

MENTALISME

”En krig kan startes med et enkelt ord.” Dette citat udgøre forordet for Rektor Percival Marsks udredning om skolen Mentalisme, eller Animi Carcerem (Sindets Fængsel).

Skolen er forbudt overalt i Sargos, og straffen for at besidde viden om skolen er livsvarigt fængsel. Straffen for at udøve skolen, er døden.

En troldmand var egenhændigt skyld i at verden blev kastet ud i en voldsom krig, da han manipulerede Kejseren med sin magi.

Mentalisme er en farlig skole, i det at den ikke adlyder de gængse regler for udførsel af magi. Riter, Komponenter, Håndtegn, ingen af disse er påkrævet for at udfører magien.

Problemet er at det trækker på kasterens mentale kapacitet, og det tager tid før sindet kommer sig igen efter brug.

Der er ingen klare kendetegn på en Mentalist, så de er ekstremt svære at finde.

Sargos har ikke set en mentalist i over 500 år, og manualer og des lige, er svære at finde. Ofte er de samle objekter i private samlinger, eller gemt bort i skumle lokaliteter.

Vælger du at lære denne skole, og bliver du taget af Inkvisitionen i at udøve den, så vil din karakter dø, eller leve sit liv på flugt fra ordensmagten.

Nedkøling: Hvor lang tid der går før du kan kaste besværgelsen igen.

Dine besværgelser kan IKKE modvirkes af Aura.

Dine besværgelser kan ikke påvirke Udøde.

Cirkel 1:

Ulempe: -1 KP permanent. (Med mindre du kun har 1 KP, så mister du ikke noget.) Du kan ikke lære andre skoler af magi.

Nedkøling: 10 min

Navn: Kommando

Effekt: Du kan få et offer til at udfører en et ords Kommando. Det kan være alt lige fra hop, drik, slip, spis, men ikke ting som dø, eller selvmord. Du peger på dit offer og siger "Kommando" efterfulgt af det ene ord de skal gøre. Forstår de ikke kommandoen må du tage en hånd på hovedet og forklare det.

Navn: Falsum

Effekt: Din hjerne kan ikke tvinges til at opgive information du ikke vil af med. Du aktivere den ved at sige, "Falsum."

Effekten vare indtil du slukker for den igen, og gør at du kan lyve under tortur og magi, der ellers ville tvinge dig til at tale sandt. Hvis en Arkanist bruger Sansse Magi på dig, kan de se at du er under en besværgelse, men ikke hvilken

Cirkel 2:

Ulempe: Du stoler ikke længere på folk omkring dig. De har sikkert noget i ærmet, eller er uærlige.

Nedkøling: 30 min

Navn: Ordre

Effekt: Kræver at du kan røre ved personen.

Du giver en ordre på ikke mere end 10 ord, og offeret skal så udføre den så godt de kan. De kan ikke tvinges til at tage deres eget, eller deres venners liv. Når du lægger hånd på offeret, skal du sige "Ordre:" og så give dem ordren. Et eksempel kunne være "Ordre: Stjæl Borgmesterens pung, og giv den til mig."

Navn: Charmer Person

Effekt: Kræver at du kan røre ved dit offer.

Når du røre offeret, siger du "Charmer Person" og offeret er den næste time din bedste ven. Det er op til spilleren selv hvordan de er din bedste ven. Når timen er oprundet, så forsvinder følelsen bare. Offeret mindes ikke at have været ramt af en trolddom.

Navn: Søvn

Effekt: Kræver at du kan røre ved dit offer.

Når du røre offeret, siger du "Søvn, 10 minutter.", og de falder øjeblikkeligt i søvn i 10 minutter. Hvis de udsættes for skade eller på anden vis, bliver flyttet på vågner de.

Cirkel 3:

Ulempe: -1 KP permanent. (Med mindre du kun har 1 KP, så mister du ikke noget.)

Fordel: Du kan nu kaste Ordre og Søvn uden at skulle røre ved en person, du kan nu nøjes med at pege. Deres nedkøling er uændret.

Nedkøling: 1 Time

Navn: Mendacium Millia (Tusindefold Usandhed)

Effekt: Denne udbygger på Falsum, og gør den stærkere. Hvis en Arkanist forsøger at Sansse magi, vil din hjerne fortælle dem at de ingen besværgelser ser. Dette skal du tage en hånd på hovedet og fortælle dem. Det skjuler også hvis du har en magisk genstand på dig, så kan de heller ikke se den.

Du aktivere den ved at sige "Mendacium Millia", og effekten varer indtil du slukker for den igen.

Navn: Sindets Sandhed

Effekt: Du kan tage en hånd på hovedet og gå over til dit offer og sige "Sindets Sandhed:" efterfulgt af et spørgsmål, som de skal svare ærligt på, uden at fordreje svaret.

Et eksempel kunne være "Sindets Sandhed: Hvor gemmer du nøglen til din kiste." Så skal han svare: "Jeg har den i denne her lomme." Hvis han har nøglen i lommen altså.

Navn: Glemsel

Effekt: Du peger på offeret og siger "Glemsel. Du glemmer alt der er sket de sidste 30 minutter." Og sletter alle minder de har fået den sidste halve time.

Navn: Skab Minde

Effekt: Du kan på en person der sover, eller som villigt går med til det, skabe et falsk minde i deres sind. De tror på at mindet er sandt, med mindre der er overvældende beviser for at det ikke er sandt. Mindet må være så komplekst som du kan beskrive det, men må ikke tage mere end 10 minutter at forklare.

Det falske minde fjernes hvis der bruges Knus Besværgelse på personen.

Cirkel 4:

Ulempe: Du er altid påvirket af en af disse effekter. Du vælger selv, og kan ikke ændre den senere.

Megalomani: Du tror altid at du er den bedste, større og bedre end alle andre.

Cryptofili: Du er besat af information, og vil gerne samle så mange hemmeligheder og viden som du kan.

Kontrol Besat: Du vil rigtig gerne styre folk, og få dem til at gøre hvad du vil have.

Fordele: Sindets Sandhed lader dig nu stille 3 spørgsmål i stedet for 1.

Nedkøling: 1 time og 30 minutter

Navn: Knus Psyke

Effekt: Du peger på dit offer og siger "Knus Psyke." Offeret glemmer alt de næste 30 minutter.

De kan ikke huske hvem de er, hvad de kan, og hvor de er.

Navn: Tutela Mendacio (Beskyttende Usandhed)

Effekt: Du kan kaste Falsum på andre. Både med og imod deres vilje. Kun du kan afslutte besværgelsen igen. Du kan kun bruge den på tre personer af gangen. Du tæller ikke selv med.

Navn: Veritas (Sandhed)

Effekt: Du kan på en person der sover, eller som villigt går med til det, skabe eller ændre på et minde.

Mindet kan ikke fjernes igen, kun ændres med Veritas. Offeret tror at mindet er sandt, uanset hvilke beviser der bliver fremvist. Selv evner som Overbevise og Løgn påvirker ikke mindet.

Navn: Mental Usynlighed

Effekt: Dit sind sletter dig fra andres oplevelse af virkeligheden, og du er effektivt Usynlig. Du skal lægge armene over dit bryst, og må ikke have noget i hænderne. Når du gør det, skal du sige "Usynlighed", og så er effekten kørende, indtil du tager armene væk fra brystet. Du kan dog ses af Udøde, som ikke er påvirket af din magi.

Cirkel 5:

Ulempe: -1 KP permanent. (Med mindre du kun har 1 KP, så mister du ikke noget.) Du stoler ikke længere på nogen som helst. Alle vil dig ondt, og alle er farlige for dig.

Nedkøling: 1 Dag

Navn: Evigt Venskab

Effekt: Ligesom Charmer Person, men den stopper aldrig. Du kan maksimalt have den brugt på 3 personer af gangen. Bruger du den igen, når du har 3 "venner", så fejler den. Kun hvis du afslutter besværgelsen på en af de ramte, kan du bruge den på en anden.

Navn: Besættelse

Effekt: Hvis du dør, eller af din egen fri vilje gør det, så kan du overføre din bevidsthed til en anden person. Din krop forvandles til ren tanke energi, og efterlader intet fysisk.

Du kan vælge bare at "ride med" på en ven eller fjende, eller du kan give dem ordre og tale med dem uden at andre kan høre det. Du kan kaste dine besværgelser igennem din du besætter.

Når du kaster besværgelsen, så skal du gå rundt bag dem med armene over brystet. Når de slås, kan du gå til side og lægge armene over brystet ligesom når du bruger Mental Usynlig.

Sanse Magi kan ikke se at du, eller dine besværgelser er i effekt.

Besværgelsen standser først hvis du afslutter den og din krop genformes ved siden af dit offer.

Besværgelsen fortsætter på tværs af spilgangene.

Dør den du besætter, skal du finde et nyt offer inden for 10 sekunder, ellers bliver du tvunget til at gå til Gudernes Lund, eller til din guds genopstandelses område og komme tilbage til den fysiske verden.

Forsøger du at besætte en der har Evnen Magerdræber: Mentalisme, så dør du med det samme, og de bliver bevidst om at du er en Mentalist.