

DISZIPLINEN DER CAMARILLA



In den Disziplinen sind die übernatürlichen Fähigkeiten der Vampire systematisiert. Jede Disziplin faßt eine Gruppe von Fähigkeiten zusammen, die unter einem gemeinsamen Thema stehen. Innerhalb einer Disziplin sind die Fähigkeiten in einem Machtstufen-System gestaffelt, wobei man eine Stufe nach der nächsten erlernen muß. Hier sind die Disziplinen erklärt, die ein normales Mitglied der Camarilla-Clans, das nicht von niedrigerer Generation als der achten 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 Disziplin-Stufen, bei denen der Erfolg nicht nur von den Werten des Anwenders abhängig ist, sondern auch von Werten des „Opfers“. Hierbei wird der Einsatz einer Fähigkeit immer von einem Zahlenwert begleitet. Dieser Zahlenwert steht für die Stärke des Angriffs und ergibt sich aus den jeweiligen Attributen. Die gängigsten Fähigkeiten und womit man sich wie wehren kann, findet man in den einzelnen Stufen, ansonsten wird man Off-Play vom Anwender über die Möglichkeiten informiert. Natürlich kann jeder Anwender auch einen geringeren Zahlenwert nutzen, als ihm möglich wäre.

Man sollte auf jeden Fall versuchen, die Off-Play-Regelfragen oder -Informationen so unauffällig wie möglich zu klären, d.h. möglicherweise auch mal etwas später, damit andere Spieler durch sie nicht in ihrem Spiel beeinträchtigt werden, bzw. die Atmosphäre nicht zerstört wird.

VERÄNDERUNGEN

- ❖ Systematik der **Disziplinbeschreibung** neu gegliedert.
- ❖ **Ansagen** vereinheitlicht.
- ❖ Das erfolgreiche **Auflehnen** gegen eine Disziplinstufe immunisiert nun gegen Anwendungen aller aggressiven Stufen dieser Disziplin durch den selben Anwender.
- ❖ **Animalism**
Funktioniert nun komplett über Manipulation.
Die Auswirkungen der ersten Stufe differenziert.
Die dritte Stufe gewährt keine erhöhte Resistenz gegen Frenzy und Röttschreck, diese Auswirkung beinhaltet aber nach wie vor die fünfte Stufe.
Die vierte Stufe hat nur noch einen Effekt (sofort in Raserei treiben), dem ist aber schwerer zu widerstehen.
- ❖ **Auspex**
Die fünfte Stufe ermöglicht nun das Senden von Gedanken. Das ersetzt die Möglichkeit der psychischen Projektion.
- ❖ **Celerity**
Mehrfachtreffer und Ausweichen wird ersetzt durch feste Boni auf Damage- und Normal Soak-Wert.
- ❖ **Dementation**
Neu aufgenommen.
Läuft vollständig über Manipulation.
- ❖ **Dominate**
Die Ansagen bei der dritten Stufe konkretisiert und die Bedingungen für das Reaktivieren von Erinnerungen festgelegt. Keine unterschiedlichen Zeiträume mehr für Löschen oder Verändern von Erinnerungen. Der manipulierbare Zeitraum gilt immer rückwirkend ab dem aktuellen Zeitpunkt der Anwendung.
Die Wirkungsdauer der fünften Stufe ist nicht mehr permanent.
- ❖ **Fortitude**
Wird nun – analog zu Potence – wieder in voller Höhe bei der Berechnung des Normal Soaks herangezogen. Außerdem gewährt Fortitude eine bessere Regeneration von abgetrennten Körperteilen.
- ❖ **Obfuscate**
Modifiziert und genauer formuliert:
Es existiert nicht mehr die Möglichkeit, sich als jemand anderes zu tarnen. Eine abgeschwächte Form steht nun allein den Nosferatu auf Stufe eins zur Verfügung.
- ❖ **Presence**
Die erste Stufe erzwingt das Aufrechterhalten des Augenkontakts.
- ❖ **Potence**
Neu formuliert.
- ❖ **Protean**
Bei der vierten Stufe veränderte Boni auf den Bloodpool.
Der erhöhte Klauenschaden verfliegt nicht bei Zerstörung des zusätzlichen Bloodpools.

ANIMALISM

Wichtigste Neuerungen: Die Disziplin läuft nun vollständig über das Attribut Manipulation. Die Wirkungsmöglichkeit der erste Stufe wurde differenziert. Die dritte Stufe verringert nicht mehr die aufzuwendenden Willpower-Punkte gegen Frenzy und Rötschreck. Die vierte Stufe beinhaltet nur noch das sofortige in Frenzy oder Rötschreck versetzen, dafür müssen zum Auflehnen WP-Punkte in Höhe des Manipulation-Werts des Anwenders ausgegeben werden.

Definition: Diese Disziplin beschäftigt sich mit der Erforschung und Meisterschaft der Urtriebe im Vampir, aber auch in Menschen und Tieren. Die intensive Auseinandersetzung mit der der so genannten „Inneren Bestie“ führt dazu, daß Anwender dieser Fähigkeit im Laufe der Zeit von menschlichen Verhaltensweisen abrücken, um gewissermaßen einen persönlichen Kompromiß mit ihren übernatürlich starken Trieben zu finden. Tendenziell neigen Adepten dieser Disziplin dadurch zu früherem und schnellerem Verlust der Menschlichkeit, bei Clansfremden ist dieses Phänomen sogar noch ausgeprägter. Durch die steigende Beherrschung der eigenen Triebe ist man auch besser in der Lage, mit dem Animalischen in anderen Kreaturen in Verbindung zu treten, und diese sogar der eigenen stärkeren Bestie unterzuordnen.

Darstellung: Man macht das Disziplinzeichen und sagt „Animalism“ an – gefolgt bei Stufe 4 vom Manipulation-Wert des Anwenders – und stellt danach Offplay die Frage oder erklärt die Wirkung. Ab der dritten Stufe muß das Opfer zur Aktivierung der Kraft berührt werden.

Attribut: Der Disziplin Animalism ist das Attribut Manipulation zugeordnet.

Kosten: Die Anwendung von Auspex kostete bis einschließlich der dritten Stufe weder Blutpunkte noch Willenskraft. Da die vierte und fünfte Stufe jedoch gerade im Live-Spiel besonders mächtig sind, erfordert jede Anwendung einer dieser Kräfte die Aufwendung eines Willpower-Punktes.

Resistenz: Gegen die Auswirkung der vierten Stufe kann sich das Opfer durch die Ausgabe von Willpower-Punkten in Höhe des Manipulation-Werts des Anwenders auflehnen. Die Ausgabe von Willpower ist je nach Höhe des Betrags deutlich zu erkennen. Hat das Opfer ausreichend Willpower-Punkte investiert, ist es für den Rest der Nacht immun gegen weitere Anwendungen der vierten Stufe durch denselben Anwender.

1. Stufe: Basic Instinct

Die grundsätzliche Triebhaftigkeit der Anwender von Animalism führt auf dieser Grundstufe dazu, daß sie sich durch ein Grollen Ihrer Inneren Bestie automatisch bewußt werden, wenn andere Vampire (oder auch Raubtiere) in ihrer Nähe sind. Diese Kraft wird durch einen kurzen Moment der Konzentration aktiviert und ermöglicht das Erkennen von Vampiren in verschiedenen Intensitäten.

Besonderheit: Diese Stufe beinhaltet, daß man eine vertraute Ausstrahlung auf Tiere hat und diese nicht wie sonst bei Vampiren vor einem weglaufen.

<i>Manipulation</i>	<i>Wahrnehmung in Bezug auf andere Vampire</i>
1	Man spürt, ob man einem Vampir gegenübersteht
2	Man spürt, wenn sich in einem Umkreis von zehn Metern Vampire aufhalten, aber nicht wo und wie viele. Dies gilt außerdem nicht für Vampire mit aktiviertem Obfuscate und auch nicht für in der Erde ruhende Gangrel
3	Man kann einen Vampir aus einer Menschenmenge herausfiltern
4	Man kann in einem Umkreis von zehn Metern die Anwesenheit von in der Erde ruhenden oder auf magische Weise in einem Gewässer verborgenen Vampiren erspüren, aber nicht den genauen Aufenthaltsort ausmachen
5	Bei Berührung kann man spüren, wie viele Jahrzehnte ein Character bereits Vampir ist
6	Nun kann man den genauen Aufenthaltsort von in der Erde ruhenden oder auf magische Weise in einem Gewässer verborgenen Vampiren erspüren
7	Man kann die Anwesenheit von Vampiren mit aktivem Obfuscate bis einschließlich der fünften Stufe erspüren, aber nicht ihre Verdunkelung durchschauen

2. Stufe: Heightened Instincts

Diese Fähigkeit ermöglicht es dem Anwender, sich für kurze Momente in eine Art von Trance zu begeben, in dem der leicht zu täuschende Verstand ausgeschaltet wird und er nur auf die Instinkte der Inneren Bestie hört. Das Ausmaß des Wahrgenommenen ist vom Manipulation-Wert des Anwenders abhängig und bezieht sich ausschließlich auf Personen denen man dabei recht nahe kommt. Viele Nutzer dieser Stufe schnüffeln auch an dem Betreffenden um alle Sinne einzusetzen.

Besonderheit: Diese Stufe beinhaltet, daß man instinktiv die Körper- und Lautsprache von Tieren versteht und ihnen mental zu verstehen geben kann, was man von ihnen möchte.

<i>Manipulation</i>	<i>Wahrnehmung in Bezug auf den Untersuchten</i>
1	Ob er krank ist oder unter Drogen steht
2	Ob die Bestie eines Vampirs hungrig ist (weniger als 10 BP) Ob ein Mensch anämisch ist
3	Sein vorherrschendes Gefühl dem Anwender gegenüber
4	In welchem Bereich der Pfadwert eines Vampirs liegt (1-3; 4-6; 7-10) Ob ein Mensch schon einmal einen anderen Menschen getötet hat
5	Den genauen Pfadwert eines Vampirs
6	Was das Tier eines Vampirs reizt (das stärkste Beast-Trait)
7	Was das Tier eines Vampirs reizt (alle Beast-Traits)

3. Stufe: Quell the Beast

Der Anwender kann bei einem Mensch oder Tier den Überlebensinstinkt unterdrücken. Dazu muß er das Opfer mit Geräuschen einlullen. Dies können Worte, Gesang oder auch nur Laute seien. Dadurch verfällt das Opfer in eine Art Wachkoma und der Vampir kann sich

sorglos an ihm gütlich tun – denn wenn das Opfer wieder erwacht, kann es sich an nichts erinnern, was während des Wirkungszeitraums geschah. Die Dauer dieser Wirkung hängt vom Manipulation-Wert des Anwenders ab.

Bei Vampiren wirkt diese Fähigkeit nur insoweit, als daß man jemanden aus Frenzy oder Rötschreck holen kann. Die Dauer der Wirkung entfällt hier, aber permanente Berührung ist erforderlich. Eine beruhigende Wirkung setzt dabei schon mit Beginn des Einsatzes dieser Fähigkeit ein.

Besonderheit: Diese Stufe beinhaltet außerdem, daß man in der Lage ist, die Tiere der näheren Umgebung mental zu sich zu rufen. Dies funktioniert natürlich nur, wenn man alleine ist. Auch kann man Tieren seinen Willen aufzwingen und sie dahingehend manipulieren, daß sie kleine Aufgaben für einen erledigen. Diese Aufgaben müssen sich aber im Rahmen ihrer natürlichen Verhaltensweisen bewegen.

<i>Manipulation</i>	<i>Wirkungsdauer</i>
1	5 Minuten
2	15 Minuten
3	30 Minuten
4	1 Stunde
5	1 Nacht
6	3 Nächte
7	1 Woche

4. Stufe: Drawing out the Beast

Durch Berührung eines Vampirs kann der Anwender diesen in eine Blutraserie oder Rötschreck treiben. Eine dreisekündige Berührung des Opfers reicht schon, damit dessen Bestie sich heftig aufbäumt. Man sagt wahlweise „Animalism. Wert [Manipulation-Wert des Anwenders]. Blutraserie!“ oder „Animalism. Wert [Manipulation-Wert des Anwenders] Rötschreck!“ an und das Opfer muß entweder WP-Punkte in Höhe des angesagten Werts ausgeben, um die Bestie zu bändigen, oder der Wirkung nachgehen.

Wenn sich das Opfer erfolgreich gegen die Wirkung auflehnt, ist es für den Rest der Nacht immun gegen weitere Anwendungen dieser Stufe durch denselben Anwender.

Besonderheit: Ab dieser Stufe kann man Tiere sogar dazu bringen, unnatürliche Verhaltensweisen an den Tag zu legen.

5. Stufe: Conquer the Beast

Die Meisterschaft über die innere Bestie ist so groß, daß man willentlich in Frenzy gehen und diese Raserei in einem beschränkten Maße auch kontrollieren kann. So kann man z.B. gezielt erst einmal nur seine Feinde angreifen. Auch ist man in der Lage, sich generell für einen WP-Punkt wieder aus einer Frenzy oder einem Rötschreck zu befreien.

Die Vorteile einer Raserei sind, daß der Strength-Wert automatisch auf das Maximum steigt und man immun ist gegen alle aggressiven geistigen Disziplinen sowie Rötschreck.

Besonderheit: Ab dieser Stufe kann man sogar die gehoulten Tiere anderer dazu bringen, den eigenen Anweisungen selbst gegen die ursprünglichen „Befehle“ zu folgen, solange diese von einem Vampir beauftragt wurden, der einen niedrigeren oder gleichwertigen Manipulation-Wert hat.

AUSPEX

Wichtigste Neuerungen: Die fünfte Stufe ermächtigt nun zum telepathischen Senden von Gedanken und Bildern.

Definition: 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 gilt zu beachten, daß zur erfolgreichen Anwendung der zweiten Stufe das Opfer nicht mehr als zwei Meter entfernt sein darf. Für die erfolgreiche Anwendung der vierten und fünften Stufe muß sich das Opfer im selben Raum wie der Anwender und in dessen Sichtfeld befinden.

Darstellung: Alle Offplay-Fragen, die sich durch die Anwendung von Auspex ergeben, müssen vom Disziplinszeichen begleitet werden. Dieses Zeichen ist auch von denen zu machen, die auf eine Auspex-Anfrage im Offplay antworten. Wehrt man sich mittels Willpower gegen die Anwendung der vierten oder fünften Stufe (erst ab Perception 4 möglich), legt man zwei statt einem Finger an die Schläfe.

Attribut: Die Genauigkeit der Information, die man mit den einzelnen Stufen erlangen kann, ist abhängig vom Perception-Wert des Anwenders.

Kosten: Die Anwendung von Auspex kostete bis einschließlich der dritten Stufe weder Blutpunkte noch Willenskraft. Da die vierte und fünfte Stufe jedoch gerade im Live-Spiel besonders mächtig sind, erfordert jede Anwendung einer dieser Kräfte die Aufwendung eines Willpower-Punktes.

Resistenz: Es ist bei den Stufen eins bis drei nicht möglich, die Anwendung von Auspex zu verhindern, da es hier eine rein beobachtende und keine aggressive Disziplin darstellt.

Gegen die geistigen Angriffe durch die vierte und fünfte Stufe jedoch kann man sich unter bestimmten Voraussetzungen kurzfristig mental abschotten: es ist nicht möglich, sich prinzipiell gegen die Anwendung der vierten oder fünften Stufe zu wappnen, dazu muß erst der telepathische Angriff durch den Anwender erfolgen. Um diesen aber überhaupt bemerken zu können, muß das Opfer einen Perception-Wert von mindestens vier haben. Nur dann kann es auch einen Willpower-Punkt aufwenden, um den Angriff abzuwehren.

Dies immunisiert das Opfer für eine Szene gegen weitere Anwendungen der vierten oder fünften Stufe durch denselben Anwender. In der nächsten Szene kann der Anwender jedoch erneut einen Versuch wagen (der ihn ja auch selbst jedes Mal einen WP-Punkt kostet).

Am Ende wird also der Character mit dem größeren Vorrat an Willpower-Punkten erfolgreich sein. Mehr dazu bei den Beschreibungen der vierten und fünften Stufe.

Besonderheit: Es ist Anwendern von Auspex möglich, die aktive Anwendung der Disziplin Obfuscate zu durchschauen. Dazu müssen sie prinzipiell nur ihren Sehsinn mittels der ersten Stufe verstärken. Erfolgreich bei der Entdeckung von „Verdunkelten“ sind sie jedoch nur dann, wenn ihr Auspex-Wert höher ist als die verwendete Stufe Obfuscate. Zudem ist zu beachten, daß der Character erst einmal auf den Gedanken kommen muß, daß ein Verdunkelter anwesend ist. Und das ist durch die Natur der Disziplin Obfuscate sehr

schwierig. Mehr zum Entdecken, Enttarnen und Durchschauen findet sich bei der Beschreibung von Obfuscate. Wichtig ist noch, daß nur, weil man mittels Auspex das Obfuscate durchschaut hat, er noch lange nicht für die anderen Anwesenden sichtbar wird – dazu muß man ihn (z.B. durch Festhalten) erst noch enttarnen.

1. Stufe: Heightened Senses

Man ist in der Lage, jeden einzelnen seiner fünf Sinne weit über das normal Mögliche zu verbessern. Da dies live nur schwer umsetzbar ist, gibt es spezielle Simulationsansätze.

Man kann sich in einen Trancezustand versetzen, in dem man nicht direkt gestört werden darf. In diesem Zustand kann man einen seiner Sinne verstärken und lokal ausrichten. Am Ende dieser Trance wird einem erst wirklich bewusst, was man wahrgenommen hat.

Folgende Anwendungen sind möglich:

- Man kann ein Gespräch von einer Distanz aus belauschen, von der man wenigstens noch Stimmfetzen hören kann. Nach Beendigung der Trance geht man dann zu einem der Gesprächsteilnehmer und fragt ihn Offplay, worum das Gespräch ging (man hat nicht jedes Wort verstanden, sondern nur die Zusammenhänge). Dies ist ab einer gewissen Umgebungslautstärke nicht mehr möglich, da auch diese sich mit Anwendung von Auspex verstärkt.
- Man kann an jemandem riechen, und er muß olfaktorische Besonderheiten erzählen, soweit vorhanden.
- Wenn man lange genug freie Sicht auf ein Schriftstück hat, das nicht weiter als fünf Meter von einem entfernt ist, darf man es sich Offplay geben lassen und lesen, bzw. den Inhalt sagen lassen.
- Man kann schmecken, ob Blut von einer Jungfrau stammt.
- Berührungen, aber auch Schmerzen, können viel intensiver wahrgenommen werden.

Achtung: Wenn ein extremer sensorischer Effekt im Rahmen des Wahrnehmungsbereichs passiert, fällt der jeweilige Sinn je nach Stärke und Einwirkung für einige Zeit aus: z.B. ein lauter Knall in einer Hörtrance legt das Gehör für einige Minuten lahm, ein Lichtblitz blendet die Augen usw.

2. Stufe: Aura Perception

Der Anwender ist in der Lage, sich auf sein Gegenüber einzustimmen und sich in dessen Stimmungen und Wesensmerkmale einzufühlen.

Dafür darf der Beobachtete nicht weiter als ein bis zwei Meter entfernt sein. Es hängt vom Perception-Wert des Anwenders ab, wie genau die Informationen über den Betrachteten ausfallen. Die Dauer, bis man sich über die gewonnenen Informationen im Klaren ist, entspricht der, sie Offplay zu erfragen.

<i>Perception</i>	<i>Fragen</i>
1	Hast du Gefühle? (manche Autisten z.B. nicht)
2	Was bist du? (Mensch, Vampir, etc.)
3	Was ist dein vorherrschendes Gefühl? (ein Adjektiv) Hast du kürzlich Diablerie begangen?
4	Was sind deine zwei vorherrschenden Gefühle? (zwei Adjektive) Liegt auf dir Magie? (z.B. ein Tremere-Rituale)
5	Was fühlst du? (beliebig viele Adjektive nach Intensität) Bist du ein Ghoul?
6	Was fühlst du genau? (welche Gefühle in die gleiche Richtung gehen, welche miteinander konkurrieren, welche unterschwellig mitschwingen und welche nur kurzzeitig aufflackern) Sind Deine Gefühle übernatürlich erzwungen (z.B. durch Presence)
7	Was fühlst du ganz genau? (den präzisen Gefühlszustand von deiner grundsätzlichen Laune bis zu den geringeren Schwankungen)

Eine mögliche Beschreibung der ganz genauen Gefühle könnte zum Beispiel lauten:

„Ich bin einerseits unheimlich wütend, andererseits habe ich ja schon Angst, außerdem bin ich eigentlich gerade so stolz und gut gelaunt. Dann ist da noch dieses Gefühl der Zuwendung, was mich ablenkt, und das mich traurig macht. Ich versuche, dem zu widerstehen und lasse mich lieber durch mein Mißtrauen leiten. Wenn ich mich nur nicht so hilflos bei dem Ganzen fühlen würde!“

Wenn man nicht weiter kommt, sind Formulierungen wie: „Ich fühle mich wie jemand, der...“ hilfreich. Seine Gefühle in Worte auszudrücken hilft einem oft, sich selbst diese Gefühle bewußt zu machen und gegebenenfalls auch stärker oder anders auszuspielen.

Vor allem sollte man darauf achten, ausschließlich Gefühle zu beschreiben und keine Absichten oder Hintergedanken und auch wirklich nur die Frage zu beantworten, die der Anwender in seiner Stufe stellen kann. Besonderheiten in der Aura müssen auch ohne explizite Frage beschrieben werden, sofern der Perception-Wert des Anwenders ausreicht.

3. Stufe: The Spirit's Touch

Es ist nun möglich, durch eine meditative Berührung eines Gegenstandes die Energien zu lesen, die Geschehnisse auf ihm hinterlassen haben. Dazu müssen dies aber entweder sehr starke Eindrücke oder immer wiederkehrende gewesen sein.

Tendenziell ist es so, daß je länger man den Gegenstand berührt, desto bessere und sicherere Informationen man erhält. Diese Fähigkeit scheint aber sehr launisch zu sein. So kommt es auch vor, daß man manchmal nur sehr wenig oder auch gar nichts erfahren kann und manchmal passiert es auch, daß man erst am folgenden Tag die Visionen im Traum bekommt. Dies hängt vor allem mit der Verfügbarkeit der Informationen für die SL zusammen (Es ist zumeist nicht möglich, sich die Informationen einfach im Off von einem Spieler zu holen). So kann man z.B., wenn man einen persönlichen Gegenstand eines anderen Characters im Besitz hat, einiges über diesen und sein Verhältnis zu dem Gegenstand erfahren oder über die letzten emotional starken Momente, die um einen Gegenstand herum passiert sind.

Es ist also möglich, in der Meditation mit dem Gegenstand an emotional einprägsame Ankerpunkte in dessen Vergangenheit zu reisen und verschwommene Eindrücke dieser Situationen zu erhalten. Je stärker die Emotion, desto klarer die Eindrücke.

<i>Perception</i>	<i>Maximale Vergangenheit eines Ankerpunkts</i>
1	Eine Woche
2	Ein Monat
3	Ein Jahr
4	Ein Jahrzehnt
5	Ein Jahrhundert
6	Ein halbes Jahrtausend
7	Ein Jahrtausend

4. Stufe: Telepathic Reading

Mit dieser Fähigkeit bekommt der Anwender Einblicke in die Gedanken einer anderen Person, welche er deutlich sehen können muß. Man hört und sieht die Worte und Bilder, die in ihrem Kopf sind, in seinem eigenen. Dazu muß man sich in eine leichte Trance begeben, in der man nicht mehr tun kann, als sehr einfache motorische Tätigkeiten durchzuführen. Jede direkte Störung oder Handlung unterbricht die Verbindung. Wenn man also z.B. gerade die Gedanken von jemandem liest und von der Seite angesprochen wird, muß man die telepathische Verbindung abbrechen, um diesem antworten zu können.

Man wird sich seiner Wahrnehmung erst einige Zeit nach Beendigung der Trance wirklich bewusst (man muß die Impressionen gewissermaßen erst einmal verarbeiten und sortieren), das heißt man geht im Nachhinein Offplay zum Spieler des beobachteten Characters und erfragt dessen Gedanken, dabei macht man das Disziplinszeichen.

Abhängig vom Perception-Wert kann man dabei in verschieden tiefe Lagen des anderen Geistes eindringen. Dazu stellt man die möglichen Fragen aus der folgenden Tabelle.

Es gibt Gerüchte darüber, daß es sehr verwirrend oder sogar verstörend sein kann, in die Gedanken eines Wahnsinnigen einzudringen und daß es schon vorgekommen ist, daß ein Telepath aus dem Kopf eines älteren Malkavianers nicht wieder herausfand.

<i>Perception</i>	<i>Gedankenebenen</i>
1	Man versteht, was der andere ohnehin gerade sagt oder sagen würde. Dies gilt auch für Fremdsprachen (sofern simulierbar).
2	Anspielungen können als Bild empfangen, Metaphern somit verstanden werden. Beispiel: Das Bild einer Schildkröte mit dem Gesicht der ergrauten Ahnin, gefolgt von der Impression einer Anschuldigung wegen Traditionsbruchs - wenn das Opfer von der bekannten Trägheit gewisser faltiger Tierarten spricht. Ansage: "Auspex: Was meinst Du damit?"
3	Oberflächliche Gedanken können gelesen werden, wenn das Opfer gerade nicht handelt (also nur denkt und nicht redet, kämpft etc.). Beispiel: "Was dieser Tremere nur für einen Schwachsinn redet!" Ansage: "Auspex: Was denkst Du gerade?"

4	<p>Oberflächliche Gedanken können gelesen werden, während das Opfer redet. Tiefgreifende Gedanken können gelesen werden, wenn das Opfer gerade nicht handelt.</p> <p>Ansage: "Auspex: Worüber denkst Du gerade nach?"</p>
5	<p>Tiefgreifende Gedanken können auch gelesen werden, wenn das Opfer gerade handelt. Dies umfasst vor allem die Motivationen, die ihn gerade zu seinem Reden und Handeln treiben. Wenn der Beobachtete gerade von einem anderen Anwender Gedanken mittels der fünften Stufe übermittelt bekommt, kann man diese ebenfalls empfangen, also abhören.</p> <p>Mit einem Blick in die Gedanken des Opfers kann zudem erspürt werden, ob dessen gegenwärtige Handlung durch Manipulation herrührt (z.B. bei einem ausgelösten Dominate-Trigger)</p>
6	<p>Verborgene Hintergedanken zu den momentanen Gedanken können erkannt werden. z.B., ob der Betreffende gerade lügt oder Halbwahrheiten sagt.</p> <p>Ansage: "Telepathy: Lügst Du gerade?"</p> <p>Wenn ein Charakter von Erlebnissen erzählt, die mittels Dominate 3 verändert wurden, kann erkannt werden, daß diese Erinnerung nicht echt sind. Um die Erinnerung wiederherzustellen benötigt man jedoch wiederum selbst Dominate 3.</p>
7	<p>Es kann eine Reise durch das gesamte Leben des Opfers angetreten werden.</p> <p>Ansage: "Lehnen Sie sich bitte zurück und entspannen Sie sich. Es wird nicht wehtun."</p> <p>Man erkennt zudem, ob das Gegenüber nicht ganz es selbst ist (z.B. bei von Geistern besessenen Personen)</p>

Achtung: Eine Anwendung von Telepathy auf einen Vampir kostet den Anwender einen WP pro Etablierung einer Verbindung. Diese Verbindung kann man dann jedoch so lange aufrechterhalten, wie man die Trance beibehält.

Wenn man die Gedanken von jemandem mit einem Perception-Wert von 4 liest, bemerkt dieser das Eindringen und kann sich mittels der Aufwendung eines WP-Punktes dagegen auflehnen. Dies zwingt den Anwender, erneut einen WP aufzuwenden, wobei auch dieser geistige Angriff wieder durch Aufwendung eines weiteren WP abgeblockt werden kann. Bei einem solchen Messen von Willenskraft wird also am Ende derjenige mit dem höheren WP-Vorrat obsiegen. Liegt der Perception-Wert des Charakters, dessen Gedanken gelesen werden sollen, sogar bei 5 oder höher, weiß dieser sogar, wer versucht, seine Gedanken zu lesen.

Sollte ein alter Ghoul einen Perception-Wert von 4 oder höher erreichen, muß dieser immer zwei WP aufwenden, um sich gegen ein Gedankenlesen zu schützen.

Als Zeichen der Blockade macht man das Disziplinszeichen, jedoch mit zwei Fingern an der Schläfe.

5. Stufe: Telepathic Sending

Diese Fähigkeit ist eine Erweiterung der vierten Stufe und ermächtigt den Anwender seine Gedanken in Form von beliebigen Stimmen oder Bildern zu einem Opfer in Sichtweite zu senden. Dazu muß man sich in eine leichte Trance begeben, in der man nicht mehr tun kann, als sehr einfache motorische Tätigkeiten durchzuführen. Jede direkte Störung oder Handlung unterbricht die Verbindung. Wenn man also z.B. gerade die Gedanken von jemandem liest und von der Seite angesprochen wird, muß man die telepathische Verbindung abbrechen, um diesem antworten zu können. Ist die Verbindung erst einmal etabliert, kann diese so lange aufrechterhalten werden, wie man die Trance beibehalten kann. Um diese Kraft einsetzen zu können, muß der Perception-Wert des Anwenders mindestens 4 betragen.

Die Einsatzmöglichkeiten sind mannigfaltig: Sterbliche und eventuell auch Vampire können durch die Stimmen und Bilder in ihrem Kopf abgelenkt, verunsichert, emotional beeinflusst oder sogar in den Wahnsinn getrieben werden. Der Anwender kann sich als Souffleur in heiklen Situationen betätigen oder Informationen abhörsicher übermitteln.

Ist die telepathische Verbindung durch die Aufwendung des WP-Punktes erfolgreich etabliert, steht es dem Anwender übrigens frei, nicht nur Gedanken zu senden, sondern bei der Gelegenheit mittels der vierten Stufe auch noch gleich zu lesen.

Bei der Darstellung dieser Kraft sollte wieder beachtet werden, daß man den Spielfluss so wenig wie möglich stört, kleine Zettel mit den übermittelten Gedanken sind eventuell förderlicher, als sich direkt im Offplay neben sein Opfer zu stellen und diesem alles zuzuflüstern.

Besonderheit: Jenen Clans, die neben Auspex auch Dominate zu ihren Clansdisziplinen zählen (z.B. die Tremere und Malkavianer) können bei bestehendem Augenkontakt mittels dieser Stufe die ihnen zur Verfügung stehenden Dominate-Befehle sogar lautlos erteilen und umgehen damit einen der größten Nachteile von Dominate.

Ab einem Perception-Wert von 6 ist die Anwendung außerdem nicht mehr auf die Sichtweite beschränkt, sondern der Anwender kann seine Gedanken auch an all jene senden, die von ihm abstammen oder an ihn blutgebunden sind.

Achtung: Wie bei der vierten Stufe kostet jede Anwendung einen Willpower-Punkt. Erst ab Perception 4 kann ein Opfer bemerken, daß seine Halluzinationen nicht von ihm stammen und mit Perception 5 spürt es auch, wer der eigentliche Verursacher ist. In diesen Fällen ist es dem Opfer möglich, den telepathischen Kontakt mit diesem Anwender durch die Aufwendung eines WP-Punktes für eine Szene zu unterbinden.

CELERITY

Wichtigste Neuerung: Mehrfachtreffer und Ausweichen entfallen und werden durch Aufschläge auf den Damage- und Soak-Wert ersetzt.

Definition: Celerity befähigt einen Vampir zu übermenschlicher Schnelligkeit, die sich vor allem in seiner Reaktionsfähigkeit zeigt. Während im gesellschaftlichen Spiel diese Kraft frei eingesetzt werden kann, um stimmungsvolle, aber harmlose Effekte zu erzielen, wie zum Beispiel das blitzschnelle Streichen der Hände über einen Körper oder das Entwenden von Gegenständen, entfaltet Celerity erst in Kampfsituationen sein volles Potential und kann dort in folgenden Varianten eingesetzt werden.

Eine Zusammenfassung der Boni findet sich in untenstehender Tabelle.

- Der Anwender von Celerity kann seine Schläge mit viel mehr Schwung setzen und somit auch mit seinen Treffern mehr Schaden verursachen. Die Boni sind bereits addiert.
Stufe 1: +1 Punkt Damage
Stufe 3: +2 Punkte Damage
Stufe 5: +3 Punkte Damage
- Zudem sind seine Reaktionen so gut, daß er allen Schlägen seines Gegners durch minimale Bewegungen einen Teil der Wucht nehmen und damit auch den erlittenen Schaden reduzieren kann. Die Boni sind bereits addiert.
Stufe 2: +1 Punkt Normal Soak
Stufe 4: +2 Punkte Normal Soak
- Um aus einer Situation zu fliehen, kann sich der Character mit hoher Geschwindigkeit entfernen. Die richtige Koordination des Bewegungsapparats bei diesen hohen Geschwindigkeiten erfordert jedoch so hohe Konzentration, daß dieser Effekt nur bei einer Flucht erfolgreich eingesetzt werden kann.
Bereits ab Celerity 3 sind die erreichten Geschwindigkeiten von Menschen als übernatürlich wahrnehmbar.

Darstellung:

Angriff: Man sagt den errechneten Damage-Wert seines Characters bei jedem Treffer an.

In längeren Zweikämpfen reicht eventuell auch die einmalige Ansage beim allerersten Treffer, dies erhöht dann im weiteren Waffengang die Authentizität.

Verteidigung: Da es sich um eine körperliche Disziplin handelt, die möglichst reibungslos in physische Auseinandersetzungen eingebunden werden soll, beschränkt sich die Darstellung hier darauf, daß man bei einem Treffer den angesagten Normal Damage des Gegners mit dem eigenen Normal Soak verrechnet und nur die verbliebene Differenz vom eigenen aktuellen Bloodpool abzieht. Es ist zu beachten, daß jeder Treffer immer mindestens einen Punkt Schaden verursacht, auch wenn die Differenz gleich oder kleiner null ist.

Celerity hilft nicht gegen aggravated Damage, da die Wucht des Treffers bei dieser Schadensart nicht entscheidend ist.

Flucht: Man hat mit Celerity die Möglichkeit, vor anderen Characteren zu fliehen, wenn diese nur noch hinter einem herlaufen, aber einen nicht mehr von der Seite abfangen können. Sobald wirklich kein Character mehr schräg zur Fluchtbahn steht, ruft man laut „Fair-Escape“ mit dem eingesetzten Celerity-Wert.

Die Charaktere, die weniger Celerity oder gar keines haben, müssen sich vorstellen, daß man sich mit übermenschlicher Geschwindigkeit entfernt. Nur Charaktere mit gleichem oder höherem Celerity können die Verfolgung aufnehmen. Alle anderen Darsteller dürfen höchstens schnell gehend folgen.

Attribut: Damit Celerity sowohl aggressiv als auch passiv voll zur Geltung kommt, empfiehlt sich auch ein hoher Wert in den Attributen Strength und Stamina, eine Voraussetzung für den Einsatz von Celerity ist dies jedoch nicht.

Kosten: Der Einsatz von Celerity kostet weder Bloodpoints noch Willpower.

Celerity ist nur dann aktiv, wenn sich der Anwender darauf konzentriert. Allerdings kann weder der erhöhte Damage- noch der erhöhte Soak-Wert willentlich gemindert werden, die Kraft wird immer mit maximaler Wirkung eingesetzt.

Tabelle:

<i>Celerity</i>	<i>Auswirkung</i>
1	Damage +1
2	Normal Soak +1
3	Damage +2
4	Normal Soak +2
5	Damage +3

DEMENTATION

Definition: Diese Disziplin kann bei den Malkavianern unter bestimmten Bedingungen an Stelle von Dominate treten und befähigt sie dazu, den ihnen eigenen Wahnsinn zum Erkenntnisgewinn für sich und andere zu nutzen.

Die Wirkungsmöglichkeiten dieser Kraft werden in der Camarilla sehr zwiespältig gesehen und die Anwendung von Dementation kann eventuell sogar Strafen nach sich ziehen.

Darstellung: Ab der zweiten Stufe muß zur erfolgreichen Anwendung Augenkontakt etabliert werden. Zudem ist es bei der vierten und fünften Stufe notwendig, sich durch ein längeres Gespräch auf das Opfer einzustellen. Nach Erfüllung der Voraussetzungen kann das Disziplinzeichen gemacht, „Dementation“ mit dem Zahlenwert angesagt und dann die Wirkung beschrieben werden. Zur Befragung bei Einsatz der ersten Stufe macht man ebenfalls das Disziplinzeichen.

Attribut: Die Stärke der einzelnen Dementation-Stufen, und damit die Höhe des anzusagenden Zahlenwerts, ist abhängig vom Manipulation-Wert des Anwenders.

Zudem sind der Informationsgehalt der 1. Stufe und die Anwendungsdauer der 4. und 5. Stufe davon abhängig.

Kosten: Die Anwendung von Dementation kostete weder Blutpunkte noch Willenskraft.

Weitere Anwendungen während der Wirkungsdauer einer erfolgreich eingesetzten Stufe haben jedoch keinen Effekt. Außerdem ist das Opfer nach Beendigung der Wirkungsdauer einer Stufe erst einmal für eine Szene immun gegen weitere Anwendungen dieser Stufe durch denselben oder andere Anwender.

Resistenz: Das Opfer hat die Möglichkeit, sich gegen die Wirkung aufzulehnen. Dazu muß es Willpower-Punkte in Höhe des vom Anwender angesagten Zahlenwerts aufwenden.

Dadurch erlangt es für den Rest der Nacht Immunität gegen alle weiteren Anwendungen von Dementation durch denselben Anwender.

Je nachdem wie hoch der aufzuwendende Betrag ist, ist das Auflehnen gar nicht oder sehr deutlich für den Anwender zu erkennen: bei einem angesagten Manipulation-Wert von 1 wird sich das Auflehnen maximal durch ein Zusammenkneifen der Augen verraten, während ein Manipulation-Wert von 5 den ganzen Körper des Opfers vor Konzentration zum Erbeben bringen kann.

1. Stufe: Eyes of Chaos

Indem der Malkavianer mit seinem Opfer für mindestens dreißig Minuten über dessen Ansichten und möglichst auch tiefere Wesensart redet, kann er die Zeichen des Wahnsinns in ihm erkennen. Dagegen kann sich das Opfer nicht auflehnen. Die Präzision seiner Wahrnehmung hängt von seinem Manipulation-Wert ab. Das Erfragen sollte im Spiel zurückhaltend und mit präzisen Fragen nach dem Gespräch stattfinden. Der Gefragte muß keine umfangreichen Antworten geben.

Außerdem ist ein Character mit dieser Fähigkeit in der Lage, Muster, Formen und Zusammenhänge in scheinbar unzusammenhängenden Geschehnissen oder Bildern zu erkennen. Er durchschaut die Systematik des Wahnsinns und den Plan hinter dem Undurchschaubaren. Natürlich ist diese Fähigkeit ausnehmend unzuverlässig, kann häufig auch im Traum erst seine ganze Kraft entfalten und dient der Spielleitung dazu, willkürlich Informationen an Charactere mit dieser Fähigkeit herausgeben zu können.

<i>Manipulation</i>	<i>Wahrnehmung in Bezug auf den Untersuchten</i>
1	Ob er eine Geistesstörung oder Geisteskrankheit hat (Malkavianer erkennen sich auf diese Weise automatisch)
2	Wie viele Beast-Traits er hat
3	Der Anwender kann eine offensichtliche krankhafte Geistesveränderung des Opfers erkennen (bestimmte Obsessionen, etc.)
4	Der Anwender erhält einen Überblick über die Geistesstörungen oder Geisteskrankheiten des Untersuchten
5	Das offensichtlichsste persönliche Beast-Trait
6	Insgesamt zwei persönliche Beast-Traits werden erkannt
7	Alle persönlichen Beast-Traits werden erkannt

2. Stufe: Mind Tricks

Das Gehirn des Opfers wird auf eine Art stimuliert, daß es beständig meint, die Dinge für einen kurzen Moment oder im Augenwinkel zu sehen, vor denen sich das Opfer am meisten fürchtet. Am Stärksten ist dies nachts und wenn das Opfer allein ist. Die Dauer dieses Zustands ergibt sich aus dem Manipulation-Wert des Anwenders mal 10 Minuten.

Um diese Kraft anzuwenden, muß der Anwender folgende Ansage machen:

„Dementation, Wert [Manipulation-Wert des Anwenders], Du wirst für die nächsten [Manipulation-Wert des Anwenders mal 10 Minuten] paranoid.“

3. Stufe: Passion

Der Malkavianer kann die Emotionen seines Opfers derart beeinflussen, daß es alle Gefühle, welche es gerade erlebt, in verstärkter Intensität empfindet. Zur Initiierung muß er dem Opfer in die Augen sehen. . Die Dauer dieses Zustands ergibt sich aus dem Manipulation-Wert des Anwenders mal 10 Minuten.

Man sagt an: *„Dementation, Wert [Manipulation-Wert des Anwenders], Deine Gefühle verstärken sich für [Manipulations-Wert des Malkavs mal 10 Minuten] Minuten extrem.“*

4. Stufe: Shattered Mirror

Indem der Malkav mit seinem Opfer einige Zeit (siehe Tabelle) über sich und seine Ansichten unterhält (der Zeitraum gilt ab dem Zeitpunkt, da das erste Mal im Gespräch

Blickkontakt hergestellt werden konnte, wobei dieser danach nicht die ganze Zeit aufrecht erhalten werden muß), kann für einige Zeit sein Opfer den gleichen Wahnsinn erleben lassen, dem auch er unterliegt. Diese Fähigkeit ist sehr gefürchtet, weil der jeweilige Malkavianer gelernt hat, mit seiner eigenen Geistesstörung umzugehen, sein Opfer aber plötzlich von widersprüchlichen und schwer auszuhaltenden Veränderungen der Wahrnehmung seines Selbst- und Weltbilds völlig überfordert ist. Diese Fähigkeit wurde von Malkavianern höchst unterschiedlich eingesetzt, einerseits um jemanden, der ihnen Leid angetan hat, zu bestrafen, andererseits wurden auch schon einige Clansfremde durch den Einsatz dieser Kraft erleuchtet oder meisterten danach Unlebensprobleme und schwierige Entscheidungen viel einfacher. Einige Malkavianer nutzten diese Fähigkeit auch schon, um von Clansmitgliedern besser verstanden zu werden. Man hat auch schon davon gehört, daß danach bei einigen Kindern Malkavs niemals wieder die ursprüngliche Persönlichkeit zurückgekehrt ist. Allerdings werden meist nicht komplette Persönlichkeiten übertragen sondern vorherrschende Wahrnehmungsstörungen und Geisteskrankheiten – natürlich nur temporär (siehe unten). Die Dauer dieses Zustands entspricht dem Manipulation-Wert des Anwenders in Stunden. Der Spieler muß seinem Opfer möglichst genau die veränderten Wahrnehmungen und Geistesstörungen erklären, er hat dabei die Freiheit nicht den kompletten „Mindset“ seines Characters zu übertragen, sondern nur Teile - allerdings darf er nichts, was nicht in seinem Character angelegt ist, übertragen.

Um diese Kraft anzuwenden, muß der Malkavianer nach dem erfolgten Gespräch (siehe Tabelle) folgende Ansage machen:

„Dementation, Wert [Manipulation-Wert des Anwenders], Dein Geist wird die nächsten [Manipulation-Wert des Anwenders] Stunden erleuchtet.“ Eine genauere Erklärung der Veränderungen im Geisteszustand muß dann folgen- wie schon weiter vorne erläutert.

Das Opfer kann die Kraft komplett blocken, indem es die volle Anzahl an WP entsprechend dem angesagten Wert ausgibt und ist danach für den Rest der Nacht immun gegen weitere Anwendungen dieser Stufe durch denselben Anwender.

Mehrfachanwendungen während der Wirkungsdauer durch einen oder verschiedene Anwender haben keinen Effekt.

<i>Manipulation</i>	<i>Mindestdauer des Gesprächs</i>
1	80 Minuten
2	40 Minuten
3	20 Minuten
4	10 Minuten
5	5 Minuten
6	1 Minute
7	1 Satz

5. Stufe: Confusion

Diese Kraft ist die ultimative Waffe der ansonsten eher verletzlichen Kinder des Mondes. Indem der Malkavianer mit seinem Opfer einige Zeit (siehe Tabelle bei Stufe 4) verwirrend redet (der Zeitraum gilt ab dem Zeitpunkt, da das erste Mal im Gespräch Blickkontakt hergestellt werden konnte, wobei dieser danach nicht die ganze Zeit aufrecht erhalten werden muß), kann er seinen Geist vollkommen verwirren. Das Opfer verliert jedwede Erinnerungen sowie seinen Sinn für Zeit oder Umgebung. Es weiß nicht mehr, wer es selbst ist und neigt dazu, ziellos durch die Gegend zu wandern und läßt sich leicht führen. Man hat

schon mächtige Gangrel gesehen, die wie hilfsbedürftige Hündchen hinter kleinen „Mädchen“ her liefen. Wenn das Opfer allerdings verletzt wird, oder in eine Situation gerät, die Raserei oder Röttschreck bei ihm auslöst, kommt es danach wieder zu Sinnen. Ebenso ist es in subjektiv wirklich gefährlichen Situationen in der Lage, sich für einen Willpower-Punkt pro Minute zu konzentrieren.

Um diese Kraft anzuwenden, muß der Malkavianer nach dem erfolgten Gespräch (siehe Tabelle) folgende Ansage machen:

„Dementation, Wert [Manipulation-Wert des Anwenders], Du verlierst für die nächsten [Manipulation-Wert des Anwenders] Stunden alle Deine Erinnerungen sowie jegliches Raum- und Zeitgefühl.“

DOMINATE

Wichtigste Neuerungen: Die Anwendung und das Aufheben der dritten Stufe wurden durch Beispiele verdeutlicht. Die nötige Gesprächsdauer bei der vierten Stufe ist nun abhängig vom Manipulation-Wert. Die Wirkung der fünften Stufe ist nicht mehr permanent, sondern auf Monate entsprechend des Manipulation-Werts des Anwenders beschränkt.

Definition: Diese Fähigkeit versetzt den Anwender in die Lage, den Geist anderer zu manipulieren und ihnen den eigenen Willen aufzuzwingen. Dazu muß man mit dem Opfer mindestens eine volle Sekunde („einundzwanzig“) Blickkontakt halten („Ich habe auf die Nase geguckt“ gilt als Blickkontakt), in dessen Geist eindringen und dem Bewußtsein bzw. Unterbewußtsein des Opfers die gewünschten Kommandos verbal mitteilen. Sonnenbrillen schützen nicht direkt, sie erzwingen nur die Ehrlichkeit des Betroffenen, ob ein Blickkontakt bestand. Bei einem Kampf im Dunkeln ist in der Regel nicht davon auszugehen, daß ein Blickkontakt etabliert werden kann.

Folgende Punkte sind dabei zu beachten:

- Aufgrund vieler Faktoren entfällt im Livespiel die Begrenzung, daß nur Vampire einer gleichen oder höheren Generation dominiert werden können. In unserem System kann jeder Anwender von Dominate bei jedem anderen Character versuchen, diesem seinen Willen aufzuzwingen. Allerdings haben alte Charaktere mit ihrer hohen Willenskraft eher eine Chance, sich dagegen aufzulehnen.
- Es ist möglich, das Gesagte durch Gesten (z.B. mit dem Finger zeigen) zu ergänzen.
- Es ist äußerste Präzision in der Formulierung notwendig, da das Unterbewußtsein des anderen bemüht ist, den Sinngehalt des Zwanges in einer Art und Weise zu interpretieren, die am besten für das Opfer ist.
- Ein Kommando, welches das Opfer nicht versteht, muß auch nicht ausgeführt werden, es wird dann nur kurz verwirrt herumstehen.
- Das Opfer hört auf, einem zeitlich nicht definierten Befehl zu gehorchen, sobald es sich aus dem Sinnzusammenhang ergibt. Ein "Gehe weg" endet z.B. außerhalb der Sichtweite, ein „Schweig!“ wenn sich der unmittelbare Gesprächszusammenhang (z.B. die Ausführungen des momentanen Redners) ändert. Man kann aber grob von einer maximalen Zwanghandlungsdauer von einer Minute ausgehen.
- Es können nur Kommandos befolgt werden, welche man überhaupt willentlich steuern kann, also z.B. nicht „Schlafe!“.

- Es ist nicht möglich, bei den Dominate-Stufen eins bis fünf sein Opfer Dinge tun zu lassen, die nach Meinung des Opfers seine Zerstörung zur Folge hätten. Fügt der Dominierende dem „Dominate“ noch ein „Obedience“ hinzu, müssen allerdings alle Befehle befolgt werden (Diese hochstufige Fähigkeit muß natürlich erlernt werden).

Darstellung: Im Spiel dominiert man, indem man seinem Opfer in die Augen schaut und „Dominate“ mit einem Zahlenwert ansagt. Danach wird der stets Inplay hörbare Befehl angefügt – allerdings ist der ausgesprochene Befehl bei der zweiten bis fünften Stufe nur für die Umstehenden, nicht jedoch für das Opfer selbst direkt wahrnehmbar, da das Opfer der Kraft bei diesen Stufen in eine kurze Trance gezwungen, und der Befehl von ihm unbemerkt in sein Unterbewußtsein implantiert wird.

Attribut: Die Stärke der einzelnen Dominate-Stufen, und damit die Höhe des anzusagenden Zahlenwerts, entsprechen dem Manipulation-Wert des Anwenders. Zudem hängen der Wirkungszeitraum bei Stufe 3 und die Anwendungsdauer bei Stufe 4 davon ab.

Kosten: Die Anwendung von Dominate kostete allgemein weder Blutpunkte noch Willenskraft. Zum Reaktivieren mittels der 3. Stufe gelöschter oder veränderter Erinnerungen muß jedoch pro Versuch ein Willpower-Punkt aufgewandt werden.

Resistenz: Das Opfer hat die Möglichkeit, sich gegen die Wirkung aufzulehnen. Dazu muß es Willpower-Punkte in Höhe des vom Anwender angesagten Zahlenwerts aufwenden. Dadurch erlangt es für den Rest der Nacht Immunität gegen alle weiteren Anwendungen von Dominate durch denselben Anwender.

Je nachdem wie hoch der aufzuwendende Betrag ist, ist das Auflehnen gar nicht oder sehr deutlich für den Anwender zu erkennen: bei einem angesagten Manipulation-Wert von 1 wird sich das Auflehnen maximal durch ein Zusammenkneifen der Augen verraten, während ein Manipulation-Wert von 5 den ganzen Körper des Opfers vor Konzentration zum Erbeben bringen kann.

1. Stufe: Command

Man kann seinem Opfer Kommandos geben, die es sofort befolgen muß. Wenn das Kommando eine Dauer beinhaltet (z.B. „Stehengeblieben!“), dann endet die Wirkung nach einer Minute. Das konkrete Kommando darf höchstens zwei Worte enthalten und sollte so eindeutig sein, daß das Opfer es ohne Mißverständnisse befolgen kann. Es ist möglich, die Kommandowörter in einem Satz zu verbergen und zu betonen. Hierbei muß sich aber trotzdem der Sinngehalt der Kommandowörter aus sich selbst heraus ergeben. Der Satz, der darum herum geschmückt wird, steht für die Wirkung in keinem Zusammenhang. Nur eine Geste darf erklärend hinzugefügt werden.

Man sagt sein „Dominate [Zahlenwert]“ erst nach dem Kommando an, das heißt daß das Opfer weiß, wogegen es sich wehrt.

2. Stufe: Hypnotism

Man zwingt sein Opfer, wenn es sich nicht auflehnt, in eine kurze Trance und kann dann eine Anweisungskette in seinem Unterbewußtsein implantieren. Es müssen eindeutige und konkrete Anweisungen über Handlungen sein, die das Opfer entweder sofort nach Ende der

Trance ausführen muß, oder zu einem späteren Zeitpunkt oder Ereignis, welches dann genau definiert sein muß (man setzt gewissermaßen einen „Trigger“). Hierbei müssen genaue Beschreibungen sowohl des konkreten Auslösers als auch der durchzuführenden Handlung gegeben werden.

Anweisung wie „Immer wenn ...“, „Sage ab jetzt die Wahrheit“ oder ähnliches sind z.B. nicht konkret genug. Wenn sich unterschiedliche Trigger absichtlich oder zufällig widersprechen sollten, setzt sich der stärkere (der mit dem höheren angesagten Zahlenwert) durch, bei gleichstarken der ältere. Trigger können von anderen Anwendern generell nicht gelöscht, sondern nur mit widersprechenden, stärkeren Triggern neutralisiert werden. Der Anwender kann durch ein erfolgreiches erneutes Dominate einen alten Trigger löschen, den er selbst gesetzt hatte.

Achtung: Die Zeit der Trance muß so kurz wie möglich gehalten werden. Zu lange Pausen oder nicht zu der Dominierung gehörende Bemerkungen beenden die Trance sofort. Auch müssen Anwender und Opfer ungestört sein. Die Trance endet auch, sobald sich das Opfer bedroht fühlen muß (z.B. weil jemand hinter seinen Rücken geht oder eine Waffe bereit macht).

Das Opfer kann sich nicht bewußt an den Vorgang des Dominierens erinnern, die Handlungen ergeben sich zwanghaft aus dem Unterbewußten. Das Opfer kann sich später natürlich Gedanken darüber machen, warum es gerade nach einem Augenkontakt mit dem Anwender so zwanghaft merkwürdige Dinge tat. Darum sollte man sehr subtil vorgehen, um Rückschlüsse zu vermeiden.

Anwendungsbegrenzung: Jeder Anwender kann immer nur einen Trigger pro Opfer setzen. Um einen neuen zu setzen, muß der alte ausgelöst oder aufgehoben werden.

3. Stufe: Modification

Auch hier zwingt man sein Opfer, wenn es sich nicht auflehnt, für die Zeit der Manipulation in eine kurze Trance, an die es sich später nicht erinnern kann. Während der Trance kann man dann Erinnerungen des Opfers entfernen oder verändern.

Auch hierbei muß man sehr präzise die verschiedenen Erinnerungen, die man löscht oder verändert, beschreiben. Vor allem sollte man bei Veränderungen darauf achten, daß keine auffälligen Lücken entstehen. Dies wird ein wenig dadurch erleichtert, daß das Gehirn dazu neigt, kleine Ungereimtheiten und Lücken selbst zu ergänzen (Selbstverantwortung der Spieler). Eine Erinnerung zu löschen, dauert so lange wie man braucht, um die betreffende Erinnerung genau zu benennen. Eine Erinnerung zu verändern, genau so lange, wie man braucht, um die neuen Erinnerungen zu beschreiben (Der Grad der Detailliertheit obliegt dem Anwender).

Der Zeitraum, wie lange die zu löschende oder zu verändernde Erinnerung zurückliegen kann, ergibt sich aus dem Manipulation-Wert des Anwenders:

<i>Manipulation</i>	<i>Manipulierbarer Zeitraum</i>
1	Die Zeit seit Sonnenuntergang
2	Die letzten 7 Tage
3	Die letzten 30 Tage
4	Das letzte Jahr
5	Die letzten zehn Jahre
6	Die Zeit seit der Erschaffung
7	Die Zeit seit der Geburt

Beispiele für Befehle:

„Dominate, Wert [x]: Du vergißt alles, das Du in den letzten [Zeitraum] erlebt hast.“

„Dominate, Wert [x]: Du vergißt alles, das in den letzten [Zeitraum] mit mir im Zusammenhang stand. Und erinnerst Dich statt dessen daran, daß wir angenehme Gespräche über Mode und Manieren geführt haben.“

Wirkung aufheben: Um eine gelöschte oder veränderte Erinnerung wiederherzustellen, muß der Anwender einen höheren Manipulation-Wert haben als der Verursacher der Veränderung und einen WP pro Versuch ausgeben. Er aktiviert bei dieser Vorgehensweise gewissermaßen wieder die originalen Erinnerungslappen, das heißt er muß genau sagen, welche Erinnerungen er wieder herstellt. Beispiele zu obigen Fällen:

„Dominate, Wert [x]: Du erinnerst Dich wieder an alles, was Du im Zeitraum von [Datum] bis [Datum] erlebt hast.“

„Dominate, Wert [x]: Du erinnerst Dich wieder an alles, das im Zeitraum von [Datum] bis [Datum] mit [Name des ursprünglichen Anwenders] im Zusammenhang stand.“

Alles, was der ursprüngliche Anwender an falschen Erinnerungen implantiert hat („Du erinnerst Dich statt dessen an...“), muß nicht benannt werden, nur der konkret gelöschte Sachverhalt und Zeitraum („Was in der Woche vom 01. bis 07. September 2007 mit [Name des Anwenders] im Zusammenhang stand.“)

Wurden Sachverhalt und Zeitraum nicht exakt getroffen, hat man den Willpower-Punkt umsonst investiert, kann es aber durch die Aufwendung eines weiteren Willpower-Punkts erneut versuchen.

Der ursprüngliche Verursacher kann die von ihm manipulierten Erinnerungen jederzeit wiederherstellen, entweder über einen Trigger, den er bei der ursprünglichen Manipulation gelegt hat, oder indem er noch einmal in den Geist des Betroffenen eindringt (wogegen dieser normal versuchen kann, sich zu wehren). Hierbei kann er genau festlegen, welche Erinnerungen reaktiviert werden.

Selbst-Therapien sind nicht möglich.

Achtung: Die Zeit der Trance muß so kurz wie möglich gehalten werden. Zu lange Pausen oder nicht zu der Dominierung gehörende Bemerkungen beenden die Trance sofort. Auch müssen Anwender und Opfer ungestört sein. Die Trance endet auch, sobald sich das Opfer bedroht fühlen muß (z.B. weil jemand hinter seinen Rücken geht oder eine Waffe bereit macht).

4. Stufe: Conditioning

Der Anwender muß im Laufe eines Abends in einem Gespräch, dessen Dauer vom Manipulation-Wert des Anwenders abhängig ist (siehe Tabelle, Startpunkt ist die erste Etablierung eines Augenkontakts), dem Gegenüber die rationalen Vorteile erklären, für ihn zu „arbeiten“. Wobei er aber auch tatsächlich rational nachvollziehbare Vorteile nennen muß (Geld, Macht, Ansehen, konkrete Vorteile, etc.), die in einem halbwegs „vernünftigen“ Verhältnis zu dem erwarteten Aufwand und Risiko des Opfers stehen. Etwaige idealistische Erwägungen oder persönliche Animositäten des Opfers spielen bei dieser Abwägung dann keine Rolle mehr, diese werden von der Fähigkeit bei Erfolg gewissermaßen eliminiert. Erst nach dieser „Vorbereitung“ kommt der eigentliche Dominate-Angriff.

Die Ansage lautet: *„Dominate [Zahlenwert]. Du wirst nun für die nächsten [Manipulation-Wert des Anwenders] Wochen unter den genannten Bedingungen für mich arbeiten!“*

Wenn sich das Opfer nicht durch die Ausgabe von Willpower gegen die Kraft auflehnt, geht seine Ratio für eine Dauer von [Manipulation-Wert des Anwenders in Wochen] davon aus, daß es tatsächlich zu seinem Besten ist, den Absprachen mit dem Anwender zu folgen.

Emotionen oder idealistische Gedankengänge werden in Bezug auf die besprochenen Punkte in dieser Zeit unterdrückt, das Opfer ist in diesen Punkten rein rationgesteuert und ergebnisorientiert. In dieser Zeit befolgt es alle Anweisungen des Anwenders, die sich im Rahmen des ursprünglich abgesprochenen „Arbeitsverhältnisses“ bewegen, zwanghaft. Bei Anweisungen, die sich außerhalb des ursprünglich besprochenen Rahmen bewegen, die Kosten-Nutzen-Rechnung über Gebühr zur falschen Seite (also der des Opfers) neigt oder aber die gegen absolute Wesensideale des Opfers verstoßen, kann das Opfer erneut versuchen, sich aufzulehnen.

Wirkung überschreiben: Ein Opfer kann immer nur unter einem Conditioning stehen, ein weiterer Anwender muß einen höheren Manipulation-Wert haben als derjenige, der das bestehende Conditioning ausgehandelt hat und, falls sich das Opfer nicht dagegen auflehnt, überschreibt er damit das alte Dienstverhältnis.

<i>Manipulation</i>	<i>Mindestdauer des Gesprächs</i>
1	80 Minuten
2	40 Minuten
3	20 Minuten
4	10 Minuten
5	5 Minuten
6	1 Minute
7	1 Satz

5. Stufe: Prohibition

Es ist nun möglich, dem Gegenüber Zugriff auf Teile seines Wissens zu verwehren.

Als Wissen zählen Erlebnisse und erworbene Kenntnisse (z.B. Akademisches Wissen wie Jura, Politik, Medizin oder BWL, Kaufmännische Kenntnisse, Computeranwendung, Fremdsprachen, die exakte Durchführung von Ritualen, etc.).

Diese müssen bei der Anwendung konkret benannt werden, z.B. „*Dominate [Zahlenwert], Du bist für die nächsten [Zahlenwert] Monate nicht fähig, Deine Französischkenntnisse anzuwenden.*“ Dabei vergißt das Opfer dieses Wissen nicht, es ist ihm einfach nicht möglich, es anzuwenden.

Manchmal sollen beispielsweise Informationen präsent bleiben, aber nicht ausgeplaudert oder durch Folterungen erlangt werden können. Sollte das Gespräch dann also auf ein durch diese Kraft verbotenes Thema kommen, wird sich das Opfer dazu gar nicht äußern und dies auch unter Zwang nicht können. Die mittels dieser Stufe erteilten Verbote hindern sogar Anwender von Auspex, die tabuisierten Informationen oder Erfahrungen mittels der vierten Stufe: Telepathy zu erlangen – sie sind einfach zu gut versteckt worden.

Anwender von Dominate müssen mittels der zweiten Stufe: Hypnotism das Erzählen des Geheimnisses erzwingen und dabei einen höheren Zahlenwert ansagen können als derjenige, der das Verbot aussprach.

Anwendungsbegrenzung: Jeder Anwender kann immer nur ein Verbot pro Opfer aussprechen. Die Wirkung endet nach einer Anzahl von Monaten, die dem Manipulation-Wert des Anwenders entspricht.

FORTITUDE

Wichtigste Neuerung: Der Fortitude-Wert wird wieder in voller Höhe zur Berechnung des Normal Soaks herangezogen.

Definition: Fortitude ist weniger eine Disziplin, die man anwendet, sondern eine erhöhte Regenerationsfähigkeit des Körpers. Die verschiedenen Stufen von Fortitude geben einem die Möglichkeit, Verwundungen und auch Feuer oder Sonnenlicht besser zu widerstehen. Darüber hinaus gewährt die Disziplin eine erhöhte Resistenz gegen die Beeinflussung durch Disziplinen und sogar gegen die Einflüsterungen des Inneren Tiers.

- Zur Berechnung des Normal Soaks darf die Formel „Stamina geteilt durch 2, abgerundet plus volle Fortitude“ verwendet werden.
- Nur Fortitude ermöglicht die Reduzierung von Aggravated Damage. Der dabei verwendete Aggravated Soak errechnet sich aus „Fortitude geteilt durch 2, aufgerundet“.
- Auch verringern sich die Zeiten zur Ausheilung von erlittenem Aggravated Damage und sogar abgeschlagene Körperteile regenerieren sich schneller als bei Charakteren ohne Fortitude. Siehe die Tabellen weiter unten.

Darstellung: Da es sich um eine körperliche Disziplin handelt, die möglichst reibungslos in physische Auseinandersetzungen eingebunden werden soll, beschränkt sich die Darstellung darauf, daß man bei einem Treffer den angesagten Damage-Wert des Gegners mit dem eigenen entsprechenden Soak-Wert (normal oder aggravated) verrechnet und nur die verbliebene Differenz vom eigenen aktuellen Bloodpool abzieht. Es ist zu beachten, daß jeder Treffer immer mindestens einen Punkt Schaden verursacht, auch wenn die Differenz gleich oder kleiner null ist.

Attribut: Damit die übernatürliche Widerstandskraft von Fortitude richtig zur Geltung kommt, empfiehlt sich auch ein hoher Wert im Attribut Stamina, eine Voraussetzung für den Einsatz von Fortitude ist dies jedoch nicht.

Kosten: Die Wirkung von Fortitude selbst kostet weder Blutpunkte noch Willenskraft, sie ist immer aktiv und kann auch nicht willentlich vermindert werden.

Tabellen:

<i>Fortitude</i>	<i>Zeitraum für die Regeneration eines Punktes Aggravated Damage</i>
1. Stufe	5 Tage
2. Stufe	4 Tage
3. Stufe	3 Tage
4. Stufe	2 Tage
5. Stufe	1 Tag
6. Stufe	2 pro Tag
7. Stufe	5 pro Tag

<i>Körperteil</i>	<i>Regenerationszeit in Tagen</i>
Hand oder Fuß	10
Unterarm oder Unterschenkel	15
Ganzer Arm	20
Ganzes Bein	25

Mit Fortitude = Regenerationszeit geteilt durch Fortitude, abgerundet

OBFUSCATE

Wichtigste Neuerungen: Die ehemalige dritte Stufe „Mask of thousand Faces“ steht nur noch Nosferatu und in abgeschwächter Form zur Verfügung, dafür aber schon ab Stufe 1.

Es wird nun genau unterschieden, wie die Anwesenheit eines Verdunkelten entdeckt und wie er enttarnt werden kann.

Definition: Jemand, der Obfuscate einsetzt, verschwindet zwar aus der Sicht der anderen, wird aber nicht durchsichtig im physikalischen Sinne. Statt dessen geht vom Anwender eine übernatürliche Ausstrahlung aus, die jedes andere Lebewesen dazu bringt, seine Anwesenheit zu ignorieren. Diese Ausstrahlung wird auch über jedes Medium transportiert, so daß der Anwender z.B. selbst auf Filmaufnahmen erst dann wahrgenommen werden kann, sobald er die aktuelle Obfuscate-Anwendung beendet.

Der Anwender muß sich in einen mentalen Zustand der Zurückhaltung begeben, der die aktive Teilnahme an dem Geschehen einschränkt. Wie stark diese Einschränkung ist, hängt von der verwendeten Obfuscate-Stufe ab. Dabei wird unterschieden, ob eine Verhaltensweise des Verdunkelten (oder auch ein äußerer Umstand) nur zu einer Entdeckung oder sogar zur Enttarnung führt.

- Entdeckung: Bedeutet, daß sich Charaktere der Anwesenheit des Verdunkelten bewußt werden, seine Verdunkelung jedoch bestehen bleibt. Dies bedeutet, daß die Anwesenden nicht unbedingt wissen, wer sie belauscht oder wo genau er sich befindet. Nur, daß jemand nicht sichtbares bei Ihnen ist. So können wenigstens Abwehrmaßnahmen (wie das Verlassen des Ortes oder das Einstellen des Gesprächs) ergriffen werden und es ist natürlich auch möglich, neu Hinzugekommene von der Anwesenheit des Verdunkelten in Kenntnis zu setzen. Es kann jedoch ab dem Zeitpunkt der Entdeckung auch versucht

werden, den Anwender zu enttarnen oder mittels Auspex seine Tarnung zu durchschauen.

Das bloße Wissen darum, daß mit hoher Wahrscheinlichkeit auf allgemeinen Treffen Verdunkelte anwesend sein werden, ist niemals ein ausreichendes Indiz für eine Entdeckung. Die meisten Hinweise auf die Anwesenheit eines Verdunkelten werden von dieser Disziplin ausgeblendet. Das heißt, daß weder versehentliche Geräusche (z.B. durch knarrende Dielen) oder der penetrante Geruch des Anwenders in der Luft, noch Fußspuren (z.B. im Staub oder Schnee), die zu dem Ort führen, an dem sich der Verdunkelte befindet, zu dem Schluß führen, daß er sich dort befinden muß.

Unerklärliche Phänomene, die z.B. dadurch entstehen, daß der Anwender einen ursprünglich mitverdunkelten Gegenstand fallen läßt und dieser somit wieder sichtbar wird, oder durch einen Verdunkelten ergriffene Gegenstände, die dann scheinbar in der Luft schweben, oder auch sich bewegende Türen ohne daß ein Luftzug verantwortlich sein kann, können jedoch zur Entdeckung durch die anwesenden Vampire führen.

Achtung: Mit Erreichen der 5. Stufe kann der Verdunkelte selbst berührte Gegenstände und Personen aus der Aufmerksamkeit der Anwesenden entfernen und somit z.B. vollkommen unbemerkt Türen öffnen.

- **Enttarnung:** Bedeutet, daß die Verdunkelung des Anwenders fällt und er somit für alle Anwesenden wieder sichtbar wird. Um einen Verdunkelten zu enttarnen, müssen Handlungen unternommen werden, die ihm nicht weiter erlauben, seinen mentalen Zustand der Zurückhaltung aufrecht zu erhalten. Welche dies allgemein sind, wird bei den entsprechenden Disziplininstufen aufgeführt.

Handlungen, die von den Anwesenden instinktiv als bedrohlich angesehen werden müssen, also z.B. das Ziehen oder in der Hand Halten einer Waffe oder eindeutig aggressive Bewegungen, wie das Ausholen mit der Faust, führen stets zur sofortigen Beendigung der Verdunkelung.

- **Durchschauen:** Im Besonderen können Anwender von Auspex – nachdem sie die Anwesenheit eines Verdunkelten entdeckt haben – mittels der ersten Stufe ihrer Disziplin nach dem Verdunkelten suchen, um ihn für sich sichtbar zu machen. Dies ist aber nur dann erfolgreich, wenn das Auspex des Suchenden mindestens eine Stufe höher ist als die angewendete Stufe Obfuscate des Verdunkelten. Aber nur, weil der Verdunkelte nun für den erfolgreichen Auspex-Anwender sichtbar wird, bedeutet das nicht automatisch, daß er auch enttarnt ist – dazu müssen erst noch die entsprechenden Schritte unternommen werden.

Darstellung: Um den anderen Spielern anzuzeigen, daß und auf welcher Stufe man gerade verdunkelt ist, plaziert man eine Hand auf dem gegenüberliegenden Schulter-Brust-Bereich und zeigt mit seinen Fingern die Höhe der Obfuscate-Stufe an, die man gerade benutzt. Man kann aber auch eine weiße Binde tragen und die Höhe seiner Verdunkelung immer nur, wenn man neu dazukommt oder auf Anfrage (z.B. wenn Auspex auf einen angewandt wird). Bei einer sehr dunklen Umgebung empfehlen sich Knicklichter, damit die anderen auch schon von weitem sehen können, daß sie einen nicht sehen können.

Enttarnen: Ob sich der Anwender durch sein Verhalten oder einen äußeren Einfluß enttarnt, weiß der Spieler des Verdunkelten am Besten und somit liegt hier das korrekte Verhalten und Reagieren in seiner Verantwortung.

Entdecken: Da fast alles, wodurch der Verdunkelte seine Anwesenheit verraten kann (Fallenlassen getarnter Gegenstände, Sprechen, unsichtbares Bewegen von Gegenständen),

sehr auffällig ist, muß hier der Spieler des Beobachtenden entscheiden, ob sein Character die Anwesenheit des Verdunkelten deshalb entdeckt.

Attribut: Das zugeordnete Attribut ist Charisma. Der Charisma-Wert des Anwenders muß mindestens so hoch sein wie seine in Obfuscate erreichte Stufe.

Kosten: Die Anwendung von Obfuscate kostete weder Blutpunkte noch Willenskraft und kann somit beliebig oft eingesetzt und auch beliebig lange aufrecht erhalten werden, längstens jedoch bis zum Tagschlaf.

Resistenz: Ein Widerstehen der übernatürlichen Beeinflussung durch Obfuscate mittels Ausgabe von Willpower-Punkten ist nicht möglich.

1. Stufe: Cloak of Shadows

Auf dieser Stufe kann sich der Anwender nur dann verbergen, wenn er sich regungslos an einem unbeobachteten Ort zusammenkauert und dort verharrt. Die Verdunkelung schließt auch alle am Körper getragene Kleidung und Gegenstände mit ein.

Enttarnen: Bereits bei der kleinsten Bewegung wird der Verdunkelte für alle wieder sichtbar. Wird der Verdunkelte zufällig oder absichtlich von Personen oder Gegenständen berührt, kann er ebenfalls die Verdunkelung nicht mehr aufrecht erhalten.

Spezialität: Nosferatu können mittels der ersten Stufe auch nur ihr monströses Antlitz verbergen, während der Rest ihres Körpers unverdunkelt bleibt. Dies ist der Grund, warum die Mitglieder des Clans trotz ihres Äußeren auch oberirdisch zumindest als verkrüppelte Penner, nicht jedoch als Monster wahrgenommen werden. Um dies darzustellen, muß der ungeschminkte Nosferatu-Spieler ein rotes Band sichtbar am Körper tragen.

Eine solche partielle Verdunkelung ist automatisch zu entdecken, aber das Durchschauen der Täuschung funktioniert nur mittels eines höheren Auspex-Werts, nicht jedoch durch Berührung oder ähnliches – man weiß z.B. daß alle Nosferatu entstellt sind. Deshalb ist man sich auch automatisch bewußt, daß ein bestimmter Nosferatu wohl gerade sein Gesicht verschleiert, weil man ihn irgendwie gerade nicht als häßlich empfindet (das Hirn gaukelt dem Beobachter ein normales Gesicht vor, nämlich das des Spielers). Um den jeweiligen Effekt der Verborgtheit aber tatsächlich zu durchschauen, muß man schon Auspex anwenden – andernfalls bleibt das wahre Antlitz unkenntlich.

Es ist nicht möglich, die partielle Verdunkelung über eine auf dem Gesicht getragene Maske zu legen (um z.B. Kameras auszutricksen).

2. Stufe: Unseen Presence

Nun ist zwar immer noch ein unbeobachteter Ort zur Aktivierung der Kraft von Nöten, man muß sich jedoch nicht zusammenkauern und kann sich zudem schleichend fortbewegen.

Enttarnen: Bereits durch Fortbewegung, die über ein Schleichen hinausgeht, wird der Verdunkelte für alle wieder sichtbar. Wird der Verdunkelte zufällig oder absichtlich von Personen oder Gegenständen berührt, kann er ebenfalls die Verdunkelung nicht mehr aufrecht erhalten.

3. Stufe: Cloudy Whispers

Immer noch ist ein unbeobachteter Ort zur Aktivierung der Kraft von Nöten, aber die Einschränkungen, denen der Verdunkelte unterworfen ist, nehmen weiter ab.

Nun ist Fortbewegung im normalen Schrittempo möglich, sowie etwas hauchend zu flüstern. Auch kurze Berührungen von Gegenständen (z.B. das Anstupsen einer angelehnten Tür, damit diese aufschwingt oder die Bedienung eines Nummernschlosses) sind möglich, ohne daß die Verdunkelung fällt. Sehr wohl kann das Flüstern wie auch die Beobachtung einer solchen wie von Geisterhand ausgelösten Bewegung aber als Indiz für die Anwesenheit eines Verdunkelten dienen. Ob dieser Schluß aber dann tatsächlich gezogen wird, oder ob man eher einen Luftzug dafür verantwortlich macht, hängt von den Erfahrungen des Beobachters mit dieser Kraft ab. Menschen werden sich eher Begründungen zurechtlegen, die nicht übernatürlicher Art sind.

Enttarnen: Durch das Erzeugen lauter Geräusche (z.B. normales Sprechen) als auch durch Fortbewegung, die über ein normales Gehen hinausgeht, wird der Verdunkelte für alle wieder sichtbar. Berührt der Verdunkelte zufällig oder absichtlich eine Person oder längere Zeit einen mobilen Gegenstand, oder wird von einem berührt, kann er ebenfalls die Verdunkelung nicht mehr aufrecht erhalten.

4. Stufe: Vanish from Mind's Eye

Zur Aktivierung der Kraft ist es nun egal, ob der Anwender dabei gerade beobachtet wird. Es ist ihm nun also möglich, vor den Augen aller zu verschwinden. Auf Menschen kann dies eine sehr verstörende Wirkung haben, die sie an ihrem Verstand zweifeln läßt – wenn ein Mensch oder Ghoul weniger als vier Willenskraftpunkte hat, wird er den Vorfall sogar komplett verdrängen.

Die Vampire, die Zeuge des Verschwindens geworden sind, haben durch ihre Beobachtung ein eindeutiges Indiz für die Anwesenheit des Verdunkelten, er gilt bei diesen Charakteren für den Rest der Szene als entdeckt. Und diese können neu Hinzukommenden natürlich auch von der unsichtbaren Anwesenheit des Verdunkelten berichten.

Zudem ist es nun möglich, aus der Verdunkelung heraus mit leiser Stimme zu sprechen und sogar, sich rennend fortzubewegen, ohne daß die Wirkung endet.

Während die Berührung von oder durch Personen (ob zufällig oder absichtlich) immer noch zur Enttarnung führt, können nun Gegenstände sogar länger berührt (oder gehalten) werden, ohne daß der Verdunkelte deshalb sichtbar wird. Somit sind das Herunterdrücken einer Türklinke (und damit das Betreten eines unverschlossenen Raumes) ebenso möglich, wie Dinge scheinbar in der Luft schweben zu lassen.

Ein Beobachter kann aber eventuell daraus die Anwesenheit eines Verdunkelten und auch seinen derzeitigen Aufenthaltsort folgern. Ob dieser Schluß dann aber tatsächlich gezogen wird, oder ob man eher eine nicht richtig zugezogene Tür oder eine elektronische Fehlfunktion dafür verantwortlich macht, hängt von den Erfahrungen des Beobachters mit dieser Kraft ab. Menschen werden sich eher Begründungen zurechtlegen, die nicht übernatürlicher Art sind.

Zeiträume: Nachdem der Charakter sich entschieden hat, sich vor den Augen der Anwesenden zu verdunkeln, vergeht eine Zeitspanne von *7 Sekunden abzüglich seines Manipulation-Werts*, bis die Wirkung eintritt und das Zeichen für Verdunklung angezeigt werden kann. Wenn der Verdunkelnde gerade vorher aktiv an einer aggressiven Handlung beteiligt war oder sich kurz nach einem Auftauchen sofort wieder verdunkeln will (z.B. um einen neuen Gegenstand mitzuverdunkeln), dann dauert dieser Vorgang *14 Sekunden*

abzüglich des doppelten Manipulation-Werts. Es empfiehlt sich, diese Werte im Vorfeld zu errechnen und sich zu merken. Hierbei bedeuten negative Werte natürlich nicht, daß der Charakter sich bereits verdunkelt, bevor er die Entscheidung dazu getroffen hat.

Finden während dieser Verzögerungsphase direkte oder indirekte (z.B. durch Waffen) Berührungen mit dem Verdunkelten statt, so beginnt die Zeitdauer erneut.

Enttarnen: Beim Erzeugen besonders lauter Geräusche (z.B. Schreien) oder beim Berühren von oder durch eine Person wird der Verdunkelte für alle wieder sichtbar. Wenn er von einem Gegenstand (z.B. Waffe oder Projektil) berührt wird, kann er die Verdunkelung ebenfalls nicht aufrecht erhalten.

5. Stufe: Cloak the Gathering

Mit der Meisterschaft in der Disziplin fällt auch die letzte Beschränkung. Es ist dem Anwender nun möglich, sogar Personen zu berühren oder von ihnen berührt zu werden, ohne daß deshalb seine Verdunkelung fällt. Sehr wohl kann dies aber zur Entdeckung seiner Anwesenheit führen, da die Berührung selbst durchaus wahrgenommen wird.

Darüber hinaus kann er nun neben seiner eigenen Person auch die von ihm berührten Gegenstände oder Person mit aus der Wahrnehmung der Anwesenden ausblenden.

Dies ermöglicht z. B. ein völlig unentdecktes Öffnen und Schließen unverschlossener und unbewachter Türen. Falls der Verdunkelte im Besitz des Schlüssels ist, könnte er sogar erst unbemerkt Türen aufschließen, bevor er diese benutzt.

Darüber hinaus kann er mittels Berührung mehrere Personen mitverdunkeln (das Maximum entspricht der Hälfte seines Charisma-Werts, abgerundet), um diese entweder irgendwo einzuschleusen oder aber unter diesem besonderen Schutzmantel der Versammelten fast abhörsichere Gespräche mit diesen zu führen. Ob seine Stimme (und die der Mitverdunkelten) nämlich für alle oder nur die von ihm Auserwählten hörbar ist, kann er als Meister der Disziplin bestimmen: Falls er aus der Verdunkelung heraus sein Wort an alle Anwesenden richten möchte, kann er dies relativ laut, auf Basis gestütztem Sprechens, machen. Innerhalb des Schutzmantels muß jedoch leise miteinander gesprochen werden.

Die notwendige Berührung kann auch durch die Mitverdunkelten aufrechterhalten werden. Für das Mitverdunkeln einer Person ist weder dessen Wissen noch Einverständnis für die Wirkung erforderlich. Es werden aber alle gemeinsam Verdunkelten sichtbar, sobald einer der gemeinsam Verdunkelten etwas tut, was die Verdunklung aufhebt (z.B. lautes Schreien). Bei einem unwilligen Mitverdunkelten reicht hier schon ein heftiges körperliches Wehren (welches natürlich durch eine gründliche Knebelung und Fesselung oder einen Pflock im Herzen unterbunden werden kann).

Will man unter Beobachtung Personen mit sich verschwinden lassen, gelten dieselben Einschränkungen bezüglich aggressiven Verhaltens wie bei der vierten Stufe.

Enttarnen: Nur noch beim Erzeugen besonders lauter Geräusche (z.B. Kreischen) oder beim heftigen Wehren mitverdunkelter Personen wird der Verdunkelte für alle wieder sichtbar. Die Berührung durch einen Gegenstand führt nur noch zum Fall der Verdunkelung, wenn dadurch beim Verdunkelten Schaden verursacht wird (z.B. durch eine Waffe oder ein Projektil).

Die Verdunkelung fällt ebenfalls, wenn mittels Berührung eine Disziplin auf einen Character angewendet werden soll – die Anwendung von Auspex ist also möglich, die von Animalism nicht.

POTENCE

Definition: Potence ist weniger eine Disziplin, die man bewußt anwendet, als Ausdruck einer übermenschlichen Kraft. Aufgrund der magischen Natur dieser Gabe zeigt sie sich nicht im Erscheinungsbild des Körpers oder der Muskulatur.

Jede Stufe Potence erhöht den körperlichen Schaden (Damage), den der Anwender anrichten kann, um einen Punkt.

Wenn es um andere Anwendungen der übermenschlichen Stärke, die so genannten Kraftakte, geht, wird Potence sogar in doppelter Höhe herangezogen.

Der Anwender kann seine Kraft auch zügeln und muß deshalb nicht stets seinen maximalen Damage- oder Kraftakt-Wert ansagen.

Darstellung:

Schaden: Man sagt den errechneten Damage-Wert seines Characters bei jedem Treffer an.

In längeren Zweikämpfen reicht eventuell auch die einmalige Ansage beim allerersten Treffer, dies erhöht dann im weiteren Waffengang die Authentizität.

Kraftakt: Ein Character hält einen anderen fest. Jeder Spieler sagt den Kraftakt-Wert seines Characters an und wenn einer der beiden einen um mindestens drei höheren Kraftakt-Wert hat, kann er den anderen mit Sicherheit festhalten bzw. sich auf jeden Fall losreißen. Ansonsten muß das Gerangel normal ausgespielt werden. Es liegt im Ermessen der Spielleitung, ob sie auch andere Kraftakte wie eine Tür einzurennen (diese muß dann ab einem bestimmten Kraftakt-Wert Offplay geöffnet werden) oder ähnliches zuläßt.

In einer fließenden Action-Handlung sollte sehr vorsichtig mit dem Festhalten von Personen umgegangen werden, da diese theoretisch demjenigen, der sie festhalten möchte, beim Versuch wahlweise den Ellenbogen, das Knie oder den Kopf an empfindliche Stellen rammen könnten, bzw. dies in einer Überreaktion tatsächlich tun, um ein Festhalten zu verhindern. Wenn man in der Überzahl ist, läßt sich dies schon eher sicher durchführen.

Attribut: Damit die übernatürliche Stärke von Potence richtig zur Geltung kommt, empfiehlt sich auch ein hoher Wert im Attribut Strength, eine Voraussetzung für den Einsatz von Potence ist ein solcher jedoch nicht.

Kosten: Die Anwendung von Potence kostete weder Blutpunkte noch Willenskraft und kann somit beliebig oft eingesetzt und beim Festhalten von Personen prinzipiell auch beliebig lange aufrechterhalten werden.

Resistenz: Der mit Potence angerichtete Schaden darf mit dem Normal Soak-Wert des Getroffenen verrechnet werden.

PRESENCE

Wichtigste Neuerungen: Die erste Stufe erzwingt nun die Aufrechterhaltung eines Augenkontakts durch das Opfer.

Definition: Vampire mit der Disziplin Presence haben die Kunst gemeistert, die Auswirkungen ihrer Ausstrahlung zu verstärken und die Emotionen jener, die ihrer ansichtig werden, zu manipulieren. Damit die Disziplin erfolgreich eingesetzt werden kann, muß das Opfer das Gesicht des Anwenders sehen können.

Darstellung: Nachdem die Voraussetzung der jeweiligen Stufe erfüllt ist, macht man das Disziplinszeichen und sagt „Presence“ mit dem zugehörigen Zahlenwert an, gefolgt von einer kurzen Beschreibung der Wirkung.

Bei erfahrenen Spielern reicht es oft auch aus, diesen die Bezeichnung der eingesetzten Stufe plus Zahlenwert anzusagen (z.B. „Entrancement, Wert 3“).

Um die Imposanz der fünften Stufe zu verdeutlichen, muß der Anwender während der Wirkungsdauer seine Arme seitlich von sich strecken, die Handflächen den Anwesenden zugewandt. Diese Armhaltung ersetzt das Disziplinszeichen.

Attribut: Die Stärke der einzelnen Presence-Stufen, und damit die Höhe des anzusagenden Zahlenwerts, entsprechen dem Charisma-Wert des Anwenders. Zudem hängt der Anwendungszeitraum der dritten Stufe davon ab.

Kosten: Die Anwendung von Presence kostete bis einschließlich der vierten Stufe weder Blutpunkte noch Willenskraft. Da die fünfte Stufe: Majesty alle Anwesenden beeinflusst, und deshalb einem inflationären Gebrauch vorgebeugt werden soll, kostet jede Anwendung dieser Stufe jedoch einen Willpower-Punkt.

Resistenz: Das Opfer hat die Möglichkeit, sich gegen die Wirkung aufzulehnen. Dazu muß es Willpower-Punkte in Höhe des vom Anwender angesagten Zahlenwerts aufwenden.

Dadurch erlangt es für den Rest der Nacht Immunität gegen alle weiteren Anwendungen von Presence durch denselben Anwender.

Je nachdem wie hoch der aufzuwendende Betrag ist, ist das Auflehnen gar nicht oder sehr deutlich für den Anwender zu erkennen: bei einem angesagten Charisma-Wert von eins wird sich das Auflehnen maximal durch ein Zusammenkneifen der Augen verraten, während ein Charisma-Wert von fünf den ganzen Körper des Opfers vor Konzentration zum Erbeben bringen kann.

1. Stufe: Awe

Die übernatürlich faszinierende Ausstrahlung des Anwenders macht sich zuerst in seinen Augen bemerkbar. Sobald er Blickkontakt zu seinem Opfer aufgenommen hat, kann er das Opfer daran hindern, den Blick von seinen Augen wieder zu lösen. So sichert sich der Anwender vor allem in Gesprächssituationen die ungeteilte Aufmerksamkeit seines Gegenübers. Um den Blickkontakt wieder abubrechen, muß das Opfer Willpower-Punkte

in Höhe des angesagten Werts aufwenden, oder abwarten bis der Anwender von sich aus den Blickkontakt abbricht.

Die Wirkung endet jedoch auch dann von selbst, wenn sich das Opfer bedroht fühlen muß (z.B. weil jemand hinter seinen Rücken geht oder eine Waffe bereit macht).

2. Stufe: Dread Gaze

Jeder Vampir ist in der Lage, durch Entblößen der Fangzähne und wildes Anfauchen, Angst in Sterblichen zu erzeugen. Mit dieser Fähigkeit verstärkt man seine Ausstrahlung bei dieser Handlung so stark, daß selbst Vampire von Furcht befallen werden.

Um diese Stufe einsetzen zu können, muß man sein Gegenüber direkt und imposant anfauchen. Dies zwingt das Opfer dazu, für die Dauer des angesagten Charisma-Werts in Runden furchtsam vor dem Anwender zurückzuweichen. Danach ist das Opfer weiterhin so eingeschüchtert, daß es sich lieber einen „schwächeren“ Gegner sucht. Will es aber unbedingt den Anwender angreifen, so muß es WP-Punkte in Höhe des angesagten Werts investieren.

Es ist nicht möglich, sich augenblicklich gegen den Einsatz von Dread Gaze zu wehren, man muß bei der ersten Anwendung immer zuerst einmal zurückweichen und sich sammeln, um dann gegebenenfalls durch die Aufwendung von Willpower einen erneuten Angriff starten zu können.

Nach einer Anwendung von Dread Gaze muß der Anwender mindestens 10 Runden (ungefähr 30 Sekunden) warten, bis er diese Fähigkeit noch einmal einsetzen kann.

Man sollte mit seiner SL besprechen, wie der eigene Character auf den Einsatz von Dread Gaze reagiert. So wird ein todesmutiger Krieger bloß lauernd vorsichtig zurückweichen, während ein Feigling schreiend davon läuft. Oder ein kampferfahrener Ahn nur mit stoischer Miene einen Schritt zurückgehen, während ein unerfahrener Neonate schreckerfüllt zurücktaumelt. Hierbei läßt sich Erfahrung nicht über ein paar Konfrontationen erreichen, sondern ist ein Abhärtungsprozeß von sehr vielen Jahren. Wenn keine Absprache diesbezüglich erfolgt ist, sollte man davon ausgehen, daß der Charakter mindestens so viele Schritte zurückweichen wird, wie der angesagte Wert war.

Achtung: Jede Anwendung wirkt zwar immer nur auf ein Opfer, aber alle Umstehenden spüren doch die übernatürliche Ausstrahlung des Anwenders, das heißt daß eine Anwendung unter Menschen einen massiven Maskeradebruch darstellen würde.

Ein „hingeluschtes“ Anfauchen muß generell nicht beachtet werden, wobei man dies dem Anwender Off-Play mitteilen sollte.

3. Stufe: Entrancement

Nachdem der Anwender mindestens eine vom Charisma abhängige Zeit (siehe Tabelle) mit seinem Opfer geflirtet hat, kann er in diesem Liebe entfachen. Dieses Gefühl gleicht einem starken „verknallt sein“, das heißt das Opfer ist bemüht, dem Anwender zu gefallen und ihn glücklich zu machen. Dabei bleibt es aber seiner Natur treu und neigt nicht zu untypischer Selbstgefährdung. Dies beschränkt sich nicht auf verschiedene Geschlechter, wobei aber eine strikt heterosexuell orientierte Person die Gefühle zu dem gleichen Geschlecht auf seine Art als extrem starke Sympathie interpretieren würde. Auch muß hierbei der Flirt natürlich anders gestaltet werden.

Nach der Dauer des Flirts sagt der Anwender dem Betroffenen, daß Liebes- bzw. starke Sympathiegefühle in ihm aufkommen, und wie lange diese anhalten.

Die Dauer des erzeugten Gefühls entspricht dem Charisma-Wert des Anwenders in Wochen. Diese Kraft kann der Anwender immer nur bei einer Person aufrechterhalten. Sehr wohl kann aber ein Character gleichzeitig Opfer verschiedener Anwender sein. In Situationen, in welcher der eine Anwender das Opfer gegen einen anderen schickt, setzt sich das Entrancement durch, das mit dem höheren Charisma-Wert angesagt wurde.

Ob das Opfer darauf kommt, daß es manipuliert wurde, hängt davon ab, wie viel bewußte Erfahrung es mit dieser Fähigkeit gemacht hat und wie untypisch eine solche spontane Gefühlsentwicklung für es ist.

<i>Charisma</i>	<i>Minstdauer des Flirts</i>
1	80 Minuten
2	40 Minuten
3	20 Minuten
4	10 Minuten
5	5 Minuten
6	1 Minute
7	1 Satz

4. Stufe: Summon

Die Anwendung von Summon entfacht in einer Person, die der Anwender schon einmal persönlich getroffen haben muß, das übermächtige Bedürfnis, zu diesem zu kommen. Hierbei weiß das Opfer aber nicht, daß es gerufen wird oder wer dies tut, sondern es hat nur das übermächtige Bedürfnis, die Richtung einzuschlagen, die ihn am schnellsten zum Anwender bringen wird. Dieses Bedürfnis, den jeweiligen Weg einzuschlagen, kann nicht logisch reflektiert oder auf seinen Sinn hin überdacht werden und läßt es natürlich auch nicht zu, daß der Betroffene Bemühungen unternimmt, um sich von anderen aufhalten zu lassen. Er wird von sich aus alle notwendigen Schritte unternehmen, um dem Ruf zu folgen. Natürlich kann er andere bitten, ihn zu begleiten (aber nicht, wenn zu befürchten ist, daß sie ihn davon abhalten werden, zu gehen. Sollten sie es tun, wird er sich zur Wehr setzen).

Es handelt sich hier um eine ausnehmend unzuverlässige Fähigkeit, man kann sich nie sicher sein, ob und wann der Impuls bei dem anderen ankommt. Dies ist eine Konsequenz daraus, daß es sich anders nicht ausspielen läßt, d.h. man muß der SL Bescheid geben, auf wen man Summon anwendet, den Betreffenden selbst benachrichtigen oder benachrichtigen lassen. In dieser Benachrichtigung sollte die Angabe, an welchem Ort der Anwender wann zu finden sein wird, enthalten sein (dieser Ort ist dem Character natürlich nicht bekannt, nur der Spieler benötigt ihn naturgemäß).

Der Anwender kann maximal eine Anzahl Charactere pro Nacht in Höhe seines Charisma-Werts rufen.

Wenn das Summon von jemanden ausgeht, dem bekannt ist oder der stark vermutet, daß dem Gerufenen beim Kommen die Zerstörung oder Ähnliches (ewiges Einmauern, etc.) droht, wird dieses Gefühl unweigerlich transportiert und ermöglicht dem Opfer, sich mit nur einem Willpower-Punkt gegen den Impuls zu wehren.

Ein späteres Summon von jemand anderem kann ein vorhergehendes überlagern, wenn der Charisma-Wert des späteren Anwenders den des vorherigen übersteigt. Das alte Summon wird dadurch gelöscht.

Die Wirkung eines Summon endet mit dem Sonnenaufgang, sollte das Opfer bis dahin noch nicht angekommen sein, muß das Summon nach dem nächsten Sonnenuntergang erneut eingesetzt werden.

Modifikation: Wird die Kraft auf jemanden angewandt, der bereits anwesend ist, gelten dieselben Bedingungen, jedoch verändert sich die Wirkung dahingehend, daß der Betreffende diese Nacht dem Anwender nicht mehr von der Seite weicht, wobei schüchterne oder ängstliche Charactere immer einen kleinen Sicherheitsabstand einhalten werden.

Bei der Anwendung auf bereits Anwesende vermögen diese den Bann für nur einen WP zu brechen, wenn ein wichtiger Grund für ihr Gehen vorliegt (Sonnenaufgang oder z.B. auch aus Offplay-Notwendigkeiten konstruierte Fälle).

5. Stufe: Majesty

Diese Kraft verstärkt durch Aufwendung eines Willpower-Punkts die Ausstrahlung des Anwenders in kaum vorstellbare Höhen. Alle, die des Anwenders ansichtig werden, werden für eine Szene von kaum kontrollierbarer Ehrfurcht, Respekt und Bewunderung für den Anwender ergriffen. Schon der Gedanke, das Mißfallen des Anwenders zu erregen, indem man ihm widerspricht oder sich ihm gegenüber unhöflich verhält (geschweige denn angreift), ist undenkbar. Selbst der Angriff eines anderen auf den Anwender hebt nicht die Wirkung von Majesty auf, man ist dann eher noch entsetzt über diese unverschämte Tat.

Je nachdem, wie ein Character zum Anwender steht, würde dieser sich sogar schützend zwischen diesen und den Angreifer stellen.

Diese Ausstrahlung wirkt auf alle Anwesenden, die das Gesicht des Anwenders erblicken und dies für den Rest der Szene. Das heißt, daß solange die Anwendung von Majesty angezeigt wird, auch neu hinzukommende Charactere von der Wirkung ergriffen werden. Durch eine Drehung seines Körpers kann der Anwender zudem auch jene einschüchtern, die bei der Ansage hinter ihm standen.

Charactere können auch unter dem Einfluß des Majesty-Einsatzes verschiedener Anwender stehen, in diesem Fall legt man gegenüber allen aktiven Anwendern den nötigen Respekt an den Tag.

PROTEAN

Wichtigste Neuerungen: Der Bonus auf den Bloodpool bei der vierten Stufe wurde angepaßt.

Definition: Die Kräfte des Gestaltwandels sind nichts anderes als jene Gaben, die der Clan Gangrel durch den Pakt mit seiner Inneren Bestie erlangt. Auf niedrigen Stufen sind körperliche Veränderungen möglich, auf den höheren Stufen sogar mentale.

Da es sich um Gaben handelt, die durch eine Abtretung des eigenen Körpers an die Innere Bestie erlangt werden, gilt als Faustregel, daß ein Gangrel für jede erlernte Stufe Protean ein Tiermerkmal aufweisen muß – ein Gangrel mit Protean 5 sollte also mindestens fünf Tiermerkmale haben.

Darstellung: Die Effekte des Gestaltwandels sind natürlich schwierig darzustellen und deshalb muß jeder Spieler mit dieser Fähigkeit immer einige Requisiten mit sich führen.

Für die Darstellung der ersten Stufe empfiehlt sich Camouflage-Schminke und generell das Tragen von Tarnkleidung oder schwarzer Kleidung. Zur Darstellung der Wolfsklauen der dritten Stufe sind Handschuhe mit Krallen aus Schaumstoff und Latex (ohne harte oder schwere Teile) unbedingte Voraussetzung.

Attribut: Damit die erhöhte Kampfkraft durch Protean voll zum Tragen kommt, empfiehlt es sich, Punkte auf die Attribute Strength und Stamina zu verwenden, es ist aber keine Voraussetzung zur erfolgreichen Anwendung dieser Disziplin.

Kosten: Die Anwendung von Protean kostete bis einschließlich der vierten Stufe zur Aktivierung jeweils einen Blutpunkt. Die vierte und fünfte Stufe haben übernatürlich-mentale Effekte und bedürfen daher der Aufwendung eines Willpower-Punktes.

1. Stufe: Mimikry

Die Hautfarbe des Gangrel kann sich dem Hintergrund, vor dem dieser regungslos verharrt, anpassen, so daß ein flüchtiger Betrachter den Anwender höchstwahrscheinlich übersieht; es gelten hier die Richtlinien der ersten Stufe Obfuscate, sobald sich der Gangrel irgendwie bewegt, verfliegt der Effekt sofort, er setzt aber auch augenblicklich wieder ein, wenn er wieder unbeobachtet ist und erneut regungslos verharrt. Diese Verwandlung betrifft nicht die Kleidung, so daß der Effekt nur in Kombination mit Kleidung in gedeckten oder Tarn-Farben (an unbeleuchteten Orten reicht schwarz) funktioniert. Auch wenn es wünschenswert ist, daß man die sichtbaren Hautpartien schminkt, reicht regeltechnisch prinzipiell auch allein, das Zeichen für Obfuscate 1 anzuzeigen (man plaziert eine Hand auf dem gegenüberliegenden Schulter-Brust-Bereich und streckt den Zeigefinger aus).

Um den Effekt zu aktivieren, muß der Gangrel einen Blutpunkt aufwenden und mindestens fünf Sekunden unbeobachtet an einer unauffälligen Stelle verharren.

2. Stufe: Earth Meld

Wenn der Gangrel diese Kraft durch Aufwendung eines BP aktiviert, kann er im Erdboden versinken, indem er mit der Erde verschmilzt. Dort kann er dann längstens bis zum nächsten Sonnenuntergang verweilen. Dazu muß er direkt auf Erde/Sand stehen, d.h. keine Steine, Decken, Holz oder anderes dürfen zwischen ihm und der Erde sein. Man muß laut ansagen „Ich verschmelze mit der Erde“. Während dieser Worte darf z.B. noch zugeschlagen werden. Dann macht man das allgemeine Offplay-Zeichen oder und verläßt die Szenerie möglichst ohne andere Spieler zu stören.

Normalerweise speit die Erde den Gangrel zum nächsten Sonnenuntergang automatisch an derselben Stelle wieder aus, d.h. wenn ein anderer Character die Stelle kennt und dem Gangrel dort auflauert, muß dies ausgespielt werden.

Es ist dem Gangrel allerdings mittels der Aufwendung eines WP-Punktes möglich, sein Erdgrab vorzeitig zu verlassen, um eben genau einem solchen Auflauern zu entgehen oder aber einen Überraschungsangriff starten zu können.

Ein simples Ausbuddeln des Gangrels ist nicht möglich, da dieser mit der ihn umgebenden Erde in beträchtlicher Tiefe verschmilzt.

3. Stufe: Feral Claws

Der Gangrel ist in der Lage, sich durch den Einsatz eines BP, sich bis zu 5cm lange Klauen an allen Fingern wachsen zu lassen. Dadurch macht er, wenn er damit zuschlägt, zusätzlichen Schaden von +2 Punkten Damage und verursacht aggravated Damage (siehe die Kampfregeln im Grundregelwerk). Um tatsächlich den vollen Schadenswert verwirklichen zu können, muß man für den Schlag vernünftig ausholen und den Schlag richtig durchziehen. Faustschläge machen nur normalen Schaden.

Auch wenn die Klauen sehr effektiv gegen Rüstungen sind (siehe die Rüstungsregeln im Grundregelwerk), so ist es darüber hinaus damit jedoch nicht möglich, Holz, Metall oder Stein zu zerstören.

Simuliert werden die Klauen entweder durch einzelne Latex-Klauen-Finger oder einen Latex-Klauen-Handschuh. Die Dauer, die man Offplay zum Anziehen braucht, ist auch die, die der Character Inplay braucht, um sie sich wachsen zu lassen. (Bitte die Latex-Klauen nicht herumliegen lassen oder in der Hand halten, dies wirkt sehr unschön). Man kann die Klauen jederzeit wieder einziehen.

4. Stufe: Werwolf Shape

Der Gangrel kann seinen Körper durch die Aufwendung eines Willpower-Punktes extreme Stärke verleihen. Dies jedoch auf Kosten seiner Selbstkontrolle – er ist extrem seinen Trieben unterworfen und tut sich schwer, einen klaren Gedanken zu fassen oder angemessen zu kommunizieren. Diese Kraft kann nur einmal pro Nacht aktiviert werden und hält bis zum Sonnenaufgang an. Es ist dem Gangrel aber möglich, die Wirkung vorzeitig zu beenden – kann die Kraft in der Nacht aber dann nicht nochmals aktivieren.

Die Kampfkraft eines Gangrels in diesem Zustand ist enorm: der Schaden seiner (extra zu aktivierenden) Klauen erhöht sich um einen weiteren Punkt auf insgesamt +3 Punkte Damage ebenso wie die Macht seines Blutes steigt, siehe hierzu folgende Tabelle.

Schaden wird immer zuerst vom erhöhten Bloodpool abgezogen. Der erhöhte Bloodpool kann bei erlittenem Normal Damage durch das Trinken von Blut aufgefüllt werden. Wenn die Wirkung verfliegt, bleibt zudem nur der Schaden zurück, der beim regulären Bloodpool angerichtet wurde, eventuell am erhöhten Bloodpool angerichteter aggravated Damage hinterläßt demnach keine Spuren.

Während der Wirkungsdauer kann zusätzlich eine Rüstung oder Panzerung getragen werden.

<i>Alter in Jahren</i>	<i>Erhöhung des Bloodpools</i>
ab 48	+6
ab 84	+9
ab 132	+12
ab 192	+15
ab 264	+18
ab 348	+21
ab 444	+24
ab 552	+27
ab 672	+30

5. Stufe: Totem Shape

Durch die einsame Meditation in der Wildnis und die Investition eines WP-Punktes können Aspekte der Inneren Bestie vom Körper gelöst und in Form eines unsichtbaren Totems (zumeist ein Geisterwolf) auf Reise geschickt werden. Allein Vampire mit einem Perception-Wert von 4 oder höher werden die Anwesenheit eines solchen Geistes spüren können. Ebenfalls wird er nicht von physischen Barrieren aufgehalten, jedoch entspricht seine Reisegeschwindigkeit nur der eines realen Wolfes. In dieser Form ist es dem Anwender nicht nur möglich, Personen zu verfolgen oder aufzuspüren (ihre Aura hält sich in der Geisterwelt noch viel länger als Gerüche im Diesseits), sondern auch unbemerkt nahe Areale auskundschaften.

Die Wahrnehmungswelt des Geisterwolfes ist jedoch nicht mit der des Vampirs zu vergleichen, Personen werden beispielsweise als farbige Zusammensetzung ihrer Persönlichkeit (vgl. Auspex 2) gesehen und sind nicht automatisch ihrem realen Aussehen zuzuordnen. Diese Kraft wird dadurch dargestellt, daß man sich nach der abgeschiedenen Meditation im Off mit einem blauen Tuch oder Band gekennzeichnet unter die anderen Charaktere mischen darf – wobei an dem Ort der Meditation zur Kennzeichnung der dort verbliebenen irdischen Hülle Kleidung und ein Zettel mit einer Beschreibung zurückgelassen werden sollte. Wenn es um das Aufspüren und Verfolgen von Personen geht, darf man die Informationen von der Spielleitung einholen.