

Einführung

Die Kampagne beginnt 1977 in Berlin. Die Stadt ist geteilt in einen alliierten und einen sowjetischen Sektor. In der Bundesrepublik verübt die RAF diverse Anschläge. Jimmy Carter wird US Präsident. Apple bringt den Apple II, einen PC mit integriertem Bildschirm und Tastatur, auf den Markt. Im Kino laufen Rocky und Star Wars. Muhammad Ali bestreitet zwei Weltmeisterkämpfe. ABBA hat einige Nr. 1 Hits. Handys gibt es noch nicht, die ersten Autotelefone (handkoffergroß) sind auf dem Markt.

Westberlin wurde nach dem Krieg von der Camarilla neu besetzt. Einigen Ahnen wurde das Recht der Nachkommenschaft eingeräumt. Die Stadt soll als Bollwerk und Brückenkopf gegen den im Osten erstarkenden Sabbat gesichert werden.

Charaktererschaffung

Die Grundlage für die Kampagne bildet das Regelwerk Vampire – Die Maskerade in seiner dritten Auflage.

Alle Charaktere sollten zu Beginn den Status eines Neugeborenen haben, also nicht älter als einhundert Jahre sein. Als Clans kommen die der Camarilla in Frage: Brujah, Gangrel, Malkavianer, Nosferatu, Toreador, Tremere und Ventrue.

Die Hintergrundgeschichte und Erschaffung muss nicht in Berlin sein, die Charaktere sollten aber zu Kampagnenbeginn schon einige Jahre in der Stadt sein und die Gesellschaft dort kennen.

Folgende Hausregeln kommen bei der Charaktererschaffung zum tragen:

- Es dürfen max. drei Punkte auf Generation gegeben werden.
- Als Pfad muss Menschlichkeit gewählt werden.
- Der Pfadwert darf zu Spielbeginn nicht unter sechs liegen.
- Es dürfen nur Clansdisziplinen gesteigert werden.
- Eure Vorgeschichte muss durch entsprechende Punkte in „Hintergrund“ abgebildet werden.
- Vor- und Nachteile sollten nur in Ausnahmefällen und mit guter Begründung gewählt werden, bedürfen auf jeden Fall die Zustimmung des Spielleiters.
- NSCs sollten alle eine kurze Beschreibung und Namen haben (auch die Herde)

Zur Charaktererschaffung sollte das Charakterdokument im Anhang benutzt werden, welches auch nochmal gesondert zur Bearbeitung am Rechner beiliegt.

Vorgeschichte

Wichtiger noch, als die bloße Statistik des Charakters ist seine Hintergrundgeschichte. Nachfolgend habe ich einige Fragen zusammengestellt, die ihr bedenken solltet und eine Hilfe darstellen können, um eine fundierte Vorgeschichte zu entwerfen.

Geschichte des Charakters

1. Wann und wo wurde der Charakter geboren?
2. Wer waren die Eltern des SC?
3. Wie war die Kindheit des SC (besondere Ereignisse) ?
4. Wie war das Leben des Charakters als Erwachsener?
5. Welche Tätigkeit/Funktion übte der SC vor dem Kuss aus?
6. Wer war der Erzeuger des SC?
7. Wann und unter welchen Umständen wurde der SC zum Kainiten?
8. Welches Verhältnis hat der SC zu seinem Erzeuger?
9. Wie war der weitere Lebenslauf des SC als Kainit?
10. Welche wichtigen (historischen) Ereignisse beeinflussten den SC als Kainiten?
11. Wie und wann kam der SC nach Berlin (falls er nicht schon immer hier lebte)?
12. Wann kam der SC zum ersten Mal in Kontakt mit den Kainiten in Berlin?
13. Welche Kainiten kennt der SC aus seiner Vorgeschichte?

Persönlichkeit des Charakters

14. Welches Wesen hat der SC? Welches Verhalten?
15. Was denkt der SC über sein Kainitendasein (Vampirismus) allgemein?
16. Was denkt der SC über seinen Clan?
17. Was denkt der SC über die Camarilla und die Traditionen?
18. Welchen Clan lehnt der SC am heftigsten ab? Warum ?
19. Mit welchem anderen Clan sympathisiert der SC am ehesten? Warum?
20. Spezialfrage: Von welchen anderen Wesen der WOD hat der SC schon gehört?
21. Hat der SC irgendwelche allgemeinen Vorurteile?
22. Wie denkt der SC über Sterbliche? Wie verhält er sich Ihnen gegenüber?
23. Ist der SC religiös? Welche Religion? Wie denkt der SC über Glauben?
24. Wie denkt der SC über Politik (sowohl kainitische als auch sterbliche P.)?
25. Was ist die größte Schwäche des SC (psychologisch)?
26. Was ist die größte Stärke des SC (psychologisch)?
27. Wem schuldet der SC seine Loyalität? Warum?
28. Wie würden die Eltern des SC ihn beschreiben?
29. Wie würde der Erzeuger des SC ihn beschreiben?

Hintergrund des Charakters

30. Welche Ziele verfolgt der SC in der Domäne Berlin? Warum?
31. Wer (welche Gruppierungen) steht dem SC nach seiner Einschätzung dabei im Wege?
32. Welchem Beruf/Tätigkeit geht der SC zur Zeit nach?
33. Welche Funktion nimmt der SC in der Domäne Berlin ein? Sofern gegeben....
34. Welche familiären Bindungen hat der SC noch? In der Domäne?
35. Welche kainitischen Bindungen hat der SC noch? In der Domäne?
36. Wer sind die sterblichen Kontakte, Verbindungen, Verbündeten usw. des SC (wie ist er daran gekommen)?
37. Wer sind z. Zt. am ehesten Widersacher des SC (bezogen auf die Ziele)?
38. Wer sind z. Zt. am ehesten Verbündete des SC (bezogen auf die Ziele)?
39. Was tut der SC, wenn er Freizeit hat?
40. Welche Hobbys hat der SC?
41. Wo und wie jagt der SC normalerweise?
42. Wo genau liegt die Zuflucht des SC? Wie ist sie gesichert (genaue Angaben)?
43. Wo hält sich der SC üblicherweise auf?
44. Was sind und wo liegen die Ressourcen des SC in der Domäne Berlin?
45. Welche besonderen Ausrüstungsgegenstände besitzt der SC (oder hat darauf Zugriff)?

Weitere Fragen

46. Welche Erwartungen hat der SC an die Existenz?
47. Welche Erwartungen hat der SC an die Zukunft?
48. Welche Erwartungen hat der SC an sich selbst?
49. Was versteht der SC unter Freundschaft?
50. Was versteht der SC unter Liebe?
51. Wovor hat der SC Angst? Warum?
52. Was versetzt ihn in Wut? Warum?
53. Wovon träumt der SC?
54. Was macht den SC traurig? Warum?
55. Wie verhält der SC sich in alltäglichen Situationen?
56. Wie verhält er sich in Stresssituationen und in Gefahr?
57. Wie steht der SC zu seinen Emotionen?
58. Was begeistert den SC? Warum?

Schlussfrage

60. Wenn er ihn kennen würde, wie würde der Spieler den SC beurteilen? Was würde er ihm raten?

Weiterer Hintergrund

Zur Kampagne werden weitere Informationen und Texte auf www.thornet.de veröffentlicht.

Zu Berlin finden sich weitere Infos unter www.berlin.de.

Zur deutschen Geschichte findet sich hier einiges:

<http://www.deutsche-staedte.de/geschichte/geschichte.html>

Ansonsten ist [Wikipedia](http://de.wikipedia.org) ein ständiger Quell der Erkenntnis.

Die nachfolgenden Informationen sind frei an einigen White Wolf Publikationen angelehnt und heben nicht den Anspruch auf Vollständigkeit oder Korrektheit. Um den Hintergrund der Kampagne ein wenig zu illustrieren, sollten alle Spieler die Geschichte der Vampire gelesen haben, auch wenn der Charakter (noch) nicht über all die Informationen verfügt.