

Vampirkräfte

Liste der Mentalmagie

- 1 Trugbild (K)** / D: C; R: 30 m • Dieser Zauber erschafft eine kleine, statische Illusion. Jeder im Umkreis kann sie wahrnehmen und spüren. Allerdings könnte beispielsweise eine Trugbild-Mauer niemanden aufhalten oder ein Trugbildpfeil niemanden verletzen.
- 2 Ehrfurcht (M)** / D: C; R: r 3 m/St • Dieser Zauber liefert einen Bonus (+20) auf Menschenführung & Einfluss und gilt für/gegen alle Personen im Wirkungsbereich.
- 3 Natterzunge (K)** / D: 1 Rd/St; R: 1m • Die Zunge des Vampirs gleicht der einer Schlange. Im Nahkampf kann sie bis zu einem Meter hinausschnellen und wird als Angriff mit einer Peitsche behandelt.
- 4 Kneten des sterblichen Tons (K)** / D: P; R: B • Der Vampir kann Muskeln, Fett und Blutgefäße des Opfers grotesk verformen. Misslingt der WW (Modifikation -20) erleidet das Opfer einen Malus von -20 auf alle Handlungen mit dem entsprechenden Körperteil.
- 5 Pesthauch (K)** / D: -; R: 30 cm • Der Vampir haucht sein Opfer an und dieses beginnt, wenn der WW misslingt (Modifikation -20) zu altern. Bezüglich der Auswirkungen siehe Tabelle CET 3 im Buch der Helden und Abenteurer (S. 55), allerdings ist jede Eigenschaft betroffen. Jede Runde ist ein weiterer WW erlaubt.
- 7 Klauen des Tieres (K)** / D: 1 Rd/St; R: S • Dem Vampir wächst an jeder Hand eine lange Klaue. Diese können wie Angriffe mit Dolchen eingesetzt werden, allerdings durchschneiden sie jede (nicht magische) Panzerung und senken so den Panzerungswert stets auf P2. Zusätzlich werden alle Treffer pro Runde verdoppelt.
- 8 Blick der Furcht (M)** / D: -; R: - • Misslingt der WW des Opfers gerät das Ziel in Panik. Misslingt der WW um 01 – 50, flieht das Opfer in wilder Panik; um 51 - 100 erstarrt das Opfer für 2W10 Runden (keine Handlung möglich). Geht der WW um 101, oder mehr daneben, stirbt das Opfer am Schock.
- 9 Flammen der Unterwelt (E)** / D: -; R: 30m • Wie Feuerstrahl I auf S. 56 BdM.
- 10 Entzücken (M)** / D: C; R: 3 m/St • Das Opfer erfüllt dem Vampir jeden Wunsch, insofern es nicht wider seiner Natur handeln muß (Selbstmord u. ä.). Jede Runde ist ein erneuter WW erlaubt.
- 11 Dauerhaftigkeit (K)** / D: P; R: 30m • Wie „Trugbild“, nur das die Illusion von Dauer ist und sich der Vampir nicht konzentrieren braucht.
- 12 Zerreißen des Knochengestüts (K)** / D: P; R: B • Wie „Kneten des sterblichen Tons“ nur das der Malus -50 beträgt und das Opfer einen kritischen Hiebschaden „E“ hinnehmen muß.
- 15 Schwarzer Tod (K)** / D: V; R: B • Berührt der Vampir sein Opfer eine Runde lang verliert es die Hälfte seiner Treffer, bei zwei direkt auf einander folgenden Runden sinkt die Trefferzahl auf eins und

gelingt es dem Vampir sogar drei Runden lang zu berühren, stirbt es und kann außer mit Magie nicht wieder belebt werden. Jede Runde kann ein erneuter WW abgelegt werden.

17 Arme des Anrieman (K) / D: C; R: 30m • Der Vampir kann aus Schatten einen oder mehrere Tentakel aus Finsternis herbeirufen, um sie nach Gegenständen greifen zu lassen, oder Gegner anzugreifen. Die Attacken sollten als gewaltige Angriffe eines sehr großen Kraken behandelt werden.

18 Majestät (M) / D: C; R: 3 m/St • Die Kraft erhöht die allgemeine Mystik der Präsenz um das Tausendfache. Die Schönen werden lähmend attraktiv; die Hässlichen werden regelrecht dämonisch. Der Vampir weckt bei fast jedem, der ihn sieht, Respekt, Hingabe, Furcht oder alles zusammen. Bonus von +150 auf Menschenführung & Einfluss.

20 Fürchterliche Realität (M) / D: C; R: 30m • Dieser Zauber ist nur gegen jeweils eine Person anwendbar. Im Grunde ist das Opfer vollständig von der Existenz einer Illusion überzeugt. S. h. ein illusionäres Feuer fügt ihm Verbrennungen zu, eine illusionäre Mauer hält es auf, ein illusionärer Pfeil kann es verwunden.

25 Leidenschaft (M) / D: C; R: 3 m/St • Wie „Entzücken“ nur ist dieser Zauber zwingender. Zorn wird zu Hass, Liebe wird zu bedingungsloser Unterwürfigkeit und jeder vom Zauberdenden ausgesprochene Wunsch (auch bsp. Selbstmord) wird umgehend vom Opfer versucht zu erfüllen.

30 Massenhorrer (M) / D: C; R: r 30m • Wie „Fürchterliche Realität“, nur ist dieser Zauber auf alle Personen im Wirkungskreis anwendbar.

50 Basilikenodem (K) / D: C; R: r 90 cm • Der Vampir greift nach der Verderbtheit tief in ihm selbst und speit sie als Wolke unreinen Gifts hinaus. Dieses Giftgas ist so heftig das Pflanzen vergeht, Stein zu Staub zerfällt, Lebewesen, deren WW misslingt, sterben und teilweise selbst magische Artefakte ihre Kraft verlieren.

© by Jan Hendrik Kleffmann