

Mitternachtstheater



*Vampire live
München*

Präludiums Leitfaden

*Version 2.1
Oktober 2016*

Die Autoren möchten an dieser Stelle dem White Wolf Game Studio und seinen Autoren für die Welten danken, die sie in ihren Regelwerken und dazugehörigen Publikationen erschaffen haben und die mit ihrer Kreativität dieses Spiel erst ermöglicht haben.

Da dieses Regelwerk nur eine Live-Ergänzung der oben genannten Werke ist und allein schon von seinem Umfang her nicht in der Lage ist, die dort gebotenen Informationen zu ersetzen, empfehlen wir den gezielten Erwerb selbiger, um den erforderlichen Überblick für die eigene Rolle zu erhalten. Auch hat es nicht den Anspruch, anstelle des offiziellen Live-Systems „Laws of the Night“ zu treten, sondern ist vielmehr als ein Vorschlag für eine direktere Live-Umsetzung gemeint. Dieses Regelwerk darf unter keinen Umständen im Rahmen gewerblicher Tätigkeit vertrieben und nur im Zusammenhang von unkommerziellen Vereinen oder privaten Veranstaltungen ohne die Genehmigung durch die SL des Mitternachtstheaters München genutzt werden. Selbstredend ist die Erwähnung oder Benutzung von Namen, Begriffen oder Termini, auf die in irgendeiner Art und Weise wie auch immer geartete Rechte geltend gemacht werden, auf keinen Fall als Verletzung oder Angriff selbiger gemeint.

Fragen zum Charakter

Leitfaden zur Erstellung eines Hintergrundes für den Charakter

Liebe Spieler/innen,

dies soll ein Leitfaden zur Erstellung Eures Präludiums sein und eine Hilfestellung leisten. Wir bitten Euch um die Formulierung eines freien Textes über Euren Charakter und über die verfügbaren Ressourcen (wie lebt er, hat er Firmen etc.). Den Charakterbogen mit Euren Werten könnt Ihr in unserem Generator erstellen. Achtet nur bitte darauf dass die Punkte im Generator auch mit eurem Präludiums Text übereinstimmen.

Es ist nicht zwingend nötig, alle Fragen im Präludiums Text zu beantworten, wenn Sie Euch für Euren Charakter nicht wichtig erscheinen könnt Ihr sie gerne im Text auslassen, es soll ja nur ein helfender Leitfaden sein.

Beginnt bitte mit folgendem:

- Name des Spielers/in:
- Name des Charakters:
- Blutfamilie (Clan):
- Zitat Deines Charakters (Optional):

Die Vorgeschichte

Sterbliche Vorgeschichte:

Es macht Sinn ein Präludium chronologisch aufzubauen. Also ist es gut damit zu beginnen wie der Charakter zu seiner sterblichen Zeit war. Also die Zeit bevor er als Vampir geschaffen wurde. Hierzu einige Fragen als Gedankenhilfe:

1. Wann und wo ist Dein Charakter geboren?
 - Hier ist es immer wichtig sich auch über die Zeit/Epoche Gedanken zu machen und zu informieren. Kann ich jemanden aus der Zeit auch wirklich glaubhaft spielen
2. Wie hieß Dein Charakter als Mensch?
 - Hat er als Vampir noch immer diesen Namen oder hat er ihn nach dem Kuss geändert?
3. Wo hat Dein Charakter gelebt und in welchem gesellschaftlichen/sozialen Umfeld ist er groß geworden?
 - Waren seine Eltern reiche oder eher arme Leute?
 - Lebten seine Eltern noch als er aufgewachsen ist?
 - Lebt die Familie Deines Charakters noch?
 - Gibt es lebende Nachfahren, insbesondere Freunde oder Verwandte?
 - Wie ist er aufgewachsen?
 - Wie wurde er erzogen/ welche Werte wurden ihm/ihr vermittelt?
 - Wie war seine Kindheit?
 - Wie war das Verhältnis Deines Charakters zu seinen Eltern?

4. Hat Dein Charakter selbst eine Familie gegründet?
 - Name der Frau/des Mannes und wie war das Verhältnis zu ihr/ihm?
 - Name der Kinder und wie hat sie/er sie erzogen, wie war ihr Verhältnis?
 - Leben diese Menschen noch?
 - Existiert in der Gegenwart noch irgendein Kontakt zu diesen Menschen?
5. Welche Ausbildung hat er genossen?
 - Hat Dein Charakter eine Art Bildung genossen?
 - Ist er klassisch zur Schule gegangen oder hatte er Privatlehrer?
 - Hat er studiert?
6. Welchen Beruf hat Dein Charakter als Mensch ausgeübt?
 - Gibt es Kontakte aus dieser Zeit? Wenn ja welche?
7. Welche Besonderheiten gab es im sterblichen Leben Deines Charakters?
 - Hatte Dein Charakter in der menschlichen Zeit besondere Feinde, die heute noch leben?
 - Gab es andere Personen in dem Leben des Charakters, die ihn stark beeinflusst haben oder zu denen er ein besonderes Verhältnis hatte?
 - Was waren die Interessen, Ziele und Ängste als Mensch?
 - Welche Eigenschaften zeichneten Deinen Charakter als Mensch aus?
8. Hat Dein Charakter vor seiner Erschaffung eine Zeit als Blutdiener/Ghul gelebt?
 - Wer war der Blutgeber?
 - Von wann bis wann war Dein Charakter Blutdiener?
 - Wie kam es dazu, dass Dein Charakter Blutdiener wurde?
 - Wie war das Verhältnis zum Blutgeber?
 - Existiert der Blutgeber heute noch? Falls nein was ist passiert?
 - Wie ist das heutige Verhältnis zum Blutgeber?

Vampirische Vorgeschichte

Die Erschaffung als Vampir ist logischerweise der Eintritt in eine neue Art und Form der Gesellschaft. Die Welt der Dunkelheit unterscheidet sich von der der sterblichen Gesellschaft, obwohl sie koexistieren. Dennoch musste sich Dein Charakter erst in ihr zurechtfinden bis er zum Vampir wurde, der er heute ist. Auch hierzu wieder einige Frage als Gedankenhilfe:

1. Wann hat Dein Charakter den Kuss erhalten und wurde damit zum Vampir gemacht?
 - Wie war die Auswirkung auf die sterbliche Gesellschaft?
 - Was hat er getan um sein Wesen als Vampir zu verbergen?
 - Hat er einen neuen Namen angenommen und warum?
2. Wer war der Erschaffer des Charakters?
 - Wie kam der Kontakt mit dem Erschaffer zustande?
 - Warum hat er Deinen Charakter zum Vampir gemacht?
 - In welcher Stadt und wann wurde Dein Charakter erschaffen?
 - Wie stellst Du Dir die Schaffung Deines Charakters vor?
 - Was weiß Dein Charakter über seinen Erschaffer?
 - Wie war das Verhältnis zu Deinem Erschaffer?
 - Wie hat sich das Verhältnis sich im Laufe der Jahre verändert?
 - Wie ist das Verhältnis heute?
 - Was brachte Dein Erschaffer Dir über die vampirische Gesellschaft, Lebensform etc. bei, was nicht?
3. Hatte/Hat Dein Charakter noch andere Mentoren?
 - Wer war oder ist der Mentor Deines Charakters?
 - Wie und wo hat Dein Charakter den Mentor kennengelernt?
 - Wie kam es dazu, dass der Vampir zum Mentor für Deinen Charakter wurde?

4. Gab es noch andere bedeutende Vampire die Deinen Charakter beeinflusst haben?
 - Wer waren sie?
 - Wie haben sie Deinen Charakter beeinflusst?
5. In welcher Stadt, wann und unter welchem Prinzen wurde Dein Charakter zum Neonaten freigesprochen?
 - Was hat er geleistet um Freigesprochen zu werden?
 - Hatte er bedeutende Fürsprecher?
6. Welche Städte hat Dein Charakter bis zu seiner Ankunft in München wann besucht?
7. Welche Feindschaften hat Dein Charakter bis zu seiner Ankunft in München gepflegt?
 - Warum ist die Feindschaft ausgebrochen? Was war der Stein des Anstoßes?
8. Welche „Leichen im Keller“ oder Geheimnisse, die nicht öffentlich werden sollten hat Dein Charakter bis zu seiner Ankunft in München gesammelt?
 - (Beispiel: Er/sie hat besondere Neigung zu extremer Gewalt; Er/Sie trinkt nur von Neugeborenen oder hat er/sie ein Mündel aus der sterblichen Zeit?)
9. Hat Dein Charakter Diablerie begangen, um seine aktuelle Generation zu erhalten?
 - Wenn ja, an wem hat Dein Charakter Diablerie begangen?
 - Wie kam es dazu? (z.B. Eine Blutjagd etc.)
 - Was waren die Folgen aus der Diablerie?
 - Wie hat sich der Charakter danach verändert?

Zu Spielbeginn

(auch im Generator abgebildet)

Eigenschaften und Eigenarten Deines Charakters

Im Laufe der Zeit hat Dein Charakter bestimmte Eigenarten entwickelt. Gewohnheiten Vorlieben aber auch moralische/ethische Werte die er verfolgt und Ängste die ihn antreiben oder ihn paranoide gemacht haben. Auch hierzu wieder einige Frage als Gedankenhilfe:

1. Wo und von welchen Personen ernährt sich Dein Charakter? Was für Vorlieben hat er bei der Jagd?
2. Wo schläft Dein Charakter? Wie ist er am Tage geschützt?
3. Welche Beastrais [Raserei (Angriff) oder Rötschreck (Flucht)] hat Dein Charakter und wie hat er die bekommen?
4. Wie hoch ist die Menschlichkeit Deines Charakters, warum ist diese auf diesem Wert und was bedeutet das für ihn im Spiel?
5. Wie willensstark soll Dein Charakter sein und wie willst Du das im Spiel darstellen?
6. Wie steht Dein Charakter allgemein zu einem eigenen und den anderen Clänen der Camarilla?

Vampirische Gesellschaft

Über die Vorgeschichte hinweg hat sich der Charakter ja nun eine gewisse Zeit unter Vampiren bewegt und existiert. Wie ist der heutige Stand, also der Stand bei Spielbeginn Deines Charakters. Auch hierzu wieder einige Frage als Gedankenhilfe:

1. Was hat Dein Charakter bisher in der vampirischen Gesellschaft erreicht?
2. Was möchte Dein Charakter in nächster Zeit in der vampirischen Gesellschaft erreichen?
3. Schuldet Deinem Charakter jemand einen oder mehrere Gefallen? Wenn ja, wofür und in welcher Höhe?
4. Ist Dein Charakter an jemanden blutgebunden oder ist jemand an ihn blutgebunden?
5. Hat Dein Charakter eigene Nachkommen und wenn ja, welcher Fürst hat ihm diese genehmigt?
6. Welche Einstellung hat Dein Charakter zu Deinem endgültigen Tod?

7. Welche Einstellung hat Dein Charakter zum Töten von Menschen und Vampiren? Hat Dein Charakter schon oft getötet?

Menschliche Gesellschaft

Vampire koexistieren mit der menschlichen oder sterblichen Gesellschaft. Viele Vampire ziehen einen Nutzen aus ihr, von der überlebenswichtigen Sache der Blut Versorgung abgesehen. Sie nutzen die Gesellschaft für die Annehmlichkeiten des Unlebens aber auch für einen Vorteil in der vampirischen Gesellschaft. Was aber vor allem im Vordergrund steht ist die Masquerade. Also auch der Schutz davor als Vampir erkannt zu werden. Auch hierzu wieder einige Frage als Gedankenhilfe:

1. Wo und wie wohnt Dein Charakter?
2. Wo und wie jagt Dein Charakter?
3. Hat Dein Charakter Blutdiener/Ghule? Wenn ja, wie heißen sie und welche Aufgaben erfüllen sie? (siehe Punkte im Generator)
4. Wie finanziert sich Dein Charakter seinen Lebensstil? Über welche finanziellen Ressourcen verfügt Dein Charakter? Wie sind diese zu Stande gekommen oder woher generiert Dein Charakter sein Auskommen? (siehe Punkte im Generator)
5. Welchen Einfluss auf die menschliche Gesellschaft hat sich Dein Charakter aufgebaut? (siehe Punkte im Generator)
6. Welche Informationsquellen ergeben sich aus dem Einfluss Deines Charakters? (siehe Punkte im Generator - Netzwerk/Einfluss)
7. In welchen Bereichen der menschlichen Gesellschaft möchte Dein Charakter in der nächsten Zeit Einfluss sammeln und wie möchte er das konkret erreichen?

Wir hoffen euch hat dieser Leitfaden zum Erstellen eines Chrakterpräludiums weitergeholfen. Selbstredend steht Euch auch die SL gerne mit Rat und Tat bei Fragen oder anderen Unklarheiten zur Seite. Schreibt uns einfach an unter Mail: SL@mitternachtstheater.de

Wir haben auch eine kleine Auswahl an Filmen und Serien für Euch zusammengestellt um Euch mit der Thematik Vampire mal etwas auseinanderzusetzen und Euch von der Welt der Vampire und den Vampircharakteren vielleicht etwas inspirieren zu lassen. Allerdings müssen wir hier noch sagen, dass wir ungern den Daywalker oder ähnliches als Präludium lesen möchten. Die Filme sollen nur die eine oder andere Idee zu einem Charakter liefern. Wir spielen natürlich weiterhin nach der WOD von White Wolf bzw. jetzt Ulisses.

Filme:

Interview mit einem Vampir, Underworld 1, Blade, Abraham Lincoln Vampirjäger, Königin der Verdammten oder Wir Sind Die Nacht

Serie:

Clan der Vampire oder True Blood

PC-Spiel:

Bloodlines

Begriffserklärung

Neonate:

Ein Kind, welches den Freispruch erhalten hat und auf sich allein gestellt ist, ist ein Neonat. Ein Neonat ist mündig und für seine Handlungen und Aktivitäten allein verantwortlich. Neonaten stellen die breite Masse in der Gesellschaft.

Freigesprochen:

Mit Erschaffung wird ein Vampir Kind. Er untersteht seinem Erzeuger (Erschaffer, Sire) und lernt von diesem das Überleben in der Welt der Vampire, die Gesetze derselben und wird vorbereitet, dermaleinst für sich allein einstehen zu können. Bis zum Punkt seiner Freisprechung ist das Kind gesellschaftlich unmündig und

gilt eher als Besitz denn als eigenständiges Individuum. Domänenfürsten sprechen Kinder frei und entlassen sie in die Gesellschaft der Neonaten.

Diablerie:

Synonyme Begriffe für Diablerie sind Amaranth und Seelenraub. Diablerie umschreibt den Vorgang einer willentlichen und endgültigen Vernichtung eines anderen Vampirs durch Blutraub.

Trinkt ein Vampir das Blut eines anderen Vampirs zur Gänze, d.h. inklusive dessen sog. Herzblut, wird das Opfer vernichtet. Bei diesem Vorgang werden die Stärken und Schwächen des Opfers, dessen Seele und dessen mystische Aspekte des Blutes aufgenommen. Dies kann Konsequenzen nach sich ziehen, positive wie auch negative. Es ist möglich, dass das Blut des Täters dauerhaft gestärkt wird und dessen Generation sich verbessert. Ebenso ist es denkbar, dass bestimmte Fähigkeiten oder Disziplinen auf den Diableristen übergehen und ihm neue Möglichkeiten eröffnen. Kehrseite der Medaille stellen Konflikte zwischen beiden Seelen dar, die im schlechtesten Fall zu dauerhaften mentalen Schäden führen.

Der Vorgang der Diablerie ist in der Spielwelt vorwiegend als Brudermord und abstoßende Schandtat verschrien. Werden bei einem Charakter Spuren einer Diablerie erkannt, können unangenehme Fragen und offene Feindseligkeit folgen. Auf der anderen Seite gibt es Figuren, die insgeheim die Möglichkeit auf eine persönliche Bereicherung und Stärkung bejahen und vielleicht sogar Ambitionen in dieser Richtung unterhalten.

Blutsgebunden:

Die Begriffe Blutband und Bluteid werden synonym verwandt. Als Blutband bezeichnet man eine zumeist nur einseitig etablierte sehr enge emotionale Bindung eines Vampirs oder Ghuls an einen Vampir.

Aufgebaut wird ein Blutband durch die Verabreichung von Vampirblut in Richtung von dem übergeordneten an den untergeordneten Part. Vampirblut besitzt ungeheure Kräfte. Es ist in der Lage, in der Zielperson des Bandes langfristige und tiefe Loyalität zu begründen. Totale Unterwerfung bis hin zur Aufgabe des eigenen Lebens für den Herrn des Bandes ist das Resultat. Ein Blutband kann selbst von einem Todfeind absolute Treue erzwingen.

Blutsbänder sind das mächtigste Instrument für eine Manipulation beziehungsweise Unterwerfung.

Beasttraits:

Ein "Beast Trait" (Englisch: "Wesenszug der Bestie") ist ein charakterspezifischer Trigger, der einen Charakter an den Rand seiner Beherrschung führt. Kann der Charakter den auslösenden Faktor nicht kontrollieren oder meiden, mündet dieser je nach Festlegung in Raserei oder Rötschreck. Beasttraits sind demnach neben den allgemeinen Auslösefaktoren für Raserei und Rötschreck für deren Eintreten verantwortlich.

Raserei:

Der Begriff Raserei umschreibt einen Zustand wilder Unbeherrschtheit und ungerichteter Aggression. Ein synonym verwendeter Begriff ist Frenzy (Englisch: Raserei, Wahnsinn, Rage, Blutrausch). Befindet sich ein Vampir in Raserei, so greift er blindlings alles an, was ihm in die Quere kommt, ganz gleich ob Freund oder Feind. Das Tier in ihm trägt die Vorherrschaft. Jegliche Fähigkeiten, die dem inneren Wüten entsprechen, werden aktiviert. Ein Vampir in Raserei ist eine Gefährdung für alle Umstehenden und für die Traditionen.

Rötschreck:

Rötschreck umschreibt eine tiefe und schier vernichtende Angst eines Vampirs. Ein Vampir, der in Rötschreck fällt, flieht in wilder Panik und Furcht. In dieser Situation ist er nicht mehr er selbst, vielmehr ist sein tierisches Innere an die Oberfläche gedrungen und verfügt über sein Tun und Handeln. Ein klarer Geist ist nicht mehr gegeben. Der einzige Instinkt ist, die Gefahrenquelle soweit als möglich hinter sich zu lassen und sich in Sicherheit zu bringen. Während der Flucht werden jegliche Fähigkeiten eingesetzt, die das Fortkommen begünstigen – ohne Rücksicht auf Verluste. Wenn Personen im Weg stehen, werden diese blindlings angegriffen bzw. aus dem Weg gerempelt, und trotzdem sich der Vampir möglicherweise in der Öffentlichkeit befindet, wird er Disziplinen einsetzen, um zu entkommen, und hierdurch ggf. die Traditionen gefährden.