

## Halbvampir

Einem Erzvampir steht es auch frei, einen Menschen zum Halbvampir zu machen. Dazu rammt er seine Fingernägel zuerst in seine Fingerkuppen und dann in die des Menschen. Beide spüren dann förmlich, wie sich ihr Blut austauscht. Der Mensch ist nach diesem Ritual völlig erschöpft und hat keine AP mehr. Dafür ist er von diesem Zeitpunkt an ein Halbvampir. Der Erzvampir erhält durch den Blutaustausch völlige Macht über den Halbvampir und wird zu dessen Mentor. Der Halbvampir verfügt über alle Fähigkeiten, die er zuvor auch beherrschte, mit folgenden Besonderheiten:

- Der Halbvampir erhält -4 auf alle EW und WW im Sonnenlicht.
- Nachtsicht+12, Klettern+4, Meucheln+4, Schleichen+6, Springen+4 und YubeChian+4
- Stärke+5 (auch über 100)
- Leichte finstere Aura
- Schaden von waffenloser Kampf+1 (durch die Fingernägel)
- Gegen im Handgemenge festgehaltene Opfer Biss + Waffenloser Kampf (1LP und AP pro Runde, die er dazu gewinnt)
- WW Resistenz gegen namenloses Grauen (bis Grad 4 beim Anblick des Aussaugens)
- Halbvampire können nicht fliegen, aber sie können sich so leicht machen, dass sich die effektive Fallhöhe beim Sturz in die Tiefe um 2m verringert.
- Er kann die angeborenen Zauber des Erzvampirs lernen, wenn dieser sie ihm zum lernen frei gibt. Der Halbvampir beherrscht diese Zauber dann mit >>Zaubern+10<<, muss sie aber wie im Arkanum beschrieben lernen. Er benötigt dazu die doppelte Zeit, da sich er sich erst an seine neue Identität gewöhnen muss. Ist er ein Zauberer, lernt er diesen Zauber für sich spezifisch; kann er diesen Zauber eigentlich gar nicht lernen, lernt er ihn wie ein Halbvampirkämpfer als Ausnahme.

<p><b>Halbvampir</b> lebend (Grad variabel) In: var <b>LP</b> 3W6+2 <b>AP</b> var EP: var Gw60 St60 B24 <b>ohne Rüstung</b> Abwehr var Resistenz var</p> <p><b>Angriff:</b> Waffe (Schadensbonus+2)- Raufen+6 (1W6-3)</p> <p><b>Bes.</b> s. oben</p>
--