

Proeliatoren



Eine der beiden Kriegstudiengänge der Magier sind die Proeliatoren. Sie sind die offenen Krieger welcher auch sonst das Leben geniessen. Sie konzentrieren sich auf den Körper und seine Eigenschaften und können diesen stärken. Die Proeliatoren sind Krieger und schaffen Krieger. Das Objekt ihrer Magie ist der animalische Körper den sie stärker, schneller und animalischer machen. Die Aspekte die sie behandeln sind also die Eigenschaften des Körpers und der Kern, den sie berühren, ist die Leidenschaft.

Das Wort für Körper ist Brahnan.

Blut

Proeliatoren können das Blut der Wesen um sich herum spüren. So können sie erkennen, ob sich Lebewesen mit einem Blutkreislauf in ihrer Umgebung befinden, wenn ihnen ein Wurf auf Körper + Zoologie gelingt. Erreichen sie drei oder mehr Erfolge können sie auch feststellen, ob die Wesen wütend, aufgeregt oder erregt sind. Sie spüren die Leidenschaft im Blut.

Setzen sie einen Vernunftspunkt, sprechen das Zauberwort und haben zumindest einen Erfolg auf Körper + Verführen, können sie das Gefühl der Wesen beeinflussen. Sie können die Erregung steigern, oder eindämmen oder auch erst hervorrufen. Je mehr Erfolge desto stärker die mögliche Veränderung. Ab 3 Erfolgen können sie die Emotionen in andere Emotionen verändern (Aus Wut wird z.B. Begehren).

Das Wort für Blut ist Brahe. Es ist das Zauberwort für diesen Zauber.



Talente der Proeliatoren

Kriegskunst

- Stufe 1, Körper: Ein Magier kann seinen eigenen Körperwert oder den eines Wesens, das er berührt, erhöhen. Er spricht das Zauberwort und würfelt auf Körper + Sport. Die Anzahl der Erfolge entspricht der Erhöhung der Wertes (je Erfolg um einen Punkt) für 12 Stunden. Das Wort der ersten Stufe ist Brahnas.
- Stufe 2, Ausstrahlung: Der Magier spricht das Zauberwort, würfelt auf Körper + Verführen und bekommt eine besonderen Ausstrahlung. Er wirkt besonders anziehend und erhält je Erfolg einen weiteren Würfel auf seine Verführenwert, bis zum Sonnenaufgang. Den Zauber kann er auch auf jemand anders anwenden, wenn er sein Opfer berührt. Das Wort für die zweite Stufe ist Brahnahan.
- Stufe 3, Natur: Der Magier wird stärker. Er spricht das Zauberwort und würfelt auf Natur + Sport und erhält je Erfolg einen Würfel auf seinen Naturwert, bis zum Sonnenaufgang. Den Zauber kann er auch auf jemand anders anwenden, wenn er sein Opfer berührt. Das Wort für die dritte Stufe ist Brahnu.
- Stufe 4, Hülle: Das Aussehen des Magiers wird strahlender, er wirkt attraktiv und charmant. Dafür spricht er das Zauberwort, würfelt auf Hülle + Empathie und erhält je Erfolg einen Würfel auf seinen Hüllewert, bis zum Sonnenaufgang. Den Zauber kann er auch auf jemand anders anwenden, wenn er sein Opfer berührt. Das Wort für die vierte Stufe ist Brahnetis.
- Stufe 5, Das Schwert: Vor dem Magier erscheint ein Schwert in der Luft, wenn er einen Vernunftspunkt setzt und das Zauberwort spricht. Dieses Schwert folgt dem Willen des Magiers. Es greift mit dem Kern + Waffenkampfwert des Magiers an, Schwierigkeit 8 und der Schaden liegt bei Verstand+4. Das Schwert bleibt, bis der Magier es nicht mehr führt. Das Schwert kann sich Geistwert x 10 Meter von dem Magier entfernen. Das Wort für die fünfte Stufe ist Brahtistendi.
- Stufe 6: Sexappeal: Der Magier wirkt auf seine Opfer so anziehend, dass sie ihm folgen und für andere Eindrücke völlig unempänglich werden. Er muss das Zauberwort sprechen und für jedes Opfer einen Traumpunkt setzen. Der Zauber hält bis zum nächsten Sonnenaufgang an. Versucht sich das Opfer gegen den Zauber zu wehren, so kommt es zum Duell: Der Magier würfelt auf Hülle + Verführen. Jeden Erfolg des Magiers kann sein Opfer mit Einsatz eines Vernunftspunktes neutralisieren und sich eventuell aus dem Bann befreien. Das Wort der sechsten Stufe ist Brahnundas.