

Wie reagiere ich worauf?

Angriff:

Der Schadens-Bonus ergibt sich aus: Schadens-Bonus Strength [halbes (Strength -1) abgerundet] plus Schadens-Bonus Potence [=Potence]

Der Schadens-Wert ergibt sich aus:

Wurfwaffen: Ein Punkt plus den halben Schadens-Bonus abgerundet

Nahkampfwaffen: Waffenschaden plus Schadens-Bonus

Schußwaffen: Waffenschaden

Den Schadens-Wert einmal für jede benutzte Waffe zusammenrechnen und bei jedem Treffer ansagen.

Verteidigung:

Soaking-Wert ergibt sich aus der Summe der Soaking-Werte Stamina (halbes Stamina abgerundet), Fortitude (= Fortitude) und der Rüstung (1-3 je nach Typ).

Bei jedem Treffer kann der Soaking-Wert von dem angesagten Schadens-Wert abgezogen werden.

Treffer an Hals, Kopf oder direkt an der waffenführenden Hand und Stakkatoschläge können ignoriert werden.

Das Ergebnis (ein Punkt kommt immer durch) kann wahlweise von den Blutpunkten oder den Health-Level abgezogen werden.

Bei schwerem Schaden muß von den Health-Level abgezogen werden.

Gesundheit und Heilung:

Bei null Health-Level ist man bewegungsunfähig, wenn man auch noch null BP hat, fällt man in Torpor.

Wenn man auf null Health-Level ist und noch eine schwere Wunde abbekommt, ist man zerstört.

Wenn man auf ein oder zwei Health-Level ist, sollte man den Verwundungen gemäß spielen.

Jede Runde kann ein BP zur Heilung eines Health-Level eingesetzt werden (bei stärkeren Generationen auch mehr).

Eine schwere Wunde kann sofort nur mit einem WP-Punkt und fünf BP geheilt werden.

Für jeden Punkt Fortitude kann sofort eine schwere Wunde nur mit fünf BP geheilt werden.

Ansonsten heilt man eine schwere Wunde mit einem Tag Ruhe und fünf BP.

Feuer:

Verwundungen mit Feuer können nur mit Fortitude „gesoaked“ werden.

Disziplinen:

Wenn es die Möglichkeit gibt, sich gegen eine Disziplin mit WP-Punkten zu wehren, überlege immer, ob es in der Natur des Characters liegt, sich in dieser Situation wirklich mit aller Willenskraft gegen die in ihm hochkommenden Wahrnehmungen und Gefühle zu wehren.

Animalism:

· Wenn du im Frenzy bist, kann es passieren, daß dich jemand berührt, beruhigend singt oder summt und dir sagt, daß das Frenzy endet.

· Wenn dich jemand berührt und sagt: "Geh in Frenzy", mußst du acht WP-Punkte ausgeben oder in Frenzy gehen.

Auspex:

· Wenn jemand mit dem Auspex-Zeichen zu dir kommt, beantwortest du den engeren Sinn der von ihm gestellten Frage, dabei machst du selbst das Auspex-Zeichen. Die Anwendung von Auspex auf dich bemerkst du in der Regel nicht.

· Bei „Ich lese deine Gedanken mit [Zahlenwert]“ kannst du deinen temporären WP-Wert vom Zahlenwert abziehen. Das Ergebnis bestimmt, wie tief du deine Gedanken beschreiben mußst:

Intelligence-Wert

plus 6 minus Gedankenebenen

temporärer WP-Wert

- 0 Kein Lesen möglich
 - 1 Man hört, was der andere ohnehin gerade sagt oder sagen würde
 - 2-4 Man liest die allgemeinen Gedanken, die dem anderen durch den Kopf gehen, in verschiedener Tiefe und Klarheit. (Ermessen des Spielers des Betroffenen)
 - 5 ganze Gedankenmuster und eventuelle Pläne können gesehen werden
 - 6-7 Verborgene Hintergedanken zu den momentanen Gedanken können erkannt werden Z.B., ob der Betreffende gerade lügt oder Halbwahrheiten sagt.
 - 8-9 Hier können sogar tiefere Erinnerungslagen, die im Zusammenhang mit den momentanen Gedanken stehen, erkannt werden
 - 10 Das Leben des anderen liegt vor dem Benutzer, er kann beliebige Fragen stellen
- Es kann auch passieren, daß du eine Stimme im Kopf hörst, jemand nach einem vergangenen Ereignis fragt oder andere Wirkungen beschreibt.

Celerity:

· Wenn jemand vor dir wegläuft und „Celerity [Zahlenwert]" ruft, benötigst du eine mindestens genauso hohe Celerity-Stufe, um ihn verfolgen zu dürfen. Ansonsten darfst du maximal hinter ihm hergehen. Wenn jemand seinen Schadens-Wert zweimal oder öfter sagt, mußt du dir vorstellen, zwei mal oder öfter getroffen worden zu sein, d.h. auch von beiden den Soaking-Wert abziehen.

Dominate:

Um dich dominieren zu können, muß der Anwender dir in die Augen sehen (bei höheren Stufen reicht eine Berührung) und muß mindesten deine Generation oder stärker haben. Erst ab der Stufe sechs ist es möglich, dich zu lebensgefährlichen Handlungen zu zwingen. Ein Dominate-Versuch erfolgt durch ein „Dominate [Zahlenwert]". Von diesem Zahlenwert kannst du deinen temporären WP-Wert abziehen. Das Ergebnis bestimmt, wie stark die Beherrschung von dir ausfällt. Bei einem Ergebnis unter eins hat der andere keinen Einfluß auf dich, du spürst aber den Versuch. An dieser Stelle ist es dir möglich, dich vollständig gegen die Beeinflussung zu wehren, indem du dich deutlich abwendest und dir das vorher errechnete Ergebnis an WP-Punkten abziehst.

· Bei Zweiwortkommandos befolgst du die Anweisung der zwei Worte, beigefügte Erläuterungen bleiben wirkungslos.

· Wenn jemand eine Befehlskette implantiert, tut er dies in dein Unterbewußtsein, du erinnerst dich weder bewußt an die Dominierung, noch weißt du was dir eindominiert wurde, bis du es tatsächlich tust. Du hältst dich explizit an den Wortlaut und versuchst unbewußt, den Sinn der Anweisung zu pervertieren.

· Wenn jemand deine Erinnerungen verändert, sollte er dabei sehr präzise vorgehen, damit dir die dadurch entstehenden Lücken nicht zu sehr auffallen. Dein Gehirn neigt aber dazu, kleine Lücken selbst schlüssig zu füllen. Am besten merkst du dir den Dominate-Wert und den Intelligence-Wert des Anwenders, da du diese Werte wissen muß, wenn jemand versuchen sollte, die Erinnerung wieder herzustellen.

Zahlenwert abzüglich

temporären WP-Wert des Opfers	Maximales Ausmaß des Eingriffs
1	kann eine Periode bis zu 5min löschen (hält nur 24h)
2	bis zu 30min löschen
3	bis zu 2h löschen oder bis zu 30min leicht verändern
4	bis zu 24h löschen oder bis zu 2h verändern
5	bis zu 1 Jahr löschen oder bis zu 24h verändern
6	bis zu 10 Jahre löschen oder bis zu 1 Jahr verändern
7	ein ganzes Leben löschen oder bis zu 10 Jahre verändern

· Wenn jemand Dominate auf dich anwendet, nachdem er einige Zeit mit dir gesprochen hat und ansonsten nichts zu den Auswirkungen sagt, wird er dies zu einem späteren Zeitpunkt tun.

· Ab einem Dominate-Wert von sechs kann eine Berührung für die Beherrschung ausreichen, auch kann der Anwender dich in die Zerstörung schicken auch kann es passieren, daß du dir selbst erklärst, wieso du die eindominierten Handlungen ausgeführt hast.

· Bei Gruppendomination zeigt der Anwender auf die Opfer, ansonsten normales Verrechnen und Wehren.

Obfuscate:

Du ignorierst die Anwesenheit des Anwenders vollkommen, bis du ihn von seinem Verhalten und seiner Stufe abhängig wahrnehmen kannst.

Die Höhe der Verdunklung wird mit den Fingern angezeigt. Wenn der Betreffende ein weißes Band trägt, erfragt man die Höhe mit dem Auspex-Zeichen.

Du siehst den Betreffenden, wenn du einen höheren Auspex-Wert hast, als der andere Obfuscate oder wenn

1. du ihn aktiv suchst oder er nicht regungslos in einer dunklen Ecke oder halb hinter etwas anderem ist
2. du ihn sehr konzentriert suchst und er sich nicht ausnehmend unauffällig bewegt
3. er etwas sehr auffälliges tut, solange du ihn dann im Auge behältst, siehst du ihn auch
4. er zu einem Angriff ansetzt, etwas in seine Verdunklung herein nimmt oder wenn ihr euch länger als eine Runde berührt. Alle Geräusche, die er macht, werden von dir wenn es irgendwie geht uminterpretiert, selbst Fußspuren die enden führen nicht zum Schluß, daß er dort sein müßte.
5. und höher, es können auch andere Personen oder Gegenstände mitverdunkelt werden, diese müssen selbst gekennzeichnet sein.

Presence:

Bei Presence eins bis drei mußt du das Gesicht des anderen sehen können, damit die Wirkung einsetzen kann.

1. Wenn jemand „Awe“ auf dich macht, verspürst du eine aufkommende Sympathie, Interesse und Faszination an dem anderen, du mußt selbst entscheiden, wie dein Character mit so etwas umgeht.
2. Wenn jemand dich imposant anfaucht und einen Zahlenwert sagt, mußt du drei Runden furchtsam vor ihm zurückweichen. Wenn du eine eher feige Persönlichkeit bist, läufst du vielleicht auch weg. Danach solltest du schon sehr sauer oder willensstark sein, um den Anwender aggressiv zu begegnen. Wenn der Gegner dich noch ein mal anfaucht, kannst du dich gegen die Wirkung mit so vielen WP-Punkten wehren, wie der angesagte Zahlenwert ist. Wenn du dich einmal erfolgreich gewehrt hast, bist du für eine Szene vor dieser Fähigkeit des Anwenders immun.
3. Wenn jemand dir sagt, daß du spürst, wie Liebesgefühle in dir hochkommen, kannst du dich entscheiden, dich deutlich abzuwenden und dich mit einem WP-Punkt zu wehren. Dies mußt du jedesmal tun, wenn du in dieser Nacht das Gesicht des Anwenders siehst. Wenn du dich nicht wehrst, verknallst du dich in den Anwender, willst ihm gefallen und ihn erfreuen, hierbei bleibst du aber deiner Natur treu. Die Dauer dieses Zustands ergibt sich aus dem Zahlenwert, den der Anwender dir sagt, abzüglich deines temporären WP-Werts in Nächten. Überlege, inwieweit solche Gefühlsregungen für deinen Character normal sind, bevor du Schlüsse ziehst.
4. Wenn du Off-Play benachrichtigt wirst, dich zu einer bestimmten Person an einen bestimmten Ort zu begeben, mußt du dies tun oder so viele WP-Punkte ausgeben, wie der Charisma-Wert des Anwenders. Zu wem und wohin du gehst, weißt du In-Play nicht. Du spürst nur den Zwang in diese Richtung zu gehen.
5. Wenn jemand mit nach schräg vorne unten ausgestreckten Armen „Majesty“ mit einem Zahlenwert sagt, geht von dieser Person abhängig von der Höhe des Wertes eine dermaßen starke Ausstrahlung aus, daß du von einer kaum kontrollierbarer Ehrfurcht, Respekt und Bewunderung ergriffen wirst. Schon der Gedanke, das Mißfallen des Anwenders zu erregen, indem man ihm widerspricht oder sich ihm gegenüber unhöflich verhält, ist kaum denkbar. Für jede Handlung, die sich gegen diesen Drang stellt, mußt du einen WP-Punkt ausgeben, wenn du den Anwender gar angreifen willst, mußt du WP-Punkte in Höhe des angesagten Zahlenwerts ausgeben. Die Stärke der Ausstrahlung hält sich bei einem Wert von eins bis drei noch in Grenzen, bei vier bis fünf ist sie schon recht stark über fünf atemberaubend.

Protean:

- Wenn ein Gegner dich mit Klauenhandschuhen trifft, können diese schwere Wunden verursachen.
- Wenn jemand sagt: „Ich verschmelze mit der Erde“, dann tut der Character dies auch, solange er spricht kannst du noch zuschlagen
- Wenn jemand farbige Bänder trägt, hat er eine andere körperliche Form. Siehe Off-Play-Zeichen.

Thaumaturgy:

- Wenn jemand dein Blut berührt und dir Off-Play Fragen stellt, beantworte diese.
- Wenn jemand dich auch nur leicht berührt und sagt: "Du verbrauchst [Zahlenwert] BP", dann ziehst du davon deinen temporären WP-Wert ab und setzt das Ergebnis in BP für irgend etwas ein, notfalls, um deine Körperwärme zu erhöhen. Dies erregt dich sehr (höhere Frenzy-Anfälligkeit), du weißt aber nicht sicher, warum dies geschah.
- Wenn jemand aus einer Entfernung von maximal drei Metern sagt: „Du verlierst [Zahlenwert] BP“, dann ziehst du davon deinen temporären WP-Wert und das Ergebnis von deinen BP ab. Das Ergebnis rufst du dem Anwender zu. Dies dauert eine Runde und du siehst, wie eine rote Schliere von deinem Körper zu dem des Anwenders fließt.
- Wenn jemand dich mindestens eine Sekunde berührt und sagt: „Ich bringe [Zahlenwert] BP zum kochen“, verlierst du diese an BP, an Health-Level oder Hälfte-Hälfte, ohne, daß du ein Soaking einsetzen kannst.