

Arkane Rituale

Inhalt

1.	GRUNDLAGEN	2
1.1	Ordnung und Chaos	2
1.1.1	Völker und ihre Gesellschaftsordnung	2
1.1.2	Arkane Ordnung und arkanes Chaos	3
1.2	Arkane Resistenzprobe	5
1.3	Rituale abbrechen	6
1.4	Gegenrituale	6
1.5	Das Seelengift des Heptagramms	8
2.	DIE ARKANEN KRÄFTE UND IHRE UNTERSCHIEDE	9
2.1	Magie	9
2.2	Mystik	9
2.3	Djurîn	9
2.4	Numen	10
3.	ÜBERSICHTSTABELLE FÜR RITUALE	11

1. GRUNDLAGEN

Hinweis: Bei den Ritualisten werden die Rituale nach der Macht sortiert. Bei gleicher Macht werden die Rituale alphabetisch sortiert.

Die Rituale des Geistes sind die schwerste Aufgabe des Arkanums, da sie zum einen den Arkarûna zu dem machen sollen was er ist: ein mächtiger Charakter, dessen Anblick einem Krieger das Blut in den Adern gefrieren lässt. Zum anderen dürfen die Arkarûna nicht zu mächtig werden. Diese Balance zu finden, ist die große Herausforderung.

Ziel ist es, den Arkarûna beeindruckend und spielbar zu machen. Ein Krieger kann mit dem Wurf eines Speeres töten und muss dafür nichts hergeben, außer dem Sperr aus einer Hand. Gleichzeitig hält er in den linken den Schild, der ihn schützt. Ein Arkarûna hingegen ist ungepanzert, verletzlich und muss für arkane Rituale arkaner Energie aufwenden. Ein Kampfritual eines Arkarûna muss daher durchaus die Macht eines schweren Waffenangriffs besitzen.

Man vergleiche den Arkarûna mit einem männlichen Graumenschen, der den Beruf des schweren Wurfkriegers und des Adepten ergreift. Was für ein gewaltiger Krieger steht einem da gegenüber. Wenn wir dann in den Regeln nicht die Magie der Arkarûna mächtig machen, haben wir unser Ziel verfehlt.

1.1 Ordnung und Chaos

Eine messerscharfe Definition der Begriffe Ordnung und Chaos gibt es nicht, da sich Ordnung und Chaos auf vielen Ebenen abspielen und unterschiedlich entfalten können. Dennoch soll im Folgenden versucht werden, diese Begriffe zu beschreiben und voneinander abzugrenzen.

Ordnung und Chaos haben nichts mit gut oder böse zu tun. Vielmehr geht es um die Art, wie man das Leben lebt.

Die Ordnung will das Bestehende ordnen und erhalten. Was in der Vergangenheit galt, soll auch jetzt gelten und in Zukunft Gültigkeit haben. Beständigkeit, Recht und Gesetz gelten als hohes Gut und als Grundlage für das Zusammenleben. Das starre Festhalten an Traditionen kann jedoch zur Engstirnigkeit werden. Kontrolle und Selbstkontrolle, klare Ausrichtung und klares Ziel sind prägend für den Charakter der Ordnung.

Das Chaos gibt bereitwillig das Alte auf, um sich dem Neuen zuzuwenden. Veränderung wird als Chance und Vielfalt als Glück betrachtet. Daraus kann jedoch Ungewissheit folgen, die in Gesetzlosigkeit und das Recht des Stärkeren umschlagen kann. Freiheitsdrang und ungestüme Vielfalt sind Ausdruck des Chaos.

1.1.1 Völker und ihre Gesellschaftsordnung

Völker der Ordnung

Die Völker der Ordnung leben nach Recht und Gesetz in dem Bewusstsein, dass es so sein muss und sein soll. Die Rechtsordnung hat oft eine lange Tradition und ihre Wurzeln sind meist tief in der Vergangenheit verborgen. Änderungen an Struktur, Recht und Gesetz sind bei den Völkern der Ordnung nur schwer vorstellbar und vollziehen sich nur langsam.

Der Einzelne steht im Hintergrund und hat sich der Ordnung zu fügen. Dies kann dazu führen, dass aus einem starr gelebten Recht gefühltes Unrecht entsteht.

Das Erbrecht ist stark ausgeprägt und der gesellschaftliche Stand des Einzelnen wird aus der Rechtsordnung und dem Erbrecht abgeleitet. Das Recht auf die Königswürde liegt oft nur bei einer oder wenigen Familien.

Bei den Völkern der Ordnung besteht die schlummernde Gefahr, dass ein rechtmäßiger Führer unrecht handelt. Widerstand gegen diesen Machtmissbrauch ist schwer, da man gegen die durch Recht und Gesetz legitimierte Macht, also gegen die eigene Ordnung vorgehen muss.

Völker des Chaos

Bei den Völkern des Chaos steht der Einzelne im Vordergrund. Seine freie Entfaltung und ein freies Leben haben hohen Wert.

Bei der Rechtsprechung geht es weniger um das geschriebene Gesetz, sondern um die Beweggründe und die Notwendigkeit, die dem Handeln zugrunde liegen.

Entscheidungen werden oft in Räten und nicht von einzelnen Führern gefällt. Soweit Anführer erforderlich sind, werden sie meist gewählt und maßgeblich ist weniger ihre Herkunft, sondern ihre Eignung. Was als Eignung für einen Anführer vorausgesetzt wird, ist bei den Völkern und ihren Stämmen sehr unterschiedlich und hängt auch von den augenblicklichen Umständen und dem Bedarf ab. Hohe Weisheit mag in dem einen Fall notwendig sein, in dem anderen aber Jagdglück oder Kampfkraft.

Wenn ein Anführer nicht mehr geeignet scheint, ist dies oft Grund genug, ihn aus dem Amt zu entfernen und einen Nachfolger zu bestimmen. Je nach Situation und Kultur kann die Amtsnachfolge durch eine Abstimmung in einem Rat, einen Wettstreit, einen Zweikampf oder einen Umsturz entschieden werden.

Diese Unbestimmtheit der Legitimation kann durchaus missbraucht werden, sodass die angebliche Untauglichkeit eines Anführers als Grund für einen Umsturz vorgeschoben wird. Wenn dann noch das Recht des Stärkeren zur Legitimation missbraucht wird, ist die Diktatur gewiss.

Besonderheit der Menschen

Die Menschen sind weder auf die Ordnung, noch auf das Chaos festgelegt. Die Stämme der Menschen geben sich selbst ihre Orientierung und entscheiden sich für eine Gesellschaftsstruktur des Chaos oder der Ordnung. Diese Gesellschaftsordnung ist nicht für alle Zeit in Stein gemeißelt und in manchen Stämmen der Menschen wurde die Ordnung durch das Chaos oder das Chaos durch die Ordnung abgelöst.

Bedeutung für die Charaktere

Jeder Charakter ist durch das Volk geprägt, aus dem er stammt. Auch wenn zwei Charaktere des gleichen Volkes sehr unterschiedlich sein mögen, merkt man ihnen ihre Herkunft dennoch an. Daher ist es eine Bereicherung für das Spiel, wenn man die Ausprägung von Ordnung oder Chaos auch in seinem Charakter zum Ausdruck bringt.

1.1.2 Arkane Ordnung und arkanes Chaos

Um die Kräfte des Arkanums untereinander sowie nach Ordnung und Chaos unterscheiden zu können, haben sie alle einen eigenen Namen erhalten. Die Endung **-or** kennzeichnet die Zugehörigkeit der arkanen Kraft zur Ordnung, die Endung **-os** die Zugehörigkeit zum Chaos. Siehe hierzu die folgende Aufstellung:

- Arkanum, das - Überbegriff für alle arkanen (übernatürlichen) Kräfte
- Arkanor, das - Arkanum (arkane Kräfte) der Ordnung
- Arkanos, das - Arkanum (arkane Kräfte) des Chaos
- arkan - übernatürlich

- Magie, die - arkane Kräfte der Magie (reinstes Arkanum)
- Magor, das - Magie der Ordnung (Zauberei)
- Magos, das - Magie des Chaos (Hexerei)
- magisch - übernatürlich mit der Kraft der Magie

- Mystik, die - arkane Kräfte der Mystik (Elementennatur)
- Mystor, das - Mystik der Ordnung
- Mystos, das - Mystik des Chaos
- mystisch - übernatürlich mit der Kraft der Mystik

- Djurîn, das - arkane Kräfte des Djurîn (Tiernatur)
- Djuror, das - Djurîn der Ordnung
- Djuros, das - Djurîn des Chaos
- djuran - übernatürlich mit den Kräften des Djurîn

- Numen, das - arkane Kräfte des Numens (göttliche Kräfte)
- Numor, das - Numen der Ordnung (göttliche Ordnung)
- Numos, das - Numen des Chaos (göttliches Chaos)
- numisch - übernatürlich mit den Kräften des Numens

Die Unterscheidung der arkanen Kräfte nach Ordnung und Chaos ist oft schwer zu greifen. Viele arkane Rituale von Ordnung und Chaos unterscheiden sich eher nach ihrem Charakter und ihrer Entfaltung, als nach ihrer Wirkung.

Das arkane Chaos ist ungestümer, weniger geregelt, ungehemmt. Die arkane Ordnung hingegen ist greifbarer, klarer strukturiert und zielgerichtet. In ihrer Wirkung können Ordnung und Chaos dennoch oft identisch sein, denn das Feuer verbrennt, die Hitze erwärmt und die Kälte gefriert.

Für das Djurîn, die arkane Tiernatur, gibt es darüber hinaus keine Unterscheidung zwischen Djuror und Djuros, da das Djurîn auf sich selbst gerichtet ist. Nur die Lieder des Djurîn können auf andere Lebewesen oder auf die Elemente einwirken.

Anders verhält es sich bei den arkanen Kräften der Magie, der Mystik und des Numens, die über das Selbst hinausgehen, nach außen wirken und von außen beeinflusst werden. Für diese drei Kräfte des Arkanums gilt folgender Grundsatz:

Die Kräfte der Ordnung konzentrieren sich auf die rechte Hälfte der Welt, die westlich des Großen Risses liegt und der Ordnung zugeordnet ist. Das Magor und das Mystor sind in AdveRûna selbst verwurzelt. Das Numor verbindet AdveRûna mit NumeRûna, wo die Götter der Ordnung leben.

Für das Chaos gelten andere Regeln, denn die Magie, die Mystik und das Numen des Chaos können eine arkane Brücke von AdveRûna nach EldaRûna schlagen, wo das Chaos herrscht.

Das Magos kann Tore öffnen zu den unzähligen **magischen** Welten von EldaRûna, wo die arkanen Elemente in den Elementaren Gestalt annehmen und ein Bewusstsein erlangen (jedoch keine Seele). Durch die Kräfte des Magos kann man in diese Welten gelangen oder durch Beschwörungen Elementarwesen von dort herbeirufen.

Mit den Kräften des Mystos kann man Verbindung mit den zwölf Totenreichen EldaRûnas aufnehmen, also den zehn Totenreichen der äußeren Elemente des Pentagramms und den zwei Vorhöllen von Gier und Wut & Wollust. Mächtige Schamanen können sogar Brücken in die Totenreiche schlagen, sodass sie dorthin gelangen können. Es gibt Sagen und Geschichten, das Tote auf diesem Weg aus den Totenreichen ins Leben zurückgekehrt sein sollen. Im Gegensatz zu den elementaren können die Geister aus den Totenreichen in AdveRûna nicht in körperlicher Form erscheinen. Sie können in einer mystischen Sitzung befragt werden. Die guten Seelen können für eine gewisse Zeit in den Körper eines Tieres gerufen werden. Die bösen Seelen aus den Vorhöllen können auch von Wesen Besitz ergreifen, die eine Seele haben. Die Besitzergreifung durch eine fremde Seele ist eine Verwandlung (Wirkungsdauer 1 Tag, 1 Woche oder maximal 1 Monat).

Das Numos schließlich stellt eine Verbindung zu den Halbgöttern EldaRûnas her. Eine Verbindung nach MorlaRûna, wo die Götter des Chaos leben, ist nicht möglich, da dieser Weg zu weit ist. Dies mag der Grund sein, warum es keine Hohepriester gibt, da die Halbgötter EldaRûnas nicht die Kraft der Götter besitzen. Andere meinen, dass der Herrschaftsanspruch eines Hohepriesters der Freiheit des Chaos grundsätzlich widerspricht und daher ausgeschlossen wurde. Dritte wiederum behaupten, dass das Elementar Geist von den Göttern des Chaos nicht beherrscht wird und daher Hohepriester auch nicht möglich sind. Was auch der Grund sein mag, Hohepriester des Chaos gibt es nicht.

Die Priester des Numos können durch mächtige Rituale in die numischen Welten EldaRûnas gelangen und den dort herrschenden Halbgöttern bzw. der Teufelin und dem Teufel persönlich begegnen. Manche werden jedoch auch von den Halbgöttern oder Teufeln persönlich eingelassen durch Tore, die aus unserer Welt hinüber führen.

Ein Wort zu den Elementaren und Dämonen:

Elementare sind Wesen des Magos und leben in den magischen Scheibenwelten EldaRûnas. Sie sind das Gestalt gewordene Magos eines arkanen Elementes und erlangen bei ihrer Entstehung ein Bewusstsein. Elementare sind in den Gruppen vom Niederen Elementar bis zum Erz-Elementar vertreten. Die Ur-Kreaturen EldaRûnas und der ganzen Welt sind keine Elementare, sondern die Kinder der Götter und Halbgötter.

Im Gegensatz zu den Völkern und Kreaturen AdveRûnas altern Elementare nicht. Sie können weder Kinder bekommen, noch Kinder zeugen und sterben nur, wenn sie durch Gewalt getötet werden. Anders als die Völker und Kreaturen AdveRûnas besitzen sie jedoch keine unsterbliche Seele.

Wenn ein Elementar getötet wird, lösen sich sein Körper und seine Seele vollständig auf und kehren zurück in den Kreislauf des Arkanums auf, aus dem das Elementar einst entstanden war. Es müssen mindestens 100 Jahre vergehen, bis sich diese Kräfte in den Scheibenwelten EldaRûnas wieder soweit sammeln, dass ein neues Elementar entsteht. Die Form, die es dabei annimmt, kann eine völlig neue sein, was dem chaotischen Wesen des Magos entspricht.

Da sich die Seele eines Elementars bei seinem Tode auflöst, werden sein Bewusstsein und alle seine Erinnerungen dabei unwiederbringlich vernichtet. Ein neu entstandenes Elementar kann sich daher an die Erinnerungen seines Vorgängers nicht erinnern.

Elementare können zwei Formen annehmen, eine diffuse Form als belebtes Element oder ihre körperliche Gestalt. Daher können Elementare auch mit unterschiedlichen Ritualen in ihrer unterschiedlichen Form herbeigerufen werden. Falls ein Beschwörungsritual misslingt und auch die Wiederholungsprobe nicht gelingt, wendet sich das Elementar gegen den Hexer bzw. die Hexe. Wenn die Wirkung eines Beschwörungsrituals endet, muss ein Elementar wieder in seine Welt zurückkehren.

Elementare können durch Rituale in den Körper von Tieren oder Gegenständen gerufen werden, von denen sie dann Besitz ergreifen, bis die Wirkungsdauer des Rituals vergangen ist. Die bekanntesten Elementare sind hierbei wohl die Luftelementare, die von den Wetterhexen beschworen werden und von ihren Besen Besitz ergreifen. Dies ermöglicht es einer Hexe, auf dem Besen und gleichzeitig auf dem Wesen zu reiten.

Eine Besitzergreifung von Wesen, die eine Seele tragen, lehnen Elementare (im Gegensatz zu Dämonen) ab, da es sich um eine böse Tat handelt.

Dämonen sind ebenfalls Elementare, die jedoch durch böse Rituale mit der gefolterten Seele eines Verstorbenen aus den Vorhöllen verbunden wurden. Die Folterung dieser Seele muss mindestens 100 Jahre gedauert haben, um die Seele für die Verbindung mit dem Elementar vorzubereiten. 50 Jahre der Folterung geschehen in der Vorhölle der Gier, die zweiten 50 Jahre in der Vorhölle von Wut & Wollust.

Sowohl das Elementar, als auch die Seele verlieren ihre Identität und werden ein schizophrones dämonisches Wesen, das nur noch einen Hauch der alten Identitäten in sich trägt. Die dritte und maßgebliche Kraft im Bewusstsein des Dämons sind die bösen Elemente von Gier, Wut & Wollust. Die Klassifizierung der Dämonen wird wie folgt vorgenommen:

Stufe und Element des Dämons	Zugehöriges Elementar	Zugehörige Seele eines Verstorbenen
Niederer Dämon eines der zehn äußeren Elemente des Pentagramms	Niederer Elementar des zugehörigen Elementes	böse Seele eines einfachen Menschen
Mediokrer Dämon eines der zehn äußeren Elemente des Pentagramms	Mediokreres Elementar des zugehörigen Elementes	böse Seele eines arkanen Laien, der das zugehörige Element beherrscht
Höherer Dämon eines der zehn äußeren Elemente des Pentagramms	Höheres Elementar des zugehörigen Elementes	böse Seele eines arkanen Adepten, der das zugehörige Element beherrscht
Erz-Dämon eines der zehn äußeren Elemente des Pentagramms	Erz-Elementar des zugehörigen Elementes	böse Seele eines Arkarûna, der das zugehörige Element beherrscht

Die Beschwörung eines Elementars oder eines Dämons in körperlicher Form ist eine Verzauberung (Wirkungsdauer 5 Min., 1 Stunde oder maximal 1 Tag). Die Besitzergreifung durch ein Elementar bzw. einen Dämon ist eine Verwandlung (Wirkungsdauer 1 Tag, 1 Woche oder maximal 1 Monat).

1.2 Arkane Resistenzprobe

Eine arkane Resistenzprobe gegen die Beeinflussung durch ein Ritual darf man ablegen, wenn dies beim Ritual beschrieben ist. Man darf auf diese Probe verzichten, wenn man die Wirkung des Rituals gerne in Kauf nimmt.

Nach den Grundregeln von AdveRûna spürt man einen arkanen Übergriff, wenn man eine arkane Resistenzprobe gegen ein Ritual ablegt. Man spürt zwar nicht, wer das Ritual ausführt oder um welches Ritual es sich handelt, spürt jedoch den Zweck des arkanen Rituals (ich soll einschlafen, ich soll meinen Freund angreifen, ich soll mich in den Abgrund stürzen, ich soll mich demjenigen unterwerfen, der mir gerade in die Augen schaut, etc.).

Auch die Charaktere der Spieler spüren also den arkanen Übergriff, der Spieler erhält die Information und würfelt auch die arkane Resistenzprobe für seinen Charakter.

Ein Wesen spürt, wenn es durch ein Ritual beeinflusst werden soll und gegen diesen Einfluss seine arkane Resistenzprobe ablegt. Dieses Gespür kann nur durch besondere Rituale des Geistes oder der Lüge ausgeschaltet werden. Die arkane Resistenzprobe legt man dennoch ab, spürt es jedoch nicht.

Beispiele für Rituale des Geistes, die das Gespür ausschalten: **Arkanen Übergriff verbergen.**

Für viele Rituale, die eines oder mehrere Wesen beeinflussen, ist Blickkontakt oder das arkane Erspüren des Wesens erforderlich. Rituale für das arkane Erspüren anderer Wesen sind z.B. **Blicke spüren, Bekannte Seele spüren, Gedanken spüren.**

1.3 Rituale abbrechen

Rituale können jederzeit während der Ritualdauer abgebrochen werden. Dies ist sofort und ohne Zeitverlust möglich. Da jedoch der Kraftfluss des Arkanums in Gang gesetzt wurde, muss eine Ritualprobe abgelegt werden und arkane Energie geht verloren. Die Stufe des Rituals um 5, die Probe muss auf diese reduzierte Stufe abgelegt werden und die Energie für die reduzierte Stufe geht verloren.

1.4 Gegenrituale

Mit einem Gegenritual kann man die Wirkung eines Rituals, das gerade ausgeführt wird oder bereits ausgeführt wurde, im Wirkungsbereich und für die Wirkungsdauer des Gegenrituals aufheben. Die Macht des Gegenrituals muss mindestens so hoch sein wie die Macht des Rituals, gegen das es wirken soll.

Grundsätzlich kann jedes Ritual in seiner Wirkung so verändert werden, dass es als Gegenritual wirken und in seinem Wirkungsbereich die Wirkung eines anderen Rituals verhindern kann. Ob dies möglich ist, entscheiden die Elemente, zu denen das Ritual und das Gegenritual gehören. Da die Wirkung eines Rituals geändert werden muss, damit es als Gegenritual wirkt, ist die Ritualprobe auf das Arkane Verständnis erschwert. Siehe folgende Tabelle:

Gegenritual gegen Ritual	Voraussetzung	Erschwernis Ritualprobe
Ritual gegen gleiches Ritual	Man beherrscht das Ritual.	ArVe ± 0
Element gegen gleiches Element	Man beherrscht das Element.	ArVe - 5
Geist gegen ein äußeres Element des Pentagramms	Man beherrscht den Geist.	ArVe - 10
Geist gegen ein böses Element des Heptagramms	Man beherrscht den Geist und trägt das Heptagramm.	ArVe - 10

Aus der Tabelle ist zu erkennen, dass man Gegenrituale gegen die bösen Elemente des Heptagramms nur wirken kann, wenn man selbst das Heptagramm trägt. Dies war und ist für manche tragische Charaktere der Grund, das Heptagramm anzunehmen, um es im Kampf gegen das Böse nutzen zu können. Doch alle diese Charaktere wurden in der Vergangenheit früher oder später durch das Seelengift des Heptagramms überwältigt und verfielen selbst dem Bösen.

Erst wenn das Nonagramm am Ende des Dritten Zeitalters tatsächlich entstehen sollte, wäre es möglich, das Böse zu bekämpfen, ohne selbst böse zu werden. Denn wenn man das Nonagramm trägt, trägt man die guten und die bösen Elemente in sich.

Der Wirkungsbereich eines Gegenrituals kann nicht verändert werden und das Gegenritual kann nur in diesem Wirkungsbereich als Gegenritual wirken.

1. Beispiel: Ein Drache spuckt einen Feueratem (Macht 15). Als Gegenritual führt man ein Ritual des Geistes aus (oder ein Ritual von Feuer & Odem), dass auf einen **selbst** wirkt und die gleiche Macht (Macht 15) wie der Feueratem besitzt. Man selbst ist geschützt und niemand anders kann mit diesem Gegenritual geschützt werden. Die Art und Größe des Wirkungsbereiches von Feueratem (Kampffelder) und Gegenritual (selbst) sind in diesem Beispiel also nicht identisch.

2. Beispiel: Wieder spuckt der Drache seinen Feueratem. Als Gegenritual führt man ein Ritual von Feuer & Odem (Macht 15) oder ein Ritual vom Element Geist (Macht 15) durch, das auf die Kampffelder wirkt, in denen man selbst und die Gefährten stehen. In den betreffenden Kampffeldern des Gegenrituals zeigt der Feueratem des Drachen keine Wirkung. Die Art des Wirkbereiches (Kampffelder) ist bei dem Ritual und dem Gegenritual identisch, die Größe des Wirkbereiches vermutlich nicht.

Wenn die Wirkungsdauer des Rituals vergangen ist, vergeht auch das Gegenritual.

1. Beispiel: Ein Drache möchte einen Feueratem spucken, der als Ausbruch wirkt. Man führt als Gegenritual eine Verzauberung durch, die eine Wirkungsdauer von 5 Min. hat. Sobald der Feueratem vergangen ist, vergeht auch das Gegenritual.

2. Beispiel: Ein Zauberer trifft auf einen Sâtyr, der durch eine Verwünschung (Macht 30) für 100 Jahre versteinert wurde. Der Zauberer wirkt als Gegenritual ein Ritual des Geistes (Macht 30) als Verzauberung mit einer Wirkungsdauer von 5 Min. auf den Sâtyr. Der Sâtyr wird für 5 Min. von seiner Versteinierung befreit sein, danach jedoch sofort wieder versteinern.

Bei der Erstellung der arkanen Regeln stellten wir uns die Frage, ob man Rituale mildern kann. Bei Dornröschen wird dies beschrieben.

Tatsächlich kamen wir zu dem Schluss, dass man Rituale **nicht** mildern kann. Für Dornröschen ergibt sich daher folgende Erklärung:

Die gute Fee bei Dornröschen milderte den Todesfluch der bösen Fee nur dadurch ab, dass sie den Todesfluch vollkommen aufhob und danach mit einem anderen Ritual den 100-jährigen Schlaf als Verwünschung über Dornröschen und den Königshof legte.

Die gute Fee tat dies, damit der bösen Fee Gerechtigkeit widerfuhr. Hätte sie den Todesfluch vollständig aufgehoben, ohne eine andere Verwünschung als Strafe auszusprechen, hätte sie der bösen Fee Unrecht getan. Außerdem wäre die böse Fee an den Königshof zurückgekehrt, um erneut einen Todesfluch über Dornröschen zu verhängen. Vielleicht hätte die böse Fee auch den gesamten Königshof in den Tod geschickt oder einen Zauberkrieg gegen die anderen Feen begonnen.

Die Verwünschung für eine Dauer von 100 Jahren und die tödliche Rosenhecke schützte außerdem Dornröschen und den Königshof vor der Rache der bösen Fee, da auch Feen nicht unendlich alt werden. Dornröschen erwachte erst, als die böse Fee schon gestorben war.

1.5 Das Seelengift des Heptagramms

Das ein Charakter (NSC oder SC) das Heptagramm wählt, hat immer eine Vorgeschichte. Oft sind es zunächst böse Taten, die ein Charakter begeht und damit Schuld auf sich lädt, sodass man den Charakter bereits als böse bezeichnen könnte, bevor er das Heptagramm wählt. Das Böse steckt oftmals daher nicht im Heptagramm, sondern im Charakter selbst. Ausnahmen bestätigen die Regel.

Wenn ein Charakter (NSC oder SC) das Heptagramm wählt, bestehen ihm arkane Kräfte des Bösen offen. Damit einher geht jedoch das Seelengift, das in die Seele des Charakters eindringt und sein Verhalten beeinflusst.

Zu Beginn hat man ein Seelengift von 1. Jedes Jahr muss man auf den aktuellen Wert des Seelengiftes würfeln. Gelingt die Probe (ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem aktuellen Seelengift), so steigt das Seelengift um 1 Punkt.

Eine weitere Möglichkeit, dass sich das Seelengift im Charakter ausbreitet, ist die Anwendung böser Rituale der bösen Elemente des Heptagramms. Wenn ein Charakter ein böses Ritual ausführt, muss er eine Resistenzprobe auf seine arkane Weisheit ablegen, die um die Macht des Rituals erschwert ist. Wenn diese Probe misslingt, steigt das Seelengift um 1 Punkt.

Das Seelengift hat 2 Eigenarten. Zum einen ist es ein Eigenschaftswert der Seele (siehe Charakterdokument) und kann den Frohsinn beeinträchtigen. Zum anderen symbolisiert es den Wunsch des Bösen, seine Macht als Selbstzweck zu entfalten und Böses zu tun. Dies kann dazu führen, dass der Charakter die Kontrolle über sich selbst verliert und Böses um seiner selbst willen tut.

Das Seelengift kann unter 3 verschiedenen Voraussetzungen Macht über einen Charakter bekommen. Der Erzähler (und der Spieler) müssen diese Voraussetzungen im Blick haben und ausspielen.

1. Furcht des Bösen

Der Charakter bekommt in einer Situation Angst um sich oder um das, was ihm wichtig ist. Er muss eine Probe auf seine arkane Tapferkeit (ArTA) ablegen, die um das Seelengift erschwert wird. Solange sich die Situation nicht auflöst, muss die Probe jeden Tag zur Geisterstunde wiederholt werden.

Wenn dem Charakter die Probe misslingt, wird er ohne Skrupel handeln und Böses tun, um sich und seine Macht zu schützen. Dabei wird er vorsichtig vorgehen, um sich selbst nicht zu gefährden.

2. Sog des Bösen

Dem Charakter bietet sich die unvorhergesehene Gelegenheit, an Anderen böse zu handeln, ohne Nachteile zu erleiden. Die Wahrscheinlichkeit, für die böse Tat zur Rechenschaft gezogen zu werden, muss gering sein. Der Charakter spürt den plötzlichen Sog des Bösen, Böses um seiner selbst willen zu tun. Wenn sich diese Gelegenheit bietet, muss der Charakter eine Probe auf seine arkane Konzentration (ArKO) ablegen, die um das Seelengift erschwert wird.

Wenn dem Charakter die Probe misslingt, wird er seinem Impuls nachgeben und Böses tun. Er wird jedoch so handeln, dass er keinen Nachteil durch seine Handlung erwartet. Eine Lüge wird er nur vorbringen, wenn sie kaum zu entlarven ist. Einen für ihn wertvollen Sklaven z.B. wird er nicht grundlos töten, sondern auspeitschen. Seinen Lehrmeister wird er kaum töten, solange er von ihm noch lernen kann.

3. Wunsch des Bösen

Der Charakter sieht die Gelegenheit, sich durch böse Taten Vorteile zu verschaffen oder Wünsche und Begierden zu erfüllen, ohne dass er dafür zur Rechenschaft gezogen wird. Der Charakter muss eine Probe auf seine arkane Weisheit (ArWE) ablegen, die um das Seelengift erschwert wird.

Wenn die Probe misslingt, kann der Charakter dem Wunsch des Bösen nicht widerstehen und wird skrupellos die Gelegenheit nutzen, sich den erhofften Vorteil zu verschaffen, seinen Wunsch zu erfüllen oder seine Begierde zu befriedigen. Was nötig ist, um nicht zur Rechenschaft gezogen zu werden, wird er im Vorfeld erwogen haben und ausführen.

2. DIE ARKANEN KRÄFTE UND IHRE UNTERSCHIEDE

2.1 Magie

Die Magie wirkt aus sich selbst heraus. Die Magie ist selbst Element und benötigt daher nicht zwingend die Anwesenheit der Elemente, um wirksam zu werden. Mit der Magie können die Elemente selbst erschaffen werden und die Magie kann auf Wesen aus Fleisch und Blut direkt wirken.

Daher ist die Magie die ursprünglichste, jedoch auch am schwersten zu verwendende arkane Kraft. Im Gegensatz zu den anderen arkanen Kräften gibt es bei der Magie keinen Bonus auf das arkane Verständnis.

2.2 Mystik

Im Gegensatz zur Magie benötigt die Mystik immer die Anwesenheit des Elementes, dessen Kräfte es nutzen will. Im Geist ist das problemlos, weil der Geist immer und überall zugegen ist.

Um z.B. Rituale des Feuers zu wirken, muss das Feuer bereits anwesend sein. Hierfür reicht oftmals eine Kerzenflamme oder eine brennende Fackel. Dies ist der Grund, warum Mystiker das Element, das sie beeinflussen wollen, bei sich tragen. Zwerge z.B. haben daher grundsätzlich Steine in ihrem Gepäck, was ihnen ermöglicht, einen Großteil ihrer arkanen Rituale auch außerhalb ihrer Stollen und Bergwerke zu wirken. Ob das Volk der Zwerge daher so kräftig gebaut ist, ist ein ungelöstes Rätsel.

Nur weil man für die Rituale der Mystik die Anwesenheit des Elementes benötigt, bedeutet das nicht, dass man die Rituale zwangsweise mit Alchemie wirkt. Die Beschreibung der Rituale ist zu beachten.

Es kann also z.B. notwendig sein, für ein Ritual Insektenbeine und Salz zu verwenden, um es mit Wort & Geste, als Zeremonie oder mit Alchemie zu wirken. Für Alchemie benötigt man noch zusätzliche Zutaten gemäß den Regeln der Alchemie.

Weil die Mystik ein Element beeinflusst, was bereits vorhanden ist, kann die Mystik leichter als Magie verwendet werden. Das arkane Verständnis bekommt bei der Mystik daher grundsätzlich einen Bonus von ArVE + 5.

2.3 Djurîn

Das Djurîn, die arkane Kraft der Tiere, wirkt nur auf einen selbst und beeinflusst die tierische Natur, die einem selbst innewohnt. Die Elemente oder fremde Wesen können mit dieser arkanen Kraft nicht direkt beeinflusst werden sondern nur durch die Fähigkeiten, die man sich durch die arkane Kraft selbst verschafft.

Weil das Djurîn nur einen selbst beeinflusst, ist es vergleichsweise leicht zu wirken. Das arkane Verständnis bekommt beim Djurîn daher grundsätzlich einen Bonus von ArVE + 10.

Andere Djurinân sind von Geburt aus arkane Adepten und beherrschen zwei arkane Elemente. Die angeborenen Rituale der Djurinân verteilen sich auf diese Elemente wie folgt:

Macht des Rituals	Anzahl der angeborenen Rituale insgesamt	davon für das Element des Ringfingers (1. Element)	davon für das Element des Mittelfingers (2. Element)
Macht 5	3	2	1
Macht 10	2	1	1
Macht 15	1	1 (Verwandlung)	

2.4 Numen

Mit der göttlichen Kraft des Numens kann man um göttlichen Beistand und göttlichen Segen bitten. Der Segen kann nur auf jemanden gewirkt werden, der die gleiche arkane Kraft nutzt. Einen Segen der Götter der Ordnung kann daher nur auf Wesen gelegt werden, die zu den Göttern der Ordnung beten. Ein Segen des göttlichen Chaos hingegen kann nur auf solche wirken, die zu den Göttern des Chaos beten.

Da man mit Gebeten einen Gott um Beistand bittet, ist es vergleichsweise leicht, diese arkane Kraft zu wirken. Das arkane Verständnis bekommt der Kraft des Numens daher grundsätzlich einen Bonus von ArVE + 10.

Das Numen beschreibt die göttlichen Kräfte, die nur den Kindern der Morgenröte, den Wichteln und den Menschen offen stehen.

Das Numen der Ordnung können nur die Wichtel und insbesondere die Menschen nutzen. Sicherlich werden gerade die Götter der Ordnung versuchen, den bösen Kräften des Heptagramms ihre Kräfte entgegenzustellen. Auch wenn es das Nonagramm und die Elemente des Guten nicht gibt, muss es doch geben, die gerade den Dämonen und Untoten die Stirn bieten können. Sicherlich wird es auch in den anderen Kräften der Magie, der Mystik und des Djurîn Rituale geben, die gerade für diesen Zweck ersonnen wurden. Doch das Numen wird hier wohl die stärkste arkane Kraft sein.

3. ÜBERSICHTSTABELLE FÜR RITUALE

Zur Übersicht, welche Rituale es bei dem Element einer arkanen Kraft gibt, wird eine Tabelle mit Auflistung der Rituale vorangestellt. Hier ein **Beispiel** für den grundsätzlichen Aufbau der Tabelle:

Rituale Mystor, Feuer & Odem	Macht	Form ¹⁾	Entfer- nung	Wirkbereich	Wirkungsdauer
Hauch der Flamme	5	W, Z		etwas Brennbares	Sofort
Atem der Flamme	10	W, Z, A			1 Tag, 1 Woche, 1 Monat
Feuerwand	20	W, Z, A			5 Min., 1 Stunde, 1 Tag
Feuertor	25	W, Z, A			1 Monat, 1 Jahr, 100 Jahre
Feuergeist	30	A	ohne	ruheloser Geist	permanent
Regenerative Pflanzen					
Wucherndes Gras					
Bekannte Seele spüren					
Mediokres Ritual stören					

1) W = Wort & Geste, Z = Zeremonie, A = Alchemie als mögliche Ritualformen