

# Visionisten



Das Gebiet der Visionisten ist die Zukunft, in die sie tiefen Einblick haben ebenso wie Vergangenheit die sie noch spüren. Sie beschäftigen sich mit der Zeit und deren Verlauf und den Möglichkeiten diese zu manipulieren. Dabei spüren sie sowohl die Zukunft als auch die Vergangenheit, können aber nur die Zukunft beeinflussen, da die Vergangenheit schon geschehen ist. Ihr Geist dringt dafür in das Netz der Zeit ein und spürt den direkten Verlauf der Zeit und die sich daraus ergebenden Möglichkeiten. Darüber verlieren viele den Verstand.

Das Objekt ihrer Magie ist die Zeit und das Verhältnis von Zeit und Raum und sie behandeln manchmal auch den Kern der Zeit, doch meistens die Aspekte, den Verlauf und die Geschwindigkeit der Zeit.

Das Wort für Zeit ist Zalar.

## Das Wasser

Visionisten haben besonderen Zugang zu Wasser. Mit den richtigen Worten können sie es beruhigen oder aufwühlen, wenn ihnen ein Wurf auf Zeit + Chemie gelingt. Die Anzahl der Erfolge bestimmt die Höhe der möglichen Wellen in Metern. Ein Erfolg reicht aus, um das Wasser zu ihnen zu ziehen, und zumindest eine Handvoll Wasser auf ein Ziel zu schleudern.

In dem Wasser können sie aber auch Bilder sehen, von zukünftigen Ereignissen. Hierzu müssen sie das Wort für Wasser sprechen, einen Vernunftspunkt setzen und auf Zeit + Okkultismus würfeln. Je mehr Erfolge, desto klarer ist das Bild, das sie im Wasser sehen. Ein gelungener Wurf auf Kern + Empathie macht das Bild auch für andere sichtbar. Ab drei Erfolgen ist das Bild deutlich zu sehen.

Das Wort für Wasser ist Zugat.



# Talente der Visionisten

## Zeitverlauf

- Stufe 1, Geschwindigkeit: Der Magier setzt einen Vernunftspunkt, würfelt auf Zeit + Akrobatik und zeichnet eine Rune auf ein Stück Papier während er das Zauberwort spricht. Das Papier muss die verzauberte Person bei sich tragen. Sie hält 1 Stunde für jeden Erfolg, den der Magier bei seinem Wurf hatte, danach verblasst sie, egal ob der Zauber genutzt wurde. Der Zauber kann auch umgedreht werden, in dem Fall wird die Geschwindigkeit entsprechend der Stufen die der Magier das Talent Zeitfluss beherrscht verringert: Je Stufe braucht das verzauberte Wesen eine Runde zusätzlich für die Handlung. Das Papier muss irgendwie dem Opfer zugesteckt werden.  
Das Wort für diese Stufe ist Zabat.
- Stufe 2, Totaler Stopp: Der Magier kann in einem bestimmten Feld von drei Metern Durchmesser die Zeit stoppen. Für jeden Meter, den das Feld von ihm entfernt ist, verliert er einen Würfel. Dabei gilt die Außengrenze des Feldes. Berührt er die Grenze des Feldes, erhält er einen zusätzlichen Würfel. Der Durchmesser von drei Metern ist die Höchstgrenze, er kann das Feld innerhalb dieses Durchmessers beliebig formen. Für den Zauber spricht er das Zauberwort, würfelt auf Zeit + Heimlichkeit und setzt einen Willenspunkt. Für jeden weiteren gesetzten Willenspunkt kann das Feld um einen Meter Durchmesser erweitert werden. Je erzielten Erfolg hält der Zeitstopp eine Stunde an.  
Das Wort für diese Stufe ist Zalahan.
- Stufe 3, Vergangenes sehen: Der Magier kann, wenn er etwas berührt und dabei das Zauberwort sagt, in die Vergangenheit dessen sehen, was er berührt. Hierfür würfelt er auf Zeit + Empathie. Für einen Erfolg kann er einen Monat in die Vergangenheit sehen, für zwei ein Jahr, für drei Erfolge 12 Jahre, für 4 Erfolge 144 Jahre usw. Der Zauber kostet einen Vernunftspunkt und der Magier kann in diesem Zeitraum hin und zurück gehen. Allerdings hat er nur 6 Minuten Zeit, dann kann er sich für einen weiteren Vernunftspunkt 6 weitere Minuten erkaufen (bis seine Vernunftspunkte aufgebraucht sind, oder er abbricht).  
Das Wort für diese Stufe ist Zaget.

- Stufe 4, Visionen: Der Magier kann direkt in das Geflecht der Zeit sehen, und die Abläufe der Zeit erkennen. Hierfür benötigt er ein Blatt Papier, Feder und Tinte. Er würfelt auf Kern + Okkultismus, spricht das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt, und beginnt zu zeichnen. Was er zeichnet zeigt zukünftige (mögliche) Ereignisse. Je Erfolg kann er ein Ereignis erkennen. Diese können aus der gleichen Möglichkeit stammen, sich aber auch widersprechen, wenn aus unterschiedlichen Entscheidungen unterschiedliche Folge entstehen. Das Wort für diese Stufe ist Zarganus.
- Stufe 5, Zeitfalle: Der Magier bestimmt einen Raum und versiegelt ihn magisch. Er nimmt ihn aus der Zeit heraus. Nun wird innerhalb dieses Raumes die Zeit in einer Schleife verlaufen. Sie springt nach einer genau bestimmten Zeit oder einem bestimmten Ereignis, zum Anfangspunkt zurück, um neu zu beginnen. Hierfür spricht der Magier das Zauberwort und würfelt auf Zeit + Verwaltung. Es sind mindestens 3 Erfolge notwendig. Der Wurf kann einmal am Tag wiederholt werden. Von den zusätzlichen Erfolgen wird einer abgezogen, und sie werden aufaddiert. Je Wurf wird ein Vernunftspunkt gesetzt. Sind es null Erfolge, bricht der Zauber zusammen und muss neu begonnen werden. Dabei wird auf ein Papier genau der Plan der Falle aufgezeichnet und notiert, wann (Zeitraumen oder Ereignis) die Zeit zurückspringt. Das Papier bleibt innerhalb der Falle. Solange es existiert, existiert auch die Falle. Wird das Papier zerstört (z.B. verbrannt oder zerrissen), verschwindet auch die Falle und alle Insassen sind frei. Es ist auch möglich einen Ausweg für die Falle zu bestimmen, auch dieser muss auf dem Papier vermerkt werden.  
Das Wort für diese Stufe ist Zaguris.
- Stufe 6, Eingriff: Der Magier kann ins Zeitgefüge selbst eingreifen, allerdings nur so weit, dass es weder der Logik noch den Naturgesetzen oder dem Willen der Handelnden zuwiderläuft. Er würfelt auf Kern + Okkultismus und schreibt auf, was sich ändern soll. Danach verbrennt er das Papier und spricht das Zauberwort, damit der Zauber wirkt. Je Erfolg kann er einen kleinen Zufall, eine unbewusste Reaktion oder ähnliches verändern im Gefüge der Zeit, und so eventuell das Schicksal verändern.  
Das Wort für diese Stufe ist Zandas.

