

Disziplinen

Inhaltsverzeichnis

Was sind Disziplinen.....	4
Clansfremde Disziplinen.....	4
Disziplinen verbessern.....	4
Fragen zu Disziplinen.....	4
Auspex.....	5
Auspex I:.....	6
Anwendung im Spiel:.....	6
Auspex II:.....	6
Anwendung im Spiel:.....	6
Auspex 3.....	8
Anwendung im Spiel:.....	8
Auspex 4.....	8
Anwendung im Spiel:.....	8
Auspex 5.....	9
Anwendung im Spiel.....	9
Beherrschung.....	10
Widerstand gegen Beherrschung.....	10
Beherrschung 1.....	12
Anwendung im Spiel.....	12
Beherrschung 2.....	12
Anwendung im Spiel.....	12
Beherrschung 3.....	14
Anwendung im Spiel.....	14
Beherrschung 4.....	15
Die Anwendung im Spiel.....	15
Beherrschung 5.....	16
Anwendung im Spiel.....	16
Chimären.....	17
Chimären 1.....	19
Anwendung im Spiel.....	19
Chimären 2.....	19
Anwendung im Spiel.....	19
Chimären 3.....	20
Anwendung im Spiel.....	20
Chimären 4.....	20
Anwendung im Spiel.....	20
Chimären 5.....	21
Anwendung im Spiel.....	21
Geschwindigkeit.....	22
Anwendung im Spiel.....	22
Gestaltwandel.....	23
Gestaltwandel 1.....	24
Anwendung im Spiel.....	24
Gestaltwandel 2.....	24

Anwendung im Spiel.....	24
Gestaltwandel 3.....	25
Anwendung im Spiel.....	25
Gestaltwandel 4.....	25
Anwendung im Spiel.....	25
Gestaltwandel 5.....	26
Anwendung im Spiel.....	26
Irrsinn.....	27
Irrsinn 1.....	28
Anwendung im Spiel.....	28
Irrsinn 2.....	29
Anwendung im Spiel.....	29
Irrsinn 3.....	30
Anwendung im Spiel.....	30
Irrsinn 4.....	30
Anwendung im Spiel.....	30
Irrsinn 5.....	31
Anwendung im Spiel.....	31
Präsenz.....	32
Präsenz 1.....	33
Anwendung im Spiel.....	33
Präsenz 2.....	33
Anwendung im Spiel.....	33
Präsenz 3.....	34
Anwendung im Spiel.....	34
Präsenz 4.....	35
Anwendung im Spiel.....	35
Präsenz 5.....	35
Anwendung im Spiel.....	35
Seelenstärke.....	36
Stärke.....	37
Tierhaftigkeit.....	38
Tierhaftigkeit 1.....	38
Anwendung im Spiel.....	38
Tierhaftigkeit 2.....	38
Anwendung im Spiel.....	38
Tierhaftigkeit 3.....	38
Anwendung im Spiel.....	39
Tierhaftigkeit 4.....	40
Anwendung im Spiel.....	40
Tierhaftigkeit 5.....	40
Anwendung im Spiel.....	40
Thaumaturgie.....	41
Verdunklung.....	42
Verdunklung und Kameras.....	42
Verdunklung 1.....	43
Anwendung im Spiel.....	43
Verdunklung 2.....	43
Anwendung im Spiel.....	43
Verdunklung 3.....	43

Anwendung im Spiel:.....	43
Verdunklung 4.....	44
Anwendung im Spiel.....	44
Verdunklung 5.....	44
Anwendung im Spiel.....	44

Was sind Disziplinen

Disziplinen sind die übernatürlichen Fähigkeiten der Kainiten, die sie weit über einen normalen Menschen hinausheben und es ihnen erlauben, schier unglaubliche Dinge zu vollbringen. Mit Disziplinen wird ein Kainit zum Beispiel schneller oder stärker. Er kann sich durch die Kraft des Blutes in ein Tier verwandeln oder Schutz vor dem gefährlichen Sonnenlicht nehmen, indem er in der Erde versinkt. Auch die Kraft, Gedanken und Gefühle zu manipulieren, liegt in den Disziplinen verborgen. Und die Bluthexer der Tremere sollen noch weitaus mächtigere Fähigkeiten zur Verfügung haben, munkelt man.

Einige dieser Disziplinen lassen sich ohne Probleme versteckt einsetzen, ihre Nutzung ist daher für die Maskerade nicht gefährlich. Andere Disziplinen jedoch sind sehr auffällig und daher fast immer mit einem Maskeradebruch verbunden. Ob die Anwendung einer Disziplin die Maskerade gefährden kann, ist bei den jeweiligen Kräften angegeben.

Ein junger Kainit erhält als erstes die Unterweisung in den drei für den Clan üblichen Disziplinen. Um eine clansfremde Disziplin zu erlernen, braucht man Blut von einem Kainit, der diese Disziplin als Clansdisziplin erlernt hat, einen sogenannten Blutanker. Dieser Anker wird für jede clansfremde Disziplin benötigt. Hat man erst einmal einen Blutanker zu der entsprechenden Disziplin, kann man diese ganz normal erlernen und später auch perfektionieren. Durch den Blutanker kann ein Blutband etabliert werden. Der Blutanker kann nur wirken, wenn das Blut freiwillig zum Zwecke des Lernens einer clansfremden Disziplin zu sich genommen wurde. (Vorteil: Blutanker, 4 Punkte)

Clansfremde Disziplinen

Bevor man sich clansfremden Disziplinen zuwendet, sollte man bereits Erfahrung mit den mystischen Fähigkeiten haben, um eine fremde Disziplin überhaupt verstehen zu können. Ein Kainit muss daher zumindest zwei seiner Clansdisziplinen bereits erlernt haben, um ein gewisses Grundverständnis dieser mystischen Fähigkeiten zu haben.

Disziplinen verbessern

Ein Lehrmeister in einer Disziplin muss diese natürlich besser beherrschen als sein Schüler. Wenn für eine Disziplin kein Lehrmeister zur Verfügung steht, kann man alternativ auf theoretisches Wissen zurückgreifen. Dazu muss der Lernende auf jeden Fall Zugriff auf eine gut sortierte Bibliothek haben, in der das nötige Wissen enthalten ist oder aber versuchen, die Eigenheiten der Disziplinen im Selbstversuch durch regelmäßiges Trainieren und Anwenden zu verbessern (wie bei Potence und Celerity). Außerdem ist die Lehrzeit ohne Lehrmeister deutlich höher, man muss mit dem doppelten der normalen Lehrzeit rechnen.

Für die erste Stufe einer clansfremden Disziplin sollte man auf jeden Fall einen Lehrmeister haben. Das Erlernen einer clansfremden Disziplin ohne Lehrmeister ist immens schwierig und sehr zeitraubend, man muss mit dem fünffachen der normalen Lehrzeit rechnen und benötigt außerdem einen Blutanker.

Fragen zu Disziplinen

Bei allen Fragen zu Disziplinen gilt: Wendet euch im Zweifelsfall an die SL, wenn möglich, ansonsten nutzt in einer Situation, in der etwas unklar ist, aber grade keine SL verfügbar sein sollte, die Auslegung, die für beide Seiten am wenigsten schädlich ist. Das letzte Wort zu Regeln und deren Auslegung hat wie immer die SL.

Auspex

Auspex befähigt den Anwender dazu, seine Sinne auf das Übernatürliche auszudehnen. Mit Auspex ist ein Charakter in der Lage, Gefühle und Emotionen anderer wahrzunehmen und ihr wahres Selbst zu sehen. Erfahrene Anwender dieser Disziplin können mit Auspex die Gedanken anderer erforschen und in die Anderwelten vordringen. Meistern dieser Disziplin sagt man noch weit mächtigere Wahrnehmungskräfte nach...

Neben diesen Fähigkeiten erlaubt es Auspex auch, die Illusionen und Manipulationen anderer zu durchschauen. So kann man mit Auspex auch die Kräfte der Verdunklung aufheben oder Chimären durchschauen. Hierzu muss der Auspex-Wert höher sein als die jeweilige Stufe Verdunklung bzw. Chimärologie und der Auspex-Anwender muss Auspex aktiv anwenden (und einen Grund dazuhaben, gerade in diesem Augenblick Auspex zu nutzen).

Jeder Charakter, der Auspex erlernt, hat die Möglichkeit, seine einzelnen Sinne für kurze Zeit zu schärfen, um damit besser sehen, hören, riechen, schmecken oder tasten zu können. Bedenkt bitte, daß allein eine bessere Sicht nix dabei hilft, einen Text in fremder Sprache oder krakeliger Schrift entziffern zu können. Ebenfalls wirken natürlich auch alle störenden Einflüsse bei gesteigerten Sinnen wesentlich stärker. Daher ist es fast unmöglich, querdurch einen Raum ein Gespräch zu belauschen, da auch automatisch alle anderen Gespräche und Geräusche stärker wahrgenommen werden.

Die Anwendung der Disziplin ist normalerweise nicht Maskeradegefährdend.
Die Disziplin Auspex kann von einem Kainit, der unter dem Einfluss von Rötschreck oder Raserei steht, nicht mehr eingesetzt werden.

Auspex I:

Diese Stufe ermöglicht dem Anwender, sein Gegenüber rudimentäre einzuschätzen. Er muss sich dazu mit diesem unterhalten und ihm je nach seinem Auspexwert eine Anzahl an Fragen stellen. Die Fragen müssen unmittelbar aufeinander folgend gestellt werden, das Gespräch darf keine langen Pausen haben oder unterbrochen werden.

Die Fragen können entweder direkt zur Person des Gegenübers sein oder zu einem bestimmten Sachverhalt, einfacher Smalltalk reicht nicht aus. Nach Beantwortung der Fragen hat der Anwender ein wages Gefühl, wie das Gegenüber zu ihm oder zu einem bestimmten Sachverhalt steht.

Anwendung im Spiel:

Der Anwender stellt die nötige Anzahl an Fragen (Auspex 1 = 5 Fragen, Auspex 2 = 4 Fragen, Auspex 3 = 3 Fragen, Auspex 4 = 2 Fragen und Auspex 5 und höher = 1 Frage) und macht vorher ein leicht modifiziertes Auspexzeichen (drei Finger unterm rechten Auge anstatt zwei).

Das Gegenüber beantwortet die Fragen und zeigt danach entweder „Daumen hoch“, wenn er dem Anwender oder dem Sachverhalt gegenüber positiv eingestellt ist oder ein „Daumen runter“, wenn er dem Anwender oder dem Sachverhalt gegenüber negativ eingestellt ist.

Auspex II:

Diese Stufe ermöglicht dem Anwender, die Aura eines anderen Wesens in seiner Nähe zu lesen. Er muss sich dazu kurz auf die Aura des Gegenübers konzentrieren. Während dieser Zeit wirkt der Anwender leicht abwesend. Nach der kurzen Einstimmung kann der Anwender je nach Erfahrung und Konzentration einiges aus der Aura seines Gegenübers erkennen.

Anwendung im Spiel:

Die Person, dessen Aura gelesen werden soll, darf sich maximal fünf Meter vom Anwender entfernt befinden. Die Anwendung der Kraft benötigt im Spiel genauso viel Zeit, wie der Anwender benötigt, um der Aurakarte die gewünschten Informationen zuzutragen.

Die Informationen über die Aura werden auf „Aurakarten“ erfaßt, diese werden beim Checkin an jeden Spieler ausgeteilt. Die Aurakarten bitte nach dem Spiel wieder an die Spielkoordination zurückgeben. Um die Anwendung anzuzeigen, macht der Anwender das Auspex-Zeichen (Zeige- und Mittelfinger liegen auf der Wange und deuten auf das rechte Auge) und erhält dann vom Gegenüber dessen Aurakarte. Der Anwender erhält je nach seinen Fähigkeiten eine bis mehrere Informationen wie folgt:

Stufe 1	Art des Wesens	Farbe der Aurakartenhülle <i>blau = Vampire</i> <i>rot = Werwölfe</i> <i>grün = Feenwesen</i> <i>schwarz = Geistwesen</i> <i>weiß = Menschen</i>
Stufe 2	Effekte des Wesens	Info auf der sichtbaren Seite der Aurakarte schwarz = Diableriestreifen blau = Wahnsinn rot = Verformt silber = Magie

<i>Stufe 1</i>	<i>Art des Wesens</i>	<i>Farbe der Aurakartenhülle</i> <i>blau = Vampire</i> <i>rot = Werwölfe</i> <i>grün = Feenwesen</i> <i>schwarz = Geistwesen</i> <i>weiß = Menschen</i>
		gold = Heilig Marker = Ghul
Stufe 3	Gefühle und Gesundheit	Ein vorherrschendes Gefühl, grobe Angaben zur Gesundheit
Stufe 4	Weitere Gefühle	Ein weiteres Gefühl, grobe Angaben zum Alter
Stufe 5	Weitere Details	Insgesamt bis zu vier Gefühle, weitere Details wie folgt: - genaue Art von Magie (Thaumaturgie, Wahre Magie, Schwarze Magie) - Wahre Gestalt eines Wesens - Genaue Art eines Wesens - Anwendungen von Magie, Wahrer Glaube, Fleischformen etc. in den letzten 24 Stunden

Die Stufe, bis zu der der Anwender die Informationen erhält, ergeben sich aus seiner Auspexstufe. Der Anwender kann Willenskraftpunkte ausgeben, um höhere Stufen einzusehen. wenn er nicht über genügend Auspex verfügen sollte. Für jeden fehlenden Punkt in Auspex muss dann ein zusätzlicher Willenskraftpunkt ausgegeben werden. Maximal kann man das doppelte seines Auspexwertes erreichen.

Auspex 3

Die Anwendung erlaubt es dem Anwender, die Geschichte eines Gegenstandes zu erfassen. Indem er einen Kontakt zu dem Gegenstand herstellt und sich für einen kurzen Augenblick in Trance versetzt, erhält er einen Einblick in die Geschichte des Gegenstandes und kann somit wichtige Ereignisse, in die der Gegenstand involviert war, aus der Sicht des Gegenstandes nachvollziehen.

Diese Eindrücke sind gewohnheitsmäßig sehr wagemutig.

Anwendung im Spiel:

Der Anwender muss den Gegenstand mindestens eine Minute in der Hand halten oder den Gegenstand für mindestens eine Minute mit den Händen berühren. Nach diesem Zeitpunkt kann er die eventuell vorhandene Aurakarte des Gegenstandes lesen und erhält somit die Informationen zu dem Gegenstand. Wenn ein Gegenstand keine Aurakarte hat, so hat sich in der Geschichte des Gegenstandes anscheinend nichts wichtiges abgespielt, daß beachtenswert ist. Wenn ihr dennoch Fragen zu dem Gegenstand habt, wendet euch an die Spielkoordination.

Es kann durchaus sein, daß auf den Aurakarten Handlungsanweisungen stehen (wie z.B.: „Winde dich nach der Meditation in Schmerzen“ oder „Verfalle in tiefe Trauer“). Diese sind nach dem Lesen der Informationen **UMGEHEND** auszuspielen, es sei denn, die Handlungsanweisung gibt etwas anderes (z.B.: „Etwa eine halbe Stunde nach Erkunden des Gegenstandes steigt tiefe Trauer in Dir auf“) an. Die Handlung muss auf jeden Fall ausgespielt werden.

Legt die Aurakarte nach dem Lesen bitte wieder zurück, damit auch andere Spieler in den Genuß der Lektüre kommen können.

Auspex 4

Der Anwender hat seine Wahrnehmung soweit gesteigert, daß er die Emotionen und Gedanken anderer Leute erkunden kann. Dem Anwender ist sogar eine Tiefensondierung Anderer möglich. Er muß sich jedoch mit der Zielperson in einer ruhigen Umgebung befinden und sich geistig für eine bestimmte Zeit auf ihn einstellen. Ein tieferer Kontakt setzt außerdem auch Berührung voraus. Hat der Anwender Kontakt hergestellt, kann er die Emotionen, Gedanken und teilweise sogar das Unterbewußtsein der Zielperson lesen. Er kann gezielte Fragen zu den Eindrücken stellen, die die Zielperson wahrheitsgemäß beantworten muss. Die erfolgreiche Anwendung der Disziplin erzeugt in der Zielperson den Wunsch, die Fragen auf jeden Fall zu beantworten. Die Anwendung auch für den Anwender fordernd, erfordert sie doch eine starke Konzentration auf die Zielperson.

Anwendung im Spiel:

Der Anwender braucht einen ruhigen Ort (abseits gelegene Ecke, einzelner Raum ohne weitere Anwesende) und muss sich mindestens fünf Minuten auf sein Gegenüber einstellen. Die Stufe des Kontaktes richtet sich danach, ob und wie er die Zielperson berühren kann. Eine Berührung muss die gesamte Dauer der Anwendung über beibehalten werden.

Ohne direkten Kontakt	oberflächliche Gedanken und Emotionen	Widerstand = 1 WP
Direkter Kontakt möglich	normales Gedankenlesen	Widerstand = 2 WP
Berührung an den Schläfen / Stirn möglich	Tiefensondierung bis ins Unterbewußtsein	Widerstand = 4 WP

Das Opfer wird durch die Kraft gezwungen, die Fragen des Anwenders wahrheitsgemäß zu beantworten. Die Anwendung der Disziplin gegenüber einem Kainiten kostet den Anwender einen Willenskraftpunkt. Der Widerstand entspricht der Stufe der Anwendung (s. obige Tabelle).

Auspex 5

Mit dieser Fähigkeit ist es dem Anwender möglich, mit seinem Geist in die Anderwelten, das Umbra, zu reisen. Nach einer fünfminütigen Trance löst er seinen Geist vom Körper, der am Ort der Meditation wie leblos zurückbleibt. Die nackte Geistgestalt kann nun frei im Umbra reisen und ist normal nicht auf der weltlichen Ebene sichtbar, kann jedoch auch nicht mit Wesen in der weltlichen Ebene interagieren. Dies ist nur möglich, wenn sich der Anwender manifestiert. Die manifestierte Form kann zwar angegriffen werden, nimmt jedoch keinerlei Schaden. Sollte während der Abwesenheit des Geistes der Körper des Anwenders verletzt werden, so wird der Geist automatisch und umgehend in den Körper zurückgeworfen. Stirbt der Körper des Anwenders während seiner Abwesenheit, so ist auch der Geist des Anwenders ausgelöscht.

Das Reisen im Umbra ist jedoch nicht ganz ungefährlich. Der Geist des Anwenders ist nur durch ein sehr dünnes, silbriges Band mit seinem Körper verbunden. Wird dieser Lebensfaden durchtrennt, so stirbt der Körper innerhalb kürzester Zeit, der Geist des Charakters ist im Umbra gefangen. Ebenso kann es sein, daß man auf seiner Reise auf andere Wesenheiten trifft, die ebenso im Umbra reisen können. Dies kann im schlimmsten Fall dazu führen, daß diese Wesen den Anwender in einen Kampf verwickeln.

Beobachtet der Anwender Ereignisse, die ihn normalerweise in Rötschreck oder Raserei versetzten würden, muss er gegen diese resistieren, als ob er körperlich anwesend wäre. Kann er nicht resistieren, so wird er sofort in seinen Körper zurückgeworfen und erleidet die üblichen Auswirkungen.

Anwendung im Spiel

Der Charakter sollte sich zur Anwendung einen ruhigen Ort suchen, an dem er seinen Körper gefahrlos zurücklassen kann. Die Verwandlung dauert genauso lange, wie der Anwender benötigt, um am Platz der Meditation eine Körperatmosphäre zu plazieren und sich umzuziehen. Als Zeichen, das der Spieler als Astralgestalt umherwandert, dient ein bodenlanges, blaues Gewand und ein blauer den kompletten Kopf bedeckender Chiffonschleier. Solange der Charakter außerdem nicht manifestiert, muss er zusätzlich noch eine weiße Binde als Zeichen für seine Unsichtbarkeit tragen.

Die Anwendung der Disziplin kostet den Anwender für jede angebrochene halbe Stunde einen Willenskraftpunkt. Die gewünschte maximale Dauer muss bereits während der Meditation angegeben werden. Der Anwender kann vor Ablauf dieser Zeit zurückkehren, die Zeit jedoch nicht während der Reise verlängern.

Der Anwender reist im Umbra sehr schnell, eine gleitende / fliegende Fortbewegung ist mit bis zu 1000km/h möglich. Normale, stoffliche Wände aus leblosem Material können ohne Probleme durchschritten werden. Anders verhält es sich mit lebenden Barrieren (Hecken, Erde etc.) und magischen Barrieren – diese sind für den Anwender normalerweise nicht zu passieren. Gegen eine magische Barriere kann der Anwender ankämpfen, der Erzeuger der Barriere merkt dies jedoch und kann Gegenmaßnahmen ergreifen. Hat der Astralreisende einen wichtigen Gegenstand oder Körperteil einer anderen Person, dann kann er durch einem gedanklichen Befehl sofort zu dieser Person reisen.

Eine Manifestation des Anwenders auf der weltlichen Ebene kostet jeweils einen Willenskraftpunkt für fünf Minuten. Die Anwesenheit eines nicht manifestierten Astralreisenden kann man spüren, wenn man Auspex 5 beherrscht. Die Identität des Astralreisenden kann dadurch nicht festgestellt werden. Ebenso mag es Kräfte anderer Wesen geben, die ebenfalls Astralreisende entdecken können.

Beherrschung

Die Disziplin Beherrschung erlaubt dem Anwender genau dies – andere Charaktere in seiner Umgebung zu beherrschen, zu kontrollieren und sie zu lenken wie Marionetten.

Grundsätzlich kann ein Kainit jeden anderen Kainiten, Ghule, Menschen und andere Wesen beherrschen. In der Praxis wird es einem Kainit mit einer hohen Generation jedoch schwerfallen, einen Gegner mit einer niedrigen Generation zu beherrschen. Menschen können einer Beherrschung normalerweise nur sehr schwer widerstehen, Ghule haben es da etwas leichter. Bei anderen Wesenheiten kann man eventuell unangenehme Überraschungen erleben.

Um das Opfer beherrschen zu können, ist bis auf wenige Ausnahmen ein direkter Augenkontakt des Anwenders zum Zielsubjekt nötig. Wird der Augenkontakt durch den Beherrschenden abgebrochen, so ist auch der Beherrschungsversuch beendet. Alle bis zu diesem Zeitpunkt bereits gegebenen Befehle oder Manipulationen wirken jedoch.

Wenn das Opfer einen starken Willen hat, kann es der Beherrschung widerstehen.

Die Disziplin Beherrschung wirkt auf das Bewußtsein bzw. das Unterbewußtsein des Zieles. Rein biologische Grundfunktionen lassen sich durch Beherrschung nicht beeinflussen, ebenso kann man auch keine reinen Reflexe manipulieren (man kann z.B. ein Opfer dazu zwingen, normale Nahrung zu essen – der vampirische Körper kann diese jedoch nachwievornicht verdauen und muss sie wieder von sich geben. Ebenso kann man niemandem befehlen, einzuschlafen oder sich zu erschrecken, da dies rein biologische Funktionen bzw. reflexreaktionen sind).

Versuchen zwei Anwender, gleichzeitig dieselbe Zielperson zu beherrschen, ist die höhere Stufe stärker.

Die Generation eines Kainiten wirkt sich ebenfalls auf die Auswirkungen der Beherrschung aus. Je niedriger die Generation eines Kainiten, desto vollkommener ist er in der Lage, die Beherrschung zu wirken und desto leichter kann er Beherrschungen anderer widerstehen.

Diese Fähigkeit kann nicht mehr angewendet werden, wenn das Opfer in Röttschreck oder Raserei verfallen ist.

Widerstand gegen Beherrschung

Das Ziel einer Beherrschung kann versuchen, der Beherrschung zu widerstehen. Dafür muss es Willenskraft in Höhe der angewendeten Beherrschungsstufe ausgeben. Inwieweit das Opfer von seinen Prinzipien abweicht, um einen Befehl zu erfüllen, wird von ihrer Prinzipientreue bestimmt.

Beispiel: Viktor Ventrue wirkt Beherrschung Stufe 2 auf Tanja Toreador. Diese muss nun zwei Widerstandspunkte ausgeben, um der Beherrschung widerstehen zu können.

Der Anwender kann diese Kosten durch die Opferung eigener Willenskraftpunkte erhöhen:

ein zusätzlicher Willenskraftpunkt = Widerstandskosten erhöhen sich um +1
zwei zusätzliche Willenskraftpunkte = Widerstandskosten erhöhen sich um +2
drei zusätzliche Willenskraftpunkte = Widerstandskosten erhöhen sich um +4
vier zusätzliche Willenskraftpunkte = Widerstandskosten erhöhen sich um +8
fünf zusätzliche Willenskraftpunkte = Widerstandskosten erhöhen sich um +16

Die maximale Anzahl zusätzlicher Willenskraftpunkte entspricht der Disziplinstufe des Anwenders.

Beispiel: Viktor Ventrue hat die Disziplin Beherrschung auf Stufe 4. Somit kann er bei jeder

Anwendung maximal vier Willenskraftpunkte zusätzlich ausgeben, um den Widerstandswert zu erhöhen. Würde er bei obigem Beispiel z.B. drei zusätzliche Willenskraftpunkte opfern, so müsste Tanja Toreador insgesamt 6 Widerstandspunkte ausgeben (2 Punkte Widerstand für die Disziplinstufe plus 4 weitere Punkte durch die zusätzlich von Viktor Ventrue aufgewendeten Willenskraftpunkte).

Für jede Generation unterhalb der 13. Generation bekommt ein Kainit fünf zusätzliche Widerstandspunkte, die er ebenso wie seine normale Willenskraft zum Widerstehen gegen Beherrschung nutzen kann (und NUR dafür!).

Ein Beispiel:

Viktor Ventrue ist ein etwas älteres Kaliber der 10. Generation mit einem normalen Willenskraftwert von 7 Punkten. Sein Widerstandspool gegen Beherrschung entspricht $(7 + (13-10)*5) = 22$ Punkten (Willenskraft + zusätzliche Widerstandspunkte nach Generation).

Wehrt sich eine Zielperson gegen eine Beherrschung, so ist er für die nächste Stunde immun gegen weitere Beherrschungsversuche des Anwenders.

Die Disziplin Beherrschung kann von einem Kainit, der unter dem Einfluss von Rötschreck oder Raserei steht, nicht mehr eingesetzt werden.

Beherrschung 1

Hiermit kann man einer Zielperson einen kurzen, einprägsamen Befehl geben, den diese umgehend ausführen muss. Der Befehl darf in einem kurzen Satz enthalten sein und muss möglichst eindeutig formuliert werden. Die Intensität des Befehls richtet sich nach der Konzentration und der Generation des Anwenders.

Anwendung im Spiel

Die Anzahl der Worte richtet sich nach der temporären Willenskraft des Anwenders und der Generation des Anwenders. Für jeden Punkt Willenskraft kann der Anwender ein Wort mehr benutzen, um den Befehl zu formulieren. Für jede Generation unterhalb der 13. Generation ist ein weiteres Wort möglich.

Der Anwender kann die nötigen Widerstandskosten des Zieles erhöhen, indem er zusätzliche Willenskraft ausgibt wie oben erläutert. Der Widerstandswert eines Zieles beträgt einen Punkt plus optionale Zusatzpunkte. Der Anwender muss den Widerstandswert nach der Anwendung nennen.

Beherrschung 2

Durch diese Fähigkeit kann man eine Befehlskette im Unterbewusstsein seines Zieles verankern (ähnlich wie bei einer Hypnose). Das Ziel kann sich an diese Manipulation später nicht erinnern. Die Befehlskette muss möglichst ausführlich und genau formuliert werden. Die Befehlskette kann sofort aktiv sein oder aber erst zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch einen vorher festgelegten Auslöser aktiviert werden. Die Intensität richtet sich nach der Willensstärke des Anwenders.

Anwendung im Spiel

Der Spieler muss dem Ziel eine präzise Anweisung geben und dazu sagen, ob diese sofort oder erst zu einem späteren Zeitpunkt ausgeführt werden soll. Er kann die Anweisung an ein bestimmtes Ereignis knüpfen (z.B. „Wenn Du innerhalb der nächsten drei Tage nichts von mir hörst, dann geh zum Kronverweser und gebe ihm diese Unterlagen“). Das Opfer kann sich an diese Manipulation später nicht erinnern.

Die Intensität der Anweisung richtet sich nach der temporären Willenskraft des Anwenders zum Zeitpunkt der Verankerung. Der Zeitraum, für den die Verankerung maximal anhält, richtet sich ebenfalls nach der temporären Willenskraft. Für jede Generation unterhalb der 13. Generation darf der Anwender zum Zwecke der Wirkung einen Punkt zu seiner temporären Willenskraft dazurechnen (diese Punkte gelten nur zur Wirkungsbestimmung!):

Willenskraft	Intensität der Befehlsausführung	Wirkungszeitraum
1	rudimentäre Ausführung des Befehls, lückenhaft und schlampig	maximal ein Tag
2	rudimentäre Ausführung des Befehls	maximal zwei Tage
3	normale Ausführung des Befehls	maximal vier Tage
4	normale Ausführung des Befehls	maximal acht Tage
5	normale Ausführung des Befehls	maximal 16 Tage
6	hingebungsvolle Befehlserfüllung	maximal ein Monat
7	hingebungsvolle Befehlserfüllung	maximal zwei Monate

Willenskraft	Intensität der Befehlsausführung	Wirkungszeitraum
8	hingebungsvolle Befehlsbefolgung	maximal vier Monate
9	Aufopferungsvolle Befehlsbefolgung	maximal acht Monate
10+	Aufopferungsvolle Befehlsbefolgung – auch wenn dadurch die eigene Existenz bedroht ist.	maximal 16 Monate

Der Widerstand gegen den Befehl kostet zwei Widerstandspunkte zum Zeitpunkt der Einpflanzung des Befehls. Der Anwender kann zusätzliche Willenskraftpunkte einsetzen, um das Widerstehen zu erschweren.

Ist der Befehl erst im Unterbewußtsein des Opfers verankert, kann das Opfer nicht mehr aktiv widerstehen.

Wenn ein anderer Charakter jedoch zufällig auf die Beherrschung aufmerksam wird, kann er versuchen sie zu löschen. Dazu muss er Beherrschung mindestens mit drei Punkten beherrschen, zum Zeitpunkt der Anwendung eine temporäre Willenskraft von mindestens drei haben und einen Willenskraftpunkt ausgeben. Der ursprüngliche Beherrscher kann seinen Befehl jederzeit ohne weiteren Aufwand wieder rückgängig machen.

Beherrschung 3

Diese Stufe der Beherrschung erlaubt die Manipulation oder gar die Löschung von Erinnerungen. Der Anwender kann je nach Konzentration und Fähigkeiten die Erinnerungen in einen Zeitraum von wenigen Minuten bis hin zu mehreren Jahren verändern oder aber sogar seine gesamten bisherigen Erinnerungen auf einen Schlag auslöschen. Diese Fähigkeit ist normalerweise nicht auf den Anwender zurückzuführen. Man sollte aber natürlich darauf achten, daß man bei Veränderungen der Erinnerung keine offenen Enden zurückläßt oder auffällige Lücken entstehen.

Anwendung im Spiel

Der Anwender versetzt das Opfer in eine kurze Trance und nimmt dann die gewünschten Änderungen oder Löschungen der Erinnerungen vor. Die Intensität richtet sich nach der temporären Willenskraft des Anwenders. Die genaue Art der Veränderung muß sehr genau erfolgen und sollte am besten kurz schriftlich festgehalten werden, um später keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen. Ist der Anwender hierbei unvorsichtig oder nachlässig, so kann es schnell passieren, daß es Lücken in der Erinnerung gibt oder aber offene Enden – dies wird dem Ziel über kurz oder lang auffallen.

Der Zeitraum der Manipulation richtet sich nach der temporären Willenskraft und der Generation des Anwenders. Für jede Generation unterhalb der 13. Generation darf der Anwender zum Zwecke der Wirkung einen Punkt zu seiner temporären Willenskraft dazurechnen (diese Punkte gelten nur zur Wirkungsbestimmung!):

Willenskraft	Löschung	Veränderung
1	bis zu fünf Minuten löschen	bis zu fünf Minuten verändern
2	bis zu einer Stunde löschen	bis zu 30 Minuten leicht verändern
3	bis zu 24 Stunden löschen	bis zu einer Stunde verändern
4	bis zu drei Monaten löschen	bis zu 24 Stunden verändern
5	bis zu einem Jahr löschen	bis zu einem Monat verändern
6	bis zu 10 Jahren löschen	bis zu drei Monaten verändern
7	bis zu 100 Jahre löschen	bis zu einem Jahr verändern
8	bis zu 500 Jahre löschen	bis zu 10 Jahre verändern
9	bis zu 1000 Jahre löschen	bis zu 100 Jahre verändern
10+	über 1000 Jahre löschen	bis zu 500 Jahre verändern

Der normale Widerstand gegen die Disziplin kostet drei Widerstandspunkte. Wie immer kann der Anwender das Widerstehen erschweren, indem er zusätzliche Willenskraftpunkte ausgibt.

An eine gelungene Anwendung kann sich das Opfer im Nachhinein nicht erinnern. Wenn er aber durch Lücken etc. auf einmal merkt, daß „irgendwas nicht stimmt“, kann er selbstverständlich einen Charakter mit Beherrschung bitten, ihn auf eventuelle Änderungen hin zu untersuchen.

Um einen manipulierten Geist zu untersuchen, muß der Anwender mindestens Beherrschung 4 und zum Zeitpunkt der Untersuchung ebensoviel temporäre Willenskraft haben. Die Untersuchung und auch Korrektur der Erinnerungen kosten den Anwender außerdem einen Willenskraftpunkt. Der ursprüngliche Anwender kann seine Änderungen jederzeit wieder rückgängig machen ohne zusätzliche Willenskraft auszugeben.

Beherrschung 4

Durch diese Stufe kann man ein Ziel konditionieren. Der Konditionierte läßt sich nach erfolgreicher Anwendung sehr einfach vom Anwender beherrschen und kontrollieren. Zum Zwecke der Konditionierung muss der Anwender mehrmals mit dem Ziel sprechen und das Ziel im Laufe dieser Gespräche geistig beeinflussen. Ist die Konditionierung erstmal abgeschlossen, kann der Anwender das Opfer durch rein gesprochene Befehle kontrollieren, ohne ihn sehen zu müssen. Das Opfer kann dem Anwender gegenüber schwerer widerstehen, ist aber gegen Beherrschungen anderer resistenter. Die Kehrseite der Medaille liegt darin, daß dominierte Untergebene sich meistens bemühen, die ihnen übertragenen Arbeiten möglichst wortgenau auszuführen und sich kaum mehr eigene Gedanken machen. Sie sind bei der Erfüllung einfahts- und leidenschaftslos und wirken generell etwas...tumb.

Die Anwendung im Spiel

Um jemanden zu konditionieren, muss sich der Anwender mehrmals innerhalb eines Zeitraums mit ihm unterhalten. Der Zeitraum ist wieder abhängig von temporären Willenskraft und der Generation. Für jede Generation unterhalb der 13. Generation darf der Anwender zum Zwecke der Wirkung einen Punkt zu seiner temporären Willenskraft dazurechnen (diese Punkte gelten nur zur Wirkungsbestimmung!):

Willenskraft	Zeitraum zwischen den Gesprächen
1	maximal eine Nacht
2	maximal zwei Nächte
3	maximal vier Nächte
4	maximal acht Nächte
5	maximal 16 Nächte
6	maximal ein Monat
7	maximal zwei Monate
8	maximal vier Monate
9	maximal acht Monate
10+	maximal 16 Monate

Beherrschung 5

Diese Stufe erlaubt es, den Geist eines Sterblichen zu besetzen und seinen Körper wie eine Marionette zu lenken. Erfahrenen Anwendern ist es sogar möglich, im fremden Körper eigene Disziplinen anzuwenden. Sollte jemand in der Zwischenzeit Auspex auf den Besessenen anwenden, so nimmt er weiterhin die Art und bestimmte Aspekte des besetzten Körpers wahr die Gefühle jedoch stammen vom Besetzer. Ein erfahrener Auspex-Anwender kann feststellen, ob ein Subjekt besessen ist, da ein leichter Schleier die Aura durchzieht.

Stirbt der „Gastkörper“, so wird der Geist des Beherrschenden automatisch in seinen Körper zurückgeschleudert.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss dem Opfer für mindestens eine Minute fest in die Augen schauen. Sofern das Opfer diesem initialen Augenkontakt nicht widersteht, so kann der Anwender das Opfer nach dieser Zeit übernehmen. Wenn der Anwender den Gastkörper besetzt hat, so kann er diesen lenken wie seinen eigenen. Auf einem Live-Abend muss dieser Effekt ausgespielt werden: Der Anwender trägt dazu eine gelbe Schärpe und geht dann zusammen mit dem Besessenen herum, um diesem leise Befehle einzuflüstern. Wenn zwei Spieler sich vorher gut absprechen, dann kann der Besessene natürlich auch solo umherlaufen.

Das Widerstehen kostet 5 Punkte Widerstand, der Anwender kann zusätzliche Willenskraft ausgeben, um das Widerstehen zu erschweren.

Der Körper des Anwenders bleibt an der Stelle der Anwendung bewußtlos zurück. Die Dauer der Besessenheit richtet sich nach der temporären Willenskraft des Anwenders: Für jede Viertelstunde verliert er einen Willenskraftpunkt. Für jede Generation unter der 13. erhält der Anwender einen Bonus von 15 Minuten, für die er keine Willenskraft ausgeben muss.

Die Besessenheit kann wie bei Auspex angegeben entdeckt werden – ein besessener Charakter macht einen entsprechenden Vermerk auf seiner Aurakarte. Die Gefühle auf der Aurakarte werden für die Dauer der Besetzung durch die des Anwenders ersetzt.

Stirbt der „Gastkörper“ während der Besessenheit, so wird der Geist des Anwenders in seinen Körper zurückgeschleudert, der Anwender verliert automatisch fünf Willenskraftpunkte. Hat der Anwender seine maximale Zeit aufgebraucht und keine weitere Willenskraftpunkte mehr, wird er ebenfalls in seinen Körper zurückgeschleudert und fällt in Torpor.

Spezialfälle wie z.B. Charakter A übernimmt Charakter B und Charakter C übernimmt Charakter A (und ähnliche Konstrukte) bitte mit der Spielkoordination absprechen.

Chimären

Mit dieser Disziplin, die außerhalb des Clan Ravnos eher unbekannt und wenig verbreitet ist, erschaffen die Ravnos die wunderbarsten Illusionen und Sinnestäuschungen. Von einer kleineren Illusion wie z.B. ein leicht modifiziertes Pokerblatt bis hin zu einer Anderswelt, die das Opfer umschließt und es vollständig in seinen Bahnzieht, sind die unterschiedlichsten Auswirkungen möglich. Je höher die Disziplinstufe des Anwenders, desto realer ist die Illusion.

Zu beachten ist, daß eine Illusion immer nur auf Sinne angewendet werden kann, die der Anwender auch selber einsetzen kann. Ein blinder Vampir z.B. kann keine reine optische Täuschung hervorrufen.

Das Widerstehen gegen Chimären erfolgt wie bei vielen anderen geistigen Beeinflussungen auch durch das Ausgeben von Willenskraft in Höhe der jeweiligen Pfadstufe.

Der Anwender kann diese Kosten durch die Opferung eigener Willenskraftpunkte erhöhen:

ein zusätzlicher Willenskraftpunkt = Widerstandskosten erhöhen sich um +1
 zwei zusätzliche Willenskraftpunkte = Widerstandskosten erhöhen sich um +2
 drei zusätzliche Willenskraftpunkte = Widerstandskosten erhöhen sich um +4
 vier zusätzliche Willenskraftpunkte = Widerstandskosten erhöhen sich um +8
 fünf zusätzliche Willenskraftpunkte = Widerstandskosten erhöhen sich um +16

Die maximale Anzahl zusätzlicher Willenskraftpunkte entspricht der Disziplinstufe des Anwenders. Beispiel: Rachel Ravnos hat die Disziplin Chimären auf Stufe 4. Somit kann sie bei jeder Anwendung maximal vier Willenskraftpunkte zusätzlich ausgeben, um den Widerstandswert zu erhöhen. Würde sie bei Anwendung der 2. Chimärenstufe z.B. drei zusätzliche Willenskraftpunkte opfern, so müßte Tanja Toreador insgesamt 6 Widerstandspunkte ausgeben (2 Punkte Widerstand für die Disziplinstufe plus 4 weitere Punkte durch die zusätzlich von Rachel Ravnos aufgewendeten Willenskraftpunkte).

Kenner der Disziplin Auspex können diese Disziplin bzw. ihre Auswirkungen durchschauen, wenn sie im Augenblick der Anwendung von „Chimären“ ihrerseits Auspex einsetzen. Die Auspexstufe muss um eine Stufe höher liegen als die Chimärenstufe des Anwenders.

Die Intensität (Realitätsdichte) einer Illusion richtet sich nach der temporären Willenskraft + der Disziplinstufe, die der Anwender in Chimären besitzt, zum Zeitpunkt der Anwendung:

<i>Temporäre Willenskraft</i>	<i>Realitätsdichte</i>
1-5	rein oberflächlich (Verletzungen werden wahrgenommen und schmerzen auch, aber haben keine wirkliche Auswirkung)
6-8	glaubwürdig (Schaden ist nur geistig, also verfliegt automatisch wieder nach einer gewissen Zeit. Das Opfer kann durch Schaden bewußtlos werden, jedoch nicht in Starre fallen oder vernichtet werden.)
9-10	realitätsnah (Verletzungen durch die Illusion bewirken echten Schaden, ein Opfer kann dadurch aber bestenfalls in Starre fallen, nicht jedoch vernichtet werden. Eine illusorische Mauer kann nicht durchschritten werden)
11+	absolut real (Verletzungen bewirken auch schweren Schaden, ein Vampir kann durch einen illusorischen Holzpflöck in Starre getrieben oder durch genügend Schaden auch vernichtet werden; eine Mauer wirkt absolut echt und stabil)

Die Realitätsdichte gibt an, wie „echt“ eine Illusion auf einen Anwender wirkt – sehr echt wirkende Illusionen haben z.B. durchaus die Kraft, einen Vampir auch zu verletzen. Ein Holzpflöck mit einer

hohen Realitätsdichte kann einen Vampir im Extremfall pfählen. Seelenstärke und die schadensminimierenden Auswirkungen von Geschwindigkeit wirken allerdings ebenso wie Rüstungen etc. auch gegen

Die Quelle für eine Illusion ist normalerweise für das Opfer nicht offensichtlich.

Die Disziplin Chimären kann von einem Kainit, der unter dem Einfluss von Rötschreck oder Raserei steht, nicht mehr eingesetzt werden.

Chimären 1

Am Anfang der Beherrschung dieser Disziplin steht das Erschaffen einer unbeweglichen Illusion, die nur einen Sinn zur Zeit beeinflusst. Jeder in der Umgebung kann diese Illusion sehen. Was immer auch durch die Illusion vorgegaukelt wird, ist nicht real – die Illusion einer Wand z.B. kann ohne Probleme „durchgriffen“ oder durchschritten werden.

Anwendung im Spiel

Der Erschaffer kann einen Sinn zur Zeit beeinflussen, die Illusion ist unbeweglich. Das Opfer kann durch das Ausgeben eines Willenskraftpunktes (plus eventuelle Mehrkosten, siehe oben) widerstehen. Die Illusion bleibt solange aufrecht, solange der Anwender in der Nähe der Illusion ist (und diese selber noch wahrnehmen kann).

Der Anwender kann die Illusion jederzeit wieder aufheben. Die Quelle der Illusion ist für das Opfer nicht offensichtlich.

Chimären 2

Auf dieser Stufe kann der Anwender bereits alle fünf Sinne gleichzeitig mit einer unbeweglichen Illusion manipulieren, wenn er dies wünscht. Auch bei dieser Stufe ist die Realitätsdichte der Illusion im Normalfall noch sehr gering, so kann z.B. eine illusorische Wand durchschritten werden.

Anwendung im Spiel

Der Erschaffer kann alle fünf Sinne gleichzeitig beeinflussen, die Illusion ist aber weiterhin unbeweglich. Das Opfer kann durch das Ausgeben von zwei Willenskraftpunktes (plus eventuelle Mehrkosten, siehe oben) widerstehen. Die Illusion bleibt solange erhalten, wie der Anwender ebenfalls in der Nähe der Illusion verweilt (und diese selber noch wahrnehmen kann).

Der Anwender kann die Illusion jederzeit wieder aufheben. Die Quelle der Illusion ist für das Opfer nicht offensichtlich.

Chimären 3

Ab dieser Stufe kann der Erschaffer der Illusionen diesen auch Lebeneinhauchen und dadurch bewegliche Illusionen erschaffen. Er muss jedoch noch immer in Reichweite bleiben.

Anwendung im Spiel

Der Erschaffer kann eine bewegliche Illusion für alle Sinne erschaffen. Das Opfer kann durch das Ausgeben von drei Willenskraftpunkten (plus eventuelle Mehrkosten) der Illusion widerstehen. Auch hier bleibt die Illusion solange erhalten, wie der Anwender ebenfalls in der Nähe der Illusion verweilt (und diese selber noch wahrnehmen kann).

Chimären 4

Auf dieser Stufe bleibt eine Illusion auch dann aufrecht, wenn der Erschaffer der Illusion den Ort verläßt.

Anwendung im Spiel

Die Illusion bleibt aufrecht, auch wenn der Anwender selber die Illusion nicht mehr wahrnehmen kann. Um die Illusion permanent zu machen, muss der Anwender einen Punkt Willenskraft einsetzen. Die Zeit, in der die Illusion ab dann zu sehen ist, richtet sich nach der temporären Willenskraft des Erschaffers der Illusion zum Zeitpunkt der Anwendung:

Temporäre Willenskraft	Dauer der Illusion
1-2	eine Stunde
3-4	drei Stunden
5-6	ein Tag
7-8	drei Tage
9-10	eine Woche

Wie auch bei den anderen Stufen können die Opfer der Illusion dieser widerstehen, in dem sie vier Punkte Willenskraft ausgeben.

Der Erschaffer kann seine Illusionen jederzeit auch vor Ablauf der obigen Zeiten wieder beenden.

Chimären 5

Hiermit kann ein Anwender der Disziplin ein Opfer komplett in eine Traumwelt eintauchen lassen. Diese illusorische Welt ersetzt im Normalfall die normale Welt des Opfers vollständig, so daß er komplett in dieser gefangen ist. Das geht soweit, daß er sogar in dieser Scheinwelt vernichtet werden kann, wenn der Erschaffer es darauf anlegt.

Anwendung im Spiel

Hiermit erschafft der Anwender eine komplette Illusionswelt für ein Opfer, welches in dieser komplett gefangen ist – die Illusion ersetzt die natürliche Umgebung des Opfers und ist im Regelfall durch ihre Realitätsdichte für das Opfer äußerst real – er kann in der Illusionswelt auch den endgültigen Tod finden. Das Erschaffen der Illusionswelt kostet den Anwender zwei Willenskraftpunkte, außerdem kostet es Zeit, die Illusionswelt zu weben (ungefähr genau soviel, wie der Anwender auch benötigt, um dem Opfer oder der Spielleitung die Auswirkungen und Gestalt der Illusionswelt leise zu beschreiben). Durch Ausgabe weiterer Willenskraftpunkte kann der Erschaffer während der Dauer der Illusion diese auch nach und nach verändern (jede Veränderung kostet einen weiteren Willenskraftpunkt). Wie lange die Scheinwelt erhalten bleibt, richtet sich nach der temporären Willenskraft des Anwenders zum Zeitpunkt der Anwendung:

Temporäre Willenskraft	Dauer der Illusion
1	
1	eine Woche
3-4	drei Wochen
5-6	ein Monat
7-8	drei Monate
9-10	ein Jahr

Wie auch bei den anderen Stufen können die Opfer der Illusion dieser widerstehen, in dem sie vier Punkte Willenskraft ausgeben.

Der Erschaffer kann seine Illusionen jederzeit auch vor Ablauf der obigen Zeiten wieder beenden.

Geschwindigkeit

Geschwindigkeit ermöglicht es einem Vampir, sich mit übernatürlicher Geschwindigkeit zu bewegen. Er würde einen guten Langstreckensprinter abgeben. Auch im Kampf ist diese Disziplin sehr hilfreich, der Anwender kann entweder häufiger zuschlagen oder aber besser und schneller ausweichen. Erfinderischen Toreador sagt man nach, sie würden diese Disziplin auch als Hilfsmittel bei ihrem künstlerischen Schaffen einsetzen.

Die übernatürliche Geschwindigkeit ist als solche in den meisten Fällen Maskeradegefährdend. Die Disziplin Geschwindigkeit kann von einem Kainit, der unter dem Einfluss von Röttschreck oder Raserei steht, eingesetzt werden.

Anwendung im Spiel

Die Anwendung von Geschwindigkeit kostet den Anwender für jeden Kampf einen Blutpunkt. Die Disziplinpunkte kann der Anwender einsetzen, um seinen Schaden oder seinen Widerstand zu erhöhen. Wie der Charakter die Punkte verteilt, bleibt ihm überlassen. Die Punkte können in jedem Kampf wieder neu verteilt werden. Geschwindigkeitspunkte, die zum Widerstand eingesetzt werden, helfen auch gegen schweren Schaden.

Gestaltwandel

Die Disziplin gestattet es dem Anwender, seine Gestalt zu verändern. Die Merkmale des Gestaltwandels orientieren sich am „Seelentier“ des Charakters. Jemand, der Wolf nahesteht, wird bei einer Verwandlung wölfische Züge annehmen, ein Raubkatzen-Gangrel eher katzenhafte Züge usw. Mit dieser Fähigkeit sind die legendären Verwandlungen eines Kainiten in ein Tier oder gar in Nebel möglich. Die Fähigkeit erlaubt es einem Kainiten außerdem, mit der Erde zu verschmelzen oder sich z.B. Klauenhände wachsen zu lassen.

Ein Grundvorteil der Disziplin Gestaltwandel besteht darin, daß man einen gewissen „Gefahreninstinkt“ bewirkt – durch kurzes Schnüffeln und Witterung aufnehmen kann ein Charakter feststellen, ob ihm von einer Person oder einem Ort Gefahr droht.

Bei Gestaltwandel sollte man beachten, daß viele der Anwendungen die Maskerade gefährden, da sie doch recht offensichtlich bzw. unnatürlich sind.

Die Disziplin Gestaltwandel kann von einem Kainiten, der unter dem Einfluss von Röttschreck oder Raserei steht, eingesetzt werden.

Die Anwendung von Gestaltwandel setzt ein paar Hilfsmittel voraus, die bei der jeweiligen Disziplinstufe genannt ist.

Gestaltwandel 1

Der Anwender kann durch Gestaltwandel 1 auch in ansonsten stockdunklen Räumen Leben aufspüren. Durch ein kurzes Knurren und Witterung aufnehmen entdeckt er so alle vorhandenen Lebensspuren ab der Größe einer Ratte.

Eine zweite Wirkung von Gestaltwandel 1 befähigt den Anwender, eine andere Person zu erschrecken – die unnatürlich roten Augen rufen in einem Betrachter einen entsprechenden Schock hervor, der ihn zurückweichen läßt. Bei der Anwendung besteht das Risiko eines Mäskadebruches.

Anwendung im Spiel

Für die 1. Art der Anwendung schnüffelt der Charakter einen kurzen Augenblick im Raum herum, so daß eventuell anwesende Personen ihn bemerken. Eventuell anwesende Personen müssen nun ihrerseits mit einem Räuspern oder ähnlichem Geräusch auf sich aufmerksam machen. Genauere Informationen sind auch bei der Spielkoordination erhältlich.

Für die 2. Art der Anwendung benötigt der Spieler rote Kontaktlinsen. Schaut er damit eine andere Person an, so wird dies in Panik versetzt. Gegen den Effekt kann man widerstehen (Menschen: 4 WP, Ghule: 2 WP, Vampire: 1 WP).

Gestaltwandel 2

Der Anwender kann einzelne Körperteile in das entsprechende Gegenpart seines Seelentieres verwandeln. Die häufigste Anwendung besteht darin, sich in einem Kampf Klauen wachsen zu lassen. Diese Klauen verursachen meist schweren Schaden bei Gegnern.

Anwendung im Spiel

Der Charakter benötigt zur Darstellung ein entsprechendes Hilfsmittel, zum Beispiel Live-taugliche Klauenhandschuhe. Die Verwandlung wird durch die Ausgabe von einem Blutpunkt eingeleitet und dauert solange, wie der Spieler benötigt, um die Klauenhandschuhe anzuziehen. Die Wirkung hält für maximal eine halbe Stunde an, kann jedoch vom Anwender auch früher beendet werden. Will der Charakter die Klauen für längere Zeit aktivieren, muss er für jede weitere halbe Stunde erneut einen Blutpunkt ausgeben.

Gestaltwandel 3

Diese Stufe ermöglicht es dem Charakter, mit der Erde zu verschmelzen. Dadurch kann er sich zu Tagesbeginn z.B. vor Sonnenlicht schützen oder bei einer Verfolgung seinen Feinden entkommen. Die Fähigkeit wirkt nur auf natürlichem Humusboden. Der Kainit versinkt mit dieser Fähigkeit nicht nur in der Erde, sondern verschmilzt so mit ihr, daß man ihn auch nicht einfach ausgraben kann.

Anwendung im Spiel

Durch das Ausgeben eines Blutpunktes beginnt der Charakter, mit der Erde zu verschmelzen. Er muss bei der Anwendung auf Humusboden stehen, die Fähigkeit wirkt nicht bei künstlichen Böden oder Steinboden. Das Verschwinden selber wird dargestellt, indem man langsam zu Boden sinkt und dann in zusammengekauertem Zustand eine braune, rostfarbene oder anderweitig möglichst nach Erdboden aussehende Decke oder Tuch über sich wirft. Der Charakter kann, während er in der Erde verweilt, logischerweise nicht durch Sonnenlicht oder Feuer verletzt werden.

Die Stufe in Gestaltwandel gibt an, wieviel Ausrüstung ein Charakter mit sich führen kann, die gemeinsam mit ihm mit dem Erdboden verschmilzt. Die Ausrüstung muss zum Zeitpunkt des Verschmelzens vom Anwender fest an sich gedrückt werden. Bei einer meisterhaften Beherrschung ist es damit sogar möglich, einen anderen mit sich zu ziehen...

Gestaltwandel 3 = bis zu 25kg Ausrüstung (inklusive Kleidung, Schuhe etc.)

Gestaltwandel 4 = bis zu 50kg Ausrüstung, andere Tiere oder Kinder

Gestaltwandel 5 = bis zu 100kg Ausrüstung, andere Lebewesen

Gestaltwandel 4

Durch diese Fähigkeit kann man sich in sein entsprechendes Seelentier (Wolf, Raubkatze etc.) verwandeln. Die Verwandlung dauert selbstverständlich eine gewisse Zeit, bietet einem aber dann alle Vorzüge der entsprechenden Tiergestalt (z.B. gesteigerter Geruchs- oder Tastsinn, Flugfähigkeit etc.). Während der Charakter verwandelt ist, kann ein Großteil der Disziplinen nicht genutzt werden.

Anwendung im Spiel

Die Verwandlung erfordert gewisse Hilfsmittel und eventuellen Schminkeinsatz, um die Darstellung eines Tieres glaubhaft zu machen. Eingeleitet wird die Verwandlung durch die Ausgabe von einem Blutpunkt. In der Tiergestalt sind nur die Disziplinen Geschwindigkeit, Gestaltwandel (zum zurückverwandeln), Seelenstärke, Stärke und Tierhaftigkeit (um andere Tiere zu rufen und sich mit ihnen zu verständigen) nutzbar. Durch die Ausgabe eines weiteren Blutpunktes kann man sich wieder zurückverwandeln. Je nach der temporären Willenskraft zum Zeitpunkt der Rückverwandlung wirken die tierischen Verhaltensmuster noch eine Zeitlang weiter.

Gestaltwandel 5

Diese Fähigkeit ermöglicht es dem Kainit, sich in Nebel aufzulösen. Die Nebelform ist als Person erkennbar, kann aber beliebig verformt oder verdünnt werden, so daß man z.B. unter geschlossenen Türen hindurch fließen kann. Solange man in der Nebelgestalt ist, kann man durch normale Waffen nicht verwundet werden, ist jedoch anfällig für starken Wind.

Anwendung im Spiel

Die Verwandlung wird durch die Ausgabe von einem Blutpunkt eingeleitet und dauert solange, wie der Charakter benötigt, das entsprechende Gewand anzulegen: ein bodenlanges, weißes Gewand mit einem weißen Chiffonschleier, der den kompletten Kopf bedeckt. Ergänzend wären weiße Handschuhe schön. Die Rückverwandlung kostet ebenfalls einen Blutpunkt.

Irrsinn

Irrsinn ist die einzigartige Disziplin der Malkavianer. Bis vor einigen Jahren warsie den Angehörigen des Sabbat vorbehalten, doch seit kurzem ist die Disziplin wieder unter dem gesamten Clan verbreitet und hat die ehemalige Disziplin Beherrschung abgelöst.

Irrsinn ermöglicht es den Malkavianern, ihren Wahnsinn zu fokussieren und auch auf andere Personen zu übertragen. Die Disziplin selber kann zwar von einem Malkavianer erlernt werden, jedoch geht damit auch ein schleichender Wahnsinn einher.

Widerstand gegen Irrsinn

Das Ziel des Irrsinns kann versuchen, dem Irrsinn zu widerstehen. Dafür muss es Willenskraft in Höhe der angewendeten Irrsinstufe ausgeben.

Beispiel: Marion Malkav wirkt Irrsinn Stufe 2 auf Tanja Toreador. Diese muss nun zwei Widerstandspunkte ausgeben, um dem Irrsinn widerstehen zu können.

Der Anwender kann diese Kosten durch die Opferung eigener Willenskraftpunkte erhöhen:

ein zusätzlicher Willenskraftpunkt	= Widerstandskosten erhöhen sich um +1
zwei zusätzliche Willenskraftpunkte	= Widerstandskosten erhöhen sich um +2
drei zusätzliche Willenskraftpunkte	= Widerstandskosten erhöhen sich um +4
vier zusätzliche Willenskraftpunkte	= Widerstandskosten erhöhen sich um +8
fünf zusätzliche Willenskraftpunkte	= Widerstandskosten erhöhen sich um +16

Die maximale Anzahl zusätzlicher Willenskraftpunkte entspricht der Disziplinstufe des Anwenders. Beispiel: Marion Malkav hat die Disziplin Irrsinn auf Stufe 4. Somit kann sie bei jeder Anwendung maximal vier Willenskraftpunkte zusätzlich ausgeben, um den Widerstandswert zu erhöhen. Würde sie bei obigem Beispiel z.B. drei zusätzliche Willenskraftpunkte opfern, so müßte Tanja Toreador insgesamt 6 Widerstandspunkte ausgeben (2 Punkte Widerstand für die Disziplinstufe plus 4 weitere Punkte durch die zusätzlich von Viktor Ventrue aufgewendeten Willenskraftpunkte).

Die Disziplin Irrsinn kann von einem Kainit, der unter dem Einfluss von Rötschreck oder Raserei steht, nicht mehr eingesetzt werden.

Irrsinn 1

Der Kainit kann die Gefühle seines Opfers berühren und diese entweder verstärken oder abschwächen. Der Kainit kann dabei allerdings nicht wählen, welche Gefühle er verstärkt. Es können nur Gefühle beeinflusst werden, die bereits existieren. Ein Anwender kann damit z.B. ein leichtes Gefühl der Zuneigung in eine tiefe Liebe oder ein bestehendes Gefühl der Ablehnung in einen alles vernichtenden Zorn umwandeln.

Anwendung im Spiel

Der Anwender unterhält sich kurz mit dem Opfer und flüstert ihm dann den Effekt zu. Um den Effekt zu wirken, muss der Anwender das Opfer berühren. Das Opfer kann dann wahlweise widerstehen oder aber den genannten Effekt möglichst schön ausspielen. Die Kraft ist im Regelfall nicht Maskeradegefährdend.

Das Opfer kann der Anwendung mit einem Willenskraftpunkt widerstehen. Der Anwender kann den Widerstand wie oben angegeben mit zusätzlichen Willenskraftpunkten erhöhen. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 10 Minuten und kann durch zusätzliche Willenskraftpunkte des Anwenders erhöht werden (pro zusätzlichem Willenskraftpunkt wird die Wirkungsdauer verdoppelt). Das Opfer ist sich im Nachhinein darüber im klaren, was etwas mit ihm passiert ist, weiß jedoch nicht automatisch, in welcher Art und Weise.

Irrsinn 2

Der Kainit kann das sensorische Zentrum seines Opfers derart stimulieren, das dessen Sinne von Visionen, Klänge, Gerüche oder anderen Sinneseindrücken überflutet werden, die nicht wirklich vorhanden sind. Das Opfer nimmt diese allerdings für real. Der Anwender kann nicht kontrollieren, was das Opfer wahrnimmt, kann aber bestimmen, welcher Sinn berührt wird. Es kann nurein Sinn pro Anwendung betroffen werden, mehrere kumulative Anwendungen sind aber möglich.

Die Auswirkungen speisen sich hauptsächlich aus den unterbewußten Ängsten des Opfers – dunkle Stimmen, Wahnvorstellungen, Geräusche aus dem Nirgendwo und ähnliche Halluzinationen. Insgesamt sind die Wahnvorstellungen sehr ablenkend, jedoch nicht komplett lähmend.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss das Opfer berühren und einen Blutpunkt ausgeben, um den Effekt einzuleiten und ihm kurz flüsternd mitteilen, was mit ihm passiert. Das Opfer kann mit zwei Willenskraftpunkten widerstehen. Der Anwender kann die Kosten zum Widerstehen durch die Ausgabe zusätzlicher Willenskraftpunkte erhöhen.

Der Zeitraum, für den die Wahnvorstellungen anhalten, ergeben sich aus der temporären Willenskraft des Anwenders zum Zeitpunkt der Anwendung.

<i>Temporäre Willenskraft</i>	<i>Zeitraum</i>
1	eine Stunde
2	drei Stunden
3	eine Nacht
4	zwei Nächte
5	vier Nächte
6	eine Woche
7	zwei Wochen
8	ein Monat
9	drei Monate
10	sechs Monate

Die Quelle der Halluzinationen ist für das Opfer nicht offensichtlich.

Irsinn 3

Diese Kraft erlaubt es dem Anwender, Ordnung im Chaos zu erkennen. Indem er eine zeitlang über scheinbar belanglosen Sachen meditiert, erhält er besondere Einsichten über damit im Zusammenhang stehende Ereignisse. Beispielsweise könnte er über den Fall der Herbstblätter in einer Allee meditieren, in der vor kurzem ein Mord geschah und dadurch Eindrücke und Einsichten zu dem Vorfall erhalten. Auch das Entschlüsseln von verschlüsselten Nachrichten ist mit dieser Kraft möglich. Eine weitere Möglichkeit liegt darin, die wahre Natur eines Wesens zu erkennen, wenn man Zeit genug hat, sie zu mustern.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss sich mindestens 5 Minuten auf den jeweiligen Sachverhalt konzentrieren, die Informationen sind dann bei der Spielkoordination erhältlich. Um verschlüsselte Nachrichten zu entschlüsseln, sollte der Charakter über eine hohe Willenskraft zum Zeitpunkt der Anwendung verfügen. Um das wahre Wesen einer Person zu erkunden, muss der Anwender mindestens eine Willenskraft von vier Punkten haben. Das Zielobjekt muss dem Anwender nach der fünfminütigen Musterung dann kurz beschreiben. Zur wahren Natur gehören Informationen über das Konzept und das Wesen des Charakters. Die Erklärung des Wesens ist rein Outtime, das Zielobjekt merkt intime nichts von der Anwendung der Disziplin auf ihn.

Irsinn 4

Durch die bloße, laute Stimme kann der Anwender andere Kainiten in Raserei oder Röttschreck versetzen. Die Stimme muss für das Opfer deutlich hörbar sein, man kann nur einen Effekt zur selben Zeit (entweder alle Opfer fallen in Raserei oder alle Opfer fallen in Röttschreck) wirken.

Der Anwender muss nach der Anwendung selber dem entsprechenden Effekt widerstehen.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss einen Blutpunkt ausgeben, um den Effekt hervorzurufen. Sodann muss er mit lauter Stimme den Effekt ansagen und sofort danach die Namen der Betroffenen nennen. Die Anzahl der Opfer richtet sich nach der temporären Willenskraft des Anwenders zum Zeitpunkt der Anwendung.

Um dem Effekt zu widerstehen, müssen die Opfer jeweils vier Willenskraftpunkte ausgeben. Der Anwender kann die Widerstandskosten durch zusätzliche Willenskraftpunkte erschweren. Der Effekt hält maximal eine halbe Stunde, wenn die Betroffenen nicht bereits vorher zur Ruhe gebracht werden konnten.

Der hervorgerufene Effekt ist für alle Opfer eindeutig als Manipulation wahrnehmbar – ob sie sich nach der Raserei oder dem Röttschreck jedoch daran erinnern, ist eine ganz andere Frage.

Irsinn 5

Der Anwender kann seinen eigenen Wahnsinn mit dieser Stufe auf andere übertragen. Er braucht dazu für mindestens 10 Sekunden die Aufmerksamkeit des Opfers, auf den der Wahnsinn übertragen werden soll. Bei erfolgreicher Übertragung wird das Opfer von diversen Geistesstörungen geplagt.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss für 10 Sekunden die Aufmerksamkeit seines Opfers haben und ihn in dieser Zeit berühren. Die Anwendung kostet den Anwender außerdem einen Blutpunkt. Das Opfer kann mit fünf Willenskraftpunkten widerstehen, auch hier kann der Anwender eigene Willenskraftpunkte ausgeben, um den Widerstand zu erschweren. Der Angriff ist für das Opfer offensichtlich – die Frage ist, ob er sich nach der Dauer daran erinnern kann.

Wenn das Opfer der Anwendung nicht widersteht, so erleidet es fünf Geistesstörungen nach Wahl der Spielkoordination. Die Geistesstörungen werden sofort aktiv, die Dauer richtet sich nach der temporären Willenskraft des Anwenders:

<i>Temporäre Willenskraft</i>	<i>Zeitraum</i>
1	eine Stunde
2	fünf Stunden
3	eine Nacht
4	vier Nächte
5	eine Woche
6	zwei Wochen
7	ein Monat
8	drei Monate
9	ein Jahr
10	fünf Jahre

Präsenz

Der Einsatz der Fähigkeit Präsenz ist in den meisten Fällen sehr subtil und nicht unbedingt als Einsatz einer Disziplin erkennbar. Die Disziplin selbst bewirkt, das andere dem Anwender zugeneigt sind. Die meisten Anwendungen stellen keinen Maskeradebruch dar.

Präsenz kann man mit Willenskraft widerstehen, der Widerstandswert entspricht der Pfadstufe der Präsenzanzwendung. Inwieweit das Opfer von seinen Prinzipien abweicht, wird von ihrer Prinzipientreue bestimmt.

Die Nutzung der Disziplin wird kurz durch Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand angezeigt, die zu diesem Zwecke kurz aufs Kinn gelegt werden.

Eine Grundwirkung von Präsenz ist ein gewisses Maß Aufmerksamkeit, das einem entgegengebracht wird. Um diese Grundwirkung hervorzurufen, muß sich der Anwender kurz räuspern.

Die Disziplin Präsenz kann von einem Kainit, der unter dem Einfluss von Röttschreck oder Raserei steht, nicht mehr eingesetzt werden.

Präsenz 1

Mit dieser Fähigkeit ist es möglich, eine Gruppe von Zuhörern so zu beeinflussen, daß diese dem Anwender gegenüber zugeneigt ist. Er muss dazu einen Vortrag, einen künstlerischen Beitrag oder ähnliches halten, um seine Zuhörerschaft in seinen Bann zu ziehen. Jemand, der während des einleitenden Vortrages nicht dabei war, ist von der Wirkung nicht betroffen.

Im Laufe des Vortrages entfaltet sich die Wirkung, Sobald der Vortrag beendet ist, genießt der Anwender für die nächste halbe Stunde die volle Aufmerksamkeit und Zuneigung seines Publikums. Die Anwendung wird komplett bei allen unterbrochen, wenn der Anwender sein Publikum angreift. Wird ein Zuhörer angegriffen, erlischt bei diesem die Wirkung.

Wird der Anwender angegriffen, so verharren die Zuschauer in Entsetzen und beobachten beängstigt das Kampfgeschehen. Durch den Schock sind sie jedoch nicht in der Lage, selber in den Kampf einzugreifen.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss einen Vortrag, einen künstlerischen Beitrag oder ähnliches leisten und zu Beginn und zum Ende jeweils einmal kurz das Präsenzzeichen machen.

Das Publikum kann durch Ausgabe eines Willenskraftpunktes dem Effekt widerstehen. Tut der Zuhörer dies nicht, so ist er in der nächsten halben Stunde von der Ausstrahlung des Anwenders überwältigt und bemüht sich, diesem seine volle Aufmerksamkeit zu schenken und ihn wenn möglich zu unterstützen und ihm zu helfen, wenn dieser darum bittet. Das Publikum kann während dieser Zeit keine aggressiven Handlungen gegen den Anwender unternehmen (es sei denn, er wird vom Anwender dazu aufgefordert).

Präsenz 2

Durch Entblößen der Fangzähne und Anfauchen des Opfers kann der Anwender diesen in Panik versetzen. Dies wirkt auf Menschen und Ghule so stark, daß sie vor dem Anwender fliehen, Kainiten weichen zumindest einige Schritte zurück. Selbst wenn man dem Effekt widerstehen kann, so hält man doch für einen kurzen Moment inne.

Anwendung im Spiel

Der Spieler muss sein Gegenüber deutlich anfauchen, Ein eventuell vorhandenes Vampir-Gebiss gibt Boni in der B-Note. Das Opfer kann durch Ausgabe von zwei Willenskraftpunkten widerstehen, ist jedoch auch dann für einen kurzen Augenblick eingeschüchtert. Widersteht es nicht, so weicht es sofort mehrere Schritte vor dem Anwender zurück.

Präsenz 3

Indem sich der Anwender mit dem Opfer unterhält, kann er in dem Opfer Gefühle der Liebe und der Zuneigung entfachen. Das Opfer wird bemüht sein, dem Anwender zu gefallen und seine Wünsche zu erfüllen. Dabei wird das Opfer jedoch nicht gegen seine üblichen Prinzipien verstoßen.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss sich mit dem Opfer unterhalten, um den Effekt hervorzurufen. Die Unterhaltung sollte mindestens eine (1) Minute dauern, kann aber auch gerne länger ausgespielt werden. Nach dem Ende des Gesprächs flüstert der Anwender seinem Opfer zu, wie sich der Effekt auswirkt. Er kann im Opfer Gefühle tiefster Freundschaft, Zuneigung oder Verliebtheit hervorrufen. Das Opfer kann nicht erkennen, daß es unter einer Beeinflussung steht. Er wundert sich höchstens hinterher über seine Gefühle und Handlungen, ist aber ansonsten bemüht, dem Anwender zu gefallen und seine Wünsche und Bitten zu erfüllen.

Das Opfer kann dem Effekt durch das Ausgeben von drei Willenskraftpunkten widerstehen. Die Dauer des Effektes richtet sich nach der temporären Willenskraft des Anwenders:

<i>Temporäre Willenskraft</i>	<i>Effektdauer</i>
1	Halbe Stunde
2	drei Stunden
3	eine Nacht
4	drei Nächte
5	eine Woche
6	drei Wochen
7	ein Monat
8	drei Monate
9	ein Jahr
10+	drei Jahre

Präsenz 4

Mit dieser Fähigkeit ist es möglich, eine Person durch einen geistigen Befehl herbeizuzitieren. Die Person, die gerufen werden soll, muss dem Anwender bereits bekannt sein. Wenn der Gerufene dem Drang nicht mit Willenskraft widersteht, wird er alles versuchen, um dem Ruf kurzfristig Folge zu leisten. Wenn das Opfer Widerstand geleistet hat, dann ist er in der Nacht immun gegen weitere Herbeirufungen. Diese Zeit kann genutzt werden, um Vorkehrungen gegen erneutes Rußen zu treffen (sich selbst pfählen zum Beispiel).

Das Opfer weiß, zu welchem Ort er gerufen wurde, nicht jedoch, von welcher Person er gerufen wurde. Er kann andere Charaktere bitten, ihn zu begleiten, wenn er sich sicher ist, daß diese ihn nicht daran hindern werden, dem Ruf zu folgen.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss der Spielkoordination mitteilen, wen er zu rufen gedenkt. Die Spielkoordination wiederum informiert die Opfer über den Ruf. Die Eile, mit der der Gerufene dem Ruf folgt, ergibt sich aus der temporären Willenskraft des Anwenders zum Zeitpunkt.

Das Widerstehen gegen den Ruf kostet den Anwender vier Willenskraftpunkte. Wenn er in einer Nacht einem Ruf widersteht, ist er gegen alle weiteren Rußen in der Nacht immun.

Präsenz 5

Diese Anwendung wird nicht umsonst **Majestät** genannt. Sie verstärkt die Ausstrahlung des Anwenders um ein Vielfaches. Alle, die sich in Hörreichweite des Anwenders befinden, werden von kaum kontrollierbarer Ehrfurcht, Respekt und Bewunderung ergriffen. Einem Opfer fällt es unheimlich schwer, sich der Majestät zu entziehen oder gar den Anwender anzugreifen.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss laut und deutlich „Präsenz 5: Majestät“ ansagen. Alle Personen in Hörweite können nun 5 Willenskraftpunkte ausgeben, um der Majestät zu widerstehen. Wenn sie die Willenskraft opfern, sind sie für die nächsten 5 Minuten gegen weitere Anwendung dieser Kraft immun.

Wenn sie dem Effekt nicht widerstehen, so sind sie von der Ausstrahlung des Anwesenden so gefesselt, daß sie nichts gegen ihn unternehmen können. Wenn ein Opfer trotzdem einen Angriff auf den Anwender durchführen möchte, so muss er 7 Willenskraftpunkte ausgeben, um sich nachträglich gegen die Majestät aufzulehnen. Die Wirkung der Majestät hält solange an, bis sie vom Anwender fallengelassen wird.

Seelenstärke

Seelenstärke ist eine erhöhte Widerstandsfähigkeit gegen Schaden. Diese Disziplin stärkt nicht nur den Widerstand gegen normalen Schaden, sondern schützt auch vor schwerem oder mystischem Schaden, der z.B. durch Feuer, Sonnenlicht oder Magie hervorgerufen wird.

Jeder Punkt in Seelenstärke gibt dem Kainit zwei Punkte zusätzlichen Widerstand gegen normalen Schaden und einen Punkt Widerstand gegen schweren bzw. mystischen Schaden.

Seelenstärke muß nicht aktiviert werden. Bei jemand, der die Disziplin Seelenstärke erlernt hat, wirkt diese Kraft permanent ohne weiteres zutun desjenigen. Die Kraft kann jedoch aus eigenem Willen temporär unterdrückt werden, wenn der Charakter dies wünscht.

Die Disziplin Seelenstärke wirkt auch unter dem Einfluss von Rötschreck oder Raserei.

Stärke

Die Disziplin Stärke erlaubt es einem Charakter, übermenschliche Kraftakte zu vollbringen und im Kampf enormen Schaden auszuteilen. Jeder Punkt Stärke erhöht den Nahkampfschaden des Charakters um jeweils zwei Punkte.

Einem Charakter mit Stärke ist es je nach Stufe auch möglich, beispielsweise Mauern einzuschlagen oder ein Auto zu werfen.

Die Disziplin Stärke muss nicht aktiviert werden, sondern wirkt genau wie Seelenstärke permanent ohne weiteres zutun des Charakters. Auch hier kann die Kraft auf Wunsch des Charakters temporär unterdrückt werden.

Die Disziplin Stärke wirkt auch unter dem Einfluss von Rötschreck oder Raserei steht.

Tierhaftigkeit

Mit Tierhaftigkeit können Kainiten Einfluß auf Tiere ausüben. Normalerweise beschränken Kainiten sich auf Säugetiere oder Vögel. Nur den Meistern ist es möglich, den Schwarm zu kontrollieren. Allen Beherrschern dieser Disziplin ist es gemein, daß sie bei Tieren weniger Angst einjagen als normale Vampire und somit leichter mit ihnen in Kontakt treten können.

Ebenso wirkt die Fähigkeit Tierhaftigkeit anscheinend auch auf das Unterbewußtsein von Menschen und Vampiren und löst bei diesen verschiedenste Stimmungen aus bzw. dient dazu, die ihnen eigenen Urinstinkte wie Angst, Neugier etc. zu wecken oder zu beruhigen. Meister dieser Fähigkeit können diese daher auch dazu benutzen, die Instinkte anderer Wesen subtil zu manipulieren.

Die Disziplin Tierhaftigkeit kann von einem Kainit, der unter dem Einfluss von Rötschreck oder Raserei steht, nicht mehr eingesetzt werden (mit Ausnahme der 5. Stufe Tierhaftigkeit!).

Tierhaftigkeit 1

Der Anwender kann in telepathischen Kontakt mit einem Tier treten. Dazu muss er dem Tier für einen Augenblick in die Augen schauen und dadurch eine mentale Verbindung zum Tier aufbauen. Er kann dann mit dem Tier kommunizieren. Es gilt allerdings zu bedenken, daß die Gedanken eines Tieres einfach anders als die eines Menschen / Kainiten sind. Ebenso kann der Anwender dem Tier einfache Aufträge geben.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss dem Tier für eine Minute in die Augen schauen, um die mentale Verbindung aufzubauen. Dann kann er mit dem Tier kommunizieren oder ihm kleine Aufträge erteilen. Die Aufträge müssen dergestalt sein, daß das Tier sie mit seinem beschränkten Geist und seinen Mitteln ausführen kann. Genaueres zu den Aufträgen und den Informationen sollte mit der Spielkoordination abgesprochen werden.

Tierhaftigkeit 2

Hiermit kann ein oder mehrere Tiere einer Spezies herbeigerufen werden, indem der Charakter einen für die Spezies üblichen Lockruf ausstößt. Der Vampir sollte dazu in einer abgelegenen Gegend sein. Selbstverständlich kann der nur die Spezies rufen, die in der Gegend auch vorkommen. Der Charakter kann mit diesen Tieren und der ersten Stufe Tierhaftigkeit kommunizieren oder ihnen Aufträge geben.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muß einen für die Spezies üblichen Lockruf ausstoßen. Die Tiere benötigen danach auch eine gewisse Zeit, um zum Anwender zu gelangen. Für jeden Punkt temporäre Willenskraft kommt ein Tier der Spezies mehr. Auch hier sollte man sich mit der Spielkoordination unterhalten.

Tierhaftigkeit 3

Hiermit kann man einem Lebewesen die innere Wildheit entziehen. Der Anwender muss das Zielobjekt berühren und beruhigend auf das Zielobjekt einreden. Die Wirkung setzt ein, sobald der Anwender mit dem Gespräch beginnt, das Gespräch muss jedoch beendet werden, um die volle Wirkung zu entfalten.

Das Opfer wird hierdurch passiv, apathisch und gleichgültig und kann keine Willenskraft mehr

einsetzen oder Angriffe durchführen. Wenn das Gespräch unterbrochen wird, so bricht auch die Wirkung ab.

Bei Vampiren kann diese Fähigkeit auch dazu führen, daß man ein Ziel aus einer Raserei oder aus Rötschreck holen kann oder eine drohende Raserei oder Rötschreck abwenden kann.

Man sagt, daß diese Disziplin auch auf Menschen eine eigenartige Auswirkung hat, die z.B. von Nosferatu oft als Unterstützung bei der Jagd eingesetzt wird und die auch ohne Berührung des Zieles funktioniert.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss mindestens eine halbe Stunde beruhigend auf das Zielobjekt einreden. Sobald er mit dem Gespräch anfängt, beginnt auch die Wirkung. Wenn das Gespräch vorzeitig abgebrochen wird, so endet die Wirkung wieder, bevor sie sich voll entfalten kann.

Das Opfer ist während der Wirkung passiv und apathisch und kann von sich aus weder Willenskraft ausgeben noch irgendwelche Angriffe starten. Die Dauer der Wirkung richtet sich nach der temporären Willenskraft des Anwenders:

<i>Temporäre Willenskraft</i>	<i>Dauer der Wirkung</i>
1	eine Minute
2	fünf Minuten
3	eine Viertelstunde
4	eine halbe Stunde
5	eine Stunde
6	fünf Stunden
7	eine Nacht
8	zwei Nächte
9	eine Woche
10	zwei Wochen

Die zweite Anwendung dieser Disziplin ermöglicht es, subtilen Einfluss auf die Urinstinkte eines Wesens zu nehmen und ihn diesem z.B. Neugier, Furcht, Zorn oder Hass zu erwecken oder einzudämmen. Diese Effekte sind bei Kainiten, die über die Zeit gelernt haben, ihr Tier zu kontrollieren und sich mit ihren Instinkten zu beschäftigen, weit weniger wirkungsvoll als auf Menschen oder Tiere.

Tierhaftigkeit 4

Mit dieser Fähigkeit kann man ähnlich wie bei Beherrschung den Geist eines kleinen Tieres übernehmen und es damit kontrollieren. Zur Anwendung muss man dem Tier fest in die Augen schauen. Der Körper des Anwenders bleibt an der Stelle der Anwendung bewußtlos zurück.

Um wieder in seinen Körper zurückzukehren, muß das besetzte Tier den Körper des Anwenders berühren. Wird das Tier während der Besessenheit getötet, so wird der Geist in den Körper des Anwenders zurückgeworfen. Ein erfahrener Anwender kann auch in Tierform seine Disziplinen einsetzen.

Anwendung im Spiel

Der Anwender schaut dem Tier eine Minute lang in die Augen. Dann bereitet er an der Stelle des Körpers eine entsprechende Attrappe vor bzw. hinterlegt einen Zettel auf dem beschrieben steht, was man dort vorfindet.

Für jede angefangene halbe Stunde im Tierkörper zahlt der Anwender einen Willenskraftpunkt. Die Übernahme des Geistes wird dadurch beendet, daß das Tier den Körper des Anwenders wieder berührt. Wird das Tier getötet, so wird der Anwender in seinen Körper zurückgeschleudert und muss fünf Willenskraftpunkte ausgeben. Der Anwender ist auch als Tier weiterhin anfällig gegen Raserei und Röttschreck, kann aber mit Willenskraft dagegen resistieren.

Ab einem temporären Willenskraftwert von drei und höher kann der Anwender in Tierform die Fähigkeit Auspex einsetzen, ab einer Willenskraft von fünf und höher auch die Disziplin Präsenz.

Tierhaftigkeit 5

Mit dieser Fähigkeit kann man sein eigenes Tier auf jemand anders übertragen und dadurch z.B. einer Raserei entgehen. Das Opfer muss sich in Sichtweite des Anwenders befinden. Es kann der Übertragung mit Willenskraft widerstehen. Andernfalls überwältigen ihn die Instikte des Anwenders und er fällt auf der Stelle in Raserei.

Der Anwender kann sein eigenes „Tier“ durch eine Berührung des Opfers wieder zurückholen. Er muss dies im Laufe des Abends tun, da er ohne das „Tier“ in sich im Laufe des Abends sonst immer passiver und lethargischer wird. Der Anwender sein Tier nicht mehrmals pro Nacht auf das gleiche Ziel übertragen.

Anwendung im Spiel

Der Anwender muss das Ziel bestimmen und laut nennen und dann laut die Raserei ansagen. Der Effekt tritt sofort ein, wenn das Ziel nicht widersteht (5 Punkte Willenskraft zum Widerstehen).

Steht der Anwender selber kurz vor Ausbruch einer Raserei, kostet ihn das Übertragen nichts, ansonsten muss er zur Übertragung drei Willenskraftpunkte ausgeben. Während das fremde Tier im Opfer sein Unwesen treibt, muß er zum Widerstand gegen Röttschreck und Raserei jeweils einen Punkt mehr ausgeben als normal.

Ohne sein eigenes Tier kann der Anwender keine Willenskraft mehr einsetzen. Er verfällt im Laufe der Zeit in Lethargie und wird immer passiver, bis er sein „Tier“ zurückholen konnte.

Thaumaturgie

Die Thaumaturgie ist ein wohlgehütetes Geheimnis der Tremere, daß außerhalb des Clans kaum bekannt ist. Tremere sehen es gar nicht gern, wenn ein Angehöriger eines anderen Clans diese Disziplin beherrscht und werden alles unternehmen, um denjenigen zu beseitigen.

Trotzdem wird vermutet, daß auch andere Clans über die dunkle Kunst der Blutmagie verfügen. Vor allem den Tzimisze sagt man nach, machtvolle Magie wirken zu können, die sich jedoch angeblich von den Künsten der Tremere stark unterscheiden soll. Ebenfalls bekannt ist, daß einige Angehörige der Assamiten ebenso wie einige Setiten Blutmagie wirken.

Durch die Disziplin der Thaumaturgie wird der Anwender befähigt, Blutmagie zu wirken. Diese ist in Rituale und Pfade unterteilt, die unterschiedliche Ausprägungen haben. Man sagt den Tremere nach, daß sie mit diesem Wissen die Elemente und das Wetter manipulieren oder aber Gegenstände und Personen schweben lassen können. Nur die Tremere selbst wissen, welche Macht die Thaumaturgie wirklich bietet.

Will ein Nicht-Tremere Thaumaturgie erlernen, so benötigt er neben dem Blutanker auch eine thaumaturgische Bibliothek oder einen Lehrmeister, um die Geheimnisse der verschiedenen Rituale und Pfade zu erlernen.

Die Disziplin Thaumaturgie kann von einem Kainit, der unter dem Einfluss von Rötschreck oder Raserei steht, nicht mehr eingesetzt werden.

Weitere Infos zur Thaumaturgie sind bei der Spielkoordination oder der Tremere-Koordination erhältlich.

Verdunklung

Die Fähigkeit „Verdunklung“ erlaubt es einem Kainit, für andere unsichtbar oder verändert zu wirken. Die Fähigkeit selber ist keine Illusion, sondern vielmehr eine Manipulation der Gedanken anderer. Sofern wirkt sie im Normalfall auch nicht auf technische Geräte.

Die Wirkung ist normalerweise dergestalt, daß die Anderen Lebewesen um einen herum alles daran setzen, den Charakter zu ignorieren und ihm absolut keine Beachtung schenken. Ein erfahrener Anwender der Verdunklung kann sogar in einer Menschenmenge verschwinden, ohne daß sich die Umstehenden danach an ihn erinnern können.

Verdunklung wird im Spiel entweder durch eine weiße Schärpe angezeigt oder aber durch die Faust der rechten Hand auf der linken Brust. Alternativ zur Schärpe kann auch ein weißer, großer Anstecker genutzt werden.

Charaktere mit Auspex können einen verdunkelten Charakter wahrnehmen, wenn sie einen höheren Auspexwert haben als der Verdunkelte. Der Anwender von Auspex macht gegenüber dem Verdunkelten das Auspexzeichen und signalisiert dann durch Handzeichen seine Auspexstufe. Daraufhin nennt der Nosferatu seine Verdunklungsstufe, wenn diese unter dem Auspexwert liegt. Um einen Verdunkelten zu entdecken, muß das Auspex bewußt und aktiv in dem Augenblick angewandt werden.

Verdunklung wirkt im Regelfall auch auf Tiere und Kinder. Verdunkelte haben kein Spiegelbild oder ähnliche Sekundärbilder. Für jede Stufe Verdunklung über der ersten wirkt die Verdunklung auf einen weiteren Sinn außer dem Optischen (Sicht, Gehör, Geruch, Geschmack, Gefühl). Verdunklung ist normalerweise nicht Maskeradegefährdend.

Die Disziplin Verdunklung kann von einem Kainit, der unter dem Einfluss von Röttschreck oder Raserei steht, nicht mehr eingesetzt werden.

Verdunklung und Kameras

Prinzipiell gilt: Schaut in dem Augenblick, indem der Verdunkelte vor der Kamera entlanggeht, jemand auf den entsprechenden Monitor, sieht er den Verdunkelten nicht. Es ist aber sehr wohl möglich, einen Verdunkelten nachträglich auf Bandaufnahmen zu sehen. Hier ist es abhängig von der Stufe, die der Anwender in der Disziplin Verdunklung besitzt, ab welchem Zeitraum nach der Anwendung er auf Archiven, Bändern etc. sichtbar ist. Je nach den verdunkelten Sinnen sind auch andere Sicherheitssysteme wie z.B. Bewegungsmelder, Drucksensoren etc. beeinflussbar.

<i>Verdunklungsstufe</i>	<i>Ab wann sichtbar</i>
1	1 Stunde
2	1 Tag
3	1 Woche
4	1 Monat
5	1 Jahr
6	1 Jahrzehnt

Verdunklung 1

Mit dieser Stufe kann der Anwender mit vorhandenen Schatten verschmelzen. Die Verdunklung wirkt aber nur lokal, der Anwender kann sich nicht verdunkelt bewegen.

Anwendung im Spiel

Der Anwender sucht sich ein schattiges Plätzchen und verharrt dort regungslos, während er die Verdunklung aufrechterhält. Dies zeigt er durch das Anlegen einer weißen Schärpe an.

Verdunklung 2

Mit dieser Fähigkeit kann man sich auch verdunkelt bewegen, ohne daß es auffällt.

Der Anwender muss sich unauffällig verhalten, darf kaum Geräusche verursachen und erst recht keine hastigen oder aggressiven Bewegungen oder Aktionen durchführen. Ebenfalls kann man nur die Gegenstände verdunkelt mit sich führen, die man zum Zeitpunkt der Verdunklung bereits am Körper hat. Es ist mit dieser Stufe noch nicht möglich, ungesehen eine Tür zu öffnen oder schnell durch einen Raum zu laufen.

Anwendung im Spiel

Der Anwender sucht sich eine ruhige Ecke und verdunkelt sich dort. Er zeigt dies durch das Anlegen einer weißen Schärpe an. Von diesem Zeitpunkt an kann er sich nur noch langsam und vorsichtig durch belebte Räume bewegen, wenn er die Verdunklung aufrechterhalten will.

Verdunklung 3

Mit dieser Fähigkeit ist es einem Anwender möglich, eine andere Person zu immitieren. Je weiter der Anwender die Kunst der Verdunklung beherrscht und je mehr er Zeit hatte, die Zielperson zu studieren, desto echter wird die Maske, die er sich durch die Verdunklung aufsetzt. Ebenso kann man auch einfach so sein Aussehen verändern, wie man gerade möchte, ohne eine bestimmte Person nachzumachen.

Eine weitere Wirkung ist, daß man mit Verdunklung Drei wesentlich unerkannter bleibt, wenn man Verdunklung zwei anwenden will.

Anwendung im Spiel:

Um eine andere Person nachzumachen, muss man die Verdunklung gemeinsam mit der Spielkoordination und dem anderen Spieler vorbereiten. Um einfach nur „anders auszusehen“, trägt man einen großen weißen Anstecker an der Kleidung. Wenn ein Auspex-Anwender die Verdunklung durchschaut, beschreibt man diesem kurz, was er tatsächlich sieht.

Verdunklung 4

Mit dieser Fähigkeit hat man seine Verdunklung soweit gemeistert, daß man sich relativ sorglos verdunkelt auch durch Menschenmassen bewegen kann, ohne daß die Verdunklung auffliegt. Einzig besonders aggressive oder ganz besonders auffällige Handlungen gegen andere können dazu führen, daß die Verdunklung auffliegt. Das Öffnen einer verschlossenen Tür jedoch wird bei dieser Stufe von den anderen Anwesenden ignoriert oder wegrationalisiert. Der verdunkelte Charakter kann sogar aus der Verdunklung heraus leise Gespräche mit jemandem führen oder Gegenstände an sich nehmen, ohne daß die Verdunklung auffliegt.

Ein weiterer Vorteil ist, daß man ab einer temporären Willenskraft von sechs Punkten und mehr vor den Augen der Anwesenden verschwinden kann, ohne daß diese sich an einen erinnern können.

Anwendung im Spiel

Ebenso wie bei Verdunklung 1 und 2 legt der Anwender zum Zeitpunkt der Anwendung eine weiße Schärpe an.

Verdunklung 5

Die Meisterung der Verdunklung bewirkt, daß man weitere Personen mitverdunkeln kann. Hierbei müssen alle Personen, die mitverdunkelt werden sollen, in Kontakt mit dem Benutzer stehen (max. 2m Radius), der Benutzer kann maximal eine Anzahl Personen gleich seiner aktuellen Willenskraft mitverdunkeln. Ansonsten gelten dieselben Regeln wie für Verdunklung 4 mit dem Unterschied, daß die Maske noch perfekter ist und der Charakter kaum mehr auffallen kann – ab dieser Stufe löst er z.B. auch bei Drucksensoren etc. keinen Alarm mehr aus. Greift der Verdunkelte jemanden aus der Verdunklung heraus an, so wird der Verdunkelte auch weiterhin sichtbar, kann sich jedoch nach einem Angriff sofort wieder verdunkeln (sofern man nicht weiter angreift).

Anwendung im Spiel

Der Anwender legt eine weiße Schärpe an, alle mitverdunkelten halten gemeinsam an einem weißen Stück Stoff fest, daß sie als Gruppe erkennbar macht.