

Wege des Vampirs

Liste der Mentalmagie

- 1 Formbares Gesicht** (K) / D: 1 m/St; R: S · Der Zaubernde kann mit dieser Kraft seine körperlichen Merkmale verändern: u. a. Größe, Körperbau, Stimme, Gesichtszüge und Teint.
- 2 Totenmaske** (K) / D: C; R: S · Dieser Zauber erlaubt es dem Vampir oder einem Ziel seiner Wahl das Erscheinungsbild einer Leiche anzunehmen. Alle Entdeckungsversuche sind -30 modifiziert.
- 3 Stille des Todes** (K) / D: 1 m/St; R: r 30 cm/St · Aus dem Wirkungsbereich des Zaubers direkt um den Vampir dringen keinerlei Geräusche nach außen (+50 auf Schleichen und Verbergen).
- 5 Die Augen der Schlange** (M) / D: C; R: 1 m/St · Die Augen des Vampirs gleichen der einer Schlange. Misslingt der WW des Opfers (Modifikation -20), erstarrt das Opfer und bleibt solange bewegungslos bis der Vampir seinen Blick abgewendet hat.
- 7 Notturmo** (K) / D: 1 Rd/St; R: 1 m/St · Der Vampir kann ein Stück Boden oder Himmel mit undurchdringlicher, schwärzester Dunkelheit verhüllen. Diese zähflüssige Materie die Licht und sogar Geräusche stark dämpft, verlangt von allen Wesen innerhalb dieses 3 x 3 m großen Bereiches einen WW gegen Furcht um nicht orientierungslos dazustehen.
- 8 Schattenspiel** (K) / D: 1 Rd/St; R: 1 qm/St · Der Vampir kann Schatten manipulieren, Bereiche in Dunkelheit hüllen und das Licht in der Umgebung dämpfen (aber nicht löschen) und andere „Lichteffekte“ hervorrufen. Mit diesem Zauber kann der Vampir sich selbst tarnen oder dafür sorgen dass seine Silhouette bedrohlicher erscheint. Entweder hat dies einen Bonus auf Verbergen oder einen WW gegen Furcht oder beides zur Folge.
- 9 Wassergefängnis** (E) / D: C; R: 30 m · Dieser Zauber ist zunächst ein Angriff mit einem Wasserstrahl (siehe Tabelle ATM 3). In jeder folgenden Runde allerdings legt sich das Wasser wie Schellen um den Körper des Opfers. Jede Runde kann ein weiterer Angriff auf ATM 3 ermittelt werden, der kritische Ringschäden verursacht. Die Wassermenge (300 Liter) muß allerdings tatsächlich vorhanden sein.
- 11 Tiergestalt** (K) / D: 1 m/St; R: S · Der Vampir kann sich in zwei bis drei Tiere gemäß seinem kulturellen Hintergrund (SL-Entscheidung) verwandeln. Er behält während der Verwandlung seine eigenen Moralvorstellungen, kann aber alle Fähigkeiten des entsprechenden Tiers nutzen.
- 12 Unbewegtes beleben** (K) / D: C; R: 3 m/St · Stühle packen die, die auf ihnen sitzen, Türen gehen auf und zu und Schwerter springen ihren Besitzern aus der Hand. Ein Gegenstand kann nichts tun was ihm von der Form her unmöglich ist (eine Tür kann niemanden aufheben und über die Straße tragen), aber Gegenstände mit Beinen können rennen, Holpflocke können sich aus Händen winden und Statuen können menschliches Leben nachahmen.
- 13 Erwecken der Zulo-Gestalt** (K) / D: 1 Rd/St; R: S · Der Vampir verwandelt sich in ein 2,5 m großes

Monster (Beschreibung lt. SC) und erhält die Werte eines Olog, allerdings nicht die für Trolle üblichen Einschränkungen.

14 Begraben in der Erde (K) / D: V; R: S · Steht der Vampir auf Erde (nicht auf irgendeinem anderen Untergrund), kann er in ihr versinken. Dies dient als Schutz vor Sonne und Angriffen. Alle Personen die den Vampir beim Verschwinden beobachten, müssen einen WW bestehen um nicht selbst in der Erde zu versinken. Versinkt ein Opfer dennoch muß er 1 W10 kritische Hiebsschäden hinnehmen, bevor es wieder freikommt.

15 Schattenkörper (K) / D: 1 Rd/St; R: S · Der Vampir kann seinen Körper in ein waberndes, wogendes Schattengebilde verwandeln. In dieser Form kann er in pechschwarzer Dunkelheit sehen, durch dünnste Spalten gleiten und ist gegen jede körperliche (nicht magische) Verletzung immun.

16 Geisterleib (K) / D: 1 Rd/St; R: S · Der Vampir kann sich in Nebel verwandeln. So kann er in rascher Schrittgeschwindigkeit schweben und unter Türen hindurch, Kamine hinab und durch mit Säcken verhängte Fenster schlüpfen. In der Nebelgestalt kann er doppelt so lange im Sonnenlicht verharren und selbst orkanartige Winde können ihn nicht zerreißen, wohl aber vom Weg abbringen.

20 Kobragestalt (K) / D: 1 Rd/St; R: S · Der Vampir kann sich in eine 2,40 m lange Kobra verwandeln. In dieser Gestalt hat er alle Vorteile dieses Wesens und ist außerdem in der Lage die meisten seiner Zauber zu verwenden.

25 Gesegneter Schlaf (K) / D: 1 Rd/St; R: S · Wie „Geisterleib“, nur kann der Vampir in der Nebelgestalt auch schlafen, und sogar durchschritten werden.

30 Raub Chiropter (K) / D: 1 Rd/St; R: S · Der Vampir verwandelt sich in ein 4,5 m großes Monster mit Schwingen (Beschreibung laut SC) und erhält die Werte eines geflügelten Unholdes, allerdings nicht die üblichen Einschränkungen.

50 Wanderung im Abgrund (K) / D: 1 Rd/St; R: 3 m/St · Der Vampir kann in einen menschengroßen oder größeren Schatten hineingehen und aus einem anderen (von ähnlicher Größe) wieder heraustreten. Auch kann er in einen Schatten greifen und seine Hand mit samt Unterarm aus einem anderen Schatten anderorts wieder herausragen lassen. Führt der Vampir auf diese Weise einen Angriff aus (gleich welcher Art) erhält er die üblichen Bonusse für einen Überraschungsangriff und für einen Angriff von hinten, oder von der Seite.