

Thaumaturgische Rituale

Rituale sind mächtige Zauber, die sorgfältigst vorbereitet und unter genau festgelegten Umständen nach strengen Prozeduren durchgeführt werden müssen. Alle Kainskinder, die sich mit Thaumaturgie auskennen, können auch Rituale durchführen. Indem ein Lehrling die Grundkonzepte der Blutmagie lernt, erwirbt er Vertrautheit mit den Zauberformeln, die man zur Durchführung von Ritualen braucht. Jedes Ritual in Vampire ist nach seiner Macht auf einer Skala von eins bis fünf (oder höher) eingestuft. Der Thaumaturgiwert eines Charakters muß zumindest der Machtstufe des Rituals entsprechen, damit er es erfolgreich durchführen kann. Die Durchführung eines Rituals dauert mindestens fünfmal die Stufe in Minuten. Manchmal sind Materialkomponenten vonnöten, die vom Ritual selbst vorgegeben sind. Es könnte sich um Dinge wie Federn, Holzsplitter, Schlamm, Kräuter, Knochen, Molchaugen und Froschzehen handeln. Für viele Rituale wird Blut verwendet. Auf der ersten Thaumaturgiestufe erhält der Vampir automatische ein einziges erststufiges Ritual. Um weitere Rituale zu lernen, muß ein Charakter einen Lehrer (oder eine Schriftrolle) finden, um in den richtigen Prozeduren und Beschwörungsgesängen unterwiesen zu werden. Es kann von nur ein paar Tagen (erststufiges Ritual) bis hin zu vielen Jahren (fünftstufiges Ritual) dauern, zu lernen, wie man ein Ritual richtig durchführt. Es folgen Beispiele für einige erststufige Rituale. Wenn Sie in Ihre Chronik höherstufige Rituale einbauen wollen, werden Sie sie selbst ausarbeiten müssen.

I. Verteidigung der Heiligen Zuflucht

Dieses einstündige Ritual stellt sicher, daß im Umkreis von 6 Metern um die Stelle, an der das Ritual durchgeführt wird durch kein Fenster Sonnenlicht fallen kann. Sonnenlicht wird von den Fenstern einfach reflektiert. Dieses Ritual wirkt nur, solange das Kainskind, das es durchgeführt hat, im Wirkungsbereich bleibt. Ein Blutstropfen des Anwenders muß an jedes Fenster im Wirkungsbereich des Rituals geschmiert werden. So wird mindestens ein Blutpunkt verbraucht.

I. Morgenfrisches (abendfrisches) Erwachen

Dieses halbstündige Ritual muß unmittelbar bevor ein Vampir sich darauf vorbereitet den

kommenden Tag zu verschlafen, durchgeführt werden. Es erfordert eine Phase völliger Meditation. Jede Unterbrechung oder Durchführung anderer Handlungen zwischen Ablauf des Rituals und Schlaf lassen die Magie wirkungslos werden. Das Ritual erlaubt dem geschützten Kainskind, während des nächsten Tages beim geringsten Anzeichen von Gefahr sofort aufzuwachen. Die Regel bezüglich des Einflusses von Menschlichkeit auf die Anzahl von Würfeln, die tagsüber eingesetzt werden dürfen, wird für die beiden ersten Runden, in denen gehandelt wird, außer acht gelassen. Danach gilt sie wieder, aber der Charakter wird ungeachtet seiner Menschlichkeit oder seines Zustands rechtzeitig aufwachen, um der Gefahr (hoffentlich) erfolgreich zu begegnen. Zur Durchführung dieses Rituals sind Federn erforderlich, die verbrannt werden müssen und deren Asche über den Schlafbereich verstreut wird.

I. Verständigung mit dem Erzeuger

Dieses sehr praktische Ritual dauert nur fünf Minuten. Nach seiner Vollendung erlaubt das Ritual einem Vampir, sich über beliebige Entfernungen telepathisch mit seinem Erzeuger zu unterhalten. Das Ritual wurde im Laufe der Jahre so verändert, daß es dem Vampir auch erlaubt, mit jedem Kainskind zu sprechen, das ein Blutsband zum Anwender hat oder auch nur seit dem letzten Sonnenuntergang am Blut des Anwenders teilhatte. Die Verständigung ist beiderseitig, doch im Gegensatz zur Auspexkraft Telepathie kann der Vampir nicht den Geist seines Ziels überprüfen. Der Anwender muß einen Gegenstand besitzen, der einst seinem Erzeuger gehörte.

I. Ablenkung des Hölzernen Verhängnisses

Der Anwender dieses stundenlangen Rituals muß völlig von einem Kreis aus Holz umgeben sein. Alles hölzerne, selbst Möbel oder Holzsplitter, tun diesen Dienst, aber der Kreis darf nicht unterbrochen sein. Danach braucht der Anwender bis zum nächsten Sonnenuntergang nicht befürchten, gepfählt zu werden. Es wird zwar nur der erste Versuch abgelenkt, aber jeder Holzpfehl, der im Begriff ist, sich ins Herz des Vampirs zu senken, wird sich stattdessen augenblicklich auflösen. Um die Macht des Rituals freizusetzen, muß der Pfehl tatsächlich kurz davor gewesen sein, den Vampir zu durchbohren. Ein nur ans Herz des

Kainskinds gehaltener Pfahl wird nicht betroffen sein. Ein Holzsplitter muß am Ende des Rituals vom Anwender in den Mund genommen werden (wird der Splitter herausgenommen, hebt dies das Ritual auf)..

I. Teufelsberührung

Dieses Ritual verflucht einen Sterblichen und läßt jeden, der keine enge gefühlsmäßige Bindung an ihn hat, eine deutliche Abneigung gegen ihn spüren. Andere werden den Sterblichen hassen und alles in ihrer Macht stehende tun, um ihm das Leben schwer zu machen. Diese Auswirkung hält eine Nacht lang an und verschwindet erst mit dem ersten Licht des Tages. Der Sterbliche muß anwesend sein, damit das Ritual wirkt, und ein Pfennig (oder eine andere Münze im Besitz des Anwenders) muß irgendwo bei dem Sterblichen untergebracht werden (etwa in einer Tasche).

I. Reinheit des Fleisches

Dieses Ritual gestattet es dem Zaubernden, seinen Körper von allen Fremdstoffen zu befreien. Er muß dabei im Lotus - Sitz auf dem Boden sitzen, mitten in einem Kreis aus 15 scharfkantigen Steinen, und sich für zehn Minuten konzentrieren. Für den Einsatz dieses Rituals muß der Charakter einen Blutpunkt abgeben, woraufhin Körper und Blut des Charakters von Unreinheiten wie Schmutz, Gift, Alkohol und Drogen gereinigt werden (wodurch das Ritual ein guter Weg ist, um "clean" zu bleiben). Es ist wichtig, daß das Kainskind dabei völlig nackt ist – ohne Juwelen, Make-up oder Kleidung –, da der Zauberspruch alle fremden Substanzen auflöst, wobei nur ein seltsamer, grauer Schleier in der Nähe des Ortes, an dem der Charakter saß, zurückbleibt. Wenn man diesen mit der richtigen Ausrüstung untersucht, wird man in den Überresten Spuren des ausgestoßenen Materials entdecken, sowie Rückstände vom Blut des Charakters. Dieses Ritual reinigt den Körper von allem, von Holzsplittern und Kugeln bis hin zu Prothesen und Silikon-Implantaten, ist jedoch nutzlos gegen Blutkrankheiten und jede Art von Gedankenkontrolle.

I. Der Ritus der Einführung

Hierbei handelt sich um eine Methode, mit der ein Tremere seine Anwesenheit den anderen Mitgliedern seines Clans in der Stadt mitteilt. Wenn der Zaubernde eine dreißigminütige Beschwörung rezitiert und diese in eine Wolke

aus Wasser hineinspricht (zum Beispiel in eine Nebelbank oder eine Wolke aus Wasserdampf, empfängt er eine telepathische Nachricht, und zwar zuerst vom Regenten der städtischen Kapelle, danach von den anderen in der Hierarchie der Stadt in absteigender Ordnung. Dieses Ritual erlaubt ein sehr kurzes Gespräch zwischen dem Neuankömmling und jedem einzelnen Individuum, aber nur der Regent der Kapelle ist laut Tradition verpflichtet, ihm zu antworten. Obwohl also die anderen Tremere von der Anwesenheit des Charakters wissen, wird er selbst nur auf ihren Wunsch von ihnen erfahren. Dies ist ein sehr altes und formelles Ritual, und heute längst nicht mehr so verbreitet wie früher; viele jüngere Tremere wissen nicht einmal von seiner Existenz. Trotzdem bestehen einige Regenten auch heute noch darauf, daß es eingesetzt wird, sobald ein Tremere "ihre" Stadt betritt und lassen keine Entschuldigung gelten, wenn es nicht getan wird. Dieses Ritual kann übrigens auch als Notsignal eingesetzt werden.

I. Bereitung des Gefäßes der Übertragung

Dieses Ritual gibt einem Behälter die Macht, einer beliebigen Person, die ihn berührt, eine Menge an Blut zu entziehen, die einem Blutpunkt entspricht, und diese durch die Vitae zu ersetzen, die sich zuvor im Innern des Gefäßes befunden hat (normalerweise handelt es sich um die Vitae des Zaubernden), Drei Stunden Zeit und der anfängliche Blutpunkt sind notwendig, um den Zauber zu vollenden. Der Behälter (der von der Größe her irgendwo zwischen einer Tasse und einem Zwei-Liter-Krug liegen muß) muß versiegelt werden, nachdem das Blut des Charakters hineingegeben wurde. Ein magisches Symbol muß danach auf der Außenseite des Gefäßes eingraviert werden; durch einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz + Okkultismus (Schwierigkeit 8) kann diese Rune als "Blutaustausch" gedeutet werden. Sie kann jedoch unter etwas anderem verborgen werden. Wenn jemand das Objekt berührt, fühlt er nichts weiter als ein leichtes Erschauern, das ist alles. Das Objekt wird weiterhin das Blut jeder weiteren Person, die es danach berührt, mit seinem Inhalt austauschen, bis es aufgebrochen wird. Um den Austausch des momentanen Blutinhalts zu verhindern, darf das Gefäß nicht mit der Hand berührt werden, sondern muß mit einem anderen Gegenstand gehalten werden – Handschuhe zählen dabei nicht als anderer Gegenstand. Dieses Ritual kann benutzt werden, um das Blut eines anderen für einen Zauber zu

bekommen oder auch als besonders hinterhältige Art, eine andere Person zu einem Blutsband zu zwingen.

I. Wiedergeburt der sterblichen Eitelkeit

Dieses Ritual verleiht dem Zaubern den die Möglichkeit, seine Haare wieder wachsen zu lassen. Der Charakter muß für jeweils drei Zentimeter, um die er sein Haar wachsen lassen will, eine Stunde vor dem Spiegel stehen, die mit komplexen Gesten angefüllt ist, und sich eine Haarsträhne von einem sterblichen Kind beschaffen. Der Zaubern den kann dieses Ritual auch auf andere anwenden, aber dafür müssen beide vor dem Spiegel stehen, während der Charakter die rituellen Gesten durchführt. Die Haarzellen des Vampir sterben wieder ab, nachdem das Ritual durchgeführt wurde, aber das Haar wird auf der gleichen Länge bleiben, bis es wieder abgeschnitten wird. Wenn die Haare des Vampirs jemals kürzer sein sollten als zur Zeit des Kusses, werden sie nach einem Tag Schlaf wieder zu seiner normalen Länge zurückkehren. Wer zu Lebzeiten eine Glatze hatte, muß diese leider auch in seinem untoten Dasein behalten.

I. Gesang des Schäfers

Dieses Ritual dauert nur 15 Minuten. Der Zaubern den dreht sich dabei langsam im Kreis, wobei er ein Glasobjekt vor jedes seiner Augen halten muß. Er kann dadurch seine gesamte Herde lokalisieren, beginnend mit dem nächsten Mitglied bis hin zum entferntesten. Das Kainskind muß das Blut jedes Gefäßes bei mindestens drei verschiedenen Gelegenheiten gekostet haben.

II. Blutwandeln

Dieses Ritual gestattet es dem Zaubern den, die Abstammung eines anderen Kainskindes zu verfolgen. Der Zaubervorgang dauert volle drei Stunden und erfordert den Einsatz eines Blutpunktes von der Person, deren Abstammung festgestellt werden soll. Während der Charakter sich in einer tiefen Trance befindet muß man ihm das Blut zu schmecken geben. Dadurch erhält der Zaubern den nicht nur Wissen um den eigentlichen Erzeuger des Vampirs, sondern auch um die nächstälteren Generationen. Er würfelt Wahrnehmung + Empathie (Schwierigkeit 6); für jeden Erfolg erkennt er eine zusätzliche Generation. Außerdem erfährt der Zaubern den von jedem Blutsband, das der andere

eingegangen ist, sei es als Herrscher oder als Sklave. Er bekommt umfassende Kenntnisse über jeden Vampir, einschließlich seines wahren Namens, seiner Persönlichkeit und seiner Verbindung zum Objekt des Rituals.

II. Schutzzeichen gegen Ghule

Dieses Ritual erschafft ein mystisches Zeichen auf einem Gegenstand. Dieses Symbol beschützt das Objekt vor Ghulen und verwandelt es in eine mächtige Waffe, wenn man es gegen sie einsetzt. Der Zaubern den muß einen Blutpunkt von einem Sterblichen einsetzen. Dieses Blut wird über das Objekt gegossen, das mit dem Zauber belegt werden soll – normalerweise ein kleines Stück vorbereiteten Papiers, eine Münze oder ein anderer, kleiner Gegenstand. Nach zehn Stunden ist das Ritual vollendet, und das seltsame Symbol erscheint wie eine Verzierung auf dem Gegenstand. Jeder Ghul, der das beschützte Objekt berührt, spürt einen brennenden Schmerz (der drei Würfel Schaden anrichtet; als Schwierigkeit für diesen Wurf gilt die Summe aus der Widerstandsfähigkeit + Seelenstärke des Ghuls). Solange das Objekt den Ghul berührt, wird er diesen Schaden immer wieder erleiden, und nachdem er es einmal berührt hat, muß er einen Willenskraftpunkt ausgeben, um es erneut zu berühren. Das geschützte Objekt kann auf einen nicht unterbrochenen Kreis beliebiger Natur gestellt werden; wenn dies getan wurde, kann kein Ghul mehr in diesen Kreis (oder aus ihm hinaus) gelangen. Eine der Einschränkungen des Rituals ist die, daß das mystische Symbol nur ein Objekt beschützt. Ein Beispiel dafür wäre es, wenn ein Thaumaturg ein Schutzzeichen auf die Seite eines Autos plazieren würde; das Symbol würde die Tür oder den Kotflügel schützen, jedoch nicht den kompletten Wagen. Eine letzte Bemerkung: Schutzzeichen können auf Revolverkugeln aufgetragen werden, dies sollte jedoch nur mit kleinkalibrigen Geschossen gemacht werden (bei einer 22er Kugel ist man auf der sicheren Seite), damit die Chance erhöht wird, daß die Kugel im Körper steckenbleibt (nur so wird sie durch den Zauber zusätzlichen Schaden verursachen). Selbst dann wird jedoch das Schutzsymbol wahrscheinlich zerstört, wenn die Waffe abgefeuert wird, da sich durch den Abschuß normalerweise die Kugel verzieht. Darum muß der Charakter auch mindestens fünf Erfolge bei seinem Schußwaffen-Wurf erzielen, damit das Schutzsymbol beim Aufschlag noch von Nutzen ist.

II. Anlegen der Schattenmaske

Dieses Ritual befähigt den Anwender dazu, sich in eine halb-sichtbare Schattengestalt zu verwandeln, die perfekt dazu geeignet ist, um durch die Nacht zu schleichen. Der Zaubervorgang besteht aus einem zwanzig Minuten andauernden Gesang. Danach kann der Charakter nur noch durch einen Wurf auf Intelligenz + Aufmerksamkeit erspäht werden (die Schwierigkeit entspricht der Summe aus Geistesschärfe + Heimlichkeit des Charakters). Auspex reduziert diese Schwierigkeit um drei, und Tiere spüren den Zauberer automatisch. Die Wirkung dieses Rituals hält für eine Anzahl von Stunden an, die der Zahl von Erfolgen bei einem Willenskraftwurf (Schwierigkeit 6) entspricht.

II. Fokus einer Vitae-Infusion

Mit diesem Ritual verändert der Charakter die Beschaffenheit eines Gegenstandes, indem er einen Blutpunkt seiner Vitae hineinfließen läßt. Das Objekt muß von einer Größe sein, daß der Charakter es leicht in beiden Händen halten kann; es kann so klein wie eine Erbse sein. Der Charakter muß einen Blutpunkt einsetzen und die richtigen Zauberformeln aussprechen, was vier volle Stunden dauert. Danach bekommt das Objekt einen leicht rötlichen Farbton und fühlt sich eigenartig glatt an. Indem er den Gegenstand berührt, kann der Charakter ihn jederzeit aus der Wirkung des Zaubers befreien, wodurch er sich auflöst. In wenigen Augenblicken verwandelt sich das Objekt vollständig in eine Pfütze aus Blut (entspricht einem Blutpunkt). Dieses Blut kann danach auf viele verschiedene Arten benutzt werden. Die vielleicht beste Art, es zu verbrauchen, ist natürlich, es zu trinken, bevor es sich zersetzt. Ein solcher "Infusions-Fokus" kann für ein anderes Kainskind angefertigt werden, wobei dieser Vampir dann jedoch beim eigentlichen Ritual anwesend sein muß (der Zauberende muß jedoch immer noch einen Blutpunkt aus seinem eigenen Vorrat einsetzen). Viele Tremere tragen mehrere „behandelte“ Schmuckstücke als Sicherheitsmaßnahme bei sich.

II. Fluch des trauernden Lebens

Hierbei handelt es sich um eine Methode, Vitae aus einem Gefäß zu bekommen, ohne es in irgendeiner Weise zu verletzen. Das einstündige Ritual wird im voraus durchgeführt (der Charakter muß dabei eine kleine Menge Krokodilsblut zu sich nehmen), jedoch nicht ganz vollendet. Der Zauberspruch wird aktiviert,

wenn der Thaumaturg dem unglücklichen Sterblichen das letzte Wort der Formel ins Ohr flüstert (der Sterbliche muß nicht im voraus festgelegt werden). Danach beginnt der Sterbliche, Tränen aus Blut zu weinen. Das Opfer hat keine Möglichkeit, sich gegen den Fluch zu verteidigen – es weint und blutet weiter, bis der Charakter ihn aus den Augen verliert oder seinen Blick von ihm nimmt. Die Wirkung ist nicht sehr schmerzhaft, jedoch häufig sehr traumatisch, obwohl schlafende Gefäße nicht unbedingt davon aufwachen werden. Das Blut fließt nur langsam; es dauert etwa fünf Minuten, bis man auf diese Weise einen Blutpunkt verliert. Die einzige Nachwirkung, sieht man von den normalen Auswirkungen des Blutverlusts ab, besteht in einer leichten Schwellung der Kapillaren rund um die Augen des Opfers.

III. Schutzzeichen gegen Wolflinge

Dieses Ritual funktioniert ähnlich wie Schutzzeichen gegen Ghule (siehe oben), wirkt jedoch auf Werwölfe. Die einzige notwendige Komponente ist ein wenig Silberstaub. Normalerweise kann ein Schutzzeichen durch viele normale Mittel zerstört werden, jedoch nicht durch ein Wesen, gegen das es gerichtet ist. Tatsächlich können solche Wesen kaum dazu gezwungen werden, sich dem Schutzzeichen zu nähern. Es gibt übrigens kein Schutzzeichen gegen Sterbliche.

III. Pavis der niederträchtigen Präsenz

Die Tremere bezeichnen dieses Ritual manchmal als "unser Ritual für die Ventrue". Es ist ein streng bewachtes Geheimnis – so sehr, daß es angeblich außerhalb des Tremere-Clans völlig unbekannt ist. Dieses spezialisierte Ritual wurde erschaffen (einige sagen, von Tremere selbst), um die Macht der Ventrue in der Camarilla zu bekämpfen. Jede Kraft der Disziplin Präsenz, die gegen den Zauberdnen eingesetzt wird, wird stattdessen auf den Angreifer zurückgeschleudert. Wenn also der mächtige Zauberer in Panik geraten und weglaufen soll, muß stattdessen das Kainskind, das diese Kraft einsetzen wollte, die Wirkung der Disziplin gegen sich selbst auswürfeln, was aller Wahrscheinlichkeit nach bedeuten dürfte, daß sich die Kraft gegen den armen Lutscher selbst wendet. Die Vorbereitung dieses Rituals dauert nicht länger als eine Stunde, und seine Wirkung hält bis zum nächsten Sonnenaufgang an. Eine blaue Seidenschnur muß um den Hals des

Zaubernden gewunden werden, damit der Zauberspruch funktioniert und anhält.

III. Schaft der verspäteten Ruhe

Dieses ausgesprochen boshafte Ritual wird auf einen Pflock angewandt, der für das Herz eines Vampirs vorgesehen ist. Im Rahmen eines fünfstündigen Rituals muß der Zaubernde eine Reihe ausgefeilter Symbole auf einen geschärften Stock aus dem Holz der Eberesche schnitzen, den Pflock danach mit seinem eigenen Blut benetzen und ihn in einem Feuer aus Eichenholz schwärzen. Der dunkle Splitter wird dadurch zu einer der am meisten gefürchteten Waffen, die ein Kainskind töten können. Ein einfacher Treffer mit dem Pflock, selbst, wenn der Angreifer nur den Arm oder das Bein des Vampirs trifft, läßt die Spitze sofort im Innern des Körpers abbrechen, woraufhin diese sofort beginnt, sich tiefer und tiefer hineinzubohren. Die Spitze wird sich dann langsam ihren Weg in Richtung des Herzens bahnen. Das Opfer des Angriffs wird eventuell nicht einmal bemerken, was mit ihm passiert, bis es zu spät ist. Die Spitze wird das Herz irgendwann innerhalb der nächsten zehn Tage erreichen (würfeln Sie mit einem Würfel). Während der Bewegung der Spitze wird der Leidende hin und wieder heftige Schmerzen spüren. Diese Schmerzen werden schneller aufeinander folgen und schlimmer werden, wenn die Spitze sich ihrem unausweichlichen Ziel nähert. Die Schäden, die durch die Reise des Gegenstandes entstehen, reichen nicht aus, um dem Vampir Gesundheitsstufen zu rauben, werden jedoch einem Sterblichen oder einem Ghul Schaden zufügen. Praktisch der einzige Weg, die tödliche Spitze loszuwerden, ist, danach zu graben – ein grausiger Vorgang, der nicht mal unbedingt erfolgsversprechend ist. Das hinterhältige Objekt wird nämlich versuchen, sich vor dem "Gräber" zu verbergen, indem es sich von der offenen Wunde entfernt. Der Chirurg richtet mehr und mehr Schaden an, während er sich auf der Suche nach dem Holzstückchen immer tiefer in den Körper des Vampirs hineinarbeitet. Man muß wohl nicht extra betonen, daß diese Waffe für einen Sterblichen einem Todesurteil gleichkommt und daß sie durchaus ein Kainskind vernichten kann, denn wer weiß schon, wo sich der Vampir befindet, wenn er immobilisiert wird.

III. Feuerhaut

Dieses Ritual verwandelt die Haut des Zaubernden gleichermaßen in einen

Schutzmechanismus und eine Falle. Nachdem das Ritual vollendet ist, wird jedes Kainskind, das den verzauberten Magier berührt einen Punkt Schwer heilbaren Schaden in Form einer Verbrennung erleiden. Gegen diesen Schaden kann man sich mit Seelenstärke wehren, aber wenn der Vampir den Zaubernden weiterhin festhält, wird er auch weiterhin Schaden hinnehmen. Der Zauberer kann diesen Schaden jedoch nicht auslösen, wenn er jemanden berührt; er muß selbst berührt werden. Obwohl die Wirkung dieser Kraft bis zur Abenddämmerung des nächsten Tages anhält, muß der Zaubernde auch den Preis dafür zahlen. Während des zwei- oder dreistündigen Rituals muß er nämlich ein kleines, glühendes Stück Kohle schlucken, was eine Schwer heilbare Wunde verursacht (er kann diesen Schaden jedoch ebenfalls mit einem Seelenstärke-Wurf absorbieren), und einen Willenskraftpunkt ausgeben (damit er sich überhaupt traut, das zu tun). So lange der Zauber wirkt, nimmt die Haut des Kainskindes einen leicht bronzefarbenen Ton an. Diese Färbung kann mit einem einfachen Wahrnehmungswurf (Schwierigkeit 8) bemerkt werden, wenn der andere den Zauberer genau untersucht. Außerdem wirkt der Charakter bei einer Berührung unnatürlich heiß.

III. Körperlose Bewegung

Hierdurch wird der Charakter unberührbar, kann sich jedoch in diesem Zustand normal bewegen. Der Zauberer erscheint als leicht nebulöses Abbild seiner normalen Erscheinung. Er kann sich jedoch ungehindert durch sämtliche Hindernisse hindurch bewegen, sogar durch Wände. Außerdem ist er immun gegen die meisten Angriffe, so, als benutze er die Gestaltwandlungs-Kraft Nebelgestalt. Der Zaubernde muß durch einen Gegenstand vollständig hindurch gehen; wenn er einmal hineingetreten ist, muß er auch hindurch – er kann nicht wieder zurückgehen. Der Vampir kann sich also nicht in den Erdboden sinken lassen, da durch die ganze Erde "hindurchzugehen" wohl doch etwas jenseits seiner Möglichkeiten liegen dürfte. außerdem muß der Zaubernde ein Stück aus einem zerbrochenen Spiegel haben, in dem er sein Spiegelbild festhalten kann, während er sich körperlos bewegt. Das Ritual benötigt etwa eine Stunde Vorbereitung, und die Anzahl an Stunden, die es seine Wirkung entfaltet, entspricht der Anzahl an Erfolgen, die der Charakter bei einem Wurf auf Geistesschärfe + Überleben (Schwierigkeit 6) erzielt. Das Ritual

kann vorzeitig beendet werden, indem der Charakter den Spiegel verschiebt, so daß er sich nicht länger darin sehen kann.

IV. Schutzzeichen gegen Kainskinder

Dieses Ritual funktioniert ähnlich wie das Schutzzeichen gegen Ghule (Ritual der zweiten Stufe), wirkt jedoch gegen Vampire. Als Komponente wird ein Blutpunkt Vampirblut benötigt.

IV. Das Tier in Fesseln

Dieses mächtige Ritual wird ein anderes Kainskind aus der Raserei befreien und es sogar für eine gewisse Zeit von seinem tierischen Teil trennen. Das Ritual dauert nur zehn Minuten bis zu seiner Vollendung, und der Zaubernde braucht sein Ziel zum Einsatz des Rituals nicht zu sehen, aber er muß einen vollen Blutpunkt aus dem Vorrat des rasenden Charakters trinken (dieses Blut kann bereits vorher entnommen worden sein) und einen Eisendorn durch seine eigene Hand treiben (was zwei Gesundheitsstufen an Schaden verursacht, der nicht absorbiert werden kann). Nach Vollendung dieser Handlungen endet die Raserei beim Ziel des Rituals plötzlich, und es wird oft uncharakteristischerweise passiv. In Wahrheit wurde die tierische Seite des Vampirs für eine Anzahl von Nächten, die der Zahl von Erfolgen bei einem Wurf auf Manipulation + Empathie (Schwierigkeit 10 minus der Menschlichkeit des Ziels) entspricht, aus seiner Psyche herausgelöst. Während dieser Zeit kann der Vampir nicht in Raserei verfallen, kann keine Willenskraft zurückgewinnen und kann nicht einmal Blut trinken ohne einen erfolgreichen Mutwurf. Zusätzlich muß der Vampir einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 7) machen, um irgendeine Disziplin einzusetzen. Die Legende sagt, daß einige Kainskinder sich bis in den Zustand der Starre gehungert haben, nachdem sie diesem Ritual unterworfen wurden. Die Zielperson muß sich weder in Raserei befinden, noch muß sie der Anwendung des Rituals zustimmen. Der Zaubernde kann dieses Ritual nicht auf sich selbst anwenden.

IV. Herz aus Stein

Dieses interessante Ritual verwandelt das Herz des Thaumaturgen in festen Stein – hundertprozentig pfählungssicher. Der Zaubernde muß einen acht Zentimeter hohen, zwei Meter durchmessenden Erdkreis auf einer steinernen Oberfläche formen (festes Gestein ist

vorzuziehen, Gehwegplatten sind noch erträglich, Beton ist ungeeignet) und sich danach in dessen Mitte nackt auf den Rücken liegen. Eine Kerze muß ohne einen Halter genau auf das Herz des Charakters gelegt werden und dort verschmoren, bis der Docht vollständig weggebrannt ist und die Flamme durch das eigene Wachs der Kerze erstickt wird. Das heiße Wachs bedeckt nun die Brust des Magiers und richtet dabei eine Schwer heilbare Wunde an, die durch Seelenstärke absorbiert werden kann. Das Ritual dauert etwa sieben bis neun Stunden bis zu seiner Vollendung, aber seine Wirkung dauert solange an, wie der Charakter es wünscht. Das Herz aus Stein hat die folgenden Nachteile und Einschränkungen: der Zaubernde kann keine Willenskraft einsetzen, und sobald er dazu gezwungen wird, wird der Zauber sofort gebannt; sein Gewissen sinkt auf eins (oder Null, wenn die Eigenschaft schon auf eins war); und der Zaubernde verliert die Hälfte seiner Würfel bei allen Empathiewürfen, den meisten gesellschaftlichen Würfen und bei praktisch jedem Wurf, bei dem er versucht, mitfühlend oder freundlich zu sein.

IV. Dienender Pfahl

Dies ist eins der schrecklichsten und bizarrsten Rituale, das von den Thaumaturgen praktiziert wird. Es erschafft eine Waffe gegen Kainskinder. Zuerst muß man einen Pflock aus dem Holz eines Friedhofbaums oder eines anderen Baums, der sich von Leichen ernährt hat, herausarbeiten. Nach einer zwei Nächte andauernden Periode der Beschwörung und Vorbereitung ist der Stock mit einem begrenzten, wenn auch schlafenden Bewußtsein ausgestattet. Um das Ritual zu vollenden, müssen Zweige der Tollkirsche um den Pflock gewunden und mit Wachs bedeckt werden, so daß eine zerbrechliche Scheide entsteht. Wenn danach die Scheide abgerissen wird, wird die Magie aktiviert, und derjenige, der den Dienenden Pfahl befreit hat, muß ihm innerhalb einer Runde den Befehl geben, jemanden anzugreifen, oder er wird selbst zum Opfer. Der Pflock erwacht nach dem Befehl zum Leben, platzt auseinander und zersplittert sich selbst, um primitive Glieder zu formen, mit denen er sich auf sein Ziel zubewegen wird. Das kleine Schreckgespenst ist unnachgiebig und wird alles versuchen, um sich in das Herz seines Ziels zu bohren. Es wird damit immer weiter machen, bis es ihm entweder gelungen ist, seine grausige Arbeit zu tun, oder es sich selbst in kleine Stückchen zerlegt hat (welche unbeweglich sind

– dies wird nach etwa drei bis fünf Minuten geschehen). Die brüchige Natur des Dieners löst manchmal seltsame Nebeneffekte aus: wenn er ein Opfer durchbohrt, wird er oft in seinem Herzen noch weiter zersplittern, wodurch es noch schwieriger wird, den Pflock herauszuziehen. Manchmal bleiben dann Teile des Pflocks im Herzen des Angegriffenen stecken (wodurch das Opfer noch länger unbeweglich bleibt). Man kann dem Splitterdiener nichts anderes als einen Angriff befehlen, und er wird sich immer auf das Herz seines Opfers stürzen. Er wird sein Ziel immer finden, wenn er nicht aufgehalten wird.

IV. Knochen der Lügen

Für dieses Ritual benötigt man den Knochen eines Sterblichen – normalerweise einen Schädel, aber auch ein Kieferknochen reicht aus. Der Sterbliche muß seit mindestens zweihundert Jahren tot sein. Das Ritual kann in einer einzigen Nacht durchgeführt werden, in der der Knochen zehn Blutpunkte an Kainskinder-Vitae aufnehmen muß. Dieser Prozeß verdunkelt die Farbe des Schädels, bis er einen matten, roten Farbton angenommen hat. Nun kann der Knochen dazu benutzt werden, jeden, der ihn hält, dazu zu zwingen, die Wahrheit zu sagen. Jedesmal, wenn die Person, die den Knochen in Händen hält, zu lügen versucht, wird sie stattdessen die Wahrheit sagen, ob es ihr gefällt oder nicht. Die Unterdrückung einer Lüge verbraucht einen der zehn Blutpunkte. Der Knochen saugt jede dieser Lügen in sich auf, wodurch er schwärzer und schwärzer wird, bis alle zehn Blutpunkte verbraucht sind und er so schwarz wie die Sünde selbst ist. Dieses Ritual bindet den Geist des Sterblichen, dem der Knochen zu Lebzeiten gehört hat, und es ist dieser Geist, der andere dazu zwingt, die Wahrheit zu sagen. Man muß wohl nicht extra betonen, daß dies eine sehr entwürdigende und grausame Art ist, die Ewigkeit zu verbringen. Obwohl diese Tatsache normalerweise unbekannt ist, ist das der Grund, warum man einen unbekanntem Knochen benutzt; wenn der Geist des Knochens gerufen wird, wird es ein übellauniger und hinterhältiger Geist sein, verdorben durch die widerwärtigen Sünden, die ihm aufgezwungen wurden. Darum wird der geschwärzte Knochen auch der Tradition gemäß nach seinem Einsatz begraben. Der Knochen kann nicht noch einmal für dieses Ritual benutzt werden.

V. Entkommen zum Wahren Freund

Dieses Ritual muß im voraus durchgeführt werden, kann jedoch in einer schwierigen Situation von großer Bedeutung sein. Ein ein Meter durchmessender Kreis muß in den Boden gebrannt werden, und eine Unzahl arkaner Symbole müssen auf ihm aufgetragen werden. Der ganze Prozeß dauert drei oder vier Tage und kostet den Charakter fünf seiner eigenen Blutpunkte. Nachdem dies vollbracht ist, kann der Zaubernde (und nur er) in den Kreis treten, während er den wahren Namen eines Freundes wiederholt. Danach wird er auf mystische Weise zu diesem Freund gebracht. Der Zauberer wird nicht ganz plötzlich genau vor seinem Freund auftauchen, sondern wird irgendwo in der Nähe und außer Sicht seines Freundes materialisieren (jedoch normalerweise in Hörweite des Aufenthaltsortes seines Freundes). Der Zauber kann erneut benutzt werden, solange der Kreis nicht unterbrochen wird oder die Symbole verschmiert sind.

V. Schutzzeichen gegen Geister

Dieses Ritual funktioniert ähnlich wie Schutzzeichen gegen Ghule (Ritual der zweiten Stufe), wirkt aber auf Erscheinungen und Geister. Die benötigte Komponente ist reines Meersalz. Es handelt sich um ein allgemeines Schutzzeichen und wirkt auf alle Geister gleichermaßen.

V. Blutvertrag

Dieses Ritual erschafft ein unzerbrechliches Band zwischen zwei Vertragspartnern. Der Vertrag muß mit dem Blut des Magiers geschrieben werden, und seine Vollendung dauert drei Tage. Das Ritual ist vollendet, wenn beide Partner die Übereinkunft mit ihrem eigenen Blut unterzeichnet haben. Danach sind beide dazu verpflichtet, den Vertrag zu erfüllen, wie er niedergeschrieben wurde. Die einzigen Möglichkeiten, einen Blutkontrakt zu beenden, ist die Erfüllung des eigenen Teils des Vertrags oder das Verbrennen des Kontraktes selbst.

V. Steinerner Schlummer

Dieses Ritual erschafft einen praktisch undurchdringlichen Schutz um einen schlafenden Vampir. Der Charakter muß das Ritual etwa zwei Stunden vor Anbruch der Dämmerung beginnen. Sobald das Ritual bei Sonnenaufgang beendet ist, wird der Charakter zu festem Stein. Wie eine Steinstatue kann das

Kainskind dann von einem Ort zum anderen gebracht werden, auch im direkten Sonnenschein, und wird bis zum nächsten Sonnenuntergang in diesem Zustand bleiben. Das Erwachen aus dieser Gestalt erfordert jedoch statt des üblichen einen Blutpunkts den Einsatz von dreien. Der Zaubernde ist vor allen Pfählungsversuchen und den meisten Arten von Feuer oder Hitze völlig geschützt, aber man könnte durchaus Teile von ihm abbrechen. Die meisten Arten der Kommunikation und auch Telepathie sind unmöglich, da auch der Geist des Thaumaturgen in Unbeweglichkeit verfällt.

V. Der einige Geist der Welt

Dies ist ein sehr exklusives Ritual, das vom Regenten einer Kapelle benutzt wird, um mit den ihm Gleichgestellten auf der ganzen Welt zu kommunizieren. Um das Ritual durchzuführen, muß er sich mehrere Stunden lang einem beschwörenden Singsang widmen und während dieser Zeit in einen silbernen Spiegel blicken. Dieses Ritual ist einer der Hauptgründe dafür, daß der Clan der Tremere so kontrolliert und organisiert ist – es erlaubt den Ahnen, aktuelle Informationen über die Fortschritte ihrer Pläne von Clanmitgliedern auf der ganzen Welt zu bekommen.

VI. Auferstehung der Toten

Dieses Ritual gibt dem Thaumaturgen die Macht, ein totes Wesen wiederzubeleben, so daß es wieder in der Welt der Lebenden existieren kann. Dies ist jedoch keine "Wiederauferstehung" im eigentlichen Sinne des Wortes; die Kreatur lebt weder, noch ist sie untot. In Wirklichkeit ist sie noch genauso tot wie am Tag, als sie starb. Der Leichnam wird lediglich durch einen Geist wieder in Bewegung versetzt, den der Zaubernde durch eine achtstündige Anstrengung hineingezwungen hat. Für dieses Ritual muß schwarzes Kerzenwachs über Hals und Herz des Leichnams gegossen werden. Es ist dieses Wachs, das den Geist überhaupt erst an die Leiche bindet. Der Körper muß außerdem auf der Stirn mit einem mystischen Symbol gezeichnet werden, das "Schuldner" bedeutet. Das komplette Ritual muß im Innern eines Kreises aus Salz stattfinden, dessen Durchmesser der Größe des Leichnams von Kopf bis Fuß entspricht. Desweiteren kann es nur in völliger Dunkelheit beim Licht einer brennenden Kerze durchgeführt werden. Der benutzte Körper muß so frisch sein, daß sich noch Fleisch auf seinen Knochen befindet, denn die Knechtschaft

des Geistes hält nur so lange vor, bis die Knochen offenliegen. Dazu muß man sagen, daß die Verwesung des Leichnams normal fortschreitet; je frischer der Kadaver also ist, desto besser. In einem langsam verrottenden Leichnam existieren zu müssen, stellt für die meisten Geister eine schreckliche Folter dar, und sie werden sich nichts sehnlicher wünschen, als irgendwann wieder ihren Frieden zu finden. Dies ist häufig auch das beste Druckmittel des Magiers, um den gefangenen Geist dazu zu bringen, seine Wünsche zu erfüllen, denn nur er hat die Macht, den Geist wieder freizulassen. Davon abgesehen kann das gefangene Wesen mit seinem neuen Körper jedoch tun, was es will. Es sollte klar sein, daß der Geist, der für dieses Ritual benutzt werden soll, vorher beschworen oder anderweitig beschafft werden muß. Die Kreatur verfügt über körperliche Eigenschaftswerte, die der Hälfte von denen entsprechen, die der Leichnam zu Lebzeiten besessen hat. Während der Geist im Innern des Körpers gefangengehalten wird, werden auch seine Eigenschaftswerte halbiert. Ein vernichteter Vampir kann auf diese Weise übrigens nicht wiederbelebt werden.

VI. Ritual des Haltens

Dieses Ritual verlängert die Dauer oder verstärkt die Wirkung eines beliebigen Zaubers. Der Einsatz verlängert die Zeit, die für den anderen Zauber benötigt wird, um sechs Stunden. Natürlich unterscheiden sich diese Veränderungen, je nachdem, auf welche anderen Rituale dieses Ritual der Erweiterung angewandt wird. Einige Beispiele: Blutwandeln wird nun auch die Nachkommenschaft des Vampirs anzeigen und vielleicht auch diejenigen, deren Blut er irgendwann gekostet hat. Das Gefäß der Übertragung tauscht jetzt zwei Blutpunkte von seinem Opfer für einen aus seinem Inneren aus. Ein Schutzzeichen kann dadurch praktisch unzerstörbar werden. Überreste eines Schafes der verspäteten Ruhe werden nicht länger durch Reinheit des Fleisches eliminiert. Ein Geist, der durch die Auferstehung der Toten in einen Körper gezwungen wurde, könnte auf ewig darin gefangen bleiben. Der Zaubernde kann Vorschläge machen, wie er meint, daß das Ritual des Haltens wirken sollte, aber der Erzähler ist die letzte Instanz, wenn es um das endgültige Ausmaß der Verlängerung geht.

VI. Der Fall aller Schranken

Es handelt sich hierbei um ein unglaublich mächtiges Ritual, das mit Vorsicht eingesetzt werden muß, obwohl viele das Ausmaß seiner Möglichkeiten gar nicht erkennen. Seine Anwendung dauert nicht länger als zehn Minuten, aber der Zaubernde muß sich die Zunge herausschneiden, sie zerreiben und die daraus entstehende Masse auf das Objekt aufstreichen, das er mit dem Zauber belegen will. Die Zunge wird erst am Ende des Rituals entfernt; es bringt also gar nichts, wenn man in seiner Freizeit anfängt, sich die Zunge ein paar Mal hintereinander abzuschneiden und zu sammeln. Die Durchführung des Rituals fügt dem Thaumaturgen drei Gesundheitsstufen Schwer heilbaren Schaden zu, der nicht absorbiert werden kann. Danach kann der Vampir mindestens drei Tage lang nicht sprechen (oder wie lange es auch immer dauert, bis seine Zunge wieder nachgewachsen ist). Außerdem muß er einen Willenskraftpunkt ausgeben, bevor er sich überhaupt dazu überwinden kann, sich auf diese Art und Weise selbst zu verstümmeln. Dafür öffnet dieses Ritual jedoch jedes beliebige Objekt, das danach niemals wieder geschlossen werden kann. Das schließt Fesseln und Handschellen ebenso ein wie Truhen, Schachteln, Fenster, Türen, Tresore, Reißverschlüsse, Wunden, Wände, Bücher, Augen, Mündler, Hälse, Löcher in der Erde und Vulkankrater. Es öffnet auch Dimensionsgrenzen, die an materielle Objekt gebunden sind, und zerstört Schutzzeichen auf ewig. Es hat keinerlei Wirkung auf Blutsbande, mentale Kontrolle oder Sklaverei. Im Zweifelsfall entscheidet der Erzähler, ob das Ritual für eine bestimmte Anwendung tauglich ist oder nicht.

VII. Spaltung der Seele

Hierbei handelt es sich um ein vernichtendes Ritual, das die Seele einer Person von ihrem physischen Anker trennt, ohne daß sie jedoch wirklich den Körper verläßt. Das betroffene Individuum kann Willenskraft weder einsetzen noch zurückgewinnen, all seine Fähigkeiten und Tugenden fallen auf Eins, und es wird praktisch unfähig, einen kreativen Gedanken zu fassen. Es kann durch nichts mehr motiviert werden, verfügt kaum noch über Gefühle (Empathie Null) und ist doppelt so gefährdet, geistigen Angriffen oder Kontrollversuchen zu unterliegen, wenn es durch Beherrschung, Präsenz oder ähnliche Kräfte attackiert wird. Es wird lethargisch, gleichgültig, depressiv und langsam. Die

wirkliche Stärke dieses Zauberspruchs liegt jedoch darin, daß er gegen eine fast unbegrenzte Anzahl von Personen eingesetzt werden kann. Während des Rituals läßt der Thaumaturg tote Granatäpfel-Samen in einem Ring um das Ziel herum fallen und stößt bei jedem einzelnen einen kurzen, eindringlichen Singsang aus. Das Ziel kann dabei eine einzelne Person, ein Haus, ein Bürogebäude, ein Häuserblock oder sogar eine ganze Stadt sein. Der Charakter muß bei jedem fallenden Samen einen Schritt machen, so daß das Ritual nach der anfänglichen Beschwörung von sieben Stunden Dauer praktisch über jeden Zeitraum von zehn Minuten bis zu zehn Jahren andauern kann, bis es schließlich vollendet ist. Die Verzauberung bleibt bestehen, solange keiner der Samen verschoben wird (um das zu verhindern, kann man sie beispielsweise vergraben). Aber selbst wenn die Samen über ein großes Gebiet verteilt sind, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die ersten gefunden und bewegt werden.

VIII. Blutsband der Blutlinie

Dieses Ritual gibt dem Magier Macht über die ausgedehnte Brut eines anderen Vampirs, ähnlich wie eine begrenzte Form des Blutsbandes. Dieses Ritual dauert drei Tage und muß in einer Neumondnacht mit dem Tod des Vampirs enden, dessen Brut der Zaubernde übernehmen will. Dem Kainskind wird sämtliches Blut entzogen, bis ihm der Zaubernde die Lebensessenz selbst aus dem Körper saugt. Zusätzlich zu den normalen Auswirkungen der Diablerie erfährt der Thaumaturg von allen Mitgliedern seiner Brut und alle Mitglieder der Brut von ihm, bis zum letzten Vampir der Blutlinie. Wenn er danach irgendeines dieser Kainskinder trifft, kann er ihm einen beliebigen Befehl erteilen und versuchen, ihn zum Gehorsam zwingen. Das "versklavte" Kainskind kann sich dieser Kraft widersetzen, und zwar mit einem Wurf auf Geistesschärfe + Selbstbeherrschung (die Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Zaubernden) gegen einen Wurf des Zauberers auf Manipulation + Führungsqualitäten (die Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Opfers). Die Differenz zwischen den Erfolgen legt die Anzahl an Stunden fest, die vergehen muß, bis der Charakter erneut versuchen kann, ihm einen Befehl zu geben, oder bis der Verteidiger sich gegen einen Befehl wehren kann. Im letzteren Fall ist die Anzahl der Erfolge kumulativ, so daß der Zaubernde den Willen eines Kainskindes mit schwacher Persönlichkeit

leicht brechen und ihm längere Zeit Befehle geben kann, ohne daß dieser sich ihm widersetzen könnte. Zusätzlich findet ein Vampir unter der Wirkung des Zaubers den Magier mit der Zeit immer sympathischer; dieser Wirkung kann sich das Opfer mit einem Wurf nach dem oben geschilderten Schema widersetzen, und ein solcher Wurf muß in jedem Fall gelingen, bevor der Unterlegene versuchen kann, den Magier anzugreifen.

VIII. Knochen der Kainskinder

Dieses zwei Nächte andauernde Ritual erschafft eine magische Waffe aus Knochen oder Elfenbein. Für die Durchführung des Rituals ist das Lebensblut eines Kainskindes nötig. Dieses Blut wird in die Waffe gesaugt und kann somit zu keinem anderen Zweck mißbraucht werden. Die verzauberte Waffe schlägt automatisch Schwer heilbare Wunden. Wenn sie benutzt wird, scheint die Waffe alles Blut zu "trinken", das sich auf ihr befindet.

IX. Seelen-Waffe der Kainskinder

Dieses Ritual erschafft eine magische Waffe, die dem eben beschriebenen Knochen der Kainskinder ziemlich ähnelt. Auch für dieses Ritual braucht man das Lebensblut eines Vampirs, der jedoch zusätzlich ein Experte im Umgang mit der Waffe sein muß, die verzaubert werden soll. Wie oben wird auch hier das Blut aufgesogen und kann auf keine andere Art und Weise genutzt werden. Die Waffe, die durch dieses Ritual erschaffen wird, nimmt die Seele und Willenskraft des getöteten Kainskindes in sich auf. Der Thaumaturg, der das Ritual durchführt, hat weitgehend die Kontrolle über die Persönlichkeit und die Ziele der Waffe und versieht sie normalerweise mit dem alles überstrahlenden Wunsch, ihn zu beschützen. Die Waffe behält alle Fähigkeiten, Disziplinen usw. des ermordeten Kainskindes, aber all seine persönlichen Erinnerungen erscheinen ihm weit entfernt und unbedeutend. Das verzauberte Objekt erhält während des Rituals einen neuen Namen, nach Wunsch des Zaubersnden. Es kann mit ihrem Benutzer auf telepathischem Weg kommunizieren. Die Waffe wird im Grunde genommen zu einem selbständig denkenden Wesen mit eigenen Zielen, Fähigkeiten und mystischen Disziplinen.

X. Unverwundbare Schwäche

Dies ist ein eifersüchtig gehütetes Ritual, das angeblich nur Tremere selbst bekannt ist. Es

dauert ein ganzes Jahr und erfordert viele komplexe Bestandteile, bis es endlich vollendet ist. Der wichtigste Bestandteil ist ein großer Diamant, der einen ganzen Tag lang in den Strahlen der Sonne gebadet wurde und in den die Symbole des Lebens und des Todes eingraviert worden sind. Dieser Edelstein wird in der letzten Nacht des Rituals gebraucht. Er wird im Körper des Magiers verbleiben, bis er sich nach Widerstandsfähigkeit+ Okkultismus (Schwierigkeit 4) Jahren auf mystische Weise auflöst. Bis zu diesem Zeitpunkt (oder bis der Stein aus dem Körper des Charakters entfernt wird) ist der Zaubersnde immun gegen Feuer, Hitze und Sonnenlicht. Des weiteren kann der Charakter während des Tages für Widerstandsfähigkeit+ Seelenstärke (die Schwierigkeit hängt von der Tageszeit ab) Stunden wach bleiben. Beachten Sie auch, daß das Blut des Ahnen aufgrund des sich langsam auflösenden Diamanten unglaubliche Eigenschaften annimmt – wer auch nur einen einzigen Blutpunkt von ihm zu sich nimmt, wird nicht nur die normalen Vorzüge von Ahnen-Vitae erfahren (Verbesserung der Disziplinen, erhöhter Blutvorrat), sondern ist auch für eine Stunde pro Blutpunkt immun gegen die zerstörerischen Kräfte von Flammen, Hitze und Sonnenlicht.

Neue thaumaturgische Rituale

Die meisten in Thaumaturgie bewanderten Sabbatanhänger kennen ein paar Rituale, die sich jedoch größtenteils von denen, die Tremere außerhalb des Sabbat benutzen, unterscheiden. Diejenigen, die Sabbat und Camarilla gemeinsam besitzen, wurden von den Tremere, die zu Überläufern wurden, mitgebracht.

I. Blut Bewahren

Das Ritual ermöglicht es einem Vampir, Blut in einem speziell bezauberten Gefäß aufzubewahren. Es war vor der Erfindung des Kühlschranks sehr nützlich und wird auch heute noch oft von nomadischen Sabbatanhängern eingesetzt. Man benötigt dazu einen verschließbaren irdenen Behälter, der groß genug ist, die gewünschte Menge Blut zu fassen. Der Vampir präpariert das Gefäß, indem er es zwei Nächte lang in der Erde vergräbt. In der folgenden Nacht muß es ausgegraben werden. Dann wird es geöffnet und das Blut unter Beimischung von einigen Kletten hineingegeben. Bevor es mit Wachs versiegelt wird, rezitiert der Magier ein paar Beschwörungsformeln über ihm. Man kann das Gefäß mit sich tragen, aber wenn

es zerbrochen wird, verdirbt das Blut wie normal. Es kann jederzeit geöffnet werden, darf jedoch nicht mit dem gleichen Blut wieder versiegelt werden. Das irdene Gefäß selbst kann wiederverwendet werden, dafür muß jedoch das gesamte Ritual erneut vollführt werden.

I. Bluttausch

Mit Hilfe dieses Rituals kann der Vampir in sich selbst das Gefühl erzeugen, Blut zu trinken, ohne dies wirklich zu tun. Es wird meistens zum Vergnügen eingesetzt, kann aber auch dazu benutzt werden, beim Anblick von Blut nicht in Raserei zu verfallen. Ein Vampir, der dieses Ritual ausgeführt hat, hält das Tier automatisch erfolgreich in Schach. Außerdem fühlt er sich eine Zeit lang gesättigt, was ungefähr eine Stunde lang anhält.

I. Erleuchtete Fährte der Beute

Mit diesem Ritual wird die Fährte eines erwählten Opfers derart zum Leuchten gebracht, daß sie nur der Vampir selbst wahrnimmt. Fußspuren, Reifenspuren usw. glimmen fast neonfarben. Sogar das Fahrwasser von Schiffen und die Bahn von Flugzeugen offenbaren sich. Das Ritual wird aufgehoben, wenn das Opfer durch Wasser wadet oder darin eintaucht. Der Vampir muß die Person, deren Spur er mit Hilfe des Rituals folgen möchte, gesehen haben. Er benötigt einen Ausgangspunkt, von dem aus die Spur leuchtet, bis das Opfer gefunden ist oder es schafft, in eine Position zu kommen, in der es weder geht, fährt noch reitet. Die Helligkeit des Pfades zeigt, wie lange es her ist, seit das Opfer vorbeikam,

I. Irrlicht

Mit Hilfe dieses Rituals kann der Thaumaturg eine übernatürliche Lichtkugel, Irrlicht genannt, erschaffen, die sich gemäß seinen mentalen Befehlen bewegt. Sie läßt sich innerhalb seines Sichtfeldes überallhin leiten und kann Dinge vollführen wie z. B. heller leuchten, schwächer leuchten, sich in viele kleine Kugeln teilen, hochfliegen, jemanden in ihrem magischen Licht baden, wirbeln, stationär stehen bleiben oder was immer sich der Vampir sonst noch vorstellen kann. Dieses Ritual ist nützlich für ein Ablenkungsmanöver oder schlicht als Lichtquelle. Man benötigt dafür einen kleinen Zweig einer Trauerweide. Der Vampir muß magische Beschwörungsformeln anstimmen und diesen in die Luft werfen, wo er explosionsartig

zu einer Lichtkugel wird. Das Licht bleibt, solange er sich darauf konzentriert.

I. Larve des Lebens

Dieses Ritual erlaubt dem Vampir, einen Aspekt der Menschen zu simulieren. Er kann wie ein Sterblicher essen, trinken oder atmen. Es steht ihm offen, die menschliche Hauttönung anzunehmen, seine Körpertemperatur auf 36 C zu erhöhen, sein Herz zum Schlagen zu bringen oder ähnliches zu bewirken. Die Wirkung hält eine ganze Nacht an.

II. Augen des Nachtfalken

Hierdurch wird es dem Vampir möglich, durch die Augen eines Vogels zu sehen und durch seine Ohren zu hören. Das ausgewählte Tier muß von ihm berührt werden, während er das Ritual ausführt. Der Vampir kann für die Dauer des Rituals die Wege des Vogels geistig steuern. Er kann jedoch zu keiner anderen Aktion als zum Fliegen beeinflusst werden. Der Vampir muß seine eigenen Augen schließen, um durch die Augen des Tiers sehen zu können. Für das Ritual wird "magisches Vogelfutter" benötigt. Dieses besteht aus normalem Vogelfutter, das mit schwarzem Kohoshwurz, Schierlingsrinde, Stiefmütterchen und anderen bizarren Ingredienzen angereichert wird. Der Vogel muß mit dem "magischen Vogelfutter" gefüttert werden, wobei die meisten Vögel sich schwer tun, die magische Kost zu verweigern.

II. Belebte Maschine

Mit diesem Ritual kann der Vampir Maschinen verrückt spielen lassen. Der Effekt tritt sofort ein und hält an, solange er sich darauf konzentriert. Maschinen jeder Art, also Apparate, Waffen, elektrisch betriebene Werkzeuge, Rohrleitungen, elektronische Geräte usw. können bis zu einem gewissen Grad belebt werden, sogar bis hin zu einem Angriff auf wen immer der Vampir wünscht. Am wirkungsvollsten ist das Ritual bei Autos, großen Maschinen oder Waffen. Die Maschinen können nicht völlig belebt werden, können alles tun, wozu sie auch normalerweise fähig sind. So kann z.B. ein Kassettenrecorder die Kassette auswerfen, Band überallhin ausspucken, umkippen, angehen, ausgehen und die Lautstärke ändern. Er könnte dagegen nicht hochspringen und eine Person schlagen oder eine Kassette mit genug Kraft auswerfen, um jemanden zu verletzen. Die genauen Effekte sollten dem Erzähler überlassen bleiben.

II. Heilung des Heimatlandes

Der Vampir kann mit Hilfe der Erde seines Heimatlandes jede schwere Wunde, die er hat, heilen. Er benötigt dazu mindestens eine Handvoll Erde aus der Stadt oder dem Dorf, in dem er geboren wurde. Auf diese muß er eine Beschwörung legen, damit sie ihn zu einem späteren Zeitpunkt heilen kann. Eine Handvoll heilt eine schwer heilbare Wunde, und nur eine kann pro Nacht verwendet werden. Im Laufe der Zeit kann so eine beliebige Menge Erde verzaubert werden, das Ritual kann jedoch nur einmal pro Nacht vollzogen werden. Außerdem benötigt die Heilung einen Tag. Die Erde wird danach grau und kreidig und kann nicht wieder verwendet werden.

II. Macht der Unsichtbaren Flamme

Dieses einfache Ritual ermöglicht es einem Vampir, der in dem thaumaturgischen Pfad Lockruf der Flammen bewandert ist, unsichtbare Feuer zu entfachen. Die Flammen sind völlig real und können zwar nicht gesehen, wohl aber gespürt werden. Das Ritual hält eine volle Nacht an. Es werden dafür keine Materialkomponenten benötigt, aber der Vampir muß es an einem Feuer von mindestens der Größe einer Fackel vollführen.

II. Schaffen des Blutsteins

Der Thaumaturg kann ein kleines magisches Objekt, Blutstein genannt, erschaffen, dessen Macht aus dem Blut des Vampirs bezogen wird. Wird das Ritual auf einen wirklichen Blutstein angewendet, so wird der Thaumaturg immer dessen genauen Standort kennen, wo auch immer er sich befindet. In vieler Hinsicht ist er ein mystischer Leitstern. Er bietet nur geistige Informationen auf nicht visuelle Weise. So kann der Vampir den Blutstein nicht sehen, obwohl er weiß, wo dieser sich befindet. Sein Nutzen ist unbezahlbar. Er kann dazu dienen, neue Rekruten, Feinde, Ghulsklaven, andere Rudelmitglieder usw. aufzuspüren. Die Kraft eines Blutsteins schwindet erst nach einem Jahrhundert oder längerem Gebrauch (Manche hielten über 500 Jahre). Das Ritual für die Erschaffung eines Blutstein benötigt mehrere Nächte. Zuerst muß ein passender Stein gefunden und in ein Gefäß gegeben werden, das mit mindestens drei Blutpunkten der Vitae des Vampirs gefüllt ist. Drei Nächte lang muß eine spezielle Beschwörungsformel über das Gefäß gesprochen werden, wobei der Blutstein einen Blutpunkt aufsaugt. Während die Blutpunkte

schwinden, wird das Blut im Gefäß mehr und mehr wie Wasser, bis es in der dritten Nacht, wenn der Thaumaturg es entnimmt, völlig klar ist. Der Stein ist von unnatürlicher Perfektion und Farbtiefe.

II. Schritte der Entsetzten

Dieses Ritual erlaubt es dem Thaumaturgen, jemanden zu verlangsamen. Je mehr sich das Opfer bemüht, zu rennen, desto langsamer wird es. In der ersten Runde bewegt es sich mit halber normaler Geschwindigkeit. Wenn es sich dann bemüht, schneller zu werden, viertelt sich seine normale Geschwindigkeit. Schließlich bewegt es sich nicht mehr schneller als bei einem Spaziergang. Das Ritual wird häufig angewendet, um eine schwierige Beute zu fangen oder einen Gegner in Schrecken zu versetzen. Häufig ist es dem Vampir möglich zu gehen, während das Opfer versucht zu rennen, und trotzdem mit ihm aufzuschließen. Die Materialkomponente für dieses Ritual ist ein kleiner Kubus getrockneten Schlammes, der auf allen Seiten perfekt quadratisch sein muß.

II. Unsichtbare Spur

Der Vampir kann selbst durch die dichtesten Wälder gehen, ohne ein Zeichen seiner Anwesenheit zu hinterlassen. Für Vampire oder Werwölfe mit äußerst feinem Geruchssinn ist zwar trotzdem eine Spur vorhanden, aber das ist alles. Das Ritual erfordert, daß der Vampir seine Füße mit weichem Hirschfell umhüllt, und hält eine Nacht lang an.

II. Wachgeist beschwören

Dieses Ritual erlaubt es dem Vampir, mit dem ausdrücklichen Wunsch, sich bewachen zu lassen, einen Geist zu rufen. Dieser hilft ihm in keiner anderen Weise als durch Warnung vor Gefahr. Häufig beschwören Vampire die Geister, damit sie diese Pflicht während ihres Schlafes übernehmen. Er ist für den Vampir nur in Zeiten der Gefahr sichtbar. Der Geist kann nicht sprechen, kann sich jedoch bemerkbar machen, indem er eine Klingel betätigt, an das Bett klopft usw. Er dient dem Vampir 24 Stunden lang.

III. Berührung des Nachtschattens

Mit Hilfe dieses Rituals kann der Vampir allein durch Berührung seine Opfer vergiften. Das erste Individuum, das er nach der Durchführung des Rituals berührt, erleidet einen Effekt ähnlich einer Vergiftung. Es muß auf

Widerstandsfähigkeit + Seelenstärke (Schwierigkeit 8) würfeln. Bei einem Erfolg überlebt es zwar, hat jedoch die Nacht lang schreckliche Krämpfe, und seine Schwierigkeiten erhöhen sich um zwei. Bei zwei Erfolgen fühlt es sich unwohl, und die Schwierigkeiten steigen um eins. Bei drei oder mehr Erfolgen zeigen sich keinerlei Symptome. Der Thaumaturg muß für das Ritual eine kleine Menge vom Saft der bittersüßen Tollkirsche oder eine andere machtvolle Art von Nachtschattengewächs in seiner Hand zerreiben.

III. Beschwörung eines boshaften Geistes

Mit diesem Ritual kann der Vampir einen Poltergeist herbeirufen. Dieser bewirkt ein Durcheinander von Apparaten, Möbeln, Rohrleitungen, elektronischen Geräten und jeder anderen Art lebloser Objekte. Er kann fast jedes zu Bewegung animieren, aber nur selten wird er dabei direkt einer Person Schaden zufügen. Indirekte Verletzungen durch auf den Kopf fallende Stühle oder durch den Raum fliegende Messer sind jedoch durchaus gegeben. Es ist wichtig, im Gedächtnis zu behalten, daß der Poltergeist nicht beabsichtigt, jemandem Schaden zuzufügen – er möchte ihn nur fürchterlich ärgern. Die Effekte hiervon bleiben dem Erzähler überlassen. Wie lange der Geist bleibt, hängt von der Zahl der Erfolge bei einem Wurf des Vampirs auf Charisma + Geisterkunde (Schwierigkeit 7) ab.

- 1 Erfolg Eine Stunde
- 2 Erfolge Eine Nacht
- 3 Erfolge Eine Woche
- 4 Erfolge Ein Monat
- 5 Erfolge Ein Jahr

III. Feuer im Blut

Mit diesem Ritual bewirkt der Vampir, daß sich das Blut eines Opfers extrem erwärmt. Dieses kann fühlen, wie die Hitze des Blutes durch seinen Körper rinnt. Der Effekt ist enorm schmerzhaft. Die Erwärmung beginnt zunächst langsam, aber je aktiver das Opfer wird, desto heißer wird sein Blut, jedesmal, wenn es etwas unternimmt, das einen Wurf auf ein körperliches Attribut erfordert, nimmt es einen Punkt Schwer heilbaren Schaden, bis es ihm mit einem Wurf auf Geistesschärfe + Medizin (Schwierigkeit 7) gelingt, sich genug zu beruhigen, um das Blut wieder abzukühlen. So ist es gezwungen, entweder inaktiv zu bleiben oder extreme Schmerzen und Verletzungen zu erdulden. Für

dieses Ritual werden keinerlei Materialkomponenten benötigt.

III. Freund der Bäume

Mit Hilfe dieses Rituals können Wesen, die versuchen, dem Vampir durch Gehölz zu folgen, in Wurzeln, Geäst und Ranken verstrickt werden, die nur gerade im Weg zu sein scheinen. Die Kraft besitzt den feinen Effekt, Bäume ein ganz klein wenig zu beleben, so daß sie diesen Schutz ausüben können. Die Verfolger können sich so nur mit halber normaler Geschwindigkeit bewegen. Das Ritual kann nur in Gehölz durchgeführt werden und erfordert die Pflanzung einer Eichel.

III. Glühwürmchenschimmer

Der Vampir kann eine Art magischer Kraft hervorru- fen, die einen fahlen grünen Schimmer auf ihn wirft. Zusätzlich kann er Energieblitze aus ihr beziehen. Hiervon kann eine beliebige Anzahl, allerdings nur einer pro Runde, entladen werden, die den Thaumaturgen je einen Blutpunkt kosten.- Um mit den Blitzen zu treffen, wird ein Wurf auf Wahrnehmung + Schußwaffen (Schwierigkeit 6) gemacht. Jeder macht drei Würfel Schaden. Die Materialkomponente für das Ritual ist ein Stück Sandstein, das in Essig getaucht wurde.

III. Insektenbeine

Mit Hilfe dieses Rituals kann der Vampir an Wänden und Decken entlangklettern. Die einzige dazu benötigte Materialkomponente ist eine kleine Spinne, die lebendig gegessen werden muß. Danach kann der Vampir auf jeder beliebigen Oberfläche, die sein Gewicht aushält, entlangkrabbeln. Völlig glatte, schlüpfrige Oberflächen, wie z .B. Teflon oder schleimüberzogenes Glas, heben die Wirkung des Rituals auf.

III. Verrottetes Holz

Dieses Ritual schützt den Vampir vor Holzpfählen und ähnlichen hölzernen Waffen. Die Objekte verrotten dadurch so sehr, daß sie zu Staub verfallen. Das Ritual muß im voraus durchgeführt werden. Danach kann der Vampir mit einem magischen Befehl jedes hölzerne Objekt, das er berührt, zu Staub werden lassen.

IV. Feuerwandler

Dieses Ritual schützt den Vampir für einen kurzen Zeitraum vor Feuer. Es härtet kurzfristig

seine Haut, was bis zu einer Stunde anhält. Der Vampir kann sich in dieser Zeit immer noch verbrennen, erhält dagegen aber die doppelte Absorption. Das Ritual verschafft in keiner Hinsicht Unverwundbarkeit, und der Vampir wäre extrem dumm, tatsächlich durchs Feuer zu laufen, aber es erleichtert ihm die Teilnahme an Sabbatritualen mit Feuer. Die Materialkomponente ist eine speziell dafür angefertigte Salbe, die auf die Sohlen der bloßen Füße aufgetragen wird.

IV. Klage der Todesfee

Der Vampir gibt einen so lauten schrecklichen Ton von sich, daß man davon taub wird. Wenn dieses Ritual angewendet wird, bekommt die Person, die sich am nächsten beim Thaumaturgen befindet, die volle Kraft des Angriffs ab. Ihre Haare werden weiß, und sie altert (wenn sterblich) zwischen einem und zehn Jahren. Die Effekte treten augenblicklich ein. Die Materialkomponente hierzu ist eine Halskette, deren Anhänger aus einem Stück Stein besteht, das aus einem alten Grabstein herausgeschlagen wurde. Aus offensichtlichen Gründen zeigt dieses Ritual bei Kainiten nur geringe Wirkung, aber Wolflinge werden normal betroffen.

IV. Kraft aus dem Band

Dieses Ritual erlaubt es einem Vampir, sich die Disziplinen eines Individuums, sei dieses Sterblicher oder Vampir, das ein direktes Blutsband zu ihm hat, nutzbar zu machen. Bei einem durch Vaulderie geschaffenen Vinculum funktioniert es nicht, da das Blutsband direkt sein muß. Meistens wird es auf Ghule angewendet, um sich z. B. deren Disziplin Stärke zu bedienen. Während der Vampir sie benutzt, kann das Opfer dies nicht tun. Bei dem Ritual muß der Vampir eine kleine Phiolen bei sich tragen, in der sich ein Tropfen Blut des Opfers befindet. Es stammt ursprünglich aus Haiti, hat sich jedoch sehr schnell verbreitet. Unglücklicherweise ist es für Sabbatanhänger von viel geringerem Nutzen als für andere Kainiten.

IV. Respekt der Tiere

Ein Vampir, der dieses Ritual anwendet, kann durch die Wildnis reisen, ohne von Tieren bedroht zu werden. Diese haben weder Angst vor ihm noch hassen sie ihn. Sie akzeptieren ihn als Gleichen und erlauben ihm, vorbeizugehen. Allerdings helfen sie ihm auch in keiner

Hinsicht. Es werden keine Materialkomponenten benötigt, und die Wirkung hält für eine Stunde an.

IV. Spiegelgang

Der Vampir kann einen Spiegel betreten, der groß genug ist, daß er hindurchklettern kann, und ihn als übernatürliche Pforte benutzen. Er wird so zu dem ihm am nächsten befindlichen Spiegel transportiert, der wiederum groß genug für eine Passage ist. Gibt es keinen zweiten Spiegel, so tritt er aus der nächsten Glasscheibe heraus. Der Thaumaturg kann dieses Ritual für einen Transport von Ort zu Ort nutzen, es ist aber vor allem für eine Flucht wertvoll. Wenn er den Spiegel betritt, wird dieser "flüssig", und es bilden sich Wellen. Ist er in ihm, nimmt der Spiegel wieder seine Originalgestalt an, wobei man den Vampir nicht sehen kann. Die Materialkomponente ist ein Ring, in den ein Smaragd gefaßt ist, der bei Durchführung des Rituals zu glimmen beginnt. Der Vampir kann eine zusätzliche Person mitnehmen, indem er sie am Arm mit sich zieht. Sollte irgend jemand versuchen, den Spiegel zu betreten, wenn der Vampir ihn passiert hat, der Spiegel jedoch noch nicht wieder erhärtet ist, so wird er in zwei Hälften geschnitten. Die eine landet vor dem ersten Spiegel, die zweite vor dem zweiten. Der Erzähler könnte ihm jedoch noch einen Wurf auf Geschick+ Ausweichen (Schwierigkeit 7) gestatten, um ihm die Chance zu geben, hindurchzugelangen, ohne getötet zu werden.

IV. Der Spuk

Bei diesem Ritual wird ein Geist beschworen, der ein Opfer zu Tode erschrecken soll. Wie ein Poltergeist spielt er ihm Streiche, zielt jedoch darauf ab, daß es entweder ohnmächtig wird oder einen Herzschlag bekommt (nur Sterbliche). Der Geist fügt seinem Opfer keinen direkten Schaden zu, kann aber dennoch fast die gleiche Wirkung erzielen. Um herauszufinden, ob ein Sterblicher ohnmächtig wird oder einen Herzanfall bekommt, muß der Geist einen Wurf auf Erschrecken + Einschüchtern gegen Widerstandsfähigkeit + (Mut oder Moral) des Opfers machen.

- 1 Erfolg Das Opfer ist sehr erschrocken, hat aber keinen richtigen Schaden davongetragen.
- 2 Erfolge Es ist so geschockt, daß es einige Minuten, ja möglicherweise Stunden lang überhaupt nichts tun kann.
- 3 Erfolge Das Opfer wird ohnmächtig.

4 Erfolge Es verfällt in Schock und trägt ein langfristiges psychisches Trauma davon.

5 Erfolge Der Geist verursacht eine Herzattacke, die das Opfer tötet (wenn es sterblich ist), wenn ihm kein Wurf auf Widerstandsfähigkeit + Selbstbeherrschung oder Instinkte (Schwierigkeit 8) gelingt. Die Haare eines Überlebenden könnten dabei durchaus weiß werden. Der Geist bleibt für eine Zeitdauer, die von der Zahl der Erfolge des Vampirs bei einem Wurf auf Charisma + Geister-Kunde (Schwierigkeit 7) abhängt.

1 Erfolg Ein Stunde

2 Erfolge Eine Nacht

3 Erfolge Eine Woche

4 Erfolge Ein Monat

5 Erfolge Ein Jahr

Spukerscheinungen haben Erschrecken zwischen 3 und 5, Einschüchtern zwischen 2 und 5 (Erzählerentscheid).

IV. Stimme in der Flasche

Der Thaumaturg nimmt einem Individuum die Fähigkeit, mit seiner Stimme irgendein Geräusch hervorzubringen. Es bleibt solange stumm, wie er die Stimme in seinem Besitz hat. Sie wird mit Hilfe einer verbalen Beschwörung entfernt und unter rituellen Gesten in eine Flasche eingeschlossen. Danach muß diese mit Wachs versiegelt werden. Das Opfer kann nicht mehr reden, ist jedoch ansonsten unbeeinflusst. Der Thaumaturg kann die Stimme solange gefangen halten, bis Siegel oder Flasche zerbrochen werden.

IV. Unsichtbare Ketten

Mit Hilfe dieses Rituals erschafft der Vampir eine übernatürliche Kraft, die ein Opfer an der Bewegung hindert. Dieses ist tatsächlich mit unsichtbaren und nicht fühlbaren Ketten gefesselt, die es dazu zwingen zu bleiben, wo es ist. Es kann versuchen, sich zu bewegen, aber die Fesseln sind so stark, daß sie nur mit einem Wurf auf Körperkraft (Stärke wirkt normal, eine Schwierigkeit 8) gesprengt werden können, bei dem in einer Runde zwei Erfolge erzielt werden. Mit einem Ritual können bis zu vier Opfer gefangen werden. Der Thaumaturg macht dabei kühne Gesten. Materialkomponenten werden nicht benötigt.

V. Augen des Tiers

Der Vampir kann mystisch 24 Stunden lang durch die Augen eines Tiers sehen. Dieses muß ausgewählt und von dem Thaumaturgen am

Kopf berührt werden. Danach sieht dieser, was auch immer das Tier sieht, hat jedoch keinerlei Kontrolle darüber, wohin es blickt oder was es tut. Um durch die Augen des Tieres zu sehen, muß der Vampir seine eigenen Augen schließen. Besonders nützlich ist dieses Ritual, wenn das Tier die Zuflucht des Vampirs bewacht.

V. Gedankenkriecher

Mit Hilfe dieses Rituals wird im Kopf eines Opfers eine magische Kraft geschaffen, die bewirkt, daß es nach und nach den Verstand verliert. Der Effekt ist furchtbar und äußerst effektiv. Um das Ritual hervorzurufen, muß der Thaumaturg seine Hand auf den Kopf des Opfers legen. Dieses fühlt nur ein schwaches Brennen. Im Laufe einer Woche beginnt das Opfer, seine geistigen Attribute zu verlieren: Am ersten Tag einen Punkt Wahrnehmung, am zweiten Tag einen Intelligenz und am dritten Tag einen Geistesschärfe. Dies wiederholt sich in gleicher Reihenfolge an den folgenden Tagen, bis die geistigen Attribute schließlich alle auf einen Punkt gesunken sind. Danach hört der Gedankenkriecher auf. Das Opfer kann seine Attribute wiedererlangen (ein Punkt pro Woche). In welcher Reihenfolge es das tut, kann es selbst entscheiden. Als Materialkomponente wird für dieses Ritual eine kleine, rote, und mit einem mystischen Symbol bemalte Zecke, die zerdrückt und am Kopf des Opfers angebracht wird, benötigt.

V. Herrschaft

Dieses Ritual erwirkt eine hocheffektive Verteidigung. Seine Durchführung dauert zwar drei Stunden, aber der Effekt hält eine ganze Woche an. Es wird auf ein bestimmtes Gebiet gewirkt, das nicht größer als 225 qm sein darf. Innerhalb seiner Grenzen verhindert es jegliche Anwendung von Auspex, Beherrschung, Präsenz und Tierhaftigkeit durch irgend jemand anderen als den Thaumaturgen selbst. Um das Ritual aufrechtzuerhalten muß über jeder Tür innerhalb des Gebietes ein eisernes Siegel eingelassen werden. Wenn nur eines davon beschädigt oder herausgenommen wird, verliert das Ritual seine Wirkung.

V. Löwenherz

Der Vampir, der dieses Ritual anwendet, kann vorübergehend seine Fähigkeiten als Kämpfer verbessern. Er gewinnt dadurch zwei Punkte Körperkraft, einen Punkt Geschick und einen Widerstandsfähigkeit. Sein Wert für Mut oder

Moral steigt um drei Punkte. Darüber hinaus erhält er zwei Punkte auf die Werte Handgemenge und Führungsqualitäten. Die Wirkung hält 20 Minuten lang an. Ein Vampir, der dieses Ritual anwendet, muß sich danach zwei Stunden lang ausruhen, um nicht alle zehn Minuten eine Gesundheitsstufe zu verlieren (bis zur Rast). Das Ritual kann also sehr gefährlich sein, ist aber auch unglaublich effektiv.

V. Morsche Rüstung

Dieses Ritual bewirkt, daß Widerstandsfähigkeit und Seelenstärke eines Opfers auf jeweils einen Punkt sinken. Die Wirkung hält eine ganze Nacht lang an. Für jede Generation des Opfers von der siebten abwärts sinken die Werte einen Punkt weniger. So verblieben z. B. einem Vampir der vierten Generation, nachdem das Ritual auf ihn gewirkt worden wäre, noch je 5 Punkte in Widerstandsfähigkeit und Seelenstärke. Besonders nützlich ist es z. B., wenn es auf einen Gegner angewandt wird, der sehr einfach Schaden absorbiert. Die benötigte Materialkomponente ist ein Stück Papier, auf das das Konterfei des Opfers gezeichnet ist. Dieses wird zerrissen, wenn das Ritual gewirkt wird.

V. Schmerzensspuk

Mit diesem Ritual beschwört der Thaumaturg einen Geist, der physischen Kontakt zur wahren Welt aufnehmen kann. Diesem kann z. B. befohlen werden, jemanden anzugreifen. Solange er dabei nicht in persönliche Gefahr gerät, wird der Geist für seinen Herrn kämpfen. Er bleibt nur für einen begrenzten Zeitraum, der von der Anzahl der Erfolge bei einem Wurf auf Manipulation + Okkultismus (oder Geister-Kunde) abhängt. Wenn er verwundet wird, verschwindet er sofort.

- 1 Erfolg Eine Runde
- 2 Erfolge Eine Stunde
- 3 Erfolge Eine Nacht
- 4 Erfolge Drei Nächte
- 5 Erfolge Eine Woche

Das Erscheinungsbild des Geistes ist gräßlich unmenschlich, und er besitzt folgende Werte:

- Körperlich: 13 Punkte, die aufgeteilt werden können
- Gesellschaftlich: 3 Punkte, die aufgeteilt werden können
- Geistig: 7 Punkte, die aufgeteilt werden können
- Tugenden: Gewissen 0, Selbstbeherrschung 1, Mut 4

Talente:Handgemenge:4, Empathie:3
Einschüchtern:3

Fertigkeiten: Heimlichkeit 3

Kenntnisse: Okkultismus 1, Geister-Kunde 2

Disziplinen (bzw. ähnliches): Auspex 2, Erschrecken 3 (addiert für jede Stufe einen Punkt bei dem Versuch, jemanden zu ängstigen), Verdunkelung 5, Stärke 1, Geistersicht und Manifestation (erlaubt dem Geist, eine körperliche Gestalt anzunehmen, in der er für jeden Willenskraftpunkt, den er ausgibt, eine Runde lang verbleiben kann).

Menschlichkeit: 0 Willenskraft: 7

V. Unstillbarer Durst

Der Thaumaturg bewirkt bei einem anderen Vampir einen unstillbaren Durst. Nur die Hälfte der Vitae, die dieser im Rest der Nacht zu sich nimmt, wird tatsächlich seinen Blutvorrat auffrischen. Das Opfer gerät dadurch auch leichter in Raserei (die Schwierigkeit erhöht sich um zwei Punkte). Als Materialkomponente wird eine Handvoll Sand benötigt.

VI. Eiserner Geist

Für eine Nacht wird der, auf den das Ritual gewirkt wurde, unempfindlich gegenüber Auspex. Man benötigt dafür einen Ohrring, eine Hutnadel oder ein anderes Objekt, das Eisen enthält und am Kopf getragen wird. Auf dieses muß das Ritual angewandt werden. Es baut dann etwas auf, was man als "psychische Mauer" bezeichnen könnte, die jeden Gebrauch von Auspex gegenüber der Person, die das Objekt trägt, abwehrt. Derjenige, der sich des Auspex bedient wird wissen, daß etwas nicht stimmt, aber nicht, was es ist. Das "Geschenk" Mit Hilfe dieses Ritual kann ein Vampir jemand anderem einen Teil seiner Disziplinen übertragen, indem er ihm die Hand auflegt. Welche Disziplinen das sind und die Zahl der Punkte, die weitergegeben wird, bestimmt der Thaumaturg. Pro übertragenem Punkt benötigt das Ritual fünf Minuten und einen Wurf auf Intelligenz + Okkultismus (Schwierigkeit 6), um beurteilen zu können, wie viel von einer Disziplin übergeben wurde. Gelingt der Wurf, ist die Beurteilung zutreffend, und der Vampir weiß, wann er das Ritual beenden muß. Mißlingt er, wird das Ritual zu früh oder zu spät abgebrochen und entweder zuwenig oder zuviel übertragen. Bei einem Patzer verliert der Thaumaturg die Punkte, die er weitergeben wollte, aber der andere erhält sie nicht. Das "Geschenk" wird, wie zu erwarten ist, sehr selten angewendet. Die häufigste Nutzung findet es bei

den Ahnen der Assamiten antitribu, die ihren Clankameraden ihre Disziplinen Übergeben, bevor sie rituell getötet werden. Gelegentlich wird das "Geschenk" auch als eine Art Belohnung oder Gefälligkeit angewendet. Der Thaumaturg, der es durchgeführt hat, muß, um seine Disziplinen wieder zu erhöhen, denselben Preis zahlen, als hätte er sie nie zuvor besessen. Wenn er z.B. vor dem Ritual 5 Punkte Stärke besaß und danach nur noch 3, so muß er den normalen Preis zahlen, um sie wieder zu steigern.

VI. Spinnweben

Der Thaumaturg kann ein Netz weben, das in jeder Hinsicht dem einer Spinne gleicht, nur daß es groß genug ist, einen großen Raum zu füllen, und klebrig und stark genug, um Opfer festzuhalten. Er spinnt es mit seinen Händen und bringt es in jede von ihm gewünschte Form. Er kann seine Zuflucht zum Schutz oder irgendein anderes Gebiet als Fußfalle damit überziehen. Man kann das Netz nicht für einen Angriff benutzen, da es nur sehr langsam entsteht und in seine Form gewoben werden muß. Der Vampir ist gegen sein eigenes Netz immun und kann sich nicht darin verfangen. Ein Opfer kann sich mit drei oder mehr Erfolgen bei einem Wurf auf Körperkraft (Schwierigkeit 6, Stärke wirkt normal) daraus befreien. Mit Geschick + Ausweichen kann man vermeiden hineinzutreten, wenn man hindurchzugelangen versucht. Als Materialkomponente dient eine Schwarze Witwe, die zermahlen und gegessen werden muß.

VII. Schatten des Wolfs

Mit Hilfe dieses machtvollen Rituals kann der Vampir eine Nacht lang zu einem Werwolf werden. Er muß mit seinen Basiswerten einen separaten Wolflingscharakter entwickeln. Dessen Typ hängt von der exakten Art des Rituals ab. Es gibt mehrere davon, von denen jedes einen anderen Werwolfstyp hervorbringt. Der Vampir unterliegt danach den gleichen Beschränkungen und Vorteilen wie ein Wolfling. Als Materialkomponente wird ein Mantel aus Wolfsfell benötigt.

VII. Schneidender Wind

Mit Hilfe dieses Rituals kann der Thaumaturg einen Bogen telekinetischer Kraft erzeugen, der so dünn und scharf ist, daß er jeden, auf den der Vampir mit dem Finger zeigt, enthaupten kann. Der Effekt ist besonders schreckenerregend, da

alle Beobachter sehen, wie sich der Kopf scheinbar von selbst vom Körper löst. Er ist für fast alle Kreaturen, die einen Kopf besitzen, inklusive Vampire, absolut tödlich. Der Thaumaturg muß auf Wahrnehmung + Schußwaffen (Schwierigkeit 8) würfeln, um mit dem schneidenden Wind zu zielen. Das Opfer hat eine kleine Chance, mit einem Erfolg bei einem Wurf auf Geschick + Empathie (Schwierigkeit 9) seinem Schicksal zu entgehen. Als Materialkomponente wird ein 2,5x5 cm großes Stück dünnen, klaren Glases benötigt. Für das Ritual muß es vom Thaumaturgen in zwei Stücke zerbrochen werden. Dieser muß sein Ziel nicht unbedingt sehen, muß aber wissen, wo es sich befindet.

Neue thaumaturgische Rituale

Wenn nicht anders in der entsprechenden Beschreibung angegeben dauern die Auswirkungen dieser Rituale ca. eine Stunde an.

I. Körperkonservierung

Dieses Ritual ermöglicht dem Anwender die Herstellung eines speziellen Elixiers zur Erhaltung eines toten Gegenstandes vor Verrottung und Zerfall. Der Ausübende muß mit seiner Hand das zu konservierende Material mit einer speziellen Flüssigkeit bestreichen, die aus vermodernden organischen Stoffen und seltenen Kräutern besteht. Sobald die Flüssigkeit in die Oberfläche eingezogen ist, ist das Material unbegrenzt haltbar. Mit dem Ritual kann eine für einen großen Erwachsenenkörper ausreichende Menge der Flüssigkeit hergestellt werden. Das Elixier verliert seine Wirkung, wenn es nicht innerhalb einer Woche nach der Herstellung aufgetragen wurde. Dieses Ritual ist unter den Nagaraja weit verbreitet.

II. Schwarzes Wasser

Der Thaumaturge kann ein spezielles pechschwarzes Öl in ein Wasserbecken gießen, wodurch das Wasser eine dichte Schwärze erhält. Der einzige Effekt besteht darin, daß das Wasser von der Oberfläche aus absolut undurchsichtig wird. Diese Wirkung bleibt solange bestehen, bis eine Aufhebung erfolgt, das Wasser verdunstet oder eine ausreichende Menge normalen Wassers beigemischt wird. Uralte Thaumaturgen benutzten dieses Ritual um das Wasser in ihren Wassergräben oder Becken zu schwärzen und dadurch ihre

Unterwasserwächter unsichtbar zu machen. Etwa ein halber Liter dieses Öls reicht für die Fläche eines kleinen Schwimmbades aus. Die Wirkung hält circa eine Woche an, doch kann eine größere Menge auf einmal hergestellt werden.

III. Mondlichttänzer

Dieses Ritual wurde von einem einsamen und verrückten Kainskind erschaffen, um eine Illusion von geisterhaften Erscheinungen und Musik zu erhalten. Es erscheinen fünf oder mehr Tanzpaare aus einer vom Thaumaturgen gewählten Zeitepoche. Es handelt sich bei diesen Erscheinungen nicht um Geister und sie nehmen auch nichts wahr – sie sind bloße Hirngespinnste die zur Musik tanzen. Die Wirkung hält bis zum Sonnenaufgang an, der Thaumaturg kann sie jedoch jederzeit aufheben. Einige Toreador sind bekannt dafür, dieses Ritual auf ihren Festlichkeiten zu verwenden.

IV. Schattentor

Dieses Ritual ermöglicht es dein Thaumaturgen, die Schattenlande zu betreten und zu verlassen, indem er sich ein X über jedes Auge malt und anschließend in einen extrem dunklen Schatten tritt. Man gelangt so in das entsprechende Schattenland, wohin der Charakter alles bringen kann, das zu tragen er imstande ist. Das X muß mit einem Puder bestehend aus Kohle und Menschenasche aufgetragen werden.

V. Wind der Heimsuchung

Der Thaumaturg kann einen leichten, übernatürlichen Wind heraufbeschwören, der eher erschrecken als schaden soll. Er verursacht ein Frösteln auf der Haut und jene die aufmerksam lauschen, können die Warnungen, Flüche, Schreie und das Gelächter der Toten hören, die von ihm dahingetragen werden. Wer genau hinsieht kann umherwirbelnde menschliche Schemen in ihm erkennen. Dieser Wind kann auch in einem geschlossenen Raum beschworen werden. Der Wind erhöht die Schwierigkeit auf Wahrnehmungswürfe um zwei und alle anderen Würfe um eins. Außerdem müssen alle von diesem Wind (der die gesamte Sichtweite des Thaumaturgen einnimmt) betroffenen Sterblichen einen Mutwurf (Schwierigkeit 5) machen, um nicht aus Angst zu fliehen. Passage ins Schattenland Der Vampir kann körperlich an jeden Ort innerhalb der Schattenlande gelangen, an dem er bereits einmal war. Hierzu muß sich der Vampir

symbolisch "selbst töten", indem er sich einen speziell präparierten Dolch ins Herz stößt (hierdurch entstehen mindestens zwei Gesundheitsstufen Schaden) und in ein Wasserbecken fällt, das tief genug sein muß, ihn zu bedecken. Die Klinge des Dolches muß aus reinstem Silber bestehen, und in den Griff muß mindestens ein Fangzahn eines Vampirs eingearbeitet sein. Nach der Rückkehr aus den Schattenlanden taucht der Vampir wieder im Wasser auf. Auf diese Weise gelangen die Mitglieder der Schwarzen Hand nach Enoch.

VI. Massengrab

Die meisten Mitglieder der Schwarzen Hand gelangen mit diesem Ritual zum ersten Mal nach Enoch. Es funktioniert wie die Passage ins Schattenland, allerdings betrifft seine Auswirkung eine ganze Gruppe. Alle in die Schattenlande Reisenden müssen gemeinsam in einem Grab mit Erde und den Überresten von mindestens einem frisch getöteten fühlenden Wesen bedeckt werden.

Dieses Dokument stammt von
<http://www.rhitikmaa.tk>