

Medici



Die Ärzte der Magier, welche wahre Wunder vollbringen wenn sie mit ihrer Magie Krankheiten heilen. Viele von ihnen sind Ärzte und Heilkundige, denn schon ihre Berührung verschafft dem Kranken Linderung.

Sie studieren das Wesen des Lebens selbst und erkennen das Zusammenspiel ebenso wie das Gegeneinander der verschiedenen Organismen. Darum ist es ihnen möglich dem Leben neue Kraft zu geben, es zu erkennen und zu beeinflussen.

Das Objekt ihrer Magie ist ein lebendes Wesen und es werden die Aspekte des Wesens verändert, die das Leben beeinträchtigen. Der Kern der Lebewesen bleibt unberührt.

Das Wort für Leben ist Gahan.

Pflanzen

Magier des Lebens haben einen besonderen Zugang zu Pflanzen (Pilze sind keine Pflanzen).

Verzaubern sie pflanzliche Lebewesen, erhalten sie auf ihren Wurf zwei Bonuswürfel.

Sie können Lebewesen allgemein spüren und Pflanzen sich innerhalb einer Runde vergrößern lassen.

Ein Wurf auf Leben + Botanik oder Leben + Zoologie Leben + Handarbeit entscheidet wie weit die Ausdehnung gehen kann: Der Faktor der Vergrößerung entspricht der Anzahl der Erfolge. Ab 2 Erfolgen kann er auch (im Rahmen des Möglichen, Pflanzen bleiben festgewachsen, Blumen sind nicht aus Holz, Bäume weitgehend starr etc) bestimmen in welche Richtung sie dabei wachsen, sie sich umeinander flechten lassen etc. Je Zauber kann er eine Pflanze (wächst aus einer Wurzel) beeinflussen. Mit dem setzen von Vernunftspunkten können weitere Pflanze (eine je gesetzter Punkt) hinzugenommen werden.

Das Wort für Pflanzen ist Gahnas.



Talente der Medici

Medizin

- Stufe 1, Heilende Ruhe: Der Magier berührt das Opfer und spricht das Wort für Leben aus, dann würfelt er auf Leben + Heilen. Das Opfer wird ruhig, und stellt für 10 Minuten jede Handlung ein. Dafür erhält es so viele Instinktpunkte zurück, wie der Magier Erfolge hatte. Wird die Ruhephase unterbrochen, erfolgt keine Heilung. Das Opfer kann die Lethargie mit einem Willenspunkt durchbrechen und wieder handeln, erhält dann aber auch keine Heilung. Das Wort für die erste Stufe ist Gahasan.
- Stufe 2, Diagnose: Der Magier würfelt auf Verstand + Heilen, während er den Patienten berührt und das Zauberwort spricht. Nun erfährt er für jeden Erfolg einen Aspekt seines gesundheitlichen Zustand. Leidet der Patient an einer gefährlichen Krankheit, wird der Magier dies als erstes erfahren. Ab 3 Erfolgen hat der Magier einen vollständigen Eindruck des Gesundheitszustand des Patienten, ab 5 Erfolgen offenbaren sich auch versteckte Krankheiten oder andere Zustände.
Das Wort für die zweite Stufe ist Gahstani.
- Stufe 3, Heilung: Der Magier muss den Kranken berühren und regt auf diese Weise dessen Heilungskräfte an, wenn er das entsprechende Wort spricht. Das Immunsystem wird aktiviert und Wunden schliessen sich schneller. Der Magier würfelt auf Leben + Heilen und für jeden Erfolg erhält das Opfer so viele Instinktpunkte zurück wie der Wert des Magiers auf Leben ist. Das Wort für die dritte Stufe ist Gahasandame.
- Stufe 4, Verseucht: Der Magier schreibt die Krankheit auf ein Blatt Papier, verbrennt es und spricht den Zauber. Um den Zauber auszulösen muss der Magier nur noch am gleichen Tag das Opfer berühren, das Zauberwort sprechen und einen Vernunftspunkt einsetzen. Der Zauber beginnt in der nächsten Stunde zu wirken. Ein Wurf auf Leben + Empathie entscheidet über die Stärke und Länge der Wirkung. Je Erfolg ist das Opfer für einen Tag (bis zum Sonnenaufgang) krank. In der Zeit regeneriert das Opfer keine Triadenpunkte und verliert je Tag einen Instinktpunkt. Endet der Zauber, erholt sich der Kranke und regeneriert normal. Bei Null Erfolgen ist es nur ein Anfall von 6 Stunden.
Es ist möglich mehrere Zauber vorzubereiten und später auszulösen. Ein Magier kann am Tag je Traumpunkt den er hat einen Zauber halten. Jeder ausgelöste Zauber kostet einen Vernunftspunkt. Der Magier kann entscheiden, welchen Zauber er einsetzt – hierfür bietet sich an eine Liste zu führen.
Das Wort für die vierte Stufe ist Gahag.

- Stufe 5, Kraft: Der Zauber erhöht die Triadenpunkte des verzauberten Charakters über das Maximum hinaus. Diese Erhöhung ist einmalig und die normale Regeneration geht nicht über das normale Maximum des Charakters hinaus. Je folgenden Tag verliert der Charakter einen der über das Maximum hinaus gehenden Triadenpunkte von jeder Triade.

Um den Zauber zu wirken muss der Magier sein Opfer ansehen, das Symbol des Zaubers auf ein Blatt zeichnen und dieses verbrennen. Während das Blatt brennt gewinnt der Charakter an Kraft auf all seinen Triadenpunkten. Der Magier würfelt auf Leben + Psychologie. Das Opfer erhält Lebenswert des Magiers + Erfolge Triadenpunkte je Triade zusätzlich zu seinem aktuellen Wert, auch wenn der neue Wert das Maximum übersteigt.

Das Wort der fünften Stufe ist Gahamisan.
- Stufe 6, neues Leben: Der Magier berührt einen Gegenstand oder auch ein gestorbenes Wesen, spricht das Wort und setzt einen Vernunftspunkt. Dann würfelt er auf Leben + Botanik und es beginnt (wieder) zu leben. Es bewegt sich, reagiert und entwickelt mit der Zeit Atmung, Stoffwechsel und Fortpflanzungsfähigkeiten. Das Leben ist allerdings weder intelligent noch bewusst, es entspricht pflanzlichem Leben. Wird ein gestorbenes Wesen wieder belebt, so nimmt es einfach die Funktionen wieder auf, die es zu Lebzeiten hatte. Allerdings dauert dies ein wenig und es mag kein Sonnenlicht. Es dauert eine Nacht bis ein verstorbenes Lebewesen seine Lebensfunktionen wieder gewonnen hat, zwölf Nächte bis diese Lebensfunktionen bei einem ehemals toten Gegenstand erwachen.

Wie lange das neue Leben lebt entscheiden die Erfolge des Wurfes.

Kein Erfolg bedeutet, dass es bis zum nächsten Sonnenaufgang lebt. Jeder Erfolg bedeutet, dass es ein Jahr lebt. Der Wurf kann jährlich wiederholt werden.

Das Wort für die sechste Stufe ist Gahrdanas.

