



Katharsis - Basisregels
Editie: Nocturne Haarlem
Versie: Augustus 2015

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave

De creatie van een vampier

Het ondode lichaam

Het innerlijke conflict met het Beest

De macht van het Beest

Het Bloed

De Honger

De bloedband

Mensen en Vazallen (ghouls)

Het Spel

Focus

Handelingen

Tekens en gebaren

Disciplines

Effecten van disciplines

Wilskracht

Bloedpunten

Gevecht en geweld

Schade

Zware schade (Aggravated)

Grote kracht

Vasthouden

Houten staken

Vuurwapens

Torpor

Vernietiging

Diablerie

De creatie van een vampier

Wanneer een vampier wordt gecreëerd, wordt bij een mens zijn gehele bloed ontnomen. Maar net voor de daadwerkelijke dood zal intreden, geeft de vampier zijn slachtoffer een klein beetje van zijn eigen bloed. Daarna sterft het menselijke lichaam een pijnlijke dood, dat bewust wordt ervaren door het slachtoffer. Pas dan start de nieuw verworven vampier zijn nieuwe leven.

In de meeste gevallen zal slechts een klein aantal mensen de verwording overleven. En alleen de oudste vampieren hebben genoeg kennis van het Beest en het vampier zijn, om in te kunnen schatten welke mensen een verwording zullen overleven en welke zullen sterven.

Het ondode lichaam

De tijd na een verwording is een verwarrende en angstige ervaring. Het lichaam zal veranderen en alle menselijke lichamelijke functies komen stil te liggen. Waaronder het hart en de longen, tenzij de vampier deze bewust activeert.

De jonge vampier zal dan ook weer moeten leren om zijn ademhaling te gebruiken om te spreken of te ruiken. En verder zullen de achtergebleven lichaams vloeistoffen in die eerste paar dagen na de verwording worden afgescheiden.

In die tijd verdeelt het bloed zich gelijkmatig door het hele lichaam en de bleek geworden huid neemt de temperatuur van de omgeving aan. En enkel als een vampier net gedronken heeft voelt zijn huid korte tijd warm aan.

Ook nagels en haren groeien niet meer. En mocht de vampier zijn haren of nagels knippen, dan groeien ze gedurende de dag weer terug naar de lengte die ze hadden tijdens de verwording.

En zo ook met verwondingen, opgelopen voor de verwording. Deze zijn nog steeds aanwezig.

Sterfelijke ziekten hebben verder geen invloed meer op de vampier. Hoewel drugs nog steeds door het bloed kan worden opgenomen om een herinnering op te roepen.

Verwondingen aan het hoofd of de romp zijn voor een vampier niet lastiger, dan aan een arm of been.

En wanneer verwond, zal het bloed deze direct genezen. Ledematen en het hoofd kunnen ook niet meer van het lichaam worden gescheiden.

Tevens neemt de fysieke kracht bijzonder toe.

En tot slot vormen zich lange hoektanden in het gebit, welke voor het voeden of bijten gebruikt kunnen worden. Deze kunnen, wanneer gewenst, worden ingetrokken.

De vampier kan vanaf dit punt nog enkel bloed nuttigen, alle andere zaken worden vroeg of laat uitgekotst..

Op emotioneel vlak zal de vampier ook bijzonder veranderen.

Zo bevindt het denken en bewustzijn zich niet langer meer in het hoofd..

Maar maakt deel uit van het mystiek energieveld dat door middel van het bloed het ondode lichaam aanstuurt.

En doordat het innerlijke wezen vervuld is van een verlangen naar bloed, kan het de vampier aansturen op een manier die het niet altijd wil.

Verder is seks nog wel mogelijk (en dit kan plezierig zijn). Maar de sterfelijke gevoelens en het orgasme ontbreken.

En naarmate zonsopgang dichterbij komt, wordt de vampier overmand door een enorme vermoeidheid en valt in slaap. Om pas op zijn vroegst bij zonsondergang weer wakker te worden.

Enkele van de nieuwe vaardigheden die een nieuwe vampier krijgt, spreken voor zich en kunnen veelal direct worden aangewend. Terwijl andere vaardigheden moeten worden ontdekt en weer andere kunnen slechts geleerd worden van een leraar.

Het innerlijke conflict met het Beest

Elke vampier wordt van binnen verscheurd door de strijd tussen zijn bewustzijn, ziel en het Beest.

Waarbij het Beest een intensieve opeenstapeling is van alle lusten, lasten en alle negatieve karaktereigenschappen opgedaan, tijdens het sterfelijke leven.

En dat zich manifesteert tijdens de verwording. Dit is iets waar de vampier niet van af kan komen.

En tijdens het onleven zal degene vaak in situaties komen waarin er een beslissing moet worden genomen of degene zijn beestachtige impulsen zal volgen of deze weerstaat met zijn verstand.

Dit innerlijke conflict is altijd aanwezig en blijft een factor van invloed op het handelen.

Want alles wat de vampier begeert, aanraakt of schept, wordt door dit conflict meegenomen of gecorrumpeerd. Bewust of onbewust.

Elke vampier ervaart dit weer anders. Maar bij de meeste vampier uit dit zich door de jaren heen in een fanatieke zelfcontrole.

De macht van het Beest

Bij een uitbarsting zal het Beest zich op van de 3 onderstaande manieren manifesteren, wat afhankelijk is van de situatie.

Frenzy

Frenzy komt voor wanneer de vampier zich uitermate bedreigd voelt en het Beest de overhand krijgt.

Het is zeg maar de escalatie van het innerlijke conflict en de vampier zal vanaf dat moment puur handelen vanuit overleving drang en macht.

Begeertes worden direct bevredigd zonder oog te hebben voor de gevolgen en de omgeving.

En pas als de situatie dusdanig verandert of wanneer aan de drang is voldaan zal het Beest tot rust keren.

Tijdens een strijd zal het Beest pas rusten als zijn tegenstander ligt of dat hij ver van de dreiging af is (bij vluchtgedrag).

Dorst

Wanneer de vampier zonder bloed kan komen of bijzonder verzwakt is (in spel termen: op 2 bloed puntenkomt), dan neemt het jacht instinct van het Beest het over.

De vampier wil dan enkel nog voeden en zal de dichtstbijzijnde bron van bloed direct aanvallen.

Tijdens de dorst werken alle disciplines tegen de vampier in dorst enkel op aanraking.

De vampier is immuun voor pijn en reageert enkel op extreme stimuli (vuur, zonlicht en de geur van bloed).

Een vampier in dorst kan andere vampier vasthouden (zie gevecht).

De Dorst eindigt pas wanneer de vampier genoeg gedronken heeft. Er geen tegenstanders meer in zijn directe omgeving zijn of door middel van bepaalde Disciplines.

Rötschrecks

Rötschreck wordt veroorzaakt door zonlicht, open vuur, fobiën en sommige aanvallen.

En wanneer de vampier in deze status belandt, zal hij of zij vluchten op welke manier dan ook.

Tijdens Rötschreck werken ALLE Disciplines tegen de vampier alleen op aanraking. De vampier is immuun voor pijn en reageert alleen op extreme stimuli (vuur, zonlicht, de geur van bloed).

Het Bloed

Voor het spel wordt bloed in eenheden verdeeld. Een liter bloed is ongeveer 1 eenheid.

Een volwassen mens heeft dus ongeveer 5 eenheden in zich.

Aan het begin van de nacht gebruikt de vampier altijd 1 eenheid om uit zijn "doodsslaap" te komen.

De Honger

Een verlangen, sterker dan welke menselijke drang, drijft de vampier om bloed te drinken.

En enkel door deze te bevredigen kan het jacht instinct van de vampier tijdelijk worden onderdrukt.

Noot spelleiding: *verlies, tijdens het spelen, dit verlangen en de daaruit komende (innerlijke) strijd nooit uit het oog.*

Drinkt een vampier < 1 eenheid aan bloed, dan stijgt zijn bloedvoorraad niet.

En per avond kan een vampier slechts 1 eenheid van zijn bloed aanvullen uit 'koud' bloed.

Oftewel: bloed dat niet vers uit een sterfeling komt.

Een kleine hoeveelheid bloed (een glas) kan het Beest wel korte tijd bedwingen.

Terwijl een vampier van een slachtoffer drinkt, ervaren zowel slachtoffer als vampier een gevoel van extase.

En in 30 seconden drinkt een vampier ongeveer 1 eenheid.

Een ervaren vampier kan zich van een slachtoffer losrukken voordat deze sterft aan bloedverlies.

En een (volwassen) mens ervaart bij het verlies van:

- 1 eenheid bloed: een licht gevoel in het hoofd en vermoeidheid;
- 2 eenheden: een duidelijke verzwakking;
- 3 eenheden: bewustzijnsverlies;
- 4 eenheden of meer: de dood, tenzij het slachtoffer binnen enkele minuten bloed terug ontvangt.

Door over de wonden van een beet te likken, genezen deze onmiddellijk.

Maar zonder dit te doen hebben verwondingen soms maanden nodig om volledig te genezen.

Het consumeren van vampieren bloed geeft een 'rush' en kan verslavend werken (bij zowel sterfelijken als andere vampieren).

De bloedband

Als een vampier 1 eenheid vampierenbloed gedronken heeft (van Ouderen is soms een druppel al genoeg), ontstaat er een emotionele connectie tussen de drinker en degene wiens bloed het was (de Domitor).

Mensen krijgen deze band al na een paar druppels vampierenbloed, waarbij:

- Een 1e dronk een sterke sympathie geeft naar de Domitor toe.
- Een 2e dronk een sterke emotionele verbondenheid geeft.
- Een 3e dronk een diepe zielsverbintenis geeft, dat lijkt op liefde.

Let wel: Wat als aanhankelijkheid begint, kan snel in allerlei richting ontsporen, wanneer deze valse liefde doorslaat richting afhankelijkheid, een diep verlangen of honger naar meer bloed van de geliefde.

Per nacht kan ALTIJD maar 1 stap genomen worden in de bloedband.

En een 1e en 2e dronk vervagen nadat het slachtoffer 6 maanden niet van de Domitor gedronken heeft.

Een 3e dronk vervaagt pas na 12 maanden. En als de Domitor een Oudere is kan dit soms nog (veel) langer duren.

Men kan ALTIJD maar aan maximaal 1 vampier gebonden zijn.

Mensen en Vazallen (ghouls)

Met de bloedband ontwikkelen mensen een afhankelijkheid van vampieren bloed en worden vazallen (ghouls).

Een vazal wordt lichamelijk sterker, steviger en kan door het vampierenbloed wonden sneller genezen.

Tevens zal degene niet meer verouderen.

Wordt een vazal langer dan 10 jaar vampierenbloed gevoerd, dan kan deze vampier-achtige krachten ontwikkelen. Deze gaven blijven actief, zolang de ghoul aan zijn Domitor gebonden is.

Eindigt de bloedband, dan begint de vazal rap te verouderen tot aan zijn "echte" leeftijd, welke na 1 jaar bereikt is. Als een vazal niet regelmatig het bloed van zijn Domitor drinkt, verliest de vazal langzaam zijn bovennatuurlijke krachten.

Een vampier kan maximaal 3 (downtime) ghouls tegelijkertijd onderhouden.

En mensen en vazallen die gewond raken zijn bij:

- 1 schade licht gewond;
- 2 schade zwaar gewond;
- 3 schade stervend (in enkele minuten) tenzij ze vampierenbloed gevoerd krijgen.

Voor 1 bloed eenheid kan een vazal (een mens niet) direct 1 schade herstellen.

Vazallen en mensen zijn zeer ontvankelijk voor vampieren en hun uitstraling.

En ook zonder een specifiek slachtoffer van een Discipline te zijn, zullen zij zeer ontvankelijk zijn voor de spelimpulsen van vampieren.

Het Spel

Als speler neem je tijdens de spelavond de rol op je van een verwant (vampier), afkomstig uit een van de 7 hoofd (uit een totaal van 13) families. Deze families wedijveren voortdurend met elkaar. Maar ook tussen de verwanten onderling is er weinig rust.

Het spel is dan ook erg gefocust op politiek en intrige. En het draait vooral om macht en status, angst en manipulatie.

In de vampieren samenleving geoorloofde middelen om zich staande te houden en bij voorkeur 'hogerop' te komen.

Tragiek en (persoonlijke) horror zijn dan ook nooit ver weg en je personage zal tijdens het spelen hier vaak mee te maken krijgen. Vooral omdat je zelf, net zoals je mede spelers een monster bent. En daar op een manier mee moet omgaan. Sommige omarmen het, terwijl anderen worstelen met deze nieuwe natuur.

Daarnaast glijdt je personage steeds meer af en zul je minder menselijk worden.

Je verliest het contact met 'normale' wereld en emoties worden vreemder en vreemder, terwijl je steeds minder met allerlei nieuwe ontwikkelingen kan omgaan.

De vraag is dan ook hoe je personage hiermee omgaat?

Hoewel je personage meer meemaakt dan enkel de avonden dat we spelen, ligt voor ons wel de nadruk op het spel tijdens de sessie.

En je kunt deze momenten gebruiken om allianties aan te gaan, te verbreken, (valse) informatie in te winnen of te delen, te slijmen bij je superieuren of te trappen naar je onderlingen.

Focus

Ons spel focust zich op de wat jongere verwanten (< max 100 jaar oud), die binnen de wereld herkenbaar zijn aan de benaming Neonate of Jongeling.

Deze Jongelingen zijn ervaren genoeg om te weten hoe het machtsspelletje wordt gespeeld.

Maar zijn nog niet krachtig genoeg om daar een impact op te hebben. Met als gevolg dat ze veelal door de ouderen als (onvrijwillige) pionnen worden ingezet.

Handelingen

Handelingen binnen het spel worden onderscheiden in:

- **IC (in character)**

Alle handelingen die het personage van de speler in het spel uitvoert.

Noot spelleiding: We proberen zoveel mogelijk alles "IC" op te pakken. Ga dan ook tijdens het spel zo min mogelijk OC.

- **OC (out-character)**

De zaken die een speler uitvoert maar geen handelingen van het personage zijn.

Noot spelleiding: Probeer dit zo min mogelijk tijdens het spel te doen. En als je het doet, op een manier dat andere spelers niet stoort in hun spel. Spel personages reageren niet op de "OC" handelingen van andere spelers.

Tekens en gebaren

Tijdens het spel worden gebaren gebruikt om regel technische zaken aan te geven die afwijken van de waargenomen IC spel realiteit.

- **OC (out-character):**
Een open hand of gesloten vuist in de lucht (Nederland) of je handen voor je borst kruisen (Duitsland).
- **Aanvaldiscipline:**
Je houdt je vinger op je slaap.
- **Bekrachte aanvaldiscipline:**
Je houdt je gehele hand bij je slaap.
- **Verbergen:**
Je houdt je vuist op de borst met het aantal vingers opgestoken, dat gelijk is aan je hoogste kracht van de discipline.

Disciplines

Disciplines zijn bovennatuurlijke vaardigheden van vampieren. En elke Discipline beschrijft een groep van krachten die een gemeenschappelijke metafysische oorsprong of gezamenlijk thema hebben.

Noot spelleiding: *Let op dat sommige Disciplines hebben een 'component' nodig om in effect te kunnen gaan. En voor het niveau van de discipline geldt:*

- 1 voor een leerling kracht (laagste niveau)*
- 2 voor een gezel*
- 3 voor een meester kracht (hoogste niveau)*

De hoeveelheid krachten die je krijgt is afhankelijk van je leeftijd, generatie, status en dergelijke. Deze krijg je van de SL te horen. En meer informatie over welke deze zijn, is terug te vinden in het document over de Disciplines.

Aanraking

Dit duidt op een intensief contact van de gebruiker met zijn slachtoffer. En het kan fysiek contact zijn maar ook een uitgewisselde intense blik of een moment van enorme aandacht. Het gaat erom genoeg aandacht te krijgen van het slachtoffer om de discipline te gebruiken. Een aanval kan aan zijn aanraking niet persé worden herkend. Dit soort omstandigheden kunnen onder normale omstandigheden vaak genoeg optreden.

Trance

Een toestand waarbij de gebruiker zich op zijn slachtoffer moet concentreren. Het slachtoffer verliest hierdoor contact met de buitenwereld zolang deze trance zich aanhoudt. Na afloop kan het slachtoffer zich niet herinneren wat er heeft plaatsgevonden. Tijdens de trance kan de gebruiker aan het slachtoffer uitleggen wat er zoal gebeurt.

Noot spelleiding: *Een trance kan door effecten van buitenaf (geweld, explosie, actie van een ander personage) worden verstoord.*

Effecten van disciplines

De effecten van de verschillende Disciplines zijn in drie groepen in te delen:

Aanval

Een aanval zijn alle door disciplines veroorzaakte veranderingen aan de geest of gevoelstoestand van de tegenstander. En als je een aanval discipline gebruikt, leg je de wijsvinger op je slaap en speelt de discipline uit.

Noot spelleiding: *Denk bijvoorbeeld het met luide stem commanderen voor de kracht "Command" of flirt gedrag uitspelen bij de kracht "Awe".*

Het slachtoffer kiest vervolgens of het 1 Wilskracht inzet om het effect tegen te gaan.
En speelt vervolgens naar eigen inzicht het effect uit, dit geldt voor zowel de weerstand als wanneer onder invloed.

Noot spelleiding: *Let op, dit kost dus geen bloedpunten.*

Bekrachtigde aanval

Het is ook mogelijk om een bekrachtigde aanval in te zetten. Dit kost wel 1 Wilskracht om in te zetten en 2 Wilskracht om hier weerstand tegen te bieden. Bij een bekrachtigde aanval houd je je hele hand bij je slaap om aan te geven dat je deze actie uitvoert.

Verbergen

Sommige vampieren hebben de kracht om zich voor andere te verbergen, onzichtbaar te maken of hun aanwezigheid te doen vergeten. Verborgene personages mogen alleen rustige handelingen uitvoeren en/of fluisteren.

Noot spelleiding: *Normale vampieren kunnen verborgene vampieren niet lokaliseren. Zelfs al hoor je iemand bewegen.*

De verborgene vampier houdt een vuist voor zijn borst (in Duitsland hanteert men tevens een groene breaklight) en steek het aantal vingers op, dat gelijk is aan je hoogste kracht van de discipline.

Vampieren met de discipline Auspex kunnen verborgene vampieren opsporen.

En als het Auspex niveau hoger is dan de verborgene speler kun je degene gewoon zien.

Is deze gelijk, dan merk je dat er iemand is maar kun je de locatie van degene niet achterhalen.

En als deze lager is, kan je iemand niet opsporen en/of waarnemen.

Transformatie

Sommige discipline veroorzaken een innerlijke en/of uiterlijke verandering.

Waarvoor geldt dat het effect gedurende een dag optreedt (dus tussen de spelsessie) en zal pas later weer in het spel effect hebben.

Noot spelleiding: *Wilskracht kan hier niet tegen beschermen.*

Wilskracht

Wilskracht geeft aan hoe sterk de geest van een vampier is.

En bij een aanval tegen je of wanneer je deze uitvoert (enkel bij een bekrachtigde aanval) zul je deze gebruiken.

Hiervoor geldt:

- **Aanval**
0 Wilskracht om te gebruiken, 1 Wilskracht om weerstand te bieden.
- **Bekrachtigde aanval**
1 Willpower om te gebruiken, 2 Wilskracht om weerstand te bieden.

Noot spelleiding: Hoeveel Wilskracht je krijgt, zul je van de SL horen en is afhankelijk van je leeftijd, generatie, status en dergelijke.

Deze krijg je van de SL te horen. En wordt gebruikt om het spel te versimpelen, zodat men niet hoeft te rekenen of te discussieren.

Bloedpunten

Een vampier beschikt over een aantal bloed punten die tijdens een gevecht of een andere situatie naar beneden kan gaan.

En wanneer dit een bepaald niveau bereikt, gebeurt het volgende:

- 2 Bloed punten: Je personage schiet in Frenzy
- 0 Bloed punten: Je personage vervalt in Torpor

Noot spelleiding: Voor beide geldt dat dit dient te worden uitgespeeld.

En de hoeveelheid bloed punten krijg je te horen van de spelleiding, daar het afhankelijk is van je leeftijd, generatie, status en dergelijke.

Gevecht en geweld

Wanneer een conflict IC escaleert, kan het tot een fysiek treffen komen.

En tijdens een ongewapend treffen sla je met een open hand of ontspannen vuist, zonder kracht.

Voor een gewapend treffen zijn enkel LARP wapens toegestaan die door de spelleiding vooraf zijn gecontroleerd een goed bevonden.

Je bent en blijft zelf verantwoordelijk en aansprakelijk voor de veiligheid van deze wapen en het juiste gebruik.

Steken met wapens mag enkel als deze hiervoor zijn ontwikkeld (kernloos).

En slagen op het hoofd, de hals en geslachtsdelen zijn niet toegestaan.

De spelleiding behoudt het recht om te allen tijde wapens en/of personen uit een gevecht te verwijderen of vooraf af te keuren. Dit is enkel een noodgreep en wordt pas ingezet bij nalatigheid aan de kant van de deelnemer(s).

Noot spelleiding: Denk tijdens elk gevecht aan je adrenaline niveau en houdt het theatraal en leuk voor alle personen. Spreek desnoods met je tegenstander af wat jullie wil gaan ondernemen.

Schade

Treffers moeten voor een slachtoffer duidelijk merkbaar zijn en worden uitgespeeld.

En dit mag best theatraal en mooi worden uitgespeeld.

Staccato slagen tellen echter niet en ook bij ongewapend vechten of het gebruik van klauwen moeten lange halen worden gebruikt.

Speel, wanneer je schade krijgt, dit ook uit. Vampiers ervaren nog steeds ongemak, fysieke druk en meestal ook gewoon pijn.

Treffers veroorzaken in de basis allemaal 1 Schade. Of dit nu een vuistslag, klauw of met een wapen is.

En deze trek je van je hoeveelheid Bloed punten af.

Noot spelleiding: Let op dat er discipline krachten zijn waarmee je schade kunt verminderen tot een minimum van 0. En dat pantser de schade niet zal verminderen.

Zware schade (Aggravated)

Vuur, zonlicht en de klauwen van een Gangrel (discipline: Protean) veroorzaken "zware schade", dat niet zomaar door het bloed direct kan worden genezen. Ledematen die door zware schade worden getroffen blijven pijn doen en zijn slechts moeizaam en beperkt te gebruiken.

Zonder specifieke vaardigheden duurt het genezen van dit soort verwondingen minstens 3 maanden.

Noot spelleiding: Wanneer je gewond raakt door Zware schade, speel dit uit. Als ook in de volgende sessies (draag bijvoorbeeld een verband of mitella).

De spel leiding kan tijdens het spel bepalen dat bepaalde zaken in het spel ook als Zware schade kan worden beschouwd.

Grote kracht

Sommige vampieren beschikken over een boven gemiddelde kracht, door bijvoorbeeld de discipline Potence of een ander aspect. Om dit duidelijk te maken aan de andere spelers draagt de vampier met Grote kracht een rood lint om zijn handen, polsen of onderarmen.

Vampieren met grote krachten veroorzaken in een gevecht 2 Schade per rake klap. En dit geldt voor zowel vuisten, klauwen als met wapens.

Ook is de speler in staat om anderen tegen de muur te drukken, van zich te gooien of een ander groots, dramatisch effect, dat gepaard gaat met een grote kracht.

Noot spelleiding: Dit moet wel duidelijk en goed in het spel worden uitgespeeld.

Let erop dat je in grote, onoverzichtelijke gevechten de vampier niet altijd de tijd of ruimte hebt om bij elke klap zijn Grote kracht in te zetten, daar het concentratie vereist. Eén op één is dit natuurlijk veel makkelijker te doen. En bespreek desnoods kort met je tegenstander(s) om dit theatraal en mooi uit te spelen.

Vasthouden

Een vampier kan een andere vampier zonder specifieke disciplines niet zomaar tegen zijn wil vasthouden. Tezamen met een of meerdere andere vampieren kan een vampier wel worden vastgehouden.

Er zijn disciplines die ervoor zorgen dat je alleen een ander kunt vasthouden maar die er ook voor zorgen dat niemand je meer kan vasthouden, ongeacht de hoeveelheid.

Wanneer je iemand vasthoudt en schade ontvangt, moet je loslaten.

En als degene die je vasthoudt schade krijgt, moet je eveneens ook loslaten. Alleen bij een poging de ander te staken, mag je deze vasthouden.

Mensen en vazallen kunnen zich in principe niet losrukken, mede door de kracht en het charisma van de vampier.

Houten staken

Een vampier zal verlamd raken wanneer degene een houten staak in zijn hart krijgt.

Hoewel enige beweging niet langer mogelijk is, zal de vampier nog wel beperkt bewust zijn van zijn omgeving. En ziet, hoor en ruikt alles.

Met een uiterste inspanning van wil kunnen sommige sterke vampieren nog enkele woorden fluisteren.

Om een vampier te kunnen staken, moet de houten staak 3 maal met grote kracht (denk hierbij aan hulpmiddelen als een hamer, een baksteen en dergelijke) worden ingeslagen.

Noot spel leiding: Er zijn disciplines die dit vergemakkelijken. En pantser op de borst vertraagt dit proces. Het gestaakt worden veroorzaakt geen schade.

Vuurwapens

Voor mensen en vazallen (Ghouls) schadelijk, voor vampieren niet.

Hoewel de impact van een kogel nog wel moet worden uitgespeeld, een vampier heeft daar namelijk wel last van.

Op korte afstand schiet men altijd raak (tenzij de schutter opzettelijk mist) en we gebruiken dus geen projectielen. Klappertjespistolen en NERF guns zonder kogels zijn toegestaan voor gebruik.

Torpor

Als een vampier op 0 Bloed punten komt te staan (door schade, door het leegdrinken en dergelijke) raakt degene in Torpor. Dit is een diepe slaap waarbij het lichaam lijkt te verstenen.

En duurt enkele minuten, waarbij het veroorzaken van Schade niks meer verder berokkent.

Zaken als Zware schade of een soortgelijk effect zijn natuurlijk nog wel van invloed.

Noot spelleiding: *Of en wanneer een Vampier weer ontwaakt wordt vervolgens met de spel leiding besproken.*

Een vampier kan ook vrijwillig in Torpor gaan. Enkele minuten per nacht zal de vampier dan lichtjes ontwaken, net genoeg om zich te voeden.

Tijdens een vrijwillige Torpor herstelt zware schade zich eerder.

En kunnen bepaalde andere zaken wellicht ook sneller voorbij gaan.

Gedurende deze tijd kan de vampier natuurlijk geen downtime-acties uitvoeren, zijn vazallen niet (zelf) voeren, of iets anders dergelijks.

Vernietiging

Wanneer een vampier in direct zonlicht komt of niet tijdig aan een hevig vuur kan ontsnappen, dan zal de vampier worden vernietigd.

Noot spelleiding: *Schade door wapens alleen kan een vampier nooit vernietigen.*

Diablerie

Wanneer een vampier een andere vampier volledig leeg drinkt, spreekt men van Diablerie.

Dit proces is in mysterieën gehuld en de meningen hierover kunnen tussen personages (enkel IC) enorm verschillen.

Het proces schijnt voor beide vampieren enorm pijnlijk te zijn en mocht het lukken, wordt er veelal gesproken van de vernietiging van de ziel van de ander.

Noot spelleiding: *De effecten van de Diablerie en het resultaat ervan worden met de SL besproken.*