

Silentiae



Der zweite Kampfstudiengang der Magier ist eher ein Studium der Meuchler, oder wie sie es selbst nennen, des schnellen, stillen Todes. Die Magier des Todes beherrschen die Stille, die Flammen und den Tod. Sie alle stehen für das Ende und auch für die Wehrhaftigkeit gegen das Leben und damit gegen Krankheiten. Da wo das Leben endet herrscht die Stille und dort wo dem neuen Leben Einhalt geboten wird, kann das alte Leben erhalten bleiben. Silentiae schützen Leben vor anderem Leben, aber sie beenden auch Leben und so ist auch das Feuer, verbunden mit dem ewigen Inferno, teil ihrer Magie und ihnen nah. Die Silentiae sind Krieger und Verteidiger, doch sie sind nicht leidenschaftlich sondern kühl und still.

Ihr Objekt ist der Tod in seinen Ausdrucksformen, die Aspekte das Feuer und die Stille, und so berühren die Silentiae auch den Kern des Todes.

Das Wort für Tod ist Astar.

Feuer

Das Feuer ist das Element der Silentiae. Es kann ihnen nichts anhaben und stärkt ihre Macht. Sie fühlen sich in der Nähe des Feuers wohl und brennen nicht. Der Magier kann die Flammen eines Feuers einzeln steuern. Er spricht das Wort für Feuer, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Tod + Rhetorik. Für jeden Erfolg kann er eine Flamme greifen und sich bewegen lassen. Die Flamme kann durch die Luft wandern, und entzündet was sie an Brennbarem berührt. Sie kann nur sein Gesichtsfeld nicht verlassen. Sieht der Magier die Flamme nicht mehr, fällt sie zu Boden und erlischt.

Das Wort für Feuer ist Astinar.



Talente der Silentiae

Stille

- Stufe 1, Stille: Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt, und nichts was er tut verursacht ein Geräusch. Der Zauber hält an, bis der Magier ihn aufhebt, oder das Bewusstsein verliert.
Das Wort für die erste Stufe ist Asmin.
- Stufe 2, Flamme: Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Tod + Okkultismus. Nun entsteht eine Flamme in seiner Hand. Je mehr Erfolge er erreicht desto größer kann die Flamme werden. Sie brennt normal, verletzt aber nicht den Magier oder seine Kleidung. Der Magier kann die Flamme auch absetzen. Verläßt sie seine Hand, so brennt sie normal weiter. Setzt er sie auf etwas brennbares, so wird sie dieses verbrennen, ansonsten erlischt sie innerhalb von einer Runde.
Das Wort für die zweite Stufe ist Asteda.
- Stufe 3, Imun: Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Tod + Heilung. Nun wird er so viele Tage, wie er Erfolge erzielt hat, gegen jede Krankheit imun sein.
Er kann den Zauber auch in einen Stein bannen. Hierfür muss er den Stein in eine Flamme halten, während er das Zauberwort spricht. Wer den Stein trägt, ist gegen jedwede Krankheit oder auch Gifte geschützt. Es sind drei Erfolge notwendig um den Zauber in den Stein zu bannen. Der Magier kann nachwürfeln, muss aber für jeden Wurf einen Vernunftspunkt setzen.
Das Wort für die dritte Stufe ist Asmir.
- Stufe 4, Feuerball: Der Magier spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und über seiner Hand erscheint ein Feuerball. Der Ball besteht aus purem Feuer, verbreitet das Licht und die Wärme eines Lagerfeuers und kann vom Magier bewegt werden. Er kann den Ball vor sich her schieben, oder auch absetzen. Verlässt die Konzentration des Magiers den Feuerball, so erlischt dieser. Er kann nie aufrechterhalten, solange er sich auf den Feuerball konzentriert. Dies bedeutet, dass er auf alle Aktionen einen Malus von drei Würfeln hat.
Kommt der Feuerball irgendwo auf, so macht er einen Schaden der mit Tod + Chemie des Magiers ausgewürfelt wird. Schleudert der Magier den Ball, so hat er einen Angriffswert von Kern + Schusswaffen. Trifft der Ball auf Brennbares, beginnt es auch zu brennen.
Das Wort für die vierte Stufe ist Asturadis.

- Stufe 5, Wunden: Der Magier muss sein Opfer sehen, oder etwas aus dem persönlichen Besitz seines Opfer in der Hand halten. Nun spricht er das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Tod + Waffenkampf. Für jeden Erfolg verliert das Opfer sofort einen Instinktpunkt, und eine schwelende Wunde reist auf. Der Zauber kann jede Runde wiederholt werden, kostet aber jedesmal einen Vernunftspunkt. Die durch den Zauber gerissene Wunde entzündet sich und heilt nicht normal, aber durch entsprechende medizinische Behandlung. Sie ist auch in der Lage Untote zu töten.

Der Zauber kann auch auf Waffen angewendet werden. Der Magier hält die Waffe in der Hand, wirkt den Zauber und je Erfolg macht die Waffe einen zusätzlichen Punkt Schaden, der nicht normal regenerierbar ist sondern explizit geheilt werden muss. Allerdings muss die Waffe ohne diesen zusätzlichen Schaden Rüstungen und anderen Schutz durchdringen, damit er wirksam wird.

Das Wort für die fünfte Stufe ist Asgur.

- Stufe 6, Der Magier kann gezielt Organismen abtöten: Hierfür spricht er das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Tod + Chemie. Ein Erfolg reicht um Bakterien und Viren abzutöten, es braucht aber zwei Erfolge um eine Krankheit endgültig zu besiegen. Um ein Organ abzutöten braucht es drei Erfolge. Der Magier kann seinen Wurf von vorneherein begrenzen. Will er nur heilen, so werden auch drei und mehr Erfolge kein Organ verletzen. Will er mehrere Organe absterben lassen, so braucht er je Organ drei Erfolge.

Jedes Organ braucht allerdings etwas Zeit um abzusterben. Jeder Erfolg, den der Magier erzielt braucht einen Tag um zu wirken. Es braucht also drei Tage um ein Organ zu töten. Der Magier kann nachwürfeln, muss dafür aber auch entsprechend Vernunftspunkte setzen. Das Opfer würfelt auf Leben + Heilen, Schwierigkeit ist der Vernunftswert des Magiers. Die Anzahl der Erfolge des Opfers zögert den Tod des Organs um je einen Tag hinaus. Um den Tod aufzuhalten muss man den Zauber brechen und mehr Erfolge haben als der Zauber hatte. Allerdings kann man das Organ mit normalen medizinischen Methoden ersetzen.

Das Wort für die sechste Stufe ist Asdar.

