

# Materialisten



Im ewigen Streit mit den Philosophen suchen und halten die Materialisten den Kontakt zur Welt und beharren darauf, dass nichts Bestand hat als das was stofflich ist. Sie sind die Praktiker unter den Magiern, die im direkten Kontakt zur Materie und den Elementen leben. Ihre Forschung betrifft die Elemente der Welt, den Stoff aus dem die Welt ist und die Möglichkeiten diesen zu bearbeiten und zu verändern. Sie haben keinen Sinn für Theorien und Ideen. Sie sind im hier und jetzt in der Welt die sie umgibt und mit der sie agieren.

Das Objekt ihrer Magie sind die Elemente und sie behandeln die Aspekte der Form, Farbe und Beschaffenheit, ebenso berühren sie den Kern der Materie.

Das Wort für Materie ist Tzadet.

## Der Golem

Der Magier baut aus Erde oder Lehm eine Figur, berührt diese Figur und würfelt auf Materie + Theologie. Er setzt einen Vernunftspunkt, spricht das Zauberwort und die Figur erwacht zum Leben. Sie gehorcht den Worten des Magiers. Er würfelt auf Materie + Theologie. Je Erfolg wird die Figur einen Tag leben und handeln können – immer bis zum nächsten Sonnenaufgang. Sie ist eine Art Golem des Magiers. Schreibt man eine Anweisung auf einen Zettel und legt ihn dem Golem in den Mund, so wird er diese befolgen, bis der Zettel wieder entfernt wurde. Ansonsten gehorcht die Figur dem Magier.

Der Wurf ,mit dem die Figur am Leben erhalten wird, kann täglich wiederholt werden. Erfolge werden so angesammelt. Jeder Wurf kostet allerdings einen Vernunftspunkt.

Das Wort für Golem ist Tzaman.

Auch sonst haben Materiemaagier einen besonderen Zugang zur Erde. Sie spüren wie es der Erde auf der stehen geht, ob sie trocken ist oder feucht, ob sie Nährstoffe enthält oder verdorrt. Sie können auch feinste Erschütterungen der Erde spüren und leicht deuten. Tragen sie Schuhe dämpfen diese allerdings die Erschütterungen. Berühren sie Erde so stärkt das ihre Kraft und gibt ihnen Stärke und Zuversicht. Sie bekommen zwei Boniwürfel auf ihre Zauber. Sie ziehen Erdboden allen anderen Böden vor.

Das Wort für Erde ist Tzaras

# Talente der Materialisten

## Elementary

- Stufe 1, Materie analysieren: Der Magier konzentriert sich auf ein Objekt, oder ein Lebewesen, spricht das Zauberwort und würfelt auf Materie + Recherchen. Je Erfolg erfährt er ein Detail über die Beschaffenheit des Objektes.  
Das Wort für diese Stufe ist Tzardat.
- Stufe 2, Säubern: Der Magier kann ein Objekt von allen Fremdkörpern reinigen. Auf Lebewesen angewendet, bedeutet dies, dass ihnen alle Gifte und Fremdstoffe entzogen, und dabei aufgelöst, werden. Er muss einen Vernunftspunkt setzen und das Zauberwort sprechen. Dann ist ein Wurf auf Materie + Heilen notwendig. Drei Erfolge sind für eine vollständige Säuberung notwendig. Der Zauber kann wiederholt werden um so die benötigten drei Erfolge zusammenzubringen. Es muss aber für jeden Zauber ein Vernunftspunkt gesetzt werden.  
Das Wort für diese Stufe ist Tzarijas.
- Stufe 3, Verbinden: Der Magier kann Materie in seiner Sichtweite miteinander verschmelzen. Dafür würfelt er auf Materie + Chemie, spricht das Zauberwort und setzt einen Vernunftspunkt. Je Erfolg verschmelzt eine Fläche von 1 Quadratmeter. Es können auch unterschiedliche Materialien miteinander verschmelzen. Wendet der Magier den Zauber auf Lebewesen an, so heilen Wunden und je Erfolg erhält das Opfer einen durch Wunden verlorenen Instinktpunkt zurück. Allerdings ist es auch möglich z.B. Finger zusammenschmelzen zu lassen.  
Das Wort für diese Stufe ist Tzargan.
- Stufe 4, neue Form: Der Magier ist in der Lage toter Materie eine neue Form zu geben. Er setzt einen Vernunftspunkt, spricht das Zauberwort und würfelt auf Kern + Handwerk. Ab 3 Erfolgen kann er ein einfaches mechanisches Gerät aus den vorhandenen Materialien schaffen. Ab 5 Erfolgen sind auch komplexe technische Geräte notwendig. Die Masse der genutzten Materie bleibt allerdings erhalten. Vergrößert er die Gestalt, so wird sie leichter und damit zerbrechlicher. Verkleinert er sie, so verdichtet sich die Materie. Er kann nach würfeln, das kostet aber je Wurf einen weiteren Vernunftspunkt.  
Das Wort für diese Stufe ist Tzaldar.

- Stufe 5, Neue Gestalt: Der Magier kann einem Lebewesen eine andere Gestalt geben. Hierfür spricht er das Zauberwort, setzt einen Vernunftpunkt und würfelt auf Leben + Handwerk. Mit einem Erfolg kann er das Wesen wie ein anderes Wesen seiner Art und seines Geschlechts aussehen lassen.

Zwei Erfolge erlauben die Verwandlung in ein anderes Geschlecht.

Ab drei Erfolgen kann ein Wesen in eine verwandte Spezies verwandelt werden: Ein Mensch in einen Affen, ein Wolf in einen Hund, eine Katze in einen Panther etc. Ab 5 Erfolgen ist jede Verwandlung möglich.

Nachwürfeln ist möglich, allerdings muss der Magier sein Opfer während der gesamten Zauberdauer sehen, und jeder Wurf erfordert einen Vernunftpunkt. Das Opfer kann sich gegen den Zauber dadurch wehren, dass es selbst Vernunftpunkte, die die Erfolge des Magiers eliminieren.

Hat der Magier kein Vorbild für seinen Zauber, sind zwei zusätzliche Erfolge notwendig, ansonsten wird das Ergebniss irgendwie unecht wirken, etwas wie eine Maske oder das Ergebniss einer missglückten Schönheitsoperation. Ist das Vorbild nur ein Foto oder eine Sequenz in einem Film, so ist ein zusätzlicher Erfolg notwendig, sonst wird das Ergebniss des Zaubers immer etwas statisch wirken

Hat er ein Vorbild, so kann er dies einfach kopieren. Je besser das Vorbild ist und er es studieren kann, desto besser wird der Zauber gelingen, konnte er das andere Wesen persönlich einige Zeit beobachten, wird der Zauber exakt sein. Dabei wird nur brücksichtigt, was der Magier auch sehen kann oder zumindest weiß. Ein Leberfleck auf der Hüfte z.B. wird nicht mitkopiert, wenn der Magier ihn aufgrund von Kleidung nie gesehen hat.

Der Zauber ist permanent. Allerdings reichen drei Erfolge aus um einem Wesen seine ursprüngliche Gestalt wieder zu geben.

Das Wort für diese Stufe ist Tzarganis.

- Stufe 5, Umwandeln von Materie: Der Magier kann Materie in andere Materie umwandeln. Hierzu spricht er das Zauberwort, setzt einen Vernunftpunkt und würfelt auf Materie + Chemie. Für j eden Erfolg kann er 5 kg Materie umwandeln. Um lebende Materie umzuwandeln benötigt der Magier einen zusätzlichen Erfolg. Er kann nachwürfeln, das kostet aber je Wurf einen weiteren Vernunftpunkt. Dieser Zauber kann mit dem Zauber Stufe 4 verbunden werden und so z.B. in dem er aus Luft andere Materie herstellt, oder Teile der Materie in Luft auflöst, Dinge und auch Wesen wachsen oder schrumpfen lassen. Dafür müssen beide Zauber gewirkt und ausgewürfelt werden.

Das Wort für diese Stufe ist Tzadaristerin.