P.180 P. 249

P.181 P. 261

Verfeinerung (Refinement)

-1 P.182

Klauen (Claws)

Mit dieser Kraft kanalisierst du magische Energie und formst Effekte schnell, effektiv und on the fly. Die Schnelligkeit geht aber auf Kosten der Kontrolle, so dass dir Beschwörungen schneller um die Ohren fliegen können, als Rituale.

Fertigkeiten: Disziplin, Überzeugung

Beschwören: Du kannst mit Zaubern um dich werfen, wie auf p. 249 oder deiner Schnellreferenz beschrieben.

Du kannst nur das, was du kennst: Wenn du diese Kraft nimmst, musst du dich zu Spielbeginn auf drei Elemente festlegen. Zauber, die auf anderen Elementen beruhen, kannst du nicht sprechen. Die klassischen 5 Elemente sind Feuer, Wasser, Luft, Erde und Geist, aber je nach deiner Zauberphilosophie oder deinem kulturellen Background können es auch andere sein.

Spezialisierung: Du kannst dich auf ein Element spezialisieren, was dir entweder einen Bonus auf Kraft (+1 auf Überzeugung) oder Kontrolle (+1 auf Disziplin) bringt, wann immer du Zauber auf Basis dieses Elements wirkst.

Gegenstand-Slots: Du erhältst zwei Slots für Fokusgegenstände. Je ein Fokusgegenstand-Slot kann auch in zwei Slots für Verzauberte Gegenstände eingetauscht

Thaumaturgie (Thaumaturgy)

Mit Thaumaturgie kannst du beeindruckende magische Rituale durchführen, doch das dauert immer seine Zeit. Dies hat aber auch den Vorteil, dass du große Macht mit maximaler Kontrolle herbeirufen kannst.

Fertigkeiten: Disziplin, Überzeugung, Magiekunde

Thaumaturgie: Du kannst magische Rituale durchführen, wie auf p.261 oder deiner Schnellreferenz beschrieben.

Spezialisierung: Du kannst dich auf einen Typ von Magie spezialisieren (siehe p.272), und bekommst entweder einen Komplexitäts-Bonus (+1 auf Magiekunde) oder einen Kontrolle-Bonus (+1 auf Überzeugung) für Rituale dieses Typs.

Gegenstand-Slots: Du erhältst zwei Slots für Fokusgegenstände. Je ein Fokusgegenstand-Slot kann auch in zwei Slots für Verzauberte Gegenstände eingetauscht werden.

Mit dieser Kraft verbesserst du deine Fähigkeiten im

Umgang mit Beschwörungen oder Ritualen.

Fertigkeiten: Disziplin, Überzeugung, Magiekunde

Neues Element: Füge den Elementen, die du beherrschst, ein weiteres hinzu. Du bekommst für dieses Element auch gleich eine Spezialisierung (entweder Kontroll- oder Kraftbonus).

Zwei neue Spezialisierungen: Nimm dir zwei neue Kraft-, Kontrolle- oder Komplexitätsboni für Beschwörung oder Thaumaturgie. Achte darauf, dass du in beiden Bereichen deine Boni wie die Fertigkeitenpyramide aufbaust (p.182). Keine Spezialisierung darf höher sein, als dein Wert in Magiekunde.

Gegenstands-Slots: Du erhältst entweder zwei neue Fokusgegenstand-Slots oder vier neue Slots für Verzauberte Gegenstände.

Du hast Klauen, scharfe Zähne oder sonst eine natürliche Waffe (infolge nur Klauen genannt), die Teil deines Körpers ist.

Wenn du keine Gestaltwandler-Fähigkeiten besitzt oder du dich nicht verkleidest, kann man deine Klauen immer sehen.

Natürliche Waffe: Deine Klauen gelten als Waffe:2, wenn du mit der Fertigkeit Fäuste angreifst. Dieser Bonus kommt auf andere körperbezogene Boni wie z.B. von Übernatürlicher Stärke hinzu, zählt jedoch nicht zu Boni von Nah- oder Fernkampfwaffen.

Giftig (-2): Deine Klauen sind giftig. Wenn dir ein Manöver mit Fäuste gelingt, erhält dein Gegner den Aspekt Vergiftet. (p.163)

P.183

Unmenschliche Stärke

(Inhuman Strength)

Du kannst schwerere Dinge heben und härter zuschlagen, als ein normaler Mensch.

Fertigkeiten: Kraft, andere körperliche Fertigkeiten

Übernatürliche Hebeleistung: Wenn du Dinge anhebst oder du unbelebte Gegenstände zerstören willst, bekommst du +3 auf deine Kraft-Fertigkeit.

Übernatürliche Kraft: Wenn deine Fertigkeit Kraft eine andere Fertigkeit modifiziert, bekommst du immer einen Bonus von +1, egal wie das tatsächliche Verhältnis zwischen den betreffenden Fertigkeiten aussieht.

Eiserner Griff: Du bekommst +1 auf Kraft wenn du versuchst, einen Gegner festzuhalten (grapple). Wenn du jemanden festhältst, kannst du ihm 2 Punkte Stress verursachen (zählt als Zusätzliche Aktion).

Hammerharte Schläge: Angriffe mit schierer Muskelkraft (Fäuste, Wurfwaffen) führst du mit +2 aus. Wenn du triffst, zählen deine Fäuste wie eine Waffe:2. P.183

Übernatürliche Stärke

(Supernatural Strength)

Du bist übernatürlich stark und das bedeutet mächtig Aua für jeden in deinem Weg. Ersetzt UnmenschlicheStärke.

Fertigkeiten: Kraft, andere körperliche Fertigkeiten

Übernatürliche Hebeleistung: Wenn du Dinge anhebst oder du unbelebte Gegenstände zerstören willst, bekommst du +6 auf deine Kraft-Fertigkeit.

Übernatürliche Kraft: Wenn deine Fertigkeit Kraft eine andere Fertigkeit modifiziert, bekommst du immer einen Bonus von +2, egal wie das tatsächliche Verhältnis zwischen den betreffenden Fertigkeiten aussieht.

Stählerner Griff: Du bekommst +2 auf Kraft wenn du versuchst, einen Gegner festzuhalten (grapple). Wenn du jemanden festhältst, kannst du ihm 3 Punkte Stress verursachen (zählt als Zusätzliche Aktion).

Tödliche Schläge: Angriffe mit schierer Muskelkraft (Fäuste, Wurfwaffen) führst du mit +4 aus. Wenn du triffst, zählen deine Fäuste wie eine Waffe:4.

Mythische Stärke

(Mythic Strength)

Deine Stärke ist legendär und gottgleich. Ersetzt Übernatürliche Stärke.

Fertigkeiten: Kraft, andere körperliche Fertigkeiten

Mythische Hebeleistung: Wenn du Dinge anhebst oder du unbelebte Gegenstände zerstören willst, bekommst du +12 auf deine Kraft-Fertigkeit.

Mythische Kraft: Wenn deine Fertigkeit Kraft eine andere Fertigkeit modifiziert, bekommst du immer einen Bonus von +3, egal wie das tatsächliche Verhältnis zwischen den betreffenden Fertigkeiten aussieht.

Titanenhafter Griff: Du bekommst +3 auf Kraft wenn du versuchst, einen Gegner festzuhalten (grapple). Wenn du jemanden festhältst, kannst du ihm 4 Punkte Stress verursachen (zählt als Zusätzliche Aktion).

Vernichtende Schläge: Angriffe mit schierer Muskelkraft (Fäuste, Wurfwaffen) führst du mit +6 aus. Wenn du triffst, zählen deine Fäuste wie eine Waffe:6. Ruf der Wildnis

KREATURENEIGENSCHAFT

KREATURENEIGENSCHAFT

(Echoes of the Beast)

Ein Teil von dir ist ein Tier, was dir gewisse Vorteile bringt. Du musst festlegen, zu welcher Tierart du eine besondere Beziehung hast.

Fertigkeiten: Verschieden, normalerweise Aufmerksamkeit, Nachforschungen und Überleben.

Tiersinne: Du hast zu deiner Tierart passende Sinne, egal ob in menschlicher oder verwandelter Form. Wann immer du sie sinnvoll einsetzen kannst, hast du einen Bonus von +1 auf deinen Fertigkeitenwurf.

Tierischer Vorteil: Du kannst etwas, was normale Menschen nicht können, z.B. einer Spur nur über den Geruchsinn folgen, dich in absoluter Dunkelheit zurechtfinden oder dich wie ein Chamäleon tarnen. Diese Fähigkeit funktioniert wie ein spezielles Einsatzgebiet einer Fertigkeit deiner Wahl. Alternativ kannst du einen Bonus von +1 bekommen, wenn du auf ein bereits bestehendes Einsatzgebiet einer Fertigkeit zurückgreifst (z.B. +1 auf Heimlichkeit, wenn du barfuss wie ein Leopard schleichst).

Tierfreund: Du kannst mit Tieren deines Typs kommunizieren, oder sie zumindest instinktiv verstehen. Mache eine Einschätzung um die Motive eines bestimmten Tieres zu ergründen.

STÄRKE STÄRKE STÄRKE

Unmenschliche Erholung

(Inhuman Recovery)

Du bist zäher und ausdauernder als ein gewöhnlicher Mensch und heilst schneller. Muss einen Haken haben.

Fertigkeiten: Ausdauer, andere körperliche Fertigkeiten

Komplette Wiederherstellung: Du erholst dich komplett von körperlichem Schaden (Konsequenzen), auch bei Verletzungen, die bei normalen Menschen permanent wären oder intensive medizinische Betreuung nötig machen würden. Alles, was dich das kostet, ist Zeit. Extreme Konsequenzen sind hiervon allerdings ausgeschlossen.

Schnelle Heilung: Außerhalb von Kampsituationen heilst du Konsequenzen schneller, nämlich so, als wären sie eine Stufe geringer (eine mittelschwere Konsequenz wird wie eine milde behandelt etc.).

Zäh: Ausdauer Beschränkt niemals andere Fertigkeiten wenn du nicht ausgeruht bist (p.214). Du kannst problemlos eine Nacht durchmachen.

Das schüttel ich ab: Einmal pro Kampf darfst du eine milde körperliche Konsequenz wegstreichen (zählt als Zusätzliche Aktion).

Übernatürliche Erholung



Du kannst dich andauernd verausgaben, ohne dich drum scheren zu müssen. Du heilst auch fiese Wunden ziemlich fix. Ersetzt Unmenschliche Erholung. Muss einen Haken haben.

Fertigkeiten: Ausdauer, körperliche Fertigkeiten

Komplette Wiederberstellung: Du erholst dich komplett von körperlichem Schaden (Konsequenzen), auch bei Verletzungen, die bei normalen Menschen permanent wären oder intensive medizinische Betreuung nötig machen würden. Alles, was dich das kostet, ist Zeit. Extreme Konsequenzen sind hiervon allerdings ausgeschlossen.

Sehr schnelle Heilung: Außerhalb von Kampsituationen heilst du Konsequenzen schneller, nämlich so, als wären sie zwei Stufen geringer (eine harte Konsequenz wird wie eine milde behandelt etc.).

Verdammt Zäh: Ausdauer Beschränkt niemals andere Fertigkeiten wenn du nicht ausgeruht bist (p.214). Du kannst problemlos eine Woche ohne Schlaf auskommen.

Auch das schüttel ich ab: Zweimal pro Kampf darfst du eine milde körperliche Konsequenz wegstreichen (zählt als Zusätzliche Aktion).

Mythische Erholung

(Mythic Recovery)

Du heilst so schnell und gründlich, wie die Leber von Prometheus. Ersetzt Übernatürliche Erholung. Muss einen Haken haben.

Fertigkeiten: Ausdauer, andere körperliche Fertigkeiten

Komplette Wiederherstellung: Du erholst dich komplett von körperlichem Schaden (Konsequenzen), auch bei Verletzungen, die bei normalen Menschen permanent wären oder intensive medizinische Betreuung nötig machen würden. Alles, was dich das kostet, ist Zeit. Extreme Konsequenzen sind hiervon allerdings ausgeschlossen.

Blitzschnelle Heilung: Zu Beginn der nächsten Szene nach einem Kampf ist dein körperlicher Schaden komplett geheilt.

Unermüdlich: Ausdauer Beschränkt niemals andere Fertigkeiten wenn du nicht ausgeruht bist (p.214). Du benötigst keinen Schlaf.

Nennst du das einen Hieb? Dreimal pro Kampf darfst du eine milde körperliche Konsequenz wegstreichen (zählt als Zusätzliche Aktion).

Tiergestalt (Beast Change)

Du kannst dich in ein Tier verwandeln und deine Fertigkeitenliste umstellen.

Fertigkeiten: viele

Tiergestalt: Du kannst dich in ein Tier deiner Wahl verwandeln, allerdings bekommst du keine zusätzlichen Kräfte wie übernatürliche Stärke, Schnelligkeit etc. Diese musst du dir extra kaufen.

Fertigkeitentausch: Du kannst deine Fertigkeiten umsortieren und auch gegen neue tauschen, während du in Tiergestalt bist. Du darfst in Tiergestalt allerdings keine sozialen oder Wissens-Fertigkeiten höher haben, als in Menschengestalt. Ordne deine Fertigkeiten nach den Vorgaben der Pyramide.

P.185

249

Unmenschliche Zähigkeit

(Inhuman Strength)

Du bist ein harter Brocken du steckst mehr weg, als ein gewöhnlicher Mensch. Muss einen Haken haben.

Fertigkeiten: Ausdauer, andere körperliche Fertigkeiten

Schwer zu verletzen: Du hast eine natürliche Rüstung:1 gegen jede Form von körperlichen

Schwer zu töten: Du hast zwei zusätzliche Kästchen auf deiner körperlichen Belastungsskala.

Р.186

Übernatürliche Zähiokeit

(Supernatural Strength)

Dein Körper steckt Dinge weg, die jeden normalen Mensch töten würden. Ersetzt Unmenschliche Zähigkeit. Muss einen Haken haben.

Fertigkeiten: Ausdauer, andere körperliche Fertigkeiten

Verdammt schwer zu verletzen: Du hast eine natürliche Rüstung:2 gegen jede Form von körperlichen Angriffen.

Verdammt schwer zu töten: Du hast vier zusätzliche Kästchen auf deiner körperlichen Belastungsskala.

ZÄHIGKEIT

Р.186

Rudelverhalten (Pack Instincts)



Du bist Teil eines Rudels und kannst mit deinen Gefährten ohne Worte kommunizieren. Um die Fähigkeit nutzen zu können musst du festlegen, wer zu deinem Rudel gehört, und alle Mitglieder müssen diese Kraft besitzen.

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Nachforschungen,

Wir sprechen die gleiche Sprache: Wenn du in der Nähe eines Mitglieds deines Rudels bist, bekommst du +1 auf Aufmerksamkeit. Wenn du dich in der selben Zone aufhältst, wie andere Mitglieder deines Rudels, kannst du ohne Worte mit ihnen kommunizieren. Dabei können aber nur einfache Konzepte vermittelt werden, wie Angriff, Schützen, Folgen, Ablenken etc.

Wenn du dich konzentrierst, kannst du einen Wurf in Nachforschungen ablegen, um den Aufenthaltsort eines Rudelmitglieds zu erfahren.

Wenn ein einzelnes Mitglied deines Rudels einen Hinterhalt bemerkt (mit einem erfolgreichen Wurf auf Aufmerksamkeit) gilt dieser Erfolg auch für alle anderen Mitglieder des Rudels, so dass sie nicht überrascht werden können.

Mythische Zähigkeit

(Mythic Strength)

Du schlägst dich nicht mehr mit den Grenzen des Fleisches herum. Dein Körper ist so gut wie unkaputtbar. Ersetzt Übernatürliche Zähigkeit. Muss einen Haken haben.

Fertigkeiten: Ausdauer, andere körperliche Fertigkeiten

Fast unmöglich zu verletzen: Du hast eine natürliche Rüstung:3 gegen jede Form von körperlichen Angriffen.

Fast unmöglich zu töten: Du hast sechs zusätzliche Kästchen auf deiner körperlichen Belastungsskala.

KREATURENEIGENSCHAFT

(Inhuman Speed)

Du bist schneller als ein gewöhnlicher Mensch.

Fertigkeiten: Athletik, Wachsamkeit, Heimlichkeit, andere körperliche Fertigkeiten

Unmenschliche Initiative: Bei der Ermittlung der Initiative zählt deine Aufmerksamkeit als +4.

Unmenschlicher Athlet: Alle Athletik-Proben bekommen einen Bonus von +1, inklusive Ausweichen. Wenn du sprintest erhältst du einen Bonus von +2.

Unmenschliche Bewegung: Wenn du dich im Rahmen einer Zusätzlichen Aktion eine Zone weit bewegst, entfällt der Modifikator von -1.

Fast zu schnell fürs Auge: Schwierigkeitsmodifikatoren aufgrund von Bewegung werden um 2 reduziert, wenn du auf Heimlichkeit würfelst.

Übernatürliche Geschwindigkeit 4 P.178 (Supernatural Speed)

Du kannst dich schneller bewegen, als das Auge wahrnehmen kann.

Ersetzt Unmenschliche Geschwindigkeit.

Fertigkeiten: Athletik, Wachsamkeit, Heimlichkeit, andere körperliche Fertigkeiten

Übernatürliche Initiative: Du hast im Kampf immer die erste Initiative, es sei denn es sind noch andere Personen mit dieser Kraft anwesend. Dann bestimmt ihr die Initiative unter euch, indem ihr Aufmerksamkeit würfelt.

Übernatürlicher Athlet: Alle Athletik-Proben bekommen einen Bonus von +2, inklusive Ausweichen. Wenn du sprintest erhältst du einen Bonus von +4.

Übernatürliche Bewegung: Du kannst dich im Rahmen einer Zusätzlichen Aktion zwei Zonen weit bewegen, ohne dass ein Modifikator anfällt.

Schneller als das Auge: Schwierigkeitsmodifikatoren aufgrund von Bewegung werden um 4 reduziert, wenn du auf Heimlichkeit würfelst.

Mythische Geschwindigkeit (Mythic Speed)

Du bist gedankenschnell. Ersetzt Übernatürliche Geschwindigkeit.

Fertigkeiten: Athletik, Wachsamkeit, Heimlichkeit, andere körperliche Fertigkeiten

Mythische Initiative: Du hast im Kampf immer die erste Initiative, es sei denn es sind noch andere Personen mit dieser Kraft anwesend. Dann bestimmt ihr die Initiative unter euch, indem ihr Aufmerksamkeit würfelt.

Mythischer Athlet: Alle Athletik-Proben bekommen einen Bonus von +3, inklusive Ausweichen. Wenn du sprintest erhältst du einen Bonus von +6.

Mythische Bewegung: Du kannst dich im Rahmen einer Zusätzlichen Aktion zwei Zonen weit bewegen, ohne dass ein Modifikator anfällt.

Wie der Wind: Wenn du Heimlichkeit einsetzt bekommt niemand jemals einen Bonus wenn er dich aufspüren möchte, egal wie schnell du dich bewegst.

Du kannst in deiner Zielperson starke - meist düstere -Gefühle wecken (z.B. Lust, Zorn, Furcht, Verzweiflung). Diese Gefühle sind echt, aber nicht Wahr. Bei Charaktererschaffung legst du dich auf eine Emotion fest, die du erzeugen kannst. Du kannst sie aber später im Rahmen der Charakterentwicklung auch wechseln.

Fertigkeiten: Täuschen, Einschüchtern

Intensive Berührung: Du kannst bei Berührung starke Gefühle in einer Person wecken, die sich in der selben Zone befindet, wie du. Mache dazu ein Manöver mit einem Bonus von +2 (mit der Fertigkeit Einschüchtern für Furcht/Zorn, oder mit Einschüchtern für jede andere Emotion). Dein Opfer darf sich mit Disziplin verteidigen.

Nutze diese Kraft alternativ als Block, um ein Opfer an anderen Handlungen zu hindern.

Zusätzliche Emotion (-1 oder mehr): Kauf dir für einen Punkt Refresh eine weitere Emotion, die du erzeugen kannst. Alle deine anderen Erweiterungen von Gefühle wecken gelten auch für diese Emotion.

Auf Distanz (-1): Du kannst diese Kraft auf Distanz anwenden, und Ziele damit beeinflussen, die sich bis zu einer Zone weit von dir entfernt befinden.

Anhaltende Emotion (-1): Verwende Intensive Berührung als Mentalen Angriff. Wenn du erfolgreich bist, zählt deine Attacke als Waffe:2. Dein Ziel verteidigt sich mit Disziplin.

Überwältigende Emotion (-1): Du benötigst Anhaltende Emotion als Vorrausetzung für diese Kraft. Mentale Angriffe mit Anhaltender Emotion zählen nun als Waffe:4.

PSYCHISCHE KRÄFTE

Inneres Auge (The Sight)

P.174

Mit dem Inneren Auge können Zauberer die (oft erschreckende) Magische Welt und die (oft beunruhigende) Wahre Natur von Dingen sehen, und vergessen sie niemals.

Fertigkeiten: Magiekunde, Disziplin

Arkanes Gespür: Du hast ein Gefühl für Magie, auch wenn du dein Inneres Auge nicht öffnest. Für Nachforschungen oder Aufmerksamkeits-Würfe, die mit dem Arkanen zu tun haben, darfst du Magiekunde verwenden, und erhältst darauf einen Bonus von +1.

Entlarvende Berührung: Wenn du jemanden berührst, kannst du spüren, ob er magisches Talent hat. Du darfst Magiekunde würfeln, um etwas über die Natur des magischen Talents herauszufinden, und selbst wenn du nicht erfolgreich bist, kannst du spüren, dass etwas nicht normal ist.

Öffnen des Inneren Auges: Öffne dein Inneres Auge, um die Magische Welt zu sehen (siehe hierzu p.223).

Seelenspiegel (Soulgaze)

GESCHWINDIGKEIT

Mit dieser Kraft kannst du einen Blick auf die Seele eines anderen werfen. Dazu ist intensiver Augenkontakt notwendig, und der Seelenspiegel funktioniert in beide Richtungen (d.h. dein Gegenüber wirft auch einen Blick in deine Seele).

Fertigkeiten: Überzeugung, Disziplin

Seelenspiegel: Du kannst die Seele eines anderen sehen, mit allen Vor- und Nachteilen, die das mit sich bringt. (p. 226)

Teil des Inneren Auges (+1): Wenn du das Innere Auge hast, kostet dich Seelenspiegel kein Refresh.

Menschliche Maske (Human Guise)

GESCHWINDIGKEIT

GESTALT WANDLUNG

P.176

Du siehst aus wie ein normaler Mensch.

Fertigkeiten: Disziplin

Normales Aussehen: Auch wenn du normalerweise monströse oder anderweitig übernatürliche körperliche Eigenschaften hast, gehst du Dank dieser Kraft als ganz normaler Mensch durch. Personen mit übernatürlichen Fähigkeiten können aber bei erfolgreichen Würfen auf Nachforschungen, Aufmerksamkeit oder Magiekunde dennoch deine wahre Natur entdecken.

Deine menschliche Verkleidung fliegt auf, sobald du eine deiner anderen übernatürlichen Fähigkeiten einsetzt, und deine wahre Natur kommt zum Vorschein.

Auch starke emotionale Belastung kann deine Tarnung zerstören, aber in diesen Fällen darfst du Disziplin würfeln, um dein menschliches Äußeres zu bewahren.

Menschliche Form (Human Form)



Du bist ein Gestaltwandler, aber wenn du nicht verwandelt bist, bist du ein ganz normaler Mensch.

Fertigkeiten: unterschiedlich

Ganz normaler Typ: Lege fest, welche deiner übernatürlichen Fähigkeiten (meistens alle) dir in deiner menschlichen Gestalt nicht zur Verfügung stehen. Solange du Kräfte für mindestens 2 Punkte Refresh angibst, bekommst du einen Punkt Refresh zurück.

Wenn nur Kräfte für 1 Punkt Refresh von dieser Einschränkung betroffen sind, erhältst du keinen Refresh zurück (Menschliche Form kostet dich dann also 0 Punkte Refresh).

Seltene oder unfreiwillige Verwandlung (+1): Wenn du nur zu bestimmten Zeiten oder unfreiwillig deine Gestaltwandler-Form annehmen kannst bekommst du insgesamt 2 Punkte Refresh zurück. Allerdings müssen dafür mindestens Übernatürliche Kräfte im Wert von 3 Refresh an deine Verwandlung gekoppelt sein.

PSYCHISCHE KRÄFTE PSYCHISCHE KRÄFTE GESTALTWANDLUNG

Du ernährst dich von dunklen Emotionen wie Lust, Angst, Zorn, Verzweiflung etc. Du musst festlegen, von welcher Emotion du dich ernährst.

Fertigkeiten: Täuschung, Einschüchtern

Nährende Berührung: Wenn du eine Person berührst, die gerade die für dich nahrhafte Emotion empfindet, machst du einen mentalen Angriff mit der Fertigkeit Täuschung oder Einschüchtern.

Wenn du die Kraft Gefühle wecken hast, kannst du gleichzeitig ein Gefühl wecken und dich davon ernähren (in einem einzigen Wurf). Solange dein Opfer die von dir geweckte Emotion empfindet, bekommst du +1 auf deine Anwendung von Nährende Berührung.

Der Geschmack des Todes: Wenn du soviel Stress und Konsequenzen bei einem Opfer erzeugst, dass es stirbt, kannst du einmal pro Szene deine Körperliche Stressskala komplett löschen. Auch Milde Konsequenzen werden gelöscht, und eventuell sogar schwerere wenn du Fähigkeiten hast, die dich Konsequenzen schneller

Futterrausch: In unmittelbarer Nähe von aufgepeitschten Gefühlen und willigen Subjekten spürst du einen unwiderstehlichen Drang, dich zu nähren. Würfle Disziplin, um dem nicht nachzugeben. Futterrausch kann demnach auch deinen Charakter-Aspekt (High Concept) Reizen.

Unnatürlicher Hunger

(Feeding Dependency)

Deine übernatürlichen Fähigkeiten sind an eine bestimmte Form der Nahrung gekoppelt - wenn du dich nicht nährst, kannst du sie nicht mehr einsetzen. Lege fest, welche Fähigkeiten an den Hunger gekoppelt sind.

Fertigkeiten: Disziplin

Hunger ist stressig: Du bekommst eine zusätzliche Stressskala für Hunger (Länge abhängig von Disziplin). Du kannst Hunger-Stress nicht zwischen zwei Szenen abbauen, nur indem du dich nährst.

Aufzehrung: Am Ende einer Szene prüfst du, ob dein Hunger dich Aufzehrt. Dies entspricht einem Angriff mit einer Stärke gleich der Refresh-Kosten aller von dir eingesetzten übernatürlichen Kräfte. Du verteidigst dich mit Disziplin. Wenn du **erfolgreich** bist, kannst du den Hunger-Stressbalken löschen.

Wenn du nicht erfolgreich bist, bekommst du Hunger-Stress in Höhe der Erfolgsstufen des Angriffs. Nutze freie Körperliche oder Mentale Konsequenzen, um Hunger-Stress aufzufangen. Wenn du keine Konsequenzen nehmen willst oder kannst, verlierst du Zugriff auf deine Kräfte: blockiere pro Erfolgsstufe des Angriffs Kräfte im Wert von einen Punkt Refresh (sie sind verzehrt). Wenn alle deine übernatürlichen Kräfte verzehrt sind oder dich dein Hunger Ausschaltet bist du komplett handlungsunfähig.

Emotional stressige Situationen können deinen Hunger auch dann noch entfachen, wenn einige oder alle deiner Kräfte verzehrt sind. In solchen Situationen (meist weil einer deiner Aspekte Gereizt wird) musst du dich gegen einen Angriff wehren, der der Hälfte (aufgerundet) der Refresh-Kosten der verzehrten Kräfte entspricht.

Verzehrte Kräfte Wiedergewinnen: Nähre dich um pro Szene verzehrte Kräfte im Wert von 1 Refresh wiederzugewinnen. Töte einen Menschen, um in einer Szene alle deine Kräfte wiederzugewinnen. In beiden Fällen wird deine Hunger-Skala gelöscht. Streiche sofort alle Konsequenzen, die du durch Angriffe im Rahmen von Aufzehrung bekommen hast.

Suchterzeugender Speichel

(Addictive Saliva)

Dein Speichel ist eine starke psychoaktive Droge, die hochgradig süchtig macht.

Fertigkeiten: Fäuste, Täuschung

Psychotroper Speichel: Um deinen Speichel im Kampf gegen Gegner einzusetzen, musst du dich in der gleichen Zone befinden und ein erfolgreiches Manöver mit Fäuste ablegen. Bei Erfolg legst du einen temporären Aspekt auf dein Ziel.

Alternativ kannst du einen Angriff mit Fäuste unternehmen, bei dem die erzielten Erfolgsgrade als mentaler Stress (statt körperlichem) gelten. Erzielst du eine mittelschwere Konsequenz oder gelingt es dir sogar, deinen Gegner Auszuschalten, kann er von deinem Speichel abhängig werden (siehe unten).

Im Normalfall setzt du deinen Speichel aber außerhalb des Kampfes ein. Lege dazu eine Probe auf Täuschung mit einem Bonus von +2 gegen die Disziplin deines Gegners ab. Dies ist eine Form der Auseinandersetzung mit Konsequenzen (p.193); wenn du gewinnst, lege z.B. den Aspekt Abhängig auf deinen Gegner.

Abhängige haben einen schweren Stand gegen dich: Du musst keine Fatepunkte ausgeben, um ihren Aspekt ABHÄNGIG Auszunutzen, kannst dies aber nur einmal pro Szene tun.

Fertigkeiten: Fäuste, andere

Bluttrinker: Wenn du im Kampf jemandem mit deinen Klauen oder Zähnen eine blutende Verletzung zufügst, kannst du dich davon ernähren. Nutze dafür deine Fertigkeit Fäuste oder Nahkampfwaffen. Wenn du Erfolg hast, bekommst du einen Bonus von +1 auf alle weiteren Angriffe gegen dieses Ziel. Wenn du

einen Gegner festhältst (grapple) kannst du ihm mit

einer Zusätzlichen Aktion einen extra Punkt Stress

Du ernährst dich von (idealerweise menschlichem)

Blut. Je frischer (lebendiger) das Blut, desto besser.

Der Geschmack des Todes: Wenn du soviel Stress und Konsequenzen bei einem Opfer erzeugst, dass es stirbt, kannst du einmal pro Szene deine Körperliche Stressskala komplett löschen. Auch Milde Konsequenzen werden gelöscht, und eventuell sogar schwerere wenn du Fähigkeiten hast, die dich Konsequenzen schneller heilen lassen.

Blutrausch: In unmittelbarer Nähe von frisch vergossenem Blut spürst du einen unwiderstehlichen Drang, anzugreifen. Würfle Disziplin, um dem nicht nachzugeben. Blutrausch kann demnach auch deinen Charakter-Aspekt (High Concept) Reizen.

VAMPIRISMUS

P.169

KLEINE KRÄFTE

Fleischmaske (Flesh Mask)

P.175

GESTALTWANDLUNG

Dies ist eine Variante der Kraft Menschliche Maske. Fleischmaske erzeugt eine künstliche äußere Haut aus Ektoplasma, die über der wahren Gestalt einer Kreatur liegt und sie als normalen (meist attraktiven) Menschen

Fertigkeiten: Soziale Fertigkeiten, Heimlichkeit

Fleischhülle: Da die künstliche Haut nur ,übergestreift' ist, kann sie leicht abgerissen werden - von innen oder von außen. Jeder körperliche Angriff, der eine Konsequenz erzeugt, reißt ein Stück der Maske weg, so dass die wahre Natur zum Vorschein kommt. Eine beschädigte Fleischmaske wieder herzustellen, dauert nur wenige Minuten - egal wie schwer die Maske zerstört war.

Idealfigur: Deine Fleischmaske hat nur eine einzige Form - in der Regel eine idealisierte, attraktive Version deines menschlichen Körpers, bevor du zum Vampir wurdest. Solange dein Gegenüber nicht weiß, was wirklich unter der Fleischmaske lauert, erhältst du einen Bonus von +2 auf alle sozialen Aktionen gegen dieses Ziel.

Was unter der Oberfläche lauert: Du kannst dich innerhalb deiner Fleischmaske bewegen, solange diese Bewegungen subtil und unauffällig sind. Du kannst z.B. deinen echten Arm aus der Fleischhülle ziehen, und mit einer Waffe auf einen Gegner zielen. Um solche Bewegungen zu verbergen, muss dir ein Wurf auf Täuschung oder Heimlichkeit gelingen.

Schattenmantel (Cloak of Shadows)

Du verschmilzt mit den Schatten und kannst dich im Dunkeln leicht verbergen.

Fertigkeiten: Heimlichkeit, Wahrnehmungs-Fertig-

Im Dunkeln sehen: Wahrnehmungs-Würfe erhalten keinen Abzüge wegen Dunkelheit.

Mit den Schatten verschmelzen: Du kannst dich mit Leichtigkeit in Schatten oder Finsternis verstecken. Solange es dunkel ist, bekommst du einen Bonus von +2 auf deine Heimlichkeits-Würfe.

KREATURENEIGENSCHAFT

Riesenhafte Statur (Hulking Size)

Du bist riesig oder kannst eine riesenhafte Form annehmen (z.B. durch Gestaltwandlung). Du bist mindestens so groß wie ein Haus. Wenn du keine gestaltwandlerischen Fähigkeiten hast, hast du immer eine Riesenhafte

Fertigkeiten: Fäuste, Nachkampfwaffen, Heimlichkeit,

Leicht zu treffen, schwer zu verletzen: Du gibt ein ziemlich gutes Ziel ab, was jedem Gegner einen Bonus von +1 auf Angriffe gibt, wenn Größe relevant ist. Du hältst aber auch mehr aus, was dir zwei zusätzliche Kästchen auf deiner körperlichen Stressskala gibt.

Alles ist winzig: Du kannst nichts benutzen, was für die Handhabung durch normale Menschen ausgelegt ist. Türen und Zimmerdecken zählen automatisch als Hindernis der Stufe 1. Du bekommst aber auch einen Bonus von +2 auf Kraft, wenn du Dinge anheben oder zerstören willst (zusätzlich zu anderen Boni wie z.B. von übernatürlicher Stärke), sowie einen Bonus von +1 auf Athletik, wenn du rennst oder zwischen Zonen wechselst.

Riesig macht Angst: Du bekommst einen Bonus von +2 auf Einschüchtern, weil du so unglaublich groß bist.

Leicht zu finden: Deine Heimlichkeit kann nie höher sein als Mäßig(+0), und du kannst bei einem Wurf auf Heimlichkeit niemals mehr als eine Erfolgsstufe erzeugen.

KREATURENEIGENSCHAFT

KREATURENEIGENSCHAFT