

KAMPFREGELN - KAMPFBONI - ÜBERSICHT

PFLOCKEN & PFLOCKWERT

Ist der Angriffswert höher als die Abwehr des Opfers wird der Kainit gepflöckt.

Ist der Angriffswert gleichauf mit der Abwehr des Opfers – so muss man nachschlagen, das Opfer kann sich wehren.

Ist der Angriffswert geringer als die Abwehr des Opfers misslingt das pflöcken und das Opfer ist wahrscheinlich mächtig sauer...

Otto-Normal-Pflockwert ohne Boni: 0

Otto-Normal-Pflockabwehr: 0

<i>Boni Angriff</i>	<i>Wert</i>	<i>Boni Abwehr</i>	<i>Wert</i>
Körperkraft 4	+1	Widerstand 4	+1
Körperkraft 5	+2	Widerstand 5	+2
Stärke 1	+1	Seelenstärke 1	+1
Stärke 2	+2	Seelenstärke 2	+2
Stärke 3	+3	Seelenstärke 3	+3
Stärke 4	+4	Seelenstärke 4	+4
Stärke 5	+5	Seelenstärke 5	+5
		Rücken zugewandt	+1

Sämtliche Boni auf Angriff wie auch Abwehr verhalten sich kumulativ.

DER KRAFTAKT

Wird benötigt für: Festhalten von Charakteren, sich losreißen, manchmal eintreten von Türen...

Formel: Körperkraft + Stärkeren

Ist der Kraftaktwert des Angreifers höher, so kann er den Gegner festhalten.

Ist der Kraftaktwert der Kontrahenten identisch – viel Spaß beim Rangeln.

Ist der Kraftaktwert des Angreifers niedriger, so kann sich der Gegner losreißen.

GESUNDHEITSTUFEN & HEILUNG

<i>Generation</i>	<i>Gesundheitsstufen insgesamt</i>
13.	7
12.	8
11.	9
10.	10
9.	11
8.	12

Menschen haben immer 7.

Jedweder erlittene Schaden wird von diesen direkt abgezogen, ganz gleich ob es sich um normalen oder schweren Schaden handelt.

<i>Gesundheit</i>	<i>Stufen</i>
	7
Blaue Flecken	6
Verletzt	5
Schwer verletzt	4
Verwundet	3
Schwer verwundet	2
Verkrüppelt	1
Außer Gefecht (Kampfunfähig)	0

Sinkt ein Kainit mit seinen Gesundheitstufen unter 0 so fällt er in Starre.

Bis Gesundheitsstufe 1 (einschließlich) kann ein Kainit sich selbst heilen.
1 BP + 10 Sekunden = 1 Gesundheitsstufen

Wenn er durch normalen Schaden auf 0 gefallen ist, kann man ihm Blut geben – menschliches genügt-, damit er wieder auf 1 kommt. Ansonsten erwacht er erst in der kommenden Nacht mit Stufe 1.

Schwerer Schaden heilt pro Nacht um 1 Stufe. Zusätzlich ist +1 möglich, durch das Aufwenden 1 WP.

Vernichtung: 5 weitere Schadenspunkte, nachdem der Charakter bereits in Starre gefallen ist.

SCHADEN & SCHADENSABSORPTION

Otto-Normal-Kainit Schaden unbewaffnet: 1

Otto-Normal-Kainit Soak: 0

Die physischen Gegebenheiten – das sowas trotzdem weh tut, auch wenn kein Schaden bleibt sind zu berücksichtigen!

Formel für normalen Schaden: Waffenschaden + Diverse Boni

Hand 1

Kleinstwaffe (Dolch, 2
Messer, Pflock, o.Ä)

Kleinkalibrige Waffe 2

Schwert, Knüppel, o.Ä. 3

Gewehr o.Ä. 3

Zweihänder 4

Schwerer Schaden indess wird nur durch bestimmte Fähigkeiten (bsp: Gangrelklauen, Thaumaturgie, wahrer Glaube...) oder bestimmte Dinge wie Sonnenlicht, Vampirfänge, Feuer ect. Verursacht.

Vampirfänge 1 Schwer

Wahrer Glaube 2 Schwer

Sonnenlicht 2 Schwer

Feuer 2 Schwer

Rüstung bietet einmalig Schutz, ist der Schutzwert aufgebraucht, gehen sie kaputt und bieten keinen weiteren Schutz mehr.

Motorradkleidung 4

Helm 2

Schutzprotektoren 6

Lederkleidung 4

Kettenhemd 8

Metallrüstung 10

Diese Tabelle erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit – es gibt mannigfaltige Möglichkeiten – wenn ihr etwas tragt, dass hier nicht aufgeführt ist, stimmt es einfach mit der SL ab.

Boni durch Attribute

	Schaden		Soak
Körperkraft 3	+1	Widerstand 3	+1
Körperkraft 4	+2	Widerstand 4	+2
Körperkraft 5	+3	Widerstand 5	+3

SCHADEN & SOAK DURCH DISZIPLINEN

	Schaden		Soak
Fleischformen			
Fleischeskunst	1 schwer	Knochenrüstung	+2
Fleischeskunst 2	2 schwer	Knochenrüstung 2	+5
Fleischeskunst 3	3 schwer		
Knochenkrallen	Wert Körperkraft		
Knochenkrallen 2	Wert Körperkraft +2		
Geschwindigkeit			
Genauigkeit	+1	Reflexe	+1
Genauigkeit 2	+2	Reflexe 2	+2
Genauigkeit 3	+3	Reflexe 3	+3
Adlerauge	+1 Fernschaden	Reflexe 4	+4
Adlerauge 2	+2 Fernschaden	Reflexe 5	+5
Gestaltwandel			
Tierklauen	Körperkraft +1 schwer	Dickes Fell	+1
Tierklauen 2	Körperkraft +2 schwer	Dickes Fell 2	+2
Seelenstärke			
		Seelenstärke	+1 Schwer
		Seelenstärke 2	+2 Schwer
		Seelenstärke 3	+3 Schwer
		Seelenstärke 4	+4 Schwer
		Seelenstärke 5	+5 Schwer
		Urkraft	+1 Gesundheitsstufe
		Urkraft 2	+2 Gesundheitsstufen
Stärke			
Stärke 1	+1		
Stärke 2	+2		
Stärke 3	+3		
Stärke 4	+4		
Stärke 5	+5		
Brennender Zorn	Schadenswert Schwer		

Nicht berücksichtigt sind Thaumaturgie und Fähigkeiten, die die Physis eines Kainiten verändern – Tiergestalt, Kobragergestalt... ect pp.