

Daimonion

Daimonion ist wohl die bekannteste der Dämonischen Disziplinen. Die Macht der Baali ist Dämonischer Natur und durch den Einsatz von Daimonion bedienen sie sich der Kräfte der Hölle, um ihre Feinde zu demoralisieren und zu verkrüppeln.

Aus diesem Grund eint alle Kainiten der Hass auf die Baali, deren Machtgier die Vampir Gesellschaft zu unterwandern droht.

1. Stufe – Sünder Gespür

Diese Kraft erlaubt dem Anwender in die Seele des Opfers zu schauen und so seine größten Sünden aufzuspüren.

System: Wurf auf Wahrnehmung + Empathie, Schwierigkeit entspricht Selbstbeherrschung des Opfers + 3.

1 – 2 Erfolge = Der Anwender erfährt etwas über das Wesen des Ziels und kann so einschätzen ob das Ziel eher Ehrlicher oder Betrügerischer Natur ist.

3 Erfolge = Der Anwender erfährt eine der größten Sünden des Ziels.

4 Erfolge = Der Anwender erfährt zwei der größten Sünden des Ziels.

5 Erfolge = Der Anwender erfährt drei der größten Sünden des Ziels.

6+ Erfolge = Der Anwender erfährt vier der größten Sünden des Ziels.

2. Stufe – Furcht vor der Hölle

Der Anwender macht mit Hilfe der Kraft dem Opfer entsetzliche Angst vor der Verdammnis.

System: Der Anwender muss zuerst mit Hilfe von Sünder Gespür die größten Sünden des Opfers kennen. **Der Anwender würfelt Geistesschärfe + Einschüchterung, Schwierigkeit Mut des Opfers +3. Das Ziel kann durch einen Widerstands Wurf die Erfolge des Anwenders senken.**

Hat der Anwender Erfolg so brechen Sterbliche Ziele sofort vor Angst zusammen, Kainiten fallen in Rötschreck. Hat der Anwender mehr Erfolge als das Kainitische Ziel Willenskraft so fällt auch dieses Ziel in Panik und entsetzlicher Angst zusammen. Der Effekt dauert die Anzahl der Erfolge des Anwenders in Runden an.

3. Stufe – Flammen der Unterwelt

Der Anwender kann Feuerstöße gegen seine Gegner schleudern.

System: Der Einsatz dieser Kraft kostet einen Blutpunkt. Der Anwender schleudert einen Feuerball mit grüner Flamme, der pro zusätzlich eingesetztem Blutpunkt einen Würfel schwer heilbaren Schaden (Feuer) verursacht. Um das Ziel zu treffen muss der Anwender einen Wurf auf Geschick + Okkultismus schaffen. Die Schwierigkeit wird von der SL, je nach Bewegung und Entfernung des Ziels.

4. Stufe - Psychomachie

Der Anwender kann alle Geistesstörungen, so wie Ticks, Ängste und entsprechenden Vor- und Nachteile ausbrechen bzw. verrückt spielen lassen.

System: Das anwenden dieser kraft kostet einen Blutpunkt. Der Anwender muss zuvor einen Wurf auf Wahrnehmung + Okkultismus schaffen um die Geistesstörungen und Ticks des Opfers kennen zu lernen, pro Erfolg erfährt er eine Geistesstörung, Tick etc.. Das Ziel kann versuchen mit Selbstbeherrschung die Erfolge des Anwenders zu senken. Hat das Ziel drei oder mehr Erfolge bei diesem Wurf so erfährt der Anwender zwar alle Geistesstörungen etc. für jeden Erfolg den er über drei hatte, doch das Ziel erhält die Möglichkeit einen Willenskraftpunkt einzusetzen um sich für diesen Abend gegen diesen Wurf des Anwenders immun zu machen. Hat das Ziel 5 oder Mehr

Erfolge und gibt den Willenskraftpunkt aus, so ist es für das nächste halbe Jahr immun gegen diesen Wurf.

Der Anwender würfelt nun Manipulation + Okkultismus. Pro Erfolg kann der Anwender eine der ihm bekannten Geistesstörungen etc. ausbrechen lassen bzw. Verstärkt hervortreten lassen. Der Effekt hält eine Nacht an.

5. Stufe - Fluch

Der Anwender kann sein Opfer mit einem schweren Fluch beladen.

System: Das anwenden dieser Kraft kostet drei Blutpunkte Der Anwender macht einen Wurf auf Intelligenz + Okkultismus, Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Opfers + 1. Bei Gelingen sinkt ein Attribut des Opfers (nach Wahl des Anwenders).

1 – 2 Erfolge = Ein Attribut sinkt um 2 Punkte, für die Dauer einer Woche.

3 Erfolge = Ein Attribut sinkt um 2 Punkte, für die Dauer eines Monats oder ein Attribut sinkt um 3, für die Dauer einer Woche.

4 Erfolge = Ein Attribut sinkt um 3, für die Dauer eines Monats oder ein Attribut sinkt um 1, dauerhaft (neu erlernbar)

5+ Erfolge = Ein Attribut sinkt um 2, dauerhaft (neu erlernbar) oder ein Attribut sinkt um 4, für die Dauer eines Monats.

6. Stufe – Ignorieren der sengenden Flammen

Der Anwender erhält einen Schutz gegen Feuer, der ihn viele der ihm durch Feuer drohenden Gefahren ignorieren lässt.

System: Der Einsatz dieser Disziplin kostet drei Blutpunkte. Der Anwender erhält für jeden Punkt den er auf Widerstandsfähigkeit besitzt einen Würfel mit dem er versuchen kann den schwer heilbaren Schaden, der durch Feuer verursacht wurde, zu widerstehen. Beim Widerstehen von schwer heilbarem Schaden der durch Feuer verursacht wird würfelt der Anwender zu nächst Seelenstärke um gegen die Flammen zu widerstehen, bei diesem Wurf ist seine Schwierigkeit um 2 gesenkt, danach würfelt er mit die zusätzlichen Würfel die er mit Widerstandsfähigkeit würfeln darf.

7. Stufe – Blick in die Hölle

Es gibt Welten jenseits der Welten und Orte jenseits von Raum und Zeit. Diese Kraft erlaubt es dem Anwender, die Grenzen zwischen solchen Gebieten kosmischen Schreckens und der Welt der Dunkelheit einzureißen. Der Blick der Hölle wird nie leichtfertig angewandt, denn selbst die Meister in Daimonion fürchten das, was sie sehen könnten – oder das, was sie sehen könnte. Aber wenn ein Baali das Antlitz der leere beschwört, dann sind die Auswirkungen wahrhaft Furchtbar. Wenn der Blick der Hölle eingesetzt wird, benutzt der Anwender buchstäblich seinen eigenen Willen, um Risse in den Mauern der Wirklichkeit zu erzwingen. Durch diese Risse kann man die Welten, die außerhalb der Wirklichkeit liegen, mit der die meisten vertraut sind, sehen, hören, schmecken und fühlen. Was genau von der anderen Seite kommt, wandelt sich von Augenblick zu Augenblick. In der einen Sekunde gotteslästerliches Geflüster, ein an ein Schlachthaus erinnernder Gestank und das Geheul der Verdammten in der nächsten, aber seine Wirkung auf das Opfer ist immer verheerend.

System: Das einsetzen dieser Kraft kostet einen Willenskraftpunkt und 4 Blutpunkte. Der Anwender würfelt Widerstandsfähigkeit + Okkultismus, Schwierigkeit 7. Das Opfer kann versuchen die Erfolge des Anwenders mit einem Willenskraftwurf, Schwierigkeit 6 zu senken. Diese Kraft kann auf mehrere Personen gleichzeitig gewirkt werden. Der Effekt hält solange der Anwender ihn aufrecht erhält, die Auswirken wirken immer nur einmal pro Anwendung. Bei längerem aufrechterhalten dieser Kraft kann es passieren das Wesen aus den anderen Welten in die Reale Welt eingreifen.

1 Erfolg = Das Opfer ist erschüttert, aber ansonsten unversehrt.

2 Erfolge = Das Opfer ist zutiefst erschüttert. Es verliert einen Willenskraft Punkt.

3 Erfolge = Das Opfer verliert einen Willenskraftpunkt und alle seine Würfelvorräte werden für den Rest der Szene um eins Gesenkt.

4 Erfolge = Das Opfer verliert 2 Willenskraftpunkte und alle seine Würfelvorräte werden für den Rest der Szene um 1 Gesenkt.

5 Erfolge = Das Opfer verliert 2 Willenskraftpunkte und alle seine Würfelvorräte werden für den Rest der Nacht um 1 gesenkt.

6 Erfolge = Das Opfer verliert 3 Willenskraftpunkte und alle seine Würfelvorräte werden für den Rest der Nacht um 1 gesenkt.

7 Erfolge = Das Opfer verliert 4 Willenskraftpunkte und alle seine Würfelvorräte werden für den Rest der Szene um 2 gesenkt. Zudem muss das Opfer einen Selbstbeherrschung Wurf, Schwierigkeit 7 bestehen um keine Geistesstörung davon zu tragen.

8+ Erfolge = Das Opfer verliert 5 Willenskraftpunkte und alle seine Würfelvorräte werden für den Rest der Szene um 2 gesenkt. Zudem muss das Opfer einen Selbstbeherrschung Wurf, Schwierigkeit 7 bestehen um keine Geistesstörung davon zu tragen.

8. Stufe – Höllischer Diener

Der Anwender kann einen Dämon beschwören der für ihn kämpft oder andere Aufgaben für ihn verrichtet. Hierzu muss er ein Pentagramm auf den Boden mahlen oder mit Salz/Kreide legen. Er kann es auch mit Holz, Steinen oder ähnlichem legen. Je besser die „Zutaten“ desto leichter ist es den Dämon zu beschwören. Er muss in dem Pentagramm stehen und dort etwas opfern, auch hier gilt je besser die Zutat desto besser. Das könnte z.B. sein das man das Pentagramm mit Blut zeichnet anstatt mit Salz oder Steinen oder das man es noch mit verschiedenen Okkulten Symbolen versieht. Es macht auch einen unterschied ob man eine Katze oder beispielsweise eine Kuh oder einen Menschen opfert. Dazu muss man die entsprechende Beschwörungsformel aufsagen. Bei dem Dämon den der Anwender auf diese Weise beschwören kann handelt es sich um einen unteren Dämon, einer Art teuflischer Diener Kreatur.

System: Der Einsatz dieser Kraft kostet einen Willenskraftpunkt und 4 Blutpunkte. Das beschwören des Dämons dauert ca. 30 – 45min mit Vorbereitung Opferung und Beschwörung. Der Anwender würfelt Manipulation + Okkultismus.

Grundwerte mittlere Helfer Kreatur:

Attribute: Körperliche je 2, Gesellschaftliche je 3 /kein Erscheinungsbild, Geistige je 2

Fähigkeiten: alle auf 2

Disziplinen:

Daimonion 2

Dämonische Magie /Pfad des Schülers 1

Deimos 1

Bewaffnung: Klauen +1 tödlich (alle Waffen ausrüstbar)

Blutvorrat: 10

Gesundheitsstufe: 6

1 – 2 Erfolge = Der beschworene Dämon erhält + 1 auf Attribut oder + 1 auf Fähigkeiten.

2 – 3 Erfolge = Der beschworene Dämon erhält + 1 auf Attribute und + 1 auf Fähigkeiten.

4 – 5 Erfolge = Der beschworene Dämon erhält + 2 auf Attribute und + 1 auf Fähigkeiten oder + 1 auf Attribute + 2 auf Fähigkeiten.

6 – 7 Erfolge = Der beschworene Dämon erhält + 2 auf Attribute und + 2 auf Fähigkeiten.

8 – 9 Erfolge = Der beschworene Dämon erhält + 2 auf Attribute und + 2 auf Fähigkeiten und +1 auf Disziplinen.

Die Verteilung der zusätzlichen Punkte liegt bei der SL.

Dämonen die längere Zeit in der realen Welt verweilen sind in der Lage ihre Attribute, Fähigkeiten und Disziplinen zu steigern. Der Dämon beleibt so lange in der Realen Welt bis er vernichtet wird, der Anwender ihn zurück schickt oder er selbst entschließt in die andere Welt zurück zu gehen, dies vermögen aber nur Dämonen die ihrem Herrn lange Zeit gedient haben.

9. Stufe – Entfesselung des Höllenzorns

Mit dieser Kraft ist der Anwender in der Lage eine Schaar kleiner Dämonen zu beschwören. Diese Dämonen Art ist als Gremlins bekannt und sind 30-50cm groß. Sie haben eine Schlangen, Kröten oder Echsen artige Haut, lange spitze Ohren und kräftige Krallen an ihren drei Fingern. Es sollen auch schon geflügelte gesichtet worden sein. Ihre Augen funkeln, grün, rot oder blau. Diese kleinen Diener Kreaturen sind äußerst aggressiv und können trotz ihrer geringen Größe doch erheblichen Schaden anrichten da sie meist in großer Zahl auftreten. Der Anwender kann diese Kraft auf zwei Arten einsetzen. Entweder er kann die Gremlins einfach beschwören, um sich beispielsweise zu schützen oder irgendwo einfach Unruhe zu stiften. Dann werden die kleinen Biester einfach alles angreifen und zerstören was ihnen in die Quere kommt. Ihren Beschwörer werden sie nie angreifen, ob sie seine Gefolgschaft angreifen oder nicht hängt davon ab wie gut der Anwender die Beschwörung meistert. Oder er kann eine bestimmte Person damit „Verfluchen“. Er muss dazu sein Ziel sehen und ihm die Beschwörungsformel ins Gesicht sagen. Bei dieser Form der Anwendung werden nacheinander immer nur ein bis zwei der Dämonen erscheinen und die betroffene Person eine ganze Nacht verfolgen und immer wieder attackieren. Sterben die Dämonen oder verlieren sie den Anschluss werden die nächsten in seiner Nähe erscheinen und ihn weiter verfolgen. Kennt der Anwender beispielsweise das Zuhause des Opfers so kann es sein das auch dort Gremlins erscheinen und sein Zuhause verwüsten und auf ihn warten etc.. Die zweite Form, trifft nicht unmittelbar nach Beendigung der Beschwörung ein.

System: Das anwenden dieser Kraft kostet einen Willenskraftpunkt und 4 Blutpunkte. Der Anwender würfelt Charisma + Okkultismus, Schwierigkeit 7. Die Gremlins werden bis zum Ende der Nacht oder bis zu ihrer Vernichtung existieren. Hat der Anwender diese Kraft auf ein bestimmtes Ziel ausgesprochen so kann er in der folgenden Nacht die Gremlins wieder auf das Opfer ansetzen, das kostet ihn allerdings einen permanenten Blutpunkt (dieser ist erst nach einer Nacht wieder auffüllbar/einsetzbar).

1 Erfolg = ca. 3 Gremlins werden beschworen, der Anwender hat keinen Einfluss darauf wen sie angreifen.

2 Erfolge = ca. 5 Gremlins werden beschworen, der Anwender hat keinen Einfluss darauf wen sie angreifen.

3 Erfolge = ca. 8 Gremlins werden beschworen, der Anwender hat keinen Einfluss darauf wen sie angreifen.

4 Erfolge = ca. 13 Gremlins werden beschworen, die Gremlins werden, wenn sie nicht direkt von ihnen behindert werden, die Gefolgsleute des Anwenders in Ruhe lassen.

5 Erfolge = ca. 15 Gremlins werden beschworen, die Gremlins werden die Gefolgsleute des Anwenders in Ruhe lassen und auch die Einrichtung des Anwenders, wenn sie nicht direkt im Weg steht.

6 Erfolge = ca. 18 Gremlins werden beschworen

Gremlin

Körperkraft: 2, Widerstand: 1, Geschick: 3

Charisma: 2, Manipulation: 2

Wahrnehmung: 4, Intelligenz 2, Geistesschärfe: 4

Ausweichen: 4

Handgemenge: 3

Sportlichkeit: 2

Empathie: 2

Einschüchterung: 3

Okkultismus: 4

Daimonion: 2

Bewaffnung: Klauen Kk +2 tödlich

Blutvorrat: 4

Gesundheitsstufe: 3

10. Stufe – herbeirufen des großen Tiers

Mit dieser Kraft kann der Anwender einen großen Diner Dämon Beschwören. Für gewöhnlich werden diese nur zum Kämpfen eingesetzt, sie verrichten zwar auch andere Arbeiten die man ihnen Aufträgt, doch lohnt sich der erhöhte Aufwand selten, da die niedriger Stufe, 8. Stufe – Höllischer Diener, einfacher zu bewerkstelligen ist und die Diener ihre Arbeiten im Grunde genauso zuverlässig verrichten wie die Diener bei dieser Stufe. Der Anwender muss dafür in einem Raum, möglichst ein modriger Keller oder ein altes Gebäude oder Orte an denen viel Blut geflossen sind, ein großes Pentagramm mit Menschenblut auf den Boden Malen, danach muss er die Linien mit Salz nachziehen. Dann muss er mit Blut bestimmte Okkulte Symbole in und um das Pentagramm zeichnen. Die Beschwörungsformel dauert eine Nacht und muss in drei aufeinander folgenden Vollmondnächten wiederholt werden. Für jede Nacht benötigt er 10 Kerzen, die aus einem Gemisch aus Menschenfett, Menschentalk und Pech das von Bäumen die auf einem Friedhof wachsen, hergestellt sein müssen. Während der Beschwörung muss an jeder Ecke und an jedem Schnittpunkt des Pentagramms eine der Kerzen brennen. Die Kerze müssen groß genug sein das sie die ganze Nacht lang brennen. In jeder Nacht muss mindestens ein Mensch geopfert werden.

System: Das anwenden dieser Kraft einen Willenskraftpunkt und 8 Blutpunkte pro Nacht. Der Anwender würfelt in jeder Nacht einmal Charisma + Führungsqualitäten, Schwierigkeit 7. Hat er Dabei mindestens 3 Erfolge so sinkt die Schwierigkeit beim folge Wurf auf Manipulation + Okkultismus um 1. Manipulation + Okkultismus, Schwierigkeit 7. Er darf pro Nacht bis zu 5 mal würfeln um je 15 Erfolge zu Erreichen. Fehlen im in der ersten oder der zweiten Nacht Erfolge muss er diese in der folgenden Nacht ausgleichen, ansonsten ist die Beschwörung gescheitert. A

Grundwerte große Helfer Kreatur

Attribute: Körperliche je 3, Gesellschaftliche je 3 /kein Erscheinungsbild, Geistige je 3

Fähigkeiten: alle auf 3

Disziplinen:

Daimonion 3

Dämonische Magie /Pfad des Schülers 4

Deimos 2

Bewaffnung: Klauen +2 tödlich (Schwerter etc. ausrüstbar)

Blutvorrat: 25

Gesundheitsstufe: 15

Für die Erfolge, bei den Würfeln auf Manipulation + Okkultismus, der über die zu erreichenden 45 hinausgehen erhält der Dämon zusätzliche Punkte.

1 – 2 Erfolge = Der beschworene Dämon erhält + 1 auf Attribut oder + 1 auf Fähigkeiten.

2 – 3 Erfolge = Der beschworene Dämon erhält + 1 auf Attribute und + 1 auf Fähigkeiten.

**4 – 5 Erfolge = Der beschworene Dämon erhält + 2 auf Attribute und + 1 auf Fähigkeiten
oder + 1 auf Attribute + 2 auf Fähigkeiten.**

6 – 7 Erfolge = Der beschworene Dämon erhält + 2 auf Attribute und + 2 auf Fähigkeiten.

**8 – 9 Erfolge = Der beschworene Dämon erhält + 2 auf Attribute und + 2 auf Fähigkeiten und +1
auf Disziplinen.**

Die Verteilung der zusätzlichen Punkte liegt bei der SL.

**Dämonen die längere Zeit in der realen Welt verweilen sind in der Lage ihre Attribute, Fähigkeiten
und Disziplinen zu steigern. Der Dämon bleibt so lange in der Realen Welt bis er vernichtet wird,
der Anwender ihn zurück schickt oder er selbst entschließt in die andere Welt zurück zu gehen,
dies vermögen aber nur Dämonen die ihrem Herrn lange Zeit gedient haben.**