

Mitternachtstheater



*Vampire live
München*

Disziplins - Regelwerk

Version 2.1

Februar 2016

Die Autoren möchten an dieser Stelle dem White Wolf Game Studio und seinen Autoren für die Welten danken, die sie in ihren Regelwerken und dazugehörigen Publikationen erschaffen haben und die mit ihrer Kreativität dieses Spiel erst ermöglicht haben. Da dieses Regelwerk nur eine Live-Ergänzung der oben genannten Werke ist und allein schon von seinem Umfang her nicht in der Lage ist, die dort gebotenen Informationen zu ersetzen, empfehlen wir den gezielten Erwerb selbiger, um den erforderlichen Überblick für die eigene Rolle zu erhalten. Auch hat es nicht den Anspruch, anstelle des offiziellen Live-Systems „Laws of the Night“ zu treten, sondern ist vielmehr als ein Vorschlag für eine direktere Live-Umsetzung gemeint. Dieses Regelwerk darf unter keinen Umständen im Rahmen gewerblicher Tätigkeit vertrieben und nur im Zusammenhang von unkommerziellen Vereinen oder privaten Veranstaltungen ohne die Genehmigung durch die SL des Mitternachtstheaters München genutzt werden. Selbstredend ist die Erwähnung oder Benutzung von Namen, Begriffen oder Termini, auf die in irgendeiner Art und Weise wie auch immer geartete Rechte geltend gemacht werden, auf keinen Fall als Verletzung oder Angriff selbiger gemeint.

In den Disziplinen sind die übernatürlichen Fähigkeiten der Vampire systemisch geordnet. Jede Disziplin fasst eine Gruppe von Fähigkeiten zusammen, die unter einem gemeinsamen Kontext stehen. Innerhalb einer Disziplin sind die Fähigkeiten in einem Machtstufen-System gestaffelt, wobei man eine Stufe nach der nächsten erlernen muss. In diesem Regelwerk sind die Disziplinen erklärt, die ein normales Mitglied der Camarilla-Clans, das nicht älter als achte Generation ist, erlernen kann und von denen ein erfahrener Vampir wenigstens einmal gehört hat (Neonaten sollten sich genau überlegen, welche Fähigkeiten sie überhaupt, ob genau oder weniger genau, kennen).

Es gibt einzelne Disziplins-Stufen, bei denen der Erfolg nicht nur von den Werten des Anwenders abhängig ist, sondern auch von den Werten des „Opfers“. Hierbei wird der Einsatz einer Fähigkeit immer von einem Zahlenwert begleitet. Es ist dem Opfer bei diesen Fähigkeiten möglich sich zu wehren (Siehe „Das Spiel mit der Generation“). Wenn man sich den Inhalt der Disziplinen nicht gemerkt hat, kann man beim Anwender oder der SL OffPlay nachfragen. Man sollte auf jeden Fall versuchen, die Off-PlayRegelfragen oder -Informationen so unauffällig wie möglich zu klären, d.h. möglicherweise auch mal etwas später oder ganz nach dem Spiel, damit andere Spieler durch sie nicht in ihrem Spiel beeinträchtigt werden, bzw. die Atmosphäre nicht zerstört wird.

Unterschiedliche Disziplinen können nicht zusammen angewendet werden, es sei denn es steht ausdrücklich in der Beschreibung der Disziplin

Das Spiel mit der Generation

Dieses Dokument soll helfen unsere Idee von dem Spiel mit der Generation zu verstehen und es im Spiel anwenden zu können.

Die Generation wird für geistige Disziplinen und das nachhaltige Brechen dieser verwendet. Eine geringere Generation als die des Opfers ist Voraussetzung für eine gelingende Beherrschung, das Anwenden von Beherrschung, Präsenz oder Irrsinn. Da sich die Generationen der Charaktere unterscheiden, gibt es die Möglichkeit diese künstlich zu senken und

dadurch mächtig genug zu wirken, um einen Charakter mit in der Folge niedrigerer Generation zu beherrschen. Das bedeutet nicht, dass die Generation selbst tatsächlich gesenkt wird, der Spieler nutzt lediglich seine Willenskraft, um den Eindruck zu erwecken, dass er mächtiger als das Opfer ist. Die Senkung hält lediglich für die Anwendung der Disziplin oder den Moment des Abwehrens an.

Dabei dürfen höchstens 3 Willenskraftpunkte (WP) ausgegeben werden, um die Generation um 3 Punkte zu senken. 1 WP entspricht dabei -1 Generationspunkt.

Die betroffenen geistigen Disziplinen sind:

- Beherrschung
- Irrsinn
- Präsenz

Das bedeutet auf der Angreiferseite:

Der Anwender nennt die Differenz aus der eigenen Generation und den gewählten Punkten.

Beispiel:

Der junge Ventrue mit der Generation 12 möchte dem gemeinen Brujah mit Generation 10 eins reinwürgen. Er geht also zu ihm, verwickelt ihn in ein Gespräch und dominiert ihm ein, er solle die Bildnisse des Toreador zerstören. Der Brujah wird diesen Befehl mit großer Wahrscheinlichkeit nicht ausführen, da sein Blut mächtiger ist, als das des Ventrue.

Beispiel:

Der junge Ventrue verwickelt den Brujah in ein Gespräch und senkt durch 3 WP seine Generation um 3 Punkte. Er nennt dem Brujah nur den gesenkten Wert von ,9' und beherrscht ihn. Der Brujah wird seinem Befehl Folge leisten.

[Die Differenz errechnet sich wie folgt:

Gen des Ventrue 12 - ausgegebene WP 3 = Gen 9]

Beispiel:

Der junge Ventrue, der Beherrschung 3 kann, wendet Beherrschung 1 auf den Brujah an. Er investiert außerdem 2 WP in diese Beherrschung und nennt dem Brujah nur den gesenkten Wert von ,9' und beherrscht

ihn. Der Brujah wird seinem Befehl Folge leisten. [Die Differenz errechnet sich wie folgt: Gen des Ventrue 12 - 1 Bonus durch die Fähigkeit Beherrschung 3 - ausgegebene WP 2 = Gen 9]

Das bedeutet auf der Opferseite:

Um sich gegen geistige Disziplinen zu wehren, muss die eigene Generation unter der des Anwenders liegen. Auch hier können höchstens 3 WP ausgegeben werden, um die Generation zu senken und Widerstand zu leisten.

Beispiel:

Der Brujah senkt seine Generation nicht, wie es der Ventrue getan hat, also befolgt er den Befehl.

Oder:

Der Brujah gibt 2 WP aus, um die eigene Gen auf 8 zu senken. Damit ist der in der Lage, sich gegen den Befehl zu wehren.

(Die Differenz wird nicht genannt, wenn sich der Charakter gegen eine geistige Disziplin wehrt!)

[Die Differenz errechnet sich wie folgt:

Gen des Brujah 10 - ausgegebene WP 2 = Gen 8]

Bei Disziplinsanwendungen der Stufen 1 und 2 ist es dem Opfer erst möglich sich dagegen zu wehren, nachdem die Auswirkung in Kraft getreten ist. Da für das Opfer die Anwendung selbst nicht bemerkbar ist und sich zuerst als selbst indizierte Handlung darstellt tritt die Wirkung zunächst in Kraft. Erst im Realisieren, dass das Verhalten oder die Gefühle gerade nicht angemessen oder rational sind, oder für ihn und seine Überzeugungen sehr unüblich sind, hat er die Möglichkeit sich zu wehren.

Bei Disziplinsanwendungen der Stufen 3 und höher sind einleitende Gespräche nötig. Werden diese vom Opfer oder von anderen Beteiligten unterbrochen, sodass die Konzentration des Anwenders oder des Opfers auf etwas anderes gelenkt werden, muss der Beeinflussungsversuch erneut gestartet werden.

Sollte das einleitende Gespräch erfolgreich beendet werden und die Disziplin tatsächlich angewandt werden, ist es dem Opfer wie auch auf den niedrigeren Stufen, erst nach anfänglicher Reaktion auf die Disziplin das Wehren möglich.

Insgesamt gilt: Je geschickter der Anwender die Disziplin in sein Spiel eingebunden hat und je sinnvoller das Erleben des Opfers sich für das Opfer anfühlt, desto unwahrscheinlicher ist es, dass das Opfer sich überhaupt wehren möchte.

Dieses Prinzip funktioniert für Beherrschung, Irrsinn und Präsenz gleich. Etwaige Abweichungen sind in der jeweiligen Disziplin direkt beschrieben.

Beherrscht der Charakter die jeweilige dritte Stufe dieser Disziplinen (Vergesslicher Geist, Entzücken, Stimme des Wahnsinns), erhält er direkt -1 Punkt auf die Generation, ohne, dass er für diese WP ausgeben muss. Dies gilt für die Anwendung der ersten Stufe der Disziplin. Sollte der Charakter die vierte Stufe beherrschen, gilt dieser Bonus auch für das Anwenden der zweiten Stufe.

Disziplinen

Beherrschung (Ventrue, Tremere, Malkavianer)

Diese Disziplin befindet sich im BetaStatus

Diese Fähigkeit versetzt einen Vampir in die Lage, den Geist anderer zu manipulieren und ihnen seinen Willen aufzuzwingen.

Das Opfer ist sich außer bei Beherrschung-Stufe 1 (Einfacher/ Direkter Befehl) nicht bewusst, dass auf ihn eine übernatürliche Fähigkeit angewendet wurde. Die Handlungen ergeben sich zwanghaft aus dem Unterbewussten. Je nachdem wie ungewöhnlich die Durchführung des Befehls dem Opfer im Nachhinein erscheint, wird es mehr oder weniger über den Ursprung der Handlung nachdenken und könnte darauf kommen, dass der letzte Gesprächspartner etwas damit zu tun haben könnte. Darum sollte der Anwender sehr subtil vorgehen, um solche Rückschlüsse zu vermeiden.

Es ist nicht möglich, bei den Beherrschungs-Stufen 1 bis 5 sein Opfer Dinge tun zu lassen, die nach Meinung des Opfers seine Vernichtung/Tötung zur Folge hätten. Beim Erwehren gegen eine Beherrschung gilt immer die Regel: Bitte spielt eine gute Beherrschung, die beispielsweise schön in ein Gespräch eingebunden ist, aus. Das Opfer entscheidet

ob es sich wehrt oder nicht (siehe „Das Spiel mit der Generation“).

- *Einfacher Befehl*

Der Anwender kann dem Opfer Befehle geben, die es sofort befolgen muss. Der konkrete Befehl muss kurz und sollte so eindeutig sein, dass das Opfer diesen ohne Missverständnisse befolgen kann. Der Befehl sollte zudem deutlich und in einer für das Opfer verständlichen Sprache formuliert werden. Ein Beispiel wäre: „Verlass sofort den Raum“ oder: „Geh mir aus dem Weg“

- *Direkter Befehl*

Wenn der Anwender die Disziplin Beherrschung Stufe 3 (Vergesslicher Geist) gemeistert hat, senkt sich die Generation für das Anwenden von Beherrschung 1 (Einfacher Befehl) automatisch um -1.

Ein Charakter mit Generation 11 wirkt bei der Anwendung geistiger Disziplinen wie ein Vampir mit Generation 10.

Kosten: keine

+ X WP ausgeben zum Senken der Generation möglich (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

Darstellung: Der Anwender schaut dem Opfer in die Augen und formuliert einen kurzen Befehl. Dabei legt er einen Finger an die rechte Schläfe und sagt seine Generation als Zahl an. Die Generation kann durch den Einsatz von Willenskraft um Max 3 Stufen gesenkt werden (siehe „Das Spiel mit der Generation“).

- • *Hypnose*

Der Anwender zwingt sein Opfer, in eine kurze Trance und kann eine Anweisungskette in seinem Unterbewusstsein implantieren. Es kann sich danach nicht bewusst an diese Trance erinnern.

- • *Indoktrination*

Wenn der Anwender die Disziplin Beherrschung Stufe 4 (Konditionierung) gemeistert hat, senkt sich die Generation für das Befehlen um -1. Ein Charakter mit Generation 11 wirkt bei der Anwendung geistiger Disziplinen wie ein Vampir mit Generation 10.

Kosten: 1 WP

+ X WP ausgeben zum Senken der Generation möglich (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

Darstellung: Der Anwender schaut dem Opfer während eines Gespräches in die Augen und formuliert die Anweisung. Dabei legt er zwei Finger an die rechte Schläfe und sagt seine Generation als Zahl an. Die Generation kann durch den Einsatz von Willenskraft um Max 3 Stufen gesenkt werden. Der Anwender sagt nun diesen Wert statt seiner Generation an (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

- • • *Vergesslicher Geist*

Auch hier zwingt der Anwender sein Opfer, für die Zeit der Manipulation in eine kurze Trance, an die es sich später nicht erinnern kann. Während der Trance können Erinnerungen des Opfers entfernt oder verändert werden. Dabei können kurze Phasen oder höchstens eine ganze Nacht verändert werden.

Die Erinnerungen können nur von einem Charakter zurückgeholt werden, der Auspex Stufe 4 (Telepathie) und Beherrschung Stufe 3 (Vergesslicher Geist) beherrscht (siehe Auspex Stufe 4: Telepathie).

- • • *Ein neues Leben*

Wenn der Anwender die Disziplin Beherrschung Stufe 5 (Besessenheit) gemeistert hat, kann er durch einen größeren Aufwand an Zeit und WP seinem Opfer langfristige neue Erinnerungen geben oder seine Erinnerungen komplett löschen

Diese Disziplin ist ein SL only und befindet sich derzeit in der Betaphase

Kosten: 1 WP kurze Erinnerungsphasen (15 Min)

2 WP Erinnerungen bis zu einer Nacht

+ X WP ausgeben zum Senken der Disziplin möglich (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

Darstellung: Der Anwender führt ein Gespräch mit dem Opfer über die Erlebnisse, die er verändern möchte. Hier ist auch ein Verhör möglich. Der Anwender schaut dem Opfer in die Augen, wiederholt die Erinnerungen sinngemäß und formuliert danach die neuen Erinnerungen oder sagt dem Opfer das er die Erinnerungen vergessen wird.

Dabei legt der Anwender drei Finger an die rechte Schläfe und sagt seine Generation als Zahl an

• • • •
Konditionierung

Die Erklärung dieser Fähigkeit wird von der SL zu einem späteren Zeitpunkt eingefügt, da sie sich noch im Aufbau befindet.

• • • • •
Besessenheit

Die Erklärung dieser Fähigkeit wird von der SL zu einem späteren Zeitpunkt eingefügt, da sie sich noch im Aufbau befindet.

Irrsinn (Malkavianer)

Durch Irrsinn erhält der Anwender die Fähigkeit den Geist anderer Vampire zu vernebeln und ihre Wahrnehmung zu manipulieren.

Der Erfolg von Irrsinn hängt von der Generation des Anwenders und Opfers ab (siehe „Das Spiel mit der Generation“).

• *Gefühl verstärken oder abschwächen*

Der Anwender ist in der Lage das Gefühl eines anderen Vampirs entweder abzuschwächen oder zu verstärken. Welches Gefühl nach Anwendung der Disziplin tatsächlich betroffen ist, entscheidet das Opfer.

• *Gefühle verstärken oder abschwächen*

Beherrscht der Anwender Irrsinn 3 (Augen des Chaos), kann er mehrere der bei dem Opfer vorherrschenden Gefühle abschwächen oder verstärken. Es entscheidet wieder das Opfer, welche Emotionen betroffen sind. Außerdem senkt sich automatisch seine Generation um -1. Ein Charakter mit Generation 11 wirkt bei der Anwendung geistiger Disziplinen wie ein Vampir mit Generation 10.

Kosten: keine

+X WP ausgeben zum Senken der Generation möglich (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

Darstellung: Der Anwender muss Augenkontakt mit seinem Opfer haben. Er sagt „Gefühl(e) abschwächen oder verstärken“ und gibt seine Generation als Zahl an. Die Generation kann durch den Einsatz von Willenskraft um Max 3 Stufen gesenkt werden (siehe „Das Spiel mit der Generation“).

• • *Halluzination*

Der Anwender kann nach einem kurzen Gespräch Störungen in der Wahrnehmung seines Opfers hervorrufen. Die Störung betrifft die fünf Sinne (rieche, hören, sehen, schmecken, tasten) und wirkt wie eine unterschwellige, nicht gezielt wahrnehmbare Bedrohung, wie bspw. der Geruch von Feuer, knackende Laute oder ein helles Flackern im Augwinkel.

Diese Störung wirkt in den ersten Stunden sehr intensiv und schwächt sich nach und nach ab. Sie hallt noch ca. eine Woche lang nach. Wie lange die Anwendung letzten Endes nachwirkt, soll und darf das Opfer entscheiden.

Der Anwender nennt den betroffenen Sinn, es liegt bei dem Opfer nach einem Spielimpact zu fragen oder sich selbst eine Halluzination, die auf den Charakter passt, auszudenken.

• • *Wahn*

Beherrscht der Anwender Irrsinn 4 (Stimme des Wahnsinns) ist die Halluzination mächtiger. Das Opfer entscheidet, ob zwei Sinne betroffen sind und es sich selbst eine Halluzination ausdenkt, oder ob ein Sinn betroffen ist und der Anwender eine klare Richtung der Störung vorgibt.

Außerdem senkt sich automatisch seine Generation um -1.

Ein Charakter mit Generation 11 wirkt bei der Anwendung geistiger Disziplinen wie ein Vampir mit Generation 10

Kosten: keine

+X WP ausgeben zum Senken der Generation möglich (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

Darstellung: Der Anwender begibt sich zu seinem Opfer und verwickelt dieses in ein kurzes Gespräch. Er sagt „Halluzination/Wahn“ an und nennt bei Bedarf den betroffenen Sinn/ die betroffenen Sinne, wie auch seine Generation als Zahl. Die Generation kann durch den Einsatz von

Willenskraft um Max 3 Stufen gesenkt werden (siehe „Das Spiel mit der Generation“).

• • • *Augen des Chaos*

Der Anwender kann tiefliegende Traumata, Ängste und quälende Erinnerungen aus der Gedankenwelt des Opfers hervorholen.

Dabei spricht der Anwender eine lange Zeit mit dem Opfer und begleitet dieses durch das Wiedererleben traumatischer Erinnerungen, um in den folgenden Nächten Visionen von diesen zu erhalten.

Das Opfer muss einen ersten Impuls darstellen und Gefühle nennen, welche die hervorgeholte Erinnerung in ihm auslöst. (wie Auspex 2)

Kosten: 1 WP

+X WP ausgeben zum Senken der Generation möglich (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

Darstellung: Ein langes, intensives Gespräch ist nötig, um die Anwendung erfolgreich durchzuführen. Der Anwender sagt „Augen des Chaos“ und seine Generation als Zahl an, das Opfer sollte je nach Gesprächsthematik auf die Ansage reagieren und passende Gefühle nennen.

Die Generation kann durch den Einsatz von Willenskraft um Max 3 Stufen gesenkt werden (siehe „Das Spiel mit der Generation“).

• • • • *Stimme des Wahnsinns*

Der Anwender kann am Ende eines Gesprächs das Opfer durch eine Vision zur Aggression oder Flucht treiben, der stärkste Impact ist das Auslösen von Raserei oder Röttschreck.

Kosten: 2 WP

+X WP ausgeben zum Senken der Generation möglich (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

Darstellung: Ein Gespräch von mindestens 10 Min, eher länger ist nötig. Der Anwender führt die Unterhaltung nach außen hin normal weiter und beginnt ab einem passenden Moment dem Opfer eine Vision zu erzählen. Dabei muss er wieder seine Generation als Zahl ansagen.

Die Generation kann durch den Einsatz von Willenskraft um Max 3 Stufen gesenkt werden (siehe „Das Spiel mit der Generation“).

• • • • • *Völliger Wahnsinn*

Die Erklärung dieser Fähigkeit wird von der SL zu einem späteren Zeitpunkt eingefügt, da sie sich noch im Aufbau befindet.

Präsenz (Brujah, Toreador, Ventruue)

Vampire mit der Disziplin Präsenz haben die Kunst gemeistert, die Auswirkungen ihrer Ausstrahlung zu verstärken und die Emotionen jener, die ihrer ansichtig sind, zu manipulieren.

Damit die Auswirkungen von Präsenz der Stufen 1 bis 3 wirken können, müssen das oder die Opfer das Gesicht des Anwenders sehen können.

• *Ehrfurcht*

Der Anwender versieht sich mit einer ansprechenden Aura, die dazu führt, dass Andere dem Vampir interessiert zugeneigt sind und eher seine Meinung stützen.

• *Hochachtung*

Wenn der Anwender die Disziplin Präsenz Stufe 3 (Entzücken) gemeistert hat, senkt sich die Generation für die Anwendung der ansprechenden Aura um -1.

Ein Charakter mit Generation 11 wirkt bei der Anwendung geistiger Disziplinen wie ein Vampir mit Generation 10

Kosten: keine

+X WP ausgeben zum Senken der Disziplin möglich (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

Darstellung: Der Anwender malt eine liegende 8 mit dem Finger in der Luft. Diese Geste muss für den Anderen sichtbar sein und sagt seine Generation als Zahl an.

Die Generation kann durch den Einsatz von Willenskraft um Max 3 Stufen gesenkt werden (siehe „Das Spiel mit der Generation“).

• • *Blick der Furcht*

Der Anwender kann durch Durchführen einer bedrohlichen Geste andere Vampire zur Flucht zwingen. Opfer werden sich zunächst mit einer Röttschreck ähnlichen Reaktion möglichst weit von dem Anwender entfernen.

• • *Blick des Schreckens*

Wenn der Anwender die Disziplin Präsenz Stufe 4 (Herbeirufen) gemeistert hat, senkt sich die Generation für die Anwendung von Präsenz 2 (Blick der Furcht) automatisch um -1.

Ein Charakter mit Generation 11 wirkt bei der Anwendung geistiger Disziplinen wie ein Vampir mit Generation 10

Kosten: keine

+X WP ausgeben zum Senken der Disziplin möglich (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

Darstellung: Der Anwender zeigt seine Zähne und ahmt laut und deutlich Fauchen nach und sagt danach seine Generation als Zahl an.

Die Generation kann durch den Einsatz von Willenskraft um Max 3 Stufen gesenkt werden (siehe „Das Spiel mit der Generation“).

• • • *Entzücken*

Der Anwender kann seine Ausstrahlung insoweit ansprechender machen, sodass sein Opfer sich ihm zuwendet und versuchen wird, ihm jegliche Wünsche zu erfüllen und seinen Bitten nachzukommen, um den Anwender glücklich zu machen.

Entzücken wirkt dabei immer Charakterkonform. Ein hochrangiger Charakter würde beispielsweise der Bitte eines Niederen insofern nachkommen, dass er entweder Guhle oder andere Niedriggestellte los schickt, um den Wunsch zu erfüllen.

Kosten: 1 WP

+X WP ausgeben zum Senken der Disziplin möglich (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

Darstellung: Der Anwender muss mit seinem Opfer flirten und sich dessen Zuneigung gewiss sein. Dann kann er „Entzücken“ und seine Generation ansagen.

Die Generation kann durch den Einsatz von Willenskraft um Max 3 Stufen gesenkt werden (siehe „Das Spiel mit der Generation“).

• • • • *Herbeirufen*

Der Anwender kann jede Person, die er zuvor bereits getroffen hat, zu sich rufen. Das Opfer wird diesem Ruf zwanghaft nachkommen wollen und findet selbstständig den Weg zu dem Rufenden.

Kosten: 1 WP

+X WP ausgeben zum Senken der Disziplin möglich (siehe „Das Spiel mit der Generation“)

Darstellung: Der Anwender wendet sich an die SL und sagt „Herbeirufen“, den Namen des gewünschten Charakters und die eigene Generation an. Hierbei ist eine Kommunikation der betroffenen Spieler untereinander wünschenswert und sinnvoll.

Die Generation kann durch den Einsatz von Willenskraft um Max 3 Stufen gesenkt werden (siehe „Das Spiel mit der Generation“).

• • • • • *Majestät*

Die Erklärung dieser Fähigkeit wird von der SL zu einem späteren Zeitpunkt eingefügt, da sie sich noch im Aufbau befindet.

Auspex (Tremere, Toreador, Malkavianer)

Die Fähigkeiten, die einem Auspex verleiht, bewegen sich in Bereichen der erhöhten und übersensorischen Wahrnehmung. Dies hat natürlich zur Folge, dass sich Beherrscher dieser Kunst auch stark von ihren Wahrnehmungen beeinflussen lassen.

Es ist Charakteren mit Auspex möglich, andere zu sehen, die sich mit Verdunklung unsichtbar gemacht haben, wenn der eigene Auspex-Wert mindestens um 1 höher ist, als der vom Verdunkelten mit seinen Fingern angezeigte Wert. Man nimmt ihn dann verschwommen wahr. Sollte die Stufe des Auspex gleich der Stufe der Verdunkelung sein, nimmt man den verdunkelten Charakter zwar nicht wahr aber man hat eine „Ahnung“ dass etwas da sein könnte. Es ist aber unmöglich den anderen wahrzunehmen. Aber: Auspex beherrschen bedeutet nicht, automatisch zu wissen wann sich ein Verdunkelter im Raum

befindet! Die Disziplin muss erst angewendet werden. Es ist unfair anderen Spielern gegenüber, Auspex anzuwenden, weil man den Verdunkelten OT sieht.

- *Geschärfte Sinne*

Der Anwender ist in der Lage, jeden der fünf Sinne weit über das normal mögliche zu verbessern. Hiermit kann er besser sehen, entfernten Gesprächen zuhören, besser riechen, besser schmecken und besser tasten.

Der Anwender kann nicht gezielt einen oder mehrere Sinne verstärken, es sind immer alle Sinne gleichzeitig geschärft.

- *Geschärfter Sinn*

Wenn der Anwender die Disziplin Auspex auf der Stufe 3 (Geistige Berührung) beherrscht, ist er in der Lage gezielt nur einen oder mehrere Sinne zu seinem Nutzen zu verstärken.

Kosten: keine

Darstellung: Der Spieler darf sich OT näher an das zu beobachtende Objekt begeben. Er legt einen Finger unter das Auge, und deutet mit der anderen Hand an die Stelle, wo sich der Charakter eigentlich befindet. Sollte etwas die Sinne übermäßig beeinträchtigen, ein lauter Knall z.B., sind Schmerzen die Folge. Der Charakter wird in der nächsten Stunde Schwierigkeiten mit dem Gehör haben oder sich ständig geblendet fühlen.

- • *Aura lesen*

Der Anwender ist in der Lage Auren anderer wahrzunehmen und zu lesen. Diese verraten ob derjenige Mensch oder Vampir ist, ob er in der letzten Zeit Diablerie (Vernichten eines anderen Vampirs durch restloses Austrinken und Aufnehmen dessen Seele) begangen hat oder ob Magie auf ihn gewirkt wurde, etc. Er erkennt auch das stärkste, vorherrschende Gefühl des Opfers.

- • *Aura erkennen*

Wenn die Disziplin Auspex auf der Stufe 4 (Telepathie) gemeistert wurde, beherrscht der Charakter die Disziplin der Stufe 2 so gut, dass er nun auch die Gefühlswelt des Opfers wahrnehmen kann. Neben dem vorherrschenden Gefühlen wie Angst, Zorn oder Euphorie, etc. erkennt er auch tieferliegende

Gefühle und ob das Opfer dem Anwender in diesem Moment wohlgesonnen oder feindselig ist.

Er kann zudem den Unterschied zwischen Mensch und Guhl durch die Aura erkennen.

Kosten: keine

Darstellung: Der Anwender legt zwei Finger unter sein Auge und befragt sein Opfer entweder direkt oder in einer passenden Situation nach der Szene. Wichtig ist hier, dass weder Anwender, noch Opfer aus dem Spiel gerissen werden.

- • • *Geistige Berührung*

Es ist dem Anwender möglich, durch Berührung eines Gegenstandes dessen ‚Einprägungen‘, welche Geschehnisse um ihn herum, zurückgelassen haben, wahrzunehmen. Bilder, Eindrücke und Gefühle treten zu tage. Dazu müssen aber entweder sehr starke Eindrücke um ihn herum gewesen sein (ein kurzes, intensives Gefühl) oder langanhaltende (der Gegenstand wurde über längeren Zeitraum benutzt oder gehalten, mind. 15 Min).

Das heißt, dass die Emotionen des Schreibers eines handschriftlich verfassten Briefes in Erfahrung gebracht werden können.

Wird ein Gegenstand während intensiver Gefühlsregungen benutzt (wie ein Messer, das zur Ausführung der Rache genutzt wird), prägen sich diese Gefühle schon nach sehr kurzer Zeit in den Gegenstand ein.

Ereignisse und Emotionen können durch stärkere Emotionen oder Ereignisse überschrieben werden, auf dem Gegenstand bleiben nur ungenaue Spuren der ursprünglichen Prägung zurück.

Ein Spiegel beispielsweise kann kein Spiegelbild von Geschehnissen zeigen, sondern lediglich die Emotionen, die er durch einen Dritten aufgefangen hat

Kosten: 1 WP pro Objekt

Darstellung: Der Anwender muss das Objekt berühren und sich darauf Konzentrieren. Die Konzentration sollte eine angemessene Zeitspanne in Anspruch nehmen. Angezeigt wird die Disziplin durch drei Finger unter dem linken Auge. Anschließend bekommt der Spieler die Informationen, die er in Erfahrung bringen konnte durch die SL oder den betreffenden Spieler.

••••• *Telepathie*

Mit dieser Fähigkeit kann der Anwender die Gedanken anderer lesen: Er hört und sieht die Worte und Bilder, die in ihren Köpfen sind.

Er würde in einem kurzen Gespräch erkennen ob ihn z.B. jemand wesentlich belügt.

Er könnte auch durch ein intensives Gespräch (min. 15 Min) herausfinden ob jemand den Verstand bzw. Geist des Gesprächspartners manipuliert hat. Dabei ist es einfacher Manipulationen zu erkennen, wenn die beiden Gesprächspartner einander entweder seit längerem oder bereits intensiv kennen.

Er erkennt wie die Person über ihn denkt und wie sie sich in diesem Moment fühlt.

Selbst wenn das Opfer gefesselt und geknebelt ist, können nach bestimmten Fragestellungen Erinnerungsfetzen und unterbewusste Gedanken erkannt werden, je nachdem wie konzentriert das Opfer ist. Bewusst gelenkte Gedanken (wie „ich töte dich, ich töte dich,...“) können helfen andere Gedanken zu übertünchen, allerdings nicht dauerhaft.

Wenn der Charakter zudem die Disziplin Beherrschung 3 (vergesslicher Geist) beherrscht, kann er damit eine vorherige Anwendung der Disziplin auf das Opfer nicht nur Erkennen sondern auch Brechen. Dies kostet mindestens 1 WP und maximal so viele, wie die Generationsdifferenz der ursprünglichen Beherrschung (siehe: „Das Spiel mit der Gen“).

Kosten: 1 WP Manipulation erkennen
1 WP Lügen erkennen
1 WP Sehen von Dingen, an die der Gesprächspartner denkt/ Erinnerungen erkennen (Abhängigkeit von der Zeit und Länge des Gesprächs)

Darstellung: Es ist ein Gespräch mit variabler Länge nötig. Der Ablauf erfolgt wie bei Auspex 2 (Aura lesen/erkennen). Die Disziplin wird durch 4 Finger unter dem linken Auge angezeigt.

••••• *Psychische Projektion*

Die Erklärung dieser Fähigkeit wird von der SL zu einem späteren Zeitpunkt eingefügt, da sie sich noch im Aufbau befindet.

Geschwindigkeit (Brujah, Toreador)

Vampire mit Geschwindigkeit können sich für kurze Zeiträume mit einer bis zu übermenschlichen Geschwindigkeit bewegen.

Dies ist nützlich für Fluchtsituationen, Verfolgungen, Ausweichen im Kampf und schnellere Angriffe.

Die Bewegungen sind dabei so schnell, dass sich andere Vampire zwar nach dem Anwender ausrichten, diesen aber nicht unterbrechen können, außer sie wenden selbst Geschwindigkeit in derselben oder höheren Stufe an.

An sich können mehrere Disziplinen nicht gleichzeitig gewirkt werden, Geschwindigkeit der Stufen 1 und 2 bilden eine Ausnahme und können als ständiger Bonus genutzt werden.

• *Stufe 1*

Der Verteidigungswert des Anwenders erhöht sich um 1 Punkt.

Kosten: keine

Darstellung: Der Spieler errechnet sich seinen Verteidigungswert, nennt diesen aber nicht.

•• *Stufe 2*

Der Angriffswert des Anwenders erhöht sich um 1 Punkt.

Kosten: keine

Darstellung: Der Spieler errechnet sich seinen Angriffswert und nennt diesen, wenn er einen anderen angreift.

••• *Stufe 3*

Beherrscht der Vampir die Geschwindigkeit Stufe 3, kann er sich so schnell bewegen, dass er aus einer Kampfsituation flüchten und sich neu positionieren kann. Etwaige Schäden treffen ihn in diesem Zeitraum nicht, und sollte der Spieler dennoch von z.B. Kugeln getroffen werden, darf er diese ignorieren.

Kosten: 1 BP

Darstellung: Der Spieler Xt sich aus und bewegt sich in einem Radius von 5 Schritten, dabei kann er nicht unterbrochen werden.

● ● ● ● Stufe 4

Beherrscht der Vampir die Geschwindigkeit Stufe 4, kann er sich so schnell bewegen, dass er aus einer Kampfsituation flüchten und sich neu positionieren kann. Etwaige Schäden treffen ihn in diesem Zeitraum nicht, und sollte der Spieler dennoch von z.B. Kugeln getroffen werden, darf er diese ignorieren.

Kosten: 1 BP

Darstellung: Der Spieler Xt sich aus und bewegt sich in einem Radius von 15 Schritten, dabei kann er nicht unterbrochen werden.

● ● ● ● ● Stufe 5

Beherrscht der Vampir die Geschwindigkeit Stufe 5, kann er sich so schnell bewegen, dass er aus einer Kampfsituation flüchten und sich neu positionieren oder das Areal insoweit verlassen kann, dass er von anderen weder verfolgt, noch schnell gefunden werden kann. Etwaige Schäden treffen ihn in diesem Zeitraum nicht, und sollte der Spieler dennoch von z.B. Kugeln getroffen werden, darf er diese ignorieren.

Kosten: 1BP

Darstellung: Der Spieler Xt sich aus und bewegt sich in einem Radius von 50 Schritten, dabei kann er nicht unterbrochen werden.

Gestaltwandel (Gangrel)

Diese Disziplin befindet sich im BetaStatus

Gestaltwandel ist die Fähigkeit, seinen Körper teilweise -in höheren Stufen gänzlich- in nicht-menschliche Materie zu verwandeln. Dies ist natürlich schwierig direkt auszuspielen und deshalb muss jeder Spieler mit dieser Fähigkeit immer einige Requisiten mit sich führen.

● *Aura des Tiers*

Der Anwender strahlt eine bedrohliche Aura aus, die für jeden spürbar ist. Vampire, die über eine hohe Generation verfügen, werden sich von dem Vampir fernhalten, während andere mit niedrigerer Generation Aggressiv aufgrund der Bedrohung reagieren können.

Kosten: keine

Darstellung: Der Spieler muss sichtbar eine rote Schärpe an sich tragen, wenn er diese Disziplin anwendet.

● ● *Klauen*

Der Anwender kann sich scharfe Klauen wachsen lassen, deren Angriffe schweren Schaden verursachen.

● ● *Geschärfte Klauen*

Beherrscht der Vampir Gestaltwandel 4 (Tiergestalt), kann er sich für dieselben Kosten schärfere Klauen wachsen lassen, die 1 Punkt Bonusschaden verursachen.

Kosten: 1 BP pro halbe Stunde oder Anwendung

Darstellung: Der Spieler zieht sich Handschuhe in Form von Klauen über die Hände. Das Wachsen der Klauen dauert In Time genauso lange, wie der Spieler braucht, um die Handschuhe anzuziehen. Er kann dabei unterbrochen werden.

● ● ● *Verschmelzen mit der Erde*

Der Anwender kann mit der Erde und nur Erde, (also kein Beton, Fliesen oder sonstiger künstlicher Boden) verschmelzen und sich somit vor Feinden oder der aufgehenden Sonne verstecken. Er kann nicht ausgegraben werden, sondern verbleibt dort bis zum nächsten Sonnenuntergang.

Kosten: 1 BP um mit der Erde zu verschmelzen
1 WP, wenn der Vampir noch vor dem nächsten Sonnenuntergang wieder auftauchen möchte. Dabei muss der Spieler bevor er die Disziplin anwendet, ansagen wie lange er verschmolzen sein möchte.

Darstellung: Der Spieler stellt sich an einen passenden Ort und Xt sich für die vorher genannte Zeit aus. Diese muss eingehalten werden, auch wenn sich zu diesem Zeitpunkt Feinde an dem Ort befinden.

• • • • • *Tiergestalt*

Der Anwender kann sich in eine Fluchtgestalt (meist ein Vogel oder kleines, flinkes Säugetier) verwandeln und effektiver flüchten.

Zudem ist es dem Vampir möglich in eine Art Berserker- Modus wechseln. Dieser hat zur Folge, dass er sich in eine kontrollierte Raserei begibt, zwar Schaden erleidet, die Schmerzen jedoch ignoriert (der Impact durch einen Angriff muss dennoch ausgespielt werden, dieser wird nicht durch den Zustand ignoriert!). Außerdem kann der Anwender sich auch während des Kampfes mit Blut heilen, ohne dafür eine Pause einlegen zu müssen.

Der Anwender erhält automatisch -2 Punkte auf seine Generation, wenn er sich gegen geistige Disziplinen wehren möchte, es ist aber nicht möglich weitere WP auszugeben, um die Generation weiter zu senken.

Ein Anwender mit Generation 11 wirkt bei der Abwehr geistiger Disziplinen wie ein Vampir mit Generation 9 (siehe "Das Spiel mit der Generation").

Kosten: 1 BP (Fluchtgestalt)
2 BP (Kampfgestalt)

Darstellung: Der Spieler trägt ein extremes Tiermerkmal, welches seinen Zustand darstellt. Dabei kann es sich um eine Raubtiermaske, Rückenpelz in Form eines Mantels oder ähnliche auffällige Merkmale handeln. Bei überregionalen Gästen wird eine hellgrüne Schärpe verwendet.

• • • • • *Nebelgestalt*

Die Erklärung dieser Fähigkeit wird von der SL zu einem späteren Zeitpunkt eingefügt, da sie sich noch im Aufbau befindet.

Seelenstärke (Gangrel, Ventrue)

Diese Disziplin befindet sich im BetaStatus
Seelenstärke muss wie jede andere Disziplin angewendet und „aktiviert“ werden und wirkt

dementsprechend nicht automatisch auf höchster, erlernter Stufe. Seelenstärke bis Stufe 2 ist permanent aktiv und kann „deaktiviert“ werden. Wendet der Vampir Seelenstärke an, wird der gesamte Körper widerstandsfähiger, Knochen brechen schwerer und auch ein Durchdringen der Haut ist nicht mehr so einfach möglich. Das Pflocken bei der Anwendung von Seelenstärke ist schwieriger, jedoch durch kumulativen Schaden möglich.

Sie wird dem Verteidigungswert des Anwenders hinzugefügt.

Sollte der Anwender in Raserei verfallen, wird er automatisch die höchste, erlernte Stufe Seelenstärke solange einsetzen, bis er aufgrund von Blutmangel in Starre fällt.

Seelenstärke kann zudem schweren Schaden auf selber Stufe absorbieren, 1 Punkt normalen Schaden erleidet der Anwender jedoch immer. Auch wenn die Seelenstärke höher als der Wert des schweren Schadens ist.

• *Stufe 1*

Der Verteidigungswert des Anwenders erhöht sich um 1 Punkt.

Kosten: keine

Darstellung: Der Spieler errechnet sich seinen Verteidigungswert, nennt diesen aber nicht.

• • *Stufe 2*

Der Verteidigungswert des Anwenders erhöht sich um 2 Punkte.

Kosten: keine

Darstellung: Der Spieler errechnet sich seinen Verteidigungswert, nennt diesen aber nicht.

• • • *Stufe 3*

Der Verteidigungswert des Anwenders erhöht sich um 3 Punkte. Ab dieser Stufe ist die Wirkung zeitlich beschränkt. Ab 30 Minuten senkt sich der Wert automatisch auf Seelenstärke Stufe 2, außer der Anwender gibt direkt einen weiteren BP aus, um erneut Seelenstärke Stufe 3 anwenden zu können.

Kosten: 1 BP

Darstellung: Der Spieler errechnet sich seinen Verteidigungswert, nennt diesen aber nicht.

• • • • Stufe 4

Der Verteidigungswert des Anwenders erhöht sich um 4 Punkte. Ab dieser Stufe ist die Wirkung zeitlich beschränkt. Ab 20 Minuten senkt sich der Wert automatisch auf Seelenstärke Stufe 2, außer der Anwender gibt direkt einen weiteren BP aus, um erneut Seelenstärke Stufe 4 anwenden zu können.

Kosten: 1 BP

Darstellung: Der Spieler errechnet sich seinen Verteidigungswert, nennt diesen aber nicht.

• • • • • Stufe 5

Der Verteidigungswert des Anwenders erhöht sich um 5 Punkte. Ab dieser Stufe ist die Wirkung zeitlich beschränkt. Ab 10 Minuten senkt sich der Wert automatisch auf Seelenstärke Stufe 2, außer der Anwender gibt direkt einen weiteren BP aus, um erneut Seelenstärke Stufe 5 anwenden zu können.

Kosten: 1BP

Darstellung: Der Spieler errechnet sich seinen Verteidigungswert, nennt diesen aber nicht.

Stärke (Brujah, Nosferatu)

Diese Disziplin befindet sich im BetaStatus

Stärke muss wie jede andere Disziplin angewendet und ‚aktiviert‘ werden und wirkt dementsprechend nicht automatisch auf höchster, erlernter Stufe.

Stärke zeigt sie sich auch nicht in der Statur des Anwenders. Sie hat eine übernatürliche Kraft zur Folge und wird dem Angriffswert des Anwenders hinzugefügt.

Sollte der Anwender in Raserei verfallen, wird er automatisch die höchste, erlernte Stufe Stärke solange einsetzen, bis er aufgrund von Blutmangel in Starre fällt.

Stärke ist nicht mit anderen Disziplinen wie Geschwindigkeit oder Gestaltwandel einsetzbar um Schaden zu maximieren.

• Stufe 1

Der Angriffswert des Anwenders erhöht sich um 1 Punkt.

Kosten: keine

Darstellung: Der Spieler nennt zuerst seinen Angriffswert, dann die Stufe der Stärke, die er einsetzen möchte.

• • Stufe 2

Der Angriffswert des Anwenders erhöht sich um 2 Punkte.

Kosten: keine

Darstellung: Der Spieler nennt zuerst seinen Angriffswert, dann die Stufe der Stärke, die er einsetzen möchte.

• • • Stufe 3

Der Angriffswert des Anwenders erhöht sich um 3 Punkte. Ab dieser Stufe ist die Wirkung zeitlich beschränkt. Ab 30 Minuten senkt sich der Wert automatisch auf Stärke Stufe 2, außer der Anwender gibt direkt einen weiteren BP aus, um erneut Stärke Stufe 3 anwenden zu können.

Kosten: 1 BP

Darstellung: Der Spieler nennt zuerst seinen Angriffswert, dann die Stufe der Stärke, die er einsetzen möchte.

• • • • Stufe 4

Der Angriffswert des Anwenders erhöht sich um 4 Punkte. Auf dieser Stufe ist die Wirkung zeitlich beschränkt. Ab 20 Minuten senkt sich der Wert automatisch auf Stärke Stufe 2, außer der Anwender gibt direkt einen weiteren BP aus, um erneut Stärke Stufe 4 anwenden zu können.

Kosten: 1 BP

Darstellung: Der Spieler nennt zuerst seinen Angriffswert, dann die Stufe der Stärke, die er einsetzen möchte.

• • • • • Stufe 5

Der Angriffswert des Anwenders erhöht sich um 5 Punkte. Auf dieser Stufe ist die Wirkung zeitlich beschränkt. Ab 10 Minuten senkt sich der Wert automatisch auf Stärke Stufe 2, außer der Anwender gibt direkt einen weiteren BP aus, um erneut Stärke Stufe 5 anwenden zu können.

Kosten: 1BP

Darstellung: Der Spieler nennt zuerst seinen Angriffswert, dann die Stufe der Stärke, die er einsetzen möchte.

Tierhaftigkeit (Gangrel, Nosferatu)

Unter diese Disziplin fallen alle Fähigkeiten, die es einem Vampir ermöglichen, in ein besseres Verständnis und zu einer besseren Beherrschung des Tieres in ihm selbst und der Tierwelt um ihn herum zu gelangen.

• Süßes Flüstern

Der Anwender hat die Möglichkeit mit Tieren zu kommunizieren und diesen leichte Befehle zu erteilen, welche sie jedoch nicht zwingend durchführen müssen.

Ein durch den Anwender geguhltes Tier ist nun zu kontrollieren und dem Herrn gegenüber loyal. Ohne diese Disziplin ist es sehr schwer sich tierische Guhle zu halten.

Zudem kann sich der Vampir effektiver von Tieren nähren.

Kosten: keine

Darstellung: * in arbeit*

• • Ruf der Wildnis

Durch ein Gespräch mit anderen Vampiren kann der Anwender die ungefähre Höhe der Willenskraft ermitteln. Hierfür ist jedoch ein längeres Gespräch mit dem Opfer vonnöten.

Der Anwender erfährt die Höhe der aktuellen Willenskraft anhand von folgender Beschreibung: unteres Drittel, mittleres Drittel, oberes Drittel

Dabei ist nicht 10 der höchste Wert, sondern der Maximalwert des Opfers.

Kosten: keine

Darstellung: Der Anwender führt eine Unterhaltung mit dem Opfer, deren Inhalt auch logische Schlüsse auf die Willenskraft zulassen müssen. Danach fragt er das Opfer nach einer Einstufung der Willenskraft.

• • • Lied der Ruhe

Dem Anwender ist es möglich durch beruhigendes Singen oder Sprechen einen anderen Vampir aus der Raserei zu holen.

Kosten: 1 WP

Darstellung: Der Anwender muss sich so nah zu dem Rasenden begeben, dass dieser die beruhigende Stimme vernehmen kann. Er muss solange auf den Rasenden einwirken, bis er sich sichtbar nicht mehr in Raserei befindet.

• • • Befehl der Ruhe

Beherrscht der Vampir Tierhaftigkeit der Stufe 5 (Austreibung des Tiers), ist es ihm möglich anstatt beruhigender Laute, das Tier des Rasenden durch aggressive Dominanz innerhalb kurzer Zeit zur Unterwürfigkeit zu zwingen. Auch in diesem Fall wird das Opfer die Raserei beenden.

Kosten: 1 WP

Darstellung: Der Anwender muss sich in bedrohlicher, aggressiver Haltung dem Rasenden nähern und diesen durch laute, drohende Befehle zur Ruhe zwingen.

••••• *Geteilter Geist*

Der Anwender kann einen anderen Vampir aus der Starre holen, ohne dass dieser ein Blutsband mit ihm eingehen muss. Bei dem Prozess erlebt der Anwender jedoch Erinnerungen des Opfers mit und könnte eine geistige Verwirrung erleiden.

Zudem kann der Vampir ein Tier beseelen und in diesem Körper auch am Tage durch die Wälder oder Städte streifen. Der Anwender wird noch eine Woche, nachdem er den Körper wieder verlassen hat, die Instinkte des Tiers befolgen und benötigt einige Zeit, um wieder bewusste Gedanken und Entscheidungen zu treffen. Bei häufiger Anwendung wächst die Wahrscheinlichkeit, dass der Vampir depressiv und lethargisch wird.

Kosten: 2 WP

Darstellung: Der Anwender tritt zu dem Opfer/ Tier. Ein Augenkontakt ist notwendig, um jemanden aus der Starre zu reißen oder ein Tier zu beseelen. Dabei genügt es, die Augenlider des in Starre Liegenden bei Bedarf selbst zu öffnen.

••••• *Austreibung des Tiers*

Die Erklärung dieser Fähigkeit wird von der SL zu einem späteren Zeitpunkt eingefügt, da sie sich noch im Aufbau befindet.

Thaumaturgie (Tremere)

Hierzu gibt es ein gesondertes Regelwerk die „Lex Magica“ das gerade überarbeitet wird.

Verdunkelung (Malkavianer, Nosferatu)

Diese Disziplin befindet sich im BetaStatus

Jemand der Verdunklung einsetzt, verschwindet zwar aus der Sicht des Anderen, wird aber nicht unsichtbar im physikalischen Sinne. Stattdessen sendet der Anwender gewissermaßen ein Signal von seinem Körper aus, welches jedes andere Lebewesen dazu bringt, ihn zu ignorieren und nicht wahrzunehmen. Dies bewirkt, dass andere Spieler nicht in den

Verdunkelten hineinlaufen, sondern diesem unbewusst ausweichen.

Es ist einem Charakter mit einer höheren Auspex Stufe möglich, den Verdunkelten zu sehen. Er weiß auch, dass dieser gerade versucht, sich vor ihm zu verdunkeln. Sind beide Stufen gleich, ist der Verdunkelte im Vorteil und kann nicht gesehen werden.

Es liegt in der Verantwortung der Spieler explizit die angewendete Stufe mit der Faust sichtbar anzuzeigen und die Darstellung zu beenden, sollte der Spieler stolpern oder Lärm machen.

• *Schattenmantel*

Wenn der Anwender an einem verborgenen oder schlecht einsehbaren Ort reglos verharrt, kann er aus der Wahrnehmung der anderen verschwinden. Dabei darf er sich nicht von der Stelle rühren, durch jegliche Bewegung erlischt die Verdunkelung und er wird wieder für alle sichtbar.

Kosten: keine

Darstellung: Der Spieler positioniert sich in einer dunklen Ecke und hebt die rechte Faust mit einem abgestreckten Finger gut sichtbar über die linke Schulter.

•• *Unsichtbare Gegenwart*

Der Anwender kann unter denselben Bedingungen wie in Verdunkelung 1 (Schattenmantel) aus der Wahrnehmung der Anderen verschwinden, aber sich nun langsam vorwärts bewegen. Auch hier erlischt die Verdunkelung bei hastigen Bewegungen oder Lärm durch den Anwender.

Kosten: keine

Darstellung: Siehe Verdunkelung 1 (Schattenmantel), es müssen 2 Finger abgestreckt werden.

••• *Maske der tausend Gesichter*

Der Anwender kann unter denselben Bedingungen wie in Verdunkelung 1 (Schattenmantel) aus der Wahrnehmung der Anderen verschwinden und sich normal vorwärts bewegen. Auch hier erlischt die Verdunkelung bei hastigen Bewegungen oder Lärm durch den Anwender.

Zudem kann der Anwender eine beliebige, fremde Person darstellen und mit einem „anderen Gesicht“ einen Abend besuchen. Nosferatu haben dadurch die Möglichkeit unerkannt durch die Straßen der Städte zu laufen.

Es ist zunächst nicht möglich einen existenten Charakter nachzuahmen.

Kosten: 1 WP

Darstellung: Der Spieler positioniert sich in einer dunklen Ecke und hebt die rechte Faust mit drei abgestreckten Finger gut sichtbar über die linke Schulter.

Oder er verkleidet sich entsprechend, um jemand anderen darzustellen. Dabei sollte durch sein Verhalten, bestimmte Gesten oder eine Art zu sprechen, dennoch eine Verbindung zu dem eigentlich Charakter hinter der Maske bestehen.

• • • • *Verswinden vor dem geistigen Auge*

Der Anwender kann vor den Augen anderer Vampire verschwinden und sich direkt aus deren Wahrnehmung entfernen. Die Vampire werden davon ausgehen, dass er den Abend bereits verlassen hat und sein Verschwinden nicht weiter hinterfragen. Sie erschrecken auch nicht, falls der Anwender wieder auftaucht, sondern wundern sich eher, dass dieser noch immer auf dem Abend ist.

Kosten: 1 WP (wenn der Anwender alleine und unbeobachtet ist)
2 WP (wenn sich der Anwender unter mehreren Personen befindet)

Darstellung: Siehe Verdunkelung 1 (Schatten-mantel), es müssen 4 Finger abgestreckt werden.

• • • • • *Schutzmantel*

Die Erklärung dieser Fähigkeit wird von der SL zu einem späteren Zeitpunkt eingefügt, da sie sich noch im Aufbau befindet.