

**Vampirsinne**

Liste der Mentalmagie

**1 Augen der See (N) / D: C; R: S** · Blickt der Vampir auf eine Wasserfläche, kann er Ereignisse sehen die sich im Umfeld ereignet haben, als wäre er selbst diese Wasserfläche.

**2 Geschärfte Sinne (N) / D: 1 min/St (C); R: S** · Durch Schärfen aller fünf Sinne kann der Vampir seine normale Hör- und Sichtweite verdoppeln. Geschmack, Tastsinn und Geruch werden wesentlich schärfer. Dies kann einen Bonus auf Wahrnehmung bedeuten.

**3 Sprache der Wildnis** siehe Liste 63/7 BdM.

**5 Sündengespir (I) / D: -; R: 30 cm/St** · Diese Kraft erlaubt dem Vampir, in die Seele des Opfers zu schauen, seine größten Schwächen aufzustoßern. In einem nachfolgenden Gespräch könnte dies einen Bonus auf Menschenführung und Einfluß einbringen.

**7 Hölzerne Zunge (N) / D: C; R: S** · Der Vampir kann in eingeschränkter Weise mit dem Geist eines unbelebten Gegenstandes sprechen.

**8 Tierruf (N) / D: C; R: 30m/St** · Dieser Zauber erlaubt es dem Vampir eine bestimmten Tierart zu rufen. Der Vampir kann mit dieser Tierart sprechen, außerdem wird sie ihm helfen.

**9 Unsichtbare Gegenwart (N) / D: 1 min/St; R: S** · Der Vampir versinkt in den umliegenden Schatten (+75 auf Schleichen & Verbergen). Außerdem sind alle Entdeckungsversuche gegen den Vampir um -30 modifiziert.

**10 Geistige Berührung (N) / D: 1 min; R: S** · Jedes Wesen hinterläßt Spuren an den Dingen die es berührt. Der Charakter kann diese Eindrücke lesen und sehen, wer einen Gegenstand benutzt hat, wer ihn zuletzt in der Hand hielt und warum.

**12 Maske der tausend Gesichter (K) / D: 1 min/St; R: S** · Mit dieser Kraft kann der Vampir als jemand anders erscheinen. Obgleich sich der Körper des Vampirs eigentlich nicht verändert, sieht jeder Beobachter, der die Wahrheit nicht spüren kann, wen immer der Vampir ihn sehen lassen will.

**15 Geraubte Geheimnisse (P) / D: C; R: 1m/St** · Mit diesem Zauber kann der Vampir wortlos kommunizieren, die Gedanken seines Opfers lesen und die Gefühle seines Gegenübers spüren. Diese Kraft richtig eingesetzt hat in den meisten Fällen einen hohen Bonus auf Menschenführung & Einfluss zur Folge.

**17 Verschwinden vor dem geistigen Auge (M) / D: 1 min/St; R: S** · Der Vampir verschwindet physisch und psychisch. Diese Form der Unsichtbarkeit kann auch nicht durch Magie entdeckt werden. Alle Personen die das Verschwinden des Charakters sehen müssen einen WW (1 Rd/10 Fehlschlag) gegen Benommenheit ablegen.

**20 Animawandeln (K) / D: C; R: S** · Der Charakter kann seinen Geist vom Körper trennen und ohne Körpereinsatz an jeden Ort, den er sich vorstellen kann, reisen. Er kann „fliegen“, Ozeane überqueren und sich unterirdisch fortbewegen. Der Körper indes liegt als Hülle da, als wäre sie in Starre. Wird der

Körper verletzt oder anderweitig verändert erfährt es der Vampir erst nach seiner Rückkehr in seinen Körper.

**25 Schutzmantel für die Versammelten (M) / D: 1 min/St; R: r 9 m** · Wie „Verschwinden vor dem geistigen Auge“ nur der Zauber gilt für alle Ziele im Wirkungsbereich.

**30 Weitsicht (N) / D: C; R: S** · Ohne Mühe kann der Vampir in der Ferne sehen und hören, ohne seinen Körper zu verlassen. Indem er sich auf einen bestimmten Ort, einen Gegenstand oder eine Person konzentriert, kann er alles um sie herum sehen und hören, als sei er selbst dort. Natürlich muß er mit dem Ort, dem Gegenstand oder der Person vertraut sein.

**50 Seelemaske (N) / D: 1 min/St; R: S** · Der Vampir gibt vor jemand völlig anderes zu sein. Er übernimmt dabei nicht nur Aussehen, Haltung, Kleidung und Ausrüstung des Zieles, sondern auch das Verhaltensmuster, die Aura und die Seele. Kurzum, er verwandelt sich komplett in ein völlig anderes Wesen. Dieser Zauber kann nicht auf magische Weise entdeckt oder gar aufgehoben werden, auf natürliche Weise schon gar nicht.

© by Jan Hendrik Kleffmann