

Sophisten



Sophisten sehen sich gerne als die wahren Magier. Ihre Fachrichtung ist das Studium der tiefgehenden Weisheit. Sie durchdringen die Realität und sehen hinter die Dinge auf der Suche nach Erkenntnis um der Erkenntnis willen. Sie sind die Erkenntnistheoretiker unter den Magiern. So dient ihre Magier dem Durchdringen der Realität und des Seins. Sie blicken hinter die Schleier und in die Tiefe der Dinge und der Geschehnisse. Die Sophisten sind Gelehrte und Professoren.

Viele von ihnen sind an Universitäten und Akademien zu finden in denen sie grundlegende Forschung betreiben, häufig in der Physik. Sophisten sind die, die Hintergründe erkennen und innerhalb der magischen Akademien für tiefere Erkenntnis sorgen. Sie bringen die Forschung über die Magie weiter und von ihnen stammen die bedeutendsten Ergebnisse.

Sophisten konzentrieren sich auf den Kern des Seins.

Das Wort für Kern ist Sudat.

Der Stein

Magier des Kerns haben einen besonderen Zugang zum Material Stein.

Ist das Objekt, das sie bezaubern aus Stein, erhalten sie auf ihren Wurf zwei Bonuswürfel, ebenso bringt es ihnen bis zu zwei Bonuswürfel, wenn sie Stein bei sich tragen. Sie können Stein spüren, wenn ihnen ein Wurf auf Kern + Physik gelingt und sie das Wort für Stein aussprechen. Mit einem Erfolg spüren sie nur schwach, dass hier irgendwo Stein ist, bei drei Erfolgen haben sie eine klare Richtung und ab fünf Erfolgen wissen sie genau wo und in welchen Mengen hier Stein zu finden ist.

Außerdem können sie steinerne Objekte an sich ziehen, wenn sie das Wort für Nähe aussprechen und einen Vernunftspunkt setzen und auf Kern + Empathie würfeln. Drei Erfolge bedeuten einen schnellen Flug, bei einem Erfolg ist das Objekt schleichend langsam, ab 5 Erfolgen teleportiert sich der Gegenstand auch durch Wände. Als Steinern gilt dabei ein Objekt wenn es mindestens zur Hälfte aus Stein besteht. Das Objekt muss in Sichtweite sein, damit sie es geistig erfassen können, und darf nicht mehr Kilo wiegen, als der Kernwert des Magiers beträgt. Allerdings können sie mit dem Setzen von Willenspunkten das mögliche Gewicht um einen Kilo je Punkt erhöhen.

Das Wort für Stein ist Suna, das Wort für Nähe Surl.

Talente der Sophisten

Erkenntnis

- Stufe 1, Das Wesen der Dinge: Es kostet einen Traum- oder Vernunftspunkt, der Magier spricht das Zauberwort und er kann in einem Ding seine grundlegende Struktur erkennen. Mit einem Wurf auf Kern + Philosophie wird festgelegt, wie weit die Erkenntnis geht. Das Wort für diese Stufe ist Surem.
- Stufe 2, Die Beschaffenheit der Dinge: Der Magier spricht das Zauberwort würfelt auf Kern + Physik und kann je Erfolg eine Eigenschaften des untersuchten Objektes bestimmen. Das Wort für diese Stufe ist Sules.
- Stufe 3, Verbergen: Etwas oder auch jemand kann vor den Augen anderer verborgen werden. Hierfür spricht der Magier das Zauberwort und setzt einen Vernunftspunkt. Mit zwei Erfolgen (oder mehr) auf Geist + Heimlichkeit können auch nur einzelne Aspekte, wie der Geruch, oder die seltsamen Augen, verborgen werden. In diesem Fall wird der Aspekt nicht einfach vor den Augen verschwinden, sondern durch etwas normales, erwartetes ersetzt. Hat z.B. ein Magier rote Augen und verbirgt diesen Aspekt, so werden die Menschen seine Augen als normale Augen erkennen, passend zu dem Gesicht des Magiers. Das Wort für diese Stufe ist Sul.
- Stufe 4, Zusammenhänge erkennen: Mit einem Wurf auf Geist + Philosophie kann der Magier Zusammenhänge erkennen, die anderen verborgen bleiben. Er muss das Zauberwort sprechen, dann enthüllt jeder Erfolg einen Zusammenhang. Diese können sehr weit hergeholt sein, sind aber auf die Dinge bezogen, die der Magier vor sich hat und die Frage die er stellt. Das Wort für diese Stufe ist Sugan.
- Stufe 5, Den Kern reinigen: Der Magier kann ein Objekt auf seinen Kern reduzieren. Hierfür spricht er das Zauberwort und setzt einen Traum- oder Vernunftspunkt. Alle Aspekte und Eigenschaften des Objektes, die nicht dem reinen Kern, dem eigentlichen Zweck des Objektes entsprechen fallen weg (wenn z.B. ein Stuhl Verzierungen hat, die nicht dem Sitzkomfort dienen). Eine Farbe die nicht dem Kern dient wird durch grau ersetzt. Das Wort für diese Stufe ist Suzar.
- Stufe 6, Aspekte verändern: Der Magier spricht das Zauberwort, würfelt auf Kern + Physik und kann je Erfolg eine Eigenschaft eines Objektes verändern. Diese wäre z.B. die Farbe oder die Größe. Diese Veränderung ist dauerhaft, allerdings nach Abschluss des Zaubers den normalen Gesetzen der Welt in der sich der Gegenstand befindet unterworfen. Das Wort für diese Stufe ist Sulassan.