

Vampirclan's und ihre (Clan)Disziplinen	
Assamiten (Sarazenen)	Geschwindigkeit, Quietus , Verdunkelung
Brujah (Zeloten)	Geschwindigkeit, Präsenz, Stärke
Gangrel (Tiere)	Gestaltwandel , Seelenstärke, Tierhaftigkeit
Jünger des Seth (Schlangen)	Präsenz, Serpentis , Verdunkelung
Kappadozianer (Grabräuber)	Auspex, Mortis , Seelenstärke
Lasombra (Magister)	Beherrschung, Schattenspiele , Stärke
Malkavianer (Wahnsinnige)	Auspex, Irrsinn , Verdunkelung
Nosferatu (Leprakranke)	Stärke, Tierhaftigkeit, Verdunkelung
Ravnos (Scharlatane)	Schimären , Seelenstärke, Tierhaftigkeit
Toreador (Kunsthandwerker)	Auspex, Geschwindigkeit, Präsenz
Tremere (Usurpatoren)	Auspex, Beherrschung, Thaumaturgie
Tzimisce (Unholde)	Auspex, Fleischformen , Tierhaftigkeit
Ventrue (Patrizier)	Beherrschung, Präsenz, Seelenstärke

Persönlichkeiten

Sterbliche	Kainiten
Frederick II – König von Sizilien und Neapel	Montano – (4 th Lasombra), 1. Kind des Clangründers, herrscht im „Castel d`Ombro“, Kopf der „Amici Noctis“
Henry VII – König von Deutschland, Sohn von Frederick II und Constance von Aragon	Hardenstedt der Ältere - (5 th Ventrue), regiert aus Bayern, viele Feinde, überlebte viele Attentate
Gregor IX – Papst, Allianz mit Frederick II	Julia Antasia - (5 th Ventrue), Kopf der Antasianer in Frankfurt, teilt nicht die Clanansichten, folgt dem Weg der Menschlichkeit
Hermann von Salza – Großmeister der Teutonen Order	Lotharius - (5 th Tremere), Prinz von Wien, zusammen mit Etrius Führer des Tremerekerns
Richard Löwenherz – König von England	Graf Jürgen von Magdeburg - (6 th Ventrue), Prinz von Magdeburg, Kind von Hardenstedt
Philip II – König von Frankreich	Lucius Cornelius Scipio - (6 th Brujah), Führer des Brujahklüngels der hanseatischen Liga, will neues Karthago in Norddeutschland schaffen
Alexius III – Herrscher von Konstantinopel	Penelope - (7 th Kappadozianer), ehemalige spartanische Sklavin aus dem alten Rom, Liebhaberin und Langzeitallianz von Lucius
Otto von Brunswick – Im heiligen römischen Reich im Bürgerkrieg mit Philipp von Schwaben	Rudolf Brandl - (6 th Ventrue), Prinz von Prag, Vasalle von Mithras
Fam. Premsysls – Adelsfamilie in Prag	Josef Zvi - (6 th Nosferatu), Führer des Klüngels in Prag
	Shaagra – (Metusalem Tzimisce), schläft unter Prag
	Libussa – (Ghul Tzimisce), Diener von Shaagra
	Ardan von der goldenen Gasse - (7 th Tzimisce), Kriegsherr

Geld & Handel

Währungen im Heiligen Römischen Reich	
Pfennig (Pf) auch $\frac{1}{4}$ Pf und $\frac{1}{2}$ Pf möglich	Bis zum Beginn des 13. Jahrhunderts besaß der Pfennig eine hohe Kaufkraft, für einen Pfennig bekam man um 1000 ca. 20 Hühner! Im 12. Jh war das durchschnittliche Gewicht eines Pfennigs etwa 1,1 - 1,6 Gramm. 1 Pfennig hatte um 900 eine Kaufkraft von 10 Hühnern oder etwa $\frac{1}{3}$ Kg. Getreide. Theoretische Kaufkraft von ca. 30 Euro.
Schilling (S) 1 S = 12 Pf	Ein Schilling, entsprach in etwa 12 Pfennig und hatte um 900 eine Kaufkraft von 120 Hühnern oder etwa 4 Kg. Getreide. Theoretische Kaufkraft von ca. 360 Euro.
Pfund (Pd) 1 Pd = 20 S o. 240 Pf	1 Pfund entsprach etwa 240 Pfennigen und hatte um 900 eine Kaufkraft von 2400 Hühnern oder etwa 80 Kg. Getreide. Theoretische Kaufkraft von ca. 7200 Euro

Handel findet hauptsächlich bei Tage statt.

Ein Arbeiter / Bauer verdient theoretisch ca. 2 – 3 Pf pro Tag, wovon er nach Steuern und anderen Lebenshaltungskosten noch ca. $\frac{1}{4}$ – $\frac{1}{2}$ Pf übrig hat.

Geld wird hauptsächlich in den Städten verwendet, auf dem Land wird der Tausch mit anderen Waren / Dienstleistungen vorgezogen.

Reisen

Reisender	Km / Std.	Km / Tag
Wanderer	4 bis 5	25 bis 30
Läufer	8 bis 12	50 bis 70
Pferd im Galopp	20 bis 25	-
Durchschnittsreisender	-	30 bis 45
Galoppierender Reiter	-	70 bis 90
Berittener Kurier mit Pferdewechsel	-	100 bis 150

Gruppierungen

Sethskinder	Kainskinder	Bauern	Handwerker
Händler	Künstler	Adel	Klerus
Inconnu	Die Furores	Die Prometheer	Die Manus Nigrum
Autarkis	Der Orden der bitteren Asche		

Die Legenden der Kainiten

Der Jyhad:

Der Jyhad ist angeblich der ständige Krieg, in dem sich die Älteren Vampire befinden sollen. Es ist wie so vieles verboten, darüber zu sprechen, um eine Panik zu vermeiden und Gehorsam zu garantieren. Trotzdem ist es natürlich durch die Jahrhunderte auch zu den Jungen durchgedrungen. Sie spüren jedoch nichts bewusst davon und bleiben somit dabei, das Gespräch über den Jyhad zu verbieten. Viele Vampire, zum Beispiel die Ventrue, haben oft das Gefühl, dass er doch äußerst real ist. Dann kursieren zum Beispiel Gerüchte, dass man von den Älteren Kainiten wie Marionetten benutzt wird, um ihren Zwecken zu genügen, was verständlicherweise nicht gerade ein angenehmes Gefühl ist. Die Malkavianer dagegen fassen das Ganze um einiges lockerer auf. Sie glauben, dass es einfach nur ein guter Witz von ihrem Erzeuger Malkav war, der die anderen Vampire nur ärgern wollte. Um einige Panik zu verbreiten, ist der Jyhad allerdings sehr gut geeignet, ob er nun real ist oder nicht.

Gehenna:

Das Gehenna ist das gefürchtetste Ereignis für einen Vampir, dass man sich nur vorstellen kann. Die letzte Nacht der Vampire wird in dem Buch Nod - eine Art Bibel für Vampire, in dem die Entstehungsgeschichte und die bevorstehende Vernichtung der Vampire aufgezeichnet sind und das nur mehr in Fragmenten vorhanden ist, die überall unter den Vampiren verstreut sind - sehr ausführlich beschrieben. Die Antediluvians, also die Vorsintflutlichen, die jetzt noch schlafen, werden aufstehen und ihre Kinder vernichten. Wenn diese Gericht über die Kainiten kommt, wird Kain als Richter wieder auf diese Welt kommen. Dann wird - eine der vielen noch nicht erforschten, oder nicht zu interpretierenden Stellen des Buches Nod - die "Dunkle Mutter" kommen.

Eine einzige Hoffnung haben die Kainiten noch. Eine Frau soll sie retten können - oder zumindest interpretieren sie es so. Sie wird das "Zeichen des Mondes" tragen; und schon das allein lässt einige Deutungen zu, auf die ich gleich zurück kommen werde. Diese Frau wird von allen verstoßen werden und Leid und Schmerz erfahren, bevor sie erkannt wird.

Das Zeichen des Mondes kann zum Beispiel simpelst bedeuten, dass sie eine Malkavianerin ist. Weiterhin kann es aber auch heißen, dass sie ein Garou, also ein Werwolf sein soll, da auch diese dem Mond einiges an Bedeutung zumessen.

Oder man mischt beides und hat dann auch das Leid und den Schmerz: Sie kann auch eine diese Missgeburten sein, die entstehen, wenn ein Werwolf zum Vampir gemacht wird. Diese Wesen werden von allen verabscheut, weil sie nicht mehr nur die Stärke eines Wolfs sondern auch noch die Unsterblichkeit eines Kainiten haben.

Während es den Camarilla-Mitgliedern verboten ist, über das Gehenna zu reden, hat der Sabbat sich zur Aufgabe gemacht, allen von der unmittelbar bevorstehenden Apokalypse zu berichten. Für sie ist es undenkbar, dass viele nicht einmal an die Vorsintflutlichen glauben. Der Sabbat sagt, dass es der Plan der Antediluvians ist, dass die Kinder zerrüttet und unaufmerksam sind, wenn sie kommen.

Auch das kürzliche Auftreten einer 14. und 15. Generation hat zu allgemeinen Chaos und zur Verunsicherung beigetragen, heißt es doch dass die dünnblütigen Vampire dem Gehenna unmittelbar vorausgehen. Des weiteren sind diese Vampire allerdings auch an sich schon gefährlich, da sie in der Sonne herumgehen können, ohne Schaden zu nehmen. Die älteren Kainiten fürchten sich davor, dass ein Mitglied der 15. Generation in ihr Haus kommt und sie tötet, was ja auch durchaus real ist.

Golconda:

Golconda ist der Zustand, den eigentlich jeder Vampir anstrebt, da er den Ausgleich zwischen dem inneren Tier und der menschlichen Natur ist. Doch auch hier ist es wiederum verboten, darüber zu sprechen, aus dem einfachen Grund, den Gehorsam der Kainiten nicht zu brechen. Der Clan der Salubri strebt ganz besonders nach Golconda, und sie erschaffen erst Kinder, wenn es in Sichtweite ist und sie lassen sich von ihren Kindern töten, wenn sie Golconda erreicht haben, da sie somit ihre Lebensziel erreicht haben.

Allerdings ist von niemandem wirklich bekannt, dass er Golconda tatsächlich erreicht hat. Es ist wie die anderen Legenden eben nur eine Legende, und noch niemand konnte es beweisen. Und doch übt es eine große Faszination auf viele aus.

Begriffe der Kainiten

Prinz:

Ältester Vampir einer Gegend, der die Vampire der Gegend eint.

Domäne:

Vampire unterteilen ihr Territorium wie Menschen in Domänen und Stadtstaaten, die oft als Lehen bezeichnet werden.

Ghule und Kinder:

Nur vom Prinzen des Lehens kann man die Erlaubnis bekommen Ghuldiener zu schaffen.

Ernährung:

Vampire brauchen Blut um sich zu ernähren, viele Kainiten haben Vorräte an Sterblichen, auch als Herde bezeichnet, andere wenige trinken das Blut von Tieren, welches aber im Gegensatz zum menschlichen süßen Blut salzig und bitter sein soll.

Der Kuß:

Der Vorgang der Verwandlung eines Sterblichen in einen Vampir. Dem Sterblichen wird sein gesamtes Blut entzogen und durch eine geringe Menge Blut des Vampirs ersetzt.

Das Buch Nod:

Das "heilige" Buch der Kainiten (quasi ihre Bibel), das die Ursprünge und Frühgeschichte ihrer Rasse beschreibt. Es wurde nie vollständig veröffentlicht, doch man weiß, daß es Bruchstücke davon gibt.

Der Dschihad:

Der geheime Krieg, der zwischen den wenigen überlebenden Vampiren der dritten Generation geführt wird und bei dem jüngere Vampire als Marionetten verwendet werden.

Gehenna:

Das Ende des Dritten Zyklus; das bevorstehende Armageddon, bei dem die Vorsintflutlichen erwachen und alle Vampire verschlingen.

Generation:

Die Anzahl von Schritten zwischen Kain und einem Vampir. Desto höher die Generation, desto näher ist Vampir Kain und desto mächtiger ist er.

Traditionen:

Die Gebote der Kainskinder. Wer diese mißachtet, dem droht ein schmerzlicher Tod.

Amaranth:

Der Vorgang des Bluttrinkens bei anderen Vampiren.

Diablerie:

Siehe Amaranth, nur wird Diablerie meist im Zusammenhang mit dem Trinken des Blutes von Vampiren niedrigerer Generation verbunden, was einen Generationsaufstieg des trinkenden Vampirs bewirkt, aber durch die Zweite Tradition verboten ist.

Kainit:

Ein Kind Kains, des Brudermörders, auch als Vampir bezeichnet.

Sethskinder:

Ein verächtlicher Ausdruck für Sterbliche.

Vitae:

Blut

Welp:

Ein verächtlicher Ausdruck für einen eigenen Nachkommen.

Caitiff:

Clanlose Vampire, sind in der Welt des finsternen Mittelalters eher selten, ob sie nun von ihren Erzeugern verstoßen wurden oder ihre eigenen Clans ablehnten, Caitiff stehen außerhalb der politischen Struktur der Vampirgesellschaft. Ohne den Schutz von Erzeuger oder Clan nehmen sie die unterste gesellschaftliche Stellung aller Kainiten ein.

Kind:

Frisch geschaffene noch nicht freigegebene Kainiten -> keine respektvolle Behandlung, erst wenn sie ihre Würdigkeit bewiesen haben werden sie als vollwertige Mitglieder in der Kainsgesellschaft angesehen

Neugeborener:

Vampire die sich in der Gesellschaft noch keinen Namen gemacht haben, wenn Neugeborene ein Jahrhundert überleben werden als Ancillae betrachtet

Ancillae:

Diese Kainskinder sind noch vergleichsweise jung haben sich aber bereits den Ahnen gegenüber bewiesen.

Autarkis:

Gesetzlose Vampire, die sich weigern die Autorität eines Prinzen anzuerkennen. Meist Ähnliche Macht wie die Ancillae.

Ahn:

Wenn Vampire ein bestimmtes Alter erreichen haben nur noch wenige andere Wesen Macht über sie. Normalerweise sind Ahnen zwischen 200 und 1000 Jahren alt.

Methusalem:

Zwischen 1000 und 2000 Jahre alt, leiden sie meist unter Verfolgungswahn und notorischer Langeweile, daher ziehen es die meisten vor in Starre zu verfallen, da ja vielleicht irgendwann ein Ancilla das Glück haben könnte einen Methusalem auf dem falschen Fuß zu erwischen. Manche spielen jedoch eine große Rolle im Djihad.

Vorsintflutlicher: Die Ältesten Vampire überhaupt, 13 an der Zahl sind sie die Gründer der einzelnen Clans. Nur ein Wort von ihnen genügt um gewaltige Auseinandersetzungen und Konflikte zwischen den Kindern Kains auszulösen. Ihr ewiger Kampf der Djihad beeinflusst alle Vampire.