

Disziplintechniken

Die folgend aufgelisteten Disziplintechniken oder Combo-Disziplinen sind besondere Fähigkeiten welche nur sehr wenigen Kainiten bekannt sind. Auf jeden Fall ist ein Lehrmeister für eine solche Fähigkeit vonnöten. Die Zeitkomponente spielt hierbei eine untergeordnete Rolle. So sind die meisten Techniken bereits nach einem (1) Monat intensivem Studiums zu erlernen. Die Techniken unterteilen sich in drei große Gebiete: zum ersten die Techniken welche nur den Hohen Clans bekannt sind. Zum zweiten die Techniken welche nur den niederen Clans bekannt sind und schließlich die Techniken welche nur einzelnen Wegen (Pfadern) bekannt sind. Die Kategorien bilden fixe Ausschlusskriterien welche nicht überwunden werden können. Vor allem aufgrund der Weigerung der jeweiligen Lehrmeister Wissen an jemanden der nicht zur jeweiligen Gruppe gehört weiterzugeben - wird dies doch getan so kann man davon ausgehen, dass sowohl Schüler wie auch Lehrmeister von der gesamten Gruppe als Vogelfrei angesehen und aktiv gejagt werden - sollte dieser Frevel bekannt werden.

Techniken der Hohen Clans:

Aegis of Entropy (Fort3, Mort(Graves Decay)1)

Kosten: 4 Blutpunkte

Die Anwenderin umgibt sich mit einer unsichtbaren Hülle - trifft eine nicht-magische Waffe auf diese Hülle so wird normal Schaden für den Angriff verrechnet - die Waffe verfault/korrodiert jedoch innerhalb der nächsten 3 Sekunden und wird so komplett unbrauchbar und kann auch nicht mehr repariert werden - sie zerfällt quasi zu Staub. Nachdem diese Kraft auf diese Weise gewirkt hat hört die Wirkung auf. Die Fähigkeit kann dann erneut aktiviert werden. Zum Zeichen, dass Aegis of Entropy aktiviert ist wird eine grüne Schärpe umgelegt. Die Kraft hält entweder bis zum nächsten Treffer einer Waffe oder bis Sonnenaufgang - je nachdem was früher eintritt.
[Erfahrungspunktekosten: 21]

Armory of the Abyss (Pot3, Obt3 / Fort3, Obt3)

Kosten: 6 Blutpunkte

Der Anwender erschafft entweder eine Waffe (Potence Variante) oder Rüstung (Fortitude Variante) aus Schatten. Die Waffe bzw. Rüstung wird fest und bleibt maximal eine Stunde bzw. 1 Szene lang bestehen. Waffe: Die erschaffene Waffe macht je nach Typ der Waffe Schaden bis zu einer Maximalhöhe des Obtenebration-Werts des Anwenders. Die Rüstung wirkt wie eine normale Rüstung und gewährt Rüstungsschutz in Höhe des Obtenebration-Werts des Anwenders. Die Rüstung schützt in keiner Weise gegen Feuer oder Sonnenlicht. Schwerer Schaden kann auch diese Rüstung zerstören. [Erfahrungspunktekosten: 21]

Awaken the slumbering Curse (Aus4, Mort5)

Kosten: 9 Blutpunkte

Die Anwenderin überträgt den Fluch ihrer eigenen untoten Existenz auf einen beliebigen Ghoul. Der Ghoul muss sich lediglich im Sichtbereich der Anwenderin befinden. Ist der Ghoul am folgenden Tag irgendwann der Sonne ausgesetzt so verbrennt die in ihm vorhandene vampirische Vitae. Dies geschieht wortwörtlich und

von innen heraus. Pro Blutpunkt den der Ghoul in sich trägt nimmt er einen Punkt schweren Schaden bis er entweder tot ist oder keine Vitae mehr in sich hat.
[Erfahrungspunktekosten: 35]

Charons Oar (Aus5, Necro5)

Kosten: 10 Blutpunkte

Der Anwender dieser Kraft vermag es sich selbst auf die Ebene der Geister der Toten zu versetzen. Gewährt Anima Walk lediglich die Möglichkeit die Seele vom Körper zu trennen und mit dieser auf Erkundung zu gehen so kann ein Anwender von Charons Oar seinen Körper und alle mitgeführten Gegenstände in einen Geist verwandeln. Wände etc. stellen kein Hindernis für den Charakter dar, Feuer geht harmlos durch ihn hindurch. Die Strahlen der Sonne verbrennen ihn jedoch hält er sich während des Tages draußen auf. Der Anwender bleibt auf der Geister- oder Astralebene bis er die Kraft erneut einsetzt und sich wieder in der materiellen Welt manifestiert. Der Vampir braucht wie jeder normale Vampir auch in der Geisterwelt jeden Abend einen Blutpunkt - sollte der Blutpool eine Rückkehr durch neuerliche Anwendung nicht erlauben so ist der Vampir in der Geisterwelt gestrandet bis Hilfe wer oder wann auch immer kommt. Wird der Charakter in der Geisterwelt angegriffen verliert er normale Gesundheitsstufen - er hat keinen Silberfaden den er verlieren könnte. Stirbt der Charakter in der Geisterwelt so ist er endgültig tot und hinterlässt keinen Geist welcher mit Necromancy gerufen werden könnte. Anwender von Charons Oar können durch hohe Auspex-Stufen wahrgenommen werden (Minimum Aus5). Medien und sonstig mit Geistern verkehrende haben eine Chance die Präsenz eines derartigen Wandlers zu erspüren - können aber nicht festmachen worum es sich handelt - ein weiterer Geist vermutlich. [Erfahrungspunktekosten: 35]

Clarity of Emptiness (Aus1, Mort (Corpse in the Monster)2/Obt2) Kosten: 3 Blutpunkte

Die Kraft erlaubt es dem Charakter sich vollständig auf etwas zu konzentrieren und für kurze Zeit jegliche Emotionen zu unterdrücken. Der Anwender wird für die Wirkdauer der Kraft gegen Raserei und Röttschreck aus natürlichen Ursachen heraus (keine Disziplinsanwendungen) immun. Außerdem wirkt Presence auf gleicher und schwächerer Generation gegen ihn nicht. Die Kraft hält ½ Stunde oder 1 Szene lang an je nachdem was schneller vorbei ist.
[Erfahrungspunktekosten: 14]

Echo of the Subtle Vizier (Obt2, Dom2) Kosten: 4 Blutpunkte

Der Magister kann einen Dominate Befehl an den Schatten seines „Opfers“ flüstern und mit einem „Timer“ versehen. Der Dominate Befehl beginnt nach Ablauf des „Timers“ auf das Opfer zu wirken als ob er gerade eben gegeben wurde. So ist es beispielsweise möglich die Erinnerung an

Taten ab einem bestimmten Zeitraum zu löschen oder jemandem nach Ablauf einer bestimmten Zeit eine oder mehrere Handlungen aufzuzwingen. Die Kraft erlaubt nicht eine Ereignisbindung des Timers (also: sobald X die Hand hebt tue das und das), sondern nur konkrete Zeitangaben. Zusätzlich zu den Kosten für diese Kraft sind gleichzeitig die jeweiligen Kosten der eingesetzten Dominate Stufe zu bezahlen. Die Zeit für den Timer beträgt 1 Stunde oder kürzer, um je 1 Blutpunkt lässt sich diese Dauer um eine weitere Stunde verlängern. Der „Timer“ läuft maximal bis zum nächsten Sonnenaufgang – danach verfällt das Dominate. [Erfahrungspunktekosten: 20]

Effigy of the sculpted Tomb (Fort2, Pot2, Mort (Graves Decay)2) Kosten: 6 Blutpunkte

Die Anwenderin erhöht ihre eigene Zähigkeit und Kraft welche ihrem untoten Status als wandelnde Leiche entspricht. Für die Dauer von 1 Stunde oder 1 Szene je nachdem was kürzer dauert, erhöht der Charakter seine Potence und Fortitude Werte um je die Hälfte (aufgerundet). [Erfahrungspunktekosten: 17]

Eminence of Shade conquering Blood (Obt5/Vic5, Dom5) Kosten: 10 Blutpunkte

Der Anwender dieser Kraft vermag es insubstantiell zu werden und einen „Wirtskörper“ zu besetzen. Diesen kann er nach eigenem Willen steuern. Die Obtenebration Variante kann sowohl Sterbliche als auch Kainiten schwächerer Generationen besetzen, die Vicissitude Variante nur Sterbliche und Gouhle. Ein durch Vicissitude besetzter Wirt wird sofort zum Ghoul und der Anwender kann ihn durch die Anwendung von Vicissitude körperlich verändern. Der Anwender kann während er einen Körper besetzt nur die körperlichen Eigenschaften des Wirts benutzen – dieser kann Schaden durch Blut des „Besetzers“ heilen. Fortitude und andere Disziplinen des „Besetzers“ wirken sich nicht auf den Wirt aus! Der „Besetzer“ kann auch im Wirt „übertagen“ die einzige Einschränkung für die Dauer der Besetzung ist der Blutpool des Anwenders welcher sich bei jedem Sonnenuntergang um 1 verringert. Der Anwender kann die Kontrolle über den Wirtskörper teilweise oder ganz freigeben und trotzdem im Körper verbleiben. Blut, welches vom Wirt getrunken wird kommt nur dem Wirtskörper zu Gute und füllt den Blutpool des „Besetzers“ nicht wieder auf. Fällt der Blutpool des „Besetzers“ auf null so wird er vom Wirtskörper ausgestoßen und materialisiert sich neben dem Wirt. Verlässt der „Besetzer“ den Wirtskörper freiwillig so materialisiert er sich innerhalb von drei Sekunden neben dem Wirt. Eine Besessenheit durch einen Vampir ist schwer festzustellen, bei der Obtenebration Variante führen die Pupillen des Wirts ins Unendliche Schwarze Abyss, bei der Vicissitude Variante kommt es auf dem

Wirtskörper gelegentlich zu Rippelbildung, bzw. Wellen durchstreifen den Körper. Die Kraft hält solange an bis der Anwender den Körper wieder ganz freigibt oder kein Blut mehr hat. [Erfahrungspunktekosten: 30]

Eye of unforgiving Heaven (Aus4, WVal4)
Blutpunkte

Kosten: 8

Das dritte Auge der Anwenderin öffnet sich und strahlt reines Sonnenlicht aus. (3 schwerer Schaden/ Runde) Es gelten die Regeln für Schaden durch Sonnenlicht. Die Dauer der Kraft beträgt 1

Runde und kann pro weiter ausgegebenen Blutpunkt um 3 Runden verlängert werden. [Erfahrungspunktekosten: 28]

Flaying Touch (Pot2, Vic2)
Blutpunkte

Kosten: 4

Der Anwender dieser Kraft reißt dem Opfer große Stücke Haut vom Leib, ohne dabei darunterliegendes Gewebe zu verletzen. Dies ist überaus schmerzhaft. Die Anwendung dieser Kraft verursacht 4 Schadenspunkte und große Schmerzen. Menschen erleiden daraufhin einen

großen Blutverlust. Die Menge an Haut welche pro Anwendung abgezogen wird ist: 1 Gliedmaße (Arm, Bein, Kopf) bzw. der halbe Torso. Sterbliche Opfer dieser Kraft sterben meist innerhalb von drei Tagen an Infektionen, Wundbrand etc.

[Erfahrungspunktekosten: 14]

Glare of Lies (Aus2, Val1)
Blutpunkte

Kosten: 3

Die Anwenderin dieser Kraft erkennt mit 100%iger Genauigkeit ob sie angelogen wird. (Dabei zählt die subjektive Wahrheit wie sie vom „Lügner/Erzähler“ wahrgenommen wird – nicht die „absolute“

Wahrheit). Die Kraft hält ½ Stunde oder 1 Szene lang an je nachdem was schneller vorbei ist. [Erfahrungspunktekosten: 14]

Hand oft he Master Artisan (Aus1, Cel1)
Blutpunkte

Kosten: 2

Der Anwender kann bin in Minuten die künstlerische und handwerkliche Arbeit von Stunden verrichten. Dies ermöglicht es dem Anwender nicht nur Kunstwerke enorm schnell zu schaffen sondern auch Rüstungen, etc. schnell zu reparieren. Eine Rüstung ist innerhalb von 1 Minute nach

Anwendung dieser Kraft wieder repariert. [Erfahrungspunktekosten: 7]

Measure the Will (Aus2, Dom2)**Kosten: 4****Blutpunkte**

Die Anwenderin kann mit einem Blick auf einen Charakter einen seiner Werte aus folgender Liste bestimmen: permanente Willenskraft, aktuelle Willenskraft, eine Tugend. Die Kraft wirkt nur auf Kainiten gleich und schwächerer Generation. Die Kraft wirkt sofort. [Erfahrungspunktekosten: 14]

Penitent Resilience (Fort3, Val4)**Kosten: 7****Blutpunkte**

Der Anwender kann sich eine gewisse Zeit lang unbeschadet in der Sonne aufhalten. Die Aufenthaltsdauer entspricht 1 Minute und kann pro weiter ausgegebenem Blutpunkt um je eine weitere Minute verlängert werden. [Erfahrungspunktekosten: 28]

Sculpt the flowing Wound (Fort3, Vic2)**Kosten: 5****Blutpunkte**

Die Anwendung dieser Kraft erlaubt die Heilung während eines Kampfes. Die Kraft hält maximal bis zum Ende eines Kampfes an. [Erfahrungspunktekosten: 21]

See the true shape (Aus2, Vic2)**Kosten: 4****Blutpunkte**

Der Anwender dieser Kraft sieht die wahre Gestalt eines Wesens. Ein Fleischgeformter Vampir erscheint in seiner eigentlichen Gestalt, ein Werwolf in seiner Geburtsgestalt, etc. Die Kraft wirkt sofort. [Erfahrungspunktekosten: 18]

Stunning Awe (Dom2, Pres2)**Kosten: 4****Blutpunkte**

Die Anwenderin vermag es mit ihrem Blick zu lähmen. Das Opfer dieser Kraft kann sich für 30 Sekunden nicht bewegen und nicht sprechen. Diese Kraft folgt den Regeln für Presence. Die Kraft wirkt sofort. [Erfahrungspunktekosten: 14]

Unchain the wrathful Beast (Ani5, Vic4)**Kosten: 9****Blutpunkte**

Der Anwender schickt sein eigenes Tier in das Opfer. Dieses verwandelt sich innerhalb von Sekunden in eine Zulo Form (siehe Vicissitude) und geht sofort in Raserei. Nach Ende der Raserei kehrt das Tier zum Anwender zurück. Betroffene Vampire verwandeln sich über die nächsten Nächte in ihr altes Selbst zurück während Menschen innerhalb von 3 Tagen an einer

Unzahl von Tumoren und unnatürlichen Veränderungen qualvoll sterben. Diese Kraft wirkt sofort. Vampire mit wesentlich stärkerer Generation als der Anwender werden von dieser Kraft nicht betroffen. [Erfahrungspunktekosten: 35]

Witness of Ahriman (Dom3, Obt3)

Kosten: 6

Blutpunkte

Die Anwenderin schickt dem Opfer Stimmen aus dem Abyss. Diese reden permanent auf das Opfer ein und geben den in der jeweiligen Situation schlechtesten Ratschlag.

Das Opfer kann sich durch

die Ausgabe von zwei Willenskraftpunkten gegen die Kraft wehren. Die Kraft hält 7 Tage/Nächte lang an. Nach Ablauf dieser Zeit verschwinden die Stimmen wieder – Sterbliche haben bis zu diesem Zeitpunkt bereits Selbstmord begangen.

[Erfahrungspunktekosten: 21]