

Thanatosis

Die Anwender dieser Disziplin sind völlig vom Tod und seinen Auswirkungen besessen und werden im allgemeinen nur von den verdrehtesten Kainskindern überhaupt akzeptiert.

1. Stufe - Die Runzel der Hexe

Der Charakter kann seine Haut erweitern oder zusammenziehen. Mit dieser Kraft kann der Charakter sowohl sein Aussehen als auch sein scheinbares Alter verändern. Wenn man diese Fähigkeit zusammen mit Verdunkelung oder Fleischformen einsetzt, senkt sie die Schwierigkeit einer Aussehens Veränderung um 1. Der Charakter kann diese Kraft auch einsetzen um kleine Gegenstände an seinem Körper zu verbergen, in dem er Taschen in seinem Fleisch erschafft und sie dann wieder verschließt. Zu den Gegenständen die man auf diese Weise verstecken zählen beispielsweise Pistolen, Bargeld usw.

System: Der Einsatz dieser Kraft kostet einen Blutpunkt.

2. Stufe - Fäulnis

Mit dieser Kraft kann der Charakter einen Gegner verfaulen lassen. Schnelle Bewegungen beschleunigen den Verfall des Opfers, bis es schließlich Teile seines Fleisches verliert und ihm die Harre ausfallen. Die Auswirkungen dieser Kraft verschlimmern sich jede Runde, in der die betroffene sich nicht absolut ruhig verhält.

System: Der Anwender kann diese Kraft aufrechterhalten solange er weiter Blut zahlt, die Blutkosten für das Aufrechterhalten der Disziplin entsprechen den Blutpunkten die der Charakter eingesetzt hat um Extra Erfolge bei seinem Wurf zu erhalten, siehe unten). Der einzige Weg, für das Opfer, die grässlichen Verluste an eigenen Körperteilen aufzuhalten, besteht also in völliger Inaktivität. Der Charakter kann diese Kraft nur auf ein Ziel gleichzeitig Anwenden, wobei Gerüchte bekannt sind die besagen das es mächtige Anwender dieser Disziplin geben soll die mehrere Angreifer auf diese Weise in schach halten.

Der Einsatz dieser Disziplin Kostet einen Blutpunkt.

Der Charakter muss zunächst festlegen, wie viele Blutpunkte er zusätzlich ausgeben will (um Erfolge zu sammeln), das Maximum entspricht seiner Generation bedingten Grenze an einsetzbaren Blutpunkten. Danach Würfelt er Geschick + OKkultismus (Die Schwierigkeit einspricht der Widerstandsfähigkeit + Seelenstärke der Zielperson).

Für jeden Erfolg und jeden zusätzlich eingesetzten Blutpunkt verliert der Gegner einen Punkt von seinem Wert Erscheinungsbild, dies führt dazu das die Schwierigkeit aller Gesellschaftlichen Würfe um 1 für jeden Punkt, den das Opfer Erscheinungsbild verliert, steigt. Diese Schwäche kann nicht durch die Gabe der Verdunkelung ausgeglichen werden (Aussehen ändert, jedoch bleibt gesteigerte Schwierigkeit) und trifft auch Mitglieder des Clans Nosferatu, wobei diese keinen Punkt auf Erscheinungsbild verlieren können.

Außerdem wird das Opfer die schlimmsten Effekte der Fäulnis erleben, wenn es sich weiter hin bewegt oder gar aktiv an einem Kampf teilnimmt. Bewegt das Opfer sich dennoch so kann es versuchen sich der Schrecklichen, zusätzlichen Auswirkung zu entziehen.

Sterbliche Können mit Widerstandsfähigkeit (Schwierigkeit 8), ...

Guhle können mit Widerstand + Seelenstärke (Schwierigkeit 8), ...

Kainiten können mit Widerstand + Seelenstärke (wobei Seelenstärke automatischen Erfolgen entspricht) (Schwierigkeit 7), ...

... versuchen den Erfolgen + eingesetzten Blutpunkten des Anwenders zu widerstehen.

Gelingt dem Anwender der Wurf gegen Widerstand des Opfers, so steigt die Schwierigkeit des Opfers bei Körperlichen Würfen um 1.

Die Jeglicher Effekt ist nach einem Tag ruhen aufgehoben.

3. Stufe - Asche zu Asche

Mit dieser Kraft kann der Charakter zu einer schweren pulverartigen Substanz werden. Das gestattet es ihm, sich einem Feuer oder sogar dem Sonnenlicht auszusetzen, ohne dadurch Schaden zu nehmen. In dieser Gestalt ist er jedoch zu keiner Aktion in der Lage.

System: Durch den Einsatz eines Blutpunktes kann der Anwender diese Kraft aktivieren. Möchte der Anwender diese Kraft beenden, so kostet ihn das 3 Blutpunkte.

Will der Charakter Gegenstände mitnehmen die sich nicht in den Taschen seiner Kleidung befindet (auch Rucksack, Schwert etc.) muss er für jeden Gegenstand einen Blutpunkt zusätzlich ausgeben.

4. Stufe - Verdorren

Mit dieser Kraft kann der Charakter einen Gegner „mumifizieren“ und zwar ein Körperteil nach dem anderen. Verdorrte Glieder sind nutzlos. Können kein Blut aufnehmen und sind bewegungsunfähig und strahlen heftige Schmerzen aus.

System: Sie werden nach einem Tag wieder normal, wenn das Opfer übernatürlichen Ursprungs ist. Wenn diese Kraft jedoch gegen Sterbliche eingesetzt wird, ist die Wirkung dauerhaft und die betroffenen Glieder werden brandig und unbrauchbar (ihnen bleibt nur ihre Widerstandsfähigkeit um den Schaden möglicherweise von sich zu lenken). Ghule und Kainiten haben die Möglichkeit mit Widerstandsfähigkeit und Seelenstärke der Auswirkung zu widerstehen (Seelenstärke entspricht automatischen Erfolgen).

Um ein Körperteil zum Verdorren zu bringen muss der Charakter es berühren. Dabei muss er bei einem Wurf auf Manipulation + Medizin (Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Opfers) gegen den Widerstand des Opfers würfeln.

Außerdem muss der Anwender einen Willenskraftpunkt und einen Blutpunkt ausgeben.

Der Einsatz dieser Kraft gegen den Kopf eines Gegners ist für Sterbliche sofort tödlich und wird ein Kainskind in dieser Nacht in etwas Unheimliches wie eine Starre fallen lassen. Es befindet sich zwar nicht wirklich in diesem Zustand, ist aber zeitweilig außer Gefecht und kann keine Disziplinen einsetzen, während es an seinem schrumpfenden Kopf leidet.

5. Stufe - Infektion

Mit dieser Kraft kann der Charakter eine Infektion in den schwer heilbaren Wunden hervorrufen, die sein Gegenüber erlitten hat. Diese Infektion richtet schwer heilbaren Schaden an.

System: Das Aktivieren dieser Kraft für eine Runde kostet einen Willenskraftpunkt. Der Anwender

muss sein Opfer innerhalb dieser Szene Berührt bzw. mit Hand oder Waffe getroffen haben. Für je drei Blutpunkte kann der Anwender allen die sich in einem Radius von 10m um ihn herum befinden, die schwer heilbare Wunden erlitten haben und die er innerhalb dieser Szene berührt hat einen schwer heilbaren Schadens Punkt erleiden lassen. Er kann diesen Effekt jedes mal nur auf verschiedene Personen wirken lassen, nicht aber auf die selbe Person mehrere male. Diesem schwer heilbare Schaden kann man auch nicht mit Seelenstärke widerstehen. Der Anwender muss hierzu einen Wurf auf OKkultismus (Schwierigkeit 6) schaffen.

6. Stufe Staub zu Staub

Staub zu Staub hat die gleiche Wirkung wie die Kraft der dritten Stufe Asche zu Asche, ist jedoch geringeren Einschränkungen unterworfen.

System: Sobald ein Charakter sich zur Umwandlung seines Körpers entschlossen hat, behält er die vollständige Kontrolle über alle geistigen Disziplinen mit Ausnahme von Beherrschung, Präsenz und Thaumaturgie. Der entstehende Staub kann nicht gewaltsam zerteilt oder vom Wind bewegt werden, wenn es der Charakter nicht wünscht. Der Charakter kann den Wind aber beispielsweise auch benutzen, um sich durch ihn davonzutragen zu lassen.

Er kann auch Geschwindigkeit einsetzen um sich in dieser Gestalt fortzubewegen, allerdings nur halb so schnell wie es ihm eigentlich gestattet wäre.

Wen der Charakter wieder in seine eigentliche Gestalt zurück will kostet ihn das einen Blutpunkt. Auf dieser Stufe kann der Anwender f weitere Blutpunkte auch Personen mit sich nehmen, und nicht nur Gegenstände.

7. Stufe - Zerdrücken

Der Anwender kann die Haut eines Gegners so beeinflussen das diese sich zusammen zieht bis sie schließlich vom Körper platzt.

System: Dies verursacht 3 Gesundheitsstufen schwer heilbaren Schaden.

Der Anwender würfelt Geschick + OKkultismus (Schwierigkeit entspricht Widerstandsfähigkeit des Opfers +2), das Opfer kann mit Seelenstärke dagegen würfeln. Schafft der Anwender diesen Wurf erhält das Opfer die 3 schwer heilbaren Schadenspunkte.

Der Einsatz dieser Kraft kostet 3 Blutpunkte. Die Auswirkungen dieser Kraft sind bei Kainiten etc. nach einem Tag ruhen vorüber. Sehtskinder leiden etwa eine Woche unter der Wirkung, während die Haut langsam nach wächst.

Wenn der Angriff gelingt, kann der Charakter die abgeworfene Haut in seinen eigenen Körper aufnehmen, was ihm für den Rest der Nacht 2 zusätzliche Punkte an Widerstandsfähigkeit verschafft. Samedie die diese Kraft in der Öffentlichkeit einsetzen, machen sich bei anderen Kainskindern nicht besonders beliebt.

Der Charakter kann die zusätzliche Widerstandsfähigkeit nur bekommen, wenn er die Hautreste eine Runde lang fest hält und 2 weitere Blutpunkte einsetzt.

8. Stufe - Totenstarre

Wie der Name schon sagt, führt diese Kraft bei einem Opfer zur Totenstarre, der Verhärtung und Kontraktion der Bänder und Sehnen.

System: Zum Einsetzen der Kraft muss der Charakter einen erfolgreichen Willenskraftwurf machen (Schwierigkeit entspricht Widerstandsfähigkeit + Seelenstärke des Opfers) und einen Willenskraftpunkt ausgeben.

Das Opfer kann mit Seelenstärke versuchen die Erfolge des Anwenders zu negieren.

Ist der Anwender erfolgreich verliert das Opfer drei Geschick Punkte und leidet an so schrecklichen Schmerzen, dass der Einsatz einer geistigen Disziplin einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 9) erforderlich macht.

Die Auswirkung kann durch den Einsatz von 5 Blutpunkten überwunden werden, aber das Opfer muss zunächst einen Selbstbeherrschung Wurf (Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Anwenders) machen um nicht in Raserei zu verfallen.

Wenn das Opfer die Raserei nicht abwenden kann oder sich für einen Angriff entscheidet, ohne die notwendigen 5 Blutpunkte eingesetzt zu haben reißen die überbeanspruchten Bänder und Sehnen was automatisch 2 Gesundheitsstufen schwer heilbaren Schaden verursacht. Dieser Schaden kann nicht absorbiert werden und wird in jeder Runde, in der sich das Opfer heftig bewegt, erneut auftreten.

9. Stufe und 10. Stufe

Es sind keine Samedi aus einer niederen als der sechsten Generation bekannt aber es kommen immer wider Gerüchte auf, dass es wirklich mächtige Angehörige dieses Clans geben soll die die Fähigkeit haben sollen ihre Gegner in verrottende Leichen zu verwandeln.