



Katharsis - Standaard disciplines
Editie: Nocturne Haarlem
Versie: Februari 2016

Inhoudsopgave

[Inhoudsopgave](#)

[Disciplines](#)

[Handig om te weten](#)

[Animalism](#)

[Auspex](#)

[Celerity](#)

[Dementation](#)

[Dominate](#)

[Fortitude](#)

[Obfuscate](#)

[Potence](#)

[Presence](#)

[Protean](#)

[Thaumaturgy](#)

Disciplines

Elke verwant kan beschikken over mystieke gaven die door het bloed worden overgebracht.

Deze gaven worden ook wel Disciplines genoemd. Naast verwanten kunnen ook vazallen in beperkte mate disciplines aanleren.

Elke clan beschikt over zijn 3 eigen clan disciplines. En bij elk van de disciplines staat er net onder aangegeven welke dit zijn.

Wil je daarnaast over een niet-clan discipline beschikken, dan is deze te leren.

Je moet dan wel eerst een 1ste graads bloedband zijn aangegaan met een verwant die de discipline als clan discipline kent (dit is per discipline geldig).

Noot spelleiding: *het is geen garantie dat je automatisch een discipline kunt leren, dit is en blijft uiteindelijk een beslissing van de SL.*

Disciplines zijn er in drie niveaus: leerling(1), gezel(2) en meester(3).

Deze niveaus vervangen het VTM punten en krachten systeem. Qua thema is getracht de disciplines zoveel mogelijk aan die van de boeken te houden. Ze zijn alleen meer toegespitst om te worden uitgespeeld.

Naast de Katharsis disciplines bestaan er ook nog een aantal andere disciplines.

Deze disciplines zijn disciplines die (meestal) enkel buiten de sessie kunnen worden uitgespeeld.

Ze zijn herkenbaar aan het predikaat: "maand actie discipline" of "maand actie discipline (in overleg met SL)". De laatste kan tijdens een sessie worden uitgespeeld maar enkel in overleg met de SL.

Handig om te weten

- De hoeveelheid krachten die je krijgt is afhankelijk van je leeftijd, generatie, status en dergelijke. Deze krijg je van de SL te horen.
- Het gebruik van disciplines kost geen Bloedpunten, behalve wanneer dit aangegeven.
- Speel het gebruik van discipline (wanneer het kan) theatraal uit.
- Als je een kracht gebruikt, noem dan altijd (wanneer vereist) de naam van de discipline gevolgd door de naam van de kracht. Ter voorbeeld: "Analism, Song of Serenity!".

- **Aanschaffen van een Gezelkracht:**
Voorwaarde: Je beschikt over minimaal 2 leerlingkrachten binnen dezelfde discipline.
- **Aanschaffen van een Meesterkracht:**
Voorwaarde: Je beschikt over minimaal 2 gezelkrachten binnen dezelfde discipline.
- **Jongeling/Ancilla:**
Voorwaarde: Max 1 meesterkracht en enkel van een clan discipline.
- **Oudere:**
Je mag meerdere meesterkrachten hebben. En je mag een niet-clan discipline meesterkracht aanschaffen. Maar wel pas wanneer je voor elke clan disciplines een meesterkracht hebt.

Noot spelleiding: *Heb je vragen over een kracht of discipline, laat het aan de spelleiding te vragen.*

Animalism

Clan discipline: Gangrel, Nosferatu.

Leerling: False Thirst

Actie: Aanval

Je kunt een slachtoffer laten geloven dat deze 'dorstig' is.

Let op: je veroorzaakt geen Frenzy of Rottscheck.

Je plant slechts de suggestie, hoe heftig de andere speler dit uit speelt is aan hem/haar.

Leerling: Song of Serenity

Actie: Aanval + aanraking

Je kunt een Vampier uit Röttschreck, Frenzy of Dorst halen.

Het terughalen is niet spontaan en dient uitgespeeld te worden. De confrontatie met het Beest in je is namelijk heftig en iemand terug halen is dan ook niet zomaar gedaan.

Leerling: Calming the Beast

Eenmaal per avond kun je bij jezelf een uitbraak van je Beest (Frenzy, Dorst of Röttschreck) voorkomen.

Leerling: Dreadgaze

Actie: Aanval

Door te brullen of te hissen kun je 'angst' oproepen in je slachtoffer. Je slachtoffer zal zich vervolgens zo snel mogelijk proberen te verwijderen van jou.

Leerling: Experience the Blood

Actie: Transformatie/maand actie discipline (in overleg met SL)

Gedurende de avond (nadat je het bloed van een slachtoffer gedronken hebt) kom je erachter of er in het bloed verontreinigingen zijn en wanneer en onder welke omstandigheden de laatste keer het Beest naar buiten is gekomen.

Leerling: Feral Whispers

Actie: Transformatie/maand actie discipline

Je bent in staat om met dieren te communiceren en kunt proberen ze opdrachten te geven.

Gezel: Detect the hidden ones

Actie: Transformatie

Je kunt voelen of er zich in je omgeving Verborgenen bevinden, maar je kunt deze niet lokaliseren.

Gezel: Terror

Actie: Aanval + aanraking

Je kunt een slachtoffer in 'Röttschreck' dwingen.

Let op: dit is een enorme heftige ervaring voor de ontvangende spelers. Speel dit ook zo uit.

Gezel: Break Resistance

Actie: Aanval

Je kunt het slachtoffer zo beïnvloeden, dat deze onder de volgende Dorst of Frenzy zal bezwijken en geen

weerstand meer kan bieden. Tot die tijd is het slachtoffer onrustig en geagiteerd.
Let op: dit is geen Rottschreck en duurt tot de eerstvolgende zonsopgang.

Gezel: Strengthen the Beast 1

Actie: Transformatie

Een keer per avond kun je (als je al minimaal 1 Wilskracht uitgegeven hebt) 1 punt terug krijgen. Hiertoe moet je je Beest oproepen en geven wat het wil in Frenzy of Dorst.

Bereik je je Frenzy doel of drink je je vol in Dorst, dan krijg je onmiddellijk 1 Wilskracht terug. Immuniteiten welke je eerder gekregen hebt (door gebruik van je Wilskracht) raak je kwijt.

Gezel: Beckoning

Actie: Transformatie/maand actie discipline

Je bent in staat om dieren op te roepen. Je bepaalt welke diersoort je wil oproepen en concentreert je om hen naar je toe te roepen. Hoe langer je de tijd hiervoor neemt des te sterker wordt de roep.

Meester: Capture the Beast

Actie: Transformatie

Je kunt het slachtoffer de komende nacht van zijn Beest "beroven". Maar pas nadat je 1 Bloedenheid van het slachtoffer hebt gedronken. En elke keer dat het slachtoffer daarna een Discipline gebruikt kost hem 1 Bloedpunt. Het slachtoffer heeft geen Dorst meer, kan in die nacht geen kinderen maken of vazallen onderhouden en voelt zich zwak met een verminderde waarneming.

Meester: Total Control

Actie: Transformatie

Zolang je 'weerstand/wilskracht' nog vol is ben je immuun voor alle discipline aanvallen die je Beest manipuleren. Elke poging om je met Disciplines direct in Frenzy, Dorst of Röttschreck te krijgen of te bevrijden falen automatisch.

Meester: Strengthen the Beast 2

Actie: Transformatie

Eenmaal per avond kun je, als je al minimaal 1 Wilskracht uitgegeven hebt, al je wilskracht terugkrijgen. Hiertoe moet je je Beest oproepen en geven wat het wil in Frenzy of Dorst.

Wanneer je je Frenzy doel bereikt of wanneer je je vol gedronken hebt (Dorst), krijg je onmiddellijk al je Wilskracht terug. Immuniteiten die je eerder hebt verkregen (door gebruik van je Wilskracht) raak je kwijt.

Meester: Subsume the Spirit

Actie: Transformatie/maand actie discipline

Je bent in staat om de geest van een dier over te nemen en deze te controleren.

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang.

Noot spelleiding: Schade of trauma dat het dier oploopt kan ook op jou overslaan.

Auspex

Clan discipline: Malkavian, Toreador, Tremere.

Leerling: Eagle Sight

Actie: Transformatie

Je zintuigen verscherpen zich en je kunt naar Verborgenen zoeken. Ook kun je gesprekken afluisteren en van een afstand dingen lezen. Vraag de ST voor hulp bij het afluisteren en lezen. Of vraag het de speler.

Leerling: Mesmerize

Actie: Aanval

Je brengt het slachtoffer in een Trance en kunt hem met betrekking tot 1 thema naar zijn gedachten en mening vragen.

Leerling: Bring back the past

Actie: Aanval

Je brengt het slachtoffer in een Trance en kan hem vragen stellen met betrekking tot een (historische) ervaring die het slachtoffer beleefd heeft. Het slachtoffer moet deze naar waarheid antwoorden.

Leerling: Share the dream

Actie: Transformatie/maand actie discipline (in overleg met SL)

Je moet tenminste eenmaal het slachtoffer hebben aangeraakt tijdens de laatste speelavond. In de dag na de speelavond droom je van de persoon of personen die momenteel voor het slachtoffer emotioneel het belangrijkste zijn en wat die emoties inhouden.

Leerling: Spirit Touch

Actie: Transformatie + aanraking

Gedurende de avond kun je over een voorwerp mediteren .

En in een soort van droom ervaar je de sterkste ervaringen die zijn blijven hangen aan dit voorwerp. Denk hierbij aan namen, gezichten en beelden die plots worden waargenomen.

Leerling: Aura Perception

Actie: Aanval

Je probeert het Aura van een ander persoon te lezen. Hiermee kun je zien of iemand een vampier, mens, vazal of iets anders is. Of je ook nog verdere informatie te weten komt is aan de ST of speler om je te vertellen.

Gezel: Insight

Actie: Transformatie

Je moet minimaal eenmaal het slachtoffer hebben aangeraakt tijdens de laatste of huidige speelavond. Gedurende de avond krijg je een "inzicht" in de gedachten van het slachtoffer.

Noot spelleiding: *Hoe dit zich openbaart aan je hoor je van de spelleiding.*

Gezel: Telepathy

Actie: Transformatie

Je moet minimaal eenmaal het slachtoffer hebben aangeraakt tijdens de laatste of huidige speelavond. Gedurende de avond kun je je gedachten naar het slachtoffer zenden in de vorm van stemmen of beelden. Je

eigen afstammelingen (kinderen en kinderen van kinderen) en degene die aan je Bloed gebonden zijn, kun je zonder aanraking je gedachten zenden.

Gezel: Learn next move

Actie: Aanval

Je kunt het slachtoffer in een Trance brengen en vragen wat hij/zij van plan is te gaan doen in de huidige of komende avond (dit is zijn/haar hoogste prioriteit).

Gezel: Sleeping awareness

Actie: Transformatie/maand actie discipline (in overleg met SL)

Ook als je slaapt of in Torpor ligt neem je waar wat er om je heen gebeurt.

En net als in een droom werken je zintuigen en komen zaken uit een bredere omgeving binnen als een droom, zodra zij invloed op je hebben.

Meester: Take over the body

Actie: Transformatie/maand actie discipline (in overleg met SL)

Je kunt met je geest bezit nemen van een mens of andere verwant. Gedurende de avond moet je het slachtoffer in een vaste greep bij je houden. De volgende nacht neem je bezit van het lichaam en kun je het gebruiken alsof het je eigen lijf is. De zintuigen van het slachtoffer werken voor jou als in een droom. Maar je Discipline aanvallen en Verberging kun je nog steeds gebruiken. Het slachtoffer neemt tijdens het bezit echter ook alles waar.

Voor de toepassing van deze kracht is een zeer uitgebreide afstemming met de eventuele andere speler en ST nodig.

Meester: Psychic Assault

Actie: Aanval

Je kunt bij het slachtoffer hevige sensaties van (verlammende) pijn oproepen. Van de aanvaller is concentratie vereist. Met als gevolg dat het slachtoffer niet langer mentale Disciplines kan gebruiken zolang het onder invloed is van deze aanval.

Meester: Shadow Self

Actie: Transformatie/maand actie discipline (in overleg met SL)

Je kunt je geest in je schaduw projecteren. Zodat je schaduw van je lichaam los komt en normaal kan bewegen. Je schaduw geldt als Verborgene 1 (leerling), is immuun voor alle vormen van fysiek geweld en fysieke Discipline aanvallen zijn nutteloos.

Het minste beetje licht of vuur doet "Zware Schade" en heel fel licht veroorzaakt Röttschreck.

Mocht je schaduw niet terug bij je lichaam voor zonsopgang, dan raak je in Torpor.

Meester: Astral Projection

Actie: Transformatie/maand actie discipline

Je maakt je geest los van lichaam en bent in staat om enorme afstanden af te leggen en overal te komen waar je mentaal wil zijn. Het gebruik van mentale disciplines is moeilijk maar niet onmogelijk. Mocht de verbinding tussen geest en lichaam worden verbroken, dan kan dit vreselijke gevolgen hebben.

Celerity

Clan discipline: Brujah, Toreador.

Leerling: Dodge the unseen

Actie: Transformatie

Als je van achter, of vanuit Verberging wordt aangevallen, doet de eerste treffer geen schade omdat je deze ontwijkt. Om aan te geven aan de aanvaller dat je deze klap hebt genegeerd roep je: "ontwijk!".

Leerling: Confuse

Actie: Aanval

Je laat het slachtoffer voor korte tijd verward achter en verdwijnt uit zijn omgeving. Het slachtoffer is niet in de gelegenheid je te volgen. Je moet je wel zo snel mogelijk verwijderen uit zijn/haar omgeving.

Leerling: Fumble (Aanval)

Actie: Aanval

Je kunt het slachtoffer laten vergeten dat deze een korte actie uitgevoerd heeft (staken, een gebaar, een slag). Deze aanval moet direct na de actie uitgevoerd worden, en de actie zal dan ook mislukken.

Leerling: Dodge

Actie: Transformatie

Je mag in een gevecht 1 treffer ontwijken (roep: "ontwijk!") met als gevolg dat deze geen schade doet.

Gezel: Forget our meeting

Actie: Aanval

Je kan een slachtoffer laten vergeten dat deze je ontmoet heeft die nacht. Na het gebruik van deze kracht moet je direct en zo snel mogelijk uit het zicht van je slachtoffer begeven.

Het slachtoffer vergeet vervolgens de laatste ontmoeting tussen jullie beiden.

Gezel: Dodge 2

Actie: Transformatie

Je mag in een gevecht 1 treffer ontwijken (roep: "ontwijk!") die vervolgens geen schade doet.

Deze kracht kan meerdere keren aangeschaft worden en stapelt zich op met Dodge (1).

Meester: Perfect Defense

Actie: Transformatie

Zolang je niet terugvecht en je blijft concentreren, kun je in een gevecht alle treffers ontwijken en ontvang je geen schade.

Meester: Master Dodge

Actie: Transformatie

Je mag in een gevecht 3 treffers ontwijken (roep: "ontwijk!") die geen schade zullen doen.

Dementation

Clan discipline: Malkavian.

Leerling: Paranoia

Actie: Aanval + aanraking

Je veroorzaakt bij het slachtoffer een paranoia.

Het onderwerp daarvan wordt vervolgens continu denkbeeldig waargenomen in zijn omgeving.

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang.

Leerling: Bad Experience

Actie: Transformatie

Je moet minstens het slachtoffer hebben aangeraakt. En de volgende dagen droomt het slachtoffer van dat moment van contact in een steeds onaangename vorm. Tijdens de volgende speelsessie waarbij jullie allebei aanwezig zijn, voelt het slachtoffer een sterke angst en walging naar je.

Direct fysiek contact tussen jullie roept in het slachtoffer 1 maal een Röttschreck op.

Leerling: Invoke Desire

Actie: Aanval

Je wekt in het slachtoffer een sterke interesse op naar een persoon, object of plaats.

Vertel het slachtoffer duidelijk wie of wat de interesse is.

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang .

Leerling: Eyes of Chaos

Actie: Aanval

Tijdens een Trance kun je het slachtoffer 1 vraag stellen m.b.t. zijn aard, zijn ware karakter. Deze moet hij/zij naar waarheid beantwoorden. Bijvoorbeeld naar een obsessie, begeerte of angst . Je kan slechts 1 daarvan kiezen, niet oneindig doorvragen. Je kan ook zoeken naar een patroon in de chaos....vraag de ST voor info/hulp als je voor de 2e optie kiest.

Leerling: Implant the seeds

Actie: Aanval

Je kunt in de gedachten van het slachtoffer een idee planten. En elke keer dat het slachtoffer de tijd en energie heeft, zal hij zich met dat idee bezig houden.

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang .

Leerling: Bring out the other person

Actie: Aanval

Je kunt in het slachtoffer voor de rest van de nacht een (eventuele) andere persoonlijkheid oproepen, als deze meerdere persoonlijkheden heeft (t.g.v. ziekte, gekte of diablerie).

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang .

Leerling: It is is not real...but you think it is...

Actie: Aanval + aanraking

Je kunt bij het slachtoffer, voor de rest van de nacht, een psychosomatisch effect oproepen zoals duizeligheid, ademnood, gedeeltelijke verlamming, enz.

Een illusie maar waarvan het slachtoffer denkt last van te hebben.

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang .

Gezel: Let it all out...

Actie: Aanval

Het slachtoffer zal bij zijn volgende gesprekspartner zijn ware gevoelens en gedachten open, eerlijk en zonder schroom vertellen. Dit duurt zolang als het gesprek aanhoudt en er moet wel aanleiding zijn om iets te vertellen.

Het slachtoffer zal niet spontaan naar iemand toe lopen en iets gaan vertellen.

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang of het eerstvolgende gesprek.

Gezel: Invoke the feeling to dominate...

Actie: Aanval

Je roept in het slachtoffer de wens op een andere persoon te breken, onderwerpen of bezitten.

Wees hier zeer duidelijk in met wie je bedoelt.

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang .

Noot spelleiding: *Als deze kracht vaker gebruikt wordt kan dit een ware obsessie bij het slachtoffer of aanvaller opleveren.*

Gezel: Experience the Chaos...

Actie: Aanval

Een 1 uur lang beroof je het slachtoffer van zijn gevoel voor tijd, ruimte en zijn plaats in het universum. Zelfs zijn eigen naam kan het slachtoffer zich niet herinneren. Wordt het slachtoffer tijdens dit uur aangevallen, dan schiet hij in Frenzy of Röttschreck.

Gezel: Overload the senses

Actie: Aanval

Je verhoogt, voor de duur van 1 uur, de huidige gevoelens van het slachtoffer tot in extremen.

Meester: Become my slave

Actie: Aanval + aanraking

Het slachtoffer wordt voor de duur van deze nacht je slaaf. De dag daarna wordt het slachtoffer zich bewust van je invloed en droomt hierover.

Noot spelleiding: *Je kan maar 1 "slaaf " tegelijkertijd hebben en dit vergt concentratie van de aanvaller.*

Meester: No matter what...

Actie: Aanval

Je geeft het slachtoffer een bepaald doel, dat deze koste wat het kost (zelfs met gevaar voor eigen leven) zal willen bereiken. Zelfs andere verwanten en Discipline aanvallen zullen het slachtoffer niet weerhouden.

Dit effect duurt maximaal 3 speelsessies.

Meester: Ignore ALL consequences

Actie: Aanval

Voor de rest van de nacht verhoog je het zelfbewustzijn van het slachtoffer dusdanig, dat deze niet langer over de consequenties van zijn daden en beslissingen nadenkt.

Hij zal zich door niets en niemand meer laten weerhouden zijn ideeën en doelen uit te voeren en verliest elk vermogen tot reflectie.

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang.

Dominate

Clan discipline: Malkavian, Tremere, Ventrue.

Leerling: Forget Knowledge

Actie: Aanval

Je kunt bij het slachtoffer de toegang ontzeggen tot een deel van zijn kennis (niet van Disciplines), voor de maximale duur van 6 maanden.

Wees zeer concreet en duidelijk hierin.

Leerling: Follow my order

Actie: Aanval

Je kunt het slachtoffer een bevel geven dat direct opgevolgd moet worden.

Deze kracht duurt tot het moment van de uitvoering is geweest.

Leerling: Implant secret order

Actie: Aanval

Je kunt bij het slachtoffer, tijdens een trance, een aanwijzing en de uitvoering daarvan in zijn onderbewuste planten.

Deze kracht duurt tot het moment van de uitvoering is geweest.

Leerling: I forbid you to do this

Actie: Aanval

Je kunt het slachtoffer een concrete handeling verbieden (het gebruik van Disciplines kan niet verboden worden).

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang.

Gezel: Change the memories

Actie: Aanval

Tijdens een trance kun je bij het slachtoffer een bepaalde herinnering verbergen en/of veranderen.

Gezel: The unbreakable oath

Actie: Aanval

Als het slachtoffer uit vrije wil een afspraak maakt, kun je hem met deze kracht ertoe verplichten die afspraak na te komen. Hij zal zijn afspraak zelfs onder levensgevaar niet willen breken.

Gezel: Working relationship

Actie: Aanval

Je kan in de loop van een gesprek het slachtoffer overtuigen om zich de komende 3 speelsessies aan afspraken met jou te houden. Je moet het slachtoffer de rationele voordelen verklaren van het "werken" voor jou en dat het in zijn voordeel is zijn afspraken met jou na te komen.

Gezel: Conditioning

Actie: Transformatie/maand actie discipline (in overleg met SL)

Je kunt een vazal dusdanig beïnvloeden dat hij of zij makkelijker vatbaar wordt voor Disciplines die op de geest werken. Terwijl het moeilijker wordt voor een andere verwant om deze vazal te beïnvloeden met dezelfde soort Disciplines.

Meester: Become my slave

Actie: Aanval + aanraking

Het slachtoffer wordt voor de duur van 1 nacht je slaaf.

De dag daarna wordt het slachtoffer zich steeds meer bewust van je invloed en zal daarover dromen.

Noot spelleiding: *Je kan maar 1 "slaaf" tegelijkertijd hebben en dit vergt concentratie van de aanvaller.*

Meester: No matter what...

Actie: Aanval

Je geeft het slachtoffer een bepaald doel, dat deze koste wat het kost (zelfs met gevaar voor eigen leven) zal willen bereiken. Zelfs andere verwanten en Discipline aanvallen zullen het slachtoffer niet weerhouden.

Het effect duurt maximaal 3 speelsessies.

Meester: Pass on the responsibility to another

Actie: Aanval

Als het slachtoffer zich verzet tegen een bevel van jou of dit niet vervullen kan, moet het slachtoffer dit bevel doorgeven aan iemand anders. Net zo lang tot iemand anders dit bevel zal uitvoeren.

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang .

Meester: Take over the body

Actie: Transformatie/maand actie discipline (in overleg met SL)

Met je geest kun je bezit nemen van een mens of andere Verwant. Gedurende de avond moet je het slachtoffer in een vaste greep bij je houden. De volgende nacht neem je bezit van het lichaam en kun je het gebruiken alsof het je eigen lijf is. De zintuigen van het slachtoffer werken voor jou als in een droom. Maar je Discipline aanvallen en Verberging kun je nog steeds gebruiken. Het slachtoffer neemt tijdens het bezit echter ook alles waar.

Noot spelleiding: *Voor de toepassing van deze kracht is een zeer uitgebreide afstemming met de eventuele andere speler en ST nodig.*

Fortitude

Clan discipline: Gangrel, Ventruue.

Leerling: Harden the skin

Actie: Transformatie

Als iemand met "Grote kracht" je slaat, krijg je 1 schade minder per treffer.

Leerling: Heal Agravated damage

Actie: Transformatie

Je kunt "Zware schade" bij jezelf in 1 maand tijd genezen.

Leerling: Calming the Beast

Eenmaal per avond kun je bij jezelf een uitbraak van je Beest (Frenzy, Dorst of Röttschreck) voorkomen.

Leerling: Pain is pleasure

Actie: Transformatie

Je hebt een sterk aangepaste pijnbeleving. Pijn zal je nooit meer overweldigen of belemmeren, maar levert in plaats daarvan een aangenaam gevoel op. Dit kan verslavend werken voor je Beest. Ledematen met "zware schade" kun je gewoon inzetten. Treffers moet je nog wel gewoon uitspelen.

Gezel: Ignore panic

Actie: Transformatie

Je kunt eenmaal per avond 'Weerstand' bieden tegen een discipline aanval die angst, paniek, fobia of een soortgelijk gevoel veroorzaakt, zonder hiervoor wilskracht te moeten uitgeven.

De rest van de avond ben je immuun voor soortgelijke aanvallen van deze aanvaller.

Gezel: Hold off Torpor

Actie: Transformatie

Wanneer je al je Bloedpunten kwijt bent (door gevecht of doordat er van je gedronken is), begin je net als elke Verwant in Torpor te raken. Maar dit proces wordt vertraagd tot uiterlijk zonsopgang. Je kunt je nog inspinnen, bewegen en spreken, maar je bent je Wilskracht kwijt. Drink je tijdens deze periode weer bloed, dan kun je de torpor uitstellen. De volgende nacht ben je ernstig vermoeid.

Gezel: My oath is my life

Actie: Transformatie

Je woord is bindend. Een afspraak of contract dat je gesloten hebt, wil je onder geen enkele omstandigheid meer breken. Tegen discipline aanvallen die je zouden dwingen om je woord te breken kun je eenmaal per nacht "weerstand" bieden. Als je zelf je woord breekt kost je dat 1 weerstand.

Gezel: Harden the skin 2

Actie: Transformatie

Treffers met de blote vuist doen 1 schade minder op je.

Gezel: Ignore Blades

Actie: Transformatie

Je kunt scherpe wapens met je onder armen pareren zonder hiervan schade te ondervinden.

Meester: Stone Skin

Actie: Transformatie

Je kan je lichaam in een aan torpor-achtige toestand brengen en je huid versteent.

Je zintuigen werken nog steeds maar je kunt enkel nog fluisteren. In deze toestand kun je alleen schade ondervinden van zonlicht, vuur of als je bloed wordt gedronken.

De toestand eindigt zodra je je weer beweegt.

Meester: Remove the stake

Actie: Transformatie

Eenmaal per avond kun je al je wilskracht inzetten om een staak uit je hart te dwingen.

Daarna ben je verzwakt en kun je geen "weerstand" meer bieden tegen Discipline aanvallen.

Meester: Power through pain

Actie: Transformatie

Als je "Zware Schade" oploopt, waardoor een deel van je lichaam (arm, been, oog enzovoorts) niet meer bruikbaar is en deze niet geneest, scherpt de pijn hiervan je geest.

Met als gevolg dat je immuun wordt voor alle mentale aanvallen. Dit geldt enkel voor schade opgelopen tijdens een ritueel, waarbij je jezelf hebt verwondt of iets anders dergelijks).

De pijn wakkert wel je Beest aan en je bent daarna een stuk dorstiger.

Obfuscate

Clans: Malkavian, Nosferatu.

Leerling: Hide

Actie: Verbergen, 1 vinger/breaklight

Je kunt jezelf "Verbergen", zolang niemand naar je kijkt.

Leerling: Forget our meeting

Actie: Aanval

Je kan een slachtoffer laten vergeten dat deze je ontmoet heeft die nacht. Na het gebruiken van deze kracht moet je je direct en zo snel mogelijk uit het zicht van je slachtoffer begeven.

Het slachtoffer vergeet vervolgens de laatste ontmoeting tussen jullie beiden.

Leerling: Confuse

Actie: Aanval

Je laat het slachtoffer voor korte tijd verward achter en verdwijnt uit zijn omgeving. Het slachtoffer is niet in de gelegenheid je te volgen. Je moet je wel zo snel mogelijk verwijderen uit zijn/haar omgeving.

Leerling: Mask of a Thousand Faces

Actie: Transformatie

Je kunt een andere kant van je persoonlijkheid een gezicht geven. Bij Nosferatu is dit vaak een menselijke vorm. Gedurende de dag concentreer je je op je nieuwe uiterlijk en die nacht verandert het beeld hoe je door anderen waargenomen wordt. Dit dient door je kostuum e.d. duidelijk te zijn voor anderen.

De kracht eindigt bij zonsopgang.

Gezel: Hide

Actie: Verbergen, 2 vingers/breaklight

Je kunt je "Verbergen" zelfs als mensen naar je kijken.

Gezel: Hide others

Actie: Verbergen

Je kunt een slachtoffer "Verbergen". En je neemt deze mee in jouw niveau van Verbergen/Hide.

Gezel: You cannot hit what you cannot see

Je bevindt je net op een andere plaats dan waar men je waarneemt.

En de eerste treffer in een gevecht zal dan ook missen. Je roept hiervoor: "Ontwijk!".

Gezel: You cannot find what wants to stay hidden

Actie: Verbergen

Je kunt "Telepatisch contact" (van Auspex) afweren.

Dit kost je geen willpower. Ook negeer je alle Auspex powers op Leerling niveau.

Meester: Hide

Actie: Verbergen, 3 vingers/breaklight

Je kunt naast jezelf en maximaal 3 andere personen "Verbergen", zolang deze in jouw buurt blijven (dit wil zeggen: binnen armslengte).

Meester: Deny information by Blood

Alle informatie die uit Discipline krachten over jou bekend en verkregen kunnen worden, kun je verbergen of vervalsen.

Noot spelleiding: *Sluit dit uiteraard kort met de spelleiding.*

En stel hen op de hoogte van eventuele valse info die op deze manier het spel in is gebracht!

Meester: You shall not find this person

Actie: Aanval

Je kunt verhinderen dat het slachtoffer een persoon uit zijn omgeving kan waarnemen/herkennen. Deze persoon is voor het slachtoffer onvindbaar.

Potence

Clans: Brujah, Nosferatu.

Leerling: Obey NO orders!

Actie: Aanval + aanraking

Het slachtoffer is niet meer in staat om bevelen op te volgen op basis van Status.

Als het slachtoffer vanuit eigen beweegredenen iemand wil helpen mag dat. Maar als het een bevel is, zal het slachtoffer deze niet op kunnen volgen.

Deze invloed duurt tot zonsopgang.

Leerling: Hate me

Actie: Aanval + aanraking

Je brengt het slachtoffer ertoe haat naar jou te voelen voor de duur van 1 nacht.

Leerling: Master of Stakes

Je kunt met je blote hand (dus zonder hamer of iets soortgelijks) een staak in een Vampier slaan.

Noot spelling: Hier zijn nog steeds 3 slagen voor nodig.

Leerling: Let loose the Hatred

Actie: Aanval

Je kunt een slachtoffer ertoe zetten om zijn grootste haat of woede de vrije loop te laten (frenzy trigger). Dit kan een Frenzy veroorzaken, maar hoeft niet.

Het slachtoffer speelt het uit zoals hij/zij hierop zou reageren, uiteraard ontlokt het wel een reactie bij het slachtoffer.

Leerling: Hold fast

Actie: Transformatie

Je kunt een andere Verwant vasthouden, zonder een 2de persoon om je daarbij te helpen.

Gezel: Strength

Actie: Transformatie

Je kunt "Grote kracht" gebruiken (2 schade doen in een gevecht ipv 1).

Gezel: You cannot hold me

Actie: Transformatie

Je kunt niet langer worden vastgehouden.

Gezel: You shall not be chained!

Actie: Aanval + aanraking

Je kunt het slachtoffer ertoe brengen het geen aan te vallen, dat hem op dat moment het meeste beperkt.

Meester: Remove the stake

Actie: Transformatie

Eenmaal per avond kun je al je wilskracht inzetten om een staak uit je hart te dwingen.

Daarna ben je verzwakt en kun je geen "weerstand" meer bieden tegen discipline aanvallen.

Meester: Against all odds

Actie: Transformatie

Als je in een gevecht op 0 bloed punten komt blijf je wakker en actief, zonder enig gevoel van pijn.

Je wordt vanaf dan enkel nog gedreven door het jacht instinct van je Beest. Op treffers en aanvallen moet je nog steeds reageren.

Deze kracht duurt tot de eerstvolgende zonsopgang of tot het gevecht afgelopen is.

Meester: Un-moveable

Actie: Transformatie

Je kunt jezelf op 1 vaste plaats verankeren. En niemand is meer in staat om je van die plaats te krijgen, zelfs met het gebruik van fysieke kracht of Discipline aanvallen. Dit eindigt zodra je van de bewuste plek gaat.

Het gebruik van deze kracht kost je 1 weerstand in 1 nacht.

Presence

Clans: Brujah, Toreador, Ventrue.

Leerling: Desire

Actie: Aanval + aanraking

Je wekt, voor de duur van 1 nacht, in het slachtoffer een sterk verlangen naar jouw bloed op.

Leerling: Friendship

Actie: Aanval + aanraking

Je wekt, voor de duur van 1 nacht, in het slachtoffer sterke vriendschappelijke gevoelens op.

Leerling: Hate me

Actie: Aanval + aanraking

Je brengt, voor de duur van 1 nacht, het slachtoffer ertoe haat naar jou te voelen.

Leerling: Dreadgaze

Actie: Aanval

Door te brullen of te hissen kun je 'angst' oproepen in je slachtoffer. Je slachtoffer zal zich vervolgens zo snel mogelijk proberen te verwijderen van jou.

Leerling: Keep your eyes on me and listen

Actie: Aanval

Door intensief oogcontact te houden, kun je een slachtoffer dwingen zich op jou te focussen en naar je te luisteren. Wordt het oogcontact verstoord, dan eindigt het effect.

Gezel: Summon

Actie: Transformatie

Je roept in het slachtoffer de wens op naar je toe te komen. En het slachtoffer is overtuigd van het belang om je te ontmoeten. De kracht eindigt als de ontmoeting heeft plaatsgevonden. Of als het voor het slachtoffer levensgevaarlijk is.

Verder moet je het slachtoffer wel ooit persoonlijk hebben ontmoet.

Gezel: Stay close to me

Actie: Aanval + aanraking

Het slachtoffer zal een bijzonder sterke neiging hebben om de rest van de nacht in jouw buurt te blijven en zich om jouw welzijn te bekommeren.

Gezel: Bring back memories

Actie: Aanval

Je kunt opnieuw herinneringen van een vergeten persoon in het slachtoffer oproepen. De naam van de te herinneren persoon dien je hardop uit te spreken. En deze vaardigheid haalt zelfs de herinneringen terug die door Disciplines zijn verwijderd of geblokkeerd.

De herinneringen keren, gedurende de komende nachten, langzaam terug.

Gezel: Tell me what troubles you

Actie: Aanval + aanraking

Het slachtoffer zal zijn hart bij je uitstorten over wat hem zorgen baart, wat hem bezighoudt, enzovoorts.

Meester: Master of Presence

Alle andere Presence Disciplines waarbij je een effect in een ander teweeg brengt richting jezelf, kun je nu ook projecteren op een ander. Met deze ander moet je wel dezelfde avond/nacht een "Aanraking" hebben gehad.

Meester: Mass Summon

Actie: Transformatie

Je kunt meerdere slachtoffers tot je roepen. De slachtoffers zijn overtuigd van het belang om je te ontmoeten. Pas als jijzelf en alle slachtoffers tegelijkertijd op dezelfde plaats zijn, eindigt je oproep.

Of deze eindigt de eerstvolgende zonsopgang.

Meester: Share the Emotion

Actie: Aanval

Je kunt een emotie die je ooit zelf beleefd hebt zo indringend met een slachtoffer delen, dat het slachtoffer deze ervaart alsof hij de emotie op dat moment zelf beleeft.

Dit effect kan overweldigend zijn en zal pas bij de ochtend schemering weer weg ebben.

Protean

Clans: Gangrel.

Leerling: False Thirst

Actie: Aanval

Je kunt een slachtoffer laten geloven dat deze 'dorstig' is.

***Noot spelleiding:** Je veroorzaakt geen Frenzy of Rottschreck. Je plant slechts de suggestie van de Dorst. En hoe heftig de andere speler dit zal uitspelen is aan hem/haar.*

Leerling: Dodge the unseen

Actie: Transformatie

Als je van achter, of vanuit 'Verberging' wordt aangevallen, doet de eerste treffer geen schade omdat je deze ontwijkt. Roep: Ontwijk! om aan de aanvaller door te geven dat je deze klap hebt genegeerd.

Leerling: Hide the Beast

Actie: Transformatie

Je kunt je dierlijke kenmerken tijdelijk onderdrukken. Zolang als je dit doet werken de andere Protean krachten niet langer. Je kunt je dierlijke kenmerken door concentratie weer oproepen.

Maar dit duurt net zo lang als je nodig hebt om deze kenmerken weer "OC aan te brengen".

Leerling: Stay Hidden and unseen

Actie: Transformatie + Verbergen, 1 vinger/breaklight

Zolang je je stil en bewegingsloos houdt, kun je je "Verbergen".

Leerling: Earth Meld

Actie: Transformatie/maand actie discipline

Je kunt, wanneer je met de aarde versmelt, in de grond rusten. Het zinken en rijzen kost je elk 1 Bloedeenheden.

Maar zolang je in de grond rust, verbruik je geen Bloed.

Gezel: Feral Claws

Actie: Transformatie

Je kunt klauwen laten groeien die 'Zware Schade' doen. Dit kost concentratie en enige tijd. En je dient zelf te zorgen voor duidelijk herkenbare "klauwen".

De tijd die je nodig hebt om deze OC aan te brengen is ook de IC tijd die ervoor nodig is om ze te laten groeien.

Gezel: Turn Blood into Poison

Actie: Transformatie

Je kunt je eigen bloed tot de volgende zonsondergang in een gif veranderen. Mensen en vazallen die 1 eenheid van je Bloed drinken zullen sterven. En verwanten krijgen per 1 eenheid van je Bloed 1 Zware Schade.

Gezel: Turn into the Beast

Actie: Transformatie

Gedurende de nacht kun je je Beest gedeeltelijk naar buiten laten komen. Hierdoor neem je een beestachtige vorm aan en krijg je klauwen die 'Zware Schade' doen. De eerste 3 treffers die je ontvangt in het gevecht doen geen schade. Je dient hiervoor "Ontwijk!" te roepen.

De tijd die je nodig heb om deze veranderingen OC aan te doen/brengen is ook de IC tijd die ervoor nodig is om te veranderen.

Zorg bij het gebruik van deze kracht voor een herkenbaar kostuum.

Gezel: Shapeshifter

Actie: Transformatie/maand actie discipline

Je kunt jezelf in een dier naar keuze veranderen.

Wanneer je in dier vorm bent, kun je niet langer meer Disciplines gebruiken. Maar je kunt wel bepaalde eigenschappen van het dier in kwestie gebruiken, zoals beter horen of ruiken.

Meester: Move the heart

Actie: Transformatie

Je hart bevindt zich niet meer op de standaard plaats. En mocht je daar worden gestaakt, dan heeft dat geen effect. Bij de ST moet vastgelegd zijn waar je hart zich dan wel (blijvend) bevindt in je lichaam.

Meester: Feral Claws 2

Actie: Transformatie

Je kunt je handen in klauwen veranderen die 2 Zware Schade per klap doen.

Je dient hiervoor herkenbare klauwen te dragen.

Meester: Dobbeltganger

Actie: Transformatie/maand actie discipline (in overleg met SL)

Gedurende de dag creëer je een dubbeltganger van jezelf die er identiek uitziet en waar je je bewustzijn in stopt. Terwijl je originele lichaam verder rust, kun je je dubbeltganger besturen alsof het je normale lichaam is. De dubbeltganger heeft de helft van je Bloedpunten. Disciplines en Wilskracht zijn gelijk aan de helft van je leeftijd. Als de dubbeltganger en het origineel voor zonsopgang worden herenigd, verdwijnt de dubbeltganger en normaliseren je Bloedpunten, Disciplines en Wilskracht.

Als de dubbeltganger wordt vernietigd of niet voor zonsopgang terugkeert, krijgt het origineel de helft van zijn Bloedpunten als "Zware Schade".

Wilskracht herstelt zich pas weer wanneer alle schade genezen is.

Noot spelling: Voor deze kracht is een zeer uitgebreide afstemming met de ST nodig.

Thaumaturgy

Clans: Tremere.

De krachten van Thaumaturgie worden zeer streng bewaakt door Clan Tremere. En het is iemand buiten de Clan niet toegestaan om een ander Thaumaturgie te leren.

Mocht een lid van de Tremere dan ook ooit een buitenstaander de geheimen van deze discipline bijbrengen, dan zullen (wanneer bekend geraakt) zowel het lid als de leerling door de Tremere worden opgejaagd.

Noot spelleiding: *De discipline van Thaumaturgie is in een apart en geheim document uitgewerkt.*

En dit document is alleen inzichtelijk voor spelleiding van de Katharsis Kroniek en voor spelers die zeker weten een Tremere te willen spelen.

Het wordt dan ook pas uitgereikt aan spelers als zij hun concept hebben ingediend en hebben aangegeven welke sessies ze komen spelen.