

Mentalist

Ein Mentalist beherrscht die Fähigkeit, sich mit der dem Verstand anderer zu verbinden und die äußere Welt kraft seines Verstandes zu manipulieren. Meist handelt es sich um Magiebegabte, die aufgrund einer einschneidenden oder traumatischen Erfahrung einen einzigartigen Zugang zur Essenz anderer Lebewesen erlangen.

Empathie

Mentalisten können die Gefühle anderer Lebewesen spüren. Dadurch erhalten sie bei Manövern mit den Fertigkeiten List, Einflussnahme und Wahrnehmung einen Bonus von +1, wenn es in der jeweiligen Situation Sinn macht (SL entscheidet).

Medium

Ab Stufe 5 lernen Mentalisten Geister wahrzunehmen und mit ihnen zu sprechen.

Unsichtbarer Freund

Ab Stufe 10 werden Mentalisten von einem freundlichen Geist begleitet. Dieser Begleiter unterliegt denselben Begrenzungen wie der Magische Freund des Zauberers. Er bleibt beim Mentalisten bis eine persönliche Aufgabe vollendet ist, die den Geist an die materielle Welt bindet. Wird diese Aufgabe beendet, verschwindet der Begleiter. In der Regel belohnt der Geist den Mentalisten für seine Unterstützung. Der Spielleiter entscheidet, ob es eine Belohnung gibt oder der Mentalist nur Erfahrungspunkte erhält. Meist dauert es nicht lange und ein neuer Geisterfreund findet seinen Weg zum Mentalisten.

Magie

Spruchliste: Mentalmagie und Freie Magie

Trefferpunkte

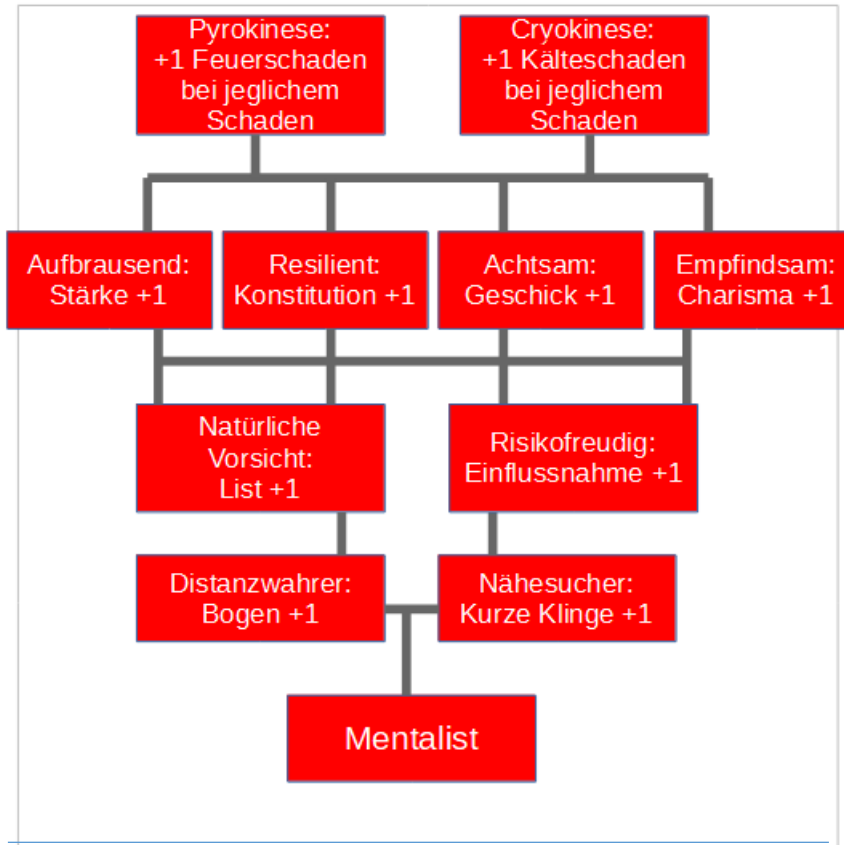
5 + KO-Bonus

Magiepunkte

Rang in Magie entwickeln x (3 + IN-Bonus)

| Fertigkeit | Athletik | Einflussnahme | Gezielte Sprüche | Kunst | List | Magie entwickeln | Natur | Reiten | Schwimmen |
|--------------|----------|---------------|------------------|-------|------|------------------|-------|--------|-----------|
| Kosten | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2/3 | 2 | 2 | 2 |
| Spruchlisten | Waffen | Wahrnehmung | Wissen | | | | | | |
| 2/3 | 3/6 | 1 | 2 | | | | | | |

Talentbaum:



Spruchliste: Mentalmagie

| Rang | Spruch | Beschreibung | Effekt | Veränderung |
|------|------------------------------------|--|---|---|
| 1 | Hellsicht | Diese Formung erlaubt euch andere Lebewesen zu sehen oder zu spüren. Das jeweilige Ziel muss in der Nähe sein. | Ihr spürt die Position anderer Lebewesen; Dauer: 5 Runden; 12 Meter Umkreis | +1 MP: +12 Meter Umkreis +1 MP: +1 Runde +3 MP: Ihr könnt die Umrisse der Lebewesen sehen |
| 2 | Psychometrie (Berührung) | Erlaubt euch Einblicke in vergangene Geschehnisse eines Objektes oder Ortes, sobald ihr es bzw. ihn berührt. | Gewährt eine Vision der Vergangenheit, gebunden an einen bestimmten Gegenstand | |
| 3 | Telekinese (Sichtweite) | Erlaubt euch ein Objekt in eurer Umgebung zu | Bewegt ein Objekt bis 10kg; | +1 MP: +1 Runde +1 MP: +5kg (max. 30kg) |

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| | (Gezielt) | bewegen. | max. 5 Runden; Sichtlinie bis 10m | +1 MP: +5m +3 MP: Beschleunigt ein hartes Objekt, schleudert es auf einen Gegner und verursacht Schaden entsprechend dem Angriff |
| 4 | Telepathie (Sichtweite) (Berührung) (Gezielt) | Erlaubt euch das Lesen der Gedanken einer Person. | Lest die aktuellen Gedanken einer Person; 1 Minute; Sichtlinie | +1 MP: +1 Minute (max. 5 Minuten) +2 MP: Pflanzt der Person einen bestimmten Gedanken ein; der SL bestimmt, was geschieht +3 MP: Pflanzt der Person ein bestimmtes Gefühl ein; der SL bestimmt, was geschieht |
| 5 | Psychische Verbindung (Sichtweite) (Berührung) (Gezielt) | Stellt eine empathische Verbindung zwischen zwei Personen her. Erleidet eine der beiden Personen Schaden, so erleidet die andere die Hälfte (abgerundet) des Schadens der ersten, die die andere Hälfte des Schadens nimmt (aufgerundet). | Durch die Verbindung zweier Personen wird der Schaden zwischen ihnen aufgeteilt; 5 Runden; Sichtlinie | +1 MP: +1 Runde +10 MP: Sichtverbindung nicht erforderlich, aber die Entfernung darf maximal 30m betragen |
| 6 | Teleportation (Sichtweite) | Erlaubt euch zu verschwinden und in Sichtweite wieder zu erscheinen. | Ihr verschwindet und materialisiert euch woanders; 8 Meter; Sichtlinie | +1 MP: +2 Meter (max. 20 Meter) +10 MP: Das Ziel kann oberhalb oder unterhalb eurer Ebene liegen |
| 7 | Psychokinetischer Schlag (Sichtweite) (Gezielt) | Das Ziel dieser Formung durchlebt ein besonders starkes psychisches Trauma und nimmt dadurch Schaden | Trauma: Schaden entsprechend dem Angriff; Sichtlinie | +2 MP: Das Trauma wirkt eine Runde fort +5 MP: Intensives Trauma: Schaden +2 +15 MP: Schaden im Umkreis von 10 Metern |
| 8 | Vision (Berührung) | Ihr erlebt einen Augenblick (wenige Sekunden) aus der Zukunft einer Person, die auch ihr selbst sein könnt. Ob diese Zukunft eintritt oder nicht, ist ungewiss. Ihr könnt es nach einer Woche erneut probieren. | Vision zeigt die Zukunft bis zu 1 Woche im Voraus | + 10 MP: +1 Woche |
| 9 | Kraft entziehen (Sichtweite) (Gezielt) | Entzieht einem Lebewesen ein beliebiges Attribut und fügt es dem Mentalisten hinzu. Ein Lebewesen kann nur einmal von diesem | Gegner -1 Attribut; +1 Attribut; 5 Runden; Sichtlinie | +3 MP: +1 Runde +3 MP: Absorbiert Trefferpunkte des Ziels; Entzogene TP entsprechen dem Schaden nach einem |

| | | | | |
|----|---|---|---|---|
| | | Effekt betroffen sein. | | Angriffswurf, absorbiert wird die Hälfte der entzogenen TP (aufgerundet) |
| 10 | Gedankenkontrolle (Sichtweite) (Gezielt) | Ihr kontrolliert eine andere Person für eine gewisse Zeit. Die Person kann der Kontrolle jede Runde (bzw. außerhalb des Kampfes alle 12 Sekunden) durch ein IN-Manöver widerstehen. Wird die Sichtlinie unterbrochen, endet der Effekt sofort. Schadet eure Kontrolle der betroffenen Person, so kann sie sofort zusätzlich ein Widerstandsmanöver ausführen. | Kontrolliert einen NPC; 5 Runden; Sichtlinie | +5 MP: +1 Runde +30 MP: Absolute Kontrolle: Keine Widerstandwürfe möglich, außer der Befehl schadet der Person |