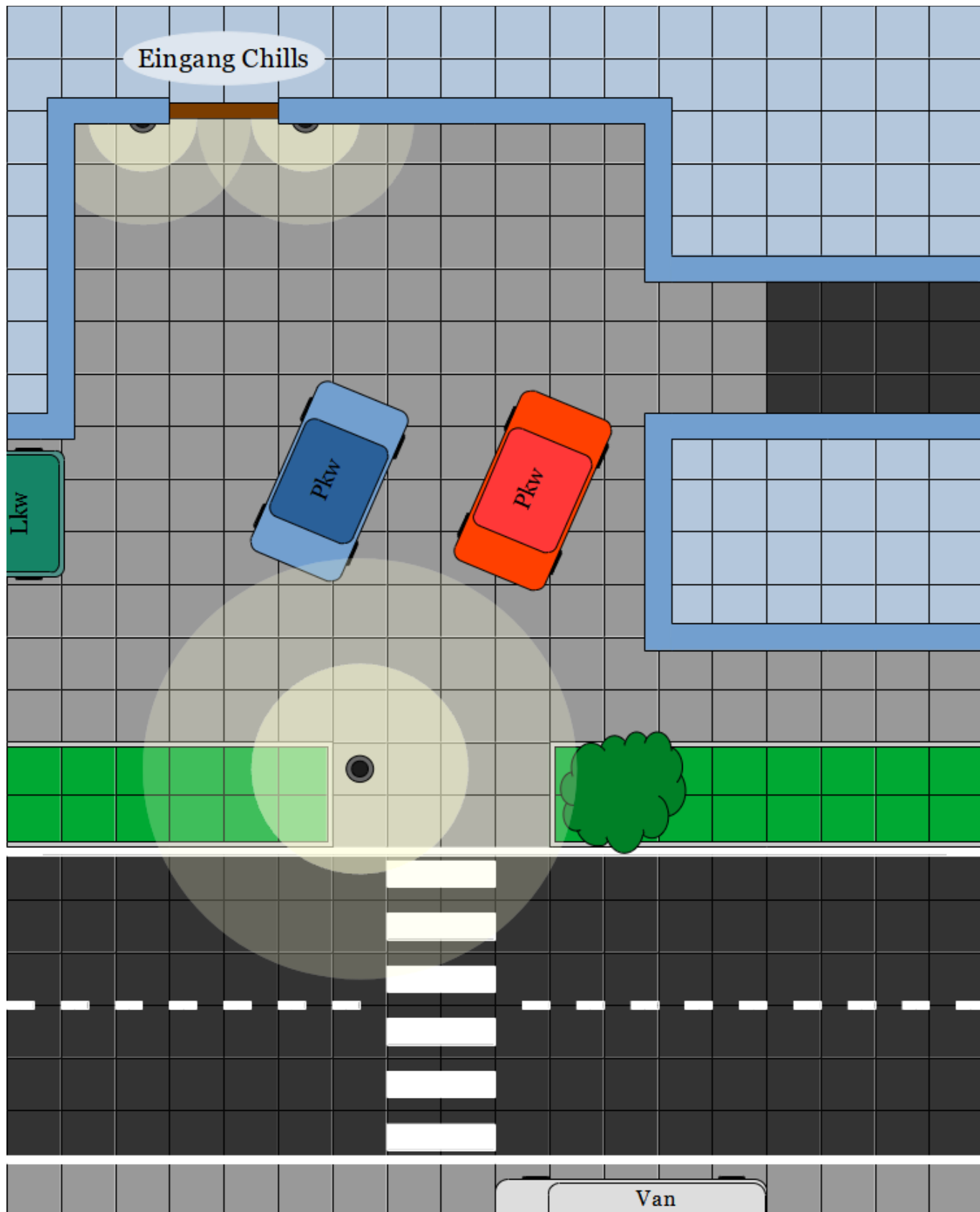
men und erklären, dass er der Schwesternschaft großen Schaden zu gefügt hat. Sie würde ihn gerne ihrem Meister vorstellen.

Hat **Rukka** Gaspar stellen und besiegen können, ist sein Rachedurst gestillt. Er kehrt zu seinem Stamm zurück.

### Erfahrungspunkte

Sollen die überlebenden Charaktere für weitere Abenteuer eingesetzt werden, kann der Spielleiter ihnen Erfahrungspunkte verleihen:

- An Spielsitzung teilgenommen 2 EP
- Szenario überlebt 2 EP
- Persönliche Ziele erreicht 1 EP










## NICHTSPIELER-CHARAKTERE

### Grace (Mensch)

ist Arayas Zwillingsschwester. Sie ist sehr offenherzig und manchmal auch etwas naiv. Heute abend ist sie voll auf Party eingestellt und zu jedem Flirt bereit.


<b>KÖR:</b> 7	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 5
<b>ST:</b> 2	<b>BE:</b> 1	<b>VE:</b> 1
<b>HÄ:</b> 2	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 4+1

						
19	9	9	6	9	8	-




#### Talente

Akrobat I (+2)  
Charmant I (+2/+3)  
Ich hör' mich mal um I (+3)

#### Waffen

					
Waffenlos	+0	-	+5	-	-

#### Panzerung

		
Aufreizendes Kleid (AU+1)	-	-

#### Übernatürliche Kräfte

-










*Stirbt Grace, fällt sie in die Hände der Geister...*

### Türsteher Steve

Kennt Araya und Grace sehr gut. Kommt es vor dem Chills zu Ausschreitungen, greift er ein. Er wird jedoch fliehen, sobald er einen Vampir oder Werwolf als solchen erkennt.

<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 6
<b>ST:</b> 4	<b>BE:</b> 0	<b>VE:</b> 1
<b>HÄ:</b> 4	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 1

						
25	12+1	6	4	12	6	-




#### Talente

Einstecker I (+3 LK)  
Muskelprotz I (+2)  
Mut I (+2)

#### Waffen

					
Waffenlos	+0	-	+5	-	-
Schlagring	+0	-	-	-	-

#### Panzerung

		
Lederjacke	+1	-

#### Übernatürliche Kräfte

-

# HANDOUTS

Nachdem sich die Spieler für ihre Rollen entschieden haben und die Spielsitzung beginnt, teilt der Spielleiter nach und nach zum gegebenen Zeitpunkt die Handouts an seine Spieler aus. Bei jedem Handout steht die Situation bzw. der Zeitpunkt, an dem der jeweilige Spieler das Handout bekommen sollte.

## Araya

### Übergabe des Handouts gleich zu Spielbeginn.

Heute ist der zweiundzwanzigste Geburtstag von Dir und deiner Zwillingsschwester Grace. Ihr beiden habt vor, euch richtig feiern zu lassen. Zunächst wollt ihr euch mit ein paar Freunden im Chill treffen und vorglühen. Danach solls runter zum Hafen ins Solaris gehen und ordentlich abgetanzt werden. Das soll heute euer Abend werden. Erst bei Sonnenaufgang soll ein Frühstück im Pharaos die Feier ausklingen lassen. Gut gestylt und mit einer Duftwolke edler Parfüms marschiert ihr zum Chills. Grace ist schon richtig aufgekratzt und kaum zu halten. Sie war schon immer der Wirbelwind und die Partymaus von euch beiden. Sicherlich wird sie mit ihrer offenen und aufreizenden Art wieder von zahlreichen Männern umringt sein. Du solltest ein Auge auf sie haben, damit sie nicht in Schwierigkeiten gerät. Immerhin soll diese Nacht heute unvergessen werden. Aber ein bisschen flirten muss erlaubt sein.

**Ziel:** Behalte Grace im Auge. Sie soll nicht in Schwierigkeiten geraten.

## Gaspar

### Übergabe des Handouts nachdem die Zwillinge das Chills betreten haben.

Jede Epoche hat ihre Vorzüge, denkst Du dir, als Du gerade den bauchfreien Körper einer jungen Besucherin des Chills betrachtest. Die Zwanziger Jahre hast Du hemmungslos genossen und die Fünfziger waren eine einzige Party. In den Sechzigern wäre dein Jagdinstinkt beinahe abgestorben, so leicht ließ sich die Beute damals verführen. Heute sind deine übernatürlichen Fähigkeiten wieder wesentlich ausgereifter. Deine Ausstrahlung lässt jeden nach deiner Pfeife tanzen. Selten zögert ein Mensch, wenn Du einen Wunsch äuserst. Und heute Abend willst Du dir ein weiteres Mal beweisen, dass Du alles und jeden verführen kannst. Wie ein Jäger lässt Du deinen Blick durch das Lokal gleiten. Deine Augen bleiben an zwei Mädchen hängen, die gerade den Raum betreten

haben. Offensichtlich sind sie Zwillinge, auffällig hübsche dazu. Du spürst die Herausforderung. Sie sollen deine Jagdbeute der heutigen Nacht werden. Zumindest in eine willst Du deine Zähne stoßen und dich an ihren Blut laben.

**Ziel:** Umgarne eine der Zwillinge oder gar beide und sauge ihr oder ihnen bei passender Gelegenheit das Blut aus.

## Lydia

### Übergabe des Handouts nachdem Gaspar mit den Zwillingen ins Gespräch gekommen ist.

Du hast einen Auftrag. Eigentlich klingt es ganz einfach: Du bist auf der Suche nach einem Medium - also eine Person mit einer besonderen Verbindung zu den Geistern. Chi Guen, eine der Seherinnen deines Kreises, hatte sie in einer Vision erkannt. Ihre Beschreibung trifft ziemlich exakt auf die beiden jungen Damen zu, die gerade die Kneipe betreten haben. Es ist immer wieder faszinierend, wie genau die Angaben der Seherinnen sein konnten, sogar Ort und Zeitpunkt sagen sie teilweise voraus. Nun musst Du erst einmal mit den Zwillingen ins Gespräch kommen, um dabei herauszufinden, welche der beiden das Medium ist.

Hast Du dann endlich das Medium gefunden, gilt es, sie in ein nahe gelegenes Versteck der Schwesternschaft zu eskortieren. Dort wird sie dann abgeholt und zum inneren Zirkel der Seherinnen gebracht.

Du wartest auf eine passende Gelegenheit, wenn Du mit einem der beiden ungestört bist.

**Ziel:** Finde das Medium und beschütze es mit deinem Leben.

## Rukka

### Übergabe des Handouts nachdem Gaspar mit den Zwillingen ins Gespräch gekommen ist. Je nachdem, wie das Gespräch läuft, kann auch noch abgewartet werden, bis Lydia Kontakt mit den Zwillingen aufgenommen hat.

Du ziehst die kühle Nachtluft durch deine Nase in deine Lungen und versuchst dich dabei an den Gestank deiner Beute zu erinnern - sie hatte sich als leblos und modern in dein Gedächtnis gebrannt. Du bist dir sicher, dass Du vor dem richtigen Gebäude wartest. Der Feigling hat sich im Lokal Chill unter die Menschen gemischt und versucht wohl seine übliche Masche. Ein wenig mit den Augen rollen, ein paar Komplimente streuen und schon fallen die Damen auf seinen Charme herein. Eigentlich ist Dir das Schicksal der meisten Menschen egal, hätte dieses schmierige Exemplar von einem Vampir nicht vor drei Wochen deinen Weg gekreuzt.

Schon seit einiger Zeit hattest Du ein Auge auf eine Bankangestellte geworfen. Sie hieß Maria, ein zartes Wesen mit starkem Charakter. Du mochtest ihr Lachen und die sichere Art, wie sie mit den Kunden umging. Du lächelst bei dem Gedanken, dass Du noch nie so viele Rechnungen pünktlich bezahlt hast wie in den vergangenen Wochen.

An jeden besagten Tag vor drei Wochen hast Du dir vorgenommen, sie am Ausgang der Bank abzupassen und auf ein Essen einzuladen. Und hast Du gewartet, bis es dunkel wurde. Als eine der Letzten verließ sie das Gebäude, ihre schlanke Figur in einen warmen Mantel gehüllt. Gerade als Du dich aus dem Dunkel des Hauseingangs lösen wolltest, rempelte jemand Maria an und verwickelte sie in ein Gespräch. Du dachtest zunächst an einen ungeschickten Passanten. Später wurde Dir klar, dass es eine billige Anmache dieses Blutsaugers gewesen war.

Als dich später dein Geruchssinn gegen Mitternacht in eine dreckige Sackgasse lenkte, fandest Du dort Marias Leiche am Boden liegen. Sie roch immer noch nach diesem Vampir. Von diesem Augenblick an, wusstest Du, was Du ihr schuldest. Und die Begleichung dieser Schuld scheint nun in greifbarer Nähe...

**Ziel:** Stelle Marias Mörder und vernichte ihn.



### Das Szenario in Kürze aus Sicht der Templer:

Die Templer haben die neugeborene Vampirin Celine Ashcroft entführt. Sie entwickeln eine Substanz, die optisch und geschmacklich Blut imitiert, den Blutdurst stillt, jedoch für Vampire keinen "Nährwert" hat. Die Charaktere sollen das "Falsche Blut" in eine Einrichtung der Vampire schmuggeln.

Von dort aus würde die Substanz dann in die verschiedenen Vampir-Unterkünfte der Stadt geliefert werden.



### Das Szenario in Kürze aus Sicht der Vampire:

Die Charaktere werden vom hiesigen Vampirmeister beauftragt, die Entführung einer jungen Vampirin namens Celine Ashcroft aufzuklären. Nachdem sie sie in einer kleinen Forschungseinrichtung der Templer befreien können, finden sie heraus, dass die Templer eine Substanz entwickelt haben, die sie "Falsches Blut" nennen. Nun gilt es, die Verbreitung dieser fatalen Substanz zu verhindern.

Das ist natürlich nicht das ganze Szenario. Dies soll nur zeigen, welche Abenteuer in der Welt von Behind möglich sind. In diesem Fall wäre das Abenteuer spielbar für eine Gruppe aus Templern und Schwestern als Verbündete oder aber Vampire mit Geistern oder Werwölfen als Verbündete. Dieses Szenario lässt sich also aus verschiedenen Blickwinkeln erleben.

