

Philosophen

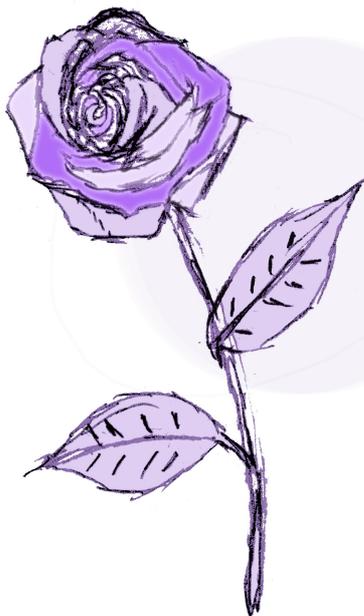


Das Studium der Philosophie hat sich der reinen Idee verschrieben und neigt dazu den Kontakt zur Realität zu verlieren. Die Philosophen setzen die Idee, die Vorstellung und die reine Logik an den Beginn des Seins. Für sie ist das Konstrukt also die Idee als solche grundlegend und wertvoll. Die Realität ist nur ein Abbild. Sie wie in Platons Höhlenbeispiel die Idee die Sonne darstellt und die Realität nur ihr Abbild an der Wand. Sie neigen dazu sich verächtlich von dem Materiellen abzuwenden und konzentrieren sich auf das was erdacht wird. Dazu gehören auch die Gedanken und der Wille der Menschen. Philosophen sind Gedankenleser und Telepathen.

Das Wort für Idee ist Toleat.

Rosen

Magier der Idee, oder auch der Rose wie sie es gerne umschreiben, haben einen besonderen Zugang zur rein ideellen Welt. Ideen hinter den Dingen zeigen sich ihnen. So können sie aus Blütenblättern



Zusammenhänge lesen, wenn sie diese in der Hand halten und dann fallen lassen. Sie setzen einen Traumpunkt und würfeln auf Idee + Kunst und erkennen die Idee hinter den Dingen.

Dies kann allerdings sehr abgehoben sein.

Sie haben auch einen besonderen Zugang zu Blumen. Ihre Stimmung wirkt sich auf die Blumen in ihrer Umgebung aus und kann sie aufblühen oder welken lassen. Konzentrieren sie sich auf eine Blume so können Philosophen sie zum blühen bringen.

Besonders stark ist ihr Zugang zu Rosen. Halten sie eine Rose in der Hand, oder tragen Bestandteile einer Rose bei sich, so erhalten sie zwei Würfel Bonus auf ihre Zauber. Ist Rose verwelkt, so erhalten sie nur einen Würfel Bonus.

Das Wort für Rose ist Turetta.

Talente der Philosophen

Gedankenspiel

- Stufe 1, Aura lesen: Der Magier würfelt auf Idee + Empathie. Je Erfolg kann er einen Aspekt der Gefühlswelt seines Opfers erkennen. Er sieht es als Aura um den Körper des Opfers. Das Wort für diese Stufe ist Tumat.
- Stufe 2, Gedanken lesen: Der Magier setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Kern + Psychologie. Das Opfer kann sich mit Willenspunkten und Vernunftspunkten dem Gedanken lesen widersetzen. Jeder gesetzte Punkt (das Opfer muss sich bewusst wehren) reduziert die Erfolge des Magiers um einen. Mit einem Erfolg kann der Magier oberflächliche aktuelle Gedanken lesen, ab 3 Erfolgen erkennt er auch tieferliegende Gedanken, mit 5 Erfolgen kann der Magier das Unterbewusstsein seines Opfer erforschen. Der Magier kann nachwürfeln und so seine Erfolge verbessern. Setzt aber für jedes Nachwürfeln einen Vernunftspunkt und braucht jeweils eine Runde.
Das Wort für diese Stufe ist Tugarit.
- Stufe 3, Den Körper verlassen: Der Magier setzt einen Traumpunkt und würfelt auf Idee + Empathie. Es genügt ein Erfolg um den Körper zu verlassen. Die weiteren Erfolge kann der Magier für Handlungen nutzen. Z.B. um etwas zu bewegen oder um zu zaubern. Er kann jede Runde nachwürfeln um Erfolge für weitere Handlungen zu bekommen, muss dafür aber Vernunftpunkte setzen. Wenn der erste Wurf misslingt, so kann der Magier jede Runde den Zauber wiederholen.
Das Wort für diese Stufe ist Tur.
- Stufe 4, Erinnerungen: Der Magier kann die Erinnerungen einer Person verändern. Hierfür ist ein Wurf auf Idee + Schauspielerei notwendig und es muss ein Vernunftspunkt gesetzt werden. Ein Erfolg ermöglicht es Erinnerungen zu löschen, ab drei Erfolgen können sie ersetzt werden durch Erinnerungen die der Magier eingibt. Bei zwei Erfolgen bleiben die eingesetzten Erinnerungen bruchstückhaft. Allerdings ist die Zeitspanne der manipulierten Erinnerung auf 10 Minuten je gesetzten Vernunftspunkt begrenzt. Es ist dem Opfer dabei möglich, seine Erinnerungen logisch zu hinterfragen und durch entsprechende Techniken, wie ausreichend starke Magie, können Erinnerungen zurückgeholt werden. Zusätzliche Erfolge und gesetzten Willenspunkte können ein zurückholen der Erinnerungen erschweren. Sind die Veränderungen unauffällig genug, das niemand daran rührt, bleiben sie erhalten.
Das Wort für diese Stufe ist Tanot.

- Stufe 5, Telepathie: Der Magier muss die Person, mit der er telepathisch, kommuniziert kennen oder sehen. Nun setzt er einen Vernunftspunkt, konzentriert sich auf sein Opfer und würfelt auf Idee + Rhetorik. Je Erfolg kann er einer Person die Nachricht schicken. Hat er etwas von seiner Zielperson bei sich oder sieht sie bedeutet dies einen automatischen Erfolg. Der Magier formuliert einen Gedanken den das Opfer in seinem Kopf hört. Es kann auf die gleiche Weise antworten, da der Magier zugleich auch die bewussten Gedanken seines Opfer lesen kann. Das Opfer kann die Stimme des Magiers mit Einsatz von Willenspunkten aus seinem Kopf vertreiben (einen Punkt je Erfolge die der Magier auf diesen Zauber mit dieser Person aufbringt).

Das Wort für diese Stufe ist Tungar.

- Stufe 6, Einflüsterung: Der Magier beeinflusst die Gefühle seines Opfers. Diese werden sich, entsprechend dessen was der Magier ihm eingibt, für oder gegen jemanden richten, den der Magier bestimmt. Hierfür setzt der Magier einen Vernunftspunkt und würfelt auf Idee + Verführen. Für jeden Erfolg kann ein Gefühl auf eine Person gerichtet werden. Diese Gefühle können von dem Opfer natürlich logisch hinterfragt werden. Das Opfer kann sich durch Einsatz von Vernunftspunkten gegen die Magie wehren: Ein Vernunftspunkt vernichtet einen Erfolg. Der Magier kann jede Runde nach würfeln, muss dann aber auch jedesmal einen Vernunftspunkt setzen.

Das Wort für diese Stufe ist Tulit.

