

Wahrer Glaube

Wahrer Glaube ist eine spezielle Eigenschaft, die nur wenige Menschen in der Welt der Dunkelheit besitzen. Zwar sind viele Sterbliche mehr oder weniger Anhänger einer Religion, die an ein höheres Wesen oder Ziel glaubt, doch nur eine sehr kleine Anzahl verfügt über den brennenden Eifer und die tiefe Überzeugung, die sie gegen Kreaturen wie Vampire schützen können. Beachten Sie, dass die meisten Legenden zwar behaupten, Vampire hätten Angst vor Kreuzen und dergleichen, dass das aber nur zutrifft wen der träger des heiligen Symbols wirklich an seine Religion glaubt, und das der Glaube sich in jeder Religion zeigen kann. Eine fromme Jüdin kann einen Vampir vielleicht mit ihrem Davidsstern auf Distanz halten, ein Taoist kann vielleicht bestimmte Gebete sagen, während ein Christ, dem der wahre Glaube fehlt, feststellt, dass ihm sein Kreuz gegen die Untoten nicht hilft. Dieser Glaube wächst nicht unbedingt mit der Erfahrung. Sicher kann er infolge persönlicher Erfahrungen stärker werden aber eigentlich ist er vor allem ein Maß für das Ausmaß der Überzeugung der Person. Er kommt auch nicht von außen, von einem Gott oder Engel. Ob die betreffende Person nun mit ihrem Glauben Recht hat oder nicht, sie glaubt so fest, dass ihre eigentliche Überzeugung sie schützt. Auf Wunsch des Erzählers kann Glaube wachsen oder abnehmen, um die religiöse Überzeugung und den Eifer einer Person abzubilden. Der Glaubenswert liegt wie jeder andere auch zwischen 1 und 5. Dieser Wert ist wie eine Disziplin zu behandeln.

1. Stufe – heiliger Schutz

Der Charakter kann versuchen, Vampire (und andere Wesen der Nacht) zurück zu treiben, indem er ein heiliges Symbol schwenkt oder laut betet. Der Charakter würfelt Willenskraft + Glaube, die Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Ziels. Die Anzahl der erfolge bestimmt die Anzahl der Schritte, die der Vampir rückwärts gehen muss. Werden keine Erfolge erzielt, muss der Vampir nicht zurück weichen, kann aber auch nicht vorrücken. Ein Patzer bedeutet, dass der Vampir ungehindert vorrücken kann. Außerdem verursacht das Kreuz, die Bibel etc., wen sie gegen den Körper des Vampirs gepresst werden, Erfolge/2 schwer heilbaren Schaden, weil sie sich ins Fleisch brennen.

2. Stufe – Schutz vor den finsternen Worten

Der Charakter kann versuchen der Disziplin Beherrschung zu widerstehen. Wird Beherrschung auf den Charakter angewandt so würfelt er, Willenskraft + Glaube, die Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Beherrschung Anwenders. Jeder Erfolg den der Charakter würfelt negiert einen Erfolg des Beherrschung Wurfs.

3. Stufe – Gespür für das unreine

Der Charakter kann die Anwesenheit von Vampiren (und anderen Wesen der Nacht) spüren. Befindet sich ein Vampir in der nähe (es liegt bei der SL den angemessenen Abstand zu wählen, je höher der Glaubenswert desto weiter der Radius) würfelt der Charakter Willenskraft + Glauben, die Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Vampirs. Der Anwender kann auf diese Kraft nur zurück greifen wen er nicht gerade mit etwas sehr anspruchsvollem beschäftigt ist oder unter Stress steht oder sich an einem lauten und hektischem Ort befindet.

1 Erfolg = Der Charakter spürt das etwas nicht stimmt. Kann dieses Gefühl aber nicht zuordnen.

2 Erfolge = Der Charakter spürt die Anwesenheit von etwas bösem.

3 Erfolge = Der Charakter spürt die Anwesenheit von etwas bösen und kann die ungefähre Richtung angeben aus der es kommt.

4+ Erfolge = Der Charakter kann genau sagen aus welcher Richtung das Gefühl kommt und wen er in Blick Kontakt mit der Person ist auch genau sagen wer der Vampir ist.

segnen und weihen

Ab der 3. Stufe wahrer Glaube ist es dem Charakter auch möglich Dinge zu segnen oder zu weihen. Segen Weihungen können nicht auf Geschöpfe der Nacht angewandt werden. Segnungen schützen Dinge oder Personen vor Schaden, Weihungen verursachen Wesen der Nacht Schaden.

Segnung

Schutz Segen werden meist aus Personen gesprochen können aber auch auf Gegenstände angewandt werden. Der Charakter spricht hierzu einige Psalme oder Gebete und würfelt Willenskraft + Glauben, Schwierigkeit 7.

1 – 2 Erfolg = Personen erhalten + 1 auf ihre Widerstandskraft.

3 – 5 Erfolge = Person erhält + 2 auf ihre Widerstandskraft.

6 – 7 Erfolge = Person erhält + 1 Seelenstärke.

8 – 9 Erfolge = Person erhält + 1 Seelenstärke + 1 Widerstandskraft

10 – 11 Erfolge = Personen erhalten + 1 Seelenstärke + 2 Widerstandskraft

Weihungen

Weihungen werden üblicherweise auf Waffen oder Wasser gesprochen, können aber auch auf alle anderen Gegenstände gesprochen werden. Der Charakter spricht hierzu einige Psalme oder Gebete und würfelt Willenskraft + Glauben, Schwierigkeit 7.

1 – 2 Erfolg = Der Gegenstand verursacht Vampiren bei Berührung + 1 tödlichen Schaden.

3 – 5 Erfolge = Der Gegenstand verursacht Vampiren bei Berührung + 1 schwer heilbaren Schaden.

6 – 7 Erfolge = Der Gegenstand verursacht Vampiren bei Berührung + 2 schwer heilbaren Schaden.

8 – 9 Erfolge = Der Gegenstand verursacht Vampiren bei Berührung + 3 schwer heilbaren Schaden.

10 – 11 Erfolge = Der Gegenstand verursacht Vampiren bei Berührung + 4 schwer heilbar Schaden.

4. Stufe – Schutz vor den dunklen Kräften

Der Charakter kann nicht geholt werde. Außerdem ist er gegen Geistige Disziplinen wie Auspex (ausgenommen Stufe 1 und 2), Verdunkelung, Präsenz, Beherrschung, Schimären etc. immun. Gegen Irrsinn kann er versuchen mit einen Wurf auf Willenskraft + Glauben, die Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Vampirs, Erfolge des Vampirs zu negieren.

5. Stufe - Heiligkeit

Der Charakter ist so rein, so heilig, dass er einen Vampir mit Selbstverachtung, Ekel und Schrecken erfüllen kann. Dies kann sogar so weit gehen das der Vampir Körperlichen Schaden nimmt. Jeder Vampir, der die Person beten, predigen oder Psalme rezitieren hört oder von ihm berührt wird, ist unter Umständen gezwungen, sofort zu fliehen. Ein Vampir der nicht fliehen kann, bleibt als sabberndes Wrack zurück.

Um nicht sofort panisch fliehen zu müssen muss der Vampir entweder pro Runde einen Willenskraft Punkt ausgeben oder einen Wurf auf Widerstandsfähigkeit, Schwierigkeit 5 + seine eigene Intelligenz mit mindestens 3 Erfolgen bestehen.

Der Charakter Würfelt wen er einen Vampir berührt oder ein Vampir seine Predigt hört, Willenskraft + Glaube, die Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Vampirs. Hat er 5 oder mehr Erfolge so erhält der Vampir für Jede Runde die er der Berührung oder den Predigten des Charakters ausgesetzt ist 2 schwer heilbare Schadenspunkte.

Theoretisch könnte ein Charakter einen Glaubenswert größer als 5 haben aber die Wahrscheinlichkeit liegt bei eins zu einer Milliarde – diese Leute werden als Heilige verehrt.

Es gibt tatsächlich neben bitterer Erfahrung einen einfachen Weg für einen Vampir, eine Person mit einem Glaubenswert zu e#orten – Auspex 2, Aura Wahrnehmung – verrät sie immer. Bei einem gläubigen Sterblichen verändert sich die Aura dahingehend, dass ihr Körper von einem goldenen/silbernen „Heiligenschein“ umgeben ist. Die Stärke des Glaubens legt fest, wie hell der Heiligenschein ist. Beachten Sie dass der Heiligenschein normalerweise unsichtbar ist, nur Auspex enthüllt ihn. Denken Sie daran, dass der glaube für die Hingabe einer Person an ihre Glaubensüberzeugungen insgesamt steht. Die Person wird auch entsprechend agieren. Wer einen hohen Glaubenswert hat, kann auf die die nicht seiner Religionsgemeinschaft angehören, fanatisch wirken, ja sogar wahnsinnig (dies kann ihm auch bei Glaubensbrüdern passieren die einen niedrigeren Glaubenswert haben als er). Bedenken Sie das Kainiten normalerweise keinen Glaubenswert haben. Sie betrachten sich schließlich als die Verdammten. Denken Sie sehr, sehr, sehr lange darüber nach bevor sie einem Vampir diese Kraft gestatten.