

DSA-Professional

Regelbuch II: Foliant der Magie^{v1.4}
(4. Edition)

© Cédrik Duval
(<http://www.eldarion.de>)

Inhalt

I	Runenmagie	3	I.6	Runenheptagramm	8
I.1	Beschreibung der Runen	3	I.6.1	Heptagrammzauber	9
I.2	Runentalente und -sonderfertigkeiten	4	I.6.2	Heptagrammbeschwörungen	9
I.3	Einzelne Runen	4	I.7	Metamagie.....	9
I.3.1	Runenmeditation	4	II	Magische Gegenstände.....	9
I.3.2	Runendeuten.....	5	II.1	Magische Waffen und Rüstungen	9
I.3.3	Runenorten	6	II.2	Magische Elixiere	9
I.3.4	Runenopfer.....	6	II.3	Aventurische Zauberutensilien.....	9
I.3.5	Magische Gegenstände mit Runen	6	II.3.1	Zauberstab und Kugel	9
I.4	Runendreieck	6	II.3.2	Druidendolch und Knochenkeule	10
I.4.1	Erzeugung eines Dreiecks	7	II.3.3	Geodenring.....	10
I.4.2	Auslösen eines Zaubers	7	II.3.4	Andere aventurische Gegenstände	10
I.4.3	Die Kraft eines Runendreiecks.....	7	III	Sonstige Magie.....	10
I.5	Runenpentagramm	8	III.1	Die Elemente.....	10
I.5.1	Pentagrammzauber	8	III.2	Fluchzauberei	10
I.5.2	Pentagrammbeschwörungen.....	8			

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma [Fantasy Productions](#). Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Das vorliegende Werk enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel 'Das Schwarze Auge' und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen wenden Sie sich bitte an den Autor.

Mit dem Einsetzen der neuen Sonne haben die Neugötter konventionelle Spruch- und Artefaktmagie wirkungslos gemacht. Dennoch haben sich im Laufe der Zeit neue Bereiche der Magie hervorgetan. Dieses sind die Runenmagie, die auf den Scherben der alten Sonne *Glost* basiert, und die

Fähigkeit, aus den magischen Metallen Tharuns mächtige Waffen und Rüstungen zu schmieden. Dieser Teil des Regelwerks befaßt sich vornehmlich mit den Gesetzen der tharunischen Runenmagie. Auch hier gilt, daß die neuen Regeln die alten vollständig ersetzen.

I Runenmagie

Den Scherben der zerstörten Sonne *Glost* wohnt ein Bruchteil ihrer ehemaligen Kraft inne, den ein Kundiger für sich nutzen kann. Diese Runenmagie ist für viele die höchste und einzige Form der Magie und übersehen dabei, daß sich noch andere Formen entwickelt haben. In Tharun kennt man bisher 18 unterschiedliche Runen, die im folgenden vorgestellt werden.

I.1 Beschreibung der Runen

Name: Feuer **Wertigkeit:** 5
Neben seiner elementaren Bedeutung steht es auch häufig für das Sichtbare und das sichtbar gemachte, wie auch Feuer sichtbar gemacht Hitze ist.

Name: Luft **Wertigkeit:** 3
Luft dagegen wird häufig benutzt, um Unsichtbares und körperloses darzustellen oder zu beschreiben.

Name: Wasser **Wertigkeit:** 4
In dieser Rune ist auch das elementare Eis – respektive die Kälte – eingebunden. Desweiteren bedeutet *Wasser* auch etwas Geheimnisvolles, da es den Blick trübt und man keine klaren Details mehr erkennen kann.

Name: Erde **Wertigkeit:** 4
Erde steht für das Greifbare und Feste, weswegen man es unter gewissen Umständen auch als Erz betrachten kann (siehe auch *Härte*).

Name: Licht **Wertigkeit:** 3
Licht bedeutet nur Helligkeit und hat keine moralische Bedeutung als das Gute.

Name: Finsternis **Wertigkeit:** 2
Entsprechend bedeutet auch *Finsternis* nicht das Böse, sondern nur Dunkelheit; die Abwesenheit und Verdunklung von Licht.

Name: Körper **Wertigkeit:** 4
Diese Rune umschreibt vor allem die körperlichen Attribute: KK, GE, FF, AT, PA, LeP und AuP. Sie wird in erster Linie benutzt um einen Körper zu verändern.

Name: Geist **Wertigkeit:** 8
Die Attribute von Geist und Seele lassen sich unter Einsatz dieser Rune verändern: MU, KL, IN, CH, MR und AsP.

Name: Weichheit **Wertigkeit:** 2
Weichheit bedeutet vor allem Immaterielles und Abschwächendes.

Name: Härte **Wertigkeit:** 2
Härte ist dagegen das Greifbare und Verstärkende und betrifft (speziell auf den Kampf bezogen) Dinge wie TP, RS und BF.

Name: Kampf **Wertigkeit:** 5
Hierbei handelt es sich um eine Konflikthandlung. Dabei muß es nicht einmal ein Kampf zwischen zwei oder mehreren Beteiligten sein, sondern auch ein innerer Konflikt. Auch Streß und seine Auswirkung fallen unter *Kampf*.

Name: Frieden **Wertigkeit:** 2
Sie ist das Gegenstück und bezieht sich auf sämtliche Handlungen friedlicher und entspannter Natur.

Name: Leben **Wertigkeit:** 15
Eines der zwei grundsätzlichsten Prinzipien. Vollständige Heilung und Wiederbelebung der Toten fällt im zu. Diese Rune ist neben *Tod* die mächtigste von allen.

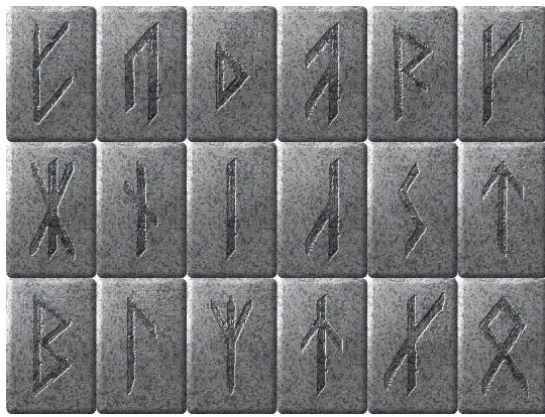
Name: Tod **Wertigkeit:** 15
In ihrer Wirkung ist *Tod* noch verheerender als *Leben*, denn ganz gleich wie mächtig das Gegenüber auch sein mag, gegenüber dem Tod sind sie alle gleich.

Name: Sehen **Wertigkeit:** 2
Die direkte, gerichtete Wahrnehmung von außerhalb, also Erkennen. Auch Lesen fällt heirunter.

Name: Hören **Wertigkeit:** 2
Hören bezeichnet eher die indirekte und ungerichtete Wahrnehmung. Auch Meditation gehört dazu (das in sich hinein Hören).

Name: Fühlen **Wertigkeit:** 2
Fühlen bezeichnet neben dem Tastsinn auch die Gefühle eines Lebewesens.

Name: Schmecken **Wertigkeit:** 2
Schmecken beschreibt alles, was man durch Mund und Nase aufnehmen kann.



Obere Reihe: Frieden, Licht,
Härte, Geist, Leben, Feuer
Mittlere Reihe: Luft, Sehen, Hören,
Kampf, Finsternis, Weichheit
Untere Reihe: Körper, Tod, Wasser,
Erde, Fühlen, Schmecken

1.2 Runentalente und -sonderfertigkeiten

Runenkunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Gebiet: Wissenstalente

Beschreibung: Dieses Talent umfaßt das allgemeine Wissen über Runen: Welche es gibt, in welche Gruppen sie unterteilt sind, wie man sie benutzt, Runenlesen, Runenpentagramm, etc.

Lernen kann man dieses Talent durch mündliche Weitergabe und Studium einschlägiger Literatur, die man aber nur von Sombrai bekommen kann, da solche Schriftstücke von den Azarai vernichtet werden und nur die wenigsten Tharuner lesen können.

Allgemein gilt, daß man mit jedem Talentpunkt über einem Wert von 2 eine Fähigkeit erlernt, wie man Runen anwenden kann. Zwar mag man von diesen Fähigkeiten schon vorher gehört haben, aber erst der Talentpunkt, den man dafür investiert, belegt, daß man diese Fähigkeit gelernt hat. Folgende Bereiche kann man mit Runenkunde lernen:

- Allgemeine Kenntnis über die magischen Fähigkeiten der Runen (erhält man mit TaW 1)
- Die Kenntnis über alle 18 Runen und ihre Bereiche (Symbole) (erhält man mit TaW 2)
- Runendreieck
- Runendeuten (benötigt *Prophezeien* 7+)
- Runenorten
- Runenopfer
- Geschichte der Runen (ihre Herkunft, Bedeutung der Runen-Symbole, etc.)
- Runenessenz (ermöglicht das Erlernen von Runenspezialisierungen)
- Runenpentagramm (Beschwörung)
- Runenheptagramm (Beschwörung)
- Runenpentagramm (mächtigere Zauber, erfordert Kenntnis des Runendreiecks)
- Magische Gegenstände mit Runensteinen (benötigt ein handwerkliches Talent)

- Metamagie (erst ab einem TaW von 7, mehrfaches Steigern möglich)

Das Vorhandensein eines Lehrers ist unerlässlich, da dieses Wissen so gut wie nie schriftlich niedergelegt ist.

Grundvoraussetzungen: –

Spezialisierungen: –

Verwandte Fertigkeit: –

Runenspezialisierung (MU/IN/CH) (Spezial)

Gebiet: – / Steigerung in SKT Spalte G

Beschreibung: Mit dieser Spezialisierung kann ein Runenherr eine Runenmeditation machen. Er versucht dabei in ihre Essenz vorzudringen und der Rune innewohnende Kräfte zu aktivieren. Dieser Prozeß ist äußerst langwierig.

Kymanai sind bekannt dafür, daß sie dieses mit der Rune 'Geist' tun. Sombrai sind Extremfälle, die über viele Runen meditiert haben.

Das Talent muß für jede Rune gesondert erlernt werden. Ab einem TaW von 5 kann man die erste Fähigkeit der Rune aktivieren. Mit jedem weiteren Talentpunkt verbessert sich eine vorhandene Fähigkeit oder eine weitere wurde aktiviert.

Grundvoraussetzungen: Runenkunde 7+, Besitz der entsprechenden Rune

Spezialisierungen: –

Verwandte Fertigkeit: –

1.3 Einzelne Runen

Dieses wird gerne als Protorunenmagie angesehen. Normalerweise lassen sich mit drei oder mehr Runen schnell beeindruckende Ergebnisse erzielen. Das sich auch mit Einzelrunen verschiedene Effekte und Zauber erzielen lassen, ist nicht vielen Runenherren bewußt.

1.3.1 Runenmeditation

Für die Runenmeditation ist die Kenntnis der Rune durch Runenspezialisierung unerlässlich. Nach dem Einsatz einer Fähigkeit kann die Rune 1 Woche lang nicht benutzt werden oder sie muß mit AsP oder LeP gespeist werden. Nachfolgend sind Fähigkeiten einiger Runen beschrieben, die man nach entsprechendem Studium und Meditieren aktivieren kann. Die Werte in Klammern geben den Mindestwert in der Spezialisierung an und den Aufschlag auf die Probe MU/IN/CH erleichtert um den halben Wert in der Spezialisierung. Der letzte Wert in Klammern gibt die Kosten in AsP an.

Zu beachten ist, daß diese Beispiele rein exemplarisch sind. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß zwei Besitzer der selben Rune auch über die gleichen Fähigkeiten verfügen und falls doch, dann mit großer Wahrscheinlichkeit in unterschiedlicher Ausprägung.

Beispiel: Zwei Guerai besitzen jeweils eine Körper-rune. Der erste hat in seinem Talent Runenspezialisierung (Körper) 16 und kann sich für 25 AsP komplett heilen, der andere braucht dafür vielleicht 30

AsP, beherrscht diese Fähigkeit allerdings schon mit einem Talentwert von 12.

Körper

Kraftfokus (7/+0/10) – Die KK wird für eine Aktion verdoppelt. Sie muß sofort nach dem Auslösen erfolgen und darf nicht länger als 5 Sek dauern.

Regeneration (8/+3/20) – Der Körper beginnt mit einer Rate von 1 LP/KR zu heilen. Der Zauber wirkt maximal 50 KR lang.

Geschwindigkeit (10/+5/25) – Reflexe und Geschwindigkeit der Handlungen werden derart beschleunigt, daß der Runenherr agiert wie unter einem AXXELERATUS. Die Wirkung hält allerdings nur 5 KR an.

Heilung (15/+10/50) – Binnen einer KR heilen 25 LeP.

Geist

Senden (7/+0/5) – Mit dieser Fähigkeit kann der Runenherr für ca. 5 Sek seine Gedanken umstehenden Personen mitteilen. Er hat dabei die Kontrolle, wer seine Botschaft empfangen kann und wer nicht.

Einfühlung (8/+2/7) – Der Runenherr erhält einen kurzen Einblick in das Gefühlsleben der umstehenden Wesen. Da die Eindrücke nur ganz kurz spürbar sind, sollte er sich schon vorher auf eine spezielle Person konzentrieren, will er nicht durch andere Sinneseindrücke gestört werden.

Gedankenlesen (10/+7/14) – Damit ist echtes Gedankenlesen möglich. Auch diese Fähigkeit wird auf alle Umstehenden simultan angewandt. Zudem können nur die gerade aktuellen Gedanken erfaßt werden. Soll das Opfer an etwas bestimmtes denken, muß der Runenherr schon selber versuchen, sein Gegenüber zu diesem Gedankengang zu führen.

Gedankensonde (15/+10/15) – Damit lassen sich bei einem Opfer die tiefsten Erinnerungen wieder ans Tageslicht bringen. Je älter eine Erinnerung ist, desto länger dauert die Suche. Verdrängte Erinnerungen dauern noch länger, da der Sucher eine geistige Blockade durchbrechen muß. Das Opfer muß nicht zwangsläufig bei Bewußtsein sein, wird aber nach der Prozedur noch länger an die untersuchten Erinnerungen denken.

Kontrolle (15/+10/20) – Der Runenherr kann einem Opfer seine Gedanken derart aufzwingen, daß es glaubt, es sind dessen eigene. Je nach Gedanken kann bei dem Opfer eine fixe Idee entstehen, die es bei näherem Überlegen wieder verwirft, bis hin zu dem festen Willen einen Auftrag ausführen oder ein Problem lösen zu müssen.

Kymanai haben herausgefunden, daß der wiederholte Einsatz dieser Fähigkeit eine dauerhafte Kontrolle erlaubt. Dieses ist vor allem bei extrem jungen und geistig unausgebildeten Wesen besonders gut machbar, weswegen Kymanai darauf verzichten mit anderen Wesen als mit Rieseninsekten zu arbeiten. Das ein besonders fähiger Runenherr auch intelligentere Wesen (etwa Menschen) auf diese

Weise kontrollieren könnte, ist bisher noch nicht offiziell aufgetreten.

Wasser

Welle (7/+0/3) – Wasser beginnt Wellen zu schlagen. Ist ein Ufer in Nähe, entsteht sogar eine geringe Brandung, die unter Umständen laut genug ist, verräterische Geräusche zu übertönen.

Kondensation (8/+4/7) – An dem Runenstein beginnt Wasser aus der Umgebung zu kondensieren. Die Menge ist abhängig von der Umgebung. Die Wirkung hält eine halbe Stunde an.

Strömung (10/+7/20) – Eine Strömung entsteht, die sogar stark genug ist, ein kleines Schiff zu tragen. Die Strömung bleibt für ca. 1 Stunde bestehen oder bis sie auf eine stärkere Strömung trifft.

Wirbel (15/+15/50) – Ein Wirbel entsteht, der groß genug ist, ein kleines Schiff umzureißen. Allerdings bleibt der Wirbel maximal 1 Minute bestehen, so daß er kaum Menschenleben kosten dürfte.

Entsprechend der Beschreibungen und Assoziationsmöglichkeiten der Runen, sollte es einfach sein, auch für die restlichen Runen kleine Zauber zu entwickeln.

I.3.2 Runendeuten

Die in den Runen enthaltene Kraft kann auch für mystische Zwecke entfesselt werden. Helden mit eingehenden Kenntnissen im Prophezeien, werden bald merken, daß sie auch Runensteine benutzen können, um die Zukunft zu deuten.

Eine Deutung wird mit einer Frage und einem darauf folgenden Wurf der Runen auf einmal durchgeführt, die zur Beantwortung der Frage beitragen sollen. Die Runen bleiben dabei in verschiedenen Positionen Liegen. Zum einen ist Ausschlaggebend, ob die Rune mit ihrem Symbol oben bzw. unten zum Liegen kommt, was daraus schließen läßt, ob die Antwort sich mit dem Symbol in Einklang bringen läßt oder mit ihrem Gegenteil. Desweiteren ist die Entfernung der Rune zum Prophezeienden wichtig, woraus die Wichtigkeit des Symbols abgeleitet wird. Je näher die Rune am Deuter zum Liegen kommt, desto höher ist ihr Einfluß auf die Antwort.

Beispiel: Liara besitzt die Runen Licht, Weichheit und Sehen und möchte mit allen drei eine Deutung durchführen. Ihre Frage lautet: "Welches ist der gefährlichste Feind, der uns in den nächsten 24 Stunden begegnen wird?"

Der Wurfzeitigt folgendes Ergebnis:

- 1. Die Rune Weichheit liegt mit dem Symbol nach oben direkt vor Liara.*
- 2. Die Rune Sehen liegt mit dem Symbol nach unten ebenfalls direkt vor ihr.*
- 3. Die Rune Licht liegt, ebenfalls mit dem Symbol nach unten, weiter weg von ihr.*

Der Feind scheint von Geringer Dichte zu sein, zumal er auch schwer zu sehen zu sein scheint und es lieber Dunkel mag.

Ihr Begleiter Thurin hält das nicht für ausreichend, da dieses ein Geist wie auch eine Riesenamöbe sein kann. Er gibt ihr seine Körperrune. Sie wirft sie zu den anderen und fragt: "Welcher Art wird der Feind sein?". Die Rune bleibt mit dem Symbol nach unten direkt vor ihm liegen...

Wie aus dem Beispiel ersichtlich, kann man Runen beliebig kombinieren um eine oder mehrere Deutungen durchzuführen. Auch kann man sich die Runen eines anderen Runenherren für eine Deutung ausleihen. Wichtig ist jedoch, das man nur einmal pro Tag entweder eine Deutung oder ein Runenorten (siehe nächsten Abschnitt) durchführen kann.

Leider ist Runendeuten nicht so einfach, wie es in dem Beispiel dargestellt wurde. Für jede Rune, die man für das Runendeuten einsetzt, wird ein kumulativer Aufschlag von +2 auf eine Prophezeienprobe veranschlagt. Wird die Deutung danach noch fortgesetzt (wie im Beispiel), bleibt der ursprüngliche Aufschlag erhalten und wird sogar noch um weitere +2 erschwert. Liara muß also zuerst eine Probe+6, danach sogar eine +10 gelingen. Hätte sie mit Thurins Rune eine andere Deutung durchgeführt, hätte sie wieder bei +3 angefangen. Dieses ist auch der Grund, warum es keinen Sinn macht, eine Deutung mit nur einer Rune nur beginnen und dann nach und nach weitere Runen hinzuzunehmen. Um Runendeuten effektiv anwenden zu können, benötigt man den Vorteil *Prophezeien*.

I.3.3 Runenorten

Eine ähnliche Fähigkeit wie das Runendeuten, ist das Orten, bei dem die Affinität der Rune (bzw. ihres Symbols) zu bestimmten Teilen ihrer Umwelt benutzt wird. So kann z.B. eine Feuerrune dazu benutzt werden das zur Zeit größte Feuer der näheren Umgebung zu finden. Eine Rune Körper hilft dagegen auf der Suche nach Lebewesen. Um sich derartig auf die Rune einzustimmen, ist eine gelungene CH-Probe nötig. Alternativ kann man auch eine einfache Talentprobe auf die Runenspezialisierung der verwendeten Rune ablegen, wenn man darüber verfügt.

Bei einem Mißlingen der Probe bekommt man keine oder falsche Ergebnisse. Die Feuerrune könnte z.B. das größte Feuer der Umgebung der letzten 10 Jahre orten, das ein großer Waldbrand war, der im halben Wald wütete. Als Faustregel gilt, je größer der Unterschied (zeitlich, räumlich, kausal) der zu ortenden Sache zum Symbol der Rune ist, desto schwieriger wird auch die Probe. Der Aufschlag liegt im Ermessen des Meisters und kann von +0 bis +10 reichen.

Jede Rune kann nur einmal pro Tag dazu benutzt werden, um entweder eine Deutung oder eine Ortung vorzunehmen.

I.3.4 Runenopfer

Trotz ihres göttlichen Ursprungs, kann ein Runenstein vernichtet werden. Die gespeicherte Energie wird dabei mit einem Schlag freigesetzt und kann enorme Auswirkungen erzielen. Zum Zerstören selber muß natürlich ein wenig Aufwand betrieben werden, wie etwa die Rune mit aller Kraft auf den Boden schmeißen oder mit einer Waffe zertrümmern.

Das Ergebnis ist natürlich stark abhängig von der Rune und den Gegebenheiten, ist aber durchaus beeinflussbar durch den Wunsch, den der Zerstörer der Rune gerade in seinem Kopf hat. Ein Wunsch dieser Art kann normalerweise nicht klar formuliert werden, sondern ist knapp gehalten. Die Wirkung der Rune wird einen Effekt wirken, der dem Wunsch entspricht.

Mit einer Luftrune und dem formulierten Wunsch: „Rette mich vor meinen Feinden!“ könnte jemand z.B. vorübergehend einen Körper aus Luft erhalten, mit dem er seinen Gegnern entschwebt. Ein anderer könnte mit derselben Konstellation eine Windhose erzeugen, die alle seine Feinde weg weht.

Theoretisch enthalten die Bruchstücke einer zerstörten Rune ebenfalls AE bzw. sammeln diese wieder an. Doch ist ihre Menge zu gering um als Runenstein genutzt zu werden. Allerdings gibt auch für Splitter Verwendungsmöglichkeiten (siehe Abschnitt II.2).

I.3.5 Magische Gegenstände mit Runen

Einige wenige Personen – fast nur Schwertmeister und Sombrai – bauen Runensteine in Gegenstände ein. Zwar ist der Stein damit für andere Handlungen nicht mehr zu gebrauchen, doch sind die Kräfte der Rune nun gebunden und immer aktiv. Das wohl berühmteste Beispiel ist der Flammar des Insellords Tugon, der durch eine eingebaute Rune Feuer zu einem Feuerschwert wurde (+2W6 SP, raubt pro 10 SP einen weiteren Punkt RS).

Um eine Rune in einen Gegenstand einzuarbeiten, braucht man in der Runenspezialisierung der Rune, die eingearbeitet werden soll, einen Wert von 5. Das passende Schmiedetalent (Waffenschmieden, Rüstungsbauer oder Goldschmied) muß mindestens auf 15 sein. Die letzte Grundvoraussetzung, ist das Finden einer Quelle, die die Rune mit Energie speist. Die einfachste und fast ausschließlich in Tharun vorkommende Quelle dieser Art, ist die Seele eines denkenden Wesens, vornehmlich die eines Menschen. Die Proben sind +10 auf Schmieden und +5 auf die Runenspezialisierung.

I.4 Runendreieck

Drei Runen können im Dreieck kombiniert werden, um eine magische Wirkung zu erzielen. Diese Wirkung ist nicht zwangsläufig mächtiger als eine Einzelrune und der entsprechenden Runenspezialisierung, aber auf jeden Fall einfacher zu bewerk

stelligen. Selbst Leute mit begrenztem Wissen über Runen sind in der Lage nach kurzer Einführung selber wirkungsvolle Runendreiecke zu erzeugen.

I.4.1 Erzeugung eines Dreiecks

Die Eckpunkte des Runendreiecks sind genau definiert. Das Dreieck sieht folgendermaßen aus:

Ziel(x4)

Träger(x2) Weg(x1)

Der Zauber eines Runendreiecks wird nicht alleine durch die Wahl der drei Runen definiert, sondern auch durch die Positionen der Runen im Dreieck.

Der Träger des Runendreiecks definiert den Ausgangspunkt des Zaubers; den Ursprung oder Urheber. Er ist gleichzeitig aber auch der Nutznießer des Zaubers.

Der Weg beschreibt wann und wie der Zauber wirken soll (z.B. durch die Luft oder während eines Kampfes).

Das Ziel schließlich ist das, was der Zauber erreichen soll. Das Ziel wird auf den Träger angewandt, womit das Dreieck geschlossen ist.

Beispiel: Mit den Runen Luft, Schmecken und Frieden läßt sich ein Beruhigungszauber erschaffen, der durch Einatmen übertragen wird. Die Rune Luft wird auf das Feld des Trägers gelegt, da die Luft die beruhigende Wirkung annehmen soll. Entsprechend wird als Weg das Schmecken (respektive Riechen) angenommen. Das Feld Ziel ist schließlich für die Rune Frieden bestimmt.

Ein Dreieck zu erzeugen kostet in erster Linie viel Zeit. Sobald das Dreieck geformt wurde, beginnt der Runenherr darüber zu meditieren um den Zauber so zu kanalisieren wie er ihn haben will. Die Schwierigkeit hierin liegt in dem Umstand begründet, daß ein und das selbe Runendreieck unterschiedliche Effekte erzielen kann (siehe Abschnitt I.4.3). Achtet der Runenherr nicht genau darauf, bekommt er womöglich einen Effekt, den er gar nicht haben wollte. Ein Großteil des Zaubers ist also eine Frage der Willenskraft des Runenherrn. Nach jeweils einer Stunde darf der Runenherr eine MU-Probe+10 ablegen, bei deren Gelingen die Verzauberung seinem Wunsch gemäß geglückt ist. Ansonsten muß er eine weitere Stunde meditieren. Er kann die Meditation jederzeit abbrechen und zu einem anderen Zeitpunkt fortsetzen.

Ein einmal erzeugter Runendreieckszauber brennt sich regelrecht in den Geist des Runenherrn ein und wird solange bestehen bleiben, wie der Runenherr die Runen besitzt. Die Runen brauchen nicht mehr in der Dreiecksanordnung zu verbleiben und müssen auch nicht die ganze Zeit vom Runenherr bei sich geführt werden. Verliert er sie jedoch (was am häufigsten durch Diebstahl geschieht), verlieren

auch die Zauber ihre Wirkung. Entsprechend können getauschte Runen auch keine aktiven Zauber enthalten und müssen vom neuen Besitzer erneut gewirkt werden.

Insgesamt kann man sich maximal IN+KL Runendreieckszauber gleichzeitig einprägen. Will man einen neuen Zauber erzeugen und hat das Limit erreicht, muß man vorher einen alten löschen, was genauso funktioniert wie das Erzeugen.

I.4.2 Auslösen eines Zaubers

Sobald der Zauber erzeugt worden ist, steht er dem Runenherr zur Verfügung und kann jederzeit von ihm ausgelöst werden. Um den Zauber erfolgreich auszulösen ist eine Probe auf MU/IN/CH nötig, die durch die jeweiligen Umstände modifiziert wird. Steht der Runenherr einem Gegner gegenüber, ein Kampf aber ist noch nicht entbrannt, so reicht eine einfache Probe. Sobald der Kampf begonnen hat, ist die Probe um 5 erschwert (verteilbar auf die einzelnen Eigenschaftswürfe). Hat der Runenherr dagegen ausreichend Zeit um sich zu konzentrieren, kann auch eine Probe völlig verzichtet werden. Normalerweise kann eine mißlungene Probe nach einer KR wiederholt werden.

Sobald die Probe gelungen ist, entfaltet das Runendreieck in der folgenden Kampfrunde seine Wirkung.

I.4.3 Die Kraft eines Runendreiecks

Das besondere am Runendreieck ist, daß nicht Kraft dreier einzelner Runen eingesetzt wird, sondern die Kombination aus ihnen einen magischen Effekt erzielt. Dieses ermöglicht es auch, daß dieselben Runen in anders kombinierten Runendreiecken benutzt werden können.

Beispiel: Mit den Runen Sehen, Kampf und Körper können mehrere Kombinationen erzeugt werden (die Runen werden dabei in Reihenfolge Träger – Weg – Ziel wiedergegeben).

Körper – Sehen – Kampf erhöht die Überlebensinstinkte des eigenen Körpers, was die AT für die Dauer eines Kampfes um +1 steigert. Alternativ kann auch die PA erhöht werden.

Sehen – Körper – Kampf verbessert dagegen das eigene Augenmerk. Die nächste gelungene Attacke ist nun eine Gute Attacke. Schlägt die Attacke daneben, so gilt sie statt dessen als einfache gelungene Attacke.

Die ersten beiden Kombinationen (entweder AT+1 oder PA+1) sind identisch, weswegen sie mit den selben Runen nicht erzeugt werden können. Ein Runenherr muß sich bei der Erzeugung für einen Effekt entscheiden. Trotzdem kann er danach die drei selben Runen in der dritten Kombination anordnen und dieses Zauber erzeugen.

Besitzt man mehrere Runen mit dem selben Symbol (z.B. zweimal *Körper*), so spricht nichts dagegen, daß man mehrere gleiche Dreieckskombinationen

mit den unterschiedlichen Runen erzeugt um denselben Zauber mehrmals zu erhalten, was besonders von Vorteil im Hinblick auf den folgenden Abschnitt ist.

Ein ausgelöstes Dreieck verliert seine angesammelte Energie und kann normalerweise für die nächsten 1W20+30 Tage nicht mehr eingesetzt werden. Will ein Runenherr ein verbrauchtes Dreieck trotzdem benutzen, muß er es mit seinem eigenen Vorrat an AsP wieder aufladen.

Die Kosten, um ein Dreieck aufzuladen, errechnen sich aus den verwendeten Runen und der Position, die sie im Dreieck einnehmen. Jede Position ist mit einem Multiplikator versehen (siehe oben), die mit dem Wert der Rune verrechnet wird. Die drei resultierenden Zahlen werden summiert und ergeben die Kosten in AsP. Besitzt er keine oder zuwenig, muß er für jeden fehlenden AsP einen halben LeP opfern (aufrunden).

Beispiel: Die Kombination Körper(4) – Sehen(2) – Kampf(5) kostet $(4 \times 2) + (2 \times 1) + (5 \times 4) = 30$ AsP oder 15 LeP.

1.5 Runenpentagramm

Das Runenpentagramm stellt eine mächtigere Form des Runendreiecks dar. Mit ihm sind mächtige Zauber und sogar Beschwörungen andersweltlicher Wesen möglich.

1.5.1 Pentagrammzauber

Die einfache Variante ist die Kombination zweier Dreieckszauber über denselben Weg. Ein Runenherr erhält dadurch zwei Zauber auf einmal, die zusammengenommen schneller ausgelöst aber dafür auch teurer sind, als beide Zauber einzeln.

Ziel2(x4)

Ziel1(x5)

Weg2(x1)

Träger1(x3) Träger2(x2)

Es ist dabei zu beachten, daß ein Runendreieck in das Dreieck des anderen einbeschrieben wird. Der Weg des ersten Runendreiecks ist der komplette zweite Runenzauber, der auch zuerst seine Wirkung entfalten muß, bevor die Wirkung der ersten Dreiecks zum Tragen kommt.

Beispiel: Die Kombination Körper – Körper – Sehen – Kampf – Kampf kann dazu benutzt werden um die AT oder PA um zwei oder beide um 1 für einen Kampf zu steigern. Die Kosten dafür belaufen sich auf $(4 \times 3) + (4 \times 2) + (2 \times 1) + (5 \times 4) + (5 \times 5) = 67$ AsP oder 34 LeP. Zwei einzelne Dreiecke hätten jeweils 30 AsP gekostet.

Ein weiterer Vorteil des Runenpentagramms ist, daß man auch gleiche Runen innerhalb der Kombination austauschen kann um ein weiteres Pentagramm zu erzeugen. Das Pentagramm aus obigem Beispiel kann mit den selben Runen insgesamt viermal erzeugt werden, indem man eine Rune *Körper* mit dem Platz ihres Pendants tauscht (respektive *Kampf*).

Ein Runenpentagramme werden exakt wie Runendreiecke beschworen und belegen einen Platz im Geist des Runenherren.

1.5.2 Pentagrammbeschwörungen

Mit Hilfe von Runenpentagrammen – theoretisch auch Runenheptagrammen – können Elementare, Dämonen und sogar die Diener der Neugötter beschworen werden. Die geballte Macht der Runen wird dabei genutzt um ein Tor zu öffnen und das entsprechende Wesen herbeizurufen. Es folgen exemplarisch einige Pentagramme und die Wesen, die mit ihnen gerufen werden können.

Diener der Neugötter

Shin Xasa: Kampf, Kampf, Feuer, Geist, Körper (Kosten: 108 AsP)

Arkanai: Finsternis, Finsternis, Geist, Körper, Weichheit (Kosten: 72 AsP), Anz. Hörner = 1W6

Elementare

Elementargeist (Feuer): Feuer, Feuer, Feuer, Körper, Geist (Kosten: 108 AsP)

Elementargeist (Wasser): Wasser, Wasser, Wasser, Körper, Geist (Kosten: 96 AsP)

Elementargeist (Humus): Erde, Erde, Erde, Erde, Körper, Geist (Kosten: 96 AsP)

Elementargeist (Luft): Luft, Luft, Luft, Körper, Geist (Kosten: 84 AsP)

Elementargeist (Eis): Wasser, Wasser, Härte, Körper, Geist (Kosten: 88 AsP)

Elementargeist (Erz): Humus, Humus, Härte, Körper, Geist (Kosten: 88 AsP)

Dämonen

Heshthot: Kampf, Finsternis, Geist, Körper, Härte (Kosten: 84 AsP)

Zant: Kampf, Kampf, Geist, Körper, Härte (Kosten: 96 AsP)

Die Kosten eines Beschwörungspentagramms sind die Summe der Wertigkeit fünf Runen multipliziert mit 4.

1.6 Runenheptagramm

Dieser Bereich ist fast rein theoretischer Natur, da es kaum einen Runenherren gibt, der über so viele Runen verfügt. Solche Runenherren sind zum fast unüberwindliche Gegner, zum anderen häufig gejagte Gesetzlose, da sich eine derartige Machtfülle nur schwer verbergen läßt. Vor allem die Azarai der Neugötter fürchten eine derartige Macht in den Händen eines Sterblichen.

Solche die über die nötige Anzahl an Runen verfügen, werden allerdings kaum eine Sammlung besitzen, die die nötige Vielfalt aufweist um damit einen sinnvollen Zauber aus sieben Runen zu erzeugen.

I.6.1 Heptagrammzauber

Theoretisch ließe sich um ein bestehendes Pentagramm ein weiteres Dreieck legen, welches das Pentagramm als Weg benutzt. Praktisch besitzt wohl kaum jemand genug Runen um daraus gleich drei Zauber zu erzeugen.

I.6.2 Heptagrammbeschwörungen

Auch hier gilt, daß wohl niemand die passenden Runen besitzt um eine erfolgreiche Beschwörung durchzuführen. Trotzdem sollen nachfolgend einige Wesen dargestellt werden, die sich mit den richtigen Runen herbeirufen lassen.

Elementare

Dschinn (Feuer): Feuer, Feuer, Feuer, Feuer, Körper, Geist, Geist (Kosten: 160 AsP)

Dschinn (Wasser): Wasser, Wasser, Wasser, Wasser, Körper, Geist, Geist (Kosten: 144 AsP)

Dschinn (Humus): Erde, Erde, Erde, Erde, Erde, Körper, Geist, Geist (Kosten: 144 AsP)

Dschinn (Luft): Luft, Luft, Luft, Luft, Körper, Geist, Geist (Kosten: 128 AsP)

Dschinn (Eis): Wasser, Wasser, Wasser, Härte, Körper, Geist, Geist (Kosten: 136 AsP)

Dschinn (Erz): Humus, Humus, Humus, Härte, Körper, Geist, Geist (Kosten: 136 AsP)

Dämonen

Azzitai: Feuer, Feuer, Feuer, Geist, Geist, Körper, Härte (Kosten: 148 AsP)

Shruuf: Kampf, Kampf, Kampf, Geist, Geist, Körper, Härte (Kosten: 148 AsP)

I.7 Metamagie

Metamagie ist der Bereich der Substitution von Runen um gleiche oder zumindest ähnliche Effekte zu erzielen. Da der Bereich keine klaren Grenzen hat (manche Sombrai haben ihr ganzes Leben mit der Erforschung dieses Bereiches zugebracht) werden hier nur einige exemplarische Beispiele gezeigt.

Beispiel 1: Mit den Runen Kampf-Körper-Härte kann die eigene Waffe derart hart und scharf werden, daß sie +2 TP anrichtet. Auf der anderen Seite ermöglicht die Kombination Kampf-Körper-Weichheit, daß die Rüstung des Gegners durchlässig wird und mit -2 RS schützt.

Beispiel 2: Körper-Kampf-Feuer läßt den Runenherren von Flammen umzüngeln und vor Feuer immun sein. Mit Körper-Kampf-Wasser läßt sich ein ähnlicher Effekt hervorrufen, zwar ist man vor allgemeinen Extremtemperaturen nicht mehr geschützt, aber ein auf Feuer basierender Angriff verdampft in dem Wasserpanzer des Kämpfers.

II Magische Gegenstände

II.1 Magische Waffen und Rüstungen

Die Wirkungen magischer Waffen und Rüstungen werden in den Kampfregeln erläutert.

II.2 Magische Elixiere

Magische Elixiere wie man sie in Aventurien kennt, sind in Tharun wegen der zersetzenden Wirkung der Sonne unbekannt. Die Flora konnte keine magischen Vertreter hervorbringen, mit denen man solche Tränke erschaffen könnte. Trotzdem sind auch hier eine ganze Reihe von Hausmitteln bekannt, die Entzündungen hemmen, für einen tiefen Schlaf sorgen oder auch für einen noch tieferen...

Niedere Alchimie wird in jedem Dorf von mindestens einer Person beherrscht. Meistens handelt es sich um einen Heiler oder eine Hebamme, die ob ihrer Kenntnisse ein hohes Ansehen genießt.

Die hohe Alchimie ist nur den Sombrai bekannt, da der Einsatz von Runensteinen – oder genauer gesagt ihren Überbleibseln – unumgänglich sind. Zur Herstellung eines Tranks aus der Hohen Alchimie wird einem frisch gebrauten Trank ein zu feinem Pulver zerriebener Runensplitter beigelegt. Es ist

dabei unerheblich, welches Symbol die Rune trägt bzw. getragen hat. Um keine Runensteine zu verschwenden, werden bevorzugt geopfert Runen als Basis für Tränke benutzt.

Die Wirkung der Tränke der hohen Alchimie ist mit denen vergleichbar, die in Aventurien bekannt sind. Die Herstellung erfolgt (von den Zutaten abgesehen) nach den gleichen Regeln.

II.3 Aventurische Zauberutensilien

Manche magiebegabten können einige ihrer magischen Gerätschaften dazu benutzen, Runen im Dreieck bzw. Pentagramm (und nur dort) zu ersetzen. Diese Fähigkeiten sind natürlich nicht sofort ersichtlich, sondern müssen von den jeweiligen Helden herausgefunden werden.

II.3.1 Zauberstab und Kugel

Ein Zauberstab kann dazu benutzt werden, eine beliebige Rune, die in einem Dreieck oder Pentagramm liegt zu kopieren, indem er an einen freien Eckpunkt gestellt wird. Die Magierkugel läßt sich dagegen als Rune *Sehen* substituieren.

Sobald der Magier über Runenkunde von 12 oder mehr verfügt und mindestens 1 Punkt davon in

Metamagie investiert hat, findet er eine dieser Fähigkeiten heraus. Sobald er den Bereich Metamagie um einen weiteren Punkt gesteigert hat, entdeckt er auch die Eigenschaft des jeweils anderen Gegenstands.

II.3.2 Druidendolch und Knochenkeule

Beide Gegenstände können dazu eingesetzt werden, in einem Dreieck oder Pentagramm die Rune *Fühlen* oder *Geist* zu ersetzen. Um diese Fähigkeit zu nutzen, muß der Druide bzw. Schamane die entsprechende Rune besitzen und einen Wert von 7 in der dazugehörigen Runenspezialisierung haben.

II.3.3 Geodenring

Der Ring eines Geoden kann für diejenige Rune eingesetzt werden, dessen Element sich der Geode verschrieben hat. Hierbei gilt die Ausnahme, daß *Erz* und *Eis* auch tatsächlich wie solche Runen genutzt werden und nicht durch *Humus* und *Wasser* substituiert werden. Der Geode muß einen Punkt in Runenkunde für Metamagie ausgegeben haben, um die Fähigkeit seines Rings zu entdecken.

II.3.4 Andere aventurische Gegenstände

In diesen Bereich fallen nur die magischen Gegenstände, die Aventurier aus ihrer Welt mitgebracht haben. Auf Dauer sind diese Gegenstände dazu verurteilt, ihre Magie für immer zu verlieren. Umsichtige Helden können aber bei den ersten Anzei-

chen das Unvermeidliche unter Umständen hinauszögern.

Tränke verlieren zuerst ihre Macht. Etwa alle 8 Tage sinkt die Qualität eines Tranks um eine Stufe (aus B wird A, aus E wird D, etc.). A-Tränke verlieren ihre Fähigkeiten nach 8 Tagen vollständig, werden allerdings nicht zu M-Tränken.

Normale magische Gerätschaften (Waffen, Umhänge, Stiefel, etc.) halten etwas länger, vor allem wenn man sie selten den schädlichen Strahlen der Sonne aussetzt. Normalerweise wird alle 8 Tage mit einem W20 gewürfelt. Bei einer 20 oder höher schwächt die Magie merkbar ab (Boni sinken, Ladungen erlöschen, etc.). Mißlingt der Wurf, wird auf den folgenden Wurf ein kumulativer Aufschlag von +1 veranschlagt. Wird der Gegenstand geschützt braucht der Wurf nur alle 1W8+8 Tage wiederholt werden. Sobald ein Teil der Magie schwindet, wird der Aufschlag wieder auf 0 zurückgesetzt.

Artefakte halten am längsten, unter Umständen sogar permanent. Es werden keine Regeln für sie vorgegeben, da sie im wie ein NSC behandelt werden sollten, der an einer schleichenden Krankheit leidet. Eine interessante Möglichkeit ein Artefakt zu retten, wäre möglicherweise die Einarbeitung eines Runensteins, was aber einen passenden Stein, einen hohen Wert in Runenkunde (speziell Metamagie) sowie eine Runenspezialisierung in der betreffenden Rune von mindestens 7 voraussetzt. Außerdem benötigt man ein passendes Handwerkstalent, um die Rune einarbeiten zu können, mit einem Mindestwert von 10.

III Sonstige Magie

III.1 Die Elemente

Die Tharuner kennen, im Gegensatz zu den Aventurieren, nur vier die Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft. Die beiden ersten und letzten bilden dabei jeweils ein Gegensatzpaar.

Das Element *Erz* bzw. *Eis* wird in der Runenmagie in seiner Wirkungsweise teilweise von *Härte* übernommen. *Eis* an sich ist vollkommen unbekannt.

III.2 Fluchzauberei

Die Fluchzauberei ist eine dunkle Form der Magie, die sich der *Verbotenen Pforten* bedient. Im Augenblick des Todes vermag eine Person die über einen unverbrauchten Vorrat an AsP verfügt, die gesamte Energie in einen einzigen Fluch zu legen, der seinen Mörder trifft. In einem ehrbaren Duell unter Schwertmeistern ist so ein Fluch normalerweise undenkbar aber wenn eine Partei zu unfairen Mitteln greift, wird der Unterlegene sich nicht davor scheuen, seinem Gegner eine letzte Lektion zu verpassen.

Ein typischer Fluch wirkt sich meistens so aus, daß seine Auswirkungen zuerst gar nicht oder nur schwer bemerkbar sind und er sich langsam, über viele Tage, aufbaut. An die Auflösung des Fluches ist meist eine Bedingung geknüpft, die vom Sprecher des Fluches aber nicht ausformuliert werden muß. Die Bedingung muß aber in direktem Zusammenhang mit der Art des Fluches stehen.

Beispiel: Ein Brigantai wurde mit den Worten „Möge dir die Erkenntnis auf ewig verborgen bleiben“ verflucht. Alle 8 Tage senken sich darauf seine KL und IN um jeweils 1 Punkt. Er kann sich von diesem Fluch nur befreien, wenn er sich auf eine Queste der Selbsterkenntnis begibt.

Diese Form der Fluchmagie kann auch von Azarai durchgeführt werden, die dafür ihre KaP einsetzen. Der Fluch eines Azarai muß immer im direkten Zusammenhang zu seiner Gottheit stehen. Allgemein gilt, je mehr AsP/KaP investiert werden, desto mächtiger ist der resultierende Fluch.