

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 Niederen Clans

Aura of Accursed Rage (Ani3, Pres3)

Kosten: 6 Blutpunkte

Der Anwender löst bei allen in seinem Blickfeld befindlichen Kainiten eine erhöhte Aktivität des Tiers aus. Die Kosten einer Raserei zu widerstehen betragen um 1 Willenskraft Punkt mehr als normal. Alle betroffenen erhalten außerdem für die Dauer ½ Stunde den Nachteil „Short Fuse“. Die Kraft hält eine halbe Stunde lang an. Später dazu gekommene Kainiten sind nicht betroffen, ebenso wie Kainiten welche sich nicht im Sichtfeld des Anwenders befanden, als die Kraft gewirkt wurde. [Erfahrungspunktekosten: 21]

Bears Skin (Ani2, Prot4)

Kosten: 6 Blutpunkte

Diese Kraft kann nur in Raserei angewendet werden. Die Anwenderin erhält für die Dauer der Raserei +2 Potence, +2 Fortitude sowie den Vorteil „Maw“ [Diese Kraft sollte Kostümtechnisch dargestellt werden]. Die Haut der Anwenderin wird ledrig dick und stark behaart wie die eines Bären. Die Kraft hält bis zum Ende der Raserei. [Erfahrungspunktekosten: 28]

Beast's Vigor (Ani3, Fort3)

Kosten: 6 Blutpunkte

Der Anwender dieser Kraft kann Schaden den er erhält auf einen Tiergouhl umlenken, welcher an seiner statt den Schaden nimmt. Der Schaden wird 1 zu 1 übernommen. Eine Variante in der menschliche Gouhle den Schaden nehmen existiert: diese hat aber die Voraussetzungen (Ani4, Fort4). Die Kraft hält maximal ½ Stunde oder bis zum Tod des Gouhls je nachdem was früher eintritt. Nach dem Tod des Gouhls durch zu viel Schaden nimmt der Anwender wie gewöhnlich den Schaden. [Erfahrungspunktekosten: 21]

Drink the Mind (Aus4, Quie5/Thaum5)**Kosten: 9 Blutpunkte**

Diese Kraft kann 1 mal pro Amaranth angewendet werden. Die Anwenderin trinkt nicht nur die Seele des Opfers sondern bemächtigt sich auch eines Großteils dessen Erinnerungen und Wissens. Diese Auswirkungen sind permanent. [Erfahrungspunktekosten: 35]

Feris Talons (Fort2, Prot2)**Kosten: 4 Blutpunkte**

Der Anwender dieser Kraft lässt größere und trägere Klauen wachsen als die normalen Protean 2 Klauen. Diese großen Klauen sind langsamer und rot. (entsprechende Kostümdarstellung!) Die Feris Talons verursachen +3 Schweren Schaden. Die Kraft hält maximal 10 Minuten. (Die Klauen folgen den Regeln für schweren Schaden). [Erfahrungspunktekosten: 24]

Feral Imbuing (Ani4, Pot2)**Kosten: 6 Blutpunkte**

Die Anwenderin dieser Kraft kann eine oder mehrere ihrer Stufen der Potence Disziplin auf ein Tier in ihrem Sichtbereich übertragen. Übertragene Potence Punkte stehen der Anwenderin nicht zur Verfügung. Die übertragenen Punkte können jedoch sofort wieder „zurückgeholt“ werden (was die Anwendung beendet). Die Kraft hält maximal 1 Stunde. [Erfahrungspunktekosten: 28]

Guardian Vigil (Aus1, Cel1, Fort1)**Kosten: 3 Blutpunkte**

Der Anwender schärft seine Reaktionsfähigkeit und seine Sinne. Hält der Anwender nach Aktivierung dieser Kraft Wache und verlässt einen Umkreis von 3m Radius nicht, so kann er nicht überrascht werden und schlägt in einem allfälligen Kampf als erster zu. Die Kraft hält maximal 1 Stunde lang an. Gerät ein Charakter währenddessen in einen Kampf so erlischt die Wirkung nach dem ersten Schlag des Charakters. [Erfahrungspunktekosten: 10]

Hatch the Viper (Prot2, Serp4)**Kosten: 6 Blutpunkte**

Die Anwenderin kann aus ihrem eigenen Blut eine Giftschlange erschaffen. Die Schlange zählt als Gouhl und hat automatisch Potence 1 und Fortitude 1. Das Gift der Schlange (welches gemolken werden kann und sich so bis zum nächsten Sonnenaufgang hält) verursacht 4 Punkte schweren Schaden. Die Schlange überlebt solange sie mindestens alle 3 Nächte 1 Blutpunkt erhält. [Erfahrungspunktekosten: 28]

Loki's Gift (Ani4, Prot4)**Kosten: 8 Blutpunkte**

Der Anwender kann die exakte Form des von ihm zuletzt getrunkenen Blutes annehmen (gemeint ist nicht das Blut sondern der „Eigentümer“ des Blutes). Er verwandelt sich für die Dauer von maximal 1 Stunde in eine exakte Kopie desjenigen von dem er zuletzt getrunken hat – auch Tiere sind möglich – maximal kann eine so angenommene Form die Größe eines Bären haben. [Erfahrungspunktekosten: 28]

Long March (Cel2, Fort2)**Kosten: 4 Blutpunkte**

Die Anwenderin kann in einen übernatürlich schnellen Dauerlauf verfallen und bewegt sich so sie nicht anhält mit 70 km/h laufend vorwärts. Die Kraft hält bis die Anwenderin aufhört zu laufen, maximal aber bis zum nächsten Sonnenaufgang. [Erfahrungspunktekosten: 14]

Maddening Halo (Aus2, Dem3)**Kosten: 5 Blutpunkte**

Der Anwender dieser Kraft kann seine eigenen Aura derartig verändern, dass ein Betrachter (Auspex 2) selbiger sofort eine temporäre Geistesstörung erhält. Die Geistesstörung wird von der Spielleitung bestimmt wobei die Wünsche des Anwenders Berücksichtigung finden. Die Kraft wirkt maximal bis zum nächsten Sonnenaufgang - wird aber durch eine Betrachtung eines "Opfers" nicht verbraucht. [Erfahrungspunktekosten: 21]

Memory Rift (Obf2, Pres2)**Kosten: 4 Blutpunkte**

Die Anwenderin dieser Kraft vermag ihre Anwesenheit an einem Ort im Nachhinein zu verschleiern. Die Kraft wirkt nur auf eine Person - diese verliert jede Erinnerung an die Gegenwart der Anwenderin in einer von dieser bestimmten Szene. Die Kraft kann nacheinander auf verschiedene "Opfer" angewendet werden. Die Kraft reicht maximal auf Ereignisse in der gleichen Nacht zurück. Es handelt sich hierbei um eine Anwendung von Obfuscate - welche von "Opfern" mit genügend hohem Auspex Wert (Regeln wie bei normalem Obfuscate) "durchschaut" werden kann. Gelingt der Einsatz der Kraft rationalisiert das "Opfer" die Anwesenheit der Anwenderin glaubhaft weg - permanent. [Erfahrungspunktekosten: 14]

Mystic Sight (Aus2, Thaum2)**Kosten: 4 Blutpunkte**

Der Anwender erhält eine "Magiesicht": er kann magische Gegenstände und Orte als solche erkennen und kann auch Magiebegabte (Kainiten sowie Sterbliche) als solche erkennen. Die Kraft hält für maximal 10 Minuten an. [Achtung manche Magie kann getarnt sein hier entscheidet die SL bzw. die Höhe des Auspex bzw. Thaumaturgie Wertes des Anwenders. [Erfahrungspunktekosten: 14]

Quickened Instinct (Aus1, Cel2)**Kosten: 3 Blutpunkte**

Die Anwenderin vermag ihre Reaktion in einem Kampf extrem zu verbessern und kann so einem Treffer ausweichen. Die Anwendung dieser Kraft erlaubt es einen Treffer in einem Kampf zu ignorieren (die Anwenderin weicht einfach aus). [Erfahrungspunktekosten: 14]

Respite of Lucidity (Ani5, Dem2)**Kosten: 7 Blutpunkte**

Der Anwender verliert alle seine Geistesstörungen für die Dauer einer Stunde. Dies gilt auch für die "natürliche" Geistesstörung von Malkavianern - was ihnen absolute Klarheit - zumindest temporär - ermöglicht! [Erfahrungspunktekosten: 24]

Retain the Quick Blood (Cel3, Quiet3)**Kosten: 6 Blutpunkte**

Die Anwenderin verbessert ihre Fähigkeit die Disziplin Celerity zu nutzen. Für die Dauer einer Nacht bis spätestens zum nächsten Sonnenaufgang kostet die Anwendung von sämtlichen Celeritystufen die Anwenderin nur die Hälfte (abgerundet) an Blutpunkten. [Erfahrungspunktekosten: 21]

Scent of Caine (Aus2, Thaum(Rego Vitae)1)**Kosten: Keine - Permanent**

Derjenige der diese Kraft erlernt spürt automatisch die Präsenz von Vitae in Körpern und kann so quasi am Geruch Gouhle und Kainiten als solche erkennen - sofern er diese sensorisch erfassen kann (sehen, riechen, tasten, schmecken - nicht aber hören!) [Erfahrungspunktekosten: 18]

See the true form (Aus2, Prot4)**Kosten: 6 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: 28]

Serpents numbing kiss (Pres3, Serp2)**Kosten: 5 Blutpunkte**

Die Anwenderin schlägt mit ihrer Zunge zu und injiziert blitzschnell ein Gift in das Opfer (theoretischer Schaden 3 schwer - welcher aber nicht angewendet wird) Die Wunde verschließt sich sofort wieder. Das Gift macht den Geist des Opfers angreifbar. Dieses verliert seine Abwehr gegen Geistige Beeinflussung jeglicher Art für die nächste 1/2 Stunde. (Mächtigere Generation bildet den einzigen Schutz gegen Beeinflussung) [Erfahrungspunktekosten: 21]

Shadow Feint (Cel2, Obf2)**Kosten 4 Blutpunkte**

Der Anwender lässt seine Form und seine Bewegungen vor den Augen aller verschwimmen. In einem Kampf heißt dies, dass seine Bewegungen beinahe unmöglich zu erraten sind und seine Position extrem schwer zu schätzen ist. Der Anwender kann so jeden 2ten Treffer ignorieren - da dieser einfach ins Leere geht. Die Kraft hält 1/2 Stunde lang an. Auspex kann gemäß den Auspex - Obfuscate Regeln diese Kraft "durchschauen". [Erfahrungspunktekosten: 24]

Shared Entombment (Ani1, Prot3)**Kosten: 4 Blutpunkte**

Die Anwenderin kann einen (eigenen) Gouhl mit in die Erde (Protean 3) nehmen. Dieser Gouhl kann ein Mensch oder ein Tiergouhl bis zur Größe eines Pferdes sein. [Erfahrungspunktekosten: 21]

Shattered Fog (Aus1, Prot5)**Kosten: 2 Blutpunkte**

Der Anwender dieser Kraft kann Teile seines Körpers während eines Kampfes (oder in einer anderen Situation) spontan in Nebel und wieder zurück verwandeln und so Treffer einfach durch seinen Körper hindurchgehen lassen. Der Anwender ignoriert einfach pro Anwendung dieser Kraft einen Treffer. Die Rückverwandlung erfolgt sofort nach dem Treffer. Es verwandelt sich hierbei nicht der gesamte Kainit in Nebel sondern nur ein kleiner Teil. [Erfahrungspunktekosten: 30]

Spectral Puppeteer (Aus5, Dom5)**Kosten: 10 Blutpunkte**

Die Anwenderin dieser Kraft kann aus ihrer Astralform heraus (Auspex 5 - Anima Walk) Dominate 5 anwenden und so einen Menschen übernehmen. (Siehe Dominate 5). [Erfahrungspunktekosten: 30]

Stone Meld (Fort2, Prot3)**Kosten: 5 Blutpunkte**

Der Anwender kann ähnlich wie mit Protean 3 in Stein versinken. Hierbei ist zu beachten, dass er in einen einzigen Steinblock versinkt, welcher mindestens die Größe des Charakters haben muss. (nicht also in Kiesel oder Pflastersteine). Wird der Stein oder Fels zerstört während der Anwender sich darin befindet so "fällt" der Anwender aus dem Stein heraus und materialisiert sich direkt daneben (innerhalb von 3 Sekunden). Sonst funktioniert die Kraft so wie Protean 3. [Erfahrungspunktekosten: 21]

Torpid Hibernation (Fort3, Prot3)**Kosten: 6 Blutpunkte**

Die Anwenderin kann freiwillig und auf eine vorher genau festgelegte Zeit in Torpor gehen. Es gelten die normalen Regeln für Torpor - mit Ausnahme der "Aufwachzeit" welche von der Anwenderin vorher bestimmt wird. [Erfahrungspunktekosten: 21]

True Love's Face (Obf3, Pres3)**Kosten: 6 Blutpunkte**

Der Anwender nimmt die Form der geliebtesten Person des "Opfers" an (True Love wenn vorhanden ansonsten die am meisten geliebte Person). Der Anwender muss schnell reagieren, da er selbst nicht weiß wie er aussieht (ob Mann oder Frau bzw. die Identität der geliebten Person). Die Kraft hält maximal bis zum nächsten Sonnenaufgang an. Es handelt sich nur um eine "optische" Täuschung durch Obfuscate - Mit genügend hohem Auspex kann diese durchschaut werden. [Erfahrungspunktekosten: 21]

Whispers of Loathing (Aus4, Dem2)**Kosten: 6 Blutpunkte**

Die Anwenderin schickt Stimmen des Wahnsinns auf das Opfer. Die Stimmen geben schlechte Ratschläge und kritisieren das Opfer ständig. Sterbliche begehen innerhalb von 1 Woche Selbstmord. Die Stimmen bleiben so lange bei Kainiten bis diese sich durch die Ausgabe von 5 Willenskraftpunkten davon befreien. [Erfahrungspunktekosten: 28]

Wolfs Lament (Ani1, Obf2)**Kosten: 3 Blutpunkte**

Der Anwender vermag durch Tiere eine Nachricht sehr schnell zu übermitteln. Die maximal-Distanz für eine solche Übermittlung beträgt 250 Kilometer. Am Zielort muss der "Empfänger" die Nachricht hören und mindestens Animalism 1 haben um sie auch zu verstehen. Üblicherweise wird die Nachricht durch Wolfsgeheul übermittelt. [Erfahrungspunktekosten: 14]