

Deimos

Clan Disziplin des Clans Lamia

Die Lamien teilen den besessenen Wunsch der Kappadozianer, die Welt der toten zu erforschen. Sie drücken ihn nur anders aus als ihre gelehrten Brüder. Die Disziplin Deimos drückt ihre Vorliebe für die Tanatologie in Verbindung mit den Lehren der Dunklen Mutter aus.

1. Stufe – Flüstern mit der Seele

Mit dieser Kraft kann der Vampir eine Seele als Verbündeten herbeirufen. Dazu muss sich jedoch eine Leiche eines frisch verstorbenen Wesens, egal ob Mensch oder Tier, in einem Umfeld von bis zu 5 Metern befinden. Der Anwender muss eine kurze Beschwörungsformel aufsagen.

System: Der Einsatz dieser Kraft kostet einen Blutpunkt. Der Anwender Würfelt Manipulation + Okkultismus, Schwierigkeit 7. Er muss mindestens 4 Erfolge erzielen. Der beschworene Geist wird für eine Szene oder bis zu seiner Vernichtung in der Realen Welt verweilen.

Dem Geist stehen folgende Werte zur Verfügung um in die Reale Welt, Runden weise, ein zu greifen:

Seine Körperlichen Attribute, so wie die Fähigkeiten Ausweichen, Handgemenge

Der Geist kann nur einmal alle drei Runden in das Kampfgeschehen eingreifen. Zu diesem Zeitpunkt wird er für alle anwesenden sichtbar und kann auch angegriffen werden. Wird der Geist während einer seiner Aktionen angegriffen so kann er versuchen auszuweichen. Beachten sie das es sich bei dem Geist um den Geist der Leiche handelt.

2. Stufe – Blick hinter das Leichentuch

Diese Kraft ermöglicht es dem Anwender, die Rasse, Gesinnung gegenüber des Anwenders, die derzeitige Laune des Ziels und einige andere Dinge festzustellen. Die Informationen werden in den Kopf des Anwenders projiziert.

System: Der Charakter muss einen Wurf auf Wahrnehmung + Okkultismus machen (Schwierigkeit 7). Die Anzahl der Erfolge zeigen an, wie viel von der Aura zu sehen ist und verstanden werden kann. (*Die Farben Liste findet ihr im Grundregelwerk Seite 156*). Ein Patzer bedeutet eine Fehldeutung. Der Erzähler möchte diesen Wurf vielleicht selbst machen, damit der Spieler nicht weiß, ob er Erfolg hatte oder gepatzt hat.

1 Erfolg = Schatten (Fahl oder hell)

2 Erfolge = Farbe unterscheiden

3 Erfolge = Muster sind erkennbar z.B. Flecken Diablerie

4 Erfolge = Veränderungen sind erkennbar

5 Erfolge = Alles erkennbar

3. Stufe – Schleim

Diese unheimliche Kraft ermöglicht es dem Anwender, grün schimmernden, klebrigen Schleim zu beschwören, der das Opfer fesseln kann. Man kann auch ein Gebiet damit verseuchen, indem dann alles am Boden oder an den Wänden festklebt. Der Schleim dringt aus dem Boden, Felsen, Bäumen etc. und sammelt sich da wo der Anwender es wünscht oder Schnell als langer Tentakel hervor und wickelt das Opfer ein. Berührt ein Opfer beispielsweise eine wand die mit dem Schleim bedeckt ist oder kommt auf wenige cm. an sie heran, so bleibt es an ihr kleben bzw. der Schleim wird dünne Fäden wachsen lassen die am Opfer kleben bleiben und es so nach und nach einfangen. Hat der Anwender keine Fläche vorbereitet und wendet dies Kraft direkt in einer Handlung an so kann er vom Boden, einer Wand oder

ähnlichem einen bis zu 1m langen Tentakel Wachsen lassen der nach dem Opfer greift und es, wenn er trifft, beginnt ein zu wickeln.

System: Der Anwender würfelt Manipulation + Okkultismus, Schwierigkeit 7. Der Einsatz dieser Kraft kostet für jeden Erfolg den der Anwender von seinen Erfolgen einsetzen möchte einen Blutpunkt.

- 1 Erfolg = Der Anwender kann 1qm Fläche mit dem Schleim bedecken.
= Der Tentakel hat eine Reichweite von einem halben Meter und bleibt nur am Opfer Kleben so das es von dort nicht fort kann.**
- 2 Erfolge = Der Anwender kann 2qm Fläche mit dem Schleim bedecken.
= Der Tentakel hat eine Reichweite von 1m und wächst über das getroffene Gliedmaß.**
- 3 Erfolge = Der Anwender kann 3qm Fläche bedecken.
= Reichweite 1m und wächst über 2 Gliedmaße.**
- 4 Erfolge = Der Anwender kann 4qm Fläche bedecken.
= Reichweite 1m und wächst über 3 Gliedmaße.**
- 5 Erfolge = Der Anwender kann 5 qm Fläche bedecken.
= Reichweite 1m und wächst über 4 Gliedmaße.**

Beachten Sie das es einige Zeit dauert bis der Schleim über die verschiedenen Bereiche gewachsen ist und das er zerstört werden kann.

Der Schleim hat 2 Gesundheitsstufen, Geschick: 2 und Ausweichen: 1, Stärke: 5 (um versuche sich los zu reisen zu vereiteln), Seelenstärke: 5.

4. Stufe – Der Kuss der dunklen Mutter

Diese Kraft ermöglicht es dem Anwender sein Ziel eine Krankheit anzuhängen. Der Effekt ist bei Sterblichen und Unsterblichen verschieden.

System: Der Anwender muss dem Ziel einen Kuss geben, um die Wirkung zu entfesseln. Das anwenden dieser Kraft kostet 3 Blutpunkte. Der Anwender würfelt Manipulation + Okkultismus, Schwierigkeit entspricht der Widerstandfähigkeit + 2 des Opfers.

Das Anwenden auf Sterbliche Ziele:

- 1 - 2 Erfolg = Das Opfer bekommt Fieber, es wird träge und schlaff, seine Augen roten sich und schwellen an, es wird blass. Das Opfer leidet 2 Tage unter den Auswirkungen.**
- 3 – 4 Erfolge = Selber Effekt, nur das das Opfer einen Willenskraft Wurf, Schwierigkeit 7 schaffen muss um etwas anderes zu tun als im Bett zu liegen. Der Effekt hält eine Woche an.**
- 5 – 6 Erfolge = Selben Effekte, nur das das Opfer zusätzlich pro Tag eine Gesundheitsstufe tödlichen Schaden erhält.**
- 7 – 8 Erfolge = Selber Effekt, nur das das Opfer 2 Gesundheitsstufen tödlichen Schaden pro Tag erhält.**
- 9 – 10 Erfolge = Das Opfer erhält alle Stunde eine Gesundheitsstufen tödlichen Schaden, bis es tot ist.**

Sterbliche können den Schaden den sie durch diese Kraft erhalten nicht durch ihre Widerstand widerstehen. Geheilt werden können diese Wunden wie gehabt.

Das Anwenden auf Übernatürliche:

- 5 – 6 Erfolge = Das Opfer wird träge, schlaff und unkonzentriert, durch die Wirkung der Krankheit. Die Schwierigkeit aller Aktionen werden um eins erhöht. Das Opfer leidet**

eine Nacht an den Auswirkungen. Alle Sterblichen mit denen er in Berührung kommt laufen Gefahr sich anzustecken. (Widerstand, Schwierigkeit 7 um sich bei engerem/längerem Kontakt nicht anzustecken)

7 – 8 Erfolge = Selber Effekt, nur das das Opfer eine Woche unter dem Effekt leidet.

9 – 10 Erfolge = Selber Effekt, das das Opfer einen Monat unter dem Effekt leidet.

5. Stufe – Pesthauch

Wenn ein Vampir diese Kraft auf ein Opfer anwendet, ruft er bei ihm Alterserscheinungen hervor. Die Haut wird fahl, die Knochen brüchig und die Gelenke steif. Dies bringt Sterblichen schnell den Tod und ist auch für andere Wesen sehr gefährlich bis tödlich. Der Anwender muss kräftig und aus seinem tiefsten inneren ausatmen und setzt dabei die Wirkung frei.

System: Der Anwender würfelt Manipulation + Okkultismus, Schwierigkeit 7. Das anwenden dieser Kraft kostet 3 Blutpunkte. Diese Disziplin kann nur auf eine Person gewirkt werden.

1 - 2 Erfolge = Das Opfer erhält eine Gesundheitsstufe tödlichen Schaden, für jede Runde die es der Wirkung ausgesetzt ist.

3 – 4 Erfolge = Das Opfer erhält 2 Gesundheitsstufen tödlichen Schaden, für jede Runde die es der Wirkung ausgesetzt ist.

5 – 6 Erfolge = Das Opfer erhält 3 Gesundheitsstufen tödlichen Schaden, für jede Runde die es der Wirkung ausgesetzt ist.

7 – 8 Erfolge = Das Opfer erhält eine Gesundheitsstufe schwer heilbaren Schaden, für jede Runde die es der Wirkung ausgesetzt ist.

9 – 10 Erfolge = Das Opfer erhält 2 Gesundheitsstufen schwer heilbaren Schaden, für jede Runde die es der Wirkung ausgesetzt ist.

Sterbliche können den Schaden den sie durch diese Kraft erhalten nicht durch ihre Widerstand widerstehen. Geheilt werden können diese Wunden wie gehabt.

Übernatürliche können nur mit Seelenstärke versuchen dem Schade zu widerstehe.

6. Stufe – Erweckung des Schleims

Diese Kraft ist eine Erweiterung der 3. Stufe – Schleim. Mit dieser Kraft wird der selbe Schleim beschworen wie mit der 3. Stufe, nur das dieser sich zu bewegen scheint, wen er auf einer Fläche verteilt ist. Er kann sich auch fortbewegen, beispielsweise langsam den Boden einer Höhle Endlanggriechen.

System: Der Anwender würfelt Manipulation + Okkultismus, Schwierigkeit 7. Der Einsatz dieser Kraft kostet für jeden Erfolg den der Anwender von seinen Erfolgen einsetzen möchte einen Blutpunkt.

1 Erfolg = Der Anwender kann 1qm Fläche mit dem Schleim bedecken.

= Der Tentakel hat eine Reichweite von einem halben Meter und bleibt nur am Opfer Kleben so das es von dort nicht fort kann.

2 Erfolge = Der Anwender kann 2qm Fläche mit dem Schleim bedecken.

= Der Tentakel hat eine Reichweite von 1m und wächst über das getroffene Gliedmaß.

3 Erfolge = Der Anwender kann 3qm Fläche bedecken.

= Reichweite 1m und wächst über 2 Gliedmaße.

4 Erfolge = Der Anwender kann 4qm Fläche bedecken.

= Reichweite 1m und wächst über 3 Gliedmaße.

5 Erfolge = Der Anwender kann 5 qm Fläche bedecken.

= Reichweite 1m und wächst über 4 Gliedmaße.

Beachten Sie das es einige Zeit dauert bis der Schleim über die verschiedenen Bereiche gewachsen ist und das er zerstört werden kann.

Der Schleim hat 3 Gesundheitsstufen, Geschick: 3 und Ausweichen: 2, Stärke: 8 (um versuche sich los zu reisen zu vereiteln), Seelenstärke: 7.

7. Stufe – Schutz aus Schleim

Mit dieser Kraft kann sich der Anwender eine Schutzhaut aus Schleim beschwören. Der beschworene Schleim kriecht am Anwender hinauf und dringt zum Teil in ihn ein.

System: Das anwenden dieser Kraft kostet 3 Blutpunkte und einen Willenskraftpunkt. Das aktivieren dieser Kraft dauert 4 Runden (die Dauer kann durch Einsatz von Blut gesenkt werden, Minimum Dauer eine Runde). Der Anwender kann nun seinen Widerstand als Seelenstärke verwenden (auch gegen Feuer), die Schwierigkeit ihn festzuhalten erhöht sich um 2.

8 – 10 Stufe

Höhere Stufen dieser Disziplin sind derzeit nicht bekannt sind derzeit nicht bekannt.