

Konklave 2014 - Miniregelwerk als Merkzettel

Rötschreck / Raserei abwenden

Tugend + ausgegebene WP müssen **größer** als der Wert des Triggers sein. **Achtung:** Tugenden maximal in Höhe des Pfadwertes nutzbar!

Raserei: Selbstbeherrschung (Instinkt erlaubt stattdessen, sich das Ziel auszusuchen)

1	Angepöbelt werden, Geruch von Blut bei Hunger (weniger als 4 BP)
2	Böser Spott, Anblick von Blut bei Hunger
3	Körperliche Provokation, Geschmack von Blut bei Hunger
4	Körperliche Angriffe, Erniedrigung, Geliebte Person in Gefahr
5	Direkte Demütigung auf privater Ebene, Lebensbedrohliche Situation

Rötschreck: Mut

1	Anzünden einer Zigarette
2	Anblick einer Fackel
3	Lagerfeuer
4	Wohnungsbrand
5	Eingesperrt in brennendem Raum

Kraftaktwert

*Kraftaktwert = Körperkraft + 2 * Stärke*

1	Bierdose zerdrücken	7	Metallstange (2cm) verbiegen
2	Holzstuhl zertrümmern	8	Motorrad werfen
3	Holztür einrennen	9	Baum (30cm) durchschlagen
4	Gullydeckel werfen	10	Laternenmast abknicken
5	Kleines Auto umwerfen	11	Zementmauer (20cm) durchschlagen
6	Brandschutztür aufbrechen	12	Limousine stemmen

Farbcodes

gelb	Off-Play, bitte ignorieren
blau	Nicht normal wahrnehmbar (fragen)
grün	Verändertes Aussehen
weiß	Nebel- oder Schattenform
rot	Verletzung

Widerstehen gegen geistige Disziplinen

Differenz zwischen permanenter Willenskraft und Erfolgswert, mindestens aber 1 WP. Erfordert Ausspielen der Willensanstrengung!

Fairplay beachten!

Einsatz von Willenskraft

* Erfolgswert einmalig um 2 erhöhen

* Kraftaktwert einmalig +1

Einsatz von Blut

* Normalen Schaden heilen (1 BP heilt 2 Gesundheitsstufen)

* schweren Schaden heilen (nur über Nacht, Obergrenze beachten – 5 BP)

* körperliches Attribut für 1 Szene erhöhen (Generationsmaximum! Pro Punkt 1 BP)

* 1 Szene lang menschliche Funktionen (Hautfarbe, Körpertemperatur, ...) vortäuschen

Gesundheitsstufen

Grundgesundheitsstufen 10 GS	Rüstung	
Widerstandsfähigkeit Stufe 3,4,5 bringt je +1	Gefütterte Kleidung	+2GS
Ausweichen Stufe 1,2,4 bringt je +1	Lederrüstung	+3GS
	Kevlarweste	+5GS
	Kettenhemd	+5GS
	Ritterrüstung	+10GS
	Bombenanzug	+10GS
Seelenstärke Jede Stufe +4GS (kumulativ)	Übereinander getragene Rüstungen addieren sich nicht zwangsweise Rücksprache mit der SL!	

Pflöckschwelle

Pflöckschwelle = Gesamtgesundheitsstufen / 4

Konklave 2014 - Miniregelwerk als Merkzettel

Schadensberechnung

Achtung: Schaden nur alle 3 Sekunden!

Nahkampf (nur sichere Waffen!)

Schaden = 1 + Körperkraftbonus +
Disziplinsbonus + Nahkampfwaffe/Fertigkeit

Körperkraft		
1 = -1		Grundscha- den = 1 diesen macht jeder Mensch/Kainit unabhängig von seinen Fertigkeiten
3 = +1		
4 = +2		
5 = +3		
Nahkampf		Handgemenge
Pflock +1		Stufe 1 & 4 geben je +1
Dolch / Knüttel +1		Faust +0
Schwert / Axt (einhändig) +2		Klingenhandschuhe +1
Zweihänder (zweihändig geführt) +3		Klauen +1
Stärke		Schwerer Schaden
1 = +1		verhindert das Heilen im Kampf
3 = +2		pro Tag kann nur ein Punkt
5 = +3		schwerer Schaden geheilt werden

Fernkampf (nur Schaumstoffprojekte!)

Schaden = Grundscha-
den + Geschickbonus +
Fernkampfwaffe

Geschick		
1 = -1		Grundscha- den = 1 diesen macht jeder Mensch/Kainit unabhängig von seinen Fertigkeiten
3 = +1		
4 = +2		
5 = +3		
Schusswaffen		Wurfwaffen (Sportlichkeit)
Pistole +1		Wurfdolch +1
MP +2		Wurfaxt +2
Gewehr +2		Archaische Schusswaffen
Shotgun / Schrotflinte +3		(mit Sportlichkeit)
Sturmgewehr +3		Armbrust +2
Scharfschützengewehr +3		Bogen +2

Kampfeffekte (Schlüsselwörter)

*VOR dem Treffer anzusagen, begrenzte
Anwendungshäufigkeit beachten!*

Haltegriff: angreifendes Geschick > verteidigende
Kraft → Griff hält, sonst Bruch aber frei

Bruch: getroffenes Körperteil unbenutzbar bis
Heilung; Rumpf: kampfunfähig

Entwaffnen: Waffenarm treffen, Waffe muss
sicher (!) fallen gelassen werden

Zielschuss: Sofern überhaupt getroffen wurde
zählt die angesagte Körperzone.

Enthaupten: Wenn Schaden > Pflöckschwelle,
dann Vernichtung durch Enthaupten

Kopfschuss: Wie Enthaupten, aber nur Torpor

Allesbrecher: Gegenstand / Körperteil
unbrauchbar bis Reparatur / Heilung

Rückstoß X: X Meter zurück taumeln

Doppelschlag: zweimal angesagter Schaden,
wenn pariert nur angesagter Schaden

Weg: Ziel ist ausgewichen

Umlaufen: direkt (ohne Nebenhandlungen!) um
Ziel herumlaufen. Keine Reaktionsmöglichkeit.

Fair Escape: Wenn Flüchtender höhere
Geschwindigkeit ansagt, dann entkommen lassen.

Ägide: Schaden der letzten Runde entgangen

Wichtige Disziplinstufen

Auspex (Wahrnehmung + Aufmerksamkeit)

1	Lauschen, ... - Achtung bei extremen Reizen!
2	4: Emotionen, 6 Diablerie, 8 Magie
4	Trance, oberflächliche Gedanken lesen

Beherrschung (Manipulation + Einschüchtern)

1	2-Wort-Befehl, sofort, einmalig (max 5 Min.)
2	Längerer Befehl, Auslöser möglich, einmalig (max. 5 Min.)

Irrsinn (Manipulation + Empathie)

1	Gefühle mal oder durch 3
2	Panikattacken (größte Angst)
4	Raserei / Rötschreck. Erfordert Gespräch!

Präsenz (Charisma + Führungsqualitäten)

1	Aufmerksamkeit auf Anwender
2	Ausspielen! Panische Flucht, 15 Sekunden.
3	Positive Gefühle ähnlich Blutsband Stufe 2
4	Auf schnellstem Weg zum Anwender gehen
5	Auf die Knie! Widerstehen plus 1 WP pro Aktion gegen den Anwender

Tierhaftigkeit (Charisma + Tierkunde)

3	Ausspielen! Beendet Raserei in 1-3 Minuten
---	--

Verdunkelung (Manipulation + Heimlichkeit)

1/2	Anwender ist verborgen, sofern unauffällig
3	Anwender sieht anders aus
4	Anwender verschwindet / auffällige Bewegung möglich ohne Enttarnung