

KATHARSIS

Vampire LARP - Disziplinen



AUSPEX

Lehrling: Deine Sinne sind geschärft. Du kannst nach Verborgenem suchen.

Lehrling: (Angriff) Du kannst Dein Opfer in eine *Trance* versetzen und über seine Gedanken und Meinungen zu einem bestimmten Thema befragen.

Lehrling: (Angriff) Du kannst das Opfer in eine *Trance* versetzen und über ein Ereignis aus seiner Vergangenheit befragen. Das Opfer muss aus seiner Sicht und Erinnerung wahrheitsgemäß antworten.

Geselle: (Wandlung) Du musst mindestens einmal am Spielabend eine *Verbindung* mit dem Opfer erlebt haben. Mit dieser Fähigkeit kannst Du Einblicke in die Gedanken des Opfers bekommen.

Geselle: (Wandlung) Du musst mindestens einmal am Spielabend eine *Verbindung* mit dem Opfer erlebt haben. Mit dieser Fähigkeit kannst Du Gedanken in Form von Stimmen oder Bildern an Dein Opfer senden. Die eigene Brut und Blutsgebundene können ohne vorherige *Verbindung* kontaktiert werden.

Meister: (Wandlung) Dein Geist kann Deinen Körper verlassen und den Körper eines Menschen oder anderen Vampirs in Besitz nehmen. Dazu musst Du Dein Opfer über den Tag fest in Deinem Griff halten. In der nächsten Nacht erwachst Du im Körper des Opfers. Du kannst *Angriffe* und Verborgenes normal ausführen. Die Wahrnehmung des Anwenders ist oft getrübt, wie in einem Traum, auch das Opfer nimmt alles wahr, auch wenn es selbst keinen Einfluss auf die Handlungen nehmen kann. (Um diese Kraft angemessen darzustellen, braucht es eine gründliche Absprache mit dem Darsteller des Opfers. Nach dem Spiel muss dieser dir die wichtigsten Szenen und Entwicklungen des Spielabends beschreiben.)

Lehrling: (Wandlung) Du musst mindestens einmal am Spielabend eine *Verbindung* mit dem Opfer erlebt haben, bevor Du diese Ausprägung anwenden kannst. Während des Tages träumst Du von den Personen, die momentan für das Opfer emotional wichtig sind, und den korrespondierenden Emotionen.

Lehrling: (Wandlung) Du kannst mit einem Gegenstand während des Tages meditieren, im Traum erfährst Du die stärksten Eindrücke, die dem Gegenstand in der Vergangenheit widerfahren sind.

~

Geselle: (Angriff) Du kannst das Opfer in eine *Trance* versetzen und es befragen, was es in der nächsten Szene oder am nächsten Abend vorhat.

Geselle: (Wandlung) Auch wenn Du schläfst oder in der *Starre* liegst, kannst Du alles in Sichtweite um Dich herum sehen und hören. Die Wahrnehmung wirkt wie in einem Traum. Auch Geschehnisse in Deiner weiteren Umgebung, die eine Auswirkung auf dich haben könnten, können als Traumbilder erscheinen.

~

Meister: (Angriff) Du kannst einem Opfer telepathisch ein lähmendes, überwältigendes Maß an Schmerzen zufügen. Du musst Dich darauf konzentrieren.

Meister: (Wandlung) Du kannst Deinen Geist in Deinen Schatten projizieren. Der so vom Körper gelöste Schatten kann normal reisen, ist jedoch unauffällig (Verborgenes 1) und unempfindlich für körperliche Gewalt; er kann diese auch selbst nicht ausüben. *Angriffe*, die den Körper betreffen bleiben wirkungslos. Schon kleinste Mengen Feuer oder Sonnenlicht verursachen *schwere heilbare Wunden* an Deinem Körper. Grelles Licht verursacht den *Rötschreck*. Kehrt der Schatten nicht bis Sonnenaufgang zu Deinem Körper zurück, erlischt er und Du sinkst in die *Starre*.

BEHERRSCHUNG

Lehrling: (Angriff) Du kannst es dem Opfer verbieten, ein bestimmtes Thema zu kommunizieren. Die Wirkung endet nach einem halben Jahr.

Lehrling: (Angriff) Du kannst dem Opfer einen Befehl geben, den es sofort befolgen muss.

Geselle: (Angriff) Du kannst das Opfer mit dieser Kraft an ein Versprechen, das es freien willens leistet, in einer Art und Weise binden, dass es dieses unter keinen Umständen (selbst in Lebensgefahr!) bricht.

Geselle: (Angriff) Du kannst ein Opfer für die Zeit der Manipulation in eine kurze *Trance* zwingen. Während der *Trance* kannst Du eine bestimmte Erinnerung des Opfers verbergen und verändern.

Meister: (Angriff) Du kannst ein Opfer durch eine *Verbindung* für eine Nacht zu Deinem Sklaven machen. Das Opfer wird sich der Manipulation und Erniedrigung während des Tagesschlafs voll bewusst und träumt davon.

Meister: (Angriff) Du kannst dem Opfer ein bestimmtes Ziel setzen, von dem es nicht abgebracht werden kann, weder durch die Handlungen Anderer noch Angriffe. Das Opfer steht unter dem Zwang, das Ziel, selbst in Todesgefahr, zu erreichen. Das rationale Denken des Opfers kann eingeschränkt sein. Die Wirkung hält an, bis das Ziel erreicht ist, maximal drei Spielabende.

Meister: (Angriff) Dein Opfer muss Deinen Befehl an jemand anderen weitergeben, wenn es sich gegen ihn auflehnt oder klar nicht erfüllen kann. Der Befehl wird solange weitergegeben, bis ihn jemand ausführt.

Lehrling: (Angriff) Du kannst ein Opfer in eine kurze *Trance* zwingen, eine Anweisung und ihren Auslöser in sein Unterbewusstsein implantieren.

Lehrling: (Angriff) Du kannst dem Opfer für den Abend eine konkrete Handlung (Disziplin-Anwendungen ausgenommen) verbieten.

~

Geselle: (Angriff) Du kannst im Laufe eines Gesprächs Dein Opfer davon überzeugen, sich für die nächsten 3 Spielabende an Absprachen mit Dir zu halten. Du musst dem Opfer dazu die rationalen Vorteile erklären, für dich zu „arbeiten“, und dass es tatsächlich zu seinem Besten ist, Absprachen mit Dir zu befolgen.

~

Meister: (Wandlung) Dein Geist kann Deinen Körper verlassen und den Körper eines Menschen oder anderen Vampirs in Besitz nehmen. Dazu musst Du Dein Opfer über den Tag fest in Deinem Griff halten. In der nächsten Nacht erwachst Du im Körper des Opfers. Du kannst Geistige Angriffe und Verborgenes normal ausführen. Die Wahrnehmung des Anwenders ist oft getrübt, wie in einem Traum, auch das Opfer nimmt alles wahr, auch wenn es selbst keinen Einfluss auf die Handlungen nehmen kann. (Um diese Kraft angemessen darzustellen, braucht es eine gründliche Absprache mit dem Darsteller des Opfers. Nach dem Spiel muss dieser dir die wichtigsten Szenen und Entwicklungen des Spielabends beschreiben.)

GESCHWINDIGKEIT

Lehrling: Wirst Du überraschend von hinten oder aus der Verdunkelung angegriffen, verursacht der erste Treffer, den Du erleidest, keine Wunde.

Lehrling: (Angriff) Du kannst das Opfer eine kurze Aktion (z.B. Pflöcken, eine Geste, einen Satz) vergessen lassen. Der Angriff muss direkt nach der Aktion erfolgen.

Geselle: (Angriff) Du kannst das Opfer vergessen lassen, dass er Dir gerade begegnet ist. Du musst Dich direkt nach Anwendung der Kraft aus der Sicht des Opfers entfernen. Das Opfer kann sich danach nicht erinnern, dass es Dir begegnet ist.

Meister: Du kannst, solange Du Dich gänzlich auf das Ausweichen konzentrierst, also selbst nicht im Kampf zuschlägst und in Bewegung bleibst, nicht ernsthaft getroffen werden. Alle Treffer sind oberflächlich und verursachen keine Wunde. Der Effekt endet, sobald Du verharrst oder Dich gar offensiv am Kampf beteiligst. Um diese Fähigkeit erneut einsetzen zu können, musst Du Dich fern des Kampfes und in Ruhe sammeln.

Lehrling: (Angriff) Du kannst das Opfer für einen Moment verdattern, es wird nicht in der Lage sein, Dich zu verfolgen. Direkt nach Anwendung musst Du Dich vom Opfer entfernen.

Lehrling: Du kannst einem Schlag eines Kampfes ausweichen. Ein Treffer im Kampf verursacht keine Wunde.

~

Geselle: Du kannst einem Schlag des Kampfes ausweichen. Ein Treffer eines Kampfes verursacht keine Wunde. Diese Ausprägung kann mehrfach gelernt werden.

~

Meister: Du kannst drei Schlägen eines Kampfes ausweichen. Drei Treffer in diesem Kampf verursachen keine Wunde.

GESTALTWANDEL

Lehrling: Der erste Treffer eines Kampfes, der Deinen Rücken erwischt, verursacht keine Wunde.

Lehrling: Du kannst Deine körperlichen Tiermerkmale unterdrücken. Während Du diese unterdrückst, kannst Du keine anderen Ausprägungen des Gestaltwandels verwenden. Du kannst, indem Du Dich zurückziehst und Dich auf Deine bestialische Natur konzentrierst, die Rückverwandlung einleiten. Diese dauert so lange, bis Du die Tiermerkmale wieder glaubhaft darstellen kannst.

Geselle: Du kannst Dir bestialische Klauen wachsen lassen. Diese verursachen schwer heilbare Wunden. Die Verwandlung ist schmerzhaft und erfordert Konzentration – Du bist während der Wandlung verwundbar. Es ist für die Wirkung nötig, sich vorbereitete Krallenhandschuhe überzuziehen, die deutlich erkennbar die Klauen der Bestie darstellen.

Geselle: (Wandlung) Du kannst durch diese Kraft Deinen Körper der Bestie übereignen. Dieser nimmt dadurch eine raubtierhafte, bestialische Form an. Dein Geist bleibt davon nicht unberührt und ist der Bestie nahe. In dieser Gestalt hast Du Klauen und die ersten drei Treffer eines Kampfes verursachen keine Wunde.

Meister: (Wandlung) Während des Tagesschlafs erschaffst Du aus Deinem Blut, ein Abbild von Dir, auf welches sich Dein Bewusstsein ausweitet. Während das Original weiterhin ruht, kann das Abbild normal als vampirischer Körper genutzt werden. Das Abbild erhält den halben *Blutvorrat* und *Disziplinen* entsprechend des halben, aktiven Alters, sowie einen *Widerstand* des Originals. Werden Original und Abbild vor Sonnenaufgang wieder vereint, normalisieren sich *Blutvorrat* und *Widerstand*. Wird das Abbild vernichtet, erleidet das Original *schwer heilbare Wunden* in Anzahl seines halben normalen *Blutvorrats*. Der *Widerstand* normalisiert sich erst wieder, wenn diese Wunden geheilt sind; *Disziplinen* helfen bei dieser Heilung nicht. Bleibt das Abbild bei Sonnenaufgang getrennt vom Original, gilt es als vernichtet.

Lehrling: (Verborgenes 1) Du kannst Dich verbergen, solange Du regungslos vor einem Hintergrund verharrst.

Lehrling: (Wandlung) Du kannst im Boden ruhen, indem Du mit der Erde verschmilzt. Es braucht jeweils 1 *Blut*, zu versinken oder sich zu erheben. Im versunkenen Zustand fällst Du in einem "Winterschlaf" und verbrauchst kein *Blut*.

~

Geselle: (Wandlung) Du kannst alles Blut, das in der vergangenen Nacht Deinen Körper verließ, in eine Art Schlangengift verwandeln, es wird bis zum Sonnenaufgang für alle Belange als *Blut* unbrauchbar. Jeder, der in der vergangenen Nacht von Dir trank, ist betroffen. Vampire erleiden eine *schwer heilbare Wunde* für jede Einheit *Blut*, die sie direkt von Dir tranken. Ghule und Menschen sterben qualvoll.

~

Meister: Dein Herz befindet sich nicht mehr an seinem angestammten Platz, Du kannst dort nicht gepflockt werden. Es muss festgelegt werden, wo im Körper sich Dein Herz befindet.

Meister: Du kannst Deine Hände in Klauen verwandeln, die im Kampf 2 Punkte Schwer Heilbaren Schaden verursachen. Der zusätzliche Schaden muss durch etwas sichtbar Rotes an dem Krallen (analog zum Kraftakt) dargestellt werden.

IRRSINN

Lehrling: (Angriff) Du erzeugst im Opfer eine Paranoia, deren Gegenstand es immer wieder, im Augenwinkel wahrzunehmen meint. Du musst dazu mindestens einmal am Spielabend eine *Verbindung* mit dem Opfer erlebt haben. Die Wirkung ebbt nach einer Stunde ab.

Lehrling: (Wandlung) Du musst mindestens einmal am Spielabend eine *Verbindung* mit dem Opfer erlebt haben. In den folgenden Tagen wird das Opfer immer wieder von diesem Moment und von Dir in zunehmend traumatischer Art träumen. Am nächsten Spielabend, an dem Du und das Opfer teilnehmen, wird es eine starke Angst und/oder Ekel vor Dir spüren. Direkter Körperkontakt löst den Röttschreck im Opfer aus.

Lehrling: (Angriff) Du kannst dem Opfer, indem Du sein Interesse weckst, eine fixe Idee einpflanzen. Das Opfer wird immer, wenn es ausreichend Zeit und Muße dafür findet, sich mit der Idee beschäftigen. Die Wirkung endet bei Sonnenaufgang.

Geselle: (Angriff) Du raubst dem Opfer für eine Stunde jeden Sinn für Zeit, Raum, wo sein Platz im Universum ist und wie sein Name lautet. Wird das Opfer in diesem Zustand verwundet, gerät es in einen *Bluttausch* oder erleidet den *Röttschreck*. Du musst in derselben Nacht eine *Verbindung* mit dem Opfer geteilt haben.

Geselle: (Angriff) Du verstärkst die momentanen Gefühle des Opfers ins Extrem. Spätestens nach einer Stunde klingt die Wirkung ab.

Meister: (Angriff) Du kannst ein Opfer durch eine *Verbindung* für eine Nacht zu Deinem Sklaven machen. Das Opfer wird sich der Manipulation und Erniedrigung während des Tagesschlafs voll bewusst und träumt davon.

Meister: (Angriff) Für einen Abend kannst Du das Selbstbewusstsein des Opfers so sehr verstärken, dass es nicht darüber nachdenkt, ob seine Entscheidungen zu rasch oder fehlerhaft sein könnten. Es lässt sich von nichts und niemandem abbringen, seine Ideen und Ziele auf seine Weise umzusetzen. Das Opfer verliert jede Art von Reflexionsvermögen.

Lehrling: (Angriff) Du kannst im Opfer für die Nacht eine andere Seite oder Persönlichkeit wachrufen, so dieser Multiple in sich trägt oder schon einmal diablisiert hat.

Lehrling: (Angriff) Du weckst im Opfer ein starkes Interesse. Gegenstand des Interesses kann eine Idee, eine Person oder jedes erdenkliche Gedankengebäude sein. Die Wirkung ebbt über die nächsten Nächte ab.

Lehrling: (Angriff) Du kannst das Opfer in *Trance* versetzen und ihm eine Frage über sein Wesen, z.B. Obsessionen, Begierden oder Ängste stellen.

Lehrling: (Angriff) Du kannst in dem Opfer, mittels einer *Verbindung*, für die Nacht ein psychosomatisches Leiden verursachen (z. B. Schwindel, Atemnot, dauerhafte Schmerzen, etc). Die Effekte sind stets störender, aber nie überwältigender Natur oder Heftigkeit.

~

Geselle: (Angriff) Du kannst das Opfer dazu bringen, seinem nächsten Gesprächspartner seine wahren Gefühle und Gedanken offen, ehrlich und ungezügelt zu offenbaren.

Geselle: (Angriff) Du erzeugst im Opfer für eine Nacht den Willen, einen Dritten zu brechen, zu unterwerfen oder besitzen zu wollen. Bei mehrfacher Anwendung kann sich eine dauerhafte Obsession entwickeln.

~

Meister: (Angriff) Du kannst dem Opfer ein bestimmtes Ziel setzen, von dem es nicht abgebracht werden kann, weder durch die Handlungen Anderer noch Angriffe. Das Opfer steht unter dem Zwang, das Ziel, selbst in Todesgefahr, zu erreichen. Das rationale Denken des Opfers kann eingeschränkt sein. Die Wirkung hält an bis das Ziel erreicht ist, jedoch nicht länger als drei Spielabende.

PRÄSENZ

Lehrling: (Angriff) Durch eine *Verbindung* kannst Du im Opfer für eine Nacht eine starke Gier auf Dein Blut wecken.

Lehrling: (Angriff) Durch eine *Verbindung* kannst Du das Opfer dazu bringen, für eine Nacht intensive Zuneigung für dich zu empfinden.

Lehrling: (Angriff) Durch eine *Verbindung* kannst Du das Opfer dazu bringen, für eine Nacht starke Abneigung oder gar Abscheu für Dich zu empfinden.

Geselle: (Wandlung) Dein Ruf entfacht in einem Opfer, das Du schon einmal persönlich getroffen haben musst, das übermächtige Bedürfnis, zu Dir zu kommen. Das Opfer ist von der Bedeutung des Treffens überzeugt. Die Wirkung endet, wenn das Treffen stattgefunden hat oder eine klare Lebensgefahr davon ausgeht.

Geselle: (Angriff) Durch eine *Verbindung* kannst Du das Opfer dazu bringen, Dir sein Herz auszuschütten, was es sorgt, was es bürdet.

Meister: Du kannst für alle Ausprägungen dieser Disziplin und die durch sie erzeugten Gefühle jemand anderes als Dich als Fokus wählen (z.B. die Gier auf das Blut eines anderen Wecken). Um dies zu erzielen musst Du am selben Spielabend mit den Beteiligten eine *Verbindung* erleben.

Meister: (Angriff) Du kannst ein Gefühl, das Du selbst intensiv erlebt hast, so prägend mit Deinem Opfer teilen, dass es selbst diese Empfindung verspürt. Der Effekt ist zunächst überwältigend und ebbt bis zum Morgengrauen ab.

Lehrling: (Angriff) Du erzeugst durch Brüllen oder Fauchen Angst im Opfer. Das Opfer wird sich, erst einmal, von Dir fernhalten.

Lehrling: (Angriff) Du kannst Dein Opfer durch intensiven Augenkontakt dazu zwingen, sich nicht abzuwenden und dir zuzuhören. Wird die Szenerie gestört, endet der Effekt.

Geselle: (Angriff) Du kannst Dein Opfer in eine *Trance* versetzen und den Eindruck, den Du in einer Situation des Abends bei ihm hinterlassen hast, aufbessern oder gar zum Positiven wenden.

Geselle: (Angriff) Du kannst in Deinem Opfer durch eine *Verbindung* das übermächtige Bedürfnis entfachen, den Rest der Nacht in Deiner unmittelbaren Nähe zu bleiben. Oft ist das Opfer auch um Deine Unversehrtheit bemüht.

Meister: (Wandlung) Du kannst durch diese Ausprägung Treffen zwischen verschiedenen Personen erzwingen. Du rufst die Namen derer, die Du versammeln willst. Der Ruf entfacht in den Opfern das übermächtige Bedürfnis, zu Dir zu kommen. Die Opfer sind von der Bedeutung dieses Treffens überzeugt. Erst wenn sich alle Gerufenen und Du am gleichen Ort zur gleichen Zeit befinden, endet die Wirkung des Rufs.

SEELENSTÄRKE

Lehrling: Du kannst einmal am Abend dem Rötschreck entgehen, selbst wenn dieser erzwungen werden soll.

Lehrling: Du hast ein stark verändertes Schmerzempfinden: Du wirst von Schmerzen nicht mehr überwältigt oder erlebst sie sogar als lustvoll oder berauschend. Dies kann dich anfällig für die *Bestie* machen. Schwer heilbar verwundete Glieder kannst Du uneingeschränkt einsetzen. Treffer, die Du erleidest, sind dennoch auszuspielen.

Geselle: Dein Wort ist Dir bindend. Ein Versprechen, das Du gegeben, oder einen Vertrag, den Du geschlossen hast, willst Du unter keinem Umstand brechen. Du kannst Dich einmal pro Abend gegen *Angriffe* wehren, die Dich zum Bruch zwingen würden. Wenn Du selbst das Versprechen oder den Vertrag brichst, endet diese Wirkung und die Reue darüber kostet Dich für die Nacht einen *Widerstand*.

Geselle: Du erleidest, wenn Dich ein Schlag trifft, der mit der Faust oder als *Kraftakt* geführt wird, eine Wunde weniger.

Geselle: Du kannst scharfkantige Waffen mit Deinen Unterarmen parieren, ohne dass sie Wunden verursachen. Bitte schütze zu Deiner eigenen Sicherheit Deine Arme mit Lederschienen, Polstern o. Ä.

Meister: Du kannst Deinen Körper in einen der Starre ähnlichen Zustand versetzen: Der Körper erstarrt, Deine Haut wird hart und spröde. Solange Du Dich nicht bewegst (Du kannst unter Anstrengungen flüstern), wirst Du nur durch Feuer, Sonnenlicht und das Trinken Deines Blutes Schaden nehmen. Die Wirkung endet, sobald Du Dich bewegst.

Meister: Einmal am Abend kannst Du all Deine Willenskraft aufwenden, um einen Pflock aus Deinem Herzen zu zwingen. Danach bist Du erschöpft und kannst Dich den Rest des Abends nicht gegen *Angriffe* wehren.

Lehrling: Die erste Wunde eines Kampfes oder einer Begegnung verheilt umgehend und ohne dabei *Blut* zu verbrauchen (selbst wenn sie schwer heilbar ist). Einzig der Schaden, der entsteht, wenn einem das Blut selbst im Körper siedet, kann so nicht geheilt werden.

Lehrling: (Wandlung) Du kannst Schweren Schaden innerhalb eines vollen Mondzyklus ausheilen.

~

Geselle: Hast Du jegliches Blut im Kampf oder weil von Dir getrunken wurde verloren, beginnst Du wie andere Vampire in Starre zu fallen, Dein Körper versteift sich. Der Prozess ist stark verlangsamt und dauert bis zum Sonnenaufgang. Du kannst Dich, unter Anstrengung, bewegen und sprechen, jedoch keinen *Angriffen* widerstehen oder aktiv an Kämpfen mitwirken. Trinkst Du in dieser Zeit Blut, kannst Du den Starreprozess aufhalten. Diese und die nächsten Nächte erleidest Du eine deutliche körperliche Erschöpfung.

Geselle: Du kannst Dich einmal pro Abend gegen einen *Angriff* wehren, der in Dir Angst, Terror, Paranoia oder ein verwandtes Gefühl erzeugen soll. Den Rest des Abends bist Du immun gegen derartige *Angriffe* des Anwenders.

~

Meister: Indem Du dir selbst, rituell, schwere, dich deutlich behindernde Verletzungen zufügst (sodass z. B. Dein Bein lahmt, Dein Arm nicht benutzt werden kann oder ein Auge fehlt), die Du nicht ausheilst, kannst Du überwältigende Schmerzen Deinen Geist schärfen lassen. Du wirst unempfindlich für *Angriffe*. Durch die Schmerzen ist die *Bestie* wacher und aggressiver, Du bist nahe dem Blutausch und hast oft das Gefühl des Durstes, selbst wenn Du getrunken hast. Die Wirkung endet, sobald die Schmerzen dich nicht mehr behindern.

STÄRKE

Lehrling: (Angriff) Durch eine *Verbindung* kannst Du es dem Opfer unmöglich machen, sich freiwillig unterzuordnen. Die Wirkung endet bei Sonnenaufgang oder wenn das Opfer unterworfen wird.

Lehrling: (Angriff) Durch eine *Verbindung* kannst Du das Opfer dazu bringen, starke Abneigung oder gar Abscheu für Dich zu empfinden.

Lehrling: (Angriff) Du kannst das Opfer dazu anstacheln, seinem größten Hass oder seiner größten Wut freien Lauf zu lassen. Hat sich das Opfer ausgelassen oder geht die Sonne auf, endet die Wirkung.

Lehrling: Du kannst mit der bloßen Hand statt eines Hammers einen Pfahl in das Herz des Opfers treiben.

Lehrling: Du kannst jemanden ohne die Hilfe dritter festhalten. Ohne die Wirkung von Disziplinen kann sich Dein Opfer nicht befreien.

Lehrling: (Angriff) Durch eine *Verbindung* kannst Du Dein Opfer dazu Anstacheln eine seiner persönlichen Ängste zu überwinden. Dadurch wird es an diesem Punkt übermütig. Die Wirkung endet nach einer Stunde. Dann wird dem Opfer drastisch klar, wie unvorsichtig es war, und die Furcht schlägt zurück.

~

Geselle: (Angriff) Durch eine *Verbindung* kannst Du das Opfer dazu bringen, umgehend das zu attackieren, was ihn am meisten einschränkt. Die Wirkung endet, wenn das Opfer sich ausgelassen hat oder klar unterworfen wird.

Geselle: Du kannst *Kraftakte* verüben.

Geselle: Du kannst nicht festgehalten werden.

~

Meister: Einmal am Abend kannst Du all Deine Willenskraft aufwenden, um einen Pflock aus Deinem Herzen zu zwingen. Danach bist Du erschöpft und kannst Dich den Rest des Abends nicht gegen *Angriffe* wehren.

Meister: Du kannst Dich an einem Ort verankern. Solange Du Deine Position hältst, können Dich weder körperliche Gewalt noch *Angriffe* von diesem Ort bewegen. Die Anwendung endet, sobald Du Dich von dem Ort entfernst. Im Anschluss bist Du ausgelaugt und geschwächt. Du verlierst 1 Widerstand für diese Nacht.

Meister: Wenn Du im Kampf kein *Blut* mehr hast, bleibst Du bis zum Ende des Kampfes wach und aktiv, ohne jedes Schmerzempfinden und getrieben durch die Rage der Bestie. Auf Treffer muss dennoch reagiert werden. Der Kampf endet automatisch, wenn kein Gegner mehr in Sicht oder erreichbar ist. Der Kampf endet auch, wenn Du erneut Wunden in Menge Deines maximalen Blutvorrats erleidest; in diesem Falle wird kein Blut Dich vor der Starre bewahren, die umgehend einsetzt.

TIERHAFTIGKEIT

Lehrling: (Wandlung) Am Tag nach dem Du das Blut Deines Opfers getrunken hast, erfährst Du, ob in sein Blut verunreinigt war und wann und unter welchen Umständen das letzte Mal die Bestie von ihm Besitz ergriffen hat.

Lehrling: (Angriff) Du kannst einen Vampir aus Röt-schreck oder Bluttausch befreien. Du musst dazu eine *Verbindung* mit dem Opfer herbeiführen. Dabei besteht stets die Gefahr den Zorn der Bestie auf sich zu ziehen, wenn diese doch ausbricht (und sei es später).

Geselle: Du spürst, ob sich *Verborgenes* in Deiner Nähe befindet, kannst es aber so nicht entdecken.

Geselle: (Angriff) Du kannst das Opfer in Röt-schreck versetzen. Du musst dazu eine *Verbindung* mit dem Opfer herbeiführen.

Geselle: (Angriff) Du kannst das Opfer so beeinflussen, dass es der nächsten *Besessenheit* oder dem nächsten *Bluttausch* an diesem Abend erliegt. Das Opfer wird, bis dahin, unruhig und "on the edge" sein. Es besteht stets die Gefahr die Bestie direkt freizusetzen.

Meister: (Wandlung) Du musst 1 *Blut* des Opfers getrunken haben. Du kannst das Opfer für die kommende Nacht seiner *Bestie* berauben: Jede Anwendung von Disziplinen kostet das Opfer 1 Blut, es hat kaum Blutdurst, kann in dieser Nacht keine Kinder schaffen oder Ghule unterhalten, es ist schwach und seine Sinne sind getrübt.

Meister: Solange Dein *Widerstand* unverbraucht (vollständig) ist, kann Deine Bestie nicht durch *Disziplinen* manipuliert werden. Jede Ausprägung, die Dich direkt in *Besessenheit*, *Bluttausch*, *Röt-schreck* treiben oder daraus befreien soll, scheitert.

Lehrling: Einmal am Abend kannst Du einen Ausbruch Deiner Bestie (Röt-schreck, Bluttausch, Besessenheit) verhindern.

Lehrling: (Angriff) Du erzeugst durch Brüllen oder Fauchen Angst im Opfer. Das Opfer wird sich, erst einmal, von Dir fernhalten.

Lehrling: (Angriff) Du kannst das Opfer glauben machen, dass es durstig sei. Die Wirkung endet bei Sonnenaufgang oder wenn das Opfer gut getrunken hat.

~

Geselle: Einmal am Abend, sofern Du Dich einem Angriff widersetzt hast, kannst Du durch die Bestie neue Kraft schöpfen und Deinen Widerstand um 1 auffrischen. Dazu musst Du der Bestie geben, was sie verlangt, in Dir eine Besessenheit oder einen Bluttausch provozieren und dies deutlich ausleben. Erreichst Du dabei das Ziel der Besessenheit oder trinkst Du dich im Bluttausch ordentlich satt, tritt der Effekt ein. Alle durch Widerstand gewonnenen Immunitäten gegen *Angriffe* gehen verloren.

~

Meister: Einmal am Abend, sofern Du Dich einem *Angriff* widersetzt hast, kannst Du durch die Bestie neue Kraft schöpfen und Deinen Widerstand vollständig auffrischen. Dazu musst Du der Bestie geben, was sie verlangt, in Dir eine Besessenheit oder einen Bluttausch provozieren und dies deutlich ausleben. Erreichst Du dabei das Ziel der Besessenheit oder trinkst Du Dich im Bluttausch ordentlich satt, tritt der Effekt ein. Alle durch Widerstand gewonnenen Immunitäten gegen *Angriffe* gehen verloren.

VERDUNKELUNG

Lehrling: (Verborgenes) Du kannst Dich verdunkeln, wenn Du nicht beobachtet wirst.

Lehrling: (Angriff) Du kannst das Opfer vergessen lassen, dass es Dich gerade gesehen hat. Direkt nach Anwendung musst Du Dich vom Opfer entfernen.

Lehrling: (Angriff) Du kannst Dein Opfer in eine Trance versetzen und es ihm dann unmöglich machen, nach Dir zu suchen, Dich herbeiholen zu wollen oder überhaupt mit dir Kontakt aufzunehmen, solange Du Dich ihm nicht aufdrängst. Das Opfer kann Dich immer noch wahrnehmen und per Auspex Deine Anwesenheit bemerken. Die Wirkung endet nach etwa einer Stunde.

Geselle: (Verborgenes) Du kannst die gelernte Fähigkeit, Dich zu verdunkeln, selbst dann anwenden, wenn Du beobachtet wirst.

Geselle: (Verborgenes) Du kannst Dein Opfer verdunkeln.

Meister: (Verborgenes) Du kannst neben Dir drei weitere Personen verdunkeln, solange diese in Deiner Nähe bleiben.

Meister: Du kannst alle aus Kräften über Dich zu gewinnenden Informationen fälschen oder verbergen.

Lehrling: (Angriff) Du kannst das Opfer für einen Moment verdattern, es wird nicht in der Lage sein, Dich zu verfolgen. Direkt nach Anwendung musst Du Dich vom Opfer entfernen.

Lehrling: (Wandlung) Du kannst einer anderen Seite Deiner Selbst durch diese Kraft ein Gesicht geben. Du musst Dich auf Dein „Neues Ich“ konzentrieren, bevor Du Dich zur Ruhe begibst (bei Nosferatu ist es oft das einstige Erscheinungsbild), in der nächsten Nacht werden Dich alle Anderen entsprechend wahrnehmen (dies muss von Dir durch entsprechendes Kostüm deutlich gemacht werden). Die Wirkung der Kraft endet mit dem Sonnenaufgang.

~

Geselle: Du bist nicht genau dort, wo man Dich wähnt. Ein Schlag eines Kampfes verfehlt Dich knapp, er verursacht keine Wunde.

Geselle: (Verborgenes) Du kannst telepathischen Kontakt abwehren.

~

Meister: (Angriff) Du kannst verhindern, dass Dein Opfer eine Person aus seiner Vergangenheit wiedererkennt. Du kannst eine bestimmte Person für das Opfer unauffindbar machen.