

Ethiker



Moral und Ethik, richtiges und falsches Handeln und die Möglichkeiten zum richtigen Handeln zu bewegen sind die Gebiete der Ethiker. Ihre Magie ist allerdings auch dazu geeignet zu führen und zu beherrschen. Gerade Ethiker halten die Ergebnisse ihrer Forschung fest und führen die Schriften der Magier. Ihre Intention ist dabei aber nicht in erster Linie die reine Erkenntnis, sondern sie schlussfolgern aus ihren Forschungen und suchen nach Anwendungen für und Auswirkungen auf die Realität. Ethiker wollen nicht nur erkennen, sie wollen auch schlussfolgern und aufgrund der Erkenntnis handeln. Ihr Urteil ist dabei gut durchdacht und folgerichtet, geleitet von Logik und Rationalität.

Ihre zweite Gabe ist die Technik, und alles was von intelligenten Wesen erdacht und konstruiert wurde. Ihr logischer, rationaler Verstand kommt gut mit allem klar, was der Logik und der Rationalität folgt.

Der Verstand ist ihr Objekt und sie berühren den Kern des Verstandes und seine Ergebnisse. Sie greifen ebenso in den Verstand ein und ändern seine Aspekte.

Das Wort für Verstand ist Ventaris.

Das Gold

Ethiker haben eine Verbindung zu Gold. Reines Gold stärkt ihre Urteilskraft und erleichtert ihnen die Konzentration. Haben sie reines Gold bei sich, bringt ihnen das zwei zusätzliche Würfel auf jeden Zauber. Wenn sie Gold dazu verwenden, können sie jedwedes technische Gerät zum laufen bringen und auch Energiequellen mit dem Gold ersetzen. In beiden Fällen reicht ein Wurf auf Verstand + Informatik und sie müssen das Gold an dem Gerät anbringen.

Ab 3 Erfolge wird das Gerät wieder laufen. Ebenso ersetzt das Gold ab 3 Erfolgen die Energiequelle. Es baut sich dabei allerdings ab, etwa ein Gramm Gold je halbe Stunde die das Gerät läuft. Wird das Gerät an eine andere Energiequelle angeschlossen, so verbraucht es kein Gold.

Erzieht der Magier weniger als drei Erfolge, so kann er nachwürfeln, muss dann aber je weiteren Wurf einen Vernunftspunkt setzen.

Das Wort für Gold ist Vednit.

Talente der Ethiker

Urteil

- Stufe 1, Technik anschalten: Der Magier kann ohne sie zu berühren technische Geräte anschalten. Er muss sie sehen, sich auf die Geräte konzentrieren und das Wort sprechen. Dann würfelt er auf Verstand + Elektrik und kann so viele Geräte einschalten, wie er Erfolge hat. Der Wurf kann alle 3 Runden wiederholt werden.
Das Wort für diese Stufe ist Ventur.
- Stufe 2, Argumente: Der Magier würfelt auf Verstand + Rhetorik und setzt einen Vernunftspunkt. Dann spricht er das Zauberwort. Er kann es auch mitten in seiner Rede, oder nach seiner Rede sagen. In jedem Fall wirkt der Zauber. Seine Argumente erscheinen seinem Gegenüber absolut logisch und sinnvoll. Ab 3 Erfolgen wird das Opfer dem Magier jedes Argument abnehmen und entsprechend handeln. Allerdings darf die Argumentation nicht mehr Sätze (Nebensätze gelten dabei als eigene Sätze) haben, als der Magier bei seinem Wurf Erfolge hatte. Er kann das Talent immer nur auf eine Person anwenden.
Das Wort für diese Stufe ist Vendir.
- Stufe 3, Technik steuern: Der Magier kann ein Gerät innerhalb dessen Möglichkeiten steuern. Also z.B. einen Staubsauger die Wohnung saugen lassen, ein Tonbandgerät einschalten, vor- und zurückspulen und auch wieder stoppen oder auch ein Auto fahren lassen. Hierfür spricht er das Zauberwort, setzt, einen Vernunftspunkt und würfelt auf Verstand + Informatik. Je Erfolg kann er ein Gerät bedienen. Je 10 Minuten Kontrolle muss der Magier einen weiteren Vernunftspunkt setzen. Er muss die Geräte zu Beginn der Aktion sehen, dann hat er die Kontrolle und kann sie aus der Ferne steuern. Es reicht, wenn er sie durch eine Kamera oder ein andere Gerät sieht.
Das Wort für diese Stufe ist Ventes.
- Stufe 4, Urteil: Der Magier spricht ein Urteil, beendet es mit dem Zauberwort und alle die es hören befolgen es. Er würfelt auf Kern + Rhetorik und setzt einen Vernunftspunkt. Je Erfolg kann das Urteil aus einem einfachen Satz (Nebensätze sind zusätzliche Sätze) bestehen. Dem Urteil zuwider zu handeln kostet einen Willenspunkt je Erfolg des Magiers.
Das Wort für diese Stufe ist Vendeta.
- Stufe 5, Gedanken lenken: Der Magier konzentriert sich auf sein Opfer. Er muss es sehen oder etwas aus seinem persönlichen Besitz bei sich tragen. Er spricht das Zauberwort. Dann setzt er einen Vernunftspunkt und würfelt auf Verstand + Verführen. Er muss drei Erfolge erzielen.

Dem Opfer kommt nun der vom Magier gewünschte Gedanke als wäre es sein eigener. Es kann eigene Vernunftspunkte dagegen setzen. Jeder Vernunftspunkt streicht einen Erfolg. Ab drei Erfolgen die auf diese Weise übrigbleiben, folgt das Opfer dem Gedanken und nimmt ihn als eigenen Willen an. Dieser Zauber ist zeitlich nicht beschränkt, allerdings kann das Opfer später wieder Vernunftspunkte regenerieren und nutzen um den eingegebenen Gedanken zu bekämpfen. Erzieht der Magier weniger als drei Erfolge, so kommt dem Opfer der Gedanke, aber es wird ihn ruhig und logisch überdenken und nur annehmen, wenn er zu den Vorstellungen des Opfers passt.

Das Wort für diese Stufe ist Vendur.

- Stufe 6, Herrschaft über die Menge: Der Magier kann einer ganzen Gruppe seinen Willen aufzwingen. Er spricht das Zauberwort laut aus, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Verstand + Rhetorik. Es genügt ein Erfolg und alle die ihn innerhalb der nächsten Stunde sehen, erkennen ihn rückhaltlos als Anführer an. Es braucht je Erfolg des Magiers einen Willenspunkt ihm zu widersprechen oder sich ihm zu widersetzen, egal was er sagt. Er wird mit Ehrfurcht behandelt. Diese Wirkung hält je Erfolg des Magiers einen Tag lang an. Er kann den Erfolg durch das Setzen von Willenspunkten und von Vernunftspunkten aufrechterhalten. Das Wort für diese Stufe Venduras.

