

Auspex

(Erfolgswert: Wahrnehmung + Aufmerksamkeit)

Man sieht übrigens mit der gleich hohen oder höheren Auspexstufe NICHT AUTOMATISCH einen verdunkelten Charakter ankommen. Dazu muss Auspex (aus einem sinnvollen Grund) aktiviert sein.

1 Geschärfte Sinne
(Heightened Senses)

2 Aurawahrnehmung (Aura Perception)

diese Kraft wirkt nur auf eine Distanz von max. 3m! Mit dieser Kraft kann man keine Lügen erkennen!

Erfolgswert
Was kann erkannt werden?

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 2-3 Intensität der Aura: Erkennen von Mensch oder Vampir

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 4-5 Emotionen, Mit Blut manipulierte Menschen erkennen

(Ghule und Blutsgebundene sehen gleich aus)

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 6-7 Diablerie, Ghule können eindeutig erkannt werden.

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 8-9 Magie (aktive Rituale auf der Person, keine Disziplinen)

Wahrnehmung + Aufmerksamkeit = 10 Spezialfälle, Besessenheit

Bittet euren Mitspieler euch, eurem Erfolgswert entsprechenden Infos zu geben.

3 Geistige Berührung (The Spirit Touch)

4 Telepathie (Telepathy)

Kosten: 1 Willenskraftpunkt (Zum Lesen der Gedanken von übernatürlichen Wesen wie Vampiren)

Zusätzlich: Hat man die 5. Stufe von Auspex dazu gemeistert ist es außerdem möglich seinem Opfer mit der 4. Stufe ein Bild in den Kopf zu projizieren.

5 Psychische Projektion
(Psychic Projection)

Der Einsatz eines weiteren Punktes Willenskraft hingegen erlaubt es einem sich für eine Runde als geisterhafte Gestalt zu manifestieren (man wird sichtbar und kann sprechen, aber nicht körperlich agieren). Disziplinen die Körperlichkeit bzw. den Einsatz von Blut erfordern können nicht angewandt werden. Jemand der ebenfalls über Astralreise verfügt, kann sein Auspex nutzen um einen anderen Astralreisenden zu entdecken. Kosten: 1 Willenskraftpunkt

Beherrschung

(Erfolgswert: Manipulation +
Einschüchterung)

1 Befehl (Command)

Beispiele „Schweig!“, „Geh weg!“
oder „Knie nieder!“. Selbstzerstörerische Befehle dürfen ignoriert werden.

2 Hypnose (Hypnotize)

Ein Beispiel wäre „Wenn ich grinse, beginnst du Lauthals zu lachen!“ oder „Wenn der Prinz den Raum betritt, wirfst du dich auf die Knie!“.

3 Vergesslicher Geist (The Forgetful Mind)

Erfolgswert

Umfang der Veränderung

Manipulation+Einschüchterung = 2-3
Eine Erinnerung für einen Tag vergessen lassen

Manipulation+Einschüchterung =4-5
Eine Erinnerung für einen viertel Jahr vergessen lassen

Manipulation+Einschüchterung =6-7
Leichte Veränderungen der Erinnerung bewirken

Manipulation+Einschüchterung =8-9
Eine Erinnerung gänzlich entfernen

Manipulation+Einschüchterung =10
Einen ganzen Lebensabschnitt verändern

4 Konditionierung

(Conditioning)

Durch die ständige Manipulation und dauernde Bearbeitung des Geistes einer Person ist es dem Kainiten möglich, einen Sterblichen oder auch Kainiten dauerhaft zu seinem willenlosen Sklaven zu machen.

Die Person, die Konditioniert wird muss es nicht unbedingt wissen, ABER die SL ab der ersten! Sitzung.

Erfolgswert

Erfolgreiche Sitzungen

Manipulation + Einschüchterung = 2-3
30

Manipulation + Einschüchterung = 4-5
20

Manipulation + Einschüchterung = 6-7
15

Manipulation + Einschüchterung = 8-9
10

Manipulation + Einschüchterung = 10
5

5 Besessenheit (Possession)

Durch Nutzung dieser Kraft ist es dem Kainiten möglich seinen Geist in den eines Menschen zu übertragen und durch dessen Körper zu agieren.

Erfolgswert

Anwendbare Disziplinen

Manipulation + Einschüchterung = 2-3
Keine Disziplinen

Manipulation + Einschüchterung = 4-5
Auspex

Manipulation + Einschüchterung = 6-7
Beherrschung, Präsenz und

Tierhaftigkeit

Manipulation + Einschüchterung = 8-9
Irrsinn und Verdunklung

**Manipulation + Einschüchterung = 10
Thaumaturgie und Nekromantie**

Geschwindigkeit ***(Celerity)***

Der potentiellen Fluchtmöglichkeit durch die schnellere Bewegung wird durch den so genannten Fair Escape Rechnung getragen, **dieser kostet jedoch einen Blutpunkt.**

1 Fair Escape

Kosten: 1 Blutpunkt pro Szene (im Rahmen des gesunden Menschenverstandes)

2 Umlaufen

Damit kommt ihr ohne das der Gegner reagieren kann um diesen herum. Es muss laut angesagt werden.

Kosten: 1 Blutpunkt pro Anwendung

3 Einem Treffer ausweichen „Weg!“

Mit der Ansage von „Weg!“ kann der Schaden des letzten Treffers

ignoriert werden. Es muss mit einem lauten „Weg!“ angezeigt werden.

Kosten: 1 Blutpunkt pro „Weg“

4 Einem

Schussausweichen „Weg!“

Mit der Ansage von „Weg!“ kann der Schaden des letzten Treffers eines Schusses ignoriert werden. Es muss mit einem lauten „Weg!“ angezeigt werden.

Kosten: 1 Blutpunkt pro „Weg“

5 Einen Doppelschlag ausführen

Man schlägt einmal (man muss treffen!) und ruft:

„Doppelschlag!“ und nennt den Schaden den man macht. Dieser ist zweimal der Normale schaden, den man verursacht.

Kosten: 1 Blutpunkt pro Doppelschlag

Gestaltwandel (Protean)

1 Augen des Tiers (Eyes of the Beast)

Im Dunkel sehen. Bei Anwendung dieser Kraft glühen die Augen des Vampirs rot.

2 Tierklauen (Talons of the Beast)

Gangrelklauen machen schweren Schaden!

Kosten: 1 Blutpunkt

3 Verschmelzung mit der Erde (Meld with Earth)

Kosten: 1 Blutpunkt

4 Tiergestalt (Animal Form)

**Kosten: 3 Blutpunkte/
Verwandlungsdauer sind 3
Runden**

5 Nebelgestalt (Mistform)

Der Anwender dieser Kraft verwandelt sich in einen Nebel der sich mit Schrittgeschwindigkeit fortbewegen kann. Dabei ist er völlig immun gegen normale körperliche Angriffe. Feuer und Sonne fügen ihm einen um eins verringerten Schaden zu. Diese Gestalt ist Ideal um durch kleine Ritzen zu schweben oder sich schnellstens zu verdünnisieren. Wieder dauert die Verwandlung 3 Runden und kostet einen Blutpunkt. Bitte benutzt ein deutlich sichtbares weißes Band, um diese Kraft anzuzeigen.

**Kosten: 3 Blutpunkte/
Verwandlungsdauer sind 3
Runden** – in jeder Runde wird ein Blutpunkt Wird die Verwandlung abgebrochen, oder unterbrochen, können die bereits eingesetzten Blutpunkte nicht zurückgenommen werden.

Sie sind weg.

Die Dauer der Verwandlung ist eine Szene. Mit drei weiteren Blutpunkten kann um eine weitere Szene erweitert werden.

Irrsinn

(Dementation)

(Erfolgswert: Manipulation + Empathie)

1 Leidenschaft (Passion)

Leidenschaft bewirkt, dass sich das jeweils stärkste Gefühl des Opfers verdreifacht wird. Es ist nötig, mit dem Opfer Hautkontakt zu haben.

2 Spuk (The Haunting)

Sollte einem auf der Stelle keine Angst einfallen darf man einfach auf den guten alten Verfolgungswahn zurückgreifen.

Erfolgswert	Zeitraum
-------------	----------

Manipulation + Empathie = 2-3	
-------------------------------	--

1 Szene	
---------	--

Manipulation + Empathie = 4-5	
-------------------------------	--

2 Stunden	
-----------	--

Manipulation + Empathie = 6-7	
-------------------------------	--

1 Nacht	
---------	--

Manipulation + Empathie = 8-9	
-------------------------------	--

2 Wochen	
----------	--

Manipulation + Empathie = 10

1 Monat

3 Augen des Chaos (Eyes of Chaos)

Mit dieser Kraft kann man das Wesen einer Person erkennen, Geistesstörungen differenziert wahrnehmen oder Muster im Chaos entdecken – z.B. um Vorhersagen zu machen.

4 Stimme des Wahnsinns (Voice of Madness)

Für diese Anwendung muss der Kainit die ungeteilte Aufmerksamkeit seiner Opfer haben und mit ihnen sprechen. Nach der Ausgabe eines Blutpunkts löst der Kainit bei seinen Opfern abhängig vom Gesagten entweder Raserei oder panische Flucht (Rötschreck) aus.

Der Erfolgswert gibt an wie viele Personen betroffen werden. Gibt der Anwender der Kraft keinen Willenskraftpunkt aus, verfällt er ebenfalls der Raserei oder muss fliehen. Menschen verfallen sofort in eine Art Barbarenwut, der sie nicht widerstehen können.

Kosten: 1 Blutpunkt

Dauer: 1 Szene

5 Völliger Wahnsinn (Insanity)

Hiermit verteilt der Anwender eine Geistesstörung nach Wahl der SL an sein Opfer, die dann auch sofort in Kraft tritt. Vorschläge für diese Geistesstörung können aber von Anwender und Opfer gerne gemacht werden. Die Dauer des Effekts hängt vom Erfolgswert ab:

Erfolgswert	Zeitraum
-------------	----------

Manipulation + Empathie = 2-3	
-------------------------------	--

1 Szene	
---------	--

Manipulation + Empathie = 4-5	
-------------------------------	--

2 Stunden	
-----------	--

Manipulation + Empathie = 6-7	
-------------------------------	--

1 Nacht	
---------	--

Manipulation + Empathie = 8-9	
-------------------------------	--

2 Wochen	
----------	--

Manipulation + Empathie = 10	
------------------------------	--

1 Monat	
---------	--

Kosten: 1 Blutpunkt

Präsenz (Presence)

(Erfolgswert: Charisma +
Führungsqualitäten)

1 Ehrfurcht (Awe)

Der Anwender kann sich die Aufmerksamkeit mehrerer Personen verschaffen. Einfach kurz Präsenz 1 anmelden und Erfolgswert ansagen. „Einmal bitte alle Aufmerksamkeit auf mich, danke“.

2 Blick der Furcht (Dread Gaze)

Ihr löst Panik aus und verjagt damit euer Gegenüber.

3 Entzücken (Entrancement)

Der Effekt dieser Kraft ist ähnlich dem eines Blutsbandes der zweiten Stufe.

Erfolgswert	Zeitraum
-------------	----------

Charisma + Führungsqualitäten = 2-3	1 Szene
--	---------

Charisma + Führungsqualitäten	
-------------------------------	--

= 4-5	2 Stunde
-------	----------

Charisma + Führungsqualitäten = 6-7	1 Nacht
--	---------

Charisma + Führungsqualitäten = 8-9	2 Wochen
--	----------

Charisma + Führungsqualitäten = 10	1 Monat
---------------------------------------	---------

4 Herbeirufung (Summon)

Durch die Anwendung dieser Kraft ist es dem Kainiten möglich, jemanden, der ihm bekannt ist, zu dem Ort zu rufen an dem er sich befindet. Jedoch wird der Betroffene sich nicht freiwillig daran hindern lassen diesem Ruf zu folgen (Er wird sich also z.B. nicht freiwillig einen Pflock in die Brust jagen lassen). Der Ruf hält aber nur eine Nacht lang an. Sollte das Opfer bis dahin nicht angekommen sein verfällt der Ruf und das Opfer bleibt etwas desorientiert.

5 Majestät (Majesty)

Durch Aktivierung dieser Disziplin und Ausgabe eines Willenskraftpunktes erzeugt der Charakter tiefsten Respekt bei alle Personen in 10m Umkreis, die daraufhin ehrfürchtig auf die Knie fallen. Selbst wenn das Opfer dieser Disziplin widersteht, muss es dennoch einen Punkt Willenskraft pro Runde ausgeben, falls es den Anwender angreifen will, sei es körperlich oder geistig.

Jeder, der betroffen ist, weiß, dass es sich um eine Disziplin handelt – aber bis zum Nachlassen des Effekts ist man wirklich und ganz eindeutig hingerissen von dem Anwender.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt

Seelenstärke (Fortitude)

Seelenstärke verleiht dem Vampir eine nahezu unglaubliche Robustheit. Er ist imstande, ganzen Salven von Gewehren einfach zu widerstehen. Jeder Punkt Seelenstärke beinhaltet entweder einen Punkt Absorption oder eine Sonderfähigkeit.

Seelenstärke 1

+1 Absorption

Seelenstärke 2 Ägide

Für einen **permanenten Willenskraftpunkt** kann der Kainit den zuletzt erhaltenen Schaden einer Runde (also ca. 3-5 Sekunden) ignorieren.

Seelenstärke 3

+1 Absorption

Seelenstärke 4

+2 NUR gegen Schwerheilm Schaden und +1 Willenskraft gegen Rotschreck gegen Feuer, Säure, Klauen etc.

Seelenstärke 5

+1 Absorption und +1 Willenskraft gegen Rotschreck gegen Feuer, Säure, Klauen etc.

Außerdem kann man mit Seelenstärke als einzige Möglichkeit schwer heilbaren Schaden widerstehen. Jede Stufe, die einen Punkt Absorption gibt, absorbiert auch Schwer Heilbaren Schaden! Stufe 4 absorbiert NUR Schwerheilm Schaden aber nicht normalen Schaden.

Im Gegensatz zur gängigen Meinung ist man mit dieser Disziplin nicht immun gegen Schmerz. Man besitzt lediglich in

Kampfsituationen die Toughness oder das Adrenalin seinen Schmerz eine Zeit lang zu ignorieren.

Schmerzen ignorieren kann man nach einem Kampf noch genau Stufe x 2 Minuten lang bevor der Schmerz zurückkehrt. Damit ist man natürlich auch nicht gegen Schmerz durch Folter immun... aber man hält schon recht lange durch. Ausschlaggebend dafür ist allerdings auch die permanente Willenskraft.

Stärke (Potence)

Diese Disziplin verleiht dem Anwender übermenschliche Stärke durch die er selbst durch Stahlmauern treten kann oder gar Autos durch die Gegend werfen. Stärke erhöht auf der ersten, dritten und fünften Stufe den Handgemenge- oder Nahkampf-Schaden jeweils um +1. Außerdem geht die Stufe in Stärke direkt in den Kraftaktwert ein.

3 Rückstoß

Ab dieser Stufe kann der Kainit einmal pro Gegner/Kampf einen „Rückstoß“ ansagen. Dies funktioniert folgendermaßen: Bei einem beliebigen Schlag im Nahkampf oder Handgemenge sagt der Charakter „Rückstoß“ und die Stufe seiner Disziplin Stärke an.

Der Gegner muss dann die entsprechende Anzahl an Schritten rückwärts gehen. Hat der Angreifer mehr als Stärke 2 fällt der Gegner zu Boden. Befindet sich ein Hindernis auf dem Weg (rückwärts!) erleidet der Gegner einen zusätzlichen Punkt Schaden und landet ggf. auf der anderen Seite des Hindernisses.

5 Allesbrecher

Mit dieser Disziplinausprägung kann der Kainit Dinge im Kampf zerbrechen. Während des Kampfes sagt der Spieler bei seinem Schlag (nicht nach einem Treffer) „Brecher“ an und das was er trifft bricht.

Der getroffene Gegenstand / Körperteil ist danach unbrauchbar, dabei ist es egal was er trifft. Verfehlt er seinen Gegner oder seine Waffe / seinen Schild, ist der Effekt

verpufft. Allerdings ist darauf zu achten dass der Schlag auch entsprechend stark ausgespielt wird.

Thaumaturgie(Thaumaturgy)

(Erfolgswert: Intelligenz + Okkultismus)

Pfad des Blutes (Path of Blood)

1 Sinn für Blut (Taste of Blood)

Erfolgswert	Zeitraum
Intelligenz + Okkultismus = 2-3	Von welcher Art ist das Blut (Mensch, Vampir, etc.)
Intelligenz + Okkultismus = 4-5	Anzahl der Blutpunkte. Wann zuletzt genährt.
Intelligenz + Okkultismus = 6-7	Ungefähre Generation, Blutkrankheiten, Suchtmittel
Intelligenz + Okkultismus = 8-9	Hat der Vampir jemals Diablerie begangen?
Intelligenz + Okkultismus = 10	Die exakte Generation eines Vampirs

2 Blutige Ekstase (Blood Rage)

Erlaubt es dem Thaumaturgen bei Berührung des Opfers es dazu zu bringen sein Blut auszugeben. Dabei darf die maximale Grenze der pro Runde einsetzbaren Blutpunkte des Opfers überschritten werden! Jeder Erfolg in Thaumaturgie stellt hierbei einen Blutpunkt dar, den das Opfer „verliert“. Sollte das Opfer dabei auf 4 = Raserei!

3 Blut der Macht (Blood of Potency)

Durch diese Kraft wird es dem Thaumaturgen ermöglicht seine Generation kurzzeitig zu senken.

Jeder erzielte Erfolg in Thaumaturgie kann entweder die Generation um eine Stufe senken oder die Wirkungsdauer um eine halbe Stunde verlängern. Man darf sich dabei maximal um 3 Generationen verjüngen.

4 Blutraub (Theft of Vitae)

Pro erzielten Erfolg in Thaumaturgie zieht man dem Opfer einen Blutpunkt aus dem Körper und addiert ihn zu seinen eigenen hinzu,

wobei hier die maximale Anzahl an Blutpunkten nicht überschritten werden kann. Zwischen dem Opfer und dem Anwender entsteht bei dem Raub ein dünnes Rotes Band. Die Kraft hat eine Reichweite von Erfolg in Meter.ine Gefahr besteht aber auch: Es können auch Blutsbande entstehen.

5 Blutkessel (Cauldron of Blood)

pro erzielten Erfolg 1 Blutpunkt verliert und 1 Schaden erleidet. Dies wäre bei zwei Erfolgen wie folgt anzusagen: „Du verlierst 2 Blutpunkte, Du nimmst 2 Schwere Schaden“.

Kosten: 1 Willenskraftpunkt je Angriff (1 Willenskraftpunkt verursacht Erfolge schwer heilbaren Schaden und reduziert den Blutvorrat des Opfers um Erfolge Blutspunkte)

Tierhaftigkeit (Animalism)

(Erfolgswert: Charisma + Tierkunde)

1 Wildes Flüstern (Feral Whispers)

Die erste Anwendung der Tierhaftigkeit erlaubt es einem Kainiten mit Tieren zu kommunizieren. Die Anzahl der Erfolge gibt Ausschlag dafür wie gut die Kommunikation mit dem Tier funktioniert und was die Tiere für den Kainiten tun.

2 Der Lockruf (Beckoning)

eine bestimmte Tierart in einem **Umkreis von Erfolgswert x 100m** zu sich zu rufen.

Erfolgswert

Wie viel Tiere reagieren?

Charisma + Tierkunde = 2-3 Ein Tier reagiert

Charisma + Tierkunde = 4-5 Ein Viertel aller Tiere reagiert

Charisma + Tierkunde = 6-7 Die

Hälfte der Tiere reagiert

Charisma + Tierkunde = 8-9 Die meisten Tiere reagieren

Charisma + Tierkunde = 10 Alle Tiere reagieren

3 Lied der Ruhe / Einschüchterung des Tiers (Song of Serenity)

Um diese Kraft anwenden zu können ist entweder Augenkontakt (intensiv anstarren; bitte ausspielen!) oder eine Berührung nötig. Das Opfer stellt jegliche körperliche oder geistige Gegenwehr ein.

„Kosten: 1 Willenskraftpunkt (Bei Anwendung von „Lied der Ruhe“ auf Vampire)

4 Geteilter Geist (Subsume the Spirit)

Durch diese Fähigkeit ist der Kainit in der Lage seinen Geist in den eines Tieres zu transferieren.

Erfolgswert

Welche Disziplinen sind anwendbar?

Charisma + Tierkunde = 2-3 Tierhaftigkeit

Charisma + Tierkunde = 4-5 +Auspex

Charisma + Tierkunde = 6-7 +Präsenz

Charisma + Tierkunde = 8-9 +Verdunklung

Charisma + Tierkunde = 10 +Irrsinn

5 Austreibung des Tieres (Drawing out the Beast)

Eigne (Raserei) auf jemand anderen zu übertragen um so selbst die Raserei zu vermeiden. Der Anwender besitzt die Möglichkeit das Ziel für die Übertragung auszuwählen.

Das Opfer muss dann augenblicklich der Raserei widerstehen (**ZWEI** Punkte Willenskraft ausgeben), oder ihr verfallen. Das Opfer ist nun im Besitz des Tiers des Anwenders, dieser muss sein Opfer berühren um sein Tier wiederzuerlangen.

Gegen diese Disziplinstufe kann man sich nicht wehren – man kann sich lediglich gegen den Effekt der Raserei wehren mittels **ZWEI** Willenskraftpunkte.

Verdunklung (Obfuscate)

(Erfolgswert: Manipulation +
Heimlichkeit)

Auspex kann möglicherweise diese Disziplin durchschauen. Ist die Auspexstufe höher kann man die täuschende Kraft durchschauen. Bei gleicher Stufe bemerkt man, dass irgendetwas nicht stimmt, kann die Kraft jedoch nicht durchschauen. Verschwindet ein Kainit mit Verdunklung 4+ vor einem Anwender von Auspex der gleichen Stufe, kann man ihn solange wahrnehmen, bis dieser das Blickfeld verlässt. Kosten: **Bis auf Stufe 3 kostet alles: 1 BP je halbe Stunde**

1 Schattenmantel

2 Unsichtbare Gegenwart

3 Maske der Tausend Gesichter

Kosten: 1 BP alle 3 Stunden

Erfolgswert

Art der Veränderung

Manipulation + Heimlichkeit = 2-3
Nosferatu gehen als hässliche

Menschen durch

Manipulation + Heimlichkeit = 4-5
Man erkennt dich nicht mehr
wieder. Leichte

Veränderungen

Manipulation + Heimlichkeit = 6-7 Du
kannst Aussehen wie Du willst

Manipulation + Heimlichkeit = 8-9
Selbst Gesten, Manieren und
Stimme wirken

völlig anders

Manipulation + Heimlichkeit = 10
Fast perfekte Kopie

4 Verschwinden vor dem Geistigen Auge

Erfolgswert Umfang des Verschwindens

Manipulation + Heimlichkeit = 2-3 Du
benötigst vier Runden zum
Verschwinden

Manipulation + Heimlichkeit = 4-5 Du
benötigst drei Runden zum
Verschwinden

Manipulation + Heimlichkeit = 6-7 Du
benötigst zwei Runden zum
Verschwinden

Manipulation + Heimlichkeit = 8-9 Du
benötigst eine Runde zum
Verschwinden

Manipulation + Heimlichkeit = 10
Menschen erinnern sich nicht
mal an dich.

5 Schutzmantel für die Versammelten

Verdunklungskraft der Stufe 4 auf
mehrere Personen anwenden. Diese
Personen müssen sich untereinander
berühren, nur eine davon jedoch den
Anwender.

Erfolgswert Umfang des Verschwindens

Manipulation + Heimlichkeit = 2-3 1
zusätzliche Person

Manipulation + Heimlichkeit = 4-5 2
zusätzliche Personen

Manipulation + Heimlichkeit = 6-7 3
zusätzliche Personen

Manipulation + Heimlichkeit = 8-9 4
zusätzliche Personen

Manipulation + Heimlichkeit = 10
5 zusätzliche Personen