

Vampirismus

Liste der Mentalmagie

1 Ein Sinn für Blut (I) / D: 1Rd; R: S • Mit diesem Zauber kann der Vampir, indem er das Blut eines anderen Wesens kostet, bestimmen, wie viel Blut (Treffer) es noch hat, wie lange die Verwundung zurückliegt und wie schwer sie ist. Außerdem kann der Vampir die Stufe des Wesens feststellen.

3 Blutige Ekstase (K) / D: 1 Rd/St; R: S • Der Vampir kann eine gewisse Anzahl seiner Trefferpunkte (max. 50) einsetzen um für eine beliebige Handlung einen Bonus zu bekommen. Die Anzahl der verwendeten Trefferpunkte entspricht dem späteren Bonus.

4 Schwäche (K) / D: 1 Rd/St; R: S • Mit diesem Zauber kann der Vampir sein eigenes Blut in Gift verwandeln. Art und Wirkungsweise des Giftes bestimmt der SL. Die Stufe des Giftes, entspricht der durch 2 geteilten (abgerundet) Stufe des Charakters.

5 Blut der Macht (K) / D: 1 Rd/St; R: S • Für die Dauer dieses Spruches erscheint der Vampir doppelt so mächtig als er wirklich ist. Für alle nachfolgenden Aktionen die das Beeinflussen eines oder mehrerer Wesen betreffen, gilt ein Bonus von +20. Dies gilt auch für Zauber.

7 Bituminöses Fleisch (K) / D: P; R: S • Der Vampir kann sich mumifizieren. Er fällt in Starre und kann keine weiteren Handlungen durchführen. In dieser Form ist er lediglich durch Sonnenlicht und Feuer verletzbar. Der Vampir kann nur durch den Geschmack von Blut wiedererweckt werden.

8 Krankheit (K) / D: 1 Rd/St; R: S • Wie „Schwäche“, nur enthält das Blut des Vampirs üble Krankheitserreger. Inkubationszeit und Auswirkungen der Krankheit sind SL-Entscheidung. Die Stufe der Krankheit entspricht der Stufe des Vampirs.

9 Austrocknen (M) / D: C; R: 3 m/St • Der Vampir entzieht seinem Opfer jede Runde Wasser, in Form von je 10 Trefferpunkten. Dies geschieht solange wie der Vampir sich konzentriert. Stirbt das Opfer auf diese Weise ist eine Heilung nur noch durch Magie möglich.

10 Erwecken (K) / D: 1 Rd; R: 30 cm/St • Der Vampir kann sich oder ein anderes Wesen aus dem Griff des Todes entwinden. Der Zauber muß allerdings genau zu dem Zeitpunkt ausgesprochen werden, in dem der Tod eintritt.

11 Blutessenz (K) / D: C; R: 1m • Der Zauber erlaubt es dem Vampir an seinem Opfer Diablerie zu begehen, ohne selbst von diesen Opfern zu trinken. Das Blut des Opfers fließt in einen passenden Behälter und bleibt 10 Tage haltbar. Der Trank enthält so viele Trefferpunkte wie der WW daneben gegangen ist.

12 Emporsteigen der Blutflüssigkeit (K) / D: 1 Rd; R: S • Das Blut des Vampirs wird zu einer Art Heiltrank, von dem andere trinken können, ohne selbst zum Vampir zu werden. Je nachdem wie viele TP der Vampir hergibt, erhält die Person TP zurück.

15 Blutiger Schweiß (M) / D: C; R: 3 m/St • Wie „Austrocknen“, nur beginnt das Opfer buchstäblich Blut zu schwitzen. Hierdurch verliert das Opfer in jeder Runde die sich der Vampir konzentriert 20 Treffer. Und auch hier ist eine spätere Heilung nur noch durch Magie möglich.

17 Ignorieren der sengenden Flammen (K) / D: 1 Rd/st; R: S • Für die Spruchdauer wird der Vampir immun gegen jegliche Auswirkungen von Feuer und damit verbundenem Schaden.

18 Blutraub (M) / D: C; R: 3 m/St • Der Vampir kann einem Ziel Treffer auf mystische Weise rauben, als würde er grade von ihm trinken.

20 Vigor Mortis (K) / D: 3 Rd; R: 30 cm • Flößt der Vampir einer Leiche einen Teil (25 Treffer) seines Blutes ein, erhebt sich dieser tote Körper und wird zu einem Untoten. Die Werte des Untoten sind abhängig von dem vorherigen Werten des Wesens unter Berücksichtigung der Zeitspanne des Todes. Diese Art von Untoten kann nicht sprechen und folgen dem Vampir als treue Diener.

25 Betrug am Leben (K) / D: 1 Std; R: S • Der Vampir kann sein Herz aus dem Körper entfernen. Dieses Ritual kann nur während des Neumondes angewandt werden. Zu jeder anderen Mondphase führt dieses Ritual zum endgültigen Tod des Vampirs. Der Vampir wird so „pfahlresistent“.

30 Blutkessel (K) / D: 1 Rd; R: 30 m • Dieser Todeszauber lässt das Blut des Opfers kochen und es innerlich verbrennen. Misslingt der WW (Modifikation -30) ist das Opfer endgültig und unwiederbringlich tot.

50 Blut und Wasser (K) / D: C; R: 30 m • Mit diesem Zauber kann der Vampir 1.) Wasser in Blut verwandeln und sich so ernähren (1 Liter entspricht 30 Treffern) und 2.) das Blut eines Opfers in Wasser verwandeln. Auf diese Weise stirbt das Opfer, bei misslungenem WW (Modifikation -50), sofort.

© by Jan Hendrik Kleffmann