

Physikae

Die Fachrichtung der Physik beschäftigt sich mit dem Zusammenspiel der Natur, mit den Naturwissenschaften. Sie hält sich für wertfrei und lehnt jedwede wertende Schlussfolgerung aus ihren Ergebnissen ab. Die Physikae beherrschen die Naturgesetze ebenso wie sie sie annehmen und befolgen. Für sie ist die Natur wesentlich und ausschlaggebend. Reine Logik bedeutet ihnen nichts, sie muss sich in der Welt beweisen. Die Physikae beschäftigen sich mit der Physik und den Naturwissenschaften, sie erforschen die Welt um uns herum und halten an den Naturgesetzen fest. Ebenso nutzen und beherrschen sie die Naturgesetze und können in diese eingreifen. Sie gehören zu den Pragmatikern der Magier.

Die Physikae berühren und behandeln direkt den Kern der Physik, die Naturgesetze und das Wesen der Natur.

Das Wort für Natur ist Ladan

Das Salz

Mit Salz sind Physikae dazu in der Lage die Gesetze der Natur aufzuheben. Sie streuen es auf etwas, und bestimmen nun, welchen Regeln das was sie bestreut haben folgen soll. So können Steine schweben, Luft fest werden oder Wasser Menschen tragen, wenn der Magier ausreichend Salz bei sich hat.

Er braucht eine ausreichende Menge Salz, streut diesen auf das zu bezaubernde Objekt – oder den Boden sollte es sich um Luft handeln, und setzt einen Vernunftspunkt. Ein Wurf auf Natur + Physik entscheidet, wie stark der Zauber wirkt. Jeder Erfolg bedeutet eine Wirkung von einer Minute. Die Menge des Salzes muss ausreichen das Objekt vollständig zu bedecken. Soll Luft verzaubert werden, muss die Fläche auf dem Boden vollständig mit Salz bedeckt sein, dann kann der Zauber 3 Meter hoch reichen. Wird der Boden sozusagen doppelbedeckt – die Menge Salz würde dafür reichen ihn zweimal zu bedecken – dann verdoppelt sich die Höhe. Entsprechend erweitert sich die mögliche Höhe des Zaubers, wenn mehr Salz verstreut wird.

Das Wort für Salz ist Laras

Talente der Physikae

Naturmeisterschaft

- Stufe 1, Licht: Der Magier bestimmt eine beliebige Lichtquelle, welche sich in seiner Sichtweite befindet. Nun spricht er das Zauberwort und würfelt auf Natur + Physik und es beginnt zu leuchten. Es wird ein Umkreis taghell erleuchtet, dessen Durchmesser der Anzahl der Erfolge in Metern entspricht. Für jede Stunde Licht setzt der Magier einen Vernunftspunkt.
Das Wort für diese Stufe ist Lazere.
- Stufe 2, Schwärze: Statt einer Lichtquelle wird es um einen vom Magier bestimmten Punkt herum tief schwarz und völlig dunkel. Man sieht absolut nichts mehr und hört Geräusche nur gedämpft. Hierfür wird auf Natur + Heimlichkeit gewürfelt und das Zauberwort gesagt. Die Anzahl der Erfolge entspricht dem Durchmesser in Metern innerhalb dessen sich die Schwärze ausbreiten kann. Dabei kann der Magier die Schwärze beliebig formen. Die Schwärze überdeckt auch den Lichtzauber der ersten Stufe. Auch die Schwärze kostet einen Vernunftspunkt die Stunde. Wer von Schwärze umgeben ist verliert schnell die Orientierung. Es sind 5 Erfolge auf Raum + Orientierung, Schwierigkeit 10, notwendig um aus der Schwärze herauszufinden.
Das für diese Stufe ist Lazan.
- Stufe 3, Einfrieren: Der Charakter kann die Temperatur eines Gegenstandes so senken, dass dieser zu Eis erstarrt. Die Temperatur sinkt auf -20°C . Hierfür setzt der Charakter einen Vernunftspunkt und würfelt auf Natur + Chemie. Dann spricht der das Zauberwort. Je Erfolg können innerhalb einer Runde 5 kg, aber höchstens 5 Kubikmeter, zu Eis erstarren. Was bei -20° nicht erstarrt, wie z.B. Luft, wird nur entsprechend kalt. Der Zauber kann aufrechterhalten werden und entsprechend größere Mengen eingefroren werden, dann muss aber alle 5 Runden ein neuer Vernunftspunkt gesetzt werden. Anschließend gleicht sich das verzauberte Objekt nach den Gesetzen der Physik der Umgebungstemperatur an.
Das Wort für diese Stufe ist Lanus.
- Stufe 4, Heiß: Der Magier sagt das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt, würfelt auf Natur + Elektrik und das Objekt auf das er sich konzentriert beginnt zu kochen. Er erhitzt je Erfolg in einer Runde 5 kg auf 150°C , allerdings höchstens 5 Kubikmeter. Der Zauber kann analog zu Einfrieren aufrechterhalten werden.
Das Wort für diese Stufe ist Lazis.

- Stufe 5, Fliegen: Der Charakter kann sich vom Boden erheben und fliegen, oder auch andere in seiner Umgebung (er muss sie sehen) fliegen lassen, wenn er das Zauberwort sagt. Dies kostet ihnen einen Vernunftspunkt je 10 Minuten Flug.

Das Wort für diese Stufe ist Lazar.

- Stufe 6, Macht über die Natur: Der Magier kann alles was in der Natur vorkommt für seine Zwecke nutzen. Wurzeln können sich heben, Steine aus Berghängen lösen oder Ranken um Wesen wickeln um sie zu fesseln. Hierfür wird ein Vernunftspunkt gesetzt, das Zauberwort gesagt und es ist ein Wurf auf Natur + Überleben notwendig. Bei einem Erfolg sind kleine Eingriffe möglich, wie ein sich lösender Stein oder eine höher wachsende Pflanze. Ab drei Erfolgen strecken sich Ranken, brechen Steine aus Felswänden oder erheben sich Wellen im Wasser. Fünf Erfolge können Stürme entfachen, Lawinen auslösen oder Sturmfluten hervorrufen.

Das Wort für diese Stufe ist Landesat.

