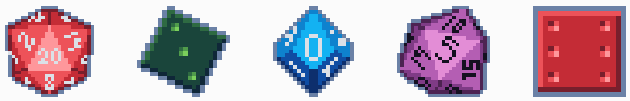
VAMPIRE:KRÄFTE UND SCHWÄCHEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 14. Oktober 2026





INHALT

Vampire:Kräfte und Schwächen 3

VAMPIRE:KRÄFTE UND SCHWÄCHEN

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Kraft	Kosten	Schwäche
Betäubender Speichel: Dein Speichel ist beteubend.		
Vampires Charm: Wenn aktiv, Kreaturen des anderen Geschlechts können dir nur schwer widerstehen(50 erschwert).	250ml pro Minute	Wenn Vampires Charm nicht aktiv ist, sind Kreaturen des anderen Geschlechts dir nicht unbedingt zugetan(widerstehen 50 erleichtert)
Shadowmaster: Du kannst dich in einen Schatten verwandeln.	100ml pro Minute + 2 Schaden pro Minute	Der Charakter der Person 2 Plätze rechts neben dir ist extrem vertrauenswürdig. Du könntest dir nicht vorstellen, dass diese Person dir etwas Böses wollen würde, geschweigedenn dich anlügen würde. Bitte beachte, dass sich dies aufgrund der Sitzordnung von Abend zu Abend ändern kann. Der Spielleiter nimmt sich das Recht heraus die Sitzordnung gegebenenfalls anzupassen.
Linguistic Genius: Dir ist jede Art von Sprache oder Schrift bekannt(Auch die der Tiere) und du kannst von Lippen ablesen	/	Du bist taubstumm
Cheap Powers: Blutkosten für Kräfte halbieren sich.(In 50er Schritten Kaufmännisch gerundet)	/	Blutkosten für normale Aktionen Verdoppeln sich

Copycat: Beobachtest du jemanden bei der Benutzung einer Kraft oder eines Talents so kannst du dieses erlernen. Nun kannst du diese Kraft(Dieses Talent) unter den gleichen Bedingungen wie der ursprüngliche Benutzer verwenden. Dies kannst du allerdings nur einmal nutzen. Wenn du stattdessen eine Fähigkeit oder Kraft dauerhaft behalten willst, dann hast du die Möglichkeit 15 Max Leben oder 1L Max Blutvorrat aufgeben. Dafür nimmst du die Fähigkeit aber dauerhaft in dein Repertoire auf. Bei Kräften werden die Kosten 1 zu 1 übernommen. Bei Fähigkeiten werden die ausgegebenen Punkte übernommen. Sind über 60 Punkte ausgegeben, so wird das Talent trotzdem nur auf 60 gesetzt.	Hälfte deines maximalen Blutvorrat	Wenn du schon andere Kräfte hast musst du diese wieder zurück in den Pott legen und kannst keine weiteren Zettel ziehen. Jeden Schaden(oder negative Statuseffekte), den du anderen zufügst, der wird zur Hälfte auch dir zugefügt.
Pacifist curse: Du kannst eine Kreatur verfluchen. Ist eine Kreatur verflucht kann sie dich nicht angreifen, weder psychisch noch physisch und sie verspürt nicht das Verlangen den Fluch zu brechen. Dafür muss allerdings zu jeder Zeit Sichtkontakt bestehen, du darfst während des fluchens keine starken physischen Aktionen durchführen und die Kreatur darf keinen Schaden erleiden, sonst bricht der Fluch.	400ml+150ml pro Minute	Du verlierst die Fähigkeit zu lieben.
Vampires Rage: Du verbrauchst deinen kompletten Blutvorrat(muss mehr als 70% gefüllt sein). Du heilst dich um X*15HP, bekommst übermenschliche Stärke, kannst nun fliegen, ehälst übervampirische Stärke und wirst schneller. Dieser Zustand Hält x*10 Minuten an. X = Ausgegebene Anzahl an Litern.	Beliebig, solange über 70% des Maximalen Vorrats.	
Animalistic instincts: Wenn du diese Fähigkeit bekommst gehe auf Liste:Tiere und würfele ein Tier aus(Für 20 FP kannst du neu würfeln). Du kannst dich nun Für X*0.1 Minuten in dieses Tier verwandeln. X = Ausgegebenes Blut in ml.	Beliebig	
Amnesia: Du kannst X Tage aus dem Gedächtnis eines Menschen zu Löschen. X = Ausgegebenes Blut in L-2. Wenn X negativ, dann kann der betreffende Mensch |X| Tage in die Zukuft schauen.	Beliebig	Wenn deine HP<=10 sind, dann fällst du in Ohnmacht.
Flight: Du erlangst die Fähigkeit zu fliegen.	/	Du bekommst grosse Schwinken, die sich nicht verbergen lassen.
Du kannst eine Kreatur zur Vessel machen indem du sie mit Kantonispinnenfäden umwickelst und sie mit deinem Blut übergiest. Dann muss der Vaampir einen ganzen Tag neben dieser Vessel meditieren. Diese Kreatur befindet sich dann im Koma und braucht keine Versorgung. Beachte allerdings, dass das Koma sie nicht vor Schaden schützt und auch nicht zu viel Blut auf einmal entnommen werden darf. Wenn Blut entnommen wird muss aber auch Wasser nachgefüllt werden, damit nues Blut entstehen kann.	6L	Mit jedem mal benutzen wirst du hässlicher(-5 auf alle deine Sozialen würfe, die mit Sympathie, Vertrauen oder ähnlichem arbeiten)

Gotta go fast: Du wirst sehr schnell(*5)	250ml pro 2 Minuten	Du humpelst
Psychic cage: Du bekommst einen Silberring. Diesen kannst du einer Kreatur anlegen und diese kann für X Minuten weder Hören, Sehen, Riechen, noch Schmecken. Dafür wird die Kreatur extrem Stark und ihr Fühlsinn verstärkt sich. X = 20*Ausgegebenes Blut in Litern	Beliebig	Hole ein leeres Blatt und einen Stift. Nun haben die restlichen Spieler der Gruppe 2 Minuten um sich zu beraten. Du gibst das Blatt dem ersten Mitglied deiner Gruppe und ab jetzt geht es im Kreis. Jeder hat 10 Sekunden Zeit um zu malen. Wenn das Blatt wieder bei dir ankommt kannst du dein neues Tatoo betrachten. Der Spielleiter entscheidet wo dieses Tatoo auf deinen Körper kommt. Man sieht es durch jede Art von kleidung oder Überdeckung
Stein: Stein	?	Du darfst fliessendes Wasser nicht kreuzen
Strength: Du besitzt unglaubliche Stärke.	in kg: (Gewicht-Körpergewicht)ml	Du bist Pazifist
Animal lover: Tierblut hat keine Effekte	/	Blutvorrat -1.5L
Perfectly normal: Aktionen kosten kein Blut. Du hast die Möglichkeit seinen Blutvorrat zu übertakten. Bis zu 6 Liter kannst du zusätzlich in deinen Vorrat füllen, alles überschüssige verfällt aber nach einer viertel Stunde.	/	Kräfte kosten doppelt so viel Blut
Bloodformer: Du kannst dein Blut frei verformen und verhärten. Ist das Blut ausgehärtet kannst du es zwar wieder verflüssigen, aber es ist nicht mehr zu verwenden.	Je nach Anwendung	
Ranged sucking: Du kannst Blut aus bis zu 9 Metern Entfernung saugen. Bis zu 6 Liter kannst du zusätzlich in deinen Vorrat füllen, alles überschüssige verfällt aber nach einer viertel Stunde. +2L Blutvorrat.	/	Aktionen und Superkräfte kosten doppelt so viel Blut.
Bonding: Du kannst einen Menschen für X Stunden deinem Willen unterwerfen(nur ein Mensch gleichzeitig) X = Ausgegebenes Blut in Litern*2	Beliebig	Der Mensch weiss danach alles über dich und du darfst ihn nicht berühren während er dir untersteht.

Invisibility: Du kannst dich für X Minuten unsichtbar machen. X = Ausgegebenes Blut in ml/250	Beliebig	

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 14. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Vampire:Kräfte und Schwächen – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Vampire%3AKr%C3%A4fte+und+Schw%C3%A4chen&oldid=12743`