

Bedingung & Startspielzüge

Wenn du die latenten Fähigkeiten entdeckt hast, die in deinem Verstand schlummern, kannst du beim nächsten Stufenaufstieg wählen diesen Spielzug zu erhalten:

Erweitertes Bewußtsein

Wenn du deinen Verstand aus deinem Körper projizierst, wähle zwei um die Form deines Geistes zu beschreiben (er ist immer immateriell):

- Er ist unsichtbar.
- Er bewegt sich schnell.

Seine Sinne sind nicht vernebelt. Die Geistform kann durch die physische Welt wandeln so lange sie will. Während sie es tut, liegt dein Körper wie im Koma da. Während du in deiner Geistform bist, hast du keinen Zugriff auf die Sinne deines Körpers.

Sobald du diesen Spielzug beherrscht, zählen die folgenden Spielzüge als Klassenspielzüge für dich. Du kannst sie beim Stufenaufstieg wählen:

Weiterführende Spielzüge

Talisman

Wähle einen Gegenstand der dir wichtig ist. Von nun an kannst du die Gedanken desjenigen hören, der diesen Gegenstand hältst.

Schlafwandle mit mir

Wann immer deine Geistform durch einen Körper einer schlafenden Person gleitet darfst du wählen ihren Körper zu besetzen. Du hast nur beschränkt Kontrolle über ihn ist als würde er Schlafwandeln: Bewegung, vielleicht maximal ein wenig Konversation. Die Augen des Körpers den du besetzt öffnen sich nie; sobald sie es doch tun wirst du sofort aus ihm vertrieben.

Gedankenausbruch

Während du dein Erweitertes Bewußtsein entfesselst, kannst du eine dieser Optionen wählen:

- Du hörst die Gedanken der Umstehenden statt Geräuschen.
- Du kannst kleine physische Objekte bewegen, die vor kurzem durch jemanden berührt wurden.
- Du kannst mit dem Verstand anderer Leute kommunizieren, wenn du in ihrer Nähe bist.

Geistesverschmelzung

Wenn du ein schlafendes oder gewilltes Subjekt berührst, werden deine Sinne auf seinen Verstand gelenkt. Der SL gibt dir einen Eindruck darüber was in seinem Kopf vorgeht.

Eine Kompendium-Klasse von Mattie Casper

