

Venustas



Die Fachrichtung der Venustas ist das Studium der schönen Künste. Ihre Magier haben sich der Schönheit verschrieben. Venustas sind die Magier der Sonne und des Lichts. Ihr Licht strahlt und erleuchtet auf was sein Schein fällt. Es zeigt die Dinge in ihrer Schönheit, die Hülle der Dinge. Ihre Magie ist die Magie der Form und der Farben, sie erleuchten ihre Umwelt und zeigen jedes Detail ihres Äußeren auf. Sie können sie aber auch verändern und kaschieren. Venustas können mit Bildern zaubern und Bilder erschaffen. Sie sind die Illuminaten und die Illusionisten unter den Magiern.

Ihr Objekt ist die Hülle und die Aspekte die sie bezaubern sind Form und Farben. Auch sie berühren nicht den Kern der Dinge.

Das Wort für Hülle ist Rah.

Licht

Helles Licht stärkt die Venustas. Dort wo es hell ist, fühlen sie sich wohl und sicher. Sie können alles sehen, erkennen ihre Umgebung und ihre Zauber wirken gut. Im strahlenden Licht der Sonne erhalten sie zwei Würfel Boni auf ihre Zauber, ist das Licht nur hell oder künstlich so ist es ein Würfel.

Im Licht sind sie auch in der Lage die Umgebung zu verändern. Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt, konzentriert sich auf seine Umgebung und würfelt auf Hülle +Verwaltung. Nun wird der Raum um den Magier, solange er hell ist, nach den Vorstellungen des Magiers gestaltet. Je Anzahl der Erfolge kann der Magier 9 Quadratmeter gestalten. Die Höhe kann er dabei aktiv 3 Meter hoch gestalten, darüber ist eine Form von Decke oder der Himmel zu sehen die der Magier nur grob bestimmen kann.

Solange Sonnenlicht in den Raum fällt, oder er anderweitig hell erleuchtet ist, wirkt die Illusion. Sie ist nicht nur sichtbar, sondern auch spürbar da. Allerdings handelt es sich dabei um leblose Gegenstände, Tiere und Pflanzen, intelligente Wesen kann er nicht darstellen.

Wird es dunkel, verschwindet auch die Illusion. Er kann sie neu erschaffen, wenn wieder Licht da ist.

Geht der Magier weg, so verschwindet ebenfalls die Illusion. Sie kann auch nicht mit ihm wandern, sondern bleibt, wo er sie erschaffen hat.

Das Wort für Licht ist Ra'ahn.

Talente der Venustas

Illumination

- Stufe 1, Schönheit: Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Hülle + Philosophie. Sein Hüllewert verbessert sich nun um so viele Punkte, wie er Erfolge erzielt hat.
Das Wort für diese Stufe ist Raginor.
- Stufe 2, Trugbild: Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Hülle + Okkultismus. Nun kann er ein Bild erschaffen, das täuschend echt aussieht. Dieses Bild ist allerdings starr und unbeweglich, dabei aber dreidimensional und wirft Schatten. Je Erfolg den der Magier erzielt hat, bleibt das Bild ein Jahr bestehen, wenn er es nicht vorher beendet. Er kann den Zauber jederzeit erweitern, wenn er einen weiteren Vernunftspunkt setzt und das Zauberwort wiederholt, kann er erneut würfeln und so die Dauer des Zaubers verlängern.
Das Wort für diese Stufe ist Radin.
- Stufe 3, Maske: Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Hülle + Schauspielerei. Nun nimmt er das Aussehen einer anderen Person an. Je mehr Erfolge er hat, desto ähnlicher wird er der anderen Person. Ein Erfolg verändert nur das Aussehen, zwei Erfolge auch die Stimme und die Körpergröße, drei Erfolge passen dazu die Gestik an und ab vier Erfolgen stimmt wirklich alles. Mit fünf Erfolgen erkennt der Charakter sogar Personen die der Person bekannt sind, die er imitiert. Berührt er beim Zaubern eine andere Person, kann er den Zauber auf diese übertragen. Die Person kann sich mit dem Einsatz von Vernunftspunkten gegen den Zauber wehren. Dabei muss er so viel Vernunftspunkte aufbringen, wie der Zauber Erfolge hat.
Das Wort für diese Stufe ist Ragahn.
- Stufe 4, Truggestalt: Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Kern + Schauspielerei. Je Erfolg kann er eine sich bewegende und mit der Umwelt interagierende Illusion erzeugen. Das kann ein Kämpfer sein, oder auch ein Bibliothekar der Auskünfte geben. Es kann auch eine schöne Frau oder ein schöner Mann sein, die ihre Opfer verführen. Diverse Arten von Interaktion sind dabei möglich. Allerdings wird keine Illusion Wissen weitergeben können, über das der Magier nicht verfügt. Die Kampf und Verführungswerte dieser Illusionen sind durch die Werte des Magiers begrenzt: Sein Wert auf Kern + (Anzahl seiner Vernunftspunkte) bildet die Obergrenze sämtlicher Werte seiner Illusionen.
Das Wort für diese Stufe ist Ranistas.

- Stufe 5, Tiergestalt: Der Magier kann sich selbst oder auch jede andere Person in ein Tier verwandeln. Es muss sich dabei um ein Tier handeln, das er gut kennt und vorher schon einmal eingehend studiert hat. Er kann so viele Tiere eingehend studieren, wie er Punkte auf Hülle + Zoologie hat. Er spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Kern + Zoologie. Je mehr Erfolge er hat, desto länger hält der Zauber: Ein Erfolg bedeutet eine Stunde, zwei Erfolge einen Tag, drei Erfolge einen Monat, vier Erfolge ein Jahr ab 5 Erfolgen ist die Verwandlung dauerhaft. Der Magier kann jede Runde nachwürfel und so die Dauer erhöhen, wenn er jeweils einen Vernunftspunkt setzt. Dabei verlängert aber jeder Wurf den Zauber nur solange, wie er auch als einzelner Wurf wirken würde. Hat der Magier mit einem Wurf 3 Erfolge geschafft, und mit dem zweiten Wurf 2 Erfolge, so wird der Zauber drei Monate und einen Tag anhalten.
Das Wort für diese Stufe ist Randir.

- Stufe 6, Sonne: Der Magier strahlt wie eine Sonne. Zum einen ist er so hell, dass ihn anzusehen in den Augen schmerzt, zum anderen schadet das Licht, das er ausstrahlt, Untoten, welche auf Sonnenlicht empfindlich reagieren. Er setzt nur einen Vernunftspunkt, spricht das Zauberwort, würfelt auf Hülle + Theologie und beginnt zu strahlen. Je Erfolg hält die Wirkung eine Stunde an. Es ist ihm auch möglich die Wirkung zu drosseln, und nur sanft zu strahlen. Die Wirkung auf Untote bleibt erhalten, auf alle anderen wirkt der Magier nun besonders freundlich, klug und fast schon erhaben. Er erhält auf jede seiner sozialen Aktionen so viele automatische Erfolge, wie er Punkte auf Hülle hat. Der Magier kann auch andere auf diese Weise verzaubern. Er muss sein Opfer nur berühren um den Zauber auf andere wirken zu lassen. Das Opfer kann sich durch den Einsatz von Willenspunkten wehren, indem es Erfolge des Magiers mit den eigenen Willenspunkten neutralisiert.
Das Wort für diese Stufe ist Ranganis.

