

Gesetz des Vampirs

Liste der Mentalmagie

1 Leidenschaft des Inkubus (M) / D: V; R: 1 m/St
 • Der Vampir kann die Gefühlsintensität verdreifachen. Er kann das Gefühl nicht bestimmen, er verstärkt nur, was schon vorhanden ist.

2 Zeuge der Dunkelheit (N) / D: 1 min/St; R: S
 • Der Vampir kann in der Nacht sehen wie am helllichten Tag. In völliger (nicht magischer) Dunkelheit verleiht im dieser Zauber Infrarotsicht.

3 Gehorsam für das gesprochene Wort (M) / D: C; R: 1 m/St • Der Zaubernde gibt seinem Opfer einen Befehl welchen es ausführen wird. Der Befehl muß einfach und unmissverständlich sein und aus einem Wort bestehen – renne, huste, falle, gähne, lache, niese, rülpse, komm. Ist der Befehl in irgendeiner Weise mehrdeutig, wird das Ziel langsam reagieren oder den Befehl ungeschickt umsetzen. Der Vampir kann den Befehl in einen Satz einbauen und das Befehlswort nur leicht betonen.

5 Furcht vor der Hölle (M) / D: C; R: 1 m/St • Der Vampir kann denen, die ihm zuhören, entsetzliche Angst vor der Verdammnis machen, die sie im Leben nach dem Tode erwartet. Religiöse und gläubige Personen müssen einen WW gegen Furcht ablegen. 1 Rd / 5 Fehlschlag erstarren.

6 Murmeln des falschen Willens (M) / D: C; R: 1 m/St • Der Vampir kann in einen fremden Geist falsche Gedanken und Erkenntnisse einpflanzen. Für diesen Zauber muß der Vampir mit dem Opfer Blickkontakt halten bis der Befehl zu Ende formuliert ist.

7 Seelenspuk (M) / D: V; R: 1 m/St • Der Vampir kann den Geist des Opfer mit intensiven Visionen überfluten. Eine solche Vision dauert 1 Rd / 5 Fehlschlag die der WW daneben geht. Das Opfer ist in dieser Zeit orientierungslos und zu keiner vernünftigen Handlung fähig.

8 Einschüchterung des Tieres (M) / D: C; R: 1 m/St • Bei misslungenem WW wird das Ziel absolut passiv und tut definitiv gar nichts mehr. Außerdem unterbricht es die grade ausgeführte Handlung sofort und bleibt passiv solange der Vampir sich konzentriert.

9 Die Erinnerung des Zechers (M) / D: P; R: 1 m/St • Mit diesem Zauber kann der Vampir Erinnerungen einer Person erschaffen und/oder entfernen. Der Geist des Ziels kann dabei nur leicht manipuliert werden, um Erinnerung an ein Treffen oder daran, dass es je von einem Vampir gebissen wurde, zu entfernen. WW - Modifikation -20. Auf spätere Erinnerungsversuche allerdings, erhält das Opfer einen Bonus von +20.

10 Herbeirufen (K) / D: V; R: 1 km/St • Der Vampir kann jede Person, die er je getroffen hat aus Entfernung herbeirufen. Die betreffende Person wird kommen; sie weiß vielleicht nicht genau, warum, wird sich aber nach Kräften beeilen.

12 Ritt auf dem wilden Geist (M) / D: C; R: 1 m/St
 • Der Zaubernde kann auf geistiger Ebene ein beliebiges Tier (kein Monster) übernehmen und lenken. Der Körper des Vampir verfällt für die Spruchdauer in Starre.

15 Psychomachie (M) / D: C; R: 1 m/St • Das Ziel auf das sich der Vampir konzentriert und dessen WW misslingt (Modifikation -20) wird zum Berserker und kämpft solange bis keiner seiner Gegner mehr steht, oder er selbst getötet wird. Das Ziel erhält für diese Zeit einen Bonus von +20 auf alle OB's, den DB und alle B & M.

16 Heulender Wahnsinn (M) / D: V; R: 1 m/St • Das Opfer erleidet fünf verschiedene Geistesstörungen die SC und SL gemeinsam abstimmen. Dieser Wahnsinn hält 1 Tag / 10 Fehlschlag an. Evtl. Einschränkungen und Malusse sind SL-Entscheidung.

18 Fluch (M) / D: V; R: 1 m/St • Der Zaubernde kann einen Feind verfluchen, was sie oft entstellt oder verkrüppelt. Bei Art und Auswirkungen des Fluches stimmen sich SC und SL gemeinsam ab.

20 Gefäß (M) / D: C; R: 1 m/St • Der Vampir übernimmt Körper und Geist eines beliebigen Wesens, insofern dessen WW misslingt. Er kann das Opfer zu jeder beliebigen Handlung oder Aktion treiben die er wünscht. Für die Spruchdauer verfällt der Körper des Vampirs in Starre. Stirbt das Ziel während der Kontrolle braucht der Geist des Vampirs 10 W10 Minuten um in seinen eigenen Körper zurückzukehren.

30 Lehnstreue (M) / D: P; R: 1 m/St • Jede Person die dem Vampir einen Schwur oder einen Eid leistet und deren WW misslingt (Modifikation -30) wird diesen auf Gedeih und Verderb erfüllen, oder das Ziel stirbt sofort.

50 Kuss des Mondes (M) / D: P; R: 1 m/St • Der Vampir stellt mit seinem Opfer Blickkontakt her und spricht ruhig mit dem Ziel, wobei er den Wahnsinn beschreibt, den sein Opfer zur Schau stellen soll. Widerstandswurf -50.

© by Jan Hendrik Kleffmann