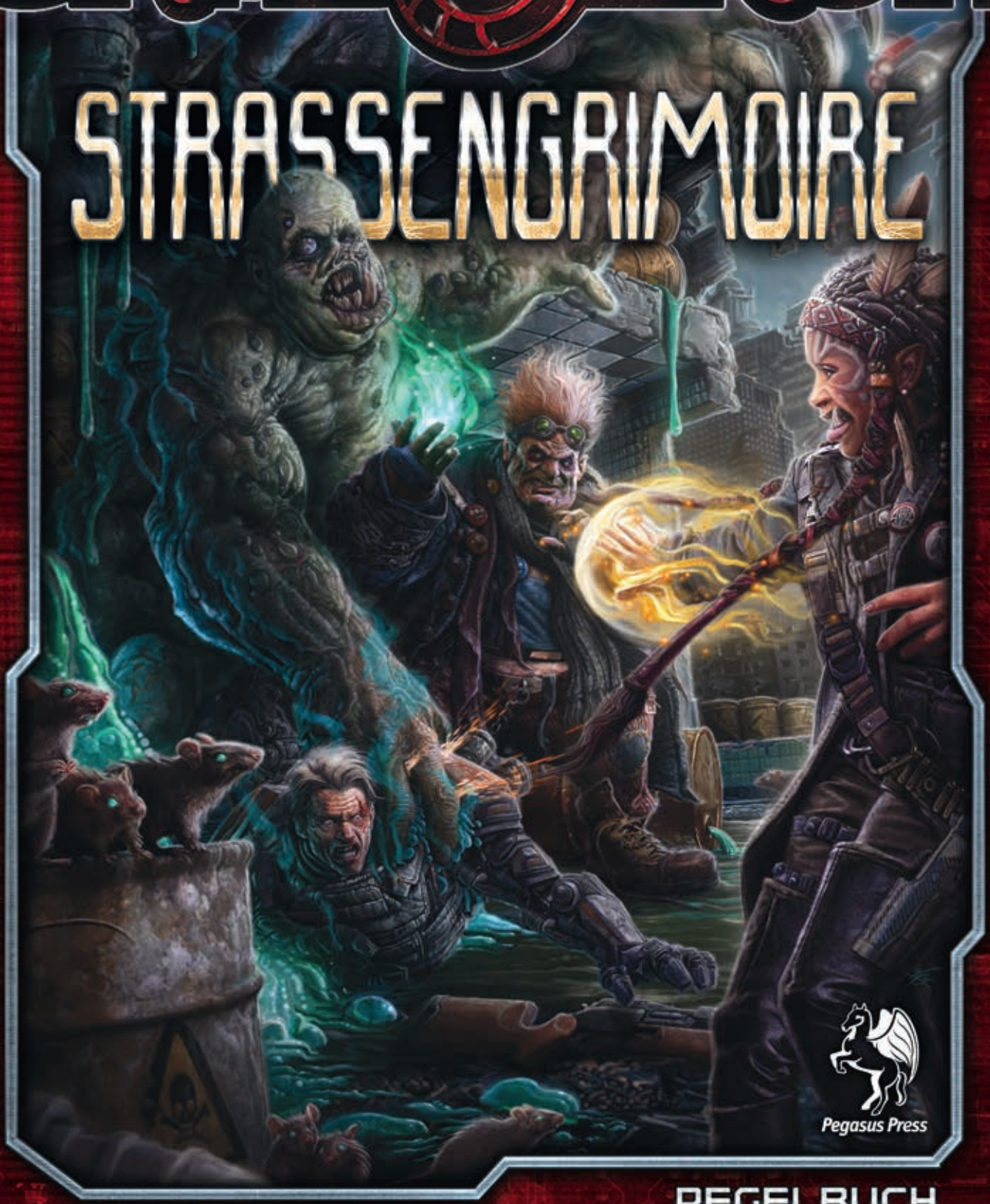
SHADOWRUN

STRASSENGRIMOIRE



Pegasus Press

REGELBUCH

ALLES HAT SEINEN PREIS

DER WEG IN DIE MYSTERIEN

Magie kann dir das Hirn und die Seele rausbrennen. Sie kann jeden Millimeter deiner Adern mit Kraft aufpumpen oder dich als Häufchen Asche in einer dunklen Gasse liegen lassen. Natürlich ist es gefährlich. Aber Magie ist Macht, und in der Sechsten Welt wäre es Wahnsinn, sich ihrer nicht zu bedienen. Sprüche, Rituale, alchemistische Vorbereitungen, Adeptenkräfte, Metatechniken – all diese Dinge und mehr können einem erwachten Shadowrunner dabei helfen, einen Bissen vom Reichtum der oberen Zehntausend zu ergattern!

Das Straßengrimoire für Shadowrun 5 bietet neben ausführlichen Zauber- und Ritualbeschreibungen auch Informationen über magische Traditionen, geheime Gesellschaften und astrale Gefahren. Mit mehr Optionen, ausführlicheren Regeln und in der deutschen Ausgabe mit einigen zusätzlichen Schutzgeistern, Traditionen und Gruppierungen der ADL ist das Straßengrimoire unentbehrlich für jeden, der sich der erwachten Macht bedienen will.

www.pegasus.de
www.shadowrun5.de

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2015 Topps Company, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken
und/oder eingetragene Marken von
Topps Company, Inc. in den USA,
in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke
von InMediaRes Productions, LLC.

Pegasus Press
Art.-Nr.: 45023P

STRASSENGRIMOIRE

Pegasus Press

INHALT

EINLEITUNG **5**

WOHIN SICH NUR WENIGE WAGEN **6**

DIE ERWACHTE WELT **10**
Erwacht geboren **11**
Magie in der Popkultur 12
Magie in Volkskulturen 13
Magie in Schulsystemen 15
Magie an der Universität 16
Im Sold der Mächtigen 17
Im Dienst der Kirche 19
Magie in den Schatten 20

MAGIE IN DER WELT **24**
Gesetze der Magie **25**
Die Regeln, die wir aufstellen 26
Astrale Topographie **28**
Astrale Risse 28
Astrale Passagen 29
Alcheras 29
Hintergrundstrahlung **30**
Astrale Phänomene **33**
Manablasen 33
Hohlräume 33
Manaverzerrungen 34
Manalinien 34
Sha- und Sheng-Effekte 36
Manaorkane 36

MAGISCHE TRADITIONEN **38**
Das Rückgrat unseres Glaubens **39**
Traditionen der Sechsten Welt **40**
Aztekische Tradition 41
Brockenhexen 41
Buddhistische Tradition 42
Chaosmagie 43
Christliche Theurgie 44
Druidische Tradition 45
Faustianer 45
Hinduistische Tradition 46
Islamische Tradition 46
Kabbalistische Tradition 47
Pfad des Rades 48
Schwarze Magie 49
Shinto-Tradition 49
Sioux-Tradition 50
Sorbische Theurgie 51
Straßenhexen 52
Voodoo 52
Wicca-Tradition 53
Wuxing-Tradition 54
Zarathustrische Tradition 55

MAGISCHE GESELLSCHAFTEN **56**
Warum wir uns zusammentun **57**
Öffentliche Gruppen **59**
Astral Space Preservation Society 59
Illuminates oft he New Dawn 60
Nautische Verbindung Cimbrica Arcanum 61
Perchtenschwestern 61
Tor von Ishtar 62
United Talismonvers Association 62
Vigilant Iron Schooling House 63
Die Magnifike Loge der Heiligen Eris 63
Konzerngesellschaften **64**
Mitsuhama Forschungseinheit 13 65
Dunkelzahn-Institut für Magische Forschung 66
Mystic Crusaders 67
Malakim 68
Bruderschaft des Eisernen Halbmondes 68
Gladio 68
Pathfinders 69
Die Divinanten von Gold und Wasser 69
Geheimgesellschaften **70**
Ordo Maximus 70
Vigor Sanguis 70
Die Schwarze Loge 71
Die Bruderschaft der Dunkelheit 71
Benandanti XXV 72
Hysterische Gesellschaften **72**
Kinder des Drachens 72
Die Technozauberer 73
Die Loge des Bunten Pferdes 74
Shasta-Schamanen 74
Mana 75
Gesellschaft des Auferstandenen Phönix 75
Aleph Society 76
Religiöse Gruppen **76**
Orden des Heiligen Sylvester 76
Jamil Islamyah 78
Die Knochenbrecher 78
Örtliche Gruppen **78**
Ebenenwanderer 79
Gesellschaft der Falken 79
Dead Warlocks 79
Hermetischer Orden der Goldenen Morgenröte 80
The Rat Pack 80
Schwesternschaft der Ariadne 81
Die Peripherie **81**

DUNKLE MAGIE **82**
Die dunklen Künste **83**
Der Sturz ins Dunkel 83
Der böse Zwilling 84
Befleckte Geister 84
Pfade der Verdammnis 84
Das Unbekannte **85**
Toxische Magie **88**
Der verzerrte Pfad 88
Toxische Adepten 89
Toxische Schutzgeister 89
Verseuchte Orte 91
Verzerrte Künste 91
Toxische Geister 91
Blutmagie **93**
Der Pfad des Blutes 93
Metamagie 94
Foki 95
Blutgeister 95
Blutrituale 95
Schattengeister **96**
Arten von Schattengeistern 96
Shedim **97**
Insektengeister **98**
Herbeirufen von Insektengeistern 98
Insektenschamanen 99
Königinnen- und Muttergeister 99
Schwarminsektengeister 100
Solitäre Insektengeister 101
Arten von Insektengeistern 103
Kreaturen des Unbekannten **105**
Mananganggal 105
Engkanto 106
Schwund 106

ERWEITERTES GRIMOIRE 108
Einleitung 108
Heilzauber 108
Illusionszauber 112
Kampfzauber 118
Manipulationszauber 122
Wahrnehmungszauber 134

SCHATTENRITUALE 140
Einleitung 141
Adepten und Rituale 142
Rituale 142
Alarmhüter 142
Angriffshüter 143
Astraler Doppelgänger 143
Aussaugen 144
Blutritus 144
Blutsbande 144
Blutsicht 144
Ewige Ruhe 145
Fallenhüter 145
Ferngespür 145
Fernwahrnehmung 145
Fernzauber 145
Fluch 146
(Gegenstand) Einstimmen 146
Gegenstand Erfüllen 147
Geist in Großer Form Beschwören 148
(Geisterart) Rufen 148
Geisterpakt 149
Gruppenbindung 149
Individuelle Bestimmungen 151
Herrschaft 152
Homunkulus 152
Hüter 153
Knochenorakel 153
Kreis der Heilung 153
Kreis der Reinigung 154
Kything 154
Leysicht 154
Licht des Dharma 154
Manalinie Ausrichten 154
Maskierungshüter 155
Polarisierter Hüter 156
Prohpezeihung und Wahrzauber 156
Reagenzien Aufladen 156
Ritual der Veränderung 157
Sha Manifestieren 157
Schutzkreis 157
Stärken 157
Sühne 158
Täuschungshüter 158
(Tier) Bestimmen 158
Todesspur 158
Türhüter 159
Verbündetenbeschwörung 159
Verdünnungskreis 159
Verwischen 159
Vorbereitung eines Lebenden Geistergefäßes 159
Watcher 160

GEHEIMNISSE DER INITIATEN 162
Einleitung 163
Der Initiationsritus 163
Initiationsprüfungen 164
Die Hohen Künste 167
Geomantie 167
Nekromantie 168
Psychometrie 168
Weissagung 171
Die Spirituellen Künste 172
Anrufung 172
Kanalisierung 172
Exorzismus 173
Die Unsichtbaren Kräfte 173
Maskierung 173
Flexible Signatur 174
Die Defensiven Künste 175
Abwehrmagie 175
Thaumaturgische Künste 177
Fortgeschrittene Alchemie 177
Fortgeschrittene Ritualzauberei 177
Fortgeschrittene Spruchzauberei 178
Zentrierung 178
Intensivierung 178
Reinigung 180
Sensibilisierung 180
Die Körperlichen Künste 181
Der Weg des Unentschlossenen 181
Der Weg des Athleten 182
Der Weg des Ausgebrannten 182
Der Geisterweg 182
Der Weg des Kriegers 182
Der Weg des Künstlers 183
Der Weg des Sprechers 184
Der Weg des Tiers 184
Der Unsichtbare Weg 185
Der Weg des Zauberers 185

FLEISCHERREHNUNG 186

KÖRPERLICHE MAGIE 190
Adepten der Sechsten Welt 191
Die öffentliche Wahrnehmung 191
Das Beschreiten des Weges 191
Magieradepten: Das Verwischen der magischen Linie 192
Adepten in den Schatten 192
Alte Wege und neue Pfade 192
Adeptenkräfte 195
Neue Vorteile: Wege 206
Der Weg des Athleten 207
Der Weg des Ausgebrannten 207
Der Geisterweg 208
Der Weg des Handwerkers 208
Der Weg des Kriegers 208
Der Weg des Künstlers 209
Der Weg des Sprechers 209
Der Weg des Tiers 209
Der Unsichtbare Weg 209
Der Weg des Zauberers 209

IMMATERIELLE WELT 210
Das Wesen der Geister 211
Was Geister sind 212
Woher Geister kommen 212
Wie Geister sich verhalten 213
Was Geister wollen 214
Bewohner der Astralebene 217
Geister in Großer Gestalt 217
Schutzgeister 217
Avatare 217
Freie Geister 218
Verbündete 220
Andere Geisterphänomene 220
Gespenster 220
Das Verkaufen der Seele 221
Karmischer Austausch 221
Geisterpakte 221
Wiedergutmachung 221
Neue Regeln für Geister 221
Astrale Bewegung 221
Verdrängung 222
Geister und Geistergefäße 222
Neue Optionen für Beschwörer 222
Langzeitbindung 222
Fesseln 222
Schnellbeschwören 223
Neue Geisterarten 223
Beschützergeist 223
Helfergeist 223
Pflanzengeist 223
Ratgebergeist 224

Neue Geisterkräfte **224**
Neue Vor- und Nachteile **230**
Ausgestoßener der Geisterwelt 230
Held der Geisterwelt 231
Rastlos 231
Unterwürfig 231
Neue Schutzgeister **231**
Berserker 231
Chaos 231
Dackel 231
Elektromarder 232
Friedensstifter 232
Große Mutter 232
Klabautermann 232
Mondin 233
Orakel 234
Tatzelwurm 234
Wolpertinger 234
Verbündete **234**
Verbündetenformel 234
Beschwören eines Verbündeten 235
Fähigkeiten von Verbündeten 235
Verbessern eines Verbündeten 236
Verlust eines Verbündeten 236
Avatare **236**
Freie Geister **237**
Endlich frei! 237
Wahre Namen 237
Freie Geister und Karma 238
Binden eines freien Geistes 238
Verbannen eines freien Geistes 239
Kräfte freier Geister 239
Große Kräfte 239
Geister in Großer Gestalt **240**
Reputation in der Geisterwelt **240**
Anhäufung von Geisterschuld 240
Schlechter Astraler Ruf 241
Loyalität von Verbündeten 241
Wiedergutmachung 241

VON BLEI ZU NUYEN **242**
Einleitung **243**
Grundlagen der Alchemie: das Erzeugnis **243**
Der Standard für Reagenzien: Orichalkum 243
Herstellung von geläuterten Reagenzien und Radikalen 245
Taliskramladen 245
Fortgeschrittene Alchemie **251**
Magische Präparate 252

DAS LEBEN EINES TALISKRÄMERS **256**
Taliskrämer und Reagenzien **260**
Die geschäftliche Seite der Taliskrämerei **263**

TABELLEN **266**
Rituale **266**
Heilzauber **268**
Objektwiderstand **268**
Illusionszauber **269**
Kampfzauber **270**
Manipulationszauber **271**
Neue Vor- und Nachteile **272**
Wahrnehmungszauber **273**
Adeptenkräfte **274**
Metamagie **275**
Critterkräfte **276**

IMPRESSUM

Texte: Peter M. Andrew, Jr., Mark Dynna, Jason M. Hardy, Adam Large, Philip A. Lee, Scott Schletz, R.J. Thomas, Malik Toms, Michael Wich
Redaktion: Kevin Killiany, Philip A. Lee
Art Direction: Brent Evans
Coverbild: Victor Manuel Leza Moreno
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Ikonografie: Nigel Sade
Illustrationen und Karten: Gordon Bennetto, Joel Biske, Echo Chernik, Daniel Comerci, Victor Perez Corbella, Peter Dora, Homeros Gilani, David Hovey, Igor Kieryluk, Miklós Ligeti, Melanie Maier, Victor Manuel Leza Moreno, Felix Mertikat, Alessandra Pissano, Mark Poole, Michael Rookard, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth, Bryan Syme, Christophe Swal, and Damon Westenhofer
Chefredaktion: Jason M. Hardy
Lektorat: Jackson Bruntsing, Derek Dokter, Mike Gearman, Tim Gray, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Pete Houtekier, Kendall Jung, Matt Riley, Leland Zavadil
Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Deutsche Texte: Tobias Grunow, Jan Helke, Melanie Helke, Sascha Morlok, Christian Paschke, Andreas "AAS" Schroth
Übersetzung: Manuel Krainer
Deutsches Lektorat und Errata: Benjamin Plaga, Tobias Grunow
Deutsches Layout: Tobias Hamelmann

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2015 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

ISBN 978-3-941976-97-9
Druck und Bindung via 360 Grad Mediendesign
Besuchen Sie uns im Internet:
WWW.SHADOWRUN5.DE
WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

EINLEITUNG

In der Sechsten Welt sind Erwachte Personen – also jene, die auf die eine oder andere Weise Magie beherrschen – gleichermaßen begehrt und gefürchtet. Sie müssen ihre Kräfte immer weiter ausbauen – nicht nur, damit sie mit erfolgreichen Runs ein paar Nuyen machen können, sondern auch, um sich ihrer Rivalen zu erwehren und am Leben zu bleiben. Wir alle lieben Betäubungsbälle, aber wenn der Betäubungsball die einzige Waffe im magischen Arsenal eines Zauberers ist, dauert es nicht lange, bis er überwältigt, weggeblasen und schließlich an einen der Critter der Sechsten Welt verfüttert wird, die eine Vorliebe für Erwachtes Blut entwickelt haben. Da draußen gibt es magische Macht in vielen unterschiedlichen Ausprägungen, und das Straßengrimoire soll dabei helfen, sich diese Macht zu erschließen.

Dieses Buch soll Erwachten Charakteren – und den Erwachten NSCs, die der Spielleiter ihnen entgegenstellen will – eine ganze Bandbreite an Kräften und damit die Chance geben, ihren Job auf die Weise zu erledigen, die sie für angebracht halten. Zu diesem Zweck enthält es die folgenden Informationen und Werkzeuge:

Im Kapitel **Die Erwachte Welt** geht es darum, was es heißt, ein Erwachter in der Sechsten Welt zu sein, wie das magische Talent sowohl ein Segen als auch ein Fluch sein kann, und was jede magisch begabte Person wissen sollte, um zurechtzukommen.

Im Kapitel **Magie in der Welt** geht es um die verschiedenen magischen Phänomene, denen Bewohner der Sechsten Welt begegnen können, einschließlich Manahohlräumen, Manaorkanen, Leylinien und so weiter. Das Wissen darum, wie man sie sich zunutze macht – oder ihnen nötigenfalls aus dem Weg geht –, kann Erwachten Charakteren einen dringend benötigten Vorteil geben.

Magische Traditionen behandelt die verschiedenen Arten, wie magisches Talent in der Welt gesehen wird, und bietet Hilfen für das Erschaffen von Charakteren, die zu diesen Traditionen passen.

Magische Gesellschaften behandelt einige der vielen verschiedenen Organisationen, in denen sich Erwachte Personen zusammentun, und diskutiert die Vorteile und möglichen Schwierigkeiten, die eine Mitgliedschaft in einer dieser Gesellschaften mit sich bringt.

Dunkle Magie stellt einige der Gründe vor, aus denen viele Bewohner der Sechsten Welt Magie unheimlich finden. Insektengeister, Shedim, Schattengeister und so weiter – wenn Sie etwas besonders Nervenaufreibendes in Ihr Spiel implementieren oder einfach nur wissen wollen, was für Arten von Bedrohungen da draußen lauern, sind Sie hier genau richtig.

Das **Erweiterte Grimoire** ist speziell für Spruchzauberer gedacht. Es enthält Dutzende neuer Zauber mit einer ganzen Bandbreite an unterschiedlichen Wirkungen und erweitert damit drastisch die Möglichkeiten, auf die sich Spruchzauberer in der Welt da draußen ums Geschäft kümmern können.

Und wenn Ihnen das Erweiterte Grimoire noch nicht genug Optionen geboten hat, schauen Sie sich das Kapitel **Schattenrituale** an, das viele neue Zauberrituale für Magiergruppen bietet, die Chaos und Verwüstung in der Welt anrichten wollen.

Geheimnisse der Initiaten behandelt die Arten, auf die man seine magische Macht erweitern kann, und die Vorteile für diejenigen, die sich entscheiden, schwierige Pfade zu beschreiten.

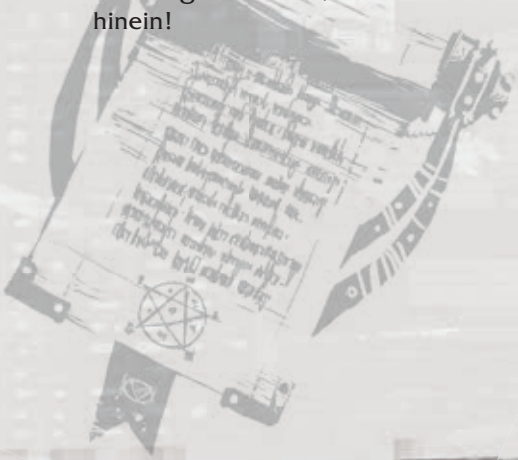
Das Kapitel **Körperliche Magie** sorgt dafür, dass Adepten eine Menge Spielzeuge haben, mit denen sie spielen können. Dazu gehören auch neue Adeptenkräfte und Vorteile, die einem Adepten die Chance geben, einem bestimmten Weg zu folgen und damit seine Talente in einem bestimmten Bereich auszubauen, um seine Macht zu maximieren.

Das Kapitel **Immaterielle Welt** taucht in die geheimnisvolle und wilde Welt der Geister ein und enthält auch neue Geisterarten, die Erwachte Charaktere beschwören und befehligen können.

Von Blei zu Nuyen richtet das Rampenlicht auf die Alchemisten der Sechsten Welt und enthält neue Rezepte und magische Präparate, die sie zusammenbrauen können.

Und zum Schluss richtet sich **Das Leben eines Taliskrämers** an die Verzauberer und Reagenzienjäger und bietet erweiterte Regeln für maßgeschneiderte Foki und die Verwendung von Reagenzien verschiedener Qualität beim Verzaubern.

Also, welche Art von Magie Sie auch betreiben, das Straßengrimoire hat, was Sie brauchen. Stürzen Sie sich hinein!



WOHIN SICH NUR WENIGE WAGEN

Jeder Shadowrunner auf dem Planeten hat drei Dinge, die auch alle anderen Runner haben – ob er das nun wahrhaben will oder nicht. Aleksandra Severnaja, ThD, hatte kein Problem mit der ersten Sache (ihrem Geburtsnamen), weil der auch auf ihrer Visitenkarte stand. Erst als sie eine seltsame Anfrage über unübliche Kanäle erreichte, erinnerte sie sich an die anderen beiden.

Jeder, ob SIN-Mensch oder SINloser, ob mundan oder Erwacht, hat eine Mutter. Und jeder – vom obdachlosen Landstreicher bis zum Exec – hat ein Zuhause. Nicht unbedingt eines, wo man schläft oder sich sicher fühlt, aber eine Heimat, aus der er stammt. Als Sandra diesen Anruf von einer unbekannten Nummer aus der anderen Hemisphäre erhielt, dachte sie an ihr echtes Zuhause, den Ort, an dem sie geboren war.

„Saschka", hatte der Anrufer gesagt, als Sandra die Sprachnachricht in ihrem Büro in Atlanta abspielte.

Nur wenige Auserwählte hatten ihren Kommcode; und noch weniger kannten sie so gut, dass sie diesen Namen benutzten. So sehr sie auch versucht hatte, es zu vergessen, so sehr das Rauschen der fernen Matrixverbindung die Sprache verzerrte, war die raue, akzentreiche Sprache ihres Onkels Grigori doch unverwechselbar.

„Deine Mutter und viele andere sind krank geworden", fuhr die Sprachnachricht fort. „Die Ärzte wissen nicht genau, was los ist. Sie fragt immer wieder nach dir. Wenn du sie sehen willst, bevor sich ihr Zustand noch weiter verschlechtert, würde ich vorschlagen, dass du so schnell wie möglich nach Hause kommst. Vielleicht ... vielleicht kannst du herausfinden, was los ist."

Die Nachricht ging noch weiter, aber Sandra hörte bei der Hälfte auf, zuzuhören. Sie war seit mehr als zehn Jahren nicht mehr zu Hause gewesen, vor allem, weil sie vergessen wollte, woher sie kam. Jahrelang hatte ihr anstrengendes Leben in der Hauptstadt der CAS die Erinnerungen an Pripjat in der Ukraine verblassen lassen. Aber Onkel Grigori hatte, wenn sie sich nicht täuschte, bei der Aufnahme der Nachricht mit den Tränen gekämpft.

Was soll ich machen?, dachte sie.

Möchtest du meinen Rat?, mischte sich Judah in ihrem Kopf ein. Sandras Verbündeter schwebte in der Nähe im Astralraum und machte, was er eben so machte, wenn sie keine Aufträge für ihn hatte. Sie stellte sich gerne vor, er säße auf dem Stuhl in der Ecke des Büros und putzte seine riesigen, goldenen Pranken, sein Fell und seine Mähne, wie die Großkatze, als die er materialisiert erschien.

Natürlich, antwortete sie und wandte ihren astralen Blick dem Geist zu, dessen feurige, löwenhafte Aura golden, orangefarben und rot strahlte.

Der Geist starrte sie mit einem unheimlich vernünftigen Blick an. *Wenn du dich nicht verabschiedest, wirst du das sicher einmal bereuen. Ich weiß, dass du nicht gern nach Hause fahren willst, aber nicht nur deine Mutter ist krank. Und was sagt eure Schrift? ‚Was ihr dem Geringsten unter euch getan habt, habt ihr auch mir getan.' Oder so ähnlich.*

Sandra wandte sich von dem Geist ab. *Außerdem*, fuhr Judah fort, *könnte es eine angenehme Abwechslung sein, eine Weile aus Hotlanta wegzukommen.*

Sie schloss die Augen und beschwor Bilder ihrer Mutter und ihrer Heimatstadt herauf, wie sie sie vor zehn Jahren gesehen hatte. Wie viele Leute rangen dort um ihr Leben, während eine mysteriöse Krankheit die Stadt verwüstete?

Sandra biss sich auf die Lippe und schüttelte schließlich den Kopf. Judah hatte recht.

VON PHILIP A. LEE

Weck Miles auf, sagte sie dem Geist. *Und sag ihm, er soll für einen internationalen Flug packen.*

*

Soweit der Rest der Welt wusste, war der Master der Thaumaturgischen Künste, den Sandras elfischer Assistent Michael „Miles“ Dorchester an der Texas A&M&M erworben hatte, echt. Nur Sandra und ein paar Unterstützer wussten, dass sein Abschluss gefälscht war. Sie wusste aber, dass niemand, der okkulte Ermittlungen brauchte, sie ernst nähme, wenn er wüsste, dass ihr Assistent nur einen Bachelor von der Georgia Tech hatte. Gerüchten zufolge rührte sein Spitzname von einem Initiationsritual her, bei dem er in der Mojavewüste barfuß ungezählte Kilometer hatte zurücklegen müssen, aber das stimmte nicht. Sie hatte ihn einmal abgefüllt und erfahren, dass „Miles“ etwas mit einem Streich aus seiner Kindheit zu tun hatte, bei dem ein Gedicht von Robert Frost über Schnee eine Rolle spielte. Natürlich interessierte sich in der Ukraine, sobald sie das semiballistischen Flugzeug auf dem Flughafen Boryspil verlassen hatten, niemand auch nur einen Teufelsrattendreck für den Abschluss ihres Assistenten oder die Herkunft seines Spitznamens.

In der CAS hätte Sandra ohne zu zögern ihre AR-Visitenkarten „SPIRITUELLE ERMITTLUNGEN SEVERNAJA: WIR WISSEN, WAS BEI IHNEN SPUKT“ ausgeteilt. Aber hier fühlte sich alles anders und losgelöst an, selbst in Kiew. Das ganze Stadtbild war trüb, als wäre eine Art ungreifbarer Sturm durchgerast und hätte alle Farbe und alle Spuren des Lebens fortgeweht. So hatte sie die Ukraine nicht in Erinnerung. Sie hatte ihre Kindheit nie mit dem goldenen Löffel im Mund verbracht, aber ihre Heimat so zu sehen, versetzte ihrem Herzen einen eisigen Stich der Unwirklichkeit.

„Was für ein *Dreckloch*“, sagte Miles und kratzte sich abwesend an der Ohrspitze, während sie auf ein Taxi warteten. „Bist du *sicher*, dass du hier aufgewachsen bist?“

Habe ich diesen Ort in falscher Erinnerung?, dachte Sandra.

Nein, antwortete Judah. Der Geist schwebte über ihr im Astralraum und tigerte auf und ab wie ein Tier im Käfig. Schwaden seines ärgerlichen Schnaubens dampften aus seinen katzenhaften Nüstern. *Es hat nichts mit dir zu tun. Hier ist etwas falsch. Ich kann es spüren.*

Sandra schauderte. *Versuche, etwas darüber herauszufinden. Und sei vorsichtig.*

Judah grinste, und seine Astralgestalt entblößte scharfe Fangzähne, die jeden außer ihr sicher erschreckt hätten. Dann verschwand der Geist.

*

„Nach Pripjat, bitte“, sagte Sandra auf Ukrainisch, nachdem sie in das nächste verfügbare Taxi eingestiegen waren. Sie war so lange in den Staaten gewesen, dass sie sich bemühen musste, mit einheimischem Akzent zu sprechen.

Der orkische Taxifahrer mit der Baseballkappe wurde blass, als hätte sie gerade verlangt, er müsste über sein eigenes Grab fahren. „Keine Chance“, knurrte er mit einem Akzent, der viel überzeugender als ihrer war. „Ich kann euch bis zum Rand der Sperrzone bringen, aber wenn ihr weiter wollt, seid ihr auf euch gestellt.“

Sandra runzelte die Stirn und warf einen Blick zu Miles, der neben ihr saß. „Was stimmt mit Pripjat nicht?“, fragte sie den Fahrer.

„Niemand will mehr dorthin. Nicht seit dem Ausbruch."

Onkel Grigori hatte gesagt, dass einige Leute krank waren, aber seine Nachricht hatte nicht so geklungen, als sei eine Epidemie ausgebrochen. Und die Nachrichten hatten keine Probleme in dem Gebiet erwähnt. „Ausbruch? Welcher Ausbruch?"

„Ihr wisst so viel wie ich. Wenn die Behörden sagen, dass man nicht in die Sperrzone kann, dann kann ich nicht in die Sperrzone. Egal ob mit Passagieren oder ohne. Ganz einfach." Er drehte sich im Fahrersitz um und starrte sie misstrauisch an. „Warum wollt ihr überhaupt nach Pripjat? Es gibt haufenweise Sehenswürdigkeiten in Kiew, zu denen ich euch bringen könnte."

„Ich bin dort aufgewachsen", antwortete sie.

„Mein Beileid", sagte der Fahrer. „Wenn ihr nicht anderswo in der Stadt hinwollt, dann verschwindet jetzt aus meinem Taxi."

Onkel Grigoris Nachricht tönte wieder in ihrem Kopf. Wie viel Zeit blieb ihrer Mutter noch? Sandra wusste, dass sie sich beeilen musste, damit sie überhaupt eine Chance hatte, sich zu verabschieden. Miles und sie könnten vielleicht alleine nach Pripjat reinkommen, aber die Zeit war zu knapp. Ein Auto würde sehr hilfreich sein.

Sie fummelte in ihren Taschen herum, griff schließlich in ihren Nacken und öffnete die Halskette. „Ich habe einen besseren Vorschlag", sagte sie. „Du nimmst mich und meinen Partner mit nach Pripjat und bekommst diese Kette als Belohnung." Der schimmernde, orange-goldene Anhänger der verstärkten Goldkette war ein orthodoxes Kreuz mit einem kleinen Querbalken über einem schrägen Querbalken. Jeder Millimeter des Kreuzes war mit Bibelstellen in emailliertem, rotem Kyrillisch verziert.

Die Gier blitzte in den Augen des Fahrers auf. „Wie ... wie viel ist das wert?"

Sandra zuckte mit den Schultern. „Ich habe das Kreuz nie schätzen lassen, aber es besteht aus massivem Orichalkum. Das Metall allein sollte beim richtigen Käufer ein paar Tausend *Hrywni* einbringen."

Der Fahrer leckte sich die Lippen. „Und wie soll ich am Checkpoint vorbeikommen? Hast du noch so ein Schmuckstück zur Bestechung der Wachen?"

„Sagen wir: Ich habe noch ein paar Asse im Ärmel", sagte sie mit einem schiefen Grinsen.

Der Ork sah sie abschätzend an. „Na gut. Ich nehme es."

Sandra schloss das Kreuz in ihre Hände, um die Verzauberung aufzulösen, bevor sie es übergab. Die Kette war ein kleiner Zauberfokus gewesen - insgesamt kein großer Verlust. Sie konnte leicht einen neuen herstellen, aber sie konnte keine zweite Chance erschaffen, um ihre Mutter zu retten.

„Ich heiße Petro", sagte der Fahrer Er schob seine Kappe zurecht und wandte sich nach vorne. „Los geht's - bevor ich's mir noch mal überlege."

*

Jahre vor Sandras Geburt war die Sperrzone 1986 durch den berüchtigten Atomunfall in Tschernobyl entstanden. Sie galt als unbewohnbar. In den folgenden Jahren wurden Tschernobyl und Pripjat trotzdem wieder besiedelt, und weder Sandra noch ihre Kindheitsfreunde zeigten Spuren der Mutationen, vor denen die Untergangspropheten gewarnt hatten. Jetzt, als Petros Taxi sich dem Rand der Zone näherte, sah Sandra ein völlig unerwartetes Bild. Ein Wachhaus mit elektronisch gesteuertem Maschendrahttor, elektrische Stacheldrahtzäune, patrouillierende Drohnen und Dutzende bewaffneter Wachen. Es herrschte ein Sicherheitsniveau, wie sie es hier nie gesehen hatte.

Gedeckt von Sandras Unsichtbarkeitszauber und Miles' Stillezauber, folgte das Taxi einem Lastwagen der Regierung dichtauf zum Kontrollposten. Als der Lastwagen durchgelassen wurde, gab Petro Gas und folgte ihm durch das Tor, bevor die Wachen es schließen konnten. Es gab zwar Wachen, aber sie waren entweder unaufmerksam oder inkonsequent. Niemand bemerkte oder kümmerte sich um etwas.

Jenseits des Tors fühlte sich die Landschaft, in der Sandra aufgewachsen war, völlig fremd an. Alles war grau: graue Baumstümpfe, grauer Boden, grauer Himmel, graue Gebäude - als wäre die gesamte physische Ebene in Schwarzweiß fotografiert worden.

„Alles sieht ... tot aus", sagte Sandra schauernd.

„Ja", sagte Miles. „Hast du vom alten Jude gehört?"

„Nein. Er macht immer noch die Vorhut, aber ...", sie schüttelte langsam den Kopf. „Mir gefällt das überhaupt nicht. Das ist nicht nur eine Epidemie."

„Es sieht fast aus wie eine ausgerichtete Domäne", sagte Miles. Und er musste es wissen. Schließlich hatte er sich in seiner Bachelorarbeit damit beschäftigt.

*

Es heißt, man könne nie wirklich nach Hause zurückkehren, und Sandra erlebte, wie wahr das war, als Petro sie durch Pripjat fuhr. Ihre alten Spielplätze waren verfallen. Zusammengebrochene Zäune, bröckelnde Gebäude und wucherndes Unkraut beherrschten jeden Block der Straße, auf die Onkel Grigoris Nachricht sie geführt hatte. Die schlimmsten Slums in Atlanta sahen nicht so furchtbar aus.

Petro stellte das Taxi vor einem uralt aussehenden Krankenhaus ab, das noch vor Sandras Emigration gebaut worden war. Das wenige Personal, das hier umhereilte, war grün um die Nase, mit dunkel umrandeten Augen und blasser, feuchter Haut.

Grigori wartete im nüchternen Empfangsbereich auf sie und umarmte sie beinahe schmerzhaft fest. Sein hageres Gesicht sah nicht anders aus als die Gesichter des Personals. Sandra brauchte kein medizinisches Wissen, um zu erkennen, dass ihr Onkel auch krank war.

„Was ist hier passiert?", fragte sie.

„Angeblich Strahlenkrankheit", hustete er. „Aber das ist unmöglich. In der Sperrzone gibt es seit Jahrzehnten keine Strahlung mehr. Die Regierung will keine Panik, also sind wir hier alle hier gefangen, bis sie herausfinden, was uns krank macht."

„Vielleicht etwas im Wasser", vermutete Miles.

Sandra tauchte kurz in den Astralraum und sah, wie sehr ihr Assistent daneben lag. Grigoris Aura war von Schwarz und Grau durchzogen, die vielleicht zu einer Strahlenkrankheit passten, aber sie trug auch eine schwache astrale Signatur, die alles andere als normal war. Der Versuch, sie zu askennen, drehte ihr den Magen um, und sie versuchte, den Brechreiz zu unterdrücken.

Aber der Brechreiz gewann. Sie erbrach sie auf Miles' Tausend-Nuyen-Klapperschlangenschuhe.

„Alles in Ordnung, Saschka?", fragte Grigori.

Sandra wischte sich mit dem Handrücken den Mund ab. „Nein", sagte sie. „Aber ich glaube, ich weiß, was alle krank macht."

Sie spürte, dass der Boden unter ihr erzitterte, als würde etwas Schweres viel zu nah an ihr vorbeigehen. Dann bebte die Erde - stark. Es warf sie fast zu Boden. Miles fiel auf die Knie, Sandra stützte sich an die Wand. Dann kam ein neuer Erdstoß, und noch einer. Eine unglaubliche Masse bewegte sich in Richtung Krankenhaus.

Judahs geisterhaftes Katzengesicht tauchte vor ihr auf, seine rotbraune Mähne wallte in der Luft. Grigori und das Personal keuchten erschreckt, als sich der Geist manifestierte.

Sandy, Miles, sagte Judah, *es kommt! Geht lieber raus, sonst kommt es rein.*

Sandra schaltete sofort auf Betriebsmodus um. „Onkel, du passt auf, dass keiner rauskommt und dass Mutter nichts passiert! Miles, komm mit!“

Zwischen den Erdstößen rannte sie aus der Tür in das blendende Tageslicht und sah etwas, das ihr das Blut gefrieren ließ. Ein gigantischer Wolf, größer als alles, was man sich vorstellen konnte, rannte die Straße entlang; ganze Autos wurden unter seinen Pfoten knirschend zu Rost. Seine Haut war ein knotiger Wust aus Krätze und aufgedunsenen, mutierten Pusteln. Von den abgebrochenen und gesplitterten Zähnen tropfte geisterhaft grüner Speichel, als hätte der Wolf radioaktive Steine gekaut. Eines seiner Augen war hinter einem Katarakt verborgen, das andere war verkrustet, und eine durchscheinende Flüssigkeit tropfte heraus.

Sandra zweifelte nicht daran, dass er sie trotzdem sah. Auf der Astralebene war der Geist genauso verdorben wie sein physisches Äußeres. Seine Aura strahlte in wirbelndem Braun, Grau und Schwarz, und Sandra wurde wieder übel. Ein schimmernder astraler Tentakel verband den Geist mit seinem Beschwörer, der sich in der Nähe befand.

Dieser verseuchte, mutierte Geist musste von einem toxischen Zauberer beschworen worden sein. Nur wenige geistig gesunde Zauberer wagten es, diesen Pfad zu beschreiten. Sandra hatte bereits mit toxischen Geistern zu tun gehabt, aber nie mit einem solchen, nie mit einem, der so mächtig war, dass seine radioaktive Energieaura einen ganzen Landstrich verseuchte. Der bloße Anblick dieses Geistes in der physischen Welt ließ ihre Knie – und wieder ihren Magen – schwach werden. Aber sie hatte keine Zeit für Übelkeit.

Sie hustete in ihre Faust. Ihre Hand war blutbedeckt.

„Miles!“, schrie sie. „Der Beschwörer! Schalte den Beschwörer aus!“

„Bin dabei!“

Ihr Assistent rannte die Straße entlang und versuchte, dem Monstrum auszuweichen, aber es war zu schnell. Der Geisterwolf sprang vor und wischte Miles beiseite. Seine riesige Pfote traf ihn so hart, dass einer seiner Schuhe stehen blieb, wo er eben noch gewesen war. Miles krachte in das nächste Gebäude, fiel zu Boden und erhob sich nicht wieder. Die strahlenden Farben seiner Aura verrieten, dass er – noch – lebte, aber er würde ihr nicht helfen können.

Betonbrocken rieselten von den Gebäuden in der Nähe, als das Monster vorbeistampfte. Sandra griff auf ihr gesamtes Zauberrepertoire zurück, um es zu stoppen, aber es war zu nahe. Feuerbälle sengten kaum die mutierte Haut an. Andere magische Ablenkungen schienen es höchstens zu ärgern. Es stand über ihr. Giftmüll tropfte von seinen Zähnen. Den wartenden Kiefern entströmte ein heißer Lufthauch, der nach geschmolzenem Metall stank.

Eine gewaltige Manawelle floss in ihre Fingerspitzen. Bevor der Giftwolf sie entzweibeißen konnte, wollte ihn Sandra mit einem Zauber treffen, der so stark war, dass sie davon ohnmächtig werden oder sterben konnte. Lieber sollte sie die eigene Magie töten als etwas so Krankes.

Aus dem Nichts prallte etwas Rotgoldenes in die Seite des Wolfs und warf die Bestie gegen ein Haus auf der anderen Straßenseite. Als der Staub sich legte, konnte Sandra einen gewaltigen Löwen derselben Größe sehen, der mit dem Riesenwolf rang. Judah richtete sich auf die Hinterbeine auf und schlug mit beiden Tatzen nach dem Wolf. Das Maul ihres materialisierten Verbündeten war hasserfüllt verzerrt.

Besser spät als nie, sagte Judah. *Zumindest der toxische Beschwörer wird uns eine Weile keine Schwierigkeiten mehr machen.*

Sandra ließ den Zauber verebben. Sie konnte nur voller Schrecken und Faszination zusehen, wie Judah den toxischen Geist mit seinen Schlägen zerfetzte. Aber er bezahlte dafür. Große Flechten seines Fells fielen ihm aus. Grässliche Tumoren bildeten sich auf Gesicht und Rücken.

Ein neuer blutiger Husten schüttelte Sandra durch. Ihr wurde schwindlig, und sie fiel auf die Knie; die Welt verschwamm vor ihren Augen. Sie wusste, dass die Strahlung sie schnell töten würde.

Verbanne ihn, Sandy!, schrie Judah in ihrem Geist. *Sofort! Das ist unsere einzige Chance!*

Sandra richtete sich auf einem Knie auf und konzentrierte sich auf die Astralebene, um die feinen Tentakel, die den Wolfsgeist mit dem Beschwörer verbanden, zu kappen. Sie stellte sich vor, wie sie die Fäden mit einem Schwert zerschnitt, das aus reinem Wind bestand. Die Fäden waren glatt und ölig. Die bloße Berührung ließ ihren Magen wieder rebellieren: Blut und Galle spritzten auf den Bürgersteig. In ihrem Schwindel mischte sich die Übelkeit mit Euphorie. Der Ekel mischte sich mit einem widerlichen, berauschenden Gestank.

Komm, sprach der Wolf direkt in ihrem Geist. *Du weißt, dass du den Geschmack des Verderbens kosten willst.*

Sie konnte kaum die Augen offen halten. Ihre Gliedmaßen waren schwer wie Frachtcontainer. Sie musste Zeit gewinnen, also verließ sie ihren sterbenden Körper und befreite sich von den Fesseln des Fleisches. Egal, was geschah – sie konnte nicht zulassen, dass dieses Monster ihre Mutter tötete und ihre Heimat vernichtete.

Fahr zur Hölle!, befahl sie dem Geist. Mit dem letzten Rest ihrer Willenskraft durchtrennte ihre Astralgestalt das Band zwischen Geist und Beschwörer.

Das gequälte Heulen des Wolfs hallte durch die Astralebene. Nichts hielt ihn mehr auf der physischen Ebene verankert, und der Geist verschwand in die kranke Metaebene, von der er gekommen war.

Judahs Astralgestalt senkte sich neben ihre, die neben ihrem Körper saß. Seine Aura war schwach und voller brauner und schwarzer Flecken, aber er würde sich erholen. Ihr eigener Körper, der von der Strahlenkrankheit gezeichnet und blutig war, würde das nicht.

*Es tut mir lei*d, sagte Judah und rieb seine Schnauze an ihrer astralen Schulter. *Ich wünschte, ich könnte dir helfen.*

In ihrer Astralgestalt konnte sie nicht weinen. *Hab ein Auge auf Miles, sagte sie. Er ist ein Idiot, aber er meint es gut.*

Soll ich bei dir bleiben, bis du gehst?, fragte der Löwe.

Sandra spürte, dass ihre Astralgestalt, weil ihr Körper dem Tode nah – oder schon tot – war, schon zu schwinden begann. *Vernichte diesen Beschwörer*, sagte sie. *Ich habe etwas zu erledigen.*

Judah nickte. *Du warst gut zu mir, Sandy. Ich werde dich nicht vergessen.*

Sie konnte nichts mehr sagen und lächelte nur. Dann machte sie sich auf den Weg zum Krankenhaus. Ihre Astralgestalt schwebte suchend von Raum zu Raum. Selbst nach all den Jahren erkannte sie die Aura ihrer Mutter, als sie sie fand. Sie war schwach, so wie ihre eigene; aber Aneta Severnaja war eine Kämpferin. Jetzt, da die Strahlenquelle verschwunden war, konnten sie und die anderen Opfer sich vielleicht erholen.

Sandra hatte nicht einmal mehr die Kraft, sich zu manifestieren. Stattdessen saß sie am Bett und berührte die Aura ihrer Mutter, die bereits mehr Farbe bekam.

Auf Wiedersehen, Mutter, flüsterte ihre Astralgestalt. Das war alles, was ihr noch blieb.

DIE ERWACHTE WELT

Nein. Die Ecke von Ayanas „Brackhaven For President"-Poster rollte sich neben ihrem rosafarbenen Himmelbett unter blauen Flammen auf. Ein schwacher Plastikgeruch wehte zu ihr hinüber.

„Das ist nicht echt", sagte sie mit erstickem Flüstern. Wenn es echt wäre, könnte sie es beherrschen. Sie könnte es absichtlich hervorrufen. Aber das konnte sie nicht.

Ayana nahm ihre Maria-Mercurial-Puppe vom Bett. Sie konzentrierte sich auf das silberne Haar. Mit einem Geräusch wie von einem Reißverschluss zog sich das Haar der Puppe zusammen. Es gab etwas Rauch, und das Haar begann rot zu glühen. Dann war es Asche.

Nein. Das sollte nicht geschehen. Hatte sie nicht schon genug Schwierigkeiten? Ayana war fett und blond – das war schon erniedrigend genug. Aknenarben bedeckten ihr Gesicht. Die Jungs nannten sie Ork, und die Orks lachten mit ihnen.

Sie rief ihre Playlist in der AR auf und drehte das Rad, bis ihr Lieblingssong der Latch-Key Kids aufleuchtete. Die Musik plärrte aus den winzigen Lautsprechern an der Wand: *Kids pfeifen auf die Liebe, die Liebe kann nichts gegen Drogen.* Sie wünschte, sie könnte in die Musik eintauchen, weggehen, irgendwo anders als hier sein. Hier war es nicht sicher.

Ein Kommlink blitzte und brummte auf dem Schreibtisch an der Wand. Ihre Mutter rief sie zum Essen nach unten.

Eine letzte Mahlzeit? Der Gedanke zauberte ein Lächeln in ihr tränenverschmiertes Gesicht. Ja, das passte. Sie würde hinuntergehen und mit ihrem Scheißkerl von kleinem Bruder essen. Mit etwas Glück könnte ihre Fähigkeit wieder durchbrechen und ihn anzünden. Wäre das nicht toll?

Nein. Im Herbst würde es einen neuen Test geben. Vielleicht könnte sie ihn bis dahin irgendwie schaffen. Sie könnte weglaufen. Bobby Paine war in der Fünften, nach dem Test, von zu Hause weggelaufen. Alle hatten gedacht, er hätte das gemacht, weil er durchgefallen war, aber er sagte, das sei es nicht gewesen. Niemand glaubte ihm. Ihr würde auch niemand glauben.

Das rosafarbene Bett quietschte, als sie aufstand.

Ihr Vater benutzte immer noch ein altmodisches Rasiermesser. Er bewahrte es auf einem alten Blechtablett im Bad auf. Sie machte sich – vorsichtig, damit die alten Holzbohlen sie nicht durch ihr Quietschen verraten konnten – dorthin auf den Weg. Ayana wusste nicht, ob ihr Vater wütend oder stolz sein würde, aber eines wusste sie: Sie würde es tun. Die Schande ihres Fluchs war viel schlimmer als alles, was ein wenig Blut anrichten konnte.

Zuerst sah sie es im Augenwinkel: Eine Flamme wie jene, die zu machen sie verdammt war. Sie begann wie das Flackern einer Kerze und wurde schnell rund und groß wie eine Grapefruit. Ayana wollte schreien oder weglaufen, aber sie hatte zu viel Angst. Das Ding schwebte nur ein paar Zoll vor ihr. Es hatte weder Augen noch Mund, nur diese flackernde, runde Gestalt. Plötzlich kam eine Stimme heraus, wie die eines jungen Mädchens. Sie sagte: „Halt."

Ayana schluckte hart und stolperte zurück, bis sie fast auf ihr Bett fiel.

„Halt, Mädchen. Du sollst noch nicht gehen."

„Was ... was bist du?"

„Eines Tages wirst du es verstehen. Wenn du es zulässt."

„Meine Familie ..."

„Wird nie verstehen, was du bist, oder was zu werden du bestimmt bist."

Jetzt kamen ihr die Tränen und schnitten schmutzige Rinnsale in ihr vernarbtes Gesicht. Sie schluchzte nur noch und konnte nicht sprechen.

„Spiel das Spiel weiter mit. Ich werde dich weiter beschützen. Und wenn die Zeit reif ist, komme ich zu dir. Verstehst du?!"

Ayana sah zu dem Licht hinauf und nickte. Die Lichtkugel flackerte zweimal und war verschwunden.

Draußen trommelte der Winterregen auf das Dach eines schwarzen Hyundai Shin-Hyung. Sandman bewegte seine Hände durch die Luft und bediente die ameisengroßen AROs, die über dem Lenkrad tanzten. Er seufzte und streckte sich, bewegte den Nacken hin und her. Eine Gestalt materialisierte im Ledersitz neben ihm. Sie hatte die Form einer Kugel und flackerte wie eine Kerze.

Sandman sagte: „Fertig?"

Der Geist schimmerte leicht. „Das Mädchen glaubt."

„Gut." Er tippte auf ein ARO, das nach oben schoss, die Farbe von Rot zu Grün wechselte und sich zu einem zweiten grünen ARO gesellte, das unter dem Autodach schwebte. Der Rest blieb rot. Sandman gähnte und schüttelte sich. Noch zwei Stopps auf der Liste. Dann konnte er endlich schlafen.

- Ich würde gerne sagen, dass ich in den Schatten groß geworden bin, aber ihr alle habt diese Geschichte schon vor langer Zeit nicht geglaubt. Es ist ein Unterschied, ob man in einer Umgebung aufwächst, in der Magie verehrt wird, oder in einer, in der man getötet wird, wenn man einen Zauber wirkt. Das ist die harte Realität, mit der die meisten von uns im Alltag zu tun haben. Und wer könnte uns mehr darüber erzählen als Man-Of-Many-Names? Seine Posts sind zwar oft kryptisch, aber er hat einiges Wissen über die Magie und wie sie in der Sechsten Welt wirkt. Passt auf, und ihr könnt sicher etwas lernen.
- Frosty

ERWACHT GEBOREN

Ich wurde nicht in eine Welt der Magie geboren. Ich stamme aus einer Familie, die glaubte, Magie sei etwas, das nur anderen Leuten passierte. Mein Vater erzählte uns (wie viele Leute das immer noch machen), dass die Magie eine wissenschaftlich definierbare Ressource und so selten sei, dass man sie vernachlässigen könne. Ich glaubte ihm. Als mein Vater Daniel Howling Coyote tanzen sah, wandte er sich ab und erkannte nicht, was das für unser Volk bedeutete. Er war Nukleartechniker. Er wollte, dass Magie nur einen Bruchteil dessen darstellte, was die Zukunft für uns bereithielt, und er machte sich Sorgen, unser Volk könnte leiden, wenn wir uns zu sehr auf die Magie verließen.

Wir *Dinhe* (Navajo) nennen jene, die Magie besitzen, *Haatalii*. Als ich jung war, taten wir Kinder so, als besäßen wir eine reichhaltige magische Tradition. Wir taten nicht so, als wären wir die alten Indianer. Wir waren die Eingeborenen einer Welt voller Reichtümer, und als die Cowboys in unseren Spielen angriffen, schlugen wir erbarmungslos mit der Wildheit der Geister zurück. Mein Vater mochte es nicht, wenn wir so etwas spielten. Er zweifelte immer noch an der Magie, und ich glaubte ihm immer noch. Als die *Haatalii* in meine Schule kamen, um unser Potenzial zu testen, weigerte ich mich, teilzunehmen. Ich dachte, das würde meinen Vater glücklich machen. Stattdessen wurde ich zu einem Ausgestoßenen in meinem eigenen Volk. Einfach gesagt: Man hielt mich für seltsam und hackte auf mir herum. Manches ändert sich im Lauf der Jahre eben nicht.

Ich entdeckte meine Fähigkeiten mit 15 Jahren. Ich hatte keine Ahnung, was geschah, aber jetzt weiß ich, dass es astrale Wahrnehmung war. Ich war von der Magie ferngehalten und in Privatschulen gesteckt worden, die Daten den Vorzug vor Traumfängern gaben. Also dachte ich zuerst, ich sei blind oder verrückt geworden. Es war nicht so, als ob ich es nicht abschalten konnte. Ich konnte diesen Schalter tief in meinem Geist sehen; aber ich wollte es nicht abschalten. Die Astralwelt ist im Vergleich zur normalen Welt aus Stein und Stahl wunderschön. Für die Erwachten ist die physische Ebene eine Schale, die man abziehen kann, um zu sehen, was dahinter liegt.

Niemand konnte mir sagen, was ich tun konnte – zumindest niemand, dem ich vertraute. Ich versuchte, meinen Weg selbst zu finden, und planschte herum, bis Wolf mich fand und mir den Weg zeigte. Als ich dann wusste, was ich war, versuchte ich, meine Magie zu verbergen. Die Lehrer wollten, dass wir *Haatalii* wären, um den Bonus zu kassieren, den Schulen für das Finden solcher Leute wie uns bezahlten. Gangs wollten uns haben, um ihre Macht zu beweisen. Die Armee wollte uns, um allen die Stärke der Amerindianer zu zeigen, die Howling Coyote geformt hatte.

Ich dachte, meine Geschichte wäre einzigartig, bis ich die Welt kennenlernte. Ich hatte Glück. Andere leben gar nicht lange genug, um die Gaben des Erwachens auszukosten. Auf der ganzen Welt werden die Erwachten, je nach den Regeln ihrer Kultur, geehrt, verehrt, gefürchtet oder verfolgt. An manchen dunklen Orten spielt sogar das Geschlecht eine Rolle dabei, wie die Magie gesehen wird. Frauen, die mit der Gabe geboren werden, können als verflucht betrachtet werden, und ihre Leben werden gewaltsam beendet, wenn dieser Fluch entdeckt wird.

- Man kann gutes Geld mit der Extraktion solcher Mädchen verdienen. Ich bin nicht für Wohlfühlgeschichten im Geschäft, aber alle Jubeljahre bekomme ich einen Auftrag, der nicht nur dem Konzern nutzt, für den ich Mana rumschubse. Wenn ich die Chance bekomme, Kinder vor Leuten zu retten, die die Magie nicht verstehen – wie der Human Brigade –, kommt es mir vor, als könnte ich ein wenig karmischen Ausgleich für den ganzen anderen Scheiß schaffen, der so passiert.
- Ma'fan

- Aber für wen machst du die Extraktionen? Diese Mädchen werden wahrscheinlich zum Eigentum ihrer Konzernherren und sind ihr Leben lang dazu verdammt, für einen Hungerlohn loyal zu schuften.
- Mika

- Nicht mein Problem, Omae.
- Ma'fan

- Nach dem ersten Investment enden die Aussortierten in Versuchslabors oder werden einfach auf die Straße geworfen und verschwinden dann in den Schatten. Nur wenige werden damit fertig und können Runner werden – oder sogar normale Mitglieder der Gesellschaft. Die meisten werden einfach Sklaven von Gangs.
- Jimmy No

Magie ist ein Fluch. Magie ist eine Gabe. Magie ist eine Chance - und all das hängt davon ab, wo man geboren ist. Seit dem Erwachen versucht man, herauszufinden, wer erwacht und wer nicht. Eine Zeit lang nahmen Wissenschaftler an, dass die Goblinisierung oder elfische Herkunft magische Fähigkeiten wahrscheinlicher machte. Trotz all ihrer Künste ist die Wissenschaft aber immer noch nicht in der Lage, vorherzusagen, ob ein Kind Magie in sich trägt, bevor sie sich zeigt. Ebenso gibt es keine wissenschaftliche Prozedur, die garantieren könnte, dass ein Kind Mana kanalisieren kann oder wie sich die Magie in ihm ausdrückt.

Wie Ehran der Schreiber sagte: „Magie ist der reinste Ausdruck unserer Beziehung zur Geisterwelt. In unserer DNA gibt es etwas, das die Tür zu dieser anderen Welt öffnet. Aber erst die Denkmuster, denen wir anhängen, ermöglichen uns, hindurchzutreten."

Mein Glaube an Wolf ist ein Denkmuster oder ein System, das mir erlaubt, mein magisches Potenzial zu nutzen. Die Christen glauben, ihre Macht käme von Gott, und sie beten, damit ihre Kräfte sich manifestieren. Hermetiker ersinnen komplexe Algorithmen, Wujen manipulieren das Qi, um magische Effekte zu erzeugen, und so weiter. Für einen Magieanwender kann fast alles als Denkmuster dienen. Die Art, wie man mit der Magie interagiert, legt fest, wie die Welt mit einem interagiert.

- Ich habe von Ärzten in Deutschland gehört, die magisch begabte Frauen im gebärfähigen Alter entführten. Sie haben sie dann mit Spermien magisch aktiver Männer befruchtet, um Kinder mit der Gabe zu erhalten.
- Red Anya

- Ich glaube das. Die Leute tun viele Dinge, um die Magie hervorzurufen. Ich sollte einmal ein medizinisches Paket in ein Labor in Amazonien bringen. Natürlich habe ich nachgeforscht – man geht nicht einfach nach Amazonien, ohne zu wissen, was dahintersteckt. Ich habe erfahren, dass die Lieferung von irgendwo aus Boston kam und die „männlichen Erzeugnisse" eines gefangenen Gestaltwandlers enthielt. Ich will gar nicht wissen, was Mr. Johnson mit dieser Probe plante, aber es klingt ähnlich wie Red Anyas Geschichte.
- Lyran

DIE ÖFFENTLICHE MEINUNG

WAS DENKEN SIE ÜBER MAGIE?

(Interviews in The Galleria, Dallas-Fort-Worth-Metroplex)

Mark Tucker, 64, Geschäftsinhaber: Magie sollte schärfer kontrolliert werden. Ich meine, wer sagt denn, dass der Kerl, den ich engagieren will, keinen Zauber auf mich wirkt, damit ich ihn engagiere und er dann mein Geschäft übernimmt?

Samantha Epstein, 15, Schülerin: In den Büchern ist das alles falsch. Gandalf der Graue? Der verdammte Harry Potter? Alles falsch. Magier sind megastark. Einmal sah ich, wie diese Polizistin auf die Straße trat und einen Fluchtwagen abschoss, indem sie nur mit dem Finger drauf zeigte. Das ist wirklich heißes Zeug.

Peter Duncan, 28, arbeitslos: Das ist ganz anders, als die Leute denken. Die Macht muss ja von irgendwoher kommen, nicht aus einer verdammten Manasphäre. Wo war denn die Macht die ganze Zeit? Und was ist mit den Drachen? Je mehr Leute dieses Mojo benutzen, desto stärker werden die Drachen. Da gibt es doch eine Verbindung!

Kevin Hardaway, 47, Lobbyist: Die Vorstellung, eine Person könnte so eine unkontrollierbare Macht benutzen, ist erschreckend. Sie müssen registriert werden, und wenn sie die Gesellschaft bedrohen, müssen sie ausgeschaltet werden.

MAGIE IN DER POPULÄRKULTUR

Sukie Redflower 5 ist abscheulich. Dank der Macht von Organisationen wie Horizon ist die allgemeine Annahme über Schamanen, dass sie entweder schöne Indianerprinzessinnen oder wettergegerbte Medizinmänner mit Federn sind, die Peyote rauchen. Natürlich gibt es auch solche Leute, aber die Stereotypen sind schädlich, weil sie Erwartungen wecken. Die mediale Darstellung der Magie ist fundamental falsch. Magie ist für die Mundanen meist ein unsichtbarer Vorgang. Sie können das Wirken eines Zaubers genauso wenig wahrnehmen, wie man beim Einkauf die Algorithmen im Hintergrund wahrnimmt, von denen man manipuliert wird. Diese Unsichtbarkeit wirkt vor der Kamera aber nicht gut, daher stellen die Medienkonzerne Zauberer als etwas Fremdartiges und leicht Erkennbares dar. Schamanen müssen alte Männer in altmodischer Stammeskleidung sein, Magier müssen Roben tragen, die der tolkienschen Fantasy entsprungen sind.

Nur in seltenen Fällen kann man die körperlichen Auswirkungen der Magie sehen - und diese Art Magie bevorzugen die Medien. Die Darstellung der Magie in der Sechsten Welt führt zu einer seltsamen Diskrepanz zwischen der Wirklichkeit der Erwachten und der Sicht auf sie. Erstens ist Magie immer noch extrem selten. Der Durchschnittsbürger trifft mit höherer Wahrscheinlichkeit einen Shadowrunner als einen Zauberer. Tatsächlich ist es sogar unwahrscheinlich, dass er das Zusammentreffen mit einem Erwachten überhaupt bemerken würde. Trotzdem wirkt die Magie auf das Alltagsleben, entweder als Zuckerbrot oder als Peitsche. Sie verspricht Reichtum, wie man an den hochklassigen Kliniken erkennen kann, die magische Heilung versprechen. Die großen Sicherheits-

firmen bieten Schutzverträge an, die einen persönlichen Magier beinhalten – wenn man die hohen Preise bezahlen kann. Andererseits erinnern Eltern ihre Kinder daran, dass es den Schwarzen Mann wirklich gibt und dass er nachts auf der Jagd nach unartigen Kindern ist, um Zauber auf sie zu wirken. Folklore und kulturelle Überlieferungen sind voller Beispiele davon, wie Magie sich zum Guten oder Schlechten auswirken kann – von der guten Fee, die einen zum Ball bringt, bis zum Teufel, der einem die Seele abkaufen will. Daher prägen die Geschichten über Magie die Kultur und die Sicht der Mundanen auf uns, auch wenn sie nie mit uns zu tun haben.

MAGIE IN VOLKSKULTUREN

Nur in wenigen Kulturen wurde die Magie anfangs freudig begrüßt. Viele hingen alten Vorurteilen an. Die Angst trieb die Mächtigen dazu, die Erwachten kontrollieren zu wollen; und was sie nicht kontrollieren konnten, vernichteten sie. In Teilen Afrikas, Osteuropas und tief im Herzen der CAS gibt es immer noch Gebiete, in denen Magie ein todeswürdiges Verbrechen darstellt. Kinder bemühen sich, ihre Fähigkeiten zu verbergen, und werden manchmal zum Selbstmord getrieben, wenn sie sie entdecken. Sie wollen ihrer Familie den Spott und die Schande ersparen, die ein Zauberer über sie bringen könnte.

Diese Vorurteile schwingen, als Resultat der Medienwahrnehmung, auch gegenüber ganzen Staaten mit. Man kennt das: In Tír na nÓg wimmelt es von Druiden, alle chinesischen Magier sind Wujen, und wenn jemand aussieht, als käme er aus Aztlan, will er uns wahrscheinlich für seinen nächsten Zauber Blut abzapfen. Nicht alle glauben das überall, aber genügend viele, dass es sich darauf auswirkt, wie die Durchschnittsbevölkerung uns sieht. Die NAN sind dabei ganz offen. Schamanismus wird als der traditionell vorgegebene Pfad betrachtet, und wer sich Magier oder anders nennt, wird als Außenseiter gesehen. Eine Handvoll Kulturen der Sechsten Welt sind in ihrer Behandlung der Erwachten bemerkenswert.

ASAMANDO

Kurz nach dem Erwachen bildeten sich mehrere metamenschliche Staaten. Jeder hatte andere Gesetze für die Magie. In Asamando wurden die Gesetze unter Berücksichtigung der Magie ausgearbeitet. Fast 30 Prozent der Bevölkerung sind Zauberer verschiedener Traditionen, aber weil sie auch Ghule sind, trauen sich nur wenige Außenseiter über die Grenze, um zu sehen, was ihnen diese Bevölkerung bieten kann. Da etwa 95 Prozent der Bevölkerung mit MMVV infiziert sind, nennt man Asamando auch die Heimat der Ghule. Ein Ghulstaat zieht natürlich

die Aufmerksamkeit der Erwachten auf sich. Zusätzlich zu den Ghulen gibt es in Asamando auch eine größere Population Freier Geister, was in manchen Landesteilen zu Gesetzen gegen das Binden von Geistern geführt hat.

- Konzerne sprechen nicht offen über die Forschungen und Anwerbungen, die sie in Asamando durchführen, aber sie sind extrem an der hohen Konzentration der Magie in dieser Region interessiert. Dennoch haben sie Angst, dass die unvernünftige Borniertheit, die mein Volk dazu gezwungen hat, in den Schatten zu leben, ihren Profit beeinträchtigen könnte.
- Hannibelle

- Unvernünftige Borniertheit? Vergiss nicht, dass Ghule Metamenschenfleisch fressen. Aber Asamando ist nicht die einzige metamenschliche Nation in Afrika, die für Aufregung sorgt. Wenn man ein Rundohr ist, sollte man nicht nach Azanien reisen, wo die Zulu-Elfen sehr besorgt darüber sind, die Macht im Land zu verlieren, und das Außenseiter deutlich spüren lassen.
- Turbo Bunny

- Mujajis fehlende Führungskraft in diesem Teil der Welt hat zu großer Instabilität geführt. Die Trans-Swazi-Föderation ist bereits so weit gegangen, andere Nationen, auch Asamando, um Hilfe bei der Verbrechensbekämpfung in Kapstadt zu bitten. Bislang haben sich dazu aber nur Söldner und Shadowrunner bereit gefunden.
- Frosty

ARABISCHES KALIFAT

Die Scharia ist selten eine Konstante im Kalifat, wo Magie als Vergehen gegen den Willen Allahs gesehen wird. Die Gläubigen sehen Magie als eine der Sieben Todsünden und wenden sich im Kalifat offen gegen ihren Einsatz. Jede Magieanwendung ist im Kalifat verboten. Die islamische Führung selbst sieht aber einen Unterschied zwischen Magieanwendung und den „Gaben", die die Gläubigen von Allah erhalten. Die *Sufis* – oder islamischen Mystiker – sind in diesem Sinne keine Magieanwender. Nach der Denkweise des Kalifats haben sie ihre Gaben von Allah erhalten und nutzen diese, um Sein Wort zu verbreiten.

PHILIPPINEN

Die Philippinen finden sich aus zwei Gründen auf dieser Liste: wegen der Insel Yomi und wegen der Huk. Yomi, deren ursprünglicher Name Lagu Lagu lautet, ist eine Brutstätte metamenschlicher und Geister-Aktivitäten. Obwohl die Insel im Jahr 2061 von der Herrschaft der Japaner befreit wurde, überwacht der japanische Geheimdienst immer noch die Aus- und Einreisen. Schmuggler, die sich in den Gewässern auskennen, können sich mit dem geheimen Transport von Reisenden ihren Lebensunterhalt verdienen.

Schmuggler können auch daran verdienen, dass sie magisch aktive Teenager aus dem Land schmuggeln, bevor die Huk-Regierung sie in die Finger bekommt. Die Huk-Regierung kam 2073 schwer in die Kritik, als ein Reporter von Horizon aufdeckte, dass sie mit einer Entführungswelle in Marawi zu tun hatte. Er bewies, dass Teile des militärischen Arms der Regierung Guerilleros angeheuert hatten, um Kinder mit magischem Potenzial zu entführen, vielleicht um sie aus noch unbekannten Gründen in die Armee zu pressen. Die Regierung leugnete die Existenz dieses Programms, aber die Entführungen finden auch heute noch statt. Das Problem ist so schlimm geworden, dass Kinder sich weigern, sich testen zu lassen, weil sie Angst haben, mitten in der Nacht aus ihren Familien entführt zu werden.

- Eher am helllichten Tag. Die Huks verwenden dafür frühere Freiheitskämpfer, die sich nach der Machtübernahme nicht mehr in die Gesellschaft einfügen konnten. Das hat der Regierung, die immer noch um eine Anerkennung durch die Vereinten Nationen kämpft, politisch schweren Schaden zugefügt. Wenn eine neue Verbindung zu den Entführungen aufgedeckt werden könnte, würde das den Huk große Schwierigkeiten bereiten.
- Kay St. Irregular

ITALIENISCHE KONFÖDERATION

Nirgendwo ist die Magie so deutlich zugleich Gabe und Fluch wie hier. Die Macht der katholischen Kirche reicht in jeden Haushalt der Nation. Der Auftrag der Kirche, Erwachte Kinder zu finden und zu rekrutieren, ist ein großer Anreiz. Sie sieht magiebegabte Kinder als Gabe Gottes und steckt sie in Orden oder Laienorganisationen, wo sie im katholischen Zugang zur Magie indoktriniert werden.

Die Kirche lässt in der ganzen Konföderation Tests durchführen, die im Rahmen von Messen und Bibelstunden stattfinden. Wenn ein Kind glaubt, es wäre von Gott auserwählt, soll es sich melden. Die meisten dieser Meldungen basieren aber auf keinen oder winzigen magischen Fähigkeiten, und die Kinder machen es hauptsächlich, um ihrer Familie zu mehr Ansehen zu verhelfen.

TÍR NA NÓG

Hinter dem Schleier geboren zu werden bedeutet, dass man sein Leben an einem Ort beginnt, an dem sich buchstäblich die Erde unter den Füßen bewegt. Tír na nÓg wird von Magie beherrscht, und wer mit der Gabe geboren wird, gilt als Herold dieser besseren, Erwachten Welt. Bürger mit der Gabe werden von den Reichen gut behandelt, aber die Armen und Entrechteten sehen Erwachte Kinder nicht nur als Eintrittskarte zum Seelie-Hof. Sie wissen, dass ein Erwachtes Kind zu Reichtum und Ruhm gelangen kann, aber sie wissen auch, dass damit Ausbeutung, Reisen zu seltsamen Metaebenen und Wahnsinn einhergehen können.

ATHABASKA-RAT

Die Stämme dieser Region schmachten immer noch unter der anhaltenden Lüge vom „robusten Individualis-

mus“. Man darf jede Art von Magie betreiben, solange sie Schamanismus ist. Wer der Stammestradition nicht folgt, wird als Außenseiter gemieden. Die meisten Stätten der Macht sind nur für Schamanen zugänglich, und manche sogar nur Anhängern eines bestimmten Totems. Daher werden andere Traditionen im Geheimen gepflogen, oder man versucht, die Stammestraditionen nachzuahmen, um nicht aufzufallen.

- Die Anführer wissen das und lassen häufig Geister durch das Land reisen, um Auren auf nichtschamanische Magie zu überprüfen. Solche Leute werden dann den Behörden gemeldet. Wenn man also im Athabaska-Rat nichtschamanische Magie betreibt, sollte man darauf achten, dass die eigene astrale Überwachung auf der Höhe ist.
- Jimmy No

AZTLAN

Um die kulturellen Auswirkungen in Aztlan zu verstehen, muss man wissen, dass der Präsident zugleich Kaiser der Staatsreligion und ein hochrangiger Angestellter von Aztechnology ist. Diese enge Zusammenarbeit zwischen Staat, Kirche und Konzern regelt alles – von den Außenbeziehungen bis zur Verfolgung unerlaubter Magie.

Vor dem Erwachen waren 80 Prozent der Einwohner dieser Region Katholiken. Als die Magie zurückkehrte, lebte auch die Religion der alten Aztekengötter wieder auf. Heute sind der Katholizismus und alle anderen nicht eingeborenen Religionen in Aztlan verboten. Das schränkt die Zahl der magischen Traditionen, die man hier legal praktizieren kann, deutlich ein. Wie im Athabaska-Rat verbergen Zauberer anderer Traditionen ihre Gaben oder kleiden sie in das Gewand der Aztekengötter. Die Leute halten zum Pfad der Sonne. Der Glaube an das Wort der Kirche ist in Aztlan so tief verwurzelt, dass sogar Mütter ihre Kinder denunzieren, wenn diese eine unerlaubte Religion praktizieren.

- Wenn ihr den allgemeinen Fanatismus der Einwohner Aztlans nicht versteht, habt ihr hier nichts verloren.
- Marcos

- Wenn ihr es nicht versteht, diesen Fanatismus zu unterwandern und gegen die Fanatiker zu wenden, habt ihr hier auch nichts verloren.
- Traveler Jones

HAWAI'I

Die Inseln von Hawai‘i sind insofern bemerkenswert, als die Vorurteile der Fünften Welt durch das Erwachen nur noch verstärkt wurden. Hawai‘i ist für Touristen ganz anders als für Einheimische, nur dass inzwischen das Gesetz diesen Unterschied abbildet. *Haole* (sowohl Besucher als auch Nicht-Stammesangehörige) dürfen ohne Lizenz keine Magie ausüben. Der Erhalt einer Lizenz dauert mehrere Tage, und ein Stammesangehöriger muss bereit sein, Verantwortung für die Folgen des magischen Handelns des Antragstellers zu übernehmen, als wäre er dessen Vormund. Die bürokratischen Hürden haben die Anzahl der *Haoles*, die legal Magie praktizieren, auf eine Handvoll Universitätsprofessoren und Konzernwissenschaftler reduziert. Illegale Magie mit gefälschten Lizenzen und manchmal mit Rückendeckung eines Konzerns ist deutlich weiter verbreitet.

AMAZONIEN

Es wäre ein Witz, die amazonische Regierung für mehr als die Marionetten der Drachen zu halten, die hier hausen. Die Drachen erholen sich langsam von den Kriegen gegen Aztlan und gegeneinander, und die Erwachten sind sehr begehrt, um bei der Erholung zu helfen und entstandene Lücken zu füllen. Der amazonische Geheimdienst DISA versucht, Akten über alle Erwachten in der Region anzulegen. Der DISA verwendet ein dichtes Informantennetzwerk, um alles über neue Erwachte und magiebegabte Besucher herauszufinden. In einigen Slums hat der Dienst damit keinen Erfolg, aber man kann davon ausgehen, dass der Drache eine Akte über einen hat, wenn man getestet wurde.

- Welcher Drache? Hualpa? Boiuna? Vielleicht sogar M’boi oder ein anderer Lindwurm? Hier herrscht einiges an Unordnung, seit Hualpa und der Staat so viele Schläge einstecken mussten.
- Winterhawk

MAGIE IM SCHULSYSTEM

Die Sicht der Medien auf die Magie beeinflusst alle gesellschaftlichen Institutionen. Schulen sind den Eltern gegenüber verantwortlich, und Eltern (gesegnet seien sie) haben Angst vor allem. In öffentlichen und privaten Schulen auf der ganzen Welt gibt es standardisierte Tests auf magische Begabung. In einigen Schulsystemen wird bereits in der dritten Klasse mit den Tests begonnen, andere warten bis zur fünften. Die Tests werden auch in den höheren Schulen fortgesetzt. Die Pubertät wird weithin als die Zeit betrachtet, in der sich die Fähigkeiten eines Erwachten zu zeigen beginnen, daher sind die Tests ab dem Eintritt in eine höhere Schule vorgeschrieben. Wissenschaftler nehmen an, dass diese zeitliche Abfolge etwas mit Hormonspiegeln zu tun hat, daher hat sich die Forschung vor allem auf Zusammenhänge zwischen genetischen Markern und der Körperchemie in der Pubertät konzentriert. Bisher hat aber niemand ein bestimmtes Gen als Auslöser der Gabe identifiziert. Der Umstand, dass Kinder von Erwachten sehr häufig nicht Erwacht sind, scheint einer rein genetischen Erklärung auch zu widersprechen.

Sobald bei einem Kind magisches Potenzial festgestellt wird, beschäftigt sich das Schulsystem damit. In einigen Fällen, wie zum Beispiel in Aztlan und vielen südostasiatischen Ländern, werden die Kinder in besondere

Klassen versetzt, um ihre Fähigkeiten zu überwachen. Die Schulbehörden behaupten, das diene dazu, den Kindern bei der Entwicklung ihres Potenzials zu helfen, aber meist geht es um die Sicherheit.

- Wessen Sicherheit? Der Kinder? Der Schulen? Bei der Trennung geht es eher darum, magische Kinder in einer abgeschotteten Umgebung unterzubringen, wo die Behörden genauer überwachen können, wie sich die Kräfte entwickeln, um sie sich besser zunutze machen zu können. Es ist kein Geheimnis, dass viele Schulen die Daten an Konzerne und Universitäten verkaufen. Datensammler durchforsten Schulakten, um Anwerbungswürdige zu finden. Je mehr Kinder von einer Schule angeworben werden, desto berühmter wird sie, und desto mehr Geld fließt ihr zu.
- Nephrine

- Es muss nur ein Kind zufällig von der Sprossenwand fallen, und schon schreien alle, dass das magische Kind es mit seinen Kräften runtergeschubst hat. Schulen können, wenn sie keine teuren Wahrnehmungshüter aufbauen können, nicht herausfinden, wer Magie auf diesem Niveau wirkt. Die Kinder können mit dem Drek von „Seine Fähigkeiten machen mich unsicher" durchkommen. Das magische Kind wird viel eher zum Ziel von Schikanen, als dass es selbst andere schikaniert. In diesem Alter sind die Kräfte sehr unzuverlässig, und die meisten Kinder haben zu viel Angst, um sie wirklich einzusetzen.
- Lyran

In den meisten Gegenden der Welt sind die magischen Tests in der Grundschule noch freiwillig. Seltsamerweise verweigern sich aber nur wenige Schüler. Eine Studie von Awakened World Research aus dem Jahr 2068 hat ergeben, dass Elfen sich signifikant häufiger weigern als Angehörige anderer Metatypen. Die Studie deutete auch darauf hin, dass der soziale Druck, sich testen zu lassen, stärker ist als die Angst, als Erwacht erkannt zu werden. Bei Elfen gilt das offenbar nicht; hier scheint die Angst davor, als nicht magisch erkannt zu werden, eine größere Rolle zu spielen.

- Das ist doch einfach schrecklich. Stellt euch vor, ihr wärt ein unsicheres Mädchen im Teenageralter, das einfach nur dazugehören will. Und stellt euch weiter vor, ihr müsstet versuchen, zu verbergen, dass ihr kaum kontrollierbare magische Kräfte habt, die eure ganze Klasse mit einem Energieball umhauen könnten.
- Sunshine

- Das macht die Einsamkeit der Pubertät nur noch schlimmer.
- Snopes

MAGIE AN DER UNIVERSITÄT

An Universitäten ist das Leben für Erwachte ganz anders als in der Schule. Es dauerte nach dem Erwachen etwa fünf Jahre, bis die akademische Welt sich der Magie öffnete. Heute ist dieses Forschungsfeld besser dotiert als jedes andere, vielleicht mit Ausnahme der Nanotechnologie. Die UCLA behauptet, als erste Universität einen Doktorgrad in Thaumaturgie verliehen zu haben, aber davor gab es in Oxford und Oslo bereits Lehrveranstaltungen über Magische Erkenntnis. Das bekannteste Programm gibt es aber am MIT&T, wo auch eine der wenigen Einrichtungen existiert, die magische Abschlüsse an nicht Erwachte vergibt.

- Moment! Wie kann man einen magischen Abschluss machen, wenn man keine Magie beherrscht?
- Snopes

- Diese grundständigen Studiengänge finanzieren den Alltagsbetrieb der Universitäten. Sie sind sehr einfach zugänglich, damit man mit ihnen sehr einfach Geld verdienen kann. Wenn man sich die Kurse also leisten kann, bekommt man ziemlich sicher einen Bachelor der Magie, ohne jemals einen Zauber zu wirken. Außerdem können Nichtmagier in seltenen Fällen auch mit einem Diplom abschließen, wenn sie sich Richtungen verschreiben, die sich mit Forschung, Philosophie und Anwendbarkeit beschäftigen.
- Elijah

- Das Bachelor-Programm für Magische Studien am MIT&T beschäftigt sich mehr mit dem allgemeinen Verständnis der Magie als mit der Verfeinerung von Fähigkeiten. Die Kurse sind besonders nützlich, wenn man mit einem Team ohne Magier unterwegs ist. Man weiß dann wenigstens, wann Magie gegen einen gewirkt wird.
- /dev/grrl

Durch einen akademischen Abschluss haben Zauberer die größte Aussicht auf eine stabile Karriere, aber sie schaffen das Problem, dass man sich der Universität anpasst und an Individualität verliert. In der Thaumaturgie gibt es Studiengänge mit Berufs-, Bachelor-, Master- oder Promotionsabschluss. Die Einrichtung thaumaturgischer Kollegs hat eine Kontroverse darüber entfacht, wie Magie unterrichtet werden sollte. Traditionell betrachtet ist die Thaumaturgie eine Wissenschaft auf akademischem Niveau. Zauberer entwerfen Zauberformeln und folgen vernunftbasierten Traditionen. Neuere Programme rücken die Magie eher in die Nähe der Künste, sehen die Traditionen als eigene Kunstformen und verleihen Bachelor- und Master-Abschlüsse in Thaumaturgischer Kunst.

- Die American Association for the Advancement of Thaumaturgy (AAAT) und andere Regulierungsbehörden leben mit dem bürokratischen Albtraum, definieren zu müssen, was als akademische Magie gilt und was nicht. Sie halten jedes Jahr auf Einladung des DIMF eine Konferenz in Marseille ab. Die AAAT tendiert zur Definition von Magie als akademischer Wissenschaft, weshalb viele Hermetiker als Initiation häufig Abschlussarbeiten schreiben. Im Jahr 2069 wurden Schamanistische Studien endlich auch als Studienrichtung akzeptiert, die man mit einem ThD abschließen kann.
- Jimmy No

- Die Debatte darüber, ob Magie als Thaumaturgische Kunst oder Thaumaturgische Wissenschaft gelten soll, steckt tief im bürokratischen Sumpf fest. Keinen Runner interessiert es, ob man mit M.M. oder ThD abschließt, aber an Universitäten oder bei Konzer-

nen hat es große Auswirkungen aufs Gehalt. Mit einem Doktorgrad bekommt man einfach mehr bezahlt. Und dieses Denken beeinflusst sogar die Johnsons, die einen Magier anwerben wollen. Tatsächlich kann ein akademischer Grad darüber entscheiden, welche Jobs man zu welcher Bezahlung angeboten bekommt.

- Winterhawk

Langsam werden andere Denkweisen, je nach ihrem Nutzen für verschiedene Einrichtungen, ebenfalls akzeptiert und gefördert. Am Wellesley College bei Boston werden Adepten angenommen und in bestimmten Tanzformen ausgebildet. Örtliche Konzerne haben sich auf die Möglichkeiten dieser künstlerischen Ausbildung gestürzt, und langsam verbreitete sie sich auch an berufsbildenden Schulen und Konzernschulen. Solche Studien werden mit dem Master der Angewandten Magie (M.M.) abgeschlossen.

- Ich bin überrascht, wie oft sich Doktoranden an mich wenden, die bestimmte Reagenzien, Daten über obskure magische Orden oder Ähnliches suchen. Den Doktorgrad bekommt man nur mit sehr spezialisierten Kenntnissen, an die man ohne Hilfe aus den Schatten nur ziemlich schwer herankommt.
- Elijah

Jemandem, der dem Pfad des Schamanismus folgt, kann ein akademischer Grad wenig bieten. Schamanen werden von Mentoren ausgebildet, und einige von ihnen (darunter auch ich) arbeiten mit dem Totem zusammen, um diese Verbindung zu stärken. Das ist der Ausbildung durch ein Individuum vorzuziehen, da man dort zwar lernt, was der Lehrer für das Leben in der Erwachten Welt nützlich findet, diese Lehren aber von den Gefühlen und Vorurteilen des Lehrers beeinflusst sind. Das Totem hingegen ist die reinste Ausprägung der eigenen Tradition und Fähigkeiten, daher konzentrieren sich dessen Lehren auf die Stärken des Schülers. Aber vor allem bringt es den Schüler auf den Pfad, den er einschlagen soll. Ich folge Wolf, und von Wolf habe ich alles gelernt, was ich zur vollen Ausschöpfung meines Potenzials als Schamane brauche. Ich habe auch von anderen manches gelernt, aber nichts half mir so sehr wie die Lehren Wolfs.

In den letzten Jahren sind immer mehr Angebote an Volkshochschulen aufgekommen, die sich an Erwachte richten. Die Leiter der Volkshochschulen haben erkannt, dass viele Erwachte in den frühen Zeiten der Magie übersehen wurden und es daher einen Markt unter Studenten mittleren Alters gibt, die endlich lernen wollen, was sie mit der Magie tun können. Die meisten dieser Studenten haben für eine akademische Ausbildung zu wenig Disziplin oder ein so geringes Potenzial, dass ein Zweijahres-Kurs völlig ausreicht, um ihre Fähigkeiten auszuschöpfen.

Zudem passt die Einbindung der Volkshochschulen in ihre Gemeinden besser zu weniger traditionellen Pfaden. Die Universitäten konzentrieren sich auf die Wissenschaft der Thaumaturgie, die Volkshochschulen lehren eher das, was der Gemeinschaft nützt. Es wäre also an einer Volkshochschule im Irish Quarter von Boston leichter, etwas über druidische Geschichte zu lernen als zum Beispiel über westphälische Theurgen.

LISTE DER STUDIENZWEIGE DER AMERICAN ASSOCIATION FOR THE ADVANCEMENT OF THAUMATURGY

Angewandte Thaumaturgie
Astrale Studien
Feng Shui
Forensische Magie
Metaphysik
Okkulte Studien
Psychometrie
Schamanistische Studien
Taliskrämerei
Weissagung
Arkanarchäologie
Einstimmung
Fokusherstellung
Geomantie
Metaplanare Studien
Praktische Beschwörung
Reinigung
Somatik
Theoretische Magie
Zentrierung

- Das Volkshochschulsystem ist für die SINlosen sicherer als die Universitäten. Die Einrichtungen sind gemeindefinanziert, also werden sie Informationen über ihre Studenten eher nicht an Konzerne und Universitäten verkaufen.
- Glitch

- Bürgermeister Jonathan Blake, der auch die multinationale Centurion Services Group besitzt, finanziert die Volkshochschule von Bellevue. Die Volkshochschule Northridge in Austin, CAS, wird komplett von Lone Star finanziert. Viele andere Privatuniversitäten und Volkshochschulen werden von anonymen Gönnern unterstützt, was die Frage nach dem wahren Zweck der Spenden aufwirft.
- Mr. Bonds

IM SOLD DER MÄCHTIGEN

Leider muss ich zugeben, dass die Magie den Konzernen viel verdankt. Die Ausbeuter gehörten zu den Ersten, die die Magie der Sechsten Welt akzeptierten. Zauberer und Adepten sind nur ein Bruchteil der Weltbevölkerung, aber ihre Macht lässt sie zu großen Sicherheitsrisiken werden. Die Konzerne suchten als erste nach einem Verständnis der Magie und einer Möglichkeit, sie – und uns – auszubeuten. Die frühen Zauberer profitierten davon ähnlich wie die Pioniere der sozialen Medien. Die Neuheit der unsichtbaren Macht erlaubte den Schlauen, das Vakuum mit sehr begehrten Dienstleistungen zu füllen. Die ersten Zauberer legten ihre Honorare selbst fest. Ein paar schafften es sogar, große Anteile der Konzerne zu bekommen und im Spiel der Mächtigen mitzuspielen.

- Man-Of-Many-Names malt die Beziehung zwischen Zauberern und Konzernen hier in hübschen Farben, aber er verschweigt, dass sich dahinter viele Jahre des Missbrauchs durch dieselben Konzerne verbergen. In den frühen Jahren entführten die Japanokons magisch Aktive und experimentierten an ihnen herum, um zu erfahren, was sie besonders macht.
- Mihoshi Oni

- Aztechnology bewahrt Gewebeproben all seiner angestellten Magier für Rituale auf, damit sie nach einer Entführung gefunden werden können. Aus demselben Grund werden auch Proben der wichtigen Execs aufbewahrt.
- Hard Exit

- Jeder Konzern, der das kann, bewahrt Gewebeproben auf. Die Frage, die man sich stellen sollte, ist: Wer hat Zugriff auf die Proben?
- Mr. Bonds

- Die Jaguar-Garde bewacht die Proben und lagert sie in sicheren Einrichtungen in Amazonien. Ich weiß das, weil ich in eine einbrechen wollte. Ich kam aber nicht durch – die Magie, die dort wirkt, ist mehr als tödlich.
- Ma'fan

- Es klingt, als wäre es besser, für eine kleinere Firma zu arbeiten, weil man mehr Aufstiegsmöglichkeiten hat. Das stimmt aber nur, bis man von einem der Megakons einkassiert wird.
- Kia

Die Entscheidung, sich an einen Konzern zu verkaufen, ist gefährlich (manche sagen dumm), aber selbst die Radikalsten unter uns können dieser Verlockung erliegen. Konzerne werben Freiberufler an, weil sie Fertigkeiten haben, die sonst nicht zur Verfügung stünden. Daher bezahlen diese Konzerne für magische Spezialisten viel Geld und finden sich sogar mit unseren Verschrobenheiten ab. Je kleiner ein Konzern ist, desto höher ist sein Angebot, damit ihm magische Talente nicht abgeworben werden.

Wer in einen Konzern hineingeboren wird, geht einen anderen Weg. Die Kontrolle beginnt in jungen Jahren, und man wird, beinahe von Geburt an, überwacht und spezialisiert ausgebildet. Das wird sowohl von der eigenen Familie als auch vom Konzern selbst vorangetrieben. Eltern mit Erwachten Kindern erhalten sofort einen höheren Status im Konzern. Sie steigen in der Hierarchie auf, und der einzige Preis, den sie dafür entrichten müssen, ist, ihr Kind der rigiden Ausbildung des Konzerns zu unterwerfen.

Das Arbeiten für einen Konzern kann einem Ressourcen zugänglich machen, an die man sonst nicht kommt. Der Preis dafür ist, dass alles, was man für einen Konzern tut, irgendwo aufgezeichnet wird. Selbst die „speziellen" Jobs werden von Mr. Johnson und manchmal seinen Vorgesetzten notiert, um festzustellen, welchen Nutzen oder welche Loyalität der Auftragnehmer hat.

- Ich weiß nicht, wie oft du für Konzerne arbeitest, aber der Mist, den du verzapfst, lässt dich als totalen Anfänger erscheinen. Die Dateien, die Konzerne über magische Dienstnehmer anlegen, haben eher den Hintergrund, sie erpressbar zu machen, als festzuhalten, ob sie loyal sind. Wuxing wurde bei den hiesigen Wujen sehr unbeliebt, als ein Runner herausfand, dass sie einen Reinigungstrupp an den Schauplatz schickten, der Proben für die Benutzung in Ritualen sammeln sollte.
- Snopes

Jeder Konzern hat eine etwas andere Sicht darauf, wie man Magie betreiben und ausbeuten kann. Man sollte sich zumindest die Zeit nehmen, die Herangehensweise einiger der wichtigsten Spieler auf diesem Feld zu verstehen.

WUXING

Wuxing ist eine aufstrebende Macht, die Aufmerksamkeit verdient, aber nicht bekommt. Einst war Wuxing der am wenigsten beachtete der Großen Zehn, wurde aber nach dem Erhalt von 200 Millionen Nuyen und zweier mysteriöser magischer Gegenstände gemäß Dunkelzahns Testament schlagartig berühmt. Der wichtigste magische Aktivposten von Wuxing ist Ming Solutions, eine Dachorganisation für andere magische Aktiva. Ming arbeitet eng mit Wuxings Baufirmen zusammen, um sicherzustellen, dass alle neuen Bauwerke nach den Regeln des Feng Shui errichtet werden. Wenn ihr euch für Geomantie oder das Kanalisieren von Qi interessiert, kann euch eine Zusammenarbeit mit Wuxing weiterhelfen.

MITSUHAMA

MCT ist der Weltmarktführer bei magischen Gütern. Seine thaumaturgische Forschungsabteilung unterhält eine Datenbank zu magischen Forschungsarbeiten, die von den besten Universitäten hochgeschätzt wird. Das Prunkstück in Mitsuhamas magischem Imperium ist Pentacle Distribution, der zweitgrößte Telesma-Konzern der Welt. MCT sollte sich aber nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen. In London versucht Glendower Export Associates, in Pentacles Markt einzudringen, und in diesem Krieg kann man als Söldner einiges Geld verdienen.

ARES MACROTECHNOLOGY

Trotz aller Werbebotschaften ist und bleibt Ares zuallererst ein Militärkonzern. Ares Firewatch gilt als erste Verteidigungslinie der UCAS gegen Insektengeister und versucht, Schwärme zu entdecken und zu vernichten, bevor sie gefährlich werden. Aufträge zur Untersuchung möglicher Schwärme werden oft an Runner vergeben, die sich mit den örtlichen Gegebenheiten besser auskennen. Ares will den Krieg gegen die Bugs aber nicht nur auf unserer Ebene führen. Einige Tochtergesellschaften beschäftigen sich mit der Forschung darüber, wie man die Bugs angreifen kann, bevor sie die physische Ebene erreichen. Die fortschrittlichste extraplanare Forschung wird zurzeit am Institut Thaumaturgique du Québec betrieben. Ares vergibt auch Forschungsaufträge an Spezialisten, die in der Erkundung der Metaebenen versiert sind.

- Ares hat das Institut Thaumaturgique du Québec erworben, als CatCo zusammenbrach. Statt es mit Xerxes Positive Research zu vereinen, hat Ares es auf Damien Knights Wunsch hin eigenständig gehalten, was sich als schlauer Zug erwies. Das ITQ überstand ein Jahr nach seinem Erwerb durch Ares gerade eben einen feindlichen Übernahmeversuch durch ein Kong-

lomerat von Konzernen. Die meisten dieser Konzerne, inklusive MechAnima, Libra Holdings und Centurion Financial, waren indirekt mit der Draco Foundation verbunden, was die Vermutung bestärkt, dass Nadja Daviar dahintersteckte.
- Mr. Bonds

AZTECHNOLOGY

Aztech ist für seine Perversionen, vor allem die allgegenwärtige Blutmagie, bekannt, aber das sind nicht seine einzigen Interessen. Der Konzern ist zum Beispiel auch sehr an druidischer Magie interessiert. Die Erdverbundenheit der druidischen Rituale könnte bei der Ausbreitung nach Amazonien nützlich sein und bei der Verteidigung gegen den Dschungel selbst helfen.

SUICHINI MAGICAL MECHANICS

Dass ein Konzern einem Drachen gehört, ist nicht neu. Aber Ryumyo hat sich bei diesem Konzern nicht so profitgierig gezeigt wie seine Artgenossen. Vom Konzerngewinn werden 85 Prozent reinvestiert, um magische Forschungen zu finanzieren.

- Die anderen 15 Prozent werden gewaschen und über verschiedene Kanäle an die Yakuza verteilt – meist als Bezahlung für deren Dienste. Manchmal werden mit dem Kapital von Suichini auch Runs gegen die Vory finanziert. In letzter Zeit habe ich einige Freiberufler getroffen, die über Scheinfirmen gut dafür bezahlt wurden, die westsibirischen Ebenen zu erforschen.
- Mihoshi Oni

IM DIENST DER KIRCHE

Als die wichtigen Religionen damit aufhörten, einen Zauberer als „Dämon“ zu verleumden und ihm das Kreuz entgegenzuhalten, kamen sie darauf, dass Magie bei der Mitgliederwerbung nützlich sein könnte. Religion basiert auf der Prämisse des Glaubens an Unsichtbares, muss aber auch zur sichtbaren Welt etwas sagen können. So etwas geht einfacher, wenn die Leute, die das Zaubern übernehmen, in derselben Kirchenbank wie die anderen sitzen und zum selben Gott beten.

Darin aber liegt das Problem. Um die Kunst wirklich zu meistern, besonders in höheren Initiatengraden, muss ein Zauberer erkennen, dass Denkmuster eben genau das sind: uralte Traditionen, die wir nutzen, um die Mysterien der magischen Welt zu beherrschen. Diese Einsicht deckt eine Wahrheit über die Religion auf, die oft der Wirklichkeit der Sechsten Welt widerspricht.

Die meisten Weltreligionen werden mit der Prämisse verkündet, im Besitz der alleinigen Wahrheit zu sein. Die Existenz der Magie und der Metaebenen deutet darauf hin, dass es mehr als einen wahren Glauben geben könnte. Ich kann daran glauben, dass die hüfthohe Trennwand zwischen meiner Küche und dem Esszimmer eine höhere Macht ist, und sie anbeten. Wenn aber niemand meinen Glauben teilt, wird daraus keine Religion. Religion ist also geteilter Glaube, daher kann auch ein Kult zu einer organisierten Religion werden. Und durch diesen gemeinsamen Glauben können die Mitglieder einer Kirche die Fähigkeit erhalten, zu initiieren und ihre magischen Kräfte zu verstärken.

- Die Scientology-Kirche, die einst als betrügerische Sekte und Vehikel zur Steuerhinterziehung galt, hat in den späten Vierzigern die Schwelle zur Glaubensgemeinschaft überschritten, als ihre Mitglieder magische Fähigkeiten zeigten und einen Orden innerhalb der Kirche bildeten. Dieser Orden überwacht nun das „Auditing“ neuer Mitglieder, durch das diese ihre spirituelle Kraft finden sollen.
- Elijah

Für eine Religion zählt Mitgliedschaft ebenso viel wie Glaube. Damit sie blühen kann, braucht sie Mitglieder, und als die vorchristlichen Religionen im Gefolge des Erwachens plötzlich starken Zulauf erhielten, wurden sie von den Großen Drei als Gefahr erkannt. Christentum, Judentum und Islam vereinten sich für einen kurzen Moment zum einzigen Zweck, diese neuen Religionen als neues Heidentum zu brandmarken und zu verdammen. Das Neuheidentum bezeichnet einen Synkretismus aus polytheistischen Texten, Wicca-Glauben, Druidenkulten, Asatru, amerikanischen Stammesreligionen und noch vielem mehr. Das Verdammen dieser Glaubensrichtungen konnte den Großen Drei nur bedingt dabei helfen,

TRANS-UNION INTERCORP SEARCHNET

Suchparameter: Wichtige Firmen für magische Güter und Dienstleistungen
Suchergebnisse: Auflistung multinationaler Resultate …

ARKANE DIENSTLEISTER

Manadyne	Parashield
Ares Firewatch	Mysticks and Magicks
HermeTech Associates	Ming Solutions
Elementals' Services	Rees Arcana
Centurion Applied Magicks *(ehem. Cross Applied Magicks)*	Kami Consulting
	Farsight

HERSTELLER MAGISCHER GÜTER

Pyramid Arcane Supplies	Pentacle Distribution
The Arcanum	TalisPoint
Magicknet	Manadyne Manufacturing

MAGIELÄDEN

Ipsissimus	Lore Stores, Inc.
MageWerks	Yin and Yang
Pentacles	Pentagrams

MAGISCHE VERLAGE

Pentacle Press	Ambrosius Publications
Pentagram Publishing	MagicMind
LoreNet	

weniger Mitglieder an die neueren (oder – je nach Standpunkt – älteren) Religionen zu verlieren.

- Der Gedanke hinter der Verdammung des Neuheidentums war viel hinterhältiger. Wäre es nur um die Angst vor Mitgliederschwund gegangen, hätte man auch Hinduismus und Daoismus verdammt. Ich kann nur sagen: Die Kirchen denken langfristig wie Drachen.
- Frosty

Der Kampf um die alleinige Wahrheit ist noch lange nicht vorbei. Viele Glaubensgemeinschaften haben in den Schatten nach Helfern für das Erreichen ihrer Ziele gesucht. Dies sind die potenziellen Auftraggeber:

DIE KATHOLISCHE KIRCHE

Die einen sagen, die Macht des Vatikans liege über der Welt wie die Strahlen der Sonne. Für die anderen ist es eine dicke Smogschicht. Er hatte das Potenzial, einen sanften Übergang in eine magische Welt zu bewerkstelligen, da die nötigen Strukturen zum Akzeptieren von Magie bereits in der Kongregation für die Selig- und Heiligsprechungsprozesse vorhanden waren. Magische Vorkommnisse in der Fünften Welt wurden als Wunder oder Teufelswerk betrachtet, aber ihnen wurde nicht grundsätzlich die Existenz abgesprochen. Die negativen Reaktionen auf neue Metatypen und neue Magie in den höchsten Kreisen der Kirche behinderten jedoch die Akzeptanz der Magie als Ganzes. Dieses Klima hat sich aber verbessert, und heute finden alle außer den konservativsten Hardlinern in ihrer Weltsicht einen Platz für die Magie. Sie unterscheiden zwischen guter und böser Magie – je nachdem, ob man sie im Dienst der Kirche und in Form einer akzeptierten Tradition praktiziert oder nicht. Dieser letzte Teil ist aber nicht absolut. Die Kirche heuert Erwachte auch ungeachtet ihrer Tradition an, wenn sie die benötigten Fähigkeiten haben.

ISLAM

Für ein Kind Allahs kann es sehr schwierig sein, wenn es entdeckt, dass es magisches Potenzial hat. Das islamische Gesetz verbietet die Ausübung von Magie – mit wenigen Ausnahmen. Zwischen der Existenz eines verdammten Zauberers und eines Verkünders des islamischen Glaubens gibt es eine feine Trennlinie, deren Verlauf häufig vom eigenen Ruf und Beziehungen abhängt, die man zu Würdenträgern des Islams hat. Und es gibt auch noch andere Gesetzeslücken. Zahllose Muslime, die glauben, gesegnet zu sein oder gesegnete Familienmitglieder zu haben, wenden sich dem Sufismus zu. Sufis werden als Allah wohlgefällig betrachtet und sind vom Magieverbot ausgenommen.

HINDUISMUS

Der Hinduismus ist schon allein durch die große Bevölkerung Indiens bedeutsam. Seine Anhänger gehen davon aus, dass sie bereits vor dem Erwachen magisch tätig waren. Ich habe den Vergleich gehört, die Brahmanen hätten vor dem Erwachen einfach den Wasserhahn aufgedreht, bevor das Haus an das Wassernetz angeschlossen war. Als das Wasser dann floss, tat es das mit solcher Gewalt, dass alle Zweifel an den vedischen Überlieferungen weggespült wurden. Vor allem die *Atharva-Veda Samhita* hat eine große Anhängerschaft. Dieser Text beschäftigt sich mit den Zaubern, Amuletten und magischen Formeln der Religion.

WICCA

Wicca wurde nach dem Erwachen fast so rasch beliebt wie die Überlieferungen der amerikanischen Ureinwohner. Ohne das Getöse des Großen Geistertanzes konnte sich Wicca lang im Verborgenen halten und bildete eine informelle Struktur aus, die sich zu einem Netzwerk von Initiatengruppen wandelte. Es gibt, anders als bei den meisten großen Religionen, keine zentrale Instanz, die festlegt, was Teil des Glaubens ist und was nicht. Daher können viele Gruppen viele Arten des Neuheidentums unter diesem Sammelbegriff praktizieren.

Das Prinzip des „Niemandem schaden", das den Kern der Religion bildet, ist in der öffentlichen Fehlwahrnehmung lange untergegangen. Der Kern dieser Religion liegt in dem Satz: „Tu, was du willst, solange du niemandem schadest". Wenn die Leute aber an Wicca denken, sehen sie grünhäutige Hexen und Halloween-Verkleidungen. Leider färbt diese lange Tradition auf die Einstellung der Masse zur Magie ab. Viele, die diesem Glauben anhängen, empfinden es als ihre Pflicht, diese Vorstellungen zu korrigieren.

VOODOO

Voodoo (oder *Sèvis Gine*, wie es im Großteil Afrikas bekannt ist), ist nicht eine einzelne Religion, sondern eine Vielzahl von Glaubensrichtungen, die sich an den Loa orientieren – einer Vielzahl an Geistern, die angeblich auf den Metaebenen existieren. Die Religion ist sehr stark mit dem Katholizismus verbunden und benutzt zur Beschwörung der Loa oft katholische Gebete und Rituale.

Bei den Piratenklans der Karibischen Liga ist Voodoo extrem beliebt. Selbst Nichtmagier praktizieren die Rituale als Ausdruck ihres Glaubens oder weil sie sie von ihren Eltern gelernt haben.

- In der Karibischen Liga ist Voodoo eine Lebenseinstellung. Jeder glaubt daran, hat Angst und Respekt davor. Voodoopriester leben auf den Inseln wie Sim-Stars, weil man nicht möchte, dass sie einen verhexen oder das Schiff zum Kentern bringen.
- Kane

MAGIE IN DEN SCHATTEN

Der gefährlichste Pfad, den wir Erwachte einschlagen können, führt durch die Schatten. Ihr fragt euch vielleicht,

warum jemand ein Leben in den Schatten wählen sollte, wenn es so viele andere Möglichkeiten gibt. Die Antwort ist einfach: Freiheit. Wir hängen zwar selbst in den Schatten an anderer Leute Fäden, aber diese Fäden sind viel lockerer. Das ermöglicht uns eine Selbstbestimmung, wie sie im Leben von Konzernern, Akademikern, Priestern und anderen SIN-Menschen unmöglich wäre.

Die Schatten bieten Erwachten die größten Freiheiten, halten aber auch die größten Risiken bereit. Das größte dieser Risiken ist die Isolation. Ein Lohnmagier oder Akademiker hat die Unterstützung vieler ähnlich gesinnter Profis, die ein wenig Verantwortung dafür tragen, dass die Ziele ihrer Chefs erreicht werden. Wir in den Schatten haben keine Zirkel oder anderen Organisationen, die uns unterstützen. Wir gehen durch unsere Solo-Arbeit größere Risiken ein, hängen aber von niemandem als dem Großen Geist ab. Man kann in den Schatten überleben, wenn man die Regeln kennt.

REGEL EINS: LEGT DEN MAGIER UM

Das Erste, was ein Kampfmagier begreifen muss, ist dass er in jedem Kampf das Primärziel ist. Daher müsst ihr etwas tun, um nicht so leicht erkannt zu werden. Mit der AK-98 in der Hand sieht man aus wie ein Kämpfer. Mit leeren Händen sieht man aus wie ein Primärziel.

- Stimmt genau. Im Kampf geht es darum, die Variablen zu erkennen und jene davon zu beherrschen, die man beherrschen kann. Ein Magieanwender aber ist eine unkontrollierbare Variable. Wenn man herausgefunden hat, was er kann, ist der Kampf schon vorbei; meist ist man dann in einem DocWagon-Fahrzeug festgeschnallt. Daher schaltet man den Magier aus, bevor er einem den Bauch explodieren lässt. Um die Kugeln kümmert man sich später. Dasselbe gilt für Adepten. Im Nahkampf ist ein Adept das Gefährlichste, dem man gegenüberstehen kann.
- Black Mamba

Die Furcht kann euer größter Vorteil sein. Der Feind weiß nicht, wozu ihr fähig seid. Ihr könntet also, bis ihr es zeigt, zu allem fähig sein. Dieses Prinzip lässt sich auch bei Verhören, Verhandlungen oder im gesellschaftlichen Umgang ausnutzen, wenn bekannt ist, dass ihr ein Zauberer oder sozialer Adept seid. Die Drohung eines Zaubers, der Lügen aufdeckt, oder eines magisch verstärkten Charmes reicht manchmal, damit die Leute ehrlich bleiben.

REGEL ZWEI: FÜRCHTE MEHR ALS NUR DIE FURCHT

Als ich meine Gabe entdeckte, war ich naiv. Ich folgte den Geistern und glaubte, sie würden mir mit ehrlichen Absichten beim Lernen helfen. Einmal traf ich eine Wesenheit, die behauptete, mir fortgeschrittene Techniken beibringen zu wollen. Aber etwas an diesem Zusammentreffen fühlte sich falsch an. Der Geist war zu sehr darauf

erpicht, sein Wissen ohne Gegenleistung zu teilen. Ich weigerte mich und versuchte, herauszufinden, woher der Geist kam. Ich fand heraus, dass das Wesen nicht war, was es zu sein behauptete, sondern ein toxischer Geist, dem bereits drei Schamanen zum Opfer gefallen waren.

Wir Zauberer und Adepten sind nur ein kleiner Teil der Wesenheiten, die sich in den magischen Reichen tummeln. Einige von denen wollen uns helfen, die Gabe des Manas zu verstehen. Die meisten haben aber finsterere Absichten. Vertraut keinem Wesen, das ihr nicht kennt, wenn ihr es nicht durch vertrauenswürdige Quellen überprüfen könnt.

- Die alten Runner haben immer wieder Geschichten über eine Wesenheit namens Tutor erzählt. Niemand wusste genau, was es war, aber es war gefährlich. Tutor verschwand aber nie. Ich habe erst letztes Jahr diesen Namen im Zusammenhang mit verzerrter Magie gehört, die aus Chicago kam.
- Axis Mundi

- Was wisst ihr alle denn über den Rauchenden Spiegel? Der Name tauchte bei meinen Nachforschungen über eine wenig bekannte Metaebene auf, die mit dem Aztekengott Tezcatlipoca zu tun hatte. Ich weiß nicht, ob der Spiegel ein Artefakt, ein Ritual oder etwas anderes ist, aber er stellt offenbar die einzige Wissensquelle über diese Ebene dar.
- Ethernaut

- Denk darüber nach, was du da fragst, Omae. Das sind rücksichtslose Energien, die Motive und Kräfte weit jenseits deines Verstehens haben. Mit denen Kontakt zu haben, ist nicht nur gefährlich, sondern auch sehr dumm.
- Frosty

- Ich bin schon groß, Frosty. Ich weiß, was ich tue.
- Ethernaut

REGEL DREI: WISSEN IST NUYEN

Ehran der Schreiber lehrt uns, dass es umso schwerer ist, jemanden zu finden, der einem den Weg zeigt, je seltener die eigene Tradition ist. Die Kehrseite dieser Medaille ist, dass man in diesem Fall immer jemanden finden kann, der für Wissen zu zahlen bereit ist. Es ist einfach so: Das Problem in den Schatten ist, dass man keine besonders guten Beziehungen zu universitären oder konzerneigenen Finanzquellen hat. Harvard wird euch keine Reagenziensuche finanzieren. Pentacle wird euch kaum die neueste Zauberformel für einen Kugelblitz schenken.

Ein Runner braucht ein verlässliches Netzwerk, das ihm Zugang zu den Leuten verschafft, die er braucht und die ihn brauchen. Was mich an Runnern immer wieder überrascht, ist, wie schnell sie ihren Wert außerhalb eines Runs vergessen. Die Erwachten können viele Rollen spielen. Dies ist der einzige Lebensbereich, in dem die Medien uns nützlich sein können. Zum Beispiel wenden sich Schüler der Kampfkünste gerne an Adepten und bezahlen gut für die Lektionen wahrer Meister. Das gilt auch für Schamanen, die sich den Lebensunterhalt damit verdienen können, dass sie Salbei um die Häuser von Lohnsklaven streuen, um böse Geister abzuwenden.

- Bei angehenden Zauberern sind besonders Zauberformeln beliebt. Man kann einiges Geld damit verdienen, Zauberformeln herzustellen und auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen.
- Jimmy No

Es gibt auch bereits vorhandene Netzwerke – man muss sie nur finden. Magieläden haben kaum mehr als ein paar einfache Fetische. Also muss man sich, um jemanden mit echtem Wissen über die örtliche Magie zu finden, an einen echten Taliskrämer wenden. (Anscheinend finden sich im Abschnitt über **Magische Gesellschaften** in dieser Datei nützliche Informationen dazu.) Eine andere Option ist eine Suche in der örtlichen Matrix. Private Usenet-Gruppen sind voller Leute, die ihre Dienste anbieten. Man kommt aber nicht einfach an diese Gruppen heran, weil man für sie, ähnlich wie für unseren JackPoint, eine Einladung benötigt. Die Mitgliedschaft ist oft nur Leuten zugänglich, die der Gruppe durch ihre Connections, ihr Wissen oder ihre Fähigkeiten nützlich sind. Wenn ihr durch eure Connections keine Verbindung zu einem privaten Usenet bekommt, könnt ihr euch auch an den Universitäten umsehen. Große Universitäten haben oft leicht zugängliche Netzwerke, die ihnen helfen, etwas über die nichtakademische Magie zu lernen. Dort kann man einige einfache Connections finden.

REGEL VIER: IHR SEID BEGEHRT

Ich will meine gute Freundin Netcat nicht beleidigen, aber der Zauberer ist immer das wertvollste Mitglied eines Runnerteams. Wir haben Fertigkeiten, die niemand anderer im Team ersetzen kann. Verkauft euch nicht unter Wert und nehmt das Geld, das man euch schuldet – vor allem wenn ihr meint, dass ihr mehr bekommen solltet als die anderen. Eure Kosten sind höher, also sollte es auch der Lohn sein.

- Das ist Blödsinn, und du weißt es. Hacker sind genauso unersetzlich. Und es geht hier nicht um die bloßen Zahlenverhältnisse. Ich weiß, dass es tausendmal so viele Hacker wie Erwachte gibt. Aber es ist schwer genug, Leute zu finden, mit denen man nicht nur zusammenarbeiten kann, sondern die auch die nötigen Fähigkeiten ins Team einbringen. Wenn man anfängt, über die Bezahlung zu streiten, werden Gefühle verletzt, und das nimmt kein gutes Ende.
- Netcat

- Ich habe mal kurz einen Vergleich zwischen den Erhaltungskosten für Magier, Hacker und Samurai angestellt, und der Unterschied ist nicht groß. Bis ich Ausrüstungsupgrades einrechnete, gab es gar keinen Unterschied. Bioware, Cyberware und einige Waffenkosten sind mit den Kosten für Foki vergleichbar. Wenn man aber die Kosten für Refugien und Formeln bedenkt, sind die Kosten für Magier deutlich höher. Der Unterschied zwischen Magie und Hacking-Technologie ist geringer. Wenn man aber die

MAGISCHE USENET-GRUPPEN

Die Matrix kann eine Fundgrube für magisches Wissen sein, wenn ihr wisst, wo ihr suchen müsst. Private Usenet-Hosts stellen weltweit eine wichtige Informationsquelle über magisches Geschehen dar. Diese Hosts bilden eine Kommunikationsplattform für Leute, die Magie betreiben oder sich damit auskennen. Außerdem sind sie für magische Gesellschaften, die nach Talenten suchen, ein Mittel zur Anwerbung. Die meisten dieser Gruppen sind zu klein, um sie zu erwähnen, aber eine Handvoll davon ist so groß geworden, dass man sie nicht übersehen kann.

MAGESTONE
London
Magestone ist ein Ableger eines größeren Forums der Universität Oxford. Die Gruppe begann als Kontaktplattform zu den Schatten für Studenten, die Forschung betreiben wollten. Sie wuchs zu einem Informationsnetzwerk, in dem sich Taliskrämer, Hehler, akademische Forscher, freiberufliche Zauberer und sogar Konzerner tummeln. Es gibt zwei Stufen der Mitgliedschaft. Stufe eins erhält man, wenn man von einem anderen Mitglied eingeladen wird. Auf dieser Stufe hat man nur Zugang zu Foren und Datenspeichern. Wenn die Administratoren ein Mitglied gründlich durchleuchtet haben, erhält es die Mitgliedschaft der Stufe zwei und damit Zugang zu allen Informationen des Hosts. Es gibt Gerüchte über eine dritte Stufe, die hochrangigen Mitgliedern des Forums angeblich Zugriff auf einen Privathost gewährt.

THE EYE
CAS
The Eye begann ursprünglich als Content-Sammlung. Hacker räumten Datenspeicher von Universitäten aus und stellten die Daten, angereichert um Zusatzinformationen, die den Unterschied zum Mainstream-Wissen klarmachten, auf The Eye zur Verfügung. Seither hat sich die Gruppe zu einer Datensammlung über alle Arten der Magie der Sechsten Welt entwickelt. Man kann sich eine Mitgliedschaft nur dadurch erwerben, dass man neue veränderte Daten oder Geheiminformationen aus privaten Quellen mitbringt.

SE LIGA MACUMBA
Amazonien
Die Liga stammt ursprünglich aus den Favelas und ist zu einem Drittel Forschungsnetzwerk und zu zwei Dritteln Schmugglernetzwerk. Die Liga ist Gastgeber des großen magischen Schwarzmarkts von Amazonien und dient als Kontaktplattform für Talisschmuggler, die seltene Fauna im Land und nach außerhalb des Landes transportieren wollen. Das Netzwerk muss sich vor den Behörden verstecken und ist nur auf Einladung zugänglich.

THE EMERALD PALACE
Seattle
Versteckt in einem geheimen Winkel von ShadowSEA befindet sich ein hervorragendes Netzwerk für magisches Wissen. Der Host wird von einem Zauberertrio betrieben und dient als Plattform, auf der sich akademische, konzernbasierte und private magische Interessen treffen. Im Emerald Palace findet man auch Links zu Daten von Mitsuhama und dem MIT&T. Die stärkste Anziehungskraft entwickelt aber die große Datenbank über magische Gruppen. Der Hintergrund eines Kandidaten wird, bevor er Mitglied des Emerald Palace werden kann, eingehend überprüft. Die Mitglieder behaupten, das Netzwerk sei selbstfinanziert, aber es gibt Gerüchte über eine Finanzierung durch das Dunkelzahn-Institut für Magische Forschung.

KOWLOON_MK
Hongkong
Die Walled City ist für ihre mysteriöse Magie bekannt, aber in der Matrix werden Mysterien bei Kowloon_MK enthüllt. Der Host ist für seine Informationen über magische Orte und Gegenstände, vor allem über Drachenlinien, berühmt. Er ist in der Matrix als Abbild der Walled City gestaltet. Bestimmte Orte im Host sind in der Walled City in der AR eingeblendet, sodass man sich dort zurechtfinden können muss, um im Host zu navigieren.

Kosten für Anschaffung und Ausrüstung von Drohnen betrachtet, lebt der Drohnenrigger viel teurer als der Magier.

- Mr. Bonds

- Ich bleibe bei meiner Aussage.
- Man-of-Many-Names

Unsere Seltenheit macht uns zum Ziel – nicht nur im Kampf, sondern auch für Extraktionen. Es gibt Konzerne, die uns für einen Run anheuern, nur um zu sehen, wozu wir magisch in der Lage sind. Seid also vorsichtig: Es könnte sein, dass euch jemand eine Falle stellt, um euch einzukassieren.

REGEL FÜNF: STERBT NICHT ALLEIN

Die Schamanen, die ich kenne, sind in ihren Teams die einzigen Zauberer. Wir treffen uns einmal im Monat, um Erfahrungen auszutauschen, die Totems zu ehren und uns daran zu erinnern, dass wir nicht alleine sind. Magie ist ein einsames Gewerbe. Es gibt so wenige, die die Gabe haben, dass man nur selten mehr als einen Magieanwender in einem Team sieht.

Andere Zauberer oder Adepten zu finden kann euch helfen, nicht abzuheben. Ihr seid schon dadurch Außenseiter, dass der Rest des Teams die Welt nie so sehen wird, wie ihr es könnt. Es ist schon schwierig, jemanden zu finden, dem man vertrauen kann. Noch schwieriger ist es, jemanden zu finden, dessen Fähigkeiten so hoch sind, dass man von ihm lernen kann. Das gilt auch nach mehr als einem halben Jahrhundert der Magie in der Welt. Selbst wenn ihr niemanden findet, der euch etwas lehren kann, könnt ihr hoffentlich jemanden finden, der versteht, was ihr durchmacht.

MAGIE IN DER WELT

Es waren ein paar heiße Monate gewesen, aber die letzte Woche hatte sich bezahlt gemacht. Sylvester und sein Team waren Gerüchten über blauen Sand in der Rub al-Chali nachgegangen und auf eine Art Tempelruine gestoßen. In deren Tiefen, etwa zehn Meter unter Bodenniveau, hatten sie Keilschriften und Knochen früherer Bewohner gefunden.

„Und, was steht dort?“, fragte Sylvester, während er einem Zwerg mit beginnender Glatze, der an einem improvisierten Tisch in den Ruinen saß, eine Einmannpackung brachte.

„Du hattest recht. Die Jade-Planisphäre ist hier oder wurde von diesen Typen zumindest mal hierher gebracht.“ Rustbucket deutete in Richtung der beiden mumifizierten Leichen, die aufrecht in Nischen saßen. „Dax sagt, dass es unter dieser Kammer noch eine Kammer gibt. Ich wette, die ist voll mit diesem blauen Sand.“

„Gute Arbeit.“ Sylvester wandte sich seinem Kommlink zu: „Dax! Knotingham! Kommt runter. Zeit zu graben.“

Mithilfe von Rustbuckets Anweisungen und Dax’ Radarmessungen schaffte es Sylvester, die uralte Tür zu einer Treppe nach unten zu öffnen. Blauer Sand rieselte neben ihnen hinab, als sie hinunterstiegen. Knotingham ging mit der Taschenlampe voraus. Der untere Raum war etwas größer als der obere; sein Boden war von Dutzenden Tongefäßen bedeckt. In der Mitte stand ein Steintisch. Knotinghams Licht enthüllte sechs Jadescheiben, die mit glitzerndem Staub bedeckt waren.

„Gold?“, fragte Knotingham.

„Noch besser“, antwortete Sylvester, als er den Finger in den Staub steckte. „Orichalkum.“ Er nahm eine der Scheiben und drehte sie im Licht. „Rustbucket, was hältst du von den Inschriften?“

Rustbucket scannte die Scheibe mit dem Kommlink und prüfte die Zeichen. „Tut mir leid, Boss. Ich kann nichts dazu finden. Ich schätze, es könnte eine Abwandlung von Or’zet sein.“

„Or’zet? Schwachsinn“, sagte Dax, als er in die Kammer nachkam.

„Schwachsinn oder nicht, Dax, sieh dir das mal an.“ Knotingham griff in eines der Gefäße und holte etwas heraus, das aussah wie ein Menschenschädel mit langen, spitz zugefeilten Eckzähnen.

Sylvester stand immer noch am Tisch mit dem Orichalkumstaub und zog mit dem Finger Kreise darin. Dann kam plötzlich ein Blitz aus dem Tisch, und die Taschenlampen gingen aus.

„Was zum ...?!“, schrie Rustbucket. Dann sagte er nichts mehr, weil ihm eine Klinge durch den Hals fuhr. Knotingham und Dax wirbelten herum, sahen, wer zugestochen hatte, und erstarrten. Sylvester hielt einen blutigen Dolch, und aus seinem Blick und seinem Grinsen sprach der Wahnsinn. Knotingham konnte nicht glauben, was er sah. Als sein Training sich bemerkbar machte, war es schon zu spät. Er griff nach der Waffe, aber bevor er sie berühren konnte, schoss Sylvester schon einen Blitz aus seiner Hand. Knotingham fiel in einer Wolke aus Sand und Tonscherben zu Boden. Dax schoss und verwundete Sylvester am Arm. Das hielt diesen aber nicht auf. Er sah Dax böse an, und sein Blick wurde zu Feuer, das um Dax aufloderte und ihn verschlang.

Als Knotingham erwachte, war es stockfinster. Er zwinkerte ein paar Mal, bevor er bemerkte, dass es egal war, ob seine Augen offen oder geschlossen waren.

„Lebst du noch?“, fragte eine Stimme in der Dunkelheit.

„Wer bist du?“, fragte Knotingham. Er griff nach seiner Pistole, trotz der Schmerzen, die in jeden einzelnen seiner Muskeln eingesickert waren.

Ein schwaches Leuchten erschien. Er war immer noch in dem Raum, in dem Sylvester wahnsinnig geworden war. Die Leichen von Dax und Rustbucket waren noch da, aber auf dem Tisch waren weder Orichalkum noch Jadescheiben. Er konnte weder eine Quelle noch einen Verursacher des Leuchtens ausmachen.

„Es ist nicht wichtig, wer ich bin“, sagte die dunkle Stimme. „Nur eine einfache Frage ist wichtig: Willst du Rache nehmen?“

Knotingham rappelte sich auf ein Knie hoch, und der Schmerz dieser Anstrengung machte ihn noch wütender. Als er sich aufgerichtet hatte, nickte er nur kurz.

„Gut. Folge meinen Anweisungen, und du wirst deine Rache erleben.“

Das Leuchten begann, sich zu bewegen. Knotingham erhob sich mühsam ganz, taumelte kurz und folgte dann dem Leuchten aus dem Tempel ins Mondlicht. Das Lager war weg, aber eine dunkle Schattengestalt stand neben zwei Pferden.

In Knotinghams Geist sprach die Stimme wieder zu ihm: „Komm, Knotingham. Wir reisen nach Westen.“

GEPOSTET VON: WINTERHAWK

Wir sagen es immer wieder, auch wenn wir nicht genau wissen, was wir da sagen. Wann begann die Sechste Welt? Als die Magie wieder in die Welt kam. Wir wissen, dass das geschah, weil die Auswirkungen überall offensichtlich sind: Drachen, Elfen, Zwerge, Trolle, Orks und noch mehr sind unter uns. Adepten schlagen mit bloßen Händen durch Stahl. Zauberer beschwören Feuer und Blitze aus dem Nichts. Und Geister wispern lautlos Geheimnisse in unsere Ohren.

Wir wissen, wozu Magie fähig ist, aber wir sind uneins darüber, was sie eigentlich ist. Wir wissen, wie die Magie die Welt aufgeweckt hat, aber wir wissen nicht, warum sie sich dazu entschlossen hat, oder wie sie es den Erwachten ermöglicht, ihre Taten zu vollbringen. Wir beziehen Kraft aus etwas, dessen Kern immer noch ein Mysterium ist.

Wenn aber so vieles unsicher ist – was wissen wir wirklich über die Macht, die so viele Pläne, Verschwörungen, Geheimnisse und Shadowruns bestimmt? Was ist Magie, und wie finden wir für sie in unserer Welt einen Platz? Sehen wir genauer hin.

GESETZE DER MAGIE

Gelehrte können tage- und nächtelang und noch länger über die Magie streiten, wenn man sie lässt. Und trotz all dieser Meinungsverschiedenheiten gibt es ein paar Dinge, die allgemein als wahr angesehen werden. Beginnen wir also mit denen.

MAGIE IST LEBEN

Das Erste, was jeder Student des Arkanen begreifen muss, ist, dass die Magie, deren Macht wir für Zauber und Kräfte nutzen können, allgegenwärtig und mit allem Leben verbunden ist. Das ist eine bewiesene Tatsache, weil man außerhalb der Gaiasphäre keine Magie betreiben kann. Sie wird noch dadurch bestätigt, dass die Biosphären von Raumstationen die Ausübung von Magie möglich machen. Dieser Verhältnisbegriff wird von verzerrten Zauberern durch Blutmagie ausgenutzt (mehr dazu auf S. 93). Wenn man an das Leben auf der Erde denkt, erkennt man, dass es nicht gleichmäßig verteilt ist, und dasselbe gilt für das Mana. Das Leben ist aber auch sehr stur, also gibt es auf unserem Planeten zwar Orte mit wenig Mana, aber kaum welche, wo es gar keines gibt. Orte mit wenig Mana nennt man **Manablasen**. Einige davon haben so wenig Mana, dass sie als **Hohlräume** bezeichnet werden. Ohne Mana ist es schwer, Magie zu wirken. Es kann sogar gefährlich sein, wenn man mit dem Fluss des Lebens an so einem Ort spielt, weil man nie wissen kann, wie die eigene Lebenskraft dann fließt. Vielleicht bleibt sie sicher bewahrt im eigenen Körper, vielleicht geht sie aber auch nach hinten los und ruft alle Arten von seltsamen Verzerrungen an deiner Zauberei hervor.

MAGIE IST EMPFINDLICH

Magie reagiert sehr empfindlich auf die Metamenschheit; unsere Gefühle und Handlungen können den Zugang zur Magie hemmen. Mana kann von allen möglichen Dingen beeinflusst werden, vom Rockkonzert über einen brutalen Raub bis hin zu Giftmüll oder Smog. Von diesen Umständen wird das Mana „psychoaktiv aufgeladen“. Diese Aufladung erzeugt auf der Astralebene eine positive Hintergrundstrahlung (mehr dazu auf S. 30), und das Mana wird als **ausgerichtet** bezeichnet. Wenn das ausgerichtete Mana eine emotionelle oder psychologische Bedeutung hat, wird es **Domäne** genannt. Kathedralen und Klöster sind Domänen, die auf eine religiöse Tradition ausgerichtet sind. Eine Giftmülldeponie ist, wie zu erwarten war, auf Verschmutzung ausgerichtet.

Ausgerichtetes Mana ist schwer zu verwenden. Manchmal ist es für bestimmte Erwachte gar nicht zugänglich. Außer natürlich, wenn sie mit der Ausrichtung im **Einklang** oder **vertraut** sind (siehe S. 31). Zauberer haben gelernt, dies gelegentlich zu ihrem Vorteil zu nutzen, indem sie das Mana mit **Geomantie** (S. 167) auf eine bestimmte Tradition ausrichten.

MAGIE IST UNBERECHENBAR

Mana ist unberechenbar und dynamisch; seine Energien sind dauernd im Fluss. Manche Manablasen oder Ausrichtungen sind vorübergehend und lösen sich langsam

auf, wenn der auslösende Umstand endet. Andere, stärkere Veränderungen können **Manastürme** und **Manaorkane** auslösen, was von verschiedenen Faktoren (wie z. B. einem Unterschied in der Hintergrundstrahlung auf der Astralebene) abhängt. Diese Unberechenbarkeit erzeugt – abgesehen davon, dass sie Zauberern das Leben schwer macht – physisches und astrales Chaos.

MAGIE IST MÄCHTIG

Ich weiß: Das hört sich nicht wie eine schlimme Überraschung an. Wer lange genug in den Schatten unterwegs war, weiß, was Magie anrichten kann. Sie ist stark genug, um Wesen aus fernen Existenzebenen zu rufen, Leute in Tiere (oder Schleim) zu verwandeln und ein kilometerweit entferntes Ziel mit Blitzen zu zerschmettern, sofern der Zauberer es sehen kann. Es gibt Domänen, die so mächtig sind, dass ein unvorbereiteter Magier durch ihre Macht bewusstlos wird; und es gibt gewaltige Ausbrüche von Mana, die **Manaverzerrungen** genannt werden und stärker als selbst die mächtigsten Domänen sind.

MAGIE GIBT NICHTS AUF REGELN

Dieser Umstand macht meine akademisch gesinnten Kollegen ganz verrückt. Sie forschen und forschen, studieren obskure Bücher, überprüfen ihre Resultate, analysieren das neueste Formeldesign eines brillanten und/oder wahnsinnigen Thaumaturgen und versuchen, alles in ein klares, einheitliches System zu bringen. Dann sehen sie einen Text, ein Ergebnis oder sonst etwas, das nicht in ihr Schema passt, und sie müssen wieder ganz von vorn anfangen.

Seid einfach nicht wie sie. Glaubt nicht, dass ihr die Magie versteht. Glaubt nicht, dass man die Magie überhaupt verstehen kann. Ihr könnt Glück haben und fähig sein, Mana zu kanalisieren, ohne dass ihr zu Asche verbrennt – aber bleibt bescheiden. Eines Tages wird sich die Magie aufbäumen und euch überraschen. Dann könnt ihr froh sein, wenn ihr das lebend übersteht. Vielleicht nicht unbedingt unverletzt, aber lebend.

Ungeachtet dieser Warnungen gibt es Grenzen dafür, wozu Magie in der Lage ist. Man kann damit nicht das Raum-Zeit-Kontinuum verändern, Tote zum Leben erwecken oder sich teleportieren. Fertigkeiten sind nicht beliebig austauschbar: Man kann mit Hexerei keine Geister beschwören und mit Beschwörung keine Gegenstände verzaubern. Von diesen Ausnahmen abgesehen würde ich aber keine absoluten Aussagen wagen.

DIE REGELN, DIE WIR AUFSTELLEN

Magie folgt vielleicht nicht gerne Regeln, aber viele Metamenschen schätzen ordentliche Systeme, besonders wenn sie versuchen, große Gruppen zu kontrollieren. Megakonzerne und Staaten haben unterschiedliche, detaillierte Regeln darüber, wie Magie verwendet werden darf, die aus ihrer Ordnungsliebe und aus der Angst vor den Auswirkungen der Magie entstanden sind.

Im Großteil der zivilisierten Welt gilt das Töten anderer mithilfe eines Zaubers automatisch als Mord, weil man aus dem Umstand, dass jemand den Aufwand des Zauberwirkens betrieben hat, auf Vorsatz schließt. Es gibt natürlich Ausnahmen wegen Notwehr, aber die gelten eher für die Reichen und Mächtigen; die Armen und SINlosen kommen viel seltener in den Genuss dieser Ausnahmen.

- Wie sieht es mit Alchemischen Erzeugnissen aus?
- Netcat

- Das ist etwas schwammig, aber in den meisten Rechtssystemen werden sie wie Zauber behandelt. Man geht davon aus, dass jemand, der sich die Mühe macht, ein gefährliches Erzeugnis herzustellen, auch die Verantwortung für dessen Beherrschung trägt. Wenn man mit einem Erzeugnis tötet, ist man dieser Verantwortung nicht gerecht geworden, also ist es Mord.
- Haze

Adeptenkräfte sind ein weiteres schwieriges Feld der Rechtsprechung. Anders als Zauber sind viele Adeptenkräfte dauerhaft aktiv, also muss man sie nicht bewusst einsetzen. Solche Fälle werden oft als Totschlag geahndet, was aber nicht immer gelten muss. Der Umstand, dass man manche Kräfte eben doch aktivieren muss, lässt Behörden oft eine Schuld vermuten. Anders gesagt: Wenn man nicht nachweisen kann, dass man ohne Absicht gehandelt hat, gilt das Handeln als vorsätzlich.

Bei Geistern ist die Rechtsprechung vielleicht noch schwieriger. Wenn man die Kontrolle über einen Geist verliert und er Verwüstungen anrichtet, wird man meist als verantwortlich betrachtet und gerichtlich belangt. Das Schwierige dabei ist die Beweisführung darüber, wer den Geist ursprünglich befehligt hatte.

In manchen Ländern, wie zum Beispiel in Tír na nÓg, haben Geister sogar gesetzlich festgelegte Rechte. Das kann für Beschwörer manchmal schwierig sein, da Geistermissbrauch unter Strafe stehen kann. Andererseits gelten Geister dann als juristische Personen und können für ihre Handlungen bestraft werden, wobei der Beschwörer nur wegen Beihilfe verfolgt wird.

Seit dem Erwachen haben Mundane und Erwachte immer wieder von abstoßenden Praktiken gehört, bei denen Menschenopfer oder das Beschwören von verseuchten Naturgeistern eine Rolle spielen. Dazu gehören Blutmagie, dunkle und toxische Künste (Näheres dazu ab S. 84). Diese Künste haben ein so zerstörerisches Potenzial, dass viele Organisationen Kopfgelder auf Blutmagier und toxische Erwachte ausgesetzt haben. Auch das ist nicht ganz problemlos, da man diese finsteren Zauberer nur schwer von anderen Magiern unterscheiden kann, wenn man sie nicht in flagranti ertappt. Das hat schon oft zu regelrechten Hexenjagden geführt, wobei Nekromanten besonders häufig zum Ziel wurden.

Neben Gesetzen über magische Kapitalverbrechen gibt es häufig Registrierungsvorschriften für Erwachte. Diese verfolgen zwei Zwecke: Leute zu überwachen, die für einen Staat oder Konzern wertvoll sein könnten, und Leute zu überwachen, die gefährlich werden könnten. Magie ohne die nötige Lizenz zu praktizieren, wird meist die Aufmerksamkeit des Gesetzes auf sich ziehen; zaubert also vorsichtig und bewegt euch schnell.

Neben der Magieanwendung braucht man auch für das Anbieten magischer Waren und magienaher Dienstleistungen Lizenzen. Wenn man Magie unterrichten, Reagenzien verkaufen oder magische Paraphernalien herstellen will, muss man das bei der zuständigen Behörde melden. Manche Gesetzgeber sind dabei strenger als andere. Die NAN respektieren Erwachte und behandeln ihre Geschäftsaktivitäten wie alle anderen auch; die CAS und UCAS stellen magische Güter auf eine Stufe mit Feuerwaffen und Gefahrgütern und verhängen deshalb auch ähnliche Restriktionen. Talisschmuggler (die illegale magische Güter transportieren) werden ironischerweise in den NAN strenger bestraft als in der CAS, da die NAN das Land ehren und Leute bestrafen, die es seiner Ressourcen berauben.

In vielen Ländern ist es illegal, magische Gegenstände an nicht registrierte Erwachte zu verkaufen, wie auch der Verkauf von magischen Gütern ohne Lizenz (wegen der Angst vor gefälschten oder gefährlichen Gegenständen) verboten ist. In den meisten Rechtssystemen ist es auch illegal, betrügerische Magie anzubieten und als Quacksalber mit drogenversetzten Ölen oder anderen Tricks magische Heilungen vorzutäuschen, was besonders als Dienstleistung für gesetzesscheue oder SINlose Bürger verbreitet ist.

Es gibt noch einen Rechtsbereich, der unterschiedlich behandelt wird, aber nicht so streng geregelt ist wie an-

MAGIE HINTER GITTERN

Erwachte machen Gesetzeshüter nervös, weil es schwierig ist, jemanden festzuhalten, der seine Gestalt verändern oder etwas durch bloße Gedankenkraft anzünden kann. Lone Stars Abteilung für Paranormale Ermittlungen hat zusammen mit der Strafabteilung **Magiermasken** und **Magierhandschellen** (siehe S. 248) entwickelt, um Magier für kurze Haftzeiten handlungsunfähig zu machen. Ihre Wirkung ist allerdings beschränkt, vor allem, wenn es sich um psychisch labile Magier handelt. Deshalb errichtete die Strafabteilung von Lone Star das Gefängnis **Blackstone** (siehe S. 34) und entwickelte **mystische Handschellen, Masken und Zwangsjacken** (S. 248). Natürlich kann man auch zu einem noch drastischeren Mittel greifen: zum erzwungenen Ausbrennen eines Magiers durch Medikamente und Chirurgie. Die Todesstrafe wäre wohl humaner.

dere. Kurz gesagt: Seid vorsichtig, wenn ihr jemanden astral wahrnehmt. Manche Länder mit strengen Persönlichkeitsrechten verbieten es, jemandes Aura ohne seine Erlaubnis zu betrachten. In anderen Ländern gibt es dazu keine gesetzlichen Vorschriften, es wird aber als unhöflich betrachtet. Achtet also auf die Gesetze und Gebräuche der Gebiete, in denen ihr euch befindet.

ASTRALE TOPOGRAPHIE

Bei einer Abhandlung über das Wesen der Magie muss man sich auch mit dem Wesen der Astralebene beschäftigen. Die Astralebene ist für die Ungeübten ein sehr verwirrender Ort. Ein graues, schattenhaftes Spiegelbild der physischen Ebene wird vom Leben erleuchtet und von Emotionen gefärbt. Bei der astralen Projektion kann man den Lärm der physischen Welt nicht hören und keine geschriebenen Worte lesen. Technische Displays und holografische Bilder existieren auf der Astralebene nicht einmal als Schatten. Alle leblosen Objekte der physischen Welt erscheinen auf der Astralebene als stumpfe, körperlose Schatten, durch die Astralgestalten einfach hindurchgleiten. Merkmale dieser Objekte (Farbe, Oberfläche, Geruch) sind kaum wahrnehmbar. Die Worte eines Buches sind unleserlich, und auch das Thema eines Schriftstücks kann nur gespürt werden, wenn es mit starken Emotionen verbunden ist. Alles Leben hat körperlose Auren, die die Astralwelt beleuchten und durch Emotionen gefärbt werden. Emotionen können auch leblose Objekte färben, wenn sie für Metamenschen (besonders für die Metamenschheit als Ganzes) bedeutsam sind. In der Stille kann der Zauberer das Knistern und Zischen des Mana hören, wenn es zu einem Zauber kanalisiert wird, oder er kann die subtil-kakofonischen Harmonien von ausgerichtetem Mana wahrnehmen.

Zumindest ist das mein Empfinden. Die astrale Wahrnehmung ist ein übernatürlicher Sinn – wenn ich also Licht sehe und Geräusche höre, können andere vielleicht eher etwas schmecken oder ertasten. Die Erfahrung in der Astralebene hängt sehr stark davon ab, wer man ist.

Unabhängig von den unterschiedlichen Erfahrungen, die man darin macht, ist die Astralebene eine faszinierende Welt voller bemerkenswerter Phänomene.

SPIELINFORMATIONEN

Astrale Passagen: Erwachte, die astral wahrnehmen können, können ihre Wahrnehmung in astralen Passagen mit einer Freien statt einer Einfachen Handlung verlagern.

Astrale Risse: Ein mundaner Charakter, der in einem astralen Riss astral projiziert, verliert innerhalb einer Zeit von [Essenz] Stunden seine Seele, falls sich der astrale Riss schließt oder derKörper des Charakters aus dem Gebiet des Risses entfernt wird, während er noch astral projiziert.

Materialisierte Alchera: Charaktere in einer materialisierten Alchera müssen eine erfolgreiche Probe auf Intuition + Willenskraft (3) ablegen, ansonsten sind sie 10 Minuten lang desorientiert (Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen).

Verdrängungs-Alchera: Magische Konstrukte (wie verankerte Rituale und intensivierte Zauber), die auf der ursprünglichen Oberfläche platziert waren, brechen zusammen, wenn eine Verdrängungs-Alchera erscheint. Die Wirksamkeit aller Alchemischen Erzeugnisse in dem verdrängten Gebiet wird auf 0 reduziert.

Wächter der Schwelle: Der Wächter der Schwelle wird in *SR5* auf Seite 316 beschrieben.

BEISPIELE FÜR ASTRALE RISSE

WATERGATE-SPALT, WASHINGTON, D.C.
(9. August 2057 – 18. Juli 2073)

Dies war der berüchtigtste astrale Riss, denn er lag genau an der Stelle, an der der Große Drache Dunkelzahn in der Nacht seiner Amtseinführung als UCAS-Präsident ermordet wurde. Der Riss erschien als leuchtende Träne, durch die man nichts als Dunkelheit sehen konnte. Im Jahr 2061 kamen durch diesen Riss verschiedene neue und ungewöhnliche Geister sowie der Große Drache Ghostwalker. Der Riss schloss sich nach einer Welle magischer Störungen und Aktivitäten, bei denen vier mächtige magische Artefakte eine Rolle spielten.

NAZCA-LINIEN, PERU

Die verschiedenen Linien sind allesamt Manalinien (S. 34) und glühten im Jahr 2061 vor magischer Energie und Aktivität. Jede von ihnen bildete einen astralen Riss, durch den man auf eine Metaebene gelangen konnte. Die Nazca-Linien sind bis jetzt so stabil geblieben, dass Geomanten sie studieren und nachzuahmen versuchen konnten.

ASTRALE RISSE

Astrale Risse sind Orte, an denen die Grenzen zwischen den Metaebenen sehr dünn sind und leicht überschritten werden können. Ein solcher Riss gestattet Erwachten und Mundanen gleichermaßen, astral zu projizieren und dabei eine bestimmte Metaebene zu erreichen. Nicht initiierte Zauberer können dorthin reisen, ohne vom Wächter der Schwelle aufgehalten zu werden. Nicht alle Risse bleiben stabil, also müssen Erwachte, wenn sich ein Riss schließt, einen anderen Weg zurück finden. Erwachte Individuen können ohne Angst vor dem Ende ihrer Existenz auf einer Metaebene bleiben. Mundane aber sind an den astralen Riss gebunden und müssen ihn benutzen, um zu ihrem Körper zurückzukommen. Wenn ihre Körper aus dem Bereich des Risses entfernt werden oder dieser sich schließt, riskiert die mundane Person, sich innerhalb von (Essenz) Stunden aufzulösen.

ASTRALE PASSAGEN

Astrale Passagen sind Orte, an denen die Barriere zwischen der astralen und der physischen Ebene so dünn ist, dass selbst Mundane wie durch ein Fenster in die Astralebene schauen können. Innerhalb einer astralen Passage empfinden Erwachte die astrale Wahrnehmung als einfacher, und Mundane können Astralgestalten sehen, als hätten sie astrale Wahrnehmung, sie aber nicht berühren. Die Kommunikation durch eine astrale Passage kann optisch und akustisch erfolgen. Astrale Passagen sind normalerweise temporär und bleiben nur für ein paar Stunden oder Tage bestehen.

BEISPIELE FÜR ASTRALE PASSAGEN

SKYTOWERS VON ABERDEEN UND FUZHOU, HONGKONG

Die einzigartige Konstruktion und Platzierung der Skytowers von Wuxing auf einander schneidenden Manalinien in Aberdeen und Fuzhou haben dazu geführt, dass sich um beide Gebäude permanente astrale Passagen gebildet haben. Die Passage in Aberdeen hat fünf Kilometer Durchmesser, die in Fuzhou zwei Kilometer.

TADSCH MAHAL, INDIEN

Seit ein Großer Geist das Tadsch Mahal bewohnt, ist die emotionale Domäne zusätzlich zu einer astralen Passage geworden, und viele Besucher glauben, sie sähen ihre verstorbenen Angehörigen in den Hallen umherwandeln.

ALCHERAS

„Alchera“ bedeutet in der Aranda-Sprache der Aborigines in Australien „Traumzeit“. Der Begriff wurde von der Erwachten Gemeinschaft übernommen, um ungewöhnlich komplexe astrale Geländemerkmale zu beschreiben, die manchmal in der physischen Welt erscheinen. Den australischen Legenden zufolge gab es einst einen mächtigen Geist, der solche heiligen Orte in der koexistierenden Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft dessen erschuf, was wir heute Astralebene nennen. Sie sind keine astralen Bilder, Auren oder schattenhaften Abbilder, die man bei der astralen Wahrnehmung eines Ortes wahrnimmt, sondern feste Objekte auf der Astralebene, die aus verschiedenen Gründen die Barriere zwischen Astral- und physischer Ebene durchdringen (oder aus beiden Ebenen einfach verschwinden) können.

Alcheras haben die Metaphysiker so stark beschäftigt, dass seit ihrem Entdecken über hundert Publikationen über sie erschienen sind. Einige Gelehrte haben versucht, eigene Alcheras zu erschaffen. Dies taten sie auf der Grundlage einer Theorie, wonach die Drachen ihre physischen Körper auf diese Weise verborgen und erhalten haben könnten. Natürlich hat kein Drache dies je bestätigt. Eine andere Theorie besagt, dass sich Alcheras nach emotional bewegenden historischen Ereignissen bilden. Diese Theorie hat einige Plausibilität, wie man anhand der Formen sieht, die man in Chicago oder an Orten mit einer Verbindung zu den Weltkriegen gefunden hat. Eine andere Theorie geht davon aus, dass diese Phänomene sich durch die Interaktion anderer Metaebenen an Schnittstellen mit der physischen Welt ergeben. Warum sie entstehen, ist immer noch nicht klar. Keine dieser Theorien konnte bislang eine Erklärung für alle bekannten Alcheras liefern. Wissenschaftler haben aber bis jetzt drei unterschiedliche Gruppen von Alcheras identifiziert.

BERUF: METAPHYSIKER

Der Begriff „Metaphysik“ bezeichnete früher Theoriesysteme, die sich jenseits der Grenzen der messbaren Realität bewegten. In der Sechsten Welt ist der Metaphysiker aber ein Wissenschaftler, der sich mit konkreter Realität beschäftigt. Zu den Metaphysikern gehören heute Alchemisten und Fokushersteller, die sich mit Magie und Technologie beschäftigen. Metaphysiker versuchen, Manatech – eine Kombination aus Technologie und magischen Einflüssen – zu konstruieren. Dazu nutzen sie ihr Wissen über den Einfluss der Magie auf die physische Ebene. Die Gesetze der Physik werden einfach etwas dehnbar, wenn Magie ins Spiel kommt. Metaphysiker suchen nach Konstanten, die das Verhalten der Magie fassbar machen. Sie können in allen möglichen Berufsfeldern, vom Vertreter für ein „patentiertes“ Perpetuum Mobile bis zum Konzernforscher, der an seltenen Erwachten Materialien arbeitet, tätig sein. Viele Metaphysiker haben einen ThD in Fortgeschrittener Alchemie, was ihnen erlaubt, das Potenzial der Alchemie besser zu begreifen. Andere untersuchen natürliche permanente oder temporäre magische Phänomene und versuchen, sie nachzuahmen.

MANIFESTIERTE ALCHERA

Diese Alcheras erscheinen auf der astralen und physischen Ebene, haben aber auf der physischen Ebene keine Substanz, sodass man hier nicht mit ihnen interagieren kann. Insofern sind sie der Fähigkeit eines Zauberers zum Manifestieren ähnlich. Sie sind geisterhafte Bilder, die Geschehnisse nachbilden können, interagieren mit Personen oder Orten in der physischen Welt aber nicht.

MATERIALISIERTE ALCHERA

Diese besonderen Alcheras sind dual, und man kann mit ihnen interagieren. Materialisierte Alcheras verdrängen bestehende Objekte und Oberflächen aber nicht, sondern erscheinen nur an freien Plätzen. Sie bringen aus der Astralebene oft unnatürliche physikalische Eigenschaften mit. Wenn ein Charakter in einer materialisierten Alchera bei der Materialisierung oder Auflösung gefangen ist, kann er desorientiert werden, was gefährlich sein kann.

BEISPIELE FÜR MANIFESTIERTE ALCHERAS

SEARS-TOWER, CHICAGO
An jedem 10. Februar, dem Jahrestag der Zerstörung des Sears-Towers, manifestiert sich dort für 24 Stunden eine Alchera als Abbild des Gebäudes vor der Zerstörung. Sie gibt ein unirdisches Leuchten von sich, wodurch sie auch nachts gut sichtbar ist.

MANITOU ISLAND, UCAS
Jedes Jahr im August erscheinen ein paar Stunden lang Hunderte geisterhafte Feuer auf Manitou Island. Der Legende nach steht jedes Feuer für einen gefallenen Indianer der Irokesenkriege. Andere weisen diese Erklärung zurück, haben aber keine andere Theorie, sondern führen nur an, dass sich hier zwei Manalinien kreuzen.

BEISPIELE FÜR MATERIALISIERTE ALCHERAS

VIKTORIAFÄLLE
Das Wasser, das über die Fälle fließt, ist die Alchera. Es fließt auch in Dürreperioden über die Klippe, verschwindet aber am Fuß des Falls.

PHANTOMINSELN DER KARIBISCHEN LIGA
In der Karibischen See gibt es einige Inseln, die auftauchen und wieder verschwinden und dadurch Schwierigkeiten bei der Navigation verursachen. Diese Inseln können einfache Sandbanken sein, können aber auch Süßwasserquellen, Vegetation und wilde Tiere beherbergen. Es gibt auch Legenden über noch seltsamere Inseln, die voller fremdartiger Kreaturen sein sollen.

Es ist selten unmittelbar tödlich, in einer materialisierten Alchera gefangen zu sein, da sie beim Materialisieren einfach alle Lebewesen beiseiteschiebt. Wenn die Alchera aber unter einer desorientiert umherwandernden Person verschwindet, könnte diese Schwierigkeiten bekommen - besonders wenn die Alchera ein hoher Berg war.

VERDRÄNGUNGS-ALCHERAS

Diese Alcheras verhalten sich wie materialisierte Alcheras, bis auf den Umstand, dass sie vorhandene Objekte und Oberflächen verdrängen. Sie beeinträchtigen jegliche vorhandene Magie. Lebewesen werden allerdings nicht zusammen mit dem vorher vorhandenen Gebiet verdrängt, sondern bleiben in der physischen Welt und erleiden ähnliche Wirkungen wie bei materialisierten Alcheras. Diese Alcheras sind dual und können mit physischen Wesen interagieren.

BEISPIELE FÜR VERDRÄNGUNGS-ALCHERAS

DENVER
Während eines gewaltigen Sturms erschienen in der Innenstadt plötzlich riesige, schwebende Berge und verdrängten die Obergeschosse einiger Wolkenkratzer. Niemand wurde dabei verletzt, nur benommen gemacht. DocWagon hatte während dieses Ereignisses alle Hände voll zu tun, und am Ende hatten sich über hundert Platin-Mitglieder „in den Bergen verirrt".

TIEFE LACUNA, CFS
Im Zuge der großen Zwillingserdbeben erschien ein viele Kilometer langes Tunnelsystem unter San Diego und Los Angeles. Einige Leute nahmen an, dass G. Warren Shufelt vor anderthalb Jahrhunderten recht mit der Behauptung hatte, dass es Untergrundbewohner gegeben hätte, die vor einer Katastrophe geflohen waren. Arkanarchäologen haben tatsächlich mundane Artefakte und angeblich auch sterbliche Überreste gefunden, was von einer Eingeborenenbevölkerung, die von jener der Oberfläche getrennt war, zeugen könnte.

HINTERGRUNDSTRAHLUNG

Zauberer sprechen oft von einer Hintergrundstrahlung, die ihre Magie beeinflusst. Selbst in diesem Dokument nehme ich auf Hintergrundstrahlung Bezug, die durch astrale Phänomene verursacht sein kann. Um diese und andere Effekte vollständig zu verstehen, müssen wir die Hintergrundstrahlung eindeutig definieren.

Die Hintergrundstrahlung ist eine Messgröße für die Abweichung eines Gebietes vom normalen Mananiveau. Arkane Wissenschaftler haben eine Skala entwickelt, die diese Abweichung bestimmbar macht und von -24 bis +24 reicht, wobei 0 das normale Mananiveau darstellt. Ein negativer Wert bedeutet, dass weniger Mana als üblich für die Magie nutzbar ist (wie in Manablasen und Hohlräumen). Ein positiver Wert bezeichnet Mana, das in irgendeiner Art ausgerichtet und daher von Außenstehenden schwerer zu kontrollieren ist (wie bei Domänen oder Manaverzerrungen). Egal, ob der Wert der Hintergrundstrahlung positiv oder negativ ist, die absolute Zahl entscheidet über die Wirkung auf die Anwendung von Magie durch Erwachte.

Hintergrundstrahlung beeinflusst Erwachte, indem sie den Zugang zu Mana erschwert. Die Magie fühlt sich zäh an, als müsste man einen Milchshake (oder in Extremfällen Götterspeise) durch einen sehr dünnen Strohhalm schlürfen. Allein dieser Umstand bereitet Zauberern und Adepten Schwierigkeiten, aber eine ausgerichtete Domäne kann noch gefährlicher sein, wenn man selbst nur schwer an die Magie herankommt, eine Person, die mit ihr in Einklang steht, aber umso leichter. Der Kampf gegen Magier ist schwer genug - der Kampf gegen einen Magier mit Heimvorteil ist furchtbar.

BEISPIELE FÜR HINTERGRUNDSTRAHLUNG DURCH DOMÄNEN UND MANAVERZERRUNGEN

STUFE 1-3
Entsteht durch einen bedeutenden, aber kurzen, oder einen kleinen, aber andauernden magischen, emotionellen oder spirituellen Einfluss. Beispiele sind einzelne Gewaltverbrechen, Liebesaffären, Bars, die regelmäßig von Erwachten besucht werden (und sich auf die Stammgäste ausrichten), kleine Kirchen oder tagelange überdurchschnittliche Luftverschmutzung. Natürlich entstandene Ringe des Hexenröhrlings richten ihr Mana auf Wicca- oder Druidentraditionen aus.

STUFE 4-6
Bedeutsame, aber kurze Gefühlserfahrung einer großen Gruppe (über 50 Leute) oder ständiger magische oder emotionaler Einfluss über Jahre hinweg. Beispiele sind magische Universitäten, ausverkaufte Rockkonzerte, Hochsicherheitsgefängnisse, Mülldeponien oder Läden von Alchemisten und Taliskrämern. Auch in Städten, die stark verschmutzt sind, oder in dicht bevölkerten Slums kann Hintergrundstrahlung dieser Höhe entstehen. Domänen dieser Stärke sind meist auf eine Tradition oder eine bestimmte magische Fertigkeit (wie z. B. Alchemie) ausgerichtet. Beispiele: Teotihuacan (Stufe 4), die Cahokia Mounds (Stufe 6), UCLA und CalTech (Stufe 5), MIT&T (Stufe 4).

STUFE 7-9
Bedeutende, wiederholt stattfindende Ereignisse, die im Lauf von Jahren oder Jahrzehnten emotionale Bedeutung entwickeln. Die meisten großen Manalinien und Stätten der Macht gehören in diese Kategorie. Beispiele: Göbekli-Tepe-Nexus (Stufe 8), Nazca-Linien (Stufe 9), Pyramiden von Gizeh (Stufe 7).

STUFE 10-12
Orte, an denen wichtige Ereignisse stattfanden, deren Auslöser immer noch bestehen; Orte, die über Jahrhunderte hinweg emotionale Bedeutung entwickelt haben, oder mächtige Manalinien. Beispiele: Stonehenge (Stufe 12), Traumpfad von Sydney (Stufe 11), Friedhof Arlington, Sixtinische Kapelle, Notre Dame (alle Stufe 10).

STUFE 13-15
Die mächtigsten Manalinien oder Ereignisse, die für den Großteil der Menschheit magische oder emotionale Bedeutung haben. Beispiele: die fünf heiligen Berge Chinas – inklusive Tai Shan, wo der Große Drache Lung lebt (Stufe 15), die Great Cairn Line in Tír na nÓg (Stufe 14), die Explosionspunkte in Hiroshima und Nagasaki, die Konzentrationslager der Nazis, das Umerziehungslager in Abilene (alle Stufe 13).

STUFE 16-18
Eine positive Hintergrundstrahlung von 16 oder höher gilt als Manaverzerrung. In diesen Gebieten fließt das Mana völlig chaotisch. Diese Höhe der Hintergrundstrahlung findet man meist in der oberen Atmosphäre, aber es gibt auch andere seltsame Orte, an denen der Astralraum verzerrt ist. Man geht davon aus, dass an solchen Orten eine Kombination aus plötzlichen, erschütternden Ereignissen und massiver Manipulation des Manas gewirkt hat. Beispiele: Auschwitz und das Gefängnis Blackstone (Stufe 16), ein Nordlicht (Stufe 18).

Eine andere Besonderheit in Gebieten mit Hintergrundstrahlung ist, dass Astralwesen sich darin verstecken können, um nicht verfolgt oder gejagt zu werden. Das Askennen und die astrale Wahrnehmung sind in diesen Gebieten deutlich erschwert, weshalb sich Geister oder andere Astralwesen in diesen Gebieten gut verbergen können. Der Vorteil ist hier, dass sie schwer zu entdecken sind. Der Nachteil ist, dass sie bei einer Entdeckung wegen der Hintergrundstrahlung geringere magische Fähigkeiten zur Verteidigung haben.

VERTRAUTHEIT

Wenn ein Erwachter mit der Hintergrundstrahlung eines Gebiets vertraut ist, beeinflusst diese Domäne seine Magie nicht negativ, aber auch nicht positiv. Zum Beispiel sind Zauberer in Teotihuacan an die Verschmutzung gewöhnt, also wird ihre Zauberei davon nicht beeinflusst – zumindest nicht so wie die eines Touristen. Ähnliches kann bei Stammkunden einer Bar oder einem Verzauberer in seinem Laden auftreten. Es kann Wochen oder Monate der Exposition brauchen, um mit einer Hintergrundstrahlung so vertraut zu werden, dass sie die eigenen Fähigkeiten nicht mehr hemmt. Man sollte generell eine Woche pro Punkt Hintergrundstrahlung zur Eingewöhnung einplanen. Leider ist Hintergrundstrahlung variabel, kann sich also verändern, bevor man Zeit hatte, mit ihr vertraut zu werden.

EINKLANG

Erwachte, die mit einer Hintergrundstrahlung vertraut sind, können sie ignorieren, aber Leute, die mit ihr im Einklang sind, können noch mehr. Sie folgen der Ausrichtung einer Domäne vollständig und erhalten dadurch leichteren Zugriff auf das Mana. Meist entsteht dieser Einklang eher durch glückliche Umstände als durch eigene Anstrengung. Man findet einfach leichter eine Domäne, die zur eigenen Tradition passt, als dass man sein Denken und Handeln an eine Domäne anpasst. Magier haben allerdings schon früher die Traditionen gewechselt, also ist es möglich, in Einklang mit einer bestimmten Domäne zu kommen, aber es ist ein langwieriger Prozess.

WIE SICH MANA AUSRICHTET

Zauberer wissen, dass Mana empfindlich ist, aber sie verstehen immer noch nicht, warum es psychoreaktiv ist.

Nicht zu wissen, warum etwas geschieht, ist aber nicht dasselbe, wie nicht zu wissen, wie es sich auswirkt. Es folgen einige Ursachen dafür, dass Mana sich ausrichten kann.

- **Positive und negative Emotionen:** Hass, Liebe oder Verzweiflung führen – vor allem, wenn sie besonders intensiv sind – schnell zu einer Ausrichtung. Diese Ausrichtung hat auch die geringste Verweildauer.
- **Bestimmte Tradition:** Wenn ein Geomant eine Manalinie ausrichtet, richtet sie sich auf seine Tradition aus. Die Kreise und Refugien von Zauberern sind, wenn sie aktiv sind, immer auf die Tradition ihres Besitzers oder ihrer Besitzer ausgerichtet. Es gibt ein paar wenige natürlich wiederkehrende Gegenstände und Orte, die Mana ohne Einfluss eines Geomanten auf eine bestimmte Tradition ausrichten.
- **Gewalt:** Schauplätze von Kämpfen, Kriegen und Morden erzeugen bei großen Gruppen starke Emotionen und verzerren das Mana des Gebiets.
- **Spirituelle Ursachen:** Viele heilige Stätten sind zugleich Stätten der Macht, deren Mana auf die Religion ausgerichtet ist, der die Stätte geweiht ist.
- **Natürliche Ausrichtung:** Einige Orte passen einfach gut zu einer bestimmten Art von Magie. Es gibt Haine, die Leuten einer bestimmten Tradition die nötige Ruhe verleihen, um mächtige Magie zu wirken; heiße Wüsten, in denen fast von selbst sehr mächtige Feuergeister zu entstehen scheinen; und Gebirgshöhlen, die besonders für finstere Rituale geeignet sind. Es kann sehr vorteilhaft sein, den richtigen Ort für die eigene Magie zu finden.
- **Umweltverschmutzung:** Dies ist natürlich eine weltweit sehr verbreitete Ursache, deren Wirkung je nach Wetter und Konzernaktivitäten schwankt. Besonders stark verschmutzte Gebiete können zu toxischen Domänen werden, was für alle Beteiligten unangenehm ist. Außer natürlich für toxische Magier, die aber selbst sehr unangenehm sind. Den Makel einer toxischen

REGELN ZUR HINTERGRUNDSTRAHLUNG

Hintergrundstrahlung führt bei allen Proben, die irgendwie mit Magie zu tun haben (wie z. B. Spruchzauberei, Beschwörung oder Fertigkeitsproben mit Adeptenkräften wie Todeskralle oder Geschärfter Sinn), zu einem Würfelpoolmalus in Höhe ihrer Stufe. Die Ausnahme von dieser Regel gilt für Hintergrundstrahlung in Domänen, wo Traditionen, Personen, Fertigkeitsgruppen oder einzelne Fertigkeiten, die mit der jeweiligen Domäne vertraut sind, diesen Malus nicht erhalten. Dualwesen oder reine Astralwesen erhalten diesen Malus auf alle ihre Handlungen. Auch hier können sich Ausnahmen durch die Art des Geistes oder Critters ergeben.

Die Kraftstufe bereits existierender aktiver Foki, aufrechterhaltener, intensivierter oder verankerter Zauber und Rituale wird um die Stufe der Hintergrundstrahlung gesenkt. Wenn die Kraftstufe auf 0 oder darunter sinkt, enden Zauber, Hüter und Ritualwirkungen; Foki werden deaktiviert. Man kann Foki nicht in einem Gebiet aktivieren, in dem Hintergrundstrahlung herrscht. Verankerte Rituale und intensivierte Zauber, deren Zeit noch nicht abgelaufen ist, gewinnen pro Stunde 1 Punkt Kraftstufe zurück, bis zu einem Maximum gleich ihrer vorherigen Kraftstufe. Die Wirksamkeit Alchemischer Erzeugnisse, die in einer Hintergrundstrahlung ausgelöst werden, wird ebenfalls um die Stufe der Hintergrundstrahlung reduziert. Adepten können als Einfache Handlung eine passive Kraft aktivieren oder deaktivieren, wenn der Malus durch die Hintergrundstrahlung höher ist als der Bonus durch die Kraft.

Hintergrundstrahlung macht auch Askennen, astrale Wahrnehmung und Astralkampf schwieriger. Diese Fertigkeiten erhalten ebenfalls einen Würfelpoolmalus in Höhe der Hintergrundstrahlung. Wenn man versucht, ein astrales Wesen durch ein Gebiet mit einer Hintergrundstrahlung zu verfolgen, die größer ist als das Magieattribut oder die Kraftstufe des Wesens, verliert man an der Grenze zur Hintergrundstrahlung die Spur.

Es besteht die Möglichkeit, mit Domänen, in denen Hintergrundstrahlung herrscht, vertraut oder im Einklang zu sein. Manche Domänen besitzen keine spezielle Ausrichtung, mit der man in Einklang kommen kann, also können Erwachte mit ihnen höchsten vertraut werden, um negative Auswirkungen auf ihre Magie zu vermeiden.

Eine Hintergrundstrahlung mit einer positiven oder negativen Stufe von 12 oder mehr ist gefährlich mächtig – egal ob sie in einer Domäne oder einem Hohlraum herrscht. Wer in diesem Gebiet magisch oder astral aktiv ist (dual ist, astral wahrnimmt, Zauber wirkt, mit einer aktiven Adeptenkraft usw.), erleidet in jeder Kampfrunde, in der er der Hintergrundstrahlung ausgesetzt ist, einen Schaden von (Hintergrundstrahlung –12)G. Diesem Schaden kann nur mit Willenskraft widerstanden werden.

VERTRAUT

Dies ist eine Variante des Vorteils Vertrautes Terrain (*SR5,* S. 87). Mit diesem Vorteil kann der Charakter die normale *Hintergrundstrahlung* eines bestimmten Gebiets ignorieren. Außerdem muss er bei zeitweiligen Erhöhungen der Hintergrundstrahlung in diesem Gebiet nur die Hälfte dieser temporären Erhöhung (aufgerundet) als Würfelpoolmalus berücksichtigen.

James lebt am Rand der Barrens (Hintergrundstrahlung 1) und hat den Vorteil Vertrautes Terrain. Er ist mit dieser Hintergrundstrahlung bereits vertraut. Eines Tages gibt es (wenig überraschend für dieses Gebiet) Unruhen, die die Hintergrundstrahlung an diesem Tag auf 4 erhöhen. Weil es sein Vertrautes Terrain ist, wird diese Hintergrundstrahlung für James auf 2 gesenkt.

IM EINKLANG

Ein Charakter, der mit einer Domäne im Einklang steht, erhält durch die Hintergrundstrahlung in dieser Domäne keinen *Würfelpoolmalus*. Außerdem wird die Stufe der Hintergrundstrahlung zu einem positiven Limitmodifikator für magische Fertigkeiten, die der Charakter einsetzt. Ein Wicca-Hexer zum Beispiel, der innerhalb eines Rings aus Hexenröhrlingen (Hintergrundstrahlung 3, ausgerichtet auf Wicca) versucht, einen Geist mit Kraftstufe 4 zu beschwören, hätte für die Beschwörung also ein Limit von 7 (4 + 3).

Domäne kann man nur sehr schwer loswerden, ohne zuerst die physische Verschmutzung zu beseitigen.

ASTRALE PHÄNOMENE

MANABLASEN

Manablasen sind Gebiete, in denen die magische Energie weniger stark fließt – wenn auch nicht so schwach wie in Hohlräumen. In Manablasen fühlen sich Astralgestalten und Dualwesen unwohl, können sie aber eine Zeit lang ertragen – sie fliehen nicht davor, wie sie es vor Hohlräumen tun. Manablasen haben eine Hintergrundstrahlung von -1 bis -12.

BEISPIEL FÜR MANABLASEN

CRATER LAKE, TÍR TAIRNGIRE

An diesem See, der inzwischen Sperrgebiet ist, sank das Mananiveau der Umgebung in den 2050ern drastisch. Dieses Absinken ging weiter, bis sich dort eine Manablase mit einer Hintergrundstrahlung von -7 entwickelt hatte. Es scheint, dass die magischen Energien in Richtung einer Insel im See namens Tesetelinsstea abgeflossen sind.

BERUF: ARKANARCHÄOLOGE

Seit der Entdeckung magischer Artefakte, die schon vor der Sechsten Welt existiert hatten, gibt es einen Bedarf nach mutigen Erwachten Gelehrten, die solche Artefakte finden und analysieren können. Viele Organisationen wie zum Beispiel die Atlantean Foundation und das Dunkelzahn-Institut für Magische Forschung bezahlen gut für die Dienste solcher Arkanarchäologen. Manchmal werden sie in die unzugänglichsten Wildnisgebiete der Welt geschickt, manchmal in Museen oder Privatsammlungen, deren Besitzer den wahren Wert der Gegenstände in ihren Sammlungen oft nicht erkennen.

HOHLRÄUME

Nach einigen Generationen wird die Gegenwart von Mana als gegeben angenommen. Viele Zauberer haben keine Vorstellung davon, was ein Hohlraum ist, bis sie etwas Dummes tun, wie zum Beispiel, Magie auf einem Suborbitalflug zu wirken (es gibt ein ganzes Trid, das davor warnt). In Hohlräumen gibt es so wenig Mana, dass es, selbst wenn es eingebracht wird, schnell in den Äther diffundiert. Der Weltraum ist ein einziger, riesiger Hohlraum, weil er von der Biosphäre und den Emotionen der Metamenschheit abgekoppelt ist. Durch Umweltverschmutzung und verrückte Magie haben sich aber auch auf der Erde Hohlräume entwickelt. Die SOX (Sonderrechtszone Saar) enthält den wahrscheinlich größten Hohlraum des Planeten, der etwa ein Prozent ihrer Gesamtfläche umfasst. Hier lebt wenig, und wenn Lebewesen hier überleben, führen sie ein erbärmliches Dasein unter der Last der Strahlung, Verschmutzung und verzerrten Magie. Hohlräume haben meist eine Hintergrundstrahlung von -13 bis -20. Sie können nur ein paar hundert Quadratmeter klein (oder noch kleiner, was aber schwer nachzuweisen wäre) sein, aber auch Durchmesser von bis zu vier Kilometern haben.

BEISPIEL FÜR HOHLRÄUME

CATTENOM-HOHLRAUM, SOX

Der größte und vielleicht älteste bekannte Hohlraum der Welt ist der von Cattenom. Man geht davon aus, dass der GAU von 2008 den Grundstein dafür legte und das Erwachen seine Entstehung auslöste. In Ermangelung genauer Aufzeichnungen wissen wir nicht, ob er sich spontan zur heutigen Größe entwickelt hat oder ob zusätzliche Faktoren daran beteiligt waren. Was man weiß, ist, dass der Hohlraum etwa 6 Kilometer Durchmesser hat (wobei seine Form nicht stabil ist, sodass er manchmal schmaler, aber dafür bis zu zehn Kilometer lang wird). Sein Zentrum liegt über dem Kernkraftwerk, und er hat sich seit seiner Entdeckung nicht bewegt oder seine Größe verändert. Die Hintergrundstrahlung wird mit -20 beziffert, was für einen permanenten Hohlraum auf der Erde gewaltig ist. Foveae, die höchstwahrscheinlich vom Sprengkopf des Crashs von 2064 verursacht wurden, ziehen wie kleine Stürme um den Cattenom-Hohlraum. Sie entfernen sich nicht weit davon, weshalb es wahrscheinlich ist, dass ein astrales oder anderes Phänomen sie an den Hohlraum bindet.

FOVEAE

Noch gefährlicher als ein normaler Hohlraum ist einer, der sich bewegt. Foveae sind unsichtbare Tornados mit Durchmessern zwischen wenigen Metern und zwei Kilometern. Sie töten lautlos Dualwesen und Astralgestalten, weil in ihrem Zentrum gar kein Mana vorhanden ist. Im Astralraum erscheinen Foveae als dunkle Wirbel, die die magischen Energien um sich herum verringern. In der physischen Welt kann man sie als größere Version der Luftverzerrungen wahrnehmen, die von Geistern im Astralraum verursacht werden. Foveae wurden in Aztlan, in der Nähe Chicagos und in der SOX beobachtet. Sie werden durch stark unterschiedliche Mananiveaus (wegen starker Verschmutzung oder umfangreicher Mana-Manipulation) verursacht. Sie bewegen sich wie Stürme, sind aber schwer vorherzusagen. Für Meteoro-

BEISPIEL FÜR MANAVERZERRUNGEN

GEFÄNGNIS BLACKSTONE, SIOUX-NATION

Dieses Gefängnis, das 2035 auf einer besonders starken Manaverzerrung gebaut wurde, beherbergt viele gefährliche Erwachte.

Die Manaverzerrung hat einen Durchmesser von etwas über einem Kilometer und dient als ideales Abschreckungsmittel, falls einer der Erwachten Häftlinge Fluchtgedanken hegt. Im Gefängnis gibt es Kreise der Reinigung (S. 154), um die kleine Wachbesatzung zu schützen. Die Wachen werden regelmäßig ausgetauscht, weil die psychologischen Langzeitwirkungen einer Manaverzerrung sogar Mundane treffen. Einige Arkanarchäologen glauben, dass in den alluvialen Ablagerungen unter dem Gefängnis die Überreste der Wesen liegen, die die Manaverzerrung ausgelöst haben, aber bislang ist diese Theorie noch nicht bewiesen.

BEISPIELE FÜR MANALINIEN NACH TYP

TYP D

Harding-Eisfeld (Kraftstufe 4)
Tai Shan (Kraftstufe 15)
Fluss Jamuna (Kraftstufe 6)

TYP L

Cahokia Mounds (Kraftstufe 6)
Qhapaq Ñan (Kraftstufe 10)
Great Cairn Line (Kraftstufe 14)

TYP T

Nazca-Linien (Kraftstufe 9)
Slighe-Straßen (Kraftstufe 10)
Pfad der Regenbogenschlange (Kraftstufe 8)

logen ist es schwer genug, normale Tornados vorherzusagen; bei Störungen in der Astralebene, von der wir so wenig wissen, ist es noch schwieriger. Foveae gehen oft schnell vorbei, wenn sich die Balance zwischen den magischen Energien wieder einstellt, aber sie richten in der physischen und der Astralebene trotzdem beträchtliche Schäden an.

Soweit man durch bisherige Untersuchungen feststellen konnte, haben Foveae eine Hintergrundstrahlung von -7 bis -12. Auf der Astralebene sind sie wie Tornados geformt, deren Höhe etwa der Stärke der Hintergrundstrahlung in Kilometern entspricht.

MANAVERZERRUNGEN

In einer Manaverzerrung fließt das Mana in chaotischen Mustern und verhält sich unvorhersagbar. Man kann Manaverzerrungen nicht ausrichten und auch nicht mit ihnen vertraut werden oder in Einklang kommen. Manaverzerrungen können in der umliegenden Astralebene Manaorkane (S. 36) auslösen. Meist befinden sich Manaverzerrungen am Rand der Gaiasphäre, am wilden Übergang zum Hohlraum des Alls. Auf der Erde gibt es zwei bekannte Orte, an denen permanente Manaverzerrungen herrschen. Zu keinem von beiden gibt es eine befriedigende Erklärung für die Ursache der Verzerrung, aber viele Theorien. Wie bei Hohlräumen können Erwachte durch die unkontrollierbare Macht einer Manaverzerrung Schaden erleiden, wenn sie astral aktiv sind. Wenn man dumm genug ist, in einer Manaverzerrung Magie anzuwenden, erleidet man die Auswirkungen eines Manasturms (S. 35), was sehr gefährlich sein kann. Manaverzerrungen haben eine Hintergrundstrahlung zwischen -16 und -20.

MANALINIEN

Heilige Linien, Feenpfade, Drachenlinien, Geisterlinien, Traumpfade, Ley- und Energielinien – all dies sind die verschiedenen Namen für etwas, was nach allgemeiner Definition eine Manalinie ist. Manalinien sind Manakonzentrationen, die wie Flüsse durch die astrale Landschaft fließen. Sie können so unterschiedlich aussehen wie schwarze Abgründe in städtischer Umgebung, bunte Lichtstrahlen oder schimmernde Flüsse. Manalinien sind inzwischen so gut erforscht, dass man Prozeduren entwickeln konnte, mit denen man sie durch Ritualzauberei kontrollieren und auf eine bestimmte Tradition ausrichten kann (mehr dazu auf S. 154). Manalinien können Kraftstufen von 1 bis 15 haben. Im Prinzip sind alle Manalinien gleich, aber es gibt drei Untergruppen, die zusätzliche Effekte erzeugen können.

TYP D: DRACHENLINIEN

Diese Manalinien sind mit geografischen Merkmalen wie zum Beispiel Verwerfungslinien, vulkanischen Hotspots, Flüssen und Seen verbunden. Gebiete, in denen Feuer und Wasser wie Yin und Yang zusammenkommen, haben die größte Wahrscheinlichkeit, solche Linien zu beherbergen. Der Fluss von Drachenlinien beeinflusst die Gesundheit von Pflanzen und Tieren; starke Drachenlinien können sogar verschmutzte Flüsse reinigen. Sie sind die häufigste Art von Manalinien und auch am gefährlichsten zu manipulieren. Bei Störungen können sie Erdbeben verursachen und sogar den Lauf großer Flüsse verändern.

TYP L: LEYLINIEN

Diese Manalinien sind meist uralte Wege, die menschliche oder nichtmenschliche Anlagen verbinden. Die Pfade, die sie durch die Landschaft schneiden, sind meist gerader als bei Drachenlinien, und oft liegen sie über uralten Handelsrouten. Der Fluss der Leylinien beeinflusst

SPIELINFORMATIONEN

FOVEAE

Foveae wirken sich negativ auf Reagenzien aus. Nachdem sie durch ein Gebiet gezogen sind, braucht dieses eine Anzahl von Wochen gleich der Hintergrundstrahlung der Foveae, um neue Reagenzien hervorzubringen (*SR5*, S. 317). Die Abwesenheit von Mana in einer Fovea wirkt sich auf Alchemische Erzeugnisse aus, die dadurch schneller an Wirksamkeit verlieren. Solange sich ein Erzeugnis in einer Fovea befindet, sinkt seine Wirksamkeit um 1 pro halber Stunde statt pro ganzer Stunde. Wenn das Erzeugnis fixiert wurde (*SR5*, S. 324), sinkt sie alle 6 Stunden statt jeden Tag um 1.

Foveae dauern nicht länger als 24 Stunden. Alle 2 Stunden sinkt ihre Kraftstufe um 1. Wenn die Kraftstufe unter 4 ist, hört die Fovea auf, sich zu bewegen, und wird zu einer Manablase. Diese Manablase ist ebenfalls temporär, weil sich das Mananiveau mit derselben Rate (1 pro 2 Stunden) weiter an den Ausgangszustand angleicht.

MANALINIEN

Die Kraftstufe einer Manalinie bildet für zauberähnliche Wirkungen der Manalinie beide Teile des Würfelpools, also können diese Zauber mit Kraftstufe x 2 gewirkt werden. Drachenlinien können Elementareffekte mit Feuer oder Wasser erzeugen, Leylinien können Stimmungen (ähnlich wie der Zauber Gefühle Beherrschen) beeinflussen, und Traumpfade können beides und zudem die Bewegung (ähnlich wie die Critterkraft Bewegung; *SR5*, S. 395) beeinflussen.

Abbi Kadabra hat ein altes Lagerhaus auf einer Leylinie (Stufe 2) entdeckt, die mit einer beliebten Kirche verbunden ist. Sie reinigt das Gebäude von Müll und findet heraus, dass andere Squatter bereits unterbewusst dazu gedrängt waren, dasselbe zu tun, als wären sie das Ziel eines Mob-Laune-Zaubers der Kraftstufe 2 mit einem Würfelpool von 4 gewesen.

MANAORKANE

Das physische Gebiet, das von einem Manaorkan betroffen ist, beträgt (Stufe) Quadratkilometer. Zudem bringt der Orkan im Umkreis von 100 und mehr Metern natürliche Wetterphänomene (Wind, Regen, Hagel usw.) hervor, was durch die atmosphärischen Veränderungen seiner physischen Präsenz ausgelöst wird. Ein Manaorkan kann sich zufällig, mit einer Geschwindigkeit gleich seiner Stufe in Stundenkilometern, bewegen. Er verschwindet mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt Kraftstufe pro Stunde, während sich die Mananiveaus innerhalb der Gaiasphäre ausgleichen. Ein Manaorkan kann alle zehn Minuten eine Anzahl von zauberähnlichen Effekten gleich seiner Kraftstufe auslösen. Die elementaren und Illusionseffekte werden wie Zauber (aus den Kategorien Indirekte Kampfzauber und Illusionszauber) mit einer Zauberprobe mit Stufe + Stufe [Stufe] behandelt. Zauber, die aufrechterhalten werden müssen, können unbegrenzt (bis zum Ende des Orkans) aufrechterhalten werden. Der Orkan kann maximal eine Anzahl an Zaubern gleich seiner Stufe aufrechterhalten. Der Vorteil Vertrautes Terrain wirkt nicht in Manaorkanen.

Wenn der Orkan vorbei ist, wird die anfängliche Hintergrundstrahlung des Sturms als Würfelpoolbonus zu Proben beim Sammeln von Reagenzien (*SR5*, S. 317) addiert. Diese Reagenzien bleiben nach dem Orkan nur für 2 Stunden stabil. Danach verschwindet das Mana im Äther, und alle nicht gesammelten Reagenzien werden wieder mundan.

Wenn ein Zauberer in einem Manaorkan einen Zauber wirkt, legen Sie anhand der Tabelle **Manastürme** die Zusatzeffekte fest.

MANASTÜRME

1W6	AUSWIRKUNG
1	Entzug wird Körperlich. Keine Änderung der Kraftstufe.
2	Kraftstufe wird um 1W6 gesenkt.
3	Keine Veränderung.
4	Reagenzien können für den Zauber/die Beschwörung nicht verwendet werden (sie werden bei der Verwendung sofort unbrauchbar); keine Veränderung der Kraftstufe.
5	Kraftstufe wird um 1W6 erhöht.
6	Hexenmal*

**Hexenmal: Zauber oder Beschwörung funktioniert nicht. Stattdessen passiert etwas völlig Unerwartetes: Wasser kann zu brennen beginnen, ein Geist aus der Wilden Jagd kann erscheinen, oder es kann Frösche vom Himmel regnen. Der Spielleiter sollte hier ruhig kreativ sein. Der Charakter kann 1 Punkt Edge ausgeben, damit sich das Hexenmal nicht negativ auf ihn auswirkt (es wird dadurch aber nicht unbedingt vorteilhaft).*

MAYA-WOLKE

Die Kraftstufe der Wolke führt zu einem Würfelpoolmalus auf Wahrnehmungsproben in ihr und durch sie hindurch. Außerdem wird sie als Rauschenmodifikator auf Signalreichweiten und Geräte angewandt.

die metamenschliche Zivilisation oder wird von ihr beeinflusst. Hier versuchen Leute, Feng Shui anzuwenden, um Glück, Inspiration oder Gesundheit zu erlangen. Um diese Manalinien kämpfen auch Konzerne, die sie in ihrem Sinne ausrichten wollen, um gegenüber der Konkurrenz einen Vorteil zu erhalten. Eine Reise entlang einer Linie, die einen selbst beschleunigt und alle anderen hemmt, ist ein unbestreitbarer Vorteil. Leider ist dieser Vorteil so eindeutig, dass die Kons viel dafür tun, damit die Konkurrenz ihn ihnen nicht wegschnappt.

TYP T: TRAUMPFADE

Diese Manalinien entstehen künstlich, wenn jemand das Mana in einen bestimmten Weg zwingt. Man findet sie

meist in Australien, und sie haben Merkmale, die mit denen von Drachen- und Leylinien verwandt sind. Besonders berühmt sind sie für ihre Nützlichkeit beim Reisen und der Orientierung – sowohl in der physischen Ebene also auch bei der Suche nach astralen Orten. Traumpfade haben schon herausragende Bewegungsleistungen (wie das Laufen eines Marathons in weniger als zwei Stunden) ermöglicht. Man sollte aber vorsichtig sein. Die Nutzung dieser Kräfte ist riskant. Traumpfade können Mana wegen ihres Aufbaus nicht sehr lange halten, deshalb entstehen an ihnen häufig Manaorkane (S. 36).

SHA- UND SHENG-EFFEKTE

Wenn es eine harmonische Balance zwischen positiven und negativen Energien gibt, fließt das Mana ruhig und berechenbar entlang der Manalinien. Sie können ein geringes Ungleichgewicht ausgleichen, indem die Energien über die ganze Länge verteilt werden. Wenn sich die Balance zu sehr in die negative Richtung verschiebt, wird eine Manalinie blockiert, was man als **Sha-Effekt** bezeichnet. Ein Sha-Effekt erzeugt eine Manablase (S. 33) innerhalb eines Gebiets, was einen Dominoeffekt entlang der Manalinie auslösen kann. Geomanten haben gelernt, Sha-Effekte durch Rituale (Details dazu auf S. 157) zu erzeugen, um zu verhindern, dass ihre Konkurrenz Vorteile aus einer Manalinie zieht.

Die andere Seite der Medaille bilden **Sheng-Effekte**, bei denen die Energie lokal steigt. Sie werden auch als Manastürme bezeichnet. Manastürme können sich zu Manaorkanen auswachsen, wenn sie die Grenzen der Manalinie verlassen. Sheng-Effekte können auftreten, wenn Manalinien unkontrolliert oder unnatürlich zusammenlaufen.

MANAORKANE

Manaorkane sind gewaltsame, unberechenbare Störungen der magischen Energie. Sie bewegen sich in scheinbar zufälligen Mustern durch die physische und Astralebene und erzeugen auf ihrem Weg Chaos und Zerstörung. Sie entstehen an Orten mit deutlich verschobenem Mananiveau (also mit Hintergrundstrahlungen von 4 und höher oder -4 und niedriger). Sie werden durch einen plötzlichen Manazufluss ausgelöst. Auf der Astralebene sehen Manaorkane wie wirbelnde Wolken aus, auf der physischen nehmen sie ein Erscheinungsbild an, das zur Domäne ihrer Entstehung passt, und können wie Sturmwolken, Sandstürme oder Tornados aussehen. Ihre Ausdehnung kann einen bis mehrere Kilometer betragen. Das häufigste Merkmal von Manaorkanen sind spon-

BEISPIELE FÜR MANAORKANE

DAOINEANN DRAOIDHEIL

Die Daoineann Draoidheil oder „Stehenden Stürme" sind intensive Stürme, die jeweils zusammen mit einem Manaorkan rund um Tír na nÓg auftreten. Es gibt drei von ihnen, die ständig vor der Küste toben. Der erste liegt in der Nähe des Giant's Causeway im County Antrim. Der zweite zieht entlang der Nordküste der Dingle Bay, der dritte entlang der Südküste der Donegal Bay. Diese Orkane ziehen ein paar Kilometer weit herum und verändern ab und zu ihre Größe, verschwinden aber nie ganz. Dies sind die ersten Manaorkane, die ich vor vielen Jahren erforschte. Sie sind eindeutig Manaorkane, haben aber Merkmale, die bei keinem anderen vorkommen. Zunächst sind sie permanent – Wolken, Regen und Blitz können ein Gebiet zwischen einem und zehn Kilometern einnehmen. Zweitens ist ihre magische Domäne nicht ganz so chaotisch wie bei anderen Manaorkanen. Sie ist eher wie eine facettenreiche Oberfläche, was ziemlich gefährlich sein kann, wenn man den Energiefluss nicht erkennt. Ein mundanes Beispiel wäre das Feuern eines Lasers auf eine Diskokugel: Man weiß nicht genau, wohin der Laser abgelenkt wird. Wenn man also etwa einen Feuerball durch einen dieser Stürme wirken will, kann man nicht sicher sein, das Ziel zu treffen oder überhaupt einen Effekt zu erzielen. Drittens liegt im Herzen jeder dieser Orkane ein mächtiges Energienetz.

Man sollte meinen, dass Zauberer wegen der Gefahr beim Zaubern in Manaorkanen dieser Orte meiden müssten. Es gibt aber einer Gruppe, den Druidischen Orden von Sonne und Mond, die regelmäßig Rituale dort wirkt, um sich die Kraft des Orkans nutzbar zu machen. Eines dieser Rituale soll ein astrales Tor zu den Nördlichen Inseln öffnen.

Daoineann Draoidheils sind spezielle Manaorkane: permanente Kombinationen von magischen und physischen Stürmen, die auf die Druidische Tradition ausgerichtet sind. Die Kraftstufe dieser Orkane beträgt zwischen 8 und 12. Sie haben alle Merkmale gewöhnlicher Manaorkane, sinken aber in der Kraftstufe nie unter 8 und bewegen sich nie von ihren relativen physischen Positionen weg.

MAYA-WOLKE

Die Maya-Wolke war eines der ersten – vielleicht sogar das erste – der großen magischen Mysterien, die in der Sechsten Welt bekannt wurden. Vielleicht gab es sie schon vor dem Erwachen, aber damals verstand man wenig von Magie. Zwischen März und Oktober 2011 begannen unerklärliche Störungen elektronischer Geräte und Kommunikationseinrichtungen im Verbund mit Gerüchten über das geisterhafte Auftauchen und Verschwinden seltsamer Dinge und über geologische Veränderungen, die sich binnen Tagen statt binnen Jahrzehnten abspielten. Als das chinesische Militär Mitte Oktober gegen Tibet vorging, geschah etwas auf der Astralebene, und eine massive, weiße Wand raste über das Hochplateau von Tibet bis zur Grenze – genau vor die Armee. Die Maya-Wolke ist eine Kuppel mit 75 bis 100 Kilometern Wandstärke, die über 2.500.000 Quadratkilometer bedeckt und über 3000 Kilometer hoch ist. Der Name „Maya" stammt aus dem Sanskrit und bedeutet „Illusion". Maya ist die Natur der Welt, wie wir sie sehen, aber die Erleuchtung liegt jenseits von Maya.

Die Maya-Wolke hat eine Kraftstufe zwischen 14 und 16 und ist auf eine Magie ausgerichtet, die mit bestimmten Artefakten zu tun hat. Sie erzeugt andauernd Eis, Blitze und Schnee, was das Reisen in ihrer Nähe gefährlich macht. Die Wolke bedeckt auch die Bergwelt und ist – abgesehen vom Suborbitalverkehr – für sämtlichen Flugverkehr gefährlich.

tane Ausbrüche elementarer Energien. Die Stürme, die im Gefolge von Manaorkanen ziehen, können wild und sehr gefährlich sein. Ein anderes, weniger verbreitetes Merkmal bilden Illusionseffekte. Die berühmtesten Manaorkane sind die Maya-Wolke, die häufig auftretenden Orkane rund um Sydney und die Daoineann Draoidheil. Manaorkane sind meist kurze, gewaltvolle Phänomene, die sich nach ein paar Stunden legen.

Manaorkane erscheinen sowohl auf der Astral- als auch auf der physischen Ebene. Sie können zauberartige Phänomene in Form von spontan auftretenden Elementar- und Illusionseffekten hervorrufen. Die Charakteristik eines Manaorkans hängt, hinsichtlich seiner Ausrichtung und Kraft, von der Domäne ab, aus der er stammt. Aus einer Domäne, die auf Zorn ausgerichtet ist, könnte also ein Manaorkan entstehen, der jeden, den er trifft, mit Zorn erfüllt und außerdem Phantome von Aufständischen oder Plünderern erschafft.

Hütet euch davor, in einem Manaorkan Zauber zu wirken. Zauber oder Beschwörungen in einem Manaorkan werden nicht nur von dem wilden Mana beeinflusst, sondern könnten einfach nicht funktionieren oder völlig unerwünschte Effekte hervorbringen. Beschworene Geister könnten stärker oder schwächer sein als beabsichtigt oder einer ganz anderen Kategorie entstammen. Alchemische Erzeugnisse sind vor Manaorkanen sicher - bis sie ausgelöst werden. Dann sind sie genauso wie Zauber betroffen.

Man kann sehr wenig tun, um einen Manaorkan zum eigenen Vorteil zu nutzen. Man kann sich auch mit der Hintergrundstrahlung von Manaorkanen weder vertraut machen noch in Einklang bringen, weil sie zu unberechenbar sind.

Manaorkane können einen positiven Einfluss auf die Verfügbarkeit von Reagenzien haben, wodurch man diese leichter findet. Berichte über Manaorkane verbreiten sich unter den Erwachten schnell, und oft kommen bald nach einem Orkan viele Verzauberer in das betroffene Gebiet, um Reagenzien zu suchen. Der Wettkampf zwischen ihnen kann schnell ausarten; wenn man also in ein solches Gebiet kommt, sollte man sich hüten, nicht zwischen die Fronten zu geraten.

MAGISCHE TRADITIONEN

„Lass das Buch drinnen!“

Quaha winkte ab und schlug das rote Buch auf. Ein weiterer kleiner Fetzen des Leineneinbands blieb in ihrer Hand zurück, als sie das tat.

Lyran stampfte zu dem einfachen Holztisch. „Mach es zu! Sofort! Wir brauchen es nicht.“

Quaha war aber bereits über das Buch gebeugt, starte darauf und blätterte so schnell um, dass sie die Seiten unmöglich hätte lesen können. Sie murmelte vor sich hin – immer schneller und lauter mit jeder Seite, die sie umblätterte.

„Es ist schon einmal geschehen ... wir wissen das ... hätten Vampire verantwortlich gesehen ... damals ... keine Vampire, Vampire handeln nicht so ... vielleicht gar keine Infizierten?“

Lyran schüttelte den Kopf. „Du weißt, dass direkt neben dir ein Fenster ist? Du weißt, dass es den Blick auf die ganze Welt eröffnet? Alles ist dort, wartet darauf, dass du hinsiehst. Erzählt dir die Geschichte viel genauer als ein zerfallendes Buch.“

„Ja, genau ... Toxische, nein, Toxische gehen nicht so vor.“ Weitere Seiten wurden rasend schnell umgeblättert.

Lyran verdrehte die Augen und verlagerte ihre Wahrnehmung. Die physische Welt verschwamm ein wenig, und in ihr erschien ein farbiges Leuchten ähnlich jenem, das man sieht, wenn man mit geschlossenen Augen in ein helles Licht blickt.

Sie begann ganz in der Nähe, bei dem Bett in der groben Einraumhütte. Schmerz und Trauer waren allzu offensichtlich, beinahe überwältigend, obwohl die Frau, die sie nach Aztlan gerufen hatte, nicht mehr hier war. Die Traurigkeit drohte, sich zu verdichten, sich in einer pfützenartigen Aura zu ihren Füßen zu sammeln. Sie konnte sich aber nicht davon ablenken lassen, so überwältigend sie auch war. Sie musste dahinter sehen, hinter die allgemeine Aura des Ortes, musste nach einem kleinen Unterschied suchen.

Dort. Sie sah etwas. Es war eine schwache Spur, eine Art von Signatur, wie sie sie noch nie gesehen hatte. Sie hatte keine Ahnung, welche Art von Wesen sie hinterlassen haben könnte, aber sie konnte ein klein wenig von der Emotion erkennen. Es war – Befriedigung. Befriedigung?

Im Raum war das Geräusch des Umblätterns verstummt, und Quahas Gemurmel war für kurze Zeit zusammenhängender geworden.

„Es ist verlockend, einen Geist zu vermuten, weil es keine Einbruchsspuren gibt. Aber Palazzos Untersuchung Astraler Bedrohungen deutet an, dass Geister, wenn sie sich selbst überlassen sind, eher astral als körperlich angreifen, weil das besser mit ihrem innersten Wesen übereinstimmt. Das heißt nicht, dass man das ausschließen kann, aber wir sollten auch andere Erklärungen in Betracht ziehen.“

Der Innenraum erzählte Lyran nicht genug. Sie musste nach draußen. Sie ging zur Tür hinaus, brachte zehn Meter zwischen sich und die Hütte und drehte sich zu ihr um. Sie blickte auf nichts Bestimmtes. Sie untersuchte die Umgebung nicht. Sie ließ ihren Blick schweifen und wartete, bis die Umgebung zu ihr sprach. Die Geschichte war bereits im Land verzeichnet. Sie musste nur zuhören.

Es dauerte lange, weil sie zu sehr auf Quaha achtete. Als sie aufhörte, ihrer Freundin zuzuhören, wurde es besser. Die Auren wurden klarer, und sie begann zu verstehen. Es gab eine Spur, eine Spur, die als Bedürfnis begann und als Erfüllung weiterführte. Eine Spur, die nie den Boden berührte. Eine Spur, die ...

„Bleib nicht bei metamenschlichen Gestalten“, sagte Quaha. „Betrachte alle möglichen vernunftbegabten Wesen. Welche Wege führen hinein?“

Drinnen ruckte Quahas Kopf nach oben. Draußen schnippte Lyran mit den Fingern und lächelte. Sie schlenderte zur Hütte und erreichte die Tür, als Quaha gerade herauskam.

„Es war lebendig, körperlich und es flog ...“, sagte Quaha.

„... und es kam durch den Kamin“, sagte Lyran und lächelte. „Siehst du? Ich sagte doch, dass wir das Buch nicht brauchen.“

Quaha lächelte, ein wenig verkrampft, zurück. „Niemand behauptet, dass wir unsere Ziele auf demselben Weg erreichen müssen.“

Lyrans Lächeln wurde breiter. „Endlich klingst du wie eine Schamanin.“

DAS RÜCKGRAT UNSERES GLAUBENS

GEPOSTET VON: JIMMY NO

Es gab unter uns immer eiskalte Empiriker, und es wird sie immer geben. Sie erzählen uns, was es gibt und was es nicht gibt, und sie tun das in klaren Worten. Sie betrachten Magie mit dieser Denkweise, glauben, sie könnte studiert, gemessen und in zusammenhängender Weise wie Physik, Biologie oder andere Naturwissenschaften gesehen werden. Als die Magie, anscheinend aus dem Nirgendwo, zurückkam, über die Welt hereinbrach, sie vollkommen veränderte und unerklärliche Dinge ermöglichte, war sie ärgerlich chaotisch. Zumindest am Anfang. Dann kamen die Empiriker, erforschten die Magie und wurden langsam fähig, Vorhersagen zum machen, wie sie funktionierte, und Formeln zu entwickeln, die Magie so funktionieren ließen, wie sie vorhergesagt hatten. Sie stellten Modelle auf, und die Modelle erwiesen sich als tragfähig. Es schien, als hätte die Empirie wieder einmal triumphiert.

Vielleicht triumphierte sie aber nur wie die Newtonsche Physik im 20. Jahrhundert, bevor die Quantenphysiker die Bühne betraten und zeigten, dass die Vorhersagen ihre Grenzen hatten, die man mit genügend Aufwand sprengen und zu einer Physik kommen konnte, die sich nicht an die alten Modelle hielt. Genau das geschah nämlich mit der Magie. Die Modelle, die von so vielen Leuten geschaffen wurden, funktionieren – bis zu einem gewissen Punkt. Die Formel, die ein Hermetiker herstellt, funktioniert gut für andere Hermetiker oder ähnliche Traditionen wie Kabbala, Wuxing oder Zarathustrismus. Aber wenn man sie in anderen Traditionen anzuwenden versucht, dann wird die ganze Sache problematisch. Das bedeutet nicht, dass die Magie versagt. Der Magier muss nur etwas mehr Zeit aufwenden, um sich daran anzupassen. Die Formel einer anderen Tradition kann wie eine Fremdsprache entziffert werden. Manchmal ist es aber noch schlimmer, und es fühlt sich an, als müsste man den eigenen Geist an ein völlig fremdartiges Denken anpassen, das einfach nicht das eigene ist. Und schließlich ergibt sich das Problem des magischen Refugiums. Wenn ein Refugium nicht an die eigene Tradition angepasst ist, kann man es einfach nicht benutzen. Es wurde mit demselben Mana aufgebaut, das man selbst nutzt, aber sein Entwurf macht es für die falsche Tradition einfach unbrauchbar.

Die Frage, warum das so ist, hat magische Theoretiker jahrelang beschäftigt. Die Grundlagen sind leicht zu verstehen: Man nimmt die Welt durch den Filter der eigenen Ansichten und Erfahrungen wahr. Wenn man also damit aufgewachsen ist, etwas über Kleriker mit besonderen Heilkräften oder Leute in der Nachbarschaft zu hören, die besondere, seltsame Pflanzen und andere Ingredienzien zum Wirken fantastischer Sprüche nutzen, ist es klar, dass das eigene Magieverständnis davon geprägt wird. Und der Glaube gibt Sicherheit. Wenn man gemäß den Vorgaben eines Gedankengebäudes handelt und Dinge tut, an deren Gelingen man fest glaubt, fühlt man sich sicherer. Man wird mit höherer Wahrscheinlichkeit schnell und bestimmt handeln und sich nicht in Zweifeln verlieren.

Das ist gut und schön, aber die ungeklärte Frage bleibt: Was kümmert es die Magie? Wir mögen unterschiedliche Ansichten haben, zögerlich oder mutig handeln, aber warum sollte das Mana unterschiedlich reagieren? So funktioniert eine Naturwissenschaft eigentlich nicht. Man kann, wenn man will, glauben, die Erde sei flach, aber das bedeutet nicht, dass man auf einem Boot jemals den Rand der Welt erreichen und hinunterfallen könnte. Die Erde verändert ihre Form nicht als Reaktion auf unseren Glauben. Warum also die Magie?

Wie bei der akademischen Forschung üblich, erhält man von zwanzig Professoren, die man danach fragt, zwanzig unterschiedliche Antworten. Zumindest zehn davon werden so weitschweifig sein, dass man weggeht, bevor der Akademiker mit ihnen fertig ist. Ich lege kurz die wichtigsten Theorien dar, bevor ich euch [Spoiler-Alarm!] sage, warum sie alle keine Rolle spielen.

Einige populäre Theorien lauten so:

Die Theorie der unsichtbaren Wesen: Dieser Theorie gemäß wird das Mana stark von unsichtbaren Wesen in der Welt beeinflusst. Dabei könnte es sich um Geister, Naturgottheiten oder andere Mächte handeln. Es könnte sogar Gott selbst sein. In jedem Fall reagieren diese Wesen auf den Glauben und verleihen ihren Anhängern den Segen der Magieanwendung. Diese Theorie hat das Problem, dass es Magier gibt, die an keine höhere Macht glauben und fast allen Geistern ablehnend gegenüberstehen und dennoch gewaltige Magie wirken. Aber das müssen wir vorerst so stehenlassen.

- Die einfachste Entgegnung auf deine Aussage ist, dass es unterschiedliche Zugänge zur Magie gibt, aber der „Wahre" Weg, bei dem man sich seiner Gottheit oder seinem Schutzgeist verschreibt, die bessere und reinere Art der Magieanwendung ist und die Seele nicht verdirbt, wie es „geringere" Formen tun.
- Goat Foot

Die Theorie der Mana-Geist-Verbindung: Neurologen wissen, dass Glaube – jeder Glaube, ob an Gott, die Wissenschaft oder daran, dass Mr. Johnson tatsächlich bezahlt, was er verspricht – gewisse Hirnareale stimuliert. Wir wissen auch, dass Mana mit dem Leben verbunden ist und darauf reagiert. Diese Theorie besagt, dass man lebendiger wird, wenn der Glaube das Gehirn stimuliert, und es bestimmte Arten von Mana gibt, die darauf reagieren, was einem die Magieanwendung erleichtert. Es ist eine elegante und logische Theorie, aber bislang hat noch niemand die Existenz unterschiedlicher Arten von Mana bewiesen.

Die Theorie der harmonischen Aura: Diese Theorie ist der vorherigen ähnlich, wählt aber einen anderen Ansatz. Jeder, der schon eine Aura gesehen hat, kann bestätigen, dass sie stark von Emotionen geprägt ist. Wenn wir an etwas Bestimmtes glauben, löst das oft starke emotionale Reaktionen aus, die dann eine Rolle bei der Formung unserer Aura spielen. Gemäß dieser Theorie machen es Form und Farbe der Aura leichter, mit bestimmten Arten von Mana zu interagieren, und die Stärke des Glaubens legt fest, wie gut man Mana kanalisieren kann. Wieder klingt das gut und schön, es gibt aber keinen echten Beweis.

Der Placebo-Effekt: Damit habt ihr gerechnet, oder? Gemäß einigen Aussagen funktionieren magische Traditionen, weil ihre Anhänger glauben, dass sie funktionieren. Wir glauben, so sollte das Universum funktionieren, und handeln danach. Und siehe: Wir erleben eine selbsterfüllende Prophezeiung. Ich glaube nicht, dass diese Theorie die wahre Fülle verschiedener Magiearten erklärt, die wir erleben, aber der Geist des Menschen ist tatsächlich eine bemerkenswert starke Glaubensmaschine.

- Die letzte Theorie mag Schwächen haben, aber ich glaube, dass sie im Großen und Ganzen zutrifft. Ich habe insbesondere Leute erlebt, die die Tradition gewechselt haben, einen völlig neuen Zugang zur Magie verfolgten, dabei aber kaum unterschiedliche Ergebnisse erzielten, obwohl sie behaupteten, sich völlig anders zu fühlen. Der Geist gibt vor, man solle sich anders fühlen, oder er möchte die eigenen Entscheidungen rechtfertigen, also sagt er, dass der Glauben einen Unterschied ergibt. Selbst wenn er es nicht tut.
- Winterhawk

- Ich verstehe den Reiz einfacher, eleganter Theorien, aber Einfachheit und Eleganz sind nicht unbedingt dasselbe wie Wahrheit. Magie ist gewaltig, unordentlich und kompliziert. Sie ist überhaupt keine einfache Sache. Sie ist alles, nichts und alles dazwischen. Wir sollten sie lieber in ihrer wunderbaren Komplexität annehmen als versuchen, sie in einfache Schemen zu pressen.
- Man-of-Many-Names

Das sind also die grundlegenden Theorien. An welche ich glaube? Es ist mir egal. Und ich kann es begründen.

Ich habe ein Kommlink (ein Transys Avalon), und ich liebe es. Es vermittelt mir Informationen, Trids, Musik und Anrufe und alles, was ich will, wenn ich es will. Es ist höchst anpassungsfähig. Ich kann alles, was ich brauche, leicht erreichbar machen und Funktionen, die ich nicht brauche, verschwinden lassen. Die Ränder meiner AROs haben ein spezielles Design, das von einem Freund entworfen wurde und auf einer Version des Shangshu aus dem 13. Jahrhundert beruht. Wenn das Ding ein Problem hat – langsamer wird oder tatsächlich abstürzt –, kann ich es meist mit dem richtigen Programm und ein paar Tricks, die ich in den letzten Jahren gelernt habe, wieder zum Laufen bringen. Wenn es wieder läuft, ist es wieder das mächtige elektronische Biest, das ich kenne und liebe.

Die Sache ist die: Ich weiß, wie das Kommlink funktioniert, aber ich verstehe nichts von seinem Innenleben. Ich kenne einige Grundlagen von optischen Geräten und Binärcode, aber sobald ich über gewisse Elementarkenntnisse hinausgehe, werden mir die Beschreibungen davon, wie Binärcode sich in Programmierung und in Objekte, die ich sehe und mit denen ich umgehen kann, übersetzt, völlig unverständlich. Wenn das Kommlink in seinem Kern versagt, kann ich es nicht reparieren. Solange der Kern aber funktioniert, kann ich damit tolle Dinge anstellen.

Und so ist es auch mit der Magie, nur noch deutlicher. Ich weiß vielleicht nicht, warum Mana sich verhält, wie es das tut, und wie es entscheidet, zu einer Person oder einer anderen zu fließen, oder warum einige Leute besser sind als andere, oder warum Glauben bei der Verwendung von Mana eine Rolle spielt. Ich muss nur wissen, dass es funktioniert und ich es zu meinem Vorteil nutzen kann. Solange der Kern des Manasystems funktioniert, kann ich darauf zugreifen und den Regeln gehorchen, die ich kenne, damit ich auf der sicheren Seite bin und Leute vermöbeln kann, die das brauchen. Ich muss kein Techniker sein. Auch als einfacher User kann ich die Erde erzittern lassen.

- Hierin liegt ein wahrer Kern, aber die Analogie weist auch Schwächen auf. Ein wahrer Meister der digitalen Domäne ist jemand, der sie bis in ihr Innerstes begreift. Du kannst mit deinem gegenwärtigen Wissen großartige Ergebnisse erzielen, aber wie viel mächtiger wäre jemand, der mehr weiß als du? Und was geschieht, wenn du diesem gegenüber stehst?
- Icarus

- Das setzt voraus, dass Magie in derselben Weise verständlich ist wie Technologie. Ich bin noch nicht überzeugt.
- Man-of-Many-Names

TRADITIONEN DER SECHSTEN WELT

Es folgen bekannte magische Traditionen. Wie man Traditionen bei *Shadowrun* grundsätzlich verwendet, wird

in *SR5* auf Seite 279 beschrieben. Alle der folgenden Traditionen haben bevorzugte Zauber und/oder Adeptenkräfte. Regeltechnisch betrachtet hat die Auswahl dieser Kräfte und Zauber keinen Vorteil; sie werden nur angeführt, damit Spieler ihre Charaktere zur Tradition passend gestalten können. Die Beschreibungen geben auch an, welche Arten von Geistern bei der jeweiligen Tradition wie zum Einsatz kommen und mit welchen Attributen dem Entzug widerstanden wird. Zauberer einer bestimmten Tradition können nur die Geister beschwören, die für sie angegeben sind, und ihnen nur Aufgaben übertragen, die zu ihrer Tradition passen. Das Übertragen einer Aufgabe, die nicht grundsätzlich zur jeweiligen Tradition passt, wird vom Geist ignoriert: Ein buddhistischer Magier zum Beispiel, der einem Luftgeist befiehlt, ihn bei einem Heilzauber zu unterstützen, wird keine Reaktion erhalten, da Heilzauber in dieser Tradition der Erde obliegen, während Luft für Kampfzauber zuständig ist. Die Beschreibungen berichten auch von bekannten Lehrern der Traditionen, die Charakteren im Spiel beim Fortschritt innerhalb der Tradition helfen können. Wenn eine Beschreibung die Tradition als „Besessenheitstradition“ anführt, wird die Geisterkraft Materialisierung bei beschworenen Geistern dieser Tradition durch die Kraft Besessenheit (S. 224) ersetzt.

AZTEKISCHE TRADITION

Lest den Titel noch mal. Er heißt „Aztekisch“. Nicht „Blutmagie“. Blutmagie und aztekische Magie sind im Geist der meisten Leute in den Schatten so eng verwoben, dass sie als dasselbe betrachtet werden (und beide nutzen denselben Terminus „Nahualli“ für ihre Priester). Aber die Magie, die von Aztech betrieben wird, ist nicht tief in aztekischen Traditionen verwurzelt – sie folgt nur den Gesetzen, die Aztechnology wünscht.

Aber genug davon, was nicht der aztekischen Tradition entspricht. Im Kern beruht sie nämlich auf der Vorstellung, dass alle Lebewesen – selbst die Götter – einen Teil ihrer Seele mit einem tierischen Zwilling gemeinsam haben. Jeder Nahualli muss einen Schutzgeist haben, der für seinen tierischen Zwilling steht, und die Verbindung zwischen beiden ist sehr komplex. Man versucht nicht so sehr, Merkmale des Schutzgeistes nachzuahmen, als sie vielmehr in die eigene Magie einzuweben, indem man sich der Fähigkeiten des Schutzgeistes bedient, um die eigenen zu ergänzen.

Es gibt Traditionalisten des aztekischen Weges, die darauf bestehen, dass aufwendiger Kopfschmuck und Blütengewänder die einzige Möglichkeit sind, aztekische Magie richtig zu betreiben, aber es gibt auch andere, die meinen, das Mana gäbe nicht viel auf das Aussehen des Magiers. Für sie ist die Verbindung mit dem Schutzgeist und den Geistern, die sie mit seiner Hilfe beschwören können, alles, worauf es ankommt. Wenn ein schwerer Kopfschmuck bei der Konzentration hilft, ist das gut. Wenn man aber auch mit einer Baseballkappe zaubern kann, ohne Kopfschmerzen zu bekommen, ist das umso besser.

AZTEKISCHE TRADITION

Heilung: Pflanze
Illusion: Wasser
Kampf: Beschützer
Manipulation: Tier
Wahrnehmung: Feuer
Entzug: Willenskraft + Charisma

BEVORZUGTE ZAUBER

Augen des Rudels
Energieball
Meute Beruhigen
Schmerzresistenz
Wahrheit

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Natürliche Immunität
Temperaturresistenz
Tierempathie
Verbesserte Wahrnehmung

Früher fühlten sich vor allem Ritualzauberer von der aztekischen Tradition angezogen, aber heutzutage sieht man auch gewöhnliche Spruchzauberer, die diesem Pfad folgen. Das liegt zumindest zum Teil daran, dass man zwischen aztekischer Tradition und Aztechnology zu unterscheiden weiß und erkennt, dass man dem einen folgen kann, ohne sich an das andere zu binden. Diese Spruchzauberer findet man vor allem in ländlichen Gegenden, da sie in der Wildnis besser mit dem Schutzgeist verbunden sind. Das harte Leben, das sie manchmal führen, zieht auch manche Adepten an, die körperliche Herausforderungen schätzen.

Tlalli Ichtaca wurde gerade in Tenochtitlán zur Nahualli ausgebildet, als sie in der Matrix auf eine Seite stieß, die Unterschiede zwischen dem, was ihr vermittelt wurde, und älteren aztekischen Traditionen erklärte. Sie beschloss, dass ihr die älteren Pfade mehr zusagten. Aztechnology schätzt es nicht, Anhänger zu verlieren, also merkte sie bald, dass sie Aztlan verlassen sollte. Sie schaffte es, in den Pueblo-Teil von Denver zu fliehen, wo sie sich vor Aztechs wachsamem Auge sicher fühlte. Dort lehrt sie andere in den wiederentdeckten alten Lehren und wurde für ihre Geduld und ihren Humor bekannt. Die jüngste Wiederkehr Aztechs nach Denver hat sie in eine gefährliche Lage gebracht, wobei sie jetzt aber wenigstens eine Gruppe von Schülern hat, die sie beschützen.

BROCKENHEXEN

Die deutschen Brockenhexen sind, was die Zusammensetzung ihrer Mitglieder und die Art ihrer Magieanwendung angeht, eine sehr homogene Gruppierung. Nur wenige Brockenhexen findet man für längere Zeit außerhalb des Harzes. Die unberührte Natur und wilde Ursprünglichkeit, Erwacht oder nicht, ist ihr Element, und es braucht schon einen sehr guten Grund für eine Brocken-

BROCKENHEXEN

Heilung: Pflanze
Illusion: Wasser
Kampf: Tier
Manipulation: Feuer
Wahrnehmung: Luft
Entzug: Willenskraft + Intuition

BEVORZUGTE ZAUBER

Entgiftung
Heilen
Leben Entdecken
Licht

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Geschärfter Sinn
Kampfsinn
Mystischer Panzer

hexe, den Weg in die Urbanität der großen Plexe auf sich zu nehmen. Natürlich leben auch sie (überwiegend) nicht wie im 19. oder 20. Jahrhundert! Aber es muss ja nicht gleich die ganze tote Technik sein.

Auch wenn ihre Tradition in den Medien sehr häufig mit dem traditionellen Wicca gleichgesetzt wird, gibt es in Überzeugung und praktischer Ausübung doch einige Unterschiede. So steht bei den Brockenhexen als weiblicher Aspekt der Göttlichkeit ausschließlich die Große Mutter als ursprüngliche Fruchtbarkeits- und Naturgöttin im Zentrum der stets im Freien durchgeführten Rituale. Beltane – die Walpurgisnacht und Heilige Hochzeit – ist ihr höchstes Fest. Der Wilde Mann, männlicher Gegenpart der Muttergöttin, wird als aus dieser entsprungen und deshalb ihr untergeordnetes Wesen gesehen. Dementsprechend ist die Einstellung vieler der (meist weiblichen) Brockenhexen Männern gegenüber. Keltische und slawische Symbole finden in den Ritualen genauso Beachtung wie alte regionale Sitten und Bräuche, selbst wenn sie ursprünglich christlichen Ursprungs zu sein scheinen. Bodenständigkeit, Ortstreue und Naturbezug sind dabei wichtiger als die Art der verwendeten Werkzeuge oder magischen Zutaten. Wachstum, Fruchtbarkeit und Schutz der Natur sind die Eckpfeiler der Aktivität der Brockenhexen.

Trotz des Namens ist der Brocken generell und der dortige Great Grand Coven im Speziellen nicht der hauptsächliche Handlungsort und Kultbereich der Brockenhexen. Zu modern ist es ihnen dort geworden, zu bürokratisch und deshalb zu langsam. Was keinesfalls heißt, dass die Brockenhexen die Organisation oder politisches Engagement an sich ablehnen würden. Nur ist es ihnen oft zu anstrengend, mit den dortigen Mitteln für ihre Überzeugungen zu kämpfen.

Starke feministisch-ökologische Strömungen – wie zum Beispiel der Mutter-Erde-Policlub – sind da beliebter. Ein hoher Anteil der Mitglieder des BloxBergBundes besteht immer noch aus Brockenhexen, während die „Freie Erde Harz“ an Beliebtheit verloren zu haben scheint. Allerdings scheint im Zuge dessen die Akzeptanz von noch extremeren Organisationen bis hin zum regelrechten Ökoterrorismus zu steigen.

BUDDHISTISCHE TRADITION

Der Buddhismus ist in der ganzen Sechsten Welt verbreitet und wird vor allem in Asien und einigen Enklaven Nordamerikas, in denen freiwillige oder unfreiwillige Migranten Zuflucht gefunden haben, praktiziert. Die Religion hat drei große Denkschulen hervorgebracht, von denen nur die tantrische (oder Vajrayana) Magie als Weg zum Nirwana akzeptiert. Die anderen Schulen gehen davon aus, dass auch das Erwachen ein Teil jener Realität ist, die auf dem Weg zur Erleuchtung überwunden werden muss. Viele Magieanwender sagen von sich, sie seien Buddhisten, aber die Mehrzahl von ihnen folgt einer anderen Tradition – meist Wuxing oder Shinto. Die meisten Anhänger dieser Tradition sollen sich in Tibet befinden, wobei es auch größere Zahlen im Japanischen Kaiserreich und im Rest Asiens gibt.

Die Lehrmethoden des Vajrayana beruhen vor allem auf der Beziehung zwischen Schüler und Lehrer. Zauber werden gelehrt, nicht aus Formeln erworben, und bilden häufig den Teil einer größeren Lektion, die der Schüler lernen soll. Es ist in dieser Tradition sehr ungewöhnlich, den Versuch zum Lernen eines Zaubers aus anderer Quelle als von einem Lehrer zu unternehmen, auch wenn manche Anwender behaupten, das Lernen durch die Matrix funktioniere ebenso gut.

Die magischen Techniken der Buddhisten umfassen Mantras und rituelle Techniken, wobei Yoga als Mittel der Meditation und körperlichen Ertüchtigung dient. Die Anwender erklären die Metaebenen mithilfe von Mandalas, die als Karten dienen. Einige buddhistische Adepten

BUDDHISTISCHE TRADITION

Heilung: Erde
Illusion: Feuer
Kampf: Luft
Manipulation: Wasser
Wahrnehmung: Ratgeber
Entzug: Willenskraft + Intuition

BEVORZUGTE ZAUBER

Maske
Schmerzresistenz
Stille
Umgebungssinn
Winterschlaf

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Geschärfter Sinn
Gesteigertes Körperliches Attribut
Kalte Entschlossenheit
Lebender Fokus
Wärme Speichern

haben einen Schutzgeist, der meist die Form eines Yidam (eines Erleuchteten) annimmt, über den der Yogi meditiert, um zur Erleuchtung zu gelangen. Die Mehrheit der bekannten Anhänger dieser Tradition sind Magieradepten, aber es ist eine knappe Mehrheit, weil es auch viele Magier und Adepten in ihren Reihen gibt.

Jeremy Blue Sky, ein Anhänger dieser Tradition, lebt in der Nähe von Bellingham im Salish-Shidhe-Rat. Es gilt für einen Stammesangehörigen als unüblich, eine ausländische Religion zu praktizieren, aber Jeremy wurde buddhistisch erzogen, weil er das Kind eines Einheimischen und einer Angestellten von MCT ist, die nach Tsimshian versetzt wurde. Kurz nach der Volljährigkeit erhielt Jeremy die Salish-Bürgerschaft und errichtete einen Schrein in Sedro-Woolley. Er unterrichtet regelmäßig drei Schüler in seinem Schrein, von denen aber meist nur einer Erwacht ist. Außerdem nimmt er vorübergehend Schüler aus den Schatten auf, verbietet ihnen aber Ablenkung von außen (also Runs), während er sie unterrichtet.

CHAOSMAGIE

Doktorgrade der Thaumaturgie. Vorlesungen über die Reaktion von Mana auf verschiedene Pflanzengattungen. Groß angelegte Studien über die Wirkung des Lebens an Leylinien. All dies finden Chaosmagier abscheulich. Sie sehen den akademischen Zugang zur Magie als eng und stupide an, da er die einzelnen Noten so lang studiere, dass man die Musik nicht mehr hören könne. Magie ist in ihren Augen nicht dazu gemacht, begrenzt und gemessen zu werden. Man muss sie erleben, fühlen und genießen.

Für einige Chaosmagier ist die Magieanwendung ein Weg zur inneren Erfüllung. Für andere geht es um Macht. Einige glauben, sie würden mächtiger werden, wenn sie sich nicht den Geboten einer bestimmten Tradition unterwerfen. Sie hören zu, lernen von anderen und achten auf ihr eigenes Erleben, um zu sehen, was funktioniert und was nicht. Wenn etwas funktioniert, tun sie es, egal aus welcher Tradition es stammt. Wenn es nicht funktioniert, lassen sie es sein. Ihre Offenheit führt dazu, dass sie einen leichten Zugang zu Technologie haben. Wenn die Technologie – vom elektronischen Zauberbuch bis hin zu Refugien, die von Naniten erbaut werden – ihnen die Arbeit erleichtert, nutzen sie sie.

Eigentlich ist „Chaosmagie“ eher ein Sammelbegriff als eine bestimmte Magieschule. Zwei Chaosmagier können Monate miteinander verbringen, ohne zu erkennen, dass sie derselben Tradition angehören, weil sie so verschiedene Ansätze verfolgen. Wenn man sehr genau hinsieht, lassen sich aber einige Gemeinsamkeiten erkennen: Chaosmagier mögen keine großen Institutionen, keine Strukturen und keine Starrheit. Wenn eine Planung zu lange dauert, werden sie leicht ungeduldig, da sie einfach ins Feld hinaus und improvisieren wollen, statt Dinge totzureden. Wenn es brenzlig wird, tendieren sie zu extremen, unkontrollierten Reaktionen. Andere werden in solchen Situationen verwirrt und überfordert; Chaosmagier hingegen fühlen sich darin wie zu Hause.

CHAOSMAGIE

Heilung: Erde
Illusion: Mensch
Kampf: Feuer
Manipulation: Wasser
Wahrnehmung: Luft
Entzug: Willenskraft + Intuition

BEVORZUGTE ZAUBER

Chaotische Welt (natürlich)
Manastörung
[Material] Formen
Flammenwerfer
Massenbelebung

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Adrenalinschub
Gesteigerte Reflexe
Beschleunigte Heilung
Magieresistenz

Aus ihrem Wesen heraus spricht Chaosmagie alle Arten von Erwachten an: Magieradepten, Adepten, Spruchzauberer, Beschwörer, Verzauberer und alle anderen – wer Magie liebt und Ordnung hasst, wer Magie eher fühlen als studieren will, ist bei dieser Tradition gut aufgehoben und macht sich einfach auf seinen eigenen Weg.

Reuben Patel kam nach Chicago, als er erfuhr, dass Gouverneur Presbitero die Zone wieder besiedeln wollte. Er meinte, das sei ein hinreichend wirres Unterfangen, bei dem es schnell viel für ihn zu tun gäbe. Leider hat ihm gleich zu Anfang ein glücklicher Schuss eines Gangers die Kniescheibe zerschmettert. Er macht einen anstrengenden Genesungsprozess durch und hat beschlossen, sich nebenher ein wenig Geld zu verdienen, indem er die Grundlagen der Chaosmagie an Leute vermittelt, die genug Zeit und Geld dafür haben. Es ist nicht leicht, seinen Ausführungen zu folgen, da er gedanklich immer den weitestmöglichen Weg zum Ziel beschreitet, aber wenn man sich auf seine Wellenlänge einstimmt, kann man erstaunliche Einblicke darin gewinnen, wie Magie funktionieren könnte.

CHRISTLICHE THEURGIE

Heilung: Luft
Illusion: Erde
Kampf: Feuer
Manipulation: Ratgeber
Wahrnehmung: Wasser
Entzug: Willenskraft + Charisma

BEVORZUGTE ZAUBER

Beeinflussen
Heilen
Natürliche Limits Erhöhen
Blitzstrahl
Leben Entdecken

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Astrale Wahrnehmung
Gefahrensinn
Empathische Heilung
Mystischer Panzer

CHRISTLICHE THEURGIE

Das Christentum erlebte einen holprigen Start in die Sechste Welt. Für manche war es ganz einfach: Das Übernatürliche hatte in Legenden und Glaubenssätzen immer eine Rolle gespielt, also konnten sie Magie einfach als Teil ihres bisher vorhandenen Glaubenssystems akzeptieren. Andere sahen Magie als das Hexenwerk und den Satanismus, vor denen sie all die Jahre gewarnt worden waren, und errichteten Mauern dagegen (wobei vor allem die katholische Kirche eine sehr harte Linie fuhr). Die Enzyklika „Imago Dei“ half dabei, diese Mauern einzureißen, brachte die Leute aber auch darauf, dass Magie kein Abbild göttlichen Wirkens war. Christliche Theurgen sehen Magie im Allgemeinen eher als Werkzeug zur Erfüllung von Gottes Willen denn als direkte Verbindung zum Göttlichen. Geister sind christlichen Theurgen oft unangenehm; sie wissen nicht, ob sie sie als Seelen, Engel, Teufel oder etwas anderes betrachten sollen, daher beschäftigen sie sich lieber nicht mit ihnen.

Christliche Theurgen sind je nach ihrer Konfession unterschiedlich organisiert. Mitglieder des Klerus, wie die Magier vom Orden des Hl. Sylvester, haben strikte Verhaltensvorschriften, während Erwachten Laien manchmal bestimmte Handlungsweisen vorgeschrieben oder untersagt sind, es aber ihnen überlassen bleibt, wie sehr sie sich daran halten.

In seiner Idealform sollte es beim Christentum darum gehen, anderen zu helfen und ihre Schmerzen bestmöglich zu lindern, und es gibt Theurgen, die versuchen, dieses Ideal zu erreichen. Im Laufe der Geschichte wurden aber alle möglichen Handlungen im Namen Christi durchgeführt, und das ist auch heute noch so. Je nachdem, welche Teile der christlichen Lehren sie für wichtig erachten oder wie sie diese interpretieren, können Theurgen damit alle möglichen Handlungen – von karitativen bis zu verwerflichen – rechtfertigen. Und immer wird sich ihr Handeln ein wenig nach Kreuzzug anfühlen.

Christliche Theurgen aller Richtungen findet man in der ganzen westlichen Hemisphäre, seltener aber in der östlichen (wo sie meist Spruchzauberer sind). Ihre Beschwörungsfähigkeiten sind oft unterdurchschnittlich, und ihre Erfahrung mit dem Befehligen von Geistern ist meist begrenzt. Wenn man nach jemandem sucht, der einem Geist eindeutige Befehle ohne Schlupflöcher geben kann, sollte man sich nicht an sie wenden. Sie können vorzügliche Spruchzauberer und Adepten sein, besonders wenn sie das Gefühl haben, einer gerechten Sache zu dienen.

Nathaniel de Leon hat im Krieg zwischen Aztlan und Amazonien eine kleine Gruppe sylvestrinischer Mönche

geleitet, aber seine Verantwortung endete, als all seine Untergebenen bei der Auslöschung aller Amazonier in Bogotá umkamen. Er wird immer noch als Ordensmitglied betrachtet, aber sein genauer Auftrag ist unklar. Er hat es auf sich genommen, nach neuen Rekruten zu suchen, die er führen kann, und das bedeutet, dass er bereit ist, Lernwillige in christlicher Theurgie zu unterweisen.

DRUIDISCHE TRADITION

Der Sammelbegriff „Druide“ umfasst eine Fülle von Anhängern verschiedener Glaubensrichtungen: von der naturzentrierten Sichtweise der keltischen Druiden über den schamanischen Ansatz der Wilddruiden bis zum esoterischen Gemurmel der englischen Druiden. Die Gemeinsamkeit dieser Glaubenssysteme liegt im Anrufen von Geistern bestimmter Orte, um mit ihnen zusammenzuarbeiten und dadurch einen gewissen Einfluss auf das jeweilige Gebiet zu erlangen. Keltische Druiden glauben vielleicht daran, dass ein Geist älter als die Menschheit ist, während englische Druiden glauben, dass der Geist vom Ort und den Menschen, die dort leben, geformt wurde, aber das spielt für ihren Umgang mit ihm kaum eine Rolle. Beide glauben, dass der Geist wichtig ist, und beide wollen ihn auf ihrer Seite haben.

Druiden haben eine sehr arkane Tendenz, den Wahren Geist des Landes zu suchen. Jeder kann einen Geist beschwören (ja, nicht jeder, aber ihr wisst, was ich meine), aber das Beschwören des Wahren Geistes eines Ortes ist schwieriger. Vor allem, da Geister listige Wesen sind und vielleicht behaupten, sie seien dieser Wahre Geist, ohne es wirklich zu sein. Daher widmen sich Druiden oft der Geschichte eines Ortes und suchen nach Hinweisen, die ihnen helfen könnten, dessen Wahren Geist zu finden.

Druiden ehren das Land sehr, was sich aber manchmal nur auf ihren eigenen Landstrich beziehen kann. Sie können sehr revierorientiert sein, ihr eigenes Land mit viel Engagement schützen, aber zugleich wütend gegen Orte vorgehen, die sie als Bedrohung empfinden. Sie achten genau auf Hintergrundstrahlung, Manablasen, Leylinien und andere Astralphänomene, da sie wissen, dass die Verteidigung ihres Territoriums davon beeinträchtigt werden kann. Viele unternehmen Einiges, um das Mana ihres Lieblingsgebiets auf ihre Tradition auszurichten, wodurch sie einen nützlichen Vorteil erhalten.

Beschwörer und Ritualzauberer sind unter Druiden weit verbreitet. Ihre Rituale können lang, formalistisch und aufwendig sein, aber als Ergebnis wirken sie oft Zauber mit überwältigender umwandelnder Macht. Druidische Adepten sind eher selten, aber nicht unbekannt; sie verteidigen das Gebiet, das sie ausgewählt haben oder von dem sie sich ausgewählt fühlen, erbarmungslos. Druiden meiden offene Kämpfe gewöhnlich und ziehen es vor, ihre Kenntnis des Landes und der Natur zu nutzen, um sich zu verbergen und zuzuschlagen, wenn sie den größten Schaden anrichten können.

Ryanne Winter traf im Jahr 2064 einen Geist, den sie als Wächter des Bitterfoot Forest in der Sioux-Nation bezeichnet. Sie macht seit über einem Jahrzehnt mit diesem Geist gemeinsame Sache und ist über den Widerstand gegen die Sioux-Regierung, die sie vertreiben will, immer exzentrischer geworden. Die Regierung schätzt sie nicht, weil sie den Wald gegen angrenzende Gebiete verteidigt – meist indem sie auf feindlich aussehende Wesen – auch Gesetzeshüter – schießt. Es ist nicht leicht, mit ihr in Kontakt zu kommen, und sie ist vielleicht nicht immer ganz verständlich, aber sie kann sicher viel über das Aufbauen einer Beziehung zum Geist eines bestimmten Gebietes erzählen.

DRUIDISCHE TRADITION

Heilung: Pflanze
Illusion: Luft
Kampf: Tier
Manipulation: Erde
Wahrnehmung: Wasser
Entzug: Willenskraft + Intuition

BEVORZUGTE ZAUBER

Betäubungsball
Meute Beherrschen
Schmerzresistenz
Tarnung
Unsichtbarkeit

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Spurloser Schritt
Tierempathie
Verbesserte Wahrnehmung

FAUSTIANER

Die Ursprünge der Faustianer liegen in einer hermetischen Burschenschaft, aber im Laufe der Zeit haben sie sich zu einer kleinen magischen Tradition gewandelt, die heute klare Grenzlinien zur ursprünglichen Hermetik aufweist.

Im Gedenken an den Namensvater Faust, besonders bekannt aus Goethes Tragödien, wird hier der Erkenntnisgewinn durch logische Forschungen in den Vordergrund gestellt, unabhängig von den Kosten. Magie ist für Faustianer gleichfalls ein Handwerk, das nur durch Fleiß und Logik gemeistert werden kann.

Leben ist Erfolg, Erfolg bedeutet Lernen, Lernen bedeutet Anstrengung, und Anstrengung ist die Verpflichtung eines jeden Faustianers an das Leben. Dargestellt durch den viergeteilten Alchemistenkreis ist dies der Grundstein der Lehre. Und obwohl dies ein ewiger Kreislauf zu sein scheint, sind die Anhänger der Tradition angehalten, sich jeweils immer weitere, bessere und noch höhere Ziele zu setzen, die es zu erreichen gilt. Ehrgeiz ist eine wichtige Tugend der Künste.

Nahe dem hermetischen Weg hat eine magische Arbeit sorgfältig, gewissenhaft und dokumentiert vonstat-

FAUSTIANER

Heilung: Ratgeber
Illusion: Wasser
Kampf: Feuer
Manipulation: Mensch
Wahrnehmung: Erde
Entzug: Willenskraft + Logik

BEVORZUGTE ZAUBER

Beeinflussen
Hellsicht
Wahrheit Prüfen
Handlungen Beherrschen
Maske

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Astrale Wahrnehmung
Magieresistenz
Geschärfter Sinn
Stimmkontrolle

tenzugehen. Fehler werden nur einmal toleriert, um daraus zu lernen. Und die Bereitschaft zum lebenslangen Lernen auch mundaner Gebiete ist für jeden Faustianer eine elementare Einstellung.

Dazu gehören auch das Erlernen und feste Beherrschen eines Grundrepertoires von Alchemie, Astrologie und Chemie sowie gesellschaftliche Etikette und wirtschaftliche Zusammenhänge. Politik ist nicht unbedingt ein beliebtes Spielfeld für Faustianer, doch gilt es als wichtig, darüber wenigstens informiert zu sein. Oder zu wissen, wen man dafür diskret fragen kann.

Während der Forschung und auf dem Weg zur Erkenntnis sind Hindernisse wie gesellschaftliche Normen und ethische Bedenken zu überwinden. Sich von diesen durch Erziehung erlernten Blockaden zu lösen, ist ein erster Schritt auf dem faustianischen Weg. Was aber nicht gleichzeitig bedeutet, dass alle Faustianer hartherzige und gnadenlose Forscher ohne Gewissen sind. Sie sind nur eher bereit, Kosten und Nutzen auch bei heiklen Themen abzuwägen - aAuch was die Kosten für sich selbst angeht. Manipulations-Rituale und Geisterpakte sind nur ein Teil davon.

Netzwerke sind innerhalb der Tradition ausgesprochen wichtig. Der Zusammenhalt der Anhänger ist stark und unabhängig von der jeweiligen Persönlichkeit. Ist jemand Faustianer, ist es unwichtig, was genau er macht oder wer er ist. Allein die Tatsache, der gleichen erfolgsorientierten Tradition anzugehören, bedeutet oft mehr als ein Name.

Universitäre Magie ist sehr oft zu großen Teilen von Faustianern geführt. Wegen des großen Ehrgeizes sind Absolventen gern gesehene Mitarbeiter und werden direkt an den Hochschulen von den Konzernen umworben - falls sie nicht schon während der Ausbildung auf eine konzerngeführte Schule wechseln.

Gerade die Mitglieder der bekannten und einflussreichen Doktor-Faustus-Gesellschaft (in der heute nicht mehr jeder Faustianer Mitglied ist) gelten als die besten arkanen Wissenschaftler.

HINDUISTISCHE TRADITION

Die hinduistische Tradition basiert auf ihrem Glauben und soll einen Pfad zu Erleuchtung und Transzendenz weisen. Sie ist ein Pfad der rituellen Hingabe, Askese und karmischen Reinheit. Die genauen Regeln der verschiedenen Schulen sind unterschiedlich, aber die meisten halten sich als Richtschnur an die altindischen Texte der Veden. Die Erwachten Anhänger glauben, das Befolgen ihrer Glaubensregeln würde ihnen auf ihrem Pfad helfen.

Hindus glauben, dass ihre Seelen in einem fortwährenden Kreis von Tod und Wiedergeburt gefangen sind, der vom Karma bestimmt wird. Wer der für ihn vorgesehenen Denkschule und seinen Kastenregeln folgt, wird in einer höheren Kaste wiedergeboren und erreicht irgendwann Moksha - die Transzendenz. Wer sich nicht an den vorgegebenen Pfad hält, wird als niederes Wesen wiedergeboren.

Erwachte Hindus, die dieser Tradition folgen, fallen in eine von zwei großen Kategorien: Brahmanen aus der höchsten Kaste nutzen Magie auf priesterliche Weise und sind meist Zauberer oder Aspektzauberer. Die Sadhus hingegen gehen den Weg der Askese und nutzen Yoga, um ihr Ziel zu erreichen; sie sind meist Adepten oder Magieradepten. Das Beschwören von Geistern findet meist als Anrufung von Devas (eher gutwilligen Wesenheiten) oder Asuras (Wesen mit weniger durchschaubaren Motiven) statt.

Die Anhänger dieser Tradition nutzen bei der Zauberei oder beim Einsatz ihrer Kräfte oft Bhajans (religiöse Gesänge) und Yoga. Magie und Tanz spielen in den Ritualen eine große Rolle und helfen den Zauberern, ihre Konzentration und das Mana zu bündeln. Oft wird auch Sanskrit benutzt, wobei Brahmanen eher die vedische Form benutzen, während die Sadhus die spätere, klassische Form bevorzugen.

Adi Varma ist ein Yogalehrer, der zurzeit im Arkoblock Fidschi von Proteus angestellt ist. Seine Hauptaufgabe ist es, körperlich angeschlagenen Execs oder ihren Familien bei der Rückkehr zu einem gesunden Lebensstil zu helfen, aber Proteus ist sich seines Erwachtenstatus bewusst und erlaubt ihm, Privatunterricht zu geben, wenn seine Arbeit nicht darunter leidet (und die Klienten eine Prüfung ihres Leumunds bestehen und für Kost und Logis im Arkoblock selbst aufkommen). Fast alle, die bei ihm Unterricht hatten, haben sich positiv über seine Vorurteilsfreiheit und seine Sorge um ihr Wohlempfinden geäußert.

ISLAMISCHE TRADITION

Der Islam hat ein kompliziertes Verhältnis zur Magie. Einerseits hält der Mainstream des Islam nicht viel von Magie, andererseits haben sich Erwachte durchaus um den Islam verdient gemacht, also kann man sie nicht voll-

ständig ächten. Die konservativeren Fraktionen verbieten Frauen die Ausübung der Magie (und man weiß, dass einige Extremisten weibliche Babys askennt und sie, wenn sie Erwacht waren, ausgesetzt oder getötet haben), progressive Muslime hingegen begrüßen weibliche Magiekundige und benutzen sie als Lehrerinnen der nächsten Generation islamischer Zauberer.

Allen islamischen Erwachten ist gemeinsam, dass sie ihre Tradition sehr genau analysieren. Sie gehen dabei sehr gründlich und detailverliebt vor, was ihren magischen Studien eine mathematische Starre verleiht. Das Ergebnis sind sehr fortschrittliche, elegante Formeln und Anwender, die zu den führenden magischen Akademikern unserer Zeit gehören.

Wegen der Unsicherheit über das Wesen der Geister halten sich islamische Erwachte eher von ihnen fern, um nicht Gefahr zu laufen, Dämonen zu beschwören. Sie haben kaum Schutzgeister und beschwören meist überhaupt keine Geister. Einige sehr fähige Magier beschwören Dschinne und Ifrits und hoffen, Angst und Schrecken, die diese Wesen verbreiten, unter Kontrolle halten und ihre gewaltigen Fähigkeiten nutzen zu können.

Islamische Magie geht diszipliniert vonstatten. Die Magieanwender glauben, es gäbe einen ganz bestimmten Ort für Experimente, und dieser Ort läge sicher nicht auf dem Schlachtfeld. Sie improvisieren nicht gerne. Meist müssen sie das auch nicht, weil sie gut vorbereitet und ausgebildet sind. Sie wissen, dass die Zauber und Techniken, die sie einsetzen wollen, gut untersucht sind, und haben eine Zuversicht, die auf Verlässlichkeit beruht.

Es gibt viele islamische Spruchzauberer und Zauberspruchentwickler. Zauberformeln führender islamischer Magier erzielen hohe Preise, da das Vertrauen in ihre Verlässlichkeit sehr groß ist. Es gibt auch viele islamische Adepten – besonders bei den eher konservativen Gruppen –, die ihre Kräfte kanalisieren, um als Mudschaheddin (heilige Krieger) zu wirken.

Ibrahim Addaya war ein hoch geachteter Wissenschaftler an der Prinz-Sultan-Universität, bis man seinen unethischen Gebrauch bestimmter Überredungszauber gegenüber attraktiven Studentinnen aufdeckte und er die Stelle verlor. Zurzeit ist er mit Berufsverbot belegt, lebt von seinen Ersparnissen und versucht, sich mit dem Verkauf eigener Zauber ein neues Standbein zu schaffen. Ohne die Unterstützung der Universität ist seine Markpräsenz aber zurückgegangen, was ihn eher bereit macht, seine Dienste anzubieten – die im Moment viel günstiger zu haben sind. Die Schatten von Riad haben diese Möglichkeit, an hochklassige Formeln zu kommen, bereits erkannt.

KABBALISTISCHE TRADITION

Die Kabbala ist vielleicht die älteste mystische Tradition und basiert auf der Thora und anderen Schriften, wie zum Beispiel dem Sohar, dem Sefer Jetzira und dem Bahar. Diese Werke bilden das Fundament des hebräischen Mystizismus und auch einen Teil der hermetischen Überlieferung. Die Tradition nutzt esoterische Philosophie und bedient sich oft der mystischen Kraft des hebräischen Alphabets und Wahrer Namen zur Beeinflussung des Universums.

Spruchzauberer der kabbalistischen Tradition wirken ihre Zauber oft in altem Hebräisch, und ihre Forschungen ergeben komplexe Formeln und Diagramme, wobei Numerologie und Astrologie ihre Theorien über den Manafluss stark beeinflussen. Diese Methode zur Erklärung des Erwachten Universums ist auch Teil des hermetischen Ansatzes, wobei dieser noch zusätzliche Informationsquellen nutzt.

Kabbalistische Geister werden meist als Elohim bezeichnet. Sie materialisieren nicht auf der physischen Ebene, sondern ergreifen zeitweilig Besitz von einem lebenden oder leblosen Gefäß, um Einfluss auf die Welt zu

HINDUISTISCHE TRADITION

Heilung: Pflanze
Illusion: Luft
Kampf: Tier
Manipulation: Erde
Wahrnehmung: Wasser
Entzug: Willenskraft + Logik

BEVORZUGTE ZAUBER

Fasten
Gestohlener Sinn
Magie Analysieren
Temperatur Verändern

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Attributsschub
Flexibilität
Gesteigertes Körperliches Attribut
Schmerzresistenz

ISLAMISCHE TRADITION

Heilung: Pflanze
Illusion: Luft
Kampf: Beschützer
Manipulation: Feuer
Wahrnehmung: Erde
Entzug: Willenskraft + Logik

BEVORZUGTE ZAUBER

Böse Ahnung
Feinde Entdecken
Feuerball
Geisterlöscher
Massenschmerz

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Kampfsinn
Gesteigerte Reflexe
Riposte
Todeskralle

KABBALISTISCHE TRADITION

Heilung: Feuer
Illusion: Wasser
Kampf: Luft
Manipulation: Helfer
Wahrnehmung: Erde
Entzug: Willenskraft + Logik
Anmerkung: Die kabbalistische Tradition ist eine Besessenheitstradition.

BEVORZUGTE ZAUBER

Double
Erschlagen
Ernährung
Sinn Borgen

nehmen. Ein klassisches Beispiel ist der Golem aus Lehm, der auch heute noch von bestimmten Anwendern gerne genutzt wird. Schutzgeister haben meist mit den zehn Sephiroth, den Emanationen, durch die sich das En Sof zeigt, zu tun.

Innerhalb der kabbalistischen Tradition gibt es zwei wichtige Schulen: jene, die einen beinahe weltlichen Zugang pflegt, und die ultraorthodoxen Sekten, die behaupten, sich auf angeblich unverfälschte, uralte Überlieferungen berufen. Die erste Gruppe ist weit verbreitet; ihre Mitglieder werden oft als Untergruppe der Hermetiker gesehen, und sie sind in akademischen, künstlerischen und Geschäftskreisen zahlreich. Die zweite Gruppe ist vor allem in den Hochburgen der Orthodoxie und in Israel stark; friedliche Kontakte nach außen sind selten.

Fredrick Rosen ist ein relativ neues Mitglied des Lehrkörpers der Universität von Denver mit einer wohlbekannten Neigung, Streuner bei sich aufzunehmen. Er tritt oft in der Öffentlichkeit auf und ist durch seinen unverwechselbaren Akzent und sein gutes Aussehen für die ungehemmten Ehefrauen des CAS-Sektors eine Art Berühmtheit geworden. Im Moment hält er Einführungsvorlesungen in Magietheorie und als Abendveranstaltung auch eine über das Erwachen in der Geschäftswelt. Er verkauft oft Zauberformeln und nimmt gerne Gefallen statt Geld als Bezahlung. Außerdem verdingt er sich als Privatlehrer für vielversprechende Talente, die in der Mehrzahl attraktive Frauen sind. Diese Punkte könnten einem unternehmungslustigen Runner vielleicht Angriffsflächen bieten, aber es ist nie klug, einen Magier zu ärgern und am Leben zu lassen. Vor allem wenn bekannt ist, dass er Verbindungen zum Mossad hat.

PFAD DES RADES

Heilung: Luft
Illusion: Wasser
Kampf: Erde
Manipulation: Feuer
Wahrnehmung: Ratgeber
Entzug: Willenskraft + Charisma

BEVORZUGTE ZAUBER

Beeinflussen
[Fokus] Verdrängen
Verbesserte Unsichtbarkeit
Feinde Entdecken
Kugelblitz

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Durchdringender Schlag
Kritischer Schlag
Kampfsinn
Mystischer Panzer

PFAD DES RADES

Der Pfad des Rades ist vielleicht die strengste magische Tradition der Sechsten Welt und hat seinen Ursprung im Elfenstaat Tír na nÓg. Die Tradition hat ihren Namen vom *Draesis ti Heron*, dem Rad des Lebens, das fünf unterschiedliche Pfade umfasst, die eine Seele auf dem Weg zu Erleuchtung und Wissen einschlagen kann. Diese Pfade sind: der Pfad des Kriegers, der Pfad des Hüters, der Pfad des Barden, der Pfad des Druiden und der Pfad des Königs. Die Wandernden auf diesen Pfaden folgen den dazugehörigen Schutzgeistern, und die Pfade sind auch in der Gesellschaft von Tír na nÓg abgebildet. Tatsächlich haben einige Außenstehende behauptet, dass der Pfad des Rades mindestens so sehr der Lenkung der Gesellschaft wie der Verbesserung der Magie dient.

Die Ausübung der Magie auf diesen Pfaden ist sehr formalisiert, und es gibt einige Standardwerke dazu. Zumindest angeblich, da bisher kaum jemand, der nicht auf den Pfaden wandelt, diese Bände je gesehen hat. Angeblich enthalten die Bände, die den Pfad des Königs (der den höchsten Gesellschaftsschichten des Tír vorbehalten ist) beschreiben, Rituale, die aus der Vierten oder einer noch früheren Welt stammen – was über alles hinausgeht, was wir über Magie wissen.

Der offensichtliche Zweck der Pfade ist, einzelnen Seelen bei der Entwicklung zu helfen, aber die meisten Eingeweihten kennen ihren wahren Zweck: den Schutz von Tír na nÓg und die Wahrung seiner Interessen. Wer dem Pfad des Kriegers folgt, ist ein furchterregender Verteidiger, wie jeder weiß, der im Tír bereits versucht hat, etwas Illegales zu tun. Die Rituale und allgemeinen Formalismen sollen das Handeln vereinheitlichen und dafür sorgen, dass sich die Erwachten in Tír na nÓg bei der Magieausübung innerhalb der vorgegebenen Grenzen bewegen.

Wie im magiegetränkten Tír nicht anders zu erwarten, beherbergt der Pfad des Rades alle Arten von Erwachten. Die Einwohner des Tír gehen selbstverständlich mit Geistern um, da sie ohnedies den Großteil ihrer Zeit mit einem Fuß in der Anderwelt zu verbringen scheinen. Generell sehen sie Geister weder als über- noch als unterlegen; sie behandeln sie einfach als weiteres Teammitglied. Die Erwachten des Tír sind in ihren jeweiligen Fähigkeiten

sehr versiert, aber ihre Starrheit kann gegen sie verwendet werden.

Den Anhängern des Pfades ist es streng verboten, ihr Wissen an Außenstehende weiterzugeben. Es gab immer wieder Abtrünnige, aber deren weitere Lebensspanne bemisst sich eher in Wochen. Wenn man sich auf Verkleidung und Infiltration versteht, kann man aber vielleicht Brigid Mullen besuchen, die südlich von Dublin lebt. Sie ist eine Expertin auf dem Pfad des Barden, und man schickt oft Studenten, die sich besonders hervortun, zu einer weiteren Ausbildung zu ihr. Ihre Sehkraft ist sehr schwach, aber sie hat das absolute Gehör. Sie zu treffen, wäre eine große Leistung. Sie singen zu hören, wäre ein unvergessliches Erlebnis.

SCHWARZE MAGIE

Habt ihr Interesse, Schwarze Magie zu lernen? Beginnt damit, die Bücher von Crowley und LaVey zusammen mit dem falschen Necronomicon aus dem Fenster zu werfen. Schwarze Magie ist kein Spiel. Es geht nicht darum, die Plattitüden vom „man selbst sein“ in dunkle Gewänder zu hüllen. Auch nicht darum, „buh“ zu sagen und sich dann ins Bett zu kuscheln, damit man besser schlafen kann. Schwarze Magie ist gemein, brutal und zielorientiert. Sie hat einen schlechten Ruf, weil sie ihn verdient.

Der Schlüssel zur Schwarzen Magie ist eine Kombination aus Hedonismus und Nachhaltigkeit. Jeder Depp kann sich Novacoke reinziehen oder ein paar Nuyen bei einer Hure lassen, aber das ist für die Kreisklasse. Bei der Schwarzen Magie geht es nicht darum, Begierden zu befriedigen: Es geht um die Befriedigung, Leute dazu zu bringen, dass sie einem geben, was man will; dass sie einem so unterworfen sind, dass sie alles verleugnen, was ihnen wichtig war, nur um einem zu Diensten zu sein. Wenn ihr nicht meint, dass euch das Befriedigung verschafft, ist Schwarze Magie nichts für euch. Schwarze Magie begreift das Böse nicht als zufälliges Geschehen oder blindwütige Zerstörung, sondern als systematisches Brechen des Willens anderer Leute, um diese zum eigenen Vergnügen zu benutzen.

Das vielleicht Gefährlichste an Schwarzer Magie ist ihre große Anziehungskraft. Manchmal machen sich die Anwender Schwarzer Magie traditionelle oder religiöse Symbole – Teufelshörner, Pentagramme, Hakenkreuze, das Allsehende Auge – zunutze; vor allem, um sich abzuheben oder den Eindruck zu erwecken, dass sie etwas Verruchtes tun. Lasst euch davon nicht reinlegen. Schwarzmagier geben wenig auf die magische Macht solcher Symbole. Sie interessieren sich für sie nur als Hilfsmittel zur Manipulation anderer – und das ist es, worum es ihnen eigentlich geht.

Schwarze Magie kann manchmal ganz offensichtlich sein, aber meist funktioniert sie in Form von Anspielungen, Manipulation und Unterwanderung, sodass der Anwender seine Opfer sanft in die von ihm gewünschte Richtung führen kann. Um sie dann mit eiserner Hand zu zerquetschen.

SCHWARZE MAGIE

Heilung: Erde
Illusion: Luft
Kampf: Feuer
Manipulation: Mensch
Wahrnehmung: Wasser
Entzug: Willenskraft + Charisma

BEVORZUGTE ZAUBER

Chaotische Welt
Gedanken Beherrschen
Handlungen Beherrschen
Opiumhöhle
Todeshand

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Befehlsstimme
Kalte Entschlossenheit
Stimmkontrolle
Todeskralle

Schwarze Magie nimmt alle Arten von Magieanwendern auf, solange sie bereit sind, sich völlig diesem Pfad zu verschreiben. Zauberer benutzen die Magie, um die Geister anderer zu beherrschen, Beschwörer rufen Geister, damit diese ihren Willen erfüllen (und sind meist harsch im Umgang mit ihnen), und Adepten nutzen ihre sozialen Fertigkeiten, um Leute ihrem Willen zu unterwerfen. Und Magieradepten machen ein bisschen was von allem.

Einige Schwarzmagier arbeiten zusammen, wenn sie gemeinsame Interessen haben, aber im Großen und Ganzen sehen sie nicht besonders viel Sinn in einer regelmäßigen Zusammenarbeit. Eher unterwandern sie große Organisationen, steigen in ihrer Hierarchie auf und verwandeln dann die Organisation in eine schwarzmagische – oder zumindest eine, die den Wünschen und Zielen eines bestimmten Schwarzmagiers dient.

Der Umstand, dass eine Magierin aus Manhattan namens Juliette Burma in der Matrix dafür wirbt, nach Leuten zu suchen, die sie „in den Dunklen Künste unterrichten“ will, sollte ausreichen, um sich von ihr fernzuhalten. Schwarzmagier bringen generell niemandem gerne irgendetwas bei, und wenn sie damit werben, lügen sie entweder, wollen einen ausnutzen oder beides. Aber ein paar Straßenmagier, die vorher kaum mehr als ein paar Kartentricks beherrscht hatten, sind vor Kurzem in der Grube in Manhattan aufgetaucht und haben erstaunliche neue Fähigkeiten demonstriert, die sie einer Unterweisung durch Burma zuschreiben. Also ist sie entweder ehrlich oder verfolgt sehr spezielle, langfristige Ziele.

SHINTO-TRADITION

Die japanische Staatsreligion hat sich zugleich mit der Macht des Kaiserreichs und der von dort stammenden Konzerne ausgebreitet. Es gibt etliche öffentliche

SHINTO-TRADITION

Heilung: Pflanze
Illusion: Tier
Kampf: Luft
Manipulation: Mensch
Wahrnehmung: Wasser
Entzug: Willenskraft + Charisma

BEVORZUGTE ZAUBER

Astrales Fenster
Gedankenmuster
Betäubungsblitz
Gefühle Beherrschen

Schreine, die den Kami oder Göttern geweiht sind. Die Lehren des Shinto beruhen vor allem auf der Harmonie mit den Kami, wobei die Erwachten eine natürliche Fortführung dieses Konzepts darstellen, und die Verehrung der Geister ist wenig dogmatisch. Im Moment gibt es in Japan allein 115.000 Schreine und über 25.000 Priester, und im Rest der Welt sind es noch viel mehr. Der Kaiser hat den Einfluss der Religion auf die staatliche Politik erhöht, indem er die Gläubigen als Teil des nationalen Wiederaufbaus einsetzt.

Shinto gehört zu den wenigen schamanischen Traditionen, die von Konzernen akzeptiert werden, vor allem weil viele Execs von Kindesbeinen an von der Religion beeinflusst sind und ihre Anhänger als nicht allzu rebellisch ansehen. Anders als in den indianischen Traditionen folgen die meisten Kannushi nicht einem bestimmten Schutzgeist, sondern leben in Harmonie mit allen Kami. Die Schlüsselelemente dieser Harmonie sind der Respekt für die Natur und das Erhalten körperlicher und spiritueller Reinheit durch die richtigen Rituale. Die Verehrung der Kami ist für die Erwachten wichtig, da sie sich regelmäßig an diese um Hilfe wenden – besonders um Hilfe bei der Magieanwendung.

Die shintoistischen Magietechniken sind eng mit der gleichnamigen Shinto-Religion verbunden. Schutzzeichen (meist Ofuda genannt), werden verwendet, um Hüter an Gebäuden zu verankern, und sind oft am Hausaltar (Kamidana) angebracht. Persönliche Schutzamulette (Omamori) werden zur Abwehr von Unglück bei oder zur Sicherung von Erfolg für verschiedene Unternehmungen benutzt. Bei Erwachten sind sie meist Foki für Antimagie oder Verbannung. Andere Schutzamulette werden von den Gläubigen als Glücksbringer zur Abwehr von Pech oder zur Erleichterung der Geburt benutzt.

Shigetoshi Suzuki ist ein Priester im Atsuta-Schrein, der oft vielversprechende Schüler unterrichtet. Früher war er bei Fuchi angestellt, hat den Konzern aber bei dessen Auflösung verlassen und ist in die Privatwirtschaft gegangen. Seine Lehrmethoden basieren offenbar auf angeleiteter Selbsterkenntnis, wobei die Kami den Kern der Lektionen darstellen und manchmal auch Gastdozenten sind.

SIOUX-TRADITION

Das vielleicht wichtigste Konzept für das Verständnis der Glaubenssätze der Sioux-Tradition liegt im Terminus „Wakan Tanka“. Die meisten Übersetzungen lauten „Großer Geist“, also die Lebenskraft, die alles in der Welt durchzieht – von der Sonne über die Erde bis zu den Pflanzen und Tieren, die darauf leben. Wakan Tanka ist als schützender Baum beschrieben, der alle Kinder der Einen Mutter und des Einen Vaters überspannt.

Es gibt aber auch die Übersetzung als „Großes Mysterium“. Das soll daran erinnern, dass die Lebenskraft der Welt nicht von Sterblichen verstanden werden kann, und dass wir akzeptieren sollten, dass sie ein Mysterium ist, ohne ihr ein menschliches Verständnis überstülpen zu wollen. Das Akzeptieren dieser Unergründbarkeit ist ein Teil des Lebens, und je schneller man sich damit abfindet, desto schneller kann man mit Welt und Natur im Einklang leben, statt gegen sie zu kämpfen.

Man sollte sich von diesem Ziel des Friedens nicht dazu verleiten lassen, zu meinen, alles an der Sioux-Tradition wäre hell und schön. In der Mythologie der Sioux gibt es eine riesige Masse an mythischen Gestalten. Iktomi die Spinne und Kojote sind immer darauf aus, Schwierigkeiten zu machen, Unktehi die Schlange liegt im Kampf mit dem Donnervogel, und Doppelgesicht jagt die Menschheit. Der Große Geist ist vielleicht unergründlich, aber die Schwierigkeiten, die diese anderen Wesen verursachen können, sind nur allzu offensichtlich, und die Anhänger der Sioux-Tradition sind davor auf der Hut. Oder sie wollen sich dieser Schwierigkeiten bedienen, wenn sie eher hinterlistig eingestellt sind.

Statt Formeln und alte Bücher zu wälzen, versuchen die Anhänger der Sioux-Tradition, aus ihrer Umwelt Hinweise darauf zu ziehen, wie sie ihre Magie am besten einsetzen können. Die Welt ist voller Informationen für diejenigen, die sich die Zeit nehmen, darauf zu achten, und die Erwachten der Sioux-Tradition nehmen sich diese Zeit. Sie beobachten genau, lassen die Auren und Wesen in ihrer Umgebung zu sich sprechen und versuchen, diese Geschichten so gut wie möglich zu verstehen, statt sie nach ihren Vorstellungen zu interpretieren. Wenn sie aber diese Informationen erst einmal haben, sind sie schnell und selbstsicher – und tödlich, wenn es sein muss.

Es gibt viele Adepten in der Sioux-Tradition, die die Sprache des Landes gut verstehen und ihr Wissen nutzen, um schnell und leise an Orte zu gelangen, die als gesichert gelten. Sie haben oft ein wenig von Inktomi oder Kojote und handeln mit einem hinterlistigen Humor. Es gibt auch viele Verzauberer und Spruchzauberer in der Sioux-Tradition, die ihr Wissen über das Leben, das sie von Wakan Tanka erhalten haben, nutzen, um die Schöpfung zu beschützen oder vernichtende Schläge gegen das Unrecht auszuteilen, das sie sehen.

Snana Cansasa meditiert in ihrer Medizinhütte und verbringt jeden Tag einen Teil ihrer Zeit damit, ihre Stellung in der Welt zu bedenken, aber man sollte sie nicht auf einem Berg oder in der Prärie suchen. Sie ist eine Analystin bei Eagle Security in Cheyenne, und ihr Wissen über Ver-

teidigungsmaßnahmen gegen Erwachte Bedrohungen ist wohl einzigartig. Sie teilt dieses Wissen nicht freiwillig mit Shadowrunnern, aber ein Team, das eine gute Legende vorweisen kann, kann sie vielleicht in ihrem hochgelegenen Büro treffen.

SORBISCHE THEURGIE

Als Mischung aus elbslawischem Hexentum und konservativstem Katholizismus nimmt die sorbische Magie eine besondere Stellung ein. Meist als Spielweise der Naturmagie oder eine Art „deutsches Voodoo“ beschrieben, ist sie aufgrund ihrer regionalen Fokussierung und der Abgelegenheit jener Region, des Spreewaldes, kaum wissenschaftlich erforscht.

Von den Sorben einfach „die Sümpfe“ (Błota) genannt, gilt der rund 3.000 Quadratkilometer große Spreewald mit seinen unzähligen Kanälen als beliebtes Urlaubsziel für gestresste Berliner. Der tatsächlich touristisch erschlossene Teil des Spreewaldes ist aber nur ein winziger Fleck in dem von Urwald überwucherten, riesigen – und wachsenden! – Sumpfgebiet. Jenseits der für Gäste geschaffenen Fassade aus kleinen Pensionen, Trachten, bemalten Ostereiern, Krabat-Trids und Gurkenverkauf verbirgt sich ein weitgehend unbekanntes Reich aus Nebeln, verwilderten Wasserläufen, im Sumpf versteckten Weilern, einer gegenüber Fremden erschreckend aggressiven Natur und einem aus dem Dunkel der Geschichte wiederaufgetauchten Brauchtum, zu dem Außenstehende keinen Zugang erhalten.

Im Fokus der Anbetung stehen neben dem christlichen Schöpfergott und den verschiedenen Heiligen vor allem der dreigesichtige Slawengott Triglaw und der Schlangenkönig. Dabei wird Triglaw sowohl als verkörperte christliche Dreifaltigkeit wie auch als Dreieinigkeit von Himmel, Erde und Hölle verehrt, die gekrönte Schlange hingegen als Schutzgott des Spreewaldes und damit auch als sorbischer Volksgott, in dessen Wesen und Riten viele Eigenschaften des Slawengottes Radegast eingegangen sind. Die Sorben fühlen sich auf besonders enge Weise mit dem Spreewald verbunden, dessen Geister – und Critter! – im Pakt mit ihnen zu stehen scheinen.

Die sorbische Theurgie ist im Gegensatz zu den meisten anderen Naturreligionen überaus streng und nach katholischem Vorbild organisiert: Die geordnete Priesterschaft sind die „Weisen Männer“, die auch die höchst weltliche Aufgabe einer „Regierung“ der Sorben haben. An der Spitze dieser Theokratie steht der Wendenkönig (Serbski Kral), derzeit der greise Theurge Slavomir Kalauk. Die Sorben haben sich zwar nie formal für unabhängig erklärt, werden aber von der schwachen brandenburgischen Landesregierung in Ruhe gelassen und regeln ihre Angelegenheiten selbst. Dazu gehört auch, dass die Weisen Männer Milizen junger Anhänger zusammenrufen können, um Übeltäter aufzuspüren und zur Strecke zu bringen. Besonders erfolgreich sind dabei die Wjelkami, eine nichtuniformierte Gruppe von Adepten mit deutlichen Tier-Affinitäten.

SIOUX-TRADITION

Heilung: Feuer
Illusion: Luft
Kampf: Tier
Manipulation: Beschützer
Wahrnehmung: Pflanze
Entzug: Willenskraft + Intuition

BEVORZUGTE ZAUBER

Erzwungene Verteidigung
Gedanken Beherrschen
Stille
Stoß
Unsichtbarkeit

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Freier Fall
Geschossmeisterschaft
Gesteigerte Reflexe
Kritischer Schlag

Während die meisten Sorben unter sich bleiben oder den freundlichen Naturfreund für die Touristen spielen, werden geschäftliche Außenbeziehungen von der Domowina geregelt, einer Art Dachverband und Lobbygruppe der Sorben. Deren häufigster Verhandlungspartner ist Aztechnology, der größte Investor in der Region. Über viele Jahre sperrten sich die Sorben gegen jeden Versuch des Konzerns, die Erwachte Tier- und Pflanzenwelt des Spreewaldes und die besondere Magie der Sorben zu erforschen. Erst 2076 wurde zwischen der Domowina und Aztechnology die Gründung eines gemeinsamen Institutes namens Basilisk mit Sitz in Bautzen verabredet, dessen Zweck die „Erforschung und Stärkung der Erwachten Natur des Spreewaldes“ ist.

SORBISCHE THEURGIE

Heilung: Erde
Illusion: Luft
Kampf: Wasser
Manipulation: Mensch
Wahrnehmung: Tier
Entzug: Willenskraft + Charisma

BEVORZUGTE ZAUBER

Entgiftung
Feinde entdecken
Krankheit Heilen
Maske
Stille

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Astrale Wahrnehmung
Beschleunigte Heilung
Gefahrensinn
Körpersprache
Spurloser Schritt

STRASSENHEXEN

Nirgendwo fühlt sich eine Straßenhexe mehr in ihrem natürlichen Element als in den verdreckten Straßenzügen, überfüllten Einkaufszentren und Bars oder dunklen Hinterhöfen der großen Städte und Metroplexe. Während sich andere im Licht des Vollmondes nackt auf einsamen Waldwiesen treffen, tanzt sich ein Straßenhexen-Coven lieber bis in die frühen Morgenstunden im Szeneclub an der Partymeile in Trance. Denn warum sollte man freiwillig ein gemütliches Bett gegen eine Nacht mit Mückenstichen tauschen? Nur um damit starr an vielleicht früher mal sinnvollen Handlungen festzuhalten und sich den ganzen Spaß zu verderben, den man haben könnte, wenn man nur ein wenig modernisiert? Die Göttin ist Leben, und Leben ist Wandel! Willkommen in der neuen Ära der Hexerei.

Straßenhexen leben stets am Puls der Zeit und mitten im Heute. Ihre Tradition vereint die Glaubens-Basis der Wicca-Religion mit einem großen Teil Chaos-Magie und sehr viel persönlichem Geschmack. Die Wurzeln liegen dabei eher im Feminismus und Aktivismus als in tiefer Spiritualität oder Esoterik – und schon lange folgen nicht mehr nur Frauen dieser Tradition. Regional können theurgische oder keltische Rituale genauso in das Repertoire der Tradition aufgenommen werden wie die Symbolik alter Volksbräuche oder Trid-Serien. Wenn es funktioniert – warum nicht? Und was dabei auch immer das Ergebnis ist: Nächste Woche kann es sich schon wieder geändert, angepasst und neu erfunden haben. Vermutlich findet man keine zwei Hexen, die der exakt gleichen Mischung anhängen. Was allerdings auch keine Straßenhexe je stören würde. Das „Tue was du willst“ ihrer Wicca-Schwestern ist ihnen das höchste Gebot und ihr höchstes Gut: Sei, was du sein möchtest, zeige, was du bist, und kämpfe, wenn irgendwer dich in deinem Selbst beschneiden möchte.

Das führt dazu, dass Straßenhexen ihren persönlichen Ausdruck höher stellen als ein gedrängtes Leben nach Gesellschaftsnorm. Was ist schon der Sinn in einem unterdrückten Leben? Dann kann man doch lieber glücklicher und freier als Punk oder selbstbestimmter als politischer Aktivist oder Gerechtigkeitskämpfer das ausleben, was wirklich im eigenen Innersten liegt.

VOODOO

Wahrscheinlich ist außer der Blutmagie keine Tradition so verrufen wie Voodoo, wobei das bei der Blutmagie durchaus seine Berechtigung hat. Voodoo ist durch jahrelange Berichte über fanatische, unkontrollierte Anhänger und Puppen, die man herstellt, um anderen zu schaden, belastet. Diese Bilder beleuchten vielleicht Teilaspekte der Tradition, sagen aber nichts über das große Ganze aus.

Das Zentrum des Voodoo bildet das Konzept der Unsichtbaren (les Invisibles), die die Geisterwelt bevölkern. Die Geister werden als Loa bezeichnet, und ihnen dienen die Anhänger der Tradition. Es gibt große und kleine Loa.

Das Hauptziel des Voodoo ist es, die Gunst eines großen Loa zu erlangen, indem man entweder direkt mit diesem Geist interagiert oder Einfluss an seinem Hof erhält. Eine gute Art, diese Gunst zu erlangen, ist es, dem Loa auf der physischen Ebene etwas zum Spielen zu geben, was in der Voodoo-Tradition dadurch erreicht wird, dass man sie als Beschwörer in den eigenen Körper oder den eines Dieners einlädt oder einen unwissenden Deppen dazu bringt, das zu erdulden. Die Loa lassen es während der Besessenheit ordentlich krachen, was zum Teil einige der überschäumenden, wilden Aspekte der Voodoo-Rituale erklärt.

Die Anhänger haben nicht bloß Respekt vor den Geistern, die sie beschwören – sie verehren sie geradezu. Ihrer Ansicht nach sind ihre magischen Fähigkeiten von der Gunst der Loa abhängig, also tun sie alles, um diesen Wesen zu gefallen, was sich auch in Schmeichelei und Unterwürfigkeit äußern kann. Ein Voodoo-Beschwörer wird seinem Geist nie „Dienste“ abverlangen. Stattdessen wird er sagen, dass der Geist ihm „Gaben“ verleiht, oder eine andere Formulierung benutzen, die seine untergebene Stellung ausdrückt.

Beschwörer sind unter den Anhängern des Voodoo am weitesten verbreitet, wobei es, wegen der Konzentration auf materielle Objekte zur Benutzung in Ritualen, auch viele Verzauberer gibt. Spruchzauberer spielen in den Ritualen der Tradition eine wichtige Rolle, aber diese Rolle kann auch in den Händen guter Beschwörer liegen, die sich ein wenig Spruchzauberei angeeignet haben. Adepten sind in dieser Tradition eher selten, da sie so hart an der Kontrolle ihres Körpers arbeiten, dass es ihnen unrecht ist, diese den Unsichtbaren zu überlassen.

Benoit Delatour aus Port-au-Prince erfüllt alle Stereotype der Theatralik des Voodoo. Er steht auf schillernde, perlenbestickte Roben und zieht die Aufmerksamkeit auf sich, indem er sich von Schlangen begleiten lässt. Er trägt praktisch ein Schild, auf dem „Fragt mich nach Voodoo“ steht. Wenn man das tut, kann man sich auf eine Lektion über das Böse der Gier, die Wichtigkeit der Einheit und den richtigen Loa für jeden Wunsch gefasst machen. Und es erweist sich, dass er ein mehr als enzyklopädisches Wissen über die Loa besitzt, und jeder, der mehr über die Bewohner anderer Ebenen wissen will, tut gut daran, mit ihm zu sprechen.

WICCA-TRADITION

Die Wicca-Tradition ist der Erwachte Ausdruck einer der größten neuheidnischen Bewegungen der Sechsten Welt. Wicca ist eine Glaubenssammlung, die ihre Grundsätze aus Quellen des 19. Jahrhunderts und des New Age in Verschmelzung mit früheren, vorchristlichen Konzepten schöpft. Die Grundsätze bilden Harmonie mit der Natur, die „Wiccan Rede“ und andere Kodizes.

Generell werden zwei Gottheiten als Aspekte eines Wesens verehrt: der Gehörnte Gott und die Große Mutter. Schutzgeister der Tradition sind der Weise Krieger für Anhänger des Gehörnten und der Friedensstifter für jene der Mutter. Alle Wicca-Zauberer, die Geister beschwören, tun das ehrerbietig und bieten diesen meist eine kleine Bezahlung an, da die Regel der Dreifachen Wiederkehr eine große Rolle in den Lehren der Tradition spielt.

Die Wicca-Tradition ist keine monolithische Wesenheit, sondern besteht aus verschiedenen Sekten oder Überlieferungen, die oft als Traditionen bezeichnet werden. Die größte, als britisches oder Gardnerianisches Wicca bezeichnete, hat eine hierarchische Führungsstruktur innerhalb der Covens, in der Hexen und Hexer durch bestimmte Rituale höhere Ränge erreichen, egal ob sie Erwacht sind oder nicht. Diese Tradition ist beinahe hermetisch im Ansatz und beruft sich in weiten Teilen auf das Buch der

STRASSENHEXEN

Heilung: Ratgeber
Illusion: Wasser
Kampf: Feuer
Manipulation: Luft
Wahrnehmung: Mensch
Entzug: Willenskraft + Charisma

BEVORZUGTE ZAUBER

Chaos
Maske
Poltergeist
Prophylaxe
Unterhaltung

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Erhöhtes Potenzial
Körpersprache
Stimmkontrolle

VOODOO-TRADITION

Heilung: Mensch
Illusion: Ratgeber
Kampf: Beschützer
Manipulation: Helfer
Wahrnehmung: Wasser
Entzug: Willenskraft + Charisma
Anmerkung: Voodoo ist eine Besessenheitstradition.

BEVORZUGTE ZAUBER

Betäubungsblitz
Geistessonde
Hellsicht
Mob-Bewusstsein
Unterhaltung

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Astrale Wahrnehmung
Befehlsstimme
Beschleunigte Heilung
Geschärfter Sinn

WICCA-TRADITION

Heilung: Pflanze
Illusion: Luft
Kampf: Feuer
Manipulation: Erde
Wahrnehmung: Wasser
Entzug: Willenskraft + Intuition (Göttinnen-Wicca) / Willenskraft + Logik (Gardnerianisches Wicca)

BEVORZUGTE ZAUBER

Gefühle Beherrschen
Magie Analysieren
Prophylaxe
Verwirrung

Schatten. Die anderen Traditionen werden oft als eklektisches oder Göttinnen-Wicca bezeichnet und sind eine Ansammlung weniger strukturierter Organisationen.

Katherine Stubbard hat einen Taliskrämerladen in Ontario, wo sie viele zeremonielle Schalen und Kerzen anbietet. Die Zwergin mittleren Alters zeigt ihr Talent selten, hat aber seit der Eröffnung bereits drei unterschiedliche Einbruchsversuche abgewehrt. Sie ist Mitglied des örtlichen Gardnerianischen Covens und hilft jungen Erwachten oft dabei, die Veränderungen zu begreifen, die mit ihnen vonstattengehen. Die anderen Mitglieder des Covens sind nicht bekannt, aber es ist unwahrscheinlich, dass Katherine die einzige Praktizierende in der Stadt ist. Sie scheinen auch keine Schwierigkeiten damit zu haben, dass sie Streuner aufnimmt, statt sie an andere Zauberer zu verweisen, obwohl diese Gäste nach der Initiation selten in der Gegend bleiben. Eine ihrer ersten Aussagen gegenüber Neuankömmlingen ist, dass die Initiation in einen Coven keine gewöhnliche Initiation ist – man erhält durch sie keine Kräfte. Stattdessen, so sagt sie, wird man auf den richtigen Weg geleitet.

WUXING-TRADITION

Heilung: Pflanze
Illusion: Wasser
Kampf: Feuer
Manipulation: Ratgeber
Wahrnehmung: Erde
Entzug: Willenskraft + Logik

BEVORZUGTE ZAUBER

Gestohlener [Sinn]
Handlungen Beherrschen
Manabarriere
Stille

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Astrale Wahrnehmung
Attributsschub
Kalte Entschlossenheit
Körpersprache

WUXING-TRADITION

Das zentrale Konzept der Wuxing-Tradition ist die Vorstellung vom Qi – der Kraft, die alles Leben verbindet und zusammenhält. Qi zeigt sich auf viele verschiedene Arten und steht oft in Verbindung mit den fünf Grundelementen der Tradition: Feuer, Wasser, Erde, Holz und Metall. Es verbindet auch die beiden Pole Yin und Yang, die manchmal als Ordnung und Chaos oder als Ruhe und Aufruhr interpretiert werden.

Viele Anstrengungen der Wujen (der Anhänger dieser Tradition) drehen sich darum, die verschiedenen Eigenschaften des Qi in eine sinnvolle Ordnung zu bringen. Daher betreiben sie oft Ritualmagie, vor allem, wenn die Rituale dabei hilfreich sind, Hintergrundstrahlung und Leylinien in ihrem Sinne zu beeinflussen.

Die Wuxing-Tradition ist ziemlich ordnungsliebend und hat sich daher in vielen Konzernen (vor allem natürlich bei Wuxing) etabliert. Wujen blühen in geordneter Konzernumgebung oft regelrecht auf und schaffen es gut, in der Hierarchie aufzusteigen. Das drückt sich auch in ihrer Sicht auf Geister aus, da sie eine hierarchische, geradezu bürokratische Vorstellung von der Geisterwelt haben. Daher begegnen sie Geistern oft respektvoll, wenn auch ein wenig steif.

Die Wuxing-Tradition hat keinen Bezug zu einer größeren Religion, daher gibt es auch keine Verbindungen zu größeren Organisationen (außer natürlich den Konzernen). Innerhalb eines Konzerns oder einer Organisation tendieren Wujen zu freundlichem und partnerschaftlichem Umgang miteinander, besonders wenn es um Rituale des Feng Shui geht, um Manaflüsse eines Gebiets nach ihren Wünschen zu gestalten. Sie arbeiten aber weniger gerne über die Grenzen von Organisationen hinweg zusammen, und meist betrachten Wujen aus einem Konzern oder einer vergleichbaren Organisation solche aus einem anderen Konzern mit einigem Misstrauen, als würden sie nicht der reinen Lehre folgen.

Das ordentliche Wesen der Tradition wirkt sich auch auf die Art aus, auf die Wujen Magie betreiben. Sie haben immer gerne die Kontrolle über eine Situation; wenn eine Lage außer Kontrolle zu geraten droht, versuchen sie meist zuerst, Ruhe hineinzubringen, damit sie so vorgehen können, wie sie es eigentlich möchten. Meist beschwören sie dabei Geister, um Leute festzuhalten, die zur Ruhe gebracht werden müssen, oder Aufsässige zur Ordnung zu rufen. Wujen haben oft einige Beschwörungsmacht, es gibt aber auch reine Spruchzauberer. Adepten sind eher seltener zu finden, da ihre spontane Herangehensweise selten zum Denken der Tradition passt.

Wenn man einen guten Lehrer sucht, sollte man nach Hongkong gehen. Das kann aber nicht jeder, und die Lehrer verlangen einen Arm und ein Bein für ihre Unterweisungen. Ein besseres Geschäft kann man mit Charlie Sun in Vancouver machen. Er ist ein ehemaliger Angestellter eines Evo-Tochterunternehmens, der sich zur Ruhe gesetzt hat und seiner Freizeit mit Erzählungen über seine Erfahrungen einen Sinn zu verleihen versucht. Er kann dabei sehr weitschweifig werden, aber er sammelt einen

immer größeren Freundeskreis um sich, der meint, man müsse nur gut genug zuhören, um zu erkennen, dass der Alte ein Wissen hat, dass weit über das hinausgeht, was er für seine Stellung im mittleren Management gebraucht hätte.

ZARATHUSTRISCHE TRADITION

Der Zarathustrismus ist ein Vorläufer der meisten modernen monotheistischen Religionen, aber keine Tradition für Leute, die ruhige Kontemplation suchen. Es ist ein aktiver Glaube, der eine strikte Trennung zwischen Gut und Böse, Ordnung und Chaos kennt und den Gläubigen sehr eindringlich klarmacht, dass sie sich für das Gute einsetzen sollen.

Der Hauptgott der Religion ist der Schöpfer Ahura Mazda, der gegen Ahriman, die zerstörerische Kraft des Chaos, streitet. Die Gläubigen sollen sich aktiv auf der Seite des Gottes und der Schöpfung einsetzen, da das Chaos nur so besiegt werden kann. Die Anhänger benutzen in Ritualen die lebensspendenden Kräfte des Wassers und besonders des Feuers, um zur nötigen inneren Reinheit zu kommen. Auch häufiges Gebet, Meditation und geistige Konzentration sind für die Tradition wichtig.

Der Zarathustrismus konzentriert sich oft auf Gegensätze: Gut und Böse, Ordnung und Chaos, Geist und Körper. Diese Gegensätze hängen nicht unbedingt zusammen – so werden zum Beispiel weder Geist noch Körper als gut oder böse angesehen –, aber die Anhänger sind sich des Gegensatzes bewusst und streben danach, Geist und Körper in Einklang zu bringen. In dieser Tradition findet man alle Arten von Erwachten, aber meist fühlen sich besonders Magieradepten von ihr angezogen, da sie hoffen, die beiden Seiten ihrer magischen Begabung harmonischer nutzen zu lernen.

Es gibt außer den Anführern bestimmter Gemeinden keine bestimmenden Instanzen im Zarathustrismus. Diese religiösen Gemeinden sind Außenseitern gegenüber oft verschlossen, aber die magischen Gemeinschaften sind offener. Sie sehen sich oft als Kämpfer in einem großen Krieg und nehmen neue Rekruten auf, solange diese sich bewusst sind, dass der Kampf nicht einfach sein wird.

Zarathustrische Magier gehen oft schnörkellos und direkt vor. Sie verstehen sicher den Vorteil der Heimlichkeit im Kampf, lassen den Feind aber gerne wissen, mit wem er es zu tun hat. Sie schlagen schnell und hart zu, töten ihre Feinde aber selten. Sie wollen, wenn der Staub sich gelegt hat, die Verletzungen auch wieder heilen können und versorgen häufig auch ihre Feinde. Oft zeigen sie ein Gehabe und Verhalten, das andere verstörend finden können.

Hester Khorasani machte eine Zeit lang als Magierin für Spezialeffekte bei Horizons Pathfinder Media Karriere, beschloss aber, als ihr Talent sich weiter entwickelte, zu Höherem berufen zu sein. Sie wandte sich aber nicht von Hollywood ab, sondern benutzte das Netzwerk, das sie sich aufgebaut hatte, um ein eigenes kleines Studio zu eröffnen, das Trideos produziert, in denen subtil zarathrustrische Glaubenssätze verbreitet werden (wobei die meisten Zuseher nur den Magier sehen, der bombastisch das Böse besiegt). Die Gewinne des Studios finanzieren ein Schulungszentrum, das für alle Erwachten und Mundanen offen ist, die mehr über die Philosophie erfahren wollen. Die Lektionen, die man dort lehrt, sind einfach und kursorisch, aber es gibt Gerüchte, dass Khorasani nach mächtigen Besuchern Ausschau hält, um sie zu besonderen Fortgeschrittenenkursen einzuladen, die sie selbst abhält.

ZARATHUSTRISCHE TRADITION

Heilung: Feuer
Illusion: Luft
Kampf: Mensch
Manipulation: Pflanze
Wahrnehmung: Wasser
Entzug: Willenskraft + Logik

BEVORZUGTE ZAUBER

Betäubungsball
Heilen
Wahrheit Prüfen
Feinde Entdecken
Panzerung

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Befehlsstimme
Schmerzresistenz
Gefahrensinn
Stoffwechselkontrolle

MAGISCHE GESELLSCHAFTEN

Das sanfte Klimpern von Aginors Gitarre und das rhythmische Stampfen des Synthbasses dröhnten aus den kleinen, aber kräftigen Lautsprechern und gaben die Stimmung des Rituals vor. Grant stand stolz in der Nähe des Podests, am Brennpunkt der geometrischen Form. Er war der Anführer der Soft Seven.

Aginor stand an der Himmelsspitze, dem oberen Punkt des Hexagramms, der durch die Kraftlinien mit Chase und Madeleine an den Ankern, wie die Seven die Punkte drei und fünf des Sterns nannten, verbunden war. Tycho spielte den Synthbass am Punkt der Gräber, gegenüber der Himmelsspitze und verbunden mit Kelly und Micah an den Pforten (den Punkten zwei und sechs).

Die Seven hatten das Hexagramm, auch Davidsstern oder Davidsschild genannt, nicht aus religiösen Gründen gewählt, sondern weil er sechs Zacken und ein Zentrum hatte. Insgesamt sieben Punkte, von denen aus sie Rituale wirken konnten. Die Soft Seven folgten keiner gewöhnlichen Tradition. Sie hatten hinter den hohen Mauern und unter den scharfen Sicherheitsvorkehrungen einer Evo-Arkologie eine nüchterne Konzernerziehung ohne religiöse oder arkane Tradition genossen. Als das Talent in jedem von ihnen erwachte, verlegte sie der Konzern in ein hübsches, ruhiges Camp, wo ihnen die nüchternen Prinzipien der Universellen Magie beigebracht wurden. Diese Lehren halfen ihnen aber nur bis zu einem gewissen Punkt, und schließlich entwickelten die Seven ihre eigene Tradition, um in die Tiefen des Arkanen vorzudringen.

Kelly und Micah fielen mit Panflöte und Triangel in die Melodie ein. Micah war ein Geigenvirtuose, behauptete aber, dass die Triangel seiner Seele einfacher und reiner Ausdruck verleihen konnte. Als das Singen und Trällern der Melodie die Luft erfüllte, begann ein Glühen an der Linie zwischen den Pforten – der Torlinie. Das Glühen pulsierte im Takt des Synthbasses und behielt nach jedem Beat ein bisschen mehr seiner Kraft, bis es hell und durchgehend strahlte.

Chase streute feines graues Pulver aus seinem Beutel und begann mit den Mustern. Die Muster, die sie ausgewählt hatten, stammten aus einer Vielzahl von Kulturen, aber jede Form stand für dasselbe: Verankerung. Das Glühen der Linie waberte nach unten zu Tycho, breitete sich im Takt des Basses aus. Als das erste Licht die Terra-Linie erreichte, blitzte das graue Pulver auf, und die Symbole brannten sich rund um den Ankerpunkt mit weißem Feuer in den Betonboden.

Das blendende Aufblitzen warf eine unheimliche, dunkle Silhouette an die Wand, die den nächsten Schritt des Rituals als dunklen Tanz abbildete. Madeleines Schattenarme griffen aus, einer endete im schlanken Schatten eines Messers, der andere in einer lebendig flatternden Gestalt, die zum rabenschwarzen Körper passte. Die Enden der schattenhaften Arme überkreuzten sich, das Flattern endete, und eine dünne Linie aus Schatten floss auf den Boden hinab. Karmesinrote Linien zogen Muster – mehr Teile des magischen Mosaiks –, die das Glühen in pulsierenden Schritten die andere Verbindung zwischen Tor und Anker erleuchten ließen.

Als der zweite glühende Streifen die Terra-Linie erreichte, erwachte sie zum Leben. Das Licht schoss die Terra-Linie entlang zu den beiden Ankerpunkten, wurde an den Ecken reflektiert und flog zur Himmelsspitze. Die glühenden Linien schnitten einander, wo die beiden Dreiecke zusammentrafen. Als sie das Dreieck berührten, begann das Grab sanft rot zu leuchten. Das Pulsieren der Linien traf zu Aginors Füßen an der Himmelsspitze zusammen und wurde ein helles Blau, als die Linien die Torlinie überschritten.

Ihr Hexagramm war nun vollständig erleuchtet.

Grants sechsfacher Schatten wurde trotz des starken Lichts immer dunkler. Er reagierte, indem er Strahlen aus Licht warf, die langsam stärker wurden und die Schatten zum Rückzug zwangen. Sie schienen auf Grants Füße zuzuschrumpfen, als würde der Ritualleiter sie absorbieren. Als die Schatten verschwanden, hörte die Melodie bei allen Musikern in absoluter Synchronizität auf.

Grant streckte einen Arm aus und warf das Podest mit einer übermenschlichen Kraft weg, die niemals in seinen 50 Kilo Lebendgewicht stecken konnte. Das Podest zerbrach an der Wand, zersplitterte trotz seiner stabilen Konstruktion. Niemand zuckte zusammen. Grant ließ sich langsam auf die Knie hinab und berührte nacheinander alle Ecken des inneren Sechsecks. Jedes Mal züngelte eine kleine Flamme unter seinen Fingern empor. Als die sechste Flamme aufloderte, stand Grant auf und trat mit einem großen Schritt Richtung Aginor aus dem Sechseck. Als er die Fläche des Sechsecks verließ, schälte sich eine schattenhafte Form von seinem Körper und verdichtete sich zu einer schmächtigen, humanoiden Gestalt.

Grant wandte sich zu dem Schattenmann um und verbeugte sich.

„Schattenseele, wir von den Soft Seven ersuchen um deine Schirmherrschaft bei unserer Suche nach arkaner Erleuchtung. Wir haben dich gerufen und bitten um deine Führung. Sind wir würdig?“ Grant sprach mit fester Stimme und verbarg die Überraschung darüber, dass es tatsächlich funktionierte.

„Wir werden sehen ...“, sprach der schattenhafte Geist mit heiserem Flüstern.

Die Soft Seven lächelten.

Und auch die Schattenseele lächelte.

GEPOSTET VON: LOTHAN DEM WEISEN

Ich habe es nie für nötig erachtet, mich einer einzelnen Gruppe zu verschreiben. Ich bin in mehreren Organisationen Mitglied, um mich in der theoretischen Thaumaturgie auf dem neuesten Stand zu halten, aber bisher war keine von ihnen so interessant, dass sie all meine Interessen abdecken konnte. Das heißt nicht, dass ich nicht etliche interessante Ansammlungen von Arkanisten kennen gelernt habe. Deshalb haben mich die drei Amigos gebeten, euch mein Wissen über solche Gruppen zu vermitteln. In Chicago läuft zurzeit alles gut, also habe ich zugestimmt und dieses Dokument zusammengestellt.

Zu Anfang gehe ich kurz auf die Gründe ein, aus denen Leute mit der Gabe beschließen, sich zusammenzuschließen. Den Hauptteil meiner Arbeit aber bildet die Darlegung meiner objektiven Meinung zu mehreren magischen Organisationen, die ich kenne. Ich beginne mit den öffentlichen Gruppen, gefolgt von Konzernorganisationen. Danach schaue ich mich euch hinter die Fassade von ein paar geheimeren Vereinigungen, gefolgt von denen, die ich „hysterische" Gesellschaften nenne, und schließe mit religiösen und einigen kleineren, örtlichen Gruppen. Zum Abschluss beschäftige ich mich ein wenig damit, was Leute ohne die Gabe einer arkanen Vereinigung bringen können, da ich weiß, dass nicht alle, die dieses Dokument lesen werden, die Gabe haben.

WARUM WIR UNS ZUSAMMENTUN

Es gibt viele Gründe, aus denen Leute mit der Gabe sich zusammentun, aber nur ein paar davon sind weit verbreitet. Ich habe diese Gründe in fünf grundlegende Bereiche zusammengefasst: gesellschaftliche, wissenschaftliche, zielgerichtete, konspirative und Initiationszwecke. Die meisten Organisationen werden aus mehreren Gründen ins Leben gerufen, aber im Kern ist meist einer davon entscheidend und für die Existenz der Gruppe bestimmend.

Gesellschaftlich motivierte Organisationen bilden das breiteste Spektrum arkaner Vereinigungen. Sie reichen von kleinen Gemeinde-, Studenten- oder sogar Familiengruppen mit nicht mehr als vier oder fünf Zauberern, die sich zusammentun, um sich einfach „auszukotzen", bis zum weltumspannenden MagicNet, das am 11. Dezember 2074 sein millionstes Mitglied begrüßte. Die Mitglieder schließen sich diesen Gruppen wegen der gesellschaftlichen Vorteile und Netzwerke an. Das gilt vor allem bei Gruppen wie MagicNet, die zumindest etwas gesellschaftliche Interaktion zwischen den Megakonzernen erlauben, die normalerweise die Interaktion ihrer Bürger streng begrenzen. In diesen vor allem gesellschaftlichen Gruppen findet wenig Austausch an arkaner Information – wie Formeln oder Theorien über metaplanare Physik – statt. Tatsächlich sprechen die Mitglieder sogar recht wenig über arkane Themen, sondern erzählen einander lieber Geschichten aus dem Leben eines Erwachten und verbringen etwas Zeit mit anderen, die in derselben Welt voller Diskriminierung und Angst leben.

Mit der gesellschaftlichen Interaktion entsteht oft eine Hierarchie. Je größer eine Gruppe ist, desto öfter geschieht das. Dann treten die üblichen Gefühle von Neid oder Selbstmitleid auf, und die Gruppen werden verlassen oder teilen sich. Solche, die nicht zerfallen, sind meist jene, innerhalb deren gesellschaftlicher Ränge die höchste Mobilität herrscht. Die Möglichkeit, in der Hierarchie aufzusteigen – oder zumindest die Illusion dieser Möglichkeit –, ist der Schlüssel zu einem langfristigen Erfolg. Das Wichtigste an der Mitgliedschaft ist für viele Erwachte, sich das Prestige der Zugehörigkeit zur Elite dieses Kreises zu erwerben. Sie tragen ihren Rang oft wie einen Orden, manchmal im wahrsten Sinn des Wortes, um auf jene herabzuschauen, die unter ihnen stehen.

- Manche Leute haben aber auch ein Ego.
- Kane

- Trotz ihrer Macht sind auch die meisten Erwachten immer noch einfache Metamenschen und leiden an deren Schwächen. Selbstzweifel, Selbsthass und die Sehnsucht danach, sich auf Kosten anderer besser zu fühlen, sind Teil der meisten metamenschlichen Persönlichkeiten.
- Arete

Gesellschaftliche Gruppen sind bei Weitem die größten magischen Organisationen, aber nicht die am höchsten geschätzten. Dieser Titel gebührt den wissenschaftlichen Gruppen. In diesen Gruppen sammeln sich die Mitglieder, um Informationen über magische Phänomene aus-

zutauschen. Arkanisten sprechen über magische Formeln, neue metaplanare Forschung, seltene Geister und alle anderen Informationen, die nicht als geistiges Eigentum eines Konzerns betrachtet werden. Man sollte annehmen, dass diese Gruppen die größten und populärsten sind, aber die Kontrolle der Megakonzerne schränkt den Informationsaustausch zwischen Lohnmagiern verschiedener Konzerne oder mit Unabhängigen sehr ein. MagicNet ist ein populärer Ort zum Wissensaustausch für die Erwachten und wurde von den Konzernen mithilfe des Konzerngerichtshofs mehrmals zur Ordnung gerufen, damit Unbefugten keine wertvollen Informationen zugänglich gemacht werden.

- Was interessant ist, da MagicNet eine hundertprozentige Tochter von MCT ist. Unabhängigkeit ist eine Illusion.
- Slamm-0!

Arkane Wissensgesellschaften gibt es einfach gesagt in zwei Varianten: legal und illegal. Der legale Wissensaustausch findet in ehrenwerten Gruppen statt, in denen sich Erwachte unterhalten können. Von diesen Gruppen gibt es aber nicht viele, in denen es ausdrücklich um Wissen geht. Informationen sind heutzutage nicht gratis zu haben. Alle Megakonzerne unterhalten einige dieser Gruppen, die als Schnittstellen zwischen Abteilungen und Tochterfirmen dienen, von denen aber wenig nach außen dringt.

Es gibt auch kleinere, informellere Wissensgesellschaften, aber wer sich an die Gesetze hält, wird von den Megas streng überwacht, damit keine Konzerngeheimnisse verraten werden. Diese Überwachung betrifft auch brillante Intellektuelle in den Gruppen, damit die Konzerne neue potenzielle Angestellte oder vielversprechende Ideen erkennen können. Auch an mich ist man wegen einer besonders interessanten, von mir entwickelten Hypothese zur Fokuserkennung herangetreten. Mir wurde gesagt, ich sollte diese Unterredung meiden, aber sie erfüllte ihren Zweck und verschaffte mir den Kontakt, den ich wollte. Das bedeutet, dass man, wenn die Konzerne ihren eigenen Interessen folgen, das auch zu seinen eigenen Gunsten nutzen kann.

Die Wissensvermittlung, die illegal erfolgt, ist wesentlich wertvoller, und die Gruppen, in denen sie stattfindet, sind viel gefährlicher. Diese Gesellschaften sind wahre Fundgruben arkanen Wissens und Könnens – vor allem auf Gebieten, die stark reglementiert oder illegal sind. Die Mitgliedschaft in diesen Gesellschaften setzt die Einführung durch ein anderes Mitglied voraus, da sie immer auf der Hut vor Maulwürfen sind. Ein ironischer Aspekt dieser Sicherheitsmaßnahmen ist, dass es in jeder dieser schwarzen Gruppen schon Maulwürfe oder zumindest Leute gibt, die anderen Interessen dienen. Diese Maulwürfe geben gerade genug preis, dass sie kein Misstrauen erregen, aber nie mehr, als ihre Konzernherren erlauben würden.

- Bei uns ist das nicht anders. Wir durchleuchten die Neulinge, kennen die Leichen im Keller und gehen immer noch davon aus, dass es Lecks geben wird. Das gehört einfach dazu. Eine gute Gegenmaßnahme ist Desinformation. Leiten durch Umleiten.
- Thorn

Über zielgerichtete Gruppen spreche ich am liebsten. Sie kommen zusammen, weil sie ähnliche Antriebe, Ziele oder Lebensaufgaben haben. Diese Gemeinsamkeiten können politisch, finanziell, wissenschaftlich oder in eher unorthodoxer Weise motiviert sein, werden aber in jedem Fall von allen Mitgliedern geteilt. Die Größe solcher Gruppen kann ein paar bis ein paar Hundert Mitglieder betragen, kommt aber selten in den vierstelligen Bereich. Viele dieser Gruppen haben eine große Zahl an nicht Erwachten Mitgliedern an ihrer Peripherie, die dieselben Ziele haben, aber nicht Teil des arkanen Aspekts sind.

Zielgerichtete Gesellschaften sind, wie die wissenschaftlich orientierten, auf beiden Seiten des Gesetzes zu finden. Ihre Legalität hängt meist von ihrem großen Ziel ab, manchmal aber auch von den Mitteln, mit denen sie es erreichen wollen. Die Mystic Crusaders haben von ihrem Mutterkonzern, der Atlantean Foundation, weitreichende Vollmachten und bewegen sich innerhalb des Gesetzes (wenn auch nur dessen der AF). Die Bruderschaft der Dunkelheit andererseits steht bei ihrem Kampf gegen das Böse außerhalb des Gesetzes und muss zum Schutz der Mitglieder die Geheimhaltung wahren.

Das Beste an den zielgerichteten Gesellschaften sind ihr Eifer und ihre Leidenschaft, mit denen sie ihre Ziele verfolgen. Oft sind sie engstirnig und blind gegenüber Wahrheiten, die nicht ihre eigenen sind. So kam es in der Vergangenheit öfter vor, dass solche Gesellschaften eigens zum Kampf gegen andere solche Gesellschaften gegründet wurden: Beide Gruppen sprossen aus einer gemeinsamen Wurzel, hatten aber ihre jeweils eigene Sicht auf die Realität. Solche Gruppen nehmen gerne SINlose als Mitglieder auf, die ihre Reihen verstärken oder einfach blindlings für sie in den Kampf ziehen sollen. Viele Siege wurden von den Ungläubigen erfochten und von den Gläubigen für sich reklamiert.

- Bei diesen Gruppen kann die Bezahlung höchst unterschiedlich sein. Man kann für die eine Gruppe für ein Butterbrot arbeiten und von einer anderen fürstlich entlohnt werden. Vor den wahren Eiferern sollte man sich aber hüten. Sie haben kaum Hemmungen, Ungläubige hereinzulegen. Das erste schlechte Zeichen ist, wenn man statt von einem Johnson direkt von einem Mitglied angeheuert wird.
- Fianchetto

Konspirative Gruppen sind den zielgerichteten in ihrer Verfolgung eines bestimmten Ziels ähnlich, sind aber immer groß, geheimnisvoll und verbergen ihre Aktivitäten hinter weltlichen – in diesem Zusammenhang unauffälligen, nicht im engeren Sinn mundanen – Mitteln und Methoden. Diese arkanen Gesellschaften sind selten oder werden zumindest selten aufgedeckt, aber ich kenne aus meinen Jahren des Grabens und Nachbohrens viele von ihnen, die man am besten in Ruhe lassen sollte.

Meine Erfahrung mit diesen Gruppen hat mich zwei Dinge gelehrt: Geht nie nach dem Äußeren und glaubt nie an Zufälle, wenn es um arkane Dinge geht. Konspirative Gruppen gedeihen dadurch, dass sie sich diese beiden Konzepte zunutze machen, indem sie Fehlwahrnehmungen und die Bereitschaft der Massen ausnutzen, an Zufälle zu glauben. Sie ziehen an Fäden, verwirren den Geist und lösen Ereignisse aus, die ihnen nutzen, ohne dass jemand begreift, wer wirklich hinter den Kulissen wirkt – entweder weil sie zu freundlich gestimmt oder nicht mächtig genug sind.

Diese Gesellschaften wirken neben, hinter und über dem Gesetz. Sie tun Dinge, die vom Gesetz nicht geregelt sind, oder verändern Gesetze nach ihrem Willen und zu ihren Gunsten. Und währenddessen glauben Außenstehende, die Ideen bei der Gesetzgebung seien ihren eigenen und die Verschwörer hätten nichts damit zu tun. Und wenn sie nicht dafür sorgen können, sorgen sie dafür, dass die richtigen Leute an den richtigen Stellen sitzen, um die richtige Gehirnwäsche oder Überzeugungsarbeit zu machen. Von solchen Gruppen sprechen Plan 9 und seinesgleichen. Und verstehen doch nichts von ihnen.

- Vielleicht sehen wir nicht das richtige Bild, aber wir wagen zumindest das Hinsehen. Diese Gruppen spielen nie fair. Und wenn ihr meint, ihr seid am Gewinnen, sterbt ihr wenigstens glücklich.
- Plan 9

Gesellschaften, bei denen eine Initiation den Kern bildet, gehören zu den wichtigsten, aber zugleich kleinsten magischen Gesellschaften und nisten oft innerhalb anderer. Ich meine, sie sind wichtig und oft unabhängig genug, dass man sie gesondert behandeln sollte, und sei es auch nur, weil Runner sich am ehesten solchen Gesellschaften anschließen werden.

Sie bieten auf dem Pfad zu den tieferen Mysterien Anleitung und Hilfe. Einige sind in ihren Traditionen und Äußerlichkeiten von ihren Muttergesellschaften oder deren Gründern beeinflusst, aber viele sind einfach kleine Gruppen, in denen Erwachte zusammenkommen, um einander aus reiner Freundschaft oder sogar dem bloßen Wunsch nach arkaner Macht zu helfen.

- Gruppen mit Initiation sind sehr unterschiedlich, aber Lothans Kategorien sind ziemlich treffend. Ich stimme aber der Vorstellung, Runner würden sich am ehesten solchen Gruppen anschließen, nicht zu. Die meisten Runner sind zu paranoid, egoistisch oder seltsam, um sich einer magischen Gruppe anzuschließen. Sie bilden eher ihre eigenen Gesellschaften, als sich einer anzuschließen.
- Lyran

- Initiatorische Gesellschaften sind nicht einfach irgendwelche Gruppen. Sie haben oft mehr und strengere Regeln und Hierarchien. Die meisten schränken Fortschritte nach dem Rang ein, was eine soziale Unterscheidung darstellt.
- Winterhawk

ÖFFENTLICHE GRUPPEN

Wie vorhin erwähnt, werde ich die Gruppen anhand anderer Merkmale als der Gründe für ihre Zusammenarbeit einteilen. Die erste Kategorie von magischen Gesellschaften, die ich behandle, sind solche mit einem sehr öffentlichen Auftreten. Sie operieren völlig offen, informieren in der Matrix über ihre Ansichten, Lehren oder Ziele und bieten hinsichtlich der Schatten am wenigsten. Sie sind allerdings eine wahre Fundgrube an Wissen über hellere Fragen.

Es ist sehr praktisch, dort einen oder sieben Freunde zu haben, die bereitwillig etwas über ihre Arbeit preisgeben oder Gerüchte über Mitglieder verbreiten, die einfach „nicht dazugehören“. Ein kostenloser Rat: Die Mitgliedschaft in einer solchen Gruppe kann gut geeignet sein, um einer falschen SIN mehr Leben einzuhauchen, da sie nicht besonders teuer ist und ein Detail bietet, das bei einer kurzen Überprüfung mehr Glaubwürdigkeit verleiht.

ASTRAL SPACE PRESERVATION SOCIETY (ASPS)

Mitgliederzahl (geschätzt): 150
Beiträge: 100 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Ausgerichtete Domänen, Astralraum, Manablasen und -verzerrungen

Die ASPS wurde 2058 infolge einer der vielen Verfügungen im Testament des Großen Drachen Dunkelzahn gegründet. Ihr Zweck ist, wie aus dem Namen zu erkennen, der Schutz und die Erhaltung des Astralraums und seiner Bewohner. In den Anfangsjahren der Gruppe, die unter dem Schirm des Dunkelzahn-Instituts für Magische Forschung (DIMF) gebildet wurde, war jede Gelegenheit zum Scheitern gegeben. Der Verwaltungsrat war an den eigenen Posten wenig interessiert, das Budget war winzig, und zugleich wurde erwartet, dass man viele teure Projekte umsetzen sollte. Nachdem die Organisation einige Jahre lang trudelte, ergriff Ibu Air, ein Freier Geist und von Beginn an Mitglied des Verwaltungsrats, die Zügel und traf eine wichtige Entscheidung, die den Kurs der Gesellschaft veränderte: Er öffnete die ASPS gegenüber Geldgebern außerhalb des DIMF und der Draco Foundation. Die Gruppe tauschte die Leine eines toten Drachenherrn gegen die einer viel lebendigeren Drachenherrin: Hestaby. Seither ist ein Keil zwischen die Gesellschaft und ihre Gründer getrieben – bis zu dem Punkt, an dem es mit ihnen sogar zu Schattenkonflikten kommt –, aber die Gesellschaft hat in der magischen Gemeinde viele neue Freunde gefunden.

Unter Hestabys Förderung hat die ASPS starke Verbindungen mit den Shasta-Schamanen geknüpft – so weit, dass eine Zeit lang vier von ihnen im Verwaltungsrat saßen. Heute gibt es keine Shasta-Schamanen mehr im

Verwaltungsrat. Nach den Ereignissen der letzten Jahre und seit Hestaby von ihren Verwandten von Mount Shasta vertrieben wurde, gibt es viele Spekulationen darüber, was aus dieser Verbindung wird. Aber selbst nach der Schwächung ihres größten Gönners hat die ASPS noch so viele Freunde, dass sie gut durchkommt. Die UCAS schätzen die ASPS immer noch wegen ihrer Hilfe beim Erforschen von Alcheras, ihrer Untersuchungen über astrale Risse – vor allem über den inzwischen geschlossenen in Washington –, ihrer Forschung in Chicago über die Zusammenhänge zwischen der Cermak-Explosion und dem Astralraum, über Wesen und Bedrohungspotenzial der Insektengeister und ihrer Schamanen und wegen ihrer Jagd auf die Shedim, einschließlich der Unterstützung bei der Untersuchung der Kandidaten in Fredericton. Falls Eliza Bloom in Seattle die Wahl gewinnt und Gouverneurin wird, wird die ASPS dort ihre Präsenz verstärken können, da Bloom einst Mitglied des Verwaltungsrats war und immer noch Mitglied der ASPS ist.

Für uns in den Schatten ist die ASPS wegen dreier wichtiger Merkmale interessant: Runnern, die gerne in der Grauzone zwischen Schatten und Licht arbeiten, hat die ASPS Kopfgelder auf Insektenschamanen zu bieten, die man mit einer guten falschen SIN mit Kopfgeldjägerlizenz einsammeln kann. Wenn diese Runner keine Lizenzen haben, können sie diese (wohlgemerkt gute) falsche SIN benutzen, um in einem der Feldforscherteams der ASPS zu arbeiten. Man wird dabei mindestens sechs Monate, meistens aber über ein Jahr lang und manchmal noch länger angestellt. Wer keine so hübschen falschen Identitäten hat, kann in einem normalen Runnerteam für die ASPS Gegenstände beschaffen oder Orte sichern, die genau genommen nicht ihr gehören.

Die Mitgliedschaft verschafft einem weltweiten Zugang zu den Einrichtungen der Gruppe, von denen sich allerdings die meisten in Nordamerika befinden. Nach den letzten Ereignissen rund um Hestaby prahlen viele Mitglieder nicht mehr mit ihrer Mitgliedschaft, und die Teilnehmerzahl bei Treffen oder Veranstaltungen ist in den letzten Monaten zurückgegangen.

- Aufträge, die mit der ASPS zu tun haben, haben zugenommen, wobei die Mitglieder als Schieber und Johnsons für Hestaby arbeiten, solange sie im Exil ist. Wenn ihr einen Job bekommt, der mit der ASPS zu tun hat, spielt ihr wahrscheinlich eine Rolle in einem von Hestabys komplizierten Plänen. Auf den ersten Blick kann so etwas wie ein ganz normaler Run aussehen, aber man ist nur eine kleine Welle unter vielen. Hütet euch vor einem Tsunami.
- Lyran

- Nur weil Hestaby da draußen ist, solltet ihr Ibu Air nicht vergessen. Dieser Geist ist schlau und benutzt oft Runner – vor allem für gefährliche Expeditionen zu Alcheras und astralen Rissen. Die Gruppe ist öffentlich, hatte aber auch schon einiges zu vertuschen. In den letzten sechs Monaten haben sie drei registrierte Mitglieder verloren, was bedeuten kann, dass vielleicht dreimal so viele Schattenmagier ins Gras gebissen haben.
- Pistons

- Wenn ich Zeit habe, muss ich euch über einige bizarre Astralphänomene unterrichten, die ich in der Antarktis gesehen habe. Die ASPS hätte sicher daran Interesse, aber ich will nicht, dass sie – oder irgendjemand außer uns – weiß, was dort geschieht.
- Elijah

ILLUMINATES OF THE NEW DAWN (IOND)

Mitgliederzahl (geschätzt): 750
Beiträge: 200 ¥ pro Monat
Fachgebiete: Gesetze und Magie, magische Artefakte

Die Illuminates of the New Dawn (IOND) sind die weltweit größte öffentliche magische Gruppe, unterstützen ihre Mitglieder bei der Weiterentwicklung und betreiben Lobbying für ein progressives und magokratisches politisch-soziales Ideal. Wenn ihr was über die Parteilinie wissen wollt, nehmt euch das Buch „Vermächtnis des Amerikanischen Traums“ von Dr. Rozilyn Hernandez vor. Darin findet sich all die magokratische, pro-Erwachte Rhetorik, die man erwarten kann, und zugleich wird subtil angedeutet, dass der „amerikanische Traum“ durch magokratischen Fortschrittsglauben wieder zum Leben erweckt werden kann. Diese Philosophie war eine der Grundlagen, auf denen Hernandez 2057 ihren Wahlkampf ums Weiße Haus aufbaute, wobei sie von den IOND stark unterstützt wurde. Sie ist immer noch die Hochmagierin, das höchste Mitglied dieser Gesellschaft, und es gibt immer wieder Gerüchte darüber, welche Ämter sie anstreben könnte, um von dort aus einen neuen Anlauf zur Präsidentschaftskandidatur zu unternehmen.

Hernandez steuert die Organisation aus der Großloge in DeeCee. Unter ihr rangiert der Magus-Rat, der von Magi aus dem Inneren Orden gebildet wird. Jeder Magus im Inneren Orden leitet eine eigene Loge in einer Großstadt irgendwo auf der Welt, wobei Nordamerika und die UCAS das Zentrum bilden. Diese Magi sind meist Personen mit wirtschaftlicher oder gesellschaftlicher Macht in ihrer Region. Die Logen werden von Magiern gebildet und überwachen die örtlichen Zirkel, die den Äußeren Orden bilden. Die örtlichen Zirkel haben nie mehr als ein Dutzend Erwachte Mitglieder, können aber beliebig viele mundane Unterstützer aufnehmen. Die Zahl der mundanen Unterstützer ist seit 2057 stetig gestiegen – am höchsten jeweils zu Wahlzeiten, wenn sich die Leute politisch engagieren, weil sie sich von der Magie eine bessere Zukunft erhoffen und hoffen, eine Magokratie könne sich der Macht der Megakonzerne entgegenstellen. Die arkanen Ränge der IOND sind nur hermetischen Magiern zugänglich, aber im Äußeren Orden finden sich auch Vertreter anderer Traditionen. Als Netzwerk für Magieanwender sind die IOND unübertroffen. Solange man sich mit egoistischen Magiern abfinden kann, hat die Mitgliedschaft einige Vorteile.

- Offensichtlich können wir das.
- Slamm-0!

Die IOND sind eine öffentliche und vollkommen legale Organisation, interagieren aber oft mit den Schatten. Hilfe beim Bergen oder Beschaffen von Gegenständen, die für die IOND von Wert sind, war in den letzten Jahren die häufigste Art von Aufträgen, aber es werden auch Leute für geheime Forschungsprogramme oder Expeditionen gesucht. Selbst wenn sie plötzlich all diese Aktivitäten unterließen, hätten die IOND für ihren Schattenkrieg gegen die Schwarze Loge Bedarf an Runnern. Wenn ihr eher nach Mitgliedschaft als nach Jobs sucht, braucht ihr nur eine gültige SIN und die Bereitschaft, die hohen Monatsbeiträge zu entrichten. Die Mitgliedschaft hat die üblichen Vorteile: Rabatte, Training, Netzwerke und so weiter. Selbst wenn man keine Rabatte für magische Gegenstände oder Hilfe beim Meistern der Anforderungen des Beschwörens braucht, ist es in jedem Fall wertvoll, ein Netzwerk an Magiern zu haben, die kleine, legale Dinge für einen tun oder einem Insiderinformationen über arkane Vorgänge geben können.

- Ich habe Freunde bei den IOND, die für mich alchemische Erzeugnisse herstellen. Praktische – und oft teure – kleine Tricks, die mir aus der Klemme helfen können.
- Kane

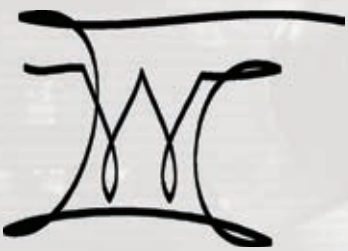
- Haha. Kane sagt, er hat Freunde. Viele Mitglieder der IOND sind bei New Century, also gibt es zu Wahlzeiten viele politische Jobs. Seid aber vorsichtig: Politik ist ein gefährliches Geschäft, und Loyalitäten wechseln schnell.
- Kay St. Irregular

NAUTISCHE VERBINDUNG CIMBRICA ARCANUM

Mitgliederzahl (geschätzt): 35 Aktive (+250 Alte Herren)
Beiträge: 150 € pro Monat (für Aktive, Alte Herren auch gerne mehr)
Fachgebiete: Nautische Magie, Magietheorie, Seefahrt

Diese 2038 gegründete Verbindung stand von Anfang an hermetischen Studenten beiderlei Geschlechts der Hamburger Fachhochschule für Nautische und Umweltmagie (NUM) offen. Der Metatyp ist offiziell ebenfalls egal, allerdings gab es bis heute fast nur menschliche und elfische Absolventen, und es finden sich nur zwei Zwerge im Altherrenverband. Pro Jahr nimmt die Verbindung fünf bis sechs Füxe in ihre Reihen auf, die in der Regel nach einem Semester als Burschen getauft werden.

Studenten der Cimbrica empfinden das Bild des hermetischen Magiers als säbelschwingenden Offiziers als unpassend, daher besteht der Vollwichs eines hohen Chargen aus einem royalblauen, langen Mantel, zu dem Schärpe und Cerevis getragen werden. Die Schärpe ist in der Couleur der Verbindung – Purpur, Weiß und Rot auf silberner Perkussion – gehalten. Da sich die meisten hermetischen Studenten nicht durch hinderliche Kleidung in ihrer Gestik einschränken lassen wollen, werden die sonst üblichen Stulpen der studentischen Corps gegen Mitaines ersetzt.



Organisiert ist die Cambrica bei den Marburger Hermetikern und aufgrund ihrer seemännischen Tradition im Convent der Nautischen Kameradschaften.

- Auch wenn die Aufnahme von weiblichen Füxen den Anschein erweckt, dass die Bademantelträger aufgeklärt wären, sollte man nicht dem Irrglauben erliegen, die Verbindung sei nicht konservativ. Man kann „traditionellen Fanatismus“ auch auf den Aspekt „Wissen“ anwenden. Und zur Begriffserklärung an die Leute, die es bisher noch nie mit Burschenschaften zu tun hatten: Vollwichs – festliche Bekleidung bei Zusammenkünften. Chargen – Führungsämter. Cerevis – Studentenmütze. Mitaines – Halbhandschuh.
- Enigma

- Also nicht „Vaterland“, sondern „Wissensgewinn“ um jeden Preis? Das macht mir fast noch mehr Angst.
- Shah Lartan

PERCHTENSCHWESTERN

Mitgliederzahl (geschätzt): 35
Beiträge: Keine, aber Mitglieder werden dazu angehalten, einige Arbeitsstunden im Monat für die Gruppe abzuleisten
Fachgebiete: Heilzauber, arkane Flora, Ökoaktivisten

Die Perchtenschwestern begannen als brockenhexische Ausbildungsgruppe, haben sich aber auch nach der offiziellen Einführung ihrer Mitglieder in den Hexenkult als Gruppe gehalten. Längst haben die Mitglieder ihre eigenen Coven, eigene Schüler und eigene Wirkungsbereiche. Doch zu vielen Esbat-Festen kommen sie zu einem Treffen an wechselnden Orten in den nördlichen Harzausläufern zum gemeinsamen Feiern und Lernen – und Organisieren – zusammen. Alle zwei Monate gibt es in gemieteten Räumen ein offizielles Mitgliedertreffen, bei dem auch Besucher herzlich eingeladen sind.

- Unter den Mitgliedern der Perchtenschwestern ist kein einziger Mann. Nicht, dass es offiziell verboten wäre, auch nicht als Besuch. Nur … wirklich, ein MANN? Dort?
- Freya

Während man bei diesen Treffen früher nur die letzten Ausbildungsinhalte besprach und sich über die Lernfortschritte austauschte, geht es den Mitgliedern heute um das Aufrütteln der Menschen. Denn so, wie die Situation heute ist, kann es ja nicht weitergehen. Schaut, wie die Erde, die Natur aussieht und wie es ihr geht! Behandelt man so seine Mutter, Mutter Natur?

Die Perchtenschwestern veranstalten Seminare und Workshops zu verschiedenen ökologischen Themen, geben ein kleines Matrix-Magazin heraus und bieten Informationsmaterial für Schulen. Gelegentlich schaffen es Mitglieder ins regionale Trid oder in die größeren Zeitungen.

- Die sind nicht so seicht, wie sie sich anhören. Offiziell machen die zwar nur ihr ödes Aufklärungsding, aber ich bin mir sicher, dass jedes der Mitglieder nebenbei in radikaleren Öko-Gruppen aktiv ist.
- Enigma

- Die haben mal geführte Wanderungen zur arkanen Pflanzenbestimmung angeboten. Ich weiß nicht, ob dem heute noch so ist. Es gab wohl einige Probleme mit der Sicherheit – sowohl von den buchenden Kunden als auch die der besuchten Flora.
- Sunset

Auch bei den Besuchertagen steht ganz der Aufklärungsgedanke im Vordergrund. Keine der Perchtenschwestern ist in Psychologie oder Pädagogik besonders geschult, aber sie lernen durch die Veranstaltungen stetig dazu. Und seit der letzten Überarbeitung der Matrixseite durch eine befreundete Straßenhexe hat das Ganze auch wesentlich weniger den Anschein einer altertümlichen New-Age-Öko-Bewegung. Professionelles Auftreten steht anscheinend ganz oben auf der aktuellen Agenda.

TOR VON ISHTAR

Mitgliederzahl (geschätzt): 20
Beiträge: 500 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Gesetze und Magie, magische Sicherheit, Metaebenen

Diese kleine Gruppe ist öffentlich, aber auch sehr verschwiegen, und verbringt die meiste Zeit damit, ihre Nasen in Bücher zu stecken. Wenn die Mitglieder das Haus verlassen, tun sie das meist körperlos, da sie abgelegene Regionen des Astralraums erforschen oder metaplanare Suchen nach Antworten auf die Mysterien der Magie unternehmen. Die Gruppe steht allen Traditionen offen, aber zurzeit bilden Hermetiker die Mehrheit, und es befindet sich (soweit ich weiß) nur ein Schamane unter ihnen.

Die Gruppe hat ihr Hauptquartier in Seattle, aber sie besitzt auch Niederlassungen in mehreren anderen Städten. Es handelt sich meist um einfache Wohnungen, die für Treffen oder kurze Aufenthalte eingerichtet und astral und physisch gewöhnlich sehr gut gesichert sind. Die Mitglieder der Gruppe können diese Plätze für Studien benutzen und lassen manchmal auch weniger skrupelbehaftete Leute diese Vorteile nutzen. Sie vermieten keine Unterschlupfe, um jemanden zwischenzulagern oder vor Behörden zu verstecken, haben aber keine Schwierigkeiten mit Leuten, die einen astral gesicherten Ort brauchen, um ihren Körper zu bunkern, während sie im Astralraum unterwegs sind.

Apropos Behörden: Einer der Gründe, warum die Mitglieder nicht so weit gehen, aktive Kriminelle zu unterstützen, ist, dass sie ihre Beraterverträge mit kleineren Sicherheitsfirmen nicht gefährden wollen. Die Mitglieder verkaufen ihre Dienste für arkane Untersuchungen an Sicherheitsfirmen, die nicht genug Geld für permanente magische Angestellte haben, oder an kleine Konzerne, die sich keine eigenen magischen Abteilungen leisten können. Dieses lukrative Nebengeschäft ist der Grund dafür, dass die Gruppe sich trotz ihrer geringen Größe so viel leisten kann.

Es ist unwahrscheinlich, dass man als Runner hier Mitglied wird, aber manchmal kann sich die Gruppe nur im Geschäft behaupten, indem sie Straßenmagier als Subunternehmer beschäftigt. Diese Geschäftsverbindungen können manchmal, aber nicht oft, zu einer Einladung in die Gesellschaft führen. Die Mitglieder gehen bei der Auswahl von Anwärtern sehr streng vor und lassen sie meist nur zu, wenn sie ihnen innerhalb der Gruppe nützlich sein können. Interne Machtspiele sind nach dem Bücherstudium die zweithäufigste Aktivität in der Gruppe.

Wer die Gabe nicht besitzt, sich aber für das Arkane begeistert, kann in der Gruppe als Forscher oder Datenanalyst wirken. Sie zieht viele solche Leute mit einem Programm für besondere Vergünstigungen an. Mundane Mitglieder erwerben sich mit ihren Arbeitsstunden interne Verrechnungseinheiten, die sie einmal im Jahr für die Möglichkeit zur Teilnahme an Expeditionen zur Feldforschung ausgeben können. Diese Expeditionen untersuchen in der ganzen Welt astrale Phänomene, die mundanen Mitgliedern mithilfe des Zaubers Astrales Fenster zugänglich werden.

- Diese Expeditionen gehen nie ruhig und gesittet vonstatten. Extraktionen, ärgerliche Geister und unerwartete arkane Ausbrüche kommen fast jedes Jahr vor. In den letzten Jahren wurden auch Sicherheitsleute in Zivil engagiert. Wenn man also ohne Ganzkörperpanzerung auskommt, kann man dabei einen Job kriegen.
- Hard Exit

UNITED TALISMONGERS ASSOCIATION (UTA)

Mitgliederzahl (geschätzt): 250
Beiträge: 500 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Verzauberungen, Foki, Reagenzien, Telesma

Die UTA begann im Freistaat Kalifornien als lose Vereinigung von Taliskrämern und Verzauberern, die in einer Welt, die von den Megakonzernen beherrscht wird, überleben wollten. Sie wuchs schnell und hilft inzwischen kleinen, unabhängigen Läden dabei, sich diese Unabhängigkeit von den Megakonzernen zu bewahren, ohne sich an das organisierte Verbrechen wenden zu müssen. In Kalifornien ist sie sehr erfolgreich und bildet das größte Netzwerk des Landes von unabhängigen, aber miteinander verbundenen Händlern für Arkana. Insgesamt ist sie dort nach Mitsuhama der zweitgrößte Händler. Die Gruppe hat es geschafft, ihren Einfluss nach Norden auszudehnen und einige Läden in Seattle aufzunehmen, aber das war mit einigen Schwierigkeiten verbunden.

Seattle ist eine sehr von den Konzernen beherrschte Stadt. Die Unabhängigkeit ist hier oft eine gut ausgedachte und schön gestaltete Illusion. Der Versuch der Ausbreitung ist auf unterschiedliche Gegenwehr der Konzerne gestoßen. Die Konzerne haben den Wunsch der Organisation, den „kleinen Mann zu vereinen und

zu ermächtigen“, mit einfacher Verweigerung bis hin zur Hinnahme bei gleichzeitiger Infiltration beantwortet.

In ihrer ursprünglichen Gestalt war die UTA für Runner ganz furchtbar, da sie die Taliskrämerei durch und durch ehrlich betrieb. Nach den jüngsten Schwierigkeiten und durch den starken Wunsch nach Unabhängigkeit ist die UTA inzwischen viel schattenfreundlicher. Selbst die Präsidentin der UTA, Tamara Nimbus, hat – gut verborgen hinter Schichten von Strohmännern und Johnsons – einige Schritte in die Schatten unternommen, um die Unabhängigkeit der Gruppe von den Konzernen zu bewahren. Die UTA befindet sich auch in Konkurrenz zu den Illuminates of the New Dawn, die mit der Schattenwelt gut vertraut sind und daher den Vorteil größerer Erfahrung haben.

Die neuesten Gerüchte über diese beiden Organisationen drehen sich um Verhandlungen. Manche Leute behaupten, die Illuminaten wollten sich die UTA samt ihrem Netzwerk einverleiben. Das wäre für die IOND sicher gut, aber die UTA verlöre ihre hochgeschätzte Unabhängigkeit. Viele Mitglieder der UTA sind nicht allzu erpicht darauf, unter dem Schirm der Illuminaten und ihrer magokratischen Politik zu stehen.

- Die UTA war nie so militant, aber eine kleine Gruppe Ladenbesitzer in Nordkalifornien hat sich aktiv gegen die Aktivitäten der Illuminaten in der Gegend gestellt und wird von Tag zu Tag angriffslustiger.
- Slamm-0!

- Die Läden in Seattle, die sich angeschlossen haben, hatten große Probleme mit den IOND. Viel davon ist hinter der Politik der New-Century-Partei verborgen.
- Sounder

Die Mitgliedschaft in der UTA setzt eine gültige SIN und ein Unternehmen voraus, das arkane Objekte, Reagenzien oder Texte herstellt oder verkauft. Das schließt viele von uns in den Schatten aus (obwohl ich selbst qualifiziert wäre), aber wer sich eine kleine Existenz außerhalb der Schatten aufgebaut hat, kann in dieser Gruppe Geschäftstipps, Netzwerke, Rabatte bei Zulieferern und Herstellern, Rechtshilfe und seit einiger Zeit Connections innerhalb der Schattengemeinde finden, die bereit sind, auf Basis eines Tauschsystems zu arbeiten. Ob die Mitglieder auf euch sofort interessant wirken oder nicht, sie sind in jedem Fall gute Connections.

- Ihr Tauschhandel ist meist nur für den Adepten oder Magier eines Teams wertvoll, aber wenn man ihn richtig betreibt, kann man schwer zu findende Gegenstände für vielleicht weniger Blut, Schweiß und Tränen bekommen, als man erwartet hätte.
- Picador

VIGILANT IRON SCHOOLING HOUSE

Mitgliederzahl (geschätzt): 200
Beiträge: 50 ¥ pro Monat
Fachgebiete: Adeptenkampf, Adeptenkräfte

Diese „Gesellschaft“ begann als einfaches, kleines Trainingszentrum, das dank des Orks, der es gründete, und der Mitglieder, die es anzog, wuchs. Jekkik, ein orkischer Adept mit einem goldenen Herzen und eisernen Fäusten, gründete die Schule in einem verlassenen Fitnesscenter am Rande Redmonds. Er lud die Leute nicht auf Basis ihres Talents ein oder weil sie die Gabe hatten, sondern auf Basis ihres Bedürfnisses nach Selbstschutz in der harten Welt der Barrens. Er behandelte die Mitglieder mit Respekt und lehrte sie im Gegenzug, die Kampfkunst und die Macht, die sie ihnen verlieh, zu respektieren und ihr Wissen gemäß den Traditionen, die er sie gelehrt hatte, weiterzugeben. Heute werden die Prinzipien des Vigilant Iron in mehr als 30 Schulen weltweit unterrichtet, wobei meist eine initiatorische Gruppe von Adepten den Kern der Einrichtungen bildet.

In den Schulen lernen viel mehr Mundane als Adepten, aber alle Schüler müssen auch etwas beitragen. Die Mitglieder sollen etwas Zeit mit der Unterweisung anderer verbringen – indem sie ihnen als Sparringpartner zur Verfügung stehen, beim Krafttraining oder dem Lernen neuer Techniken helfen, anderen Mitgliedern eine Tasse Soykaf bringen oder zusammen mit der Gemeinschaft aushelfen, wenn ein Schüler Probleme hat, die er alleine nicht bewältigen kann.

Die Schulen sind für Runner mit Gewissen ein guter Ort, um zu lernen und gleichzeitig etwas zurückzugeben. Ein Adept kann sogar noch weiter kommen, indem er innerhalb des Vigilant Iron initiiert, besonders, da die Gruppe keine strikte Hierarchie oder anstrengenden Pflichten außer dem Lehren an den Schulen hat. Ein Mitglied kann ausgeschlossen werden, wenn es sich nicht engagiert oder die Traditionen der Schule verletzt. Eine Wiederaufnahme setzt meist einen Akt der Buße voraus. Ich habe manche dieser Taten ermöglicht, indem ich Mitgliedern Aufträge gab, die als Belohnung nur die Möglichkeit hatten, wieder an den Schulen trainieren zu dürfen.

- Je nach Schwere der Verfehlung können diese Bußen ziemlich übel werden. Dace Nu, ein Mitglied in Boston, hatte einen Schüler getötet, als er Techniken lehrte, die über seine Möglichkeiten hinausgingen. Die Buße bestand in einer astralen Suche nach dem wahren Namen eines Luftgeistes auf dessen Heimatebene. Die wirkliche Buße war aber, nach über einem Jahr zurückkehren und eingestehen zu müssen, dass die Aufgabe über seine Fähigkeiten hinausging.
- Lyran

DIE MAGNIFIKE LOGE DER HEILIGEN ERIS

Mitgliederzahl (geschätzt): 600
Beiträge: jeder 5. verdiente Nuyen
Fachgebiete: Magie und Matrix, bewusstseinserweiternde und magische Drogen, Freie Geister, Dämonologie, Chaosmagie, Sabotage, Brechen von Bindungen

Die Ursprünge der Magnifiken Loge der Heiligen Eris

DISKORDIANER

Der Diskordianismus begann sein Dasein als Scherz: Erstmals erwähnt in der reichlich gestörten Erzählung „Illuminatus" von vor dem Erwachen, entstand rasch ein Kult unter den Fans der Buchtrilogie, der – befeuert durch das entstehende Internet – eine rasche Weiterverbreitung fand. Diskordianer beten Eris, die griechische Göttin der Zwietracht, an (römisch: Discordia). In Berlin wird zudem ihre Tochter Dysnomia besonders verehrt, die Dämonin der Gesetzlosigkeit. Schwierig bleibt dabei die Unterscheidung zwischen solchen Gläubigen, die den Diskordianismus als Witz oder Parodie auf andere Religionen begreifen, und jener Minderheit innerhalb der Bewegung, die eine echte Hinwendung zu Eris praktizieren – und dabei die Dekonstruktion der menschlichen Zivilisation als todernstes Geschäft betreiben.

- Wir wollen auch die Anhänger von Schopenhauers Eristischer Dialektik nicht vergessen.
- Konnopke

- Du meinst: Foren-Trolle.
- Tolstoi

(MLHE) liegen in der Berliner Anarchie, genauer gesagt in der Straßengang der Magnifiker: Zu Zeiten des Status Fluxus gegründet und schnell mehrere Hundert, ausschließlich männliche Teens und Twens umfassend, bestanden die Magnifiker aus Spaßanarchisten, selbsterklärten „Chaosmagiern", Trickbetrügern und Dieben – sowohl mit magischem Talent als auch ohne. Als die Gangmitglieder älter wurden, wandten sich die meisten „ernsthaften" Gruppen und Berufen zu. Was blieb, war ein harter Kern von Zauberkundigen, die durch Umgang mit freien und befreiten Geistern, reichlich Drogenkonsum und den Austausch mit Hackern glaubten, einen wahren Kern und tieferen, magischen Sinn im Diskordianismus gefunden zu haben.

Wie bei den meisten diskordianischen Gruppen basiert die Lehre der MLHE auf der Heiligen Schrift der Eriskirche, der um 1965 geschaffenen und seitdem endlos fortgeschriebenen Textsammlung Principia Discordia. Dabei verstehen sich die Magnifiker als Teil der POEE (Paratheo-Anametamystischheit der Esoterischen Eris), von der sie zahlreiche Prinzipien übernommen haben (etwa die fünf Logenränge Neophyt, Dekan, Chaplin, Vielvater und Papst). Übergeordnetes Ziel der Magnifiker als Haus des Aufsteigenden Kollapses innerhalb der diskordianischen Desorganisationsmatrix ist die Befreiung der Menschheit durch die Befreiung der Magie. Denn Eris sagt: „Ich bin die Substanz, aus der eure Künstler und Wissenschaftler Rhythmen formen. Ich bin der Geist, der durch eure Kinder und Narren in fröhlicher Anarchie lacht. Ich bin Chaos. Ich bin wieder da und sage euch, ihr seid frei."

- Nicht zu vergessen: „In jedem goldenen Apfel wohnt ein goldener Wurm", das vielleicht erkenntnisreichste Zitat zur ADL und der Welt im Großen und Ganzen.
- Fienchen

Als diskordianische Loge in einer Stadt mit geschätzten 15.000 aktiven Eris-Anhängern und noch immer mehreren Hunderttausend Neo-Anarchisten verfügt die MLHE über eine enorme Anzahl mundaner und magiebegabter Unterstützer. Hinzu kommen verschiedene pro-diskordianische Straßengangs, etwa die Mietaufwiegler und -rufmörder von den Nemesiden oder die Triglawer, die sich die Befreiung aller versklavten Geister auf die Fahnen geschrieben haben. Ausgestattet mit so viel Rückhalt, jeder Menge Finanzmitteln und nicht zuletzt der Freundschaft vieler freier und befreiter Geister, haben die Magnifiker Zugriff auf enormes Wissen und die Macht, dieses zur Verbreitung von Chaos und Anarchie zu benutzen. Der Loge wird nachgesagt, mehrere Konzernkonflikte bewusst verursacht und eskaliert zu haben. Ihr werden zudem die Morde an mehreren Beschwörern und Konzernmagiern zugerechnet, die zuvor in Schriften der Loge als „Sklavenhalter" bezeichnet wurden. Nicht zuletzt betrachtet sich die Gesellschaft als „Erzfeind des Pentagon", was Synonym ist für alle Instanzen und Dienste, die die Kontrolle der Menschen anstreben. Kaum überraschend ist, dass die MLHE in der ADL als terroristische Gruppierung gilt, was der Loge in „Eris' gelobter Stadt" Berlin allerdings herzlich egal ist.

- Allem spaßanarchistischen Kram zum Trotz sind einige Mitglieder der MLHE überaus fähige Magier, die durch freie und befreite Geister Einblicke in fremde Ebenen und Geheimnisse der Magie erhalten haben, die keinem Menschen zugedacht sind. Für einige von ihnen bedeutet dies den langsamen Sturz in den Wahnsinn, bei anderen führt der Wahnsinn zu einem tieferen Verständnis der wahren Welt und der Gestalt Eris'.
- Antifa

- Runner finden bei der Loge eigentlich immer Hilfe, solange es gegen einen Kon oder eine andere Verkörperung des Pentagon geht. Die Hilfe kommt aber stets zu einem Preis, meist in Form einer „Zusatzmission", die manchmal lustig, immer seltsam und gelegentlich auch echt verstörend ist. Privatpornos eines Konzerners ins Firmennetzwerk stellen, eine Elvispuppe irgendwo deponieren, weil die ein „diskordianischer Machtfokus" ist, eine Chemikalie unbekannten Eigenschaften in die Cola-Produktion geben, Ratten in einen vollen Fahrstuhl werfen, ein Büro mit C14 zum Teufel jagen. Joker-Zeugs halt.
- Tolstoi

KONZERN-GESELLSCHAFTEN

Magie ist ein wertvolles Gut. Konzerne lieben es, Macht über wertvolle Güter zu haben. Konzerne lieben es, Macht über Magie zu haben. Ganz einfache Logik. In jedem Megakonzern gibt es eine magische Gesellschaft, die nur den Bürgern des jeweiligen Konzerns offensteht, und in manchen Konzernen gibt es sogar mehr als eine. Viele kleinere Konzerne – seien es Megakonzern-Töchter

oder Unabhängige – haben ebenfalls ihre eigenen magischen Gesellschaften. Diese Gruppen sind gegenüber ihren Konzernen loyal, gut finanziert und ein Brutkasten der Gier und Hinterlist. Hier kann man hervorragend die Geheimnisse der Konkurrenz, die neuesten Forschungsergebnisse, die noch Praxistests brauchen, oder (wenn die falsche SIN gut genug ist) sogar eine Mitgliedschaft finden. Man sollte sich diese Gesellschaften bloß nie zum Feind machen. Leute mit der Gabe sind sehr selten und haben oft ein Ego, das dazu passt. Das Problem mit diesen Egos ist, dass die Leute jede Verletzung – egal ob als Teil des Geschäfts oder nicht – persönlich nehmen. Ich kenne viele Runner, die auf der falschen Seite eines Rituals endeten, weil sie bei einem Job auf einen Lohnmagier trafen und sich vielleicht sogar erdreisteten, auf ihn zu schießen oder in sein Labor einzubrechen. Seid vorsichtig.

- Dazu passt ein kleiner Hinweis an die Leute, die immer „den Magier zuerst umlegen". Lasst das nicht zu einem Markenzeichen werden. Dieser Spruch ist auf der Straße weit verbreitet, aber Runner, die es zum Teil ihres Straßenrufs machen, stoßen bald an eine Plasstahl-Decke. Konzerne mögen es nicht, wenn man ihre Lieblingsspielzeuge kaputt macht, und viele von ihnen handeln in einem stillen Einvernehmen: Sie wissen, dass die Gabe selten ist, und wollen Leute, die sie haben, nicht dauernd verlieren. Wenn sie ein Dossier über euch haben – und das werden sie, wenn ihr lange genug in den Schatten unterwegs seid –, könnt ihr sicher sein, dass sie euren Umgang mit arkanen Gegnern verzeichnen. Wenn ihr zu viele von denen umlegt, könnt ihr darauf wetten, dass irgendwann ein Konzern die Jagd auf euch eröffnet.
- Winterhawk

MITSUHAMA FORSCHUNGSEINHEIT 13

Mitgliederzahl (geschätzt): 12
Beiträge: keine (die Mitglieder sind Mitsuhama-Angestellte)
Fachgebiete: Kampfzauber, magische Sicherheit

Legendär. Ich könnte es bei diesem einen Wort belassen, und man wüsste, worum es geht. Man flüstert von der Gruppe wie vom Schwarzen Mann, aber ihre Mitglieder sind unter uns. „MRU 13" erscheint subtil in ihren PANs, auf ihrer Uniform oder sogar auf ihrer Haut tätowiert. Wer dort hineinkommt, weiß, dass er es geschafft hat – und dass er im Vergleich zu denen, die schon drin sind, nichts ist.

Habt ihr Angst? Wenn ihr „nein" sagt, seid ihr Drachen oder Narren. Was davon seid ihr?

Andere haben es bereits gesagt, und sie hatten recht; erlaubt mir also, ihre Worte zu gebrauchen. Diese Männer und Frauen sind eine Elitetruppe unverbrüchlich loyaler magischer Spezialisten und Troubleshooter, die zugleich auch als Initiationsgruppe ihrer Mitglieder und Forschungseinrichtung für Gegenmaßnahmen gegen Bedrohungen für Mitsuhama dient. Es gibt seit Langem Gerüchte, dass die ersten Mitglieder dieser Gruppe die

Köpfe hinter der „Nullzonen"-Politik von MCT waren, und diese Mentalität prägt sie noch heute.

MCT nutzt diese Einheit zum Testen aller Aspekte der inneren Sicherheit, indem sie einige sehr unangenehme Zauber benutzt, mit denen meist potenziell gefährliche Subjekte befragt oder die Loyalität der wertvollsten Angestellten untersucht werden. Die Gruppe trainiert die Sicherheitskräfte von MCT im Umgang mit arkanen Bedrohungen und dient auch als Eingreiftruppe, wenn Magie gegen den Konzern eingesetzt wird. Die Mitgliederzahl ist meines Wissens nie größer als ein Dutzend. Das klingt wenig, aber letztes Jahr drang ein einziges Mitglied in die Fabrik von Zen-Marsh Chemicals ein, die von 20 Terra-First!-Guerilleros (inklusive drei Schamanen) besetzt war, und kam unverletzt wieder heraus.

- Heilzauber. Genesungszauber. So gut wie neu. Denselben Trick habe ich mithilfe eines Freundes auch schon benutzt.
- Kane

- Du sprichst zum zweiten Mal von Freunden. Kaperst du Kanes Postings, /dev/?
- Slamm-0!

- Nein. Ich arbeite nur an seiner Sozialkompetenz.
- /dev/grrl

Der wichtigste Grund für den anhaltenden Erfolg der Einheit 13 ist ihre absolute Weigerung, ein Versagen zuzulassen. Mitglieder, die versagen, haben drei Möglichkeiten: Flucht, Tod oder Entehrung. Wer flieht, wird gejagt. Meist von anderen Mitgliedern, aber wenn die Verfehlung besonders strafwürdig war, werden auch Runner angeheuert, um den Versager noch im Tod zu beschämen. Solche Jobs sind sehr riskant, sehr lukrativ und dürfen niemals erwähnt werden. Ich habe von dieser Tradition nur von einem Freund gehört, der FAB zum Opfer fiel. Wer sich für den Tod entscheidet, darf sich in der traditionellen Form des Seppuku das Leben nehmen. Dadurch kann er seinen Namen reinwaschen und die Ehre seiner Familie erhalten, die zudem noch von der Lebensversicherung profitieren darf. Wer sich für die Entehrung entscheidet, dessen Name wird getilgt, seine Konzernbürgerschaft wird widerrufen, und er wird in eines der Abteilungshauptquartiere versetzt, wo er den Leitern der Abteilung in jeder Hinsicht, außer einer, zu Diensten sein muss. Diese Leute werden als Ronin bezeichnet und operieren oft auf Geheiß eines ihrer Konzernherren in den Schatten. Das einzige, was sie nicht dürfen, ist, über ihre Aufträge zu sprechen – selbst nicht mit anderen Verantwortlichen derselben Abteilung. Manchmal werden die Ronin auf beiden Seiten eines Runs eingesetzt, wenn es interne Machtspiele gibt. Seid davor auf der Hut. Oft werden dabei die Aktivposten aller Seiten als absolut entbehrlich betrachtet.

- Ein Mitglied der Einheit 13 arbeitete vor ein paar Jahren in Amazonien. Er vermasselte den Job und entschloss sich für die Flucht. Während seiner Flucht arbeitete er daran, seine Scharte auszuwetzen. Der Krieg zwischen Aztlan und Amazonien gab ihm die Gelegenheit zur Wiedergutmachung. Nachdem er dabei erfolgreich gewesen war, ging er direkt zum Hauptquartier von MCT Lateinamerika in eine Vorstandssitzung, rollte seine zeremonielle Matte aus, zog sein Tanto und bot sich der Abteilung als Ronin an. Die Vorstände votierten einstimmig mit Nein, und der Magier versuchte, im Besprechungsraum Seppuku zu begehen, wurde aber vom Bodyguard des Vorsitzenden erschossen.
- Mihoshi Oni

- Was für eine Personalverschwendung!
- Thorn

- Nicht in deren Augen. Sie wollten ihm die verlorene Ehre nicht wiedergeben. Traditionen machen MCT stark.
- Mihoshi Oni

DUNKELZAHN-INSTITUT FÜR MAGISCHE FORSCHUNG (DIMF)

Mitgliederzahl (geschätzt): 375
Beiträge: 350 ¥ pro Monat
Fachgebiete: Gesetze und Magie, magische Artefakte

Wenn die ASPS das ungeliebte Stiefkind der Draco Foundation ist, ist das DIMF das Lieblingskind. Auch diese Gruppe wurde aufgrund einer Verfügung in Dunkelzahns Testament gegründet und bekam alles Geld, allen Ruhm, das nötige Personal und zudem einen damaligen Prinzen von Tír Tairngire (Ehran) als Mitglied des Verwaltungsrats. Das DIMF ist nicht einfach eine kleine magische Gesellschaft. Es ist ein Konzern, der sich zufällig allein auf das Erforschen der magischen Geheimnisse und Mysterien der Sechsten Welt konzentriert.

Ein Beitritt zu dieser Gruppe setzt eine Anstellung im Konzern voraus, und für die meisten, die das lesen, ist das kein gangbarer Weg. Habt aber keine Angst, ihr Läufer in den Schatten: Das DIMF ist nicht hochnäsig. Man bekommt zwar keinen Zugang zu ihren magischen Ressourcen, bis man sich als wertvoll erweist, aber es gibt Fälle, in denen man die Mitgliedschaft oder eine „Anstellung" angeboten bekommt, wenn man ein vielversprechender Arkanist mit dem richtigen Denken ist. Beides davon ist Voraussetzung. Das DIMF ist (zumindest im Vergleich zu anderen Konzerngesellschaften) klein und besitzt nicht die magische Exterritorialität, die Megakons haben, und kann es sich daher nicht leisten, unkontrollierbare Mitglieder zu haben – egal wie gut diese sind.

Eine Mitgliedschaft ermöglicht den Zugang zu den Bibliotheken und Refugien und Preisnachlässe bei Foki und Reagenzien, die der Konzern in Massen zu Forschungszwecken kauft. Für einen Arkanisten mit einem Team bietet die Gruppe noch etwas anderes Wertvolles: Arbeit. Solange der Magier eines Teams für seine Leute bürgt, kann der Konzern ihnen Arbeit verschaffen. Die Aufträge sind nicht immer vor Ort und nicht immer hochbezahlt, aber was ihnen an Geld mangelt, machen sie durch Zugang zu Ausrüstung und Vergünstigungen wett.

- Denkt nur immer daran, dass ihr es mit einem Konzern zu tun habt. Ich weiß, dass die ganze Welt ganz hin und weg von allem ist, was den Namen Dunkelzahn trägt, aber egal wie menschenfreundlich der tote Wurm war: Er zieht nicht mehr die Fäden. Das DIMF ist ein Unternehmen.
- Clockwork

Da man mit dem DIMF auch als Nichtmitglied zu tun haben kann, erwähne ich, dass viele Runnerteams mit dieser Organisation zu tun haben, wenn sie versuchen, mit Kopfgeldern auf toxische und Blutmagier das große Geld zu machen. Vergesst nie, dass die Kopfgelder so hoch sind, weil sie nicht leicht zu erwerben sind. Sie werden nicht auf den örtlichen Rattenschamanen ausgesetzt, der wegen der vielen Chemikalien, die seine Lieblingsmüllkippe verseuchen, ein wenig seltsam wurde. Die Monster, die das DIMF jagt, sind der Stoff, aus denen Albträume gemacht sind.

- Außerdem bekommt man die Kopfgelder nur für lebendige Beute, was sie noch schwerer zu verdienen macht. Andererseits gibt es weniger skrupelbehaftete Konzerne wie Renraku und MCT, die ähnliche, manchmal sogar höhere Summen für Tote bieten.
- Hard Exit

- Der Vollständigkeit halber: Diese zuletzt genannten Kopfgelder stehen nur Konzernbürgern zu. Es gibt aber ein paar Schieber, die im Auftrag ehrgeiziger Konzernbürger arbeiten, die mit den Kopfgeldern ihre Pensionskonten aufbessern wollen. Man bekommt nicht das volle Kopfgeld, aber einen Teil davon.
- Fianchetto

MYSTIC CRUSADERS

Mitgliederzahl (geschätzt): 33
Beiträge: keine
Fachgebiete: Arkane Geschichte, Erwachte Bedrohungen

In der Vergangenheit musste ich mich – aus Gründen, die ich hier nicht ausbreiten werde – mit der Geschichte, Kultur, Mitgliedschaft und den Aktivitäten der Mystic Crusaders auseinandersetzen. Sie sind weniger die magische Spezialtruppe der Atlantean Foundation (als die sie von vielen gesehen werden), sondern eher aus freiem Willen mit der AF alliiert. Die Crusaders profitieren von dieser Verbindung viel mehr als die AF. Wer sie unter so engem Blickwinkel betrachtet, wird nie ganz verstehen, was die Crusaders für die Sechste Welt tun.

Wenn ich hier von den Mystic Crusaders spreche, denkt daran, dass ich vom Inneren Kreis, der Initiationsgesellschaft, die im Kern der Gesamtgruppe wirkt, spreche. Die bekannte Uniform wird von Mundanen und Erwachten getragen, aber nur die wahren Mystic Crusaders tragen das Zeichen ihres Ordens: die Tätowierung eines Halbmonds über gekreuztem Schwert und Banner. Jedes der 33 Mitglieder des Inneren Kreises hat sein eigenes, einzigartiges Banner. Wenn ein Crusader stirbt, wird sein Banner an den nächsten in der Reihe übertragen. Wenn jemand, der kein Mitglied ist, die Tätowierung des Ordens trägt, wird sie ihm mitsamt der Haut abgezogen. Wenn dieser Sünder dem Unternehmen angehört, wird er sofort entlassen. Wenn er ein Außenseiter ist, wird sein Schicksal nach seinen Vorhaben entschieden. Wer die Crusaders verehrt, wird nach der Häutung am Leben gelassen. Wer das Zeichen trägt und sich durch ehrlose Taten entehrt, wird nach der Häutung hingerichtet.

Das System von Ehre und Gerechtigkeit der Crusaders basiert auf einem Ritterkodex, der aus einer alten, mystischen Schrift stammt. Dieser Kodex bestimmt auch ihre Stellung in der Welt, und diese Stellung hängt seit Jahren mit der Arbeit der Atlantean Foundation zusammen. Beide Gruppen suchen nach einem Verständnis der Magie in der Sechsten Welt, nach Artefakten aus früheren Zeiten und nach dem Schutz dieser Artefakte vor jenen, die sie für unwürdig halten. Also mehr oder minder vor allen außer ihnen selbst. Außerdem jagen die Crusaders hingebungsvoll Erwachte Bedrohungen: Infizierte, toxische und Blutmagier, Insektenschamanen und -geister, Shedim, Schattengeister und viele mehr sind ihre Ziele. Alles, was die Manasphäre schädigt oder durch schädliche Magie in unsere Ebene gerufen wird, kann zum Ziel der Crusaders werden. Meine Untersuchungen ergaben die Vernichtung von vier Personen, die sich Cybermantie unterzogen hatten und wegen ihrer unnatürlichen Befleckung von den Crusaders ausgelöscht wurden.

Vor Kurzem hat der Umgang der AF mit einigen bestimmten Artefakten zu Spannungen zwischen den Organisationen geführt. Die AF hat sich entschuldigt, aber die Crusaders sind ein harter Haufen. Sie vergeben nicht und erwarten, dass die AF ihre Handlungen bereut und wiedergutmacht. Bis dahin weigert sich der Innere Kreis, die AF zu unterstützen. Andere mundane und Erwachte Mitglieder der Gruppe arbeiten noch für die AF, aber die großen Nummern verfolgen zurzeit nur ihre eigenen Ziele.

Ich kenne keinen Runner, der Mitglied der Crusaders geworden wäre. Die Crusaders betrachten die meisten Runner sehr misstrauisch, und man muss zuerst beweisen, dass man kein Mistkerl ist, damit man wenigstens ein bisschen Respekt erfährt. Die andere Seite der Medaille ist, dass sie häufig schattenhafte Aktivitäten verfolgen und Runnerteams als Rückendeckung oder Ablenkung einsetzen. Man kann darauf vertrauen, dass sie bezahlen, was sie versprechen, aber nicht erwarten, dass man mit dem Respekt behandelt wird, den man zu verdienen glaubt. Wenn sie meinen, sie müssten euch abkanzeln, weil sie finden, ihr wärt respektlos, dann lasst sie ruhig. Es gefällt euch vielleicht nicht, aber es ist besser, als eine große Sache daraus zu machen, vielleicht den Auftrag zu verlieren und auf die schwarze Liste gesetzt zu werden. Wenn es für euer muskelhirniges Ego besser ist: Niemand verachtet euch, wenn ihr von einem von denen erschossen werdet. Sie sind wirklich so gut.

- Runs für die MC verlangen im Moment stark nach Deckern, Riggern und Technomancern, da die AF die Zügel der Techniker in der Organisation in der Hand hat und die Crusaders diesbezüglich kurz hält.
- Netcat

MALAKIM

Mitgliederzahl (geschätzt): 11
Beiträge: Unbekannt, aber möglicherweise ein Teil der Seele des Mitglieds
Fachgebiete: Unternehmungen von Ares, Insektengeister

Ich habe erst vor Kurzem mehr als nur Gerüchte über diese Gruppe vernommen. Im Gefolge einiger aktueller Schwierigkeiten für Ares sind die Malakim bei ihrer Vendetta gegen Ares und besonders gegen Damien Knight immer mutiger geworden. Aus dem Namen der Gruppe schließen viele, sie sei ein Abkömmling der Seraphim, der alten Spezialtruppe von Cross Applied Technologies, und obwohl es mir nichts ausmacht, wenn andere Leute Gerüchten glauben, gehe ich selbst nicht so unvorsichtig mit Spekulationen um. Die Gruppe besteht aus elf Mitgliedern. Sechs davon sind ehemalige Seraphim, drei aus der Sicherheit von CATCo, und die anderen beiden sind Unabhängige, die Ares verabscheuen. Ich zähle die Gruppe hier wegen der alten Verbindungen und der Tatsache – jawohl, Tatsache –, dass sie von ehemaligen CATCo-Firmen finanziert wird, bei den Konzerngesellschaften auf.

- „Verabscheuen"? Raziel und Remiel HASSEN Ares. Diese beiden haben ihr gesamtes Runnerteam in einer Operation gegen UnlimiTech verloren, wobei der Johnson (ein Ares-Kerl durch und durch) sie als Test für das Sicherheitsteam benutzte. Die Ares-Leute haben sie verprügelt, aber nicht getötet. Raz und Rem trafen ihre Kumpels ein paar Monate später mit neuen Facettenaugen und Chitinpanzern wieder. Sie wollen Ares deswegen und aus vielen weiteren Gründen in Schutt und Asche legen.
- Sticks

Wie man an den beiden Unabhängigen ablesen kann, führe ich diese Kerle nicht als bloße Warnung an. Wenn ihr Ares, Damien Knight oder beide genügend verabscheut, könnt ihr vielleicht die Chance zum Beitritt zu dieser mystischen Gesellschaft bekommen. Sie nehmen alle Arten von Magieanwendern auf, besonders aber Magieradepten. Sie bieten exzellente Trainingsmethoden für das Mischen der Kräfte des Zauberwirkens und der Adeptenfähigkeiten und lehren ihre Mitglieder interessante magische Kampfmanöver. Die ganze Gesellschaft operiert meist aus derselben Stadt heraus, schickt aber ein Dreierteam vor, wenn sie in Bewegung ist, und lässt ein Dreierteam zurück, wenn eine Operation abgeschlossen ist.

- Die Malakim und die Gefallenen kommen nicht so gut miteinander aus, wie man erwarten sollte, obwohl beide Gruppen ehemalige Seraphim in ihren Reihen haben. Beide hassen Ares, aber die Malakim haben eine viel mystischere Sicht der Dinge und empfinden den Makel der Cyberware als den Makel von Ares. Sie stellen sich den Gefallenen nicht aktiv entgegen, arbeiten aber auch nicht mit ihnen zusammen. Umgekehrt ist es etwas schlechter. Die Gefallenen meinen, die Malakim seien bei ihren Unternehmungen gegen Ares und besonders gegen UnlimiTech befleckt worden. Sie halten sie für Insektengeister.
- Sticks

BRUDERSCHAFT DES EISERNEN HALBMONDES

Mitgliederzahl (geschätzt): 60
Beiträge: 200 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Adeptenkampf, Kampfzauber

Die Bruderschaft ist das initiatorische Korps des Söldnerkonzerns 10.000 Dolche. Sie existiert seit den 50ern und wurde von Erwachten Söldnern gegründet, die nach einem Vorteil suchten. Allen Erwachten Auftragnehmern bei Langzeitverträgen wird die Mitgliedschaft in dieser Eliteeinheit von Kampfmagiern angeboten, und nur wenige lehnen ab. Die Mitglieder in Dreier- oder Viererteams machen eine Standard-Tour als Teil verschiedener Einheiten und erhalten Rabatte auf Ausrüstung und Zugang zu den Einrichtungen der Gruppe. Die Gruppe ist zwar auf der ganzen Welt verstreut und hat Anhänger vieler verschiedener Traditionen als Mitglieder, hält aber sehr fest zusammen. Nach ihrer Tour erhalten die Mitglieder das Angebot, Teil des initiatorischen Korps zu bleiben, solange sie nicht für Konkurrenzfirmen oder als Unabhängige gegen die 10.000 Dolche arbeiten.

Das Hauptquartier und Trainingszentrum der Bruderschaft liegt in Istanbul. Sie hat auch Zugang zu den Einrichtungen des Mutterkonzerns am Rand des zentralen Topkapi-Bezirks. Das bedeutet einerseits den Zugang zu gut ausgestatteten Einrichtungen, andererseits aber die Notwendigkeit, nach Istanbul zu gehen, wenn man trainieren oder innerhalb der Gruppe aufsteigen will.

GLADIO

Mitgliederzahl (geschätzt): 32
Beiträge: 500 ¥ pro Jahr
Fachgebiet: Adeptenkampf

Adepten in aller Welt kennen diese Gruppe. Sie wurde von Adepten gegründet, die in professionellen Sportligen diskriminiert wurde. Diese nutzten ihre mystischen Talente, um in der Matrix den Wert von Adepten für viele Sportarten durch erstaunliche Live-Demonstrationen zu belegen. Der Erfolg dieser Kampagne stärkte der kleinen Gruppe von Adepten, die wussten, dass sie nicht genug Mitglieder für eine eigene Liga zusammenbringen würden, den Rücken, sodass sie zusammenlegten und die Lizenz für die Ultimate Fighting Championship kauften. Das zog Kämpfer aus aller Welt an – Adepten, Mundane und Modifizierte – und verwandelte das Lizenzunternehmen in eine wichtige Marke, die in aller Welt Fans hatte.

Ihr Erfolg machte die fünf Gründer reicher, als sie sich zu Beginn im Jahr 2059 hätten vorstellen können, aber im letzten Jahr bekamen sie wahrscheinlich das Gefühl, jeden einzelnen Nuyen wirklich verdient zu haben. Der wiederauflebende Erfolg und die Beliebtheit der UFC erweckten die Aufmerksamkeit von Aztechnology. Die Gründer von Gladio waren nicht begeistert davon, dem Megakonzern Gladio Enterprises zu verkaufen, hatten aber keine echte Wahl mehr, als die Azzies begannen, Druck auszuüben. Die fünf Gründer sind inzwischen nur

noch zu viert, und Gladio Enterprises ist eine hundertprozentige Tochter von Aztechnology. Die magische Gesellschaft und initiatorische Gruppe Gladio ist aber noch intakt und profitiert von der besseren Finanzgrundlage, die von einem Konzern kommt, der den wahren Wert des Kampfsports kennt und zu schätzen weiß.

- Royce, einer der fünf Gründer, war strikt gegen einen Verkauf, aber die Azzies wissen, wie man die Schwächen anderer ausnutzt. Sie boten den fünf Gründern ein Geschäft an: ein privates Kampfturnier zwischen den zehn Besten von Aztech und den zehn Besten von Gladio. Wenn die Azzies gewönnen, würden die fünf das Angebot annehmen und verkaufen. Wenn Gladio gewönne, würde Aztech nichts bekommen und müsste im nächsten Jahr ein Prozent des Gewinns von Gladio drauflegen. Aus schierem Übermut nahmen Royce und die anderen die Wette an und benannten ihre Kämpfer, inklusive Benito „The Cannon" Gomez, einem der Gründer. Außer den Kämpfern sind der Welt als einzige Ergebnisse bekannt, dass Aztech gewann und Benito Gomez sowie drei andere Kämpfer von Gladio nicht überlebten.
- Picador

- Angeblich gibt es Aufzeichnungen über die Kämpfe, die den richtigen Leuten wohl ein kleines Vermögen wert wären.
- Netcat

- Irgendwie haben die Azzies sicher betrogen.
- Slamm-0!

- Und der Himmel bleibt blau.
- /dev/grrl

PATHFINDERS

Mitgliederzahl (geschätzt): 21
Beiträge: keine (die Mitglieder sind Angestellte des PCC)
Fachgebiete: Astrale Phänomene, magische Sicherheit

Die Pathfinders sind, ähnlich wie die Einheit 13 für MCT, die magische Ermittlungs- und Schutztruppe des Pueblo-Konzernrats. Sie werden vollständig von Pueblo finanziert und sind ein Teil der Pueblo Security Force, der magische Phänomene untersuchen und arkane Probleme für den Staat lösen soll. Einzigartig ist ihre akribische Vorbereitung, bevor sie einen Entschluss zu handeln treffen. Sie handeln langsam und meinen, die besten Grundlagen des Handelns seien Information und Erleuchtung. Sie glauben, magische Phänomene träten nicht ohne Grund auf, und man sollte diesen Grund erst kennen, bevor man sich an die Lösung macht, um die empfindliche Balance des magischen Universums nicht zu stören.

Als Teil der PSF würde man die Pathfinders als Runner immer auf der Gegenseite vermuten, aber wie die meisten Megakonzerne erkennt auch der Pueblo-Konzernrat den Nutzen und Zweck der Bewohner der Schatten. Die Pathfinders heuern Runner (mundane und Erwachte) aus zwei wichtigen Gründen als Unterstützung für Operationen zum Schutz des PCC an: Erstens, wenn die Operationen aus Stammes-, spirituellen oder politischen Gründen nicht mit der Regierung in Verbindung gebracht werden sollen. Zweitens, wenn es um arkane Probleme geht, die nicht das Staatsgebiet betreffen, aber Bürger des PCC gefährden. Der Grund, warum man als Runner zum Austausch von Hochgeschwindigkeitsargumenten mit den Pathfinders kommen kann, hängt meist mit einem anderen Megakonzern zusammen, der entweder seine Beteiligung verschleiern oder die Phänomene, die untersucht werden, in seine Gewalt bringen will.

DIE DIVINANTEN VON GOLD UND WASSER (DGW)

Mitgliederzahl (geschätzt): 200 (konzernweit)
Beiträge: 150 Proteus-Konzernscrip pro Monat
Fachgebiete: Magie und Technik, Grenzwissenschaften, maritime Alchemie

Ein Konzern, der wenig mit Magie in Verbindung gebracht wird und trotzdem eine interessante magische Gruppierung hervorgebracht hat, ist Proteus. Es wird vermutet, dass Goldammer höchstpersönlich die Gründung angeordnet hat, um das Potenzial der Erwachten Angestellten zu bündeln, auch wenn sie in völlig verschiedenen Bereichen tätig sind. Öffentlich ist die Gruppe bisher kaum in Erscheinung getreten, auch wenn sie sich nicht aktiv versteckt. Man gibt sich nach außen bescheiden.

- Innerhalb der Arkoblocks sieht das ganz anders aus. Hier sind die „Divinanten" so was wie weisungsbefugte Geheimoperateure, denen jeder alles Verlangte zur Verfügung stellt.
- Abeemick

Die Gruppierung ist dem Bereich Grenzwissenschaften unterstellt und wird von Lily Soulere, einer Nichte von Danielle Soulere, geleitet. Die Mitglieder reisen zwar auch zwischen den Standorten und dem Festland hin und her, da Proteus seine Mitarbeiter aber gern an die Umwelt der Standorte anpasst, ist es eher unüblich, dass Mitglieder häufiger ihren Arbeitsplatz wechseln.

Viele Mitglieder sind Chaosmagier, wobei auch Hermetiker und ab und an sogar andere Traditionen in der Gruppe vorkommen. Es gibt aber auch Adepten und Magieradepten, da Proteus kein magisches Potenzial vergeuden will. Forschungen finden im Bereich Magieanwendung in Raumstationen, Telesmagewinnung in der Tiefsee und vor allem in den sogenannten Grenzwissenschaften statt. Da Proteus in diesem Bereich besonders schweigsam ist, sind Mitglieder und Datenressourcen der Gruppierung immer wieder Ziel von Schattenoperationen anderer Konzerne.

- Ich bin vor Kurzem zufällig über einen Forschungsbericht eines Mitglieds der Divinanten gestolpert. Der Text war stark verschlüsselt, aber wenn mein Bekannter, dem ich den Bericht gezeigt habe, recht hat, forscht man zurzeit auch an einer Art magischen Impfung gegen KFS.
- Corpshark

Mit der Gruppe in Kontakt zu kommen dürfte aufgrund der Abgeschiedenheit der Standorte nicht einfach sein. Wer allerdings bei den wenigen „Landgängen" von Gruppenmitgliedern einen Kontakt herstellen kann, könnte vor allem Telesma und die eine oder andere seltene Zauberformel ergattern, von Insiderinfos über Proteus ganz zu schweigen.

- Ich wäre bei solchen Annäherungsversuchen vorsichtig. Die Mitglieder, die auf das Festland reisen, sind im Umgang mit Leuten, die nicht zum Konzern gehören, besonders geschult und fungieren oft als Schmidts. Ihr wisst bei solchen Kontakten also nie, wer wen gerade benutzt.
- Ecotope

GEHEIM-GESELLSCHAFTEN

Verwechselt geheim nicht mit böse. In dieser Liste gibt es Gruppen, die dunkle und abgründige Ziele haben, aber auch solche, die sich verbergen, weil sie nicht zum Ziel des Dunkels werden wollen, das sie bekämpfen. Versteht mich nicht falsch: Nicht jede Gruppe, die verborgen bleibt, ist entweder gut oder böse. Einige davon wählen die Anonymität einfach, um sich vor den Behörden zu verstecken – nicht, weil sie Illegales tun, sondern weil sie in Frieden arbeiten wollen. Die moderne Welt ist voller Mächte, die nach Kontrolle streben, und Kontrolle entsteht nicht, indem man Freiheiten einräumt, sondern indem man die Illusion von Freiheiten schafft. Geheimhaltung ermöglicht das Vermeiden dieser einschränkenden Illusionen.

ORDO MAXIMUS

Mitgliederzahl (geschätzt): 3.200
Beiträge: 700 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Arkane Geschichte, arkane Forschung, die Infizierten

Als Ganzes ist diese magische Gesellschaft kein echtes Geheimnis. Die Mitgliedschaft ist ein Statussymbol, und Statussymbole funktionieren nur, wenn andere davon wissen. Ich führe den Orden hier an, weil seine Führung geheim ist und es immer wieder Gerüchte über die Gesellschaft und ihre finsteren Praktiken gibt. In Wahrheit ist der Ordo Maximus kein dämonenverehrender Kult von bösen Monstern, die versuchen, die Herrschaft über Europa und schließlich die Welt zu erlangen. Es handelt sich um ein elitäres soziales Netzwerk für die Reichen und Mächtigen Europas, die ihre arkane Macht steigern und damit angeben wollen. Die Mitglieder haben manchmal auch ihre Stellung und jene anderer Mitglieder für weniger angenehme Projekte ausgenutzt.

Das ist die Zusammenfassung. Denkt daran, wenn ihr diese niederen Adligen trefft, die euch anwerben wollen und mit ihrer Mitgliedschaft prahlen. Wenn aber euer Hacker ankommt und sagt, er habe nach einiger Recherche eine Verbindung zwischen eurem Johnson und dem Ordo Maximus gefunden, denkt an das Folgende:

Wenn der Ordo Maximus ein Apfel wäre, wäre er im Kern verfault. Es gibt eine initiatorische Gruppe höchst mächtiger MMVV-positiver Mitglieder, die ihre Kräfte und die Mitgliedschaft benutzen, um Geheimnisse und Kräfte zu entdecken, mit denen man nicht herumspielen sollte. Und sie spielen damit herum. Die Gruppe versteckt sich innerhalb der Gesellschaft und ist der Grund, warum der Ordo in den 50ern als Geheimgesellschaft gegründet wurde. Die zusätzlichen Schichten haben sie vor anderen machthungrigen, egoistischen Größenwahnsinnigen verborgen. Denkt aber, wenn ihr mit Leuten vom Ordo Maximus zu tun habt, daran, dass das eher die Ausnahme als die Regel ist. Die Gesellschaft zählt über 3.000 Mitglieder, die Vampirverbindung wahrscheinlich weniger als zwanzig.

Das Wissen um die Existenz dieses finsteren Herzens lässt einen vielleicht noch einmal genauer über eine Mitgliedschaft nachdenken, aber diese bietet einige Privilegien. Erstens ist die Mitgliedschaft nichts, was man sucht. Man wird von ihr gesucht. Wer einen Adelstitel, selbst eine einfache Ritterwürde, hat, hat die schwierigste Grundvoraussetzung bereits erfüllt. Dann braucht man noch Geld, oder zumindest den Anschein davon. Schließlich braucht man Beziehungen. Die Mitglieder schließen sich vor allem einem sozialen Netzwerk an, und wenn man keine guten Beziehungen mitbringt, hat man wenig zu bieten.

Wenn man drinnen ist, wird man einigen anderen Mitgliedern gleichen oder etwas höheren Ranges vorgestellt und bekommt Angebote, sich verschiedenen Gilden anzuschließen. Die Gilden sind die initiatorischen Gruppen des Ordo. Mitglieder müssen sich nicht sofort, aber innerhalb von drei Monaten zur Mitgliedschaft in einer von ihnen entschließen. Wenn sie bis dahin noch keine Wahl getroffen haben, werden sie aus der Gesellschaft ausgeschlossen. Ich weiß nicht sicher, warum es dieses Zeitlimit gibt. Als Mundaner geht man wohl von einer mystischen Bedeutung aus, aber ich habe nichts dergleichen herausgefunden. Es mag sich um eine mystisch erscheinende Probezeit handeln, die verhindern soll, dass Leute Mitglieder werden, um die Beziehungen zu missbrauchen oder die Gruppe zu infiltrieren, während sie noch Verbindungen zur Außenwelt pflegen.

VIGOR SANGUIS

Mitgliederzahl (geschätzt): 20
Beiträge: unbekannt
Fachgebiete: Gesetze und Magie, magische Artefakte

Es gibt wenige Pfade zur Macht, die so schnell oder widerwärtig sind wie die Opferungsmagie. Zugleich muss ich aber sagen, dass diese Gesellschaft sich nicht als Ansammlung von Mördern und Psychopathen auf der Suche nach dem schnellsten Weg zur Macht darstellt. Sie handelt zwar

im Verborgenen, möchte aber andere über die kulturelle und historische Bedeutung des Opferns erleuchten. Die Mitglieder dieser Gesellschaft verbergen sich nicht völlig in den Schatten. Die meisten verstecken nur ihre Fähigkeiten oder zumindest deren Auswirkungen in den Schatten. Den Großteil ihres Lebens verbringen sie im Licht, und ihre Umgebung nimmt von ihren magischen Gewohnheiten nicht mehr wahr als vom Wetter auf der Venus.

So hat sich die Gruppe mir und dem Rest der magischen Gemeinde, der von ihrer Existenz weiß, präsentiert. Ich vertraue diesem Anschein aber nicht; es ist gefährlich, wenn man sich auf einen so steilen, blutüberströmten Pfad begibt. Wenn sie dunkle Geheimnisse verbirgt, tut diese Gruppe das erfolgreich.

- Ich habe Anzeichen ihrer dunkleren Seite in Seattle und auch Dallas gesehen: verdächtige Todesfälle mit Verbindungen zu vermuteten Mitgliedern. Die örtlichen Behörden wagen es nicht einmal, sie zu befragen, aber es gibt immer Leute, die mehr Antworten wollen als das Gesetz.
- Fianchetto

DIE SCHWARZE LOGE

Mitgliederzahl (geschätzt): 10.000
Beiträge: unbekannt
Fachgebiete: Arkane Forschungen, dunkle Magie, Magie und Politik, magische Geheimnisse

Egal, wie geheim eine Geheimgesellschaft ist, irgendwann dringen Gerüchte in die Außenwelt. Wenn die Organisation mächtig genug ist, kann sie die Gerüchte zum Verstummen bringen oder deren Verbreiter als Verrückte und Extremisten brandmarken. Wenn man eine der mächtigsten arkanen Geheimgesellschaften der Welt ist, kann man scheinbar willkürlich im Lauf der Geschichte verschwinden und wieder auftauchen. Und obwohl die Gerüchte wieder auftauchen, bleiben sie nie lange genug, als dass man bestimmte Leute eindeutig beschuldigen könnte. Und selbst wenn das geschieht, hat man die Macht, diese Klagen zu manipulieren.

Und so funktioniert die Schwarze Loge.

Die Schwarze Loge existiert schon länger als das gegenwärtige Zeitalter der Magie, und es gibt Gerüchte, dass sie durch ausgefeilte, mächtige Rituale auch in der magielosen Zeit Magie nutzen konnte. Jetzt, da die Magie allgegenwärtig ist, sind diese Rituale einfacher und viel mächtiger. Es gibt etwa zehntausend Mitglieder, die in Siebenerlogen organisiert sind und fünf Ränge (Merlin, Mordred, Morgana, Rasputin und Nostradamus) einnehmen können. Sie sind auf der ganzen Welt verbreitet. Jedes Mitglied ist Erwacht, und die meisten haben Machtpositionen inne. Außerdem gibt es mundane und Erwachte Verbündete, und der Arm der Gruppe reicht weit. In fast jeder Regierung und fast jedem Megakonzern gibt es Mitglieder der Schwarzen Loge vertreten.

Der Zweck dieser Organisation ist weniger die Weltherrschaft als die Kontrolle über die Welt (was ein feiner Unterschied ist). Sie wollen die Welt nicht unter ihren Krokodillederschuhen zertrampeln, sondern die Führer der Welt ihrem Willen unterwerfen und hinter den Kulissen herrschen. Sie wollen nicht der König sein, sondern der unverzichtbare Ratgeber. Wenn dann etwas nicht funktioniert, trägt einfach der König die Schuld und verschwindet, und der Berater sucht einen neuen König aus.

Sie haben die Ressourcen und Fähigkeiten, um alles zu bekommen, was sie wollen oder brauchen, aber ihre Wünsche werden von Jahrhunderten des Wissens darüber, was man tun muss, um in den Schatten zu bleiben, beschränkt. Sie gehen selten offen mit Gewalt gegen Feinde vor. Wenn sie das Gefühl haben, Gewalt wäre die beste oder einzige Lösung, gehen sie auf eine von zwei Arten vor: wie ein Flüstern im Dunkeln oder ein Donnerschlag neben dem Kopf.

Die meisten Mitglieder der Schwarzen Loge wissen nicht, was andere Mitglieder genau tun, da sie in unabhängigen Zellen, ähnlich wie Terroristen, organisiert sind. Das ist eines der Mittel, mit deren Hilfe die Gruppe ihre Geheimhaltung und Anonymität trotz ihrer gewaltigen Größe erhalten kann. Durch ihre Größe und Macht hat sie sich viele Feinde erworben, unter denen zwei herausstechen, die sie in Schach gehalten und in den letzten Jahren schwer geschlagen haben: Die Loge hat in den Elfen, besonders den sogenannten unsterblichen Elfen, und den Drachen erbitterte Feinde. In den letzten Jahren haben die Drachen ihre Zwistigkeiten und Kriege benutzt, um den Kampf in die Loge zu tragen. Obwohl der offene Krieg gegen die Metamenschheit beendet ist, geht der Schattenkrieg weiter. Die Drachen werben viele Runner an und sorgen dafür, dass diese alle nötigen Informationen bekommen.

- Seit Hestaby im Exil ist, hat die Schwarze Loge vielleicht mehr Schwierigkeiten, als sie erkennt. Es gibt sogar Leute, die annehmen, dass ihr Exil nur Teil eines größeren Plans ist, um sie in den Schatten zu verbergen und die Schwarze Loge und andere dunkle Gesellschaften zu vernichten.
- Plan 9

- Drachen müssen nicht in den Schatten sein, um sie zu manipulieren.
- Frosty

DIE BRUDERSCHAFT DER DUNKELHEIT

Mitgliederzahl (geschätzt): 300
Beiträge: 800 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Dunkle Magie, magische Artefakte

Die Dunkle Bruderschaft, wie sie manchmal bezeichnet wird, beschäftigt sich damit, uralte Artefakte zu finden und zu erhalten, um sie im ewigen Kampf gegen das Böse einzusetzen. Die Bruderschaft wurde von einer Gruppe rumänischer Akademiker gegründet, nachdem sich aus Dunkelzahns Spalt Shedim und andere finstere Geister in die Welt ergossen hatten, und wurde mit den Jahren immer kriegerischer. Die Mitglieder verschreiben

sich der Entsagung und dem unerbittlichen Einsatz, opfern ihren Wohlstand und lassen den Zorn des Furst auf die Dunkelheit der Welt herabregnen. Rivel Furst, ein Magieradept von beträchtlicher Macht, war der Gründer des Ordens. Er ist inzwischen gestorben, als er sein Leben im Kampf gegen dunkle arkane Mächte opferte, aber seine Legende hat unter Magieradepten für großen Zulauf zur Bruderschaft geführt. Das Hauptquartier der Gruppe befindet sich in Osteuropa, aber sie hat Mitglieder aus aller Welt. Das Böse kennt keine Grenzen, wie die Mitglieder sagen.

Die Gruppe sorgt für die Finanzierung und arkane Unterstützung für Ausgrabungen in Europa, Asien und Afrika. Sie unterhält Unterkünfte, die sie auch für Treffen benutzt, in den UCAS, der CAS, in Osteuropa, Japan und Kapstadt. Ihre Unternehmungen bringen sie mit anderen arkanen Gruppen wie der Atlantean Foundation, dem DIMF und der Schwarzen Loge, die alle ebenfalls nach Artefakten suchen, und der Vampirverbindung im Ordo Maximus in Konflikt.

Die Mitgliedschaft in der Bruderschaft gewährt Zugang zu deren Ressourcen, zu denen eine kleine Artefaktsammlung und eine große Auswahl an Foki gehören, die der Gesellschaft zugefallen sind. Die meisten Leute denken bei Ressourcen an körperliche Dinge, aber diese Gesellschaft hat in akademischen Zirkeln ihren Ursprung, weshalb die Mitglieder einander auch mit einer Fülle an Wissen dienen können.

- Diese Kerle sind unheimlich. Sie sind leidenschaftlich und kalt zugleich. Für sie, mit ihnen oder gegen sie zu arbeiten – nichts davon ist besonders angenehm.
- Thorn

BENANDANTI XXV

Mitgliederzahl (geschätzt): 25
Beiträge: keine
Fachgebiete: Arkane Geschichte, astrale Phänomene, Drachenmagie, theoretische Magie

Das Ziel dieser Gesellschaft ist es, die mystischen Rätsel der Sechsten Welt und ihrer Erwachten Bewohner zu erkunden und auszuloten, um die Grundlagen der Magie besser zu verstehen. Das habe ich mal irgendwo gelesen. Gäbe es eine magische Gesellschaft, die ich durch meine Mitgliedschaft würde aufwerten wollen, wäre es genau diese, und zwar aus drei sehr wichtigen Gründen:

Erstens ihr Hauptquartier – das umgebaute Kloster Clementium in Prag. Dort gibt es Unterkünfte, Ritualgebäude, Verzauberungsläden und magische Refugien der meisten Traditionen. Und all das ist in einem wundervollen historischen Gebäude untergebracht. Zweitens widmet sich die Gruppe der Untersuchung der großen Geheimnisse des Erwachens und sucht nach neuen Wegen zu Erleuchtung und magischer Macht. Drittens der Große Drache Schwartzkopf. Ich bin lange genug im Geschäft, dass ich verstehe, dass man sich „nie mit Drachen einlassen“ soll, aber Schwartzkopf erschien mir als Professor der Thaumaturgie an der Karlsuniversität in Prag immer als Ausnahme. Er ist der Schirmherr der Organisation und hat seit Jahren die besten und hellsten Köpfe von der Universität angeworben. Neben magischer Unterweisung und Unterstützung bei der Initiation haben die Mitglieder Zugang zu einem der weltgrößten Archive arkanen Wissens in Form von Schwartzkopfs persönlicher Sammlung.

Dafür sind die Mitglieder die Augen und Ohren des Drachen in der Erwachten Gemeinschaft und untersuchen und katalogisieren für ihn magische Phänomene, Critter und Geister. Schwartzkopf nutzt die Gruppe auch für bestimmte Missionen, zieht es aber vor, wenn die Mitglieder ihre eigene Weisheit suchen, solange diese Weisheit irgendwann ihren Weg in seine Bibliotheken findet. Mitglieder der Gesellschaft sind meist draußen im Feld, machen Schauplätze unerklärter magischer Vorgänge, seltsamer Geistererscheinungen und anderer Arten magischer Seltsamkeiten ausfindig und berichten ihre Erkenntnisse an ihren Drachenherrn.

- Bei den Benandanti gibt es viele Geheimoperationen. Dabei kommen häufig interner Verrat und Hinterlist vor, weil die Mitglieder in Schwartzkopfs Gunst aufsteigen wollen.
- Fianchetto

- Schwartzkopf schätzt es nicht, wenn seine Mitglieder so vorgehen. Oder vielleicht doch, und er ist einfach ein typischer, undurchschaubarer Drache.
- Frosty

HYSTERISCHE GESELLSCHAFTEN

Die Wahrnehmung bestimmt die Realität. Wenn man eine genügend verschobene Wahrnehmung hat, kommt man hierher. Ich behaupte nicht, dass diese Gruppen keine Macht haben, aber ihre Glaubenssysteme, Unternehmungen oder sogar ihre Existenz rechtfertigen es, sie in diesem Abschnitt aufzuführen. Das ist meine persönliche Ansicht. Denn: *Meine* Wahrnehmung bestimmt *meine* Realität.

KINDER DES DRACHEN

Mitgliederzahl (geschätzt): 1.350
Beiträge: 600 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Drachenmagie

Ich würde sie nicht so leicht für verrückt halten, wenn der Gründungsmythos ihrer ziemlich neuen Religion nicht so große Ähnlichkeit mit dem christlichen Mythos von Jesus hätte, der sein Leben für unsere Sünden gab. Man ersetze Jesus durch Dunkelzahn und das Opfer für die Sünden durch eines für Hoffnung und Harmonie, und man hat dasselbe Ziel einer Erlösung der Menschheit. Die Gruppe wurde von David Dragonson gegründet und besitzt auf Prince Edward Island ein schönes Hauptquartier mit allem, was sich ein Drachengeisterkult wünschen

kann. Dazu gehören auch arkane Unterstützung und eine mächtige initiatorische Gruppe sowie große Ressourcen und ein Haufen Mundaner Anhänger, die alles Mögliche für die Gruppe tun. Die Kinder zählen tatsächlich viel mehr Mundane als Erwachte, aber die Erwachten haben die wirkliche Macht.

Zurzeit gibt es Auseinandersetzungen mit einigen anderen magischen Gesellschaften und Gruppen, wie den IOND, dem DIMF und den Resten der Shasta-Schamanen. Die Illuminaten sind unzufrieden damit, dass die Kinder in die politische Arena der UCAS eingedrungen sind und den Bezirk Prince Edward Island im Repräsentantenhaus vertreten wollen. Die beiden Gruppen führen Schlammschlachten gegeneinander, seit die Kinder den ersten Kandidaten präsentiert haben. Es gibt kühlere Köpfe, die meinen, die beiden sollten ihre magische Macht vereinen, aber ihre Glaubensfundamente sind so verschieden, dass das schwer vorstellbar ist. Aber alles ist möglich.

Das DIMF ist unzufrieden mit den Ansichten der Gruppe über ihren gemeinsamen Gönner und ist das schon, seit Dragonson begonnen hat, seine speziellen Verrücktheiten zu predigen. Die beiden sind oft auf verschiedenen Seiten von Schattenoperationen zu finden, mit deren Hilfe sie versuchen, einige der schwerer zu erlangenden Besitztümer von Big D in die Hände zu bekommen. Dazu gehören Dinge, von denen die Kinder überzeugt sind, sie stünden ihnen wegen ihrer Verehrung des toten Präsidenten zu, und auch Dinge aus seinen versteckten Horten. Selbst die Gerüchte über eine Reliquie Dunkelzahns werden von irgendjemandem in der Gruppe untersucht werden. Der Glaube geht seltsame Wege.

Mit den übrigen Shasta-Schamanen lief es gut, bis Hestaby ins Exil ging. Seit diesem Zeitpunkt gibt es Spannungen. Ich kenne den genauen Grund nicht, aber es gibt sie. Auch an den Reibungspunkten zwischen diesen beiden drachenbeeinflussten Gesellschaften haben sich Arbeitsgelegenheiten in den Schatten ergeben.

- Wie traurig. Dunkelzahn ermordet, Hestaby im Exil. Es scheint, als ob alle Drachen, die etwas für die Metamenschheit übrig haben, darunter leiden müssen.
- /dev/grrl

- Dunkelzahn ist weg. Hestaby aber wirkt einfach aus einer Stellung heraus, die der unseren näher ist. Sie hat die Strafe ohne Klagen akzeptiert. Die Orange Queen hat sicher einen Plan.
- Frosty

DIE TECHNOZAUBERER

Mitgliederzahl (geschätzt): 300
Beiträge: 50 ¥ pro Monat
Fachgebiete: Technologie und Magie

Diese Gruppe ist gefährlich und wird sowohl von den meisten Durchschnittsbürgern als auch von den Konzernen gefürchtet. Sie ist sehr offen und wenig wählerisch dabei, wer beitreten kann und wer nicht oder was die Mitglieder glauben sollen. Unter den Mitgliedern finden sich sowohl Erwachte als auch Digital Erwachte. Ich gebe zu, dass ich wenig über Technomancer weiß, aber ich unterliege nicht den gängigen Vorurteilen. Das Böse liegt im Ausübenden, nicht in der Macht an sich. Eine eng verbundene Gruppe, die alle Ebenen – die astrale, die physische und die Matrix – manipulieren kann, ist ein Albtraum für die machtlosen Konzernsklaven, aber auch für ihre Herren.

Ich bin nicht sehr weit vorgedrungen, aber meine Informationen besagen, dass diese Gesellschaft alle Arten von Erwachten und auch Technomancer aufnimmt. Es gibt Gruppen für Initiation und Wandlung für die Mitglieder. Ich habe die Gerüchte über Technomagier gehört, ihre Existenz aber in der wirklichen Welt noch nicht belegt gesehen.

- Ich bin oft in den Freakknoten unterwegs, und das Glaubwürdigste, was ich dort gesehen habe, sind Gerüchte über einen Runner namens Zero Cool. Nichts von ihm selbst, aber andere behaupten, er habe Adepten- und Technomancerkräfte. Er ist vor einiger Zeit in Afrika verschwunden.
- Plan 9

- Es gibt Gaben der Wandlung, die ähnlich erscheinen können wie jene von Adepten und leicht mit ihnen zu verwechseln sind. Wahrscheinlich liegt darin der Ursprung der Gerüchte.
- Netcat

DIE LOGE DES BUNTEN PFERDES

Mitgliederzahl (geschätzt): 150
Beiträge: 200 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Schutzgeister, Schamanenmagie

Ich will nicht lügen: Ich habe viele Freunde in dieser Loge. Ich habe auch einige Bekannte und einige Feinde in dieser Gesellschaft. Sie sind ein reicher, sehr bunter Haufen. Sie nehmen alle auf, die der schamanischen Tradition und einem Schutzgeist als magischem Führer folgen, und das allein sorgt bereits für eine unvergleichliche Vielfalt. Das Spektrum reicht von der heimlichen Schlange bis zum psychotischen Hai.

Die Gesellschaft hat bis zu einem gewissen Grad ihren Sitz in Dallas. Dort war der Sitz der ursprünglichen Loge, und diese Loge hat immer noch ein bisschen Autorität in dieser antiautoritären Gemeinschaft von Nonkonformisten. Die Logen auf dem nordamerikanischen Kontinent bis hinunter nach Aztlan sind aber tatsächlich unabhängige Sekten. Jede hat ihre eigenen Ziele, Motive und sogar Beitrittsregeln. Die einzig vereinenden Punkte sind die schamanische Tradition und die Schutzgeister. Also können auch Schamanen aus nichtindianischen Traditionen beitreten, wenn ihre Sekte es erlaubt. Zurzeit gibt es die meisten Logen in Tír Tairngire und im PCC, besonders in dem Teil, der einst die Ute-Nation war, aber vor Kurzem wurde die Seattler Loge zur größten Einzelloge.

Die Gruppe als Ganzes strebt nach einer gesellschaftlichen Einbindung der Schamanen. Sie setzt auf klassische Traditionen und versucht, von Bärenschamanen in Gesundheitsberufen bis hin zu Wolfsschamanen in kleinen Kampfeinheiten eine Rolle für Schamanen in allen Lebensbereichen zu finden. Um zu erkennen, wie erfolgreich sie dabei ist, genügt es, sich zu fragen, wie sicher man sich fühlen würde, wenn ein Mann in einem großen, schmutzigen Grizzlybärenfell in den OP käme und einen mit einem Beutel möglicherweise mystischen Pulvers wieder zusammenflicken wollte.

Für Runner ist das normal, aber für den Durchschnittsbürger ist es beunruhigend seltsam. Aber die Gruppe arbeitet daran.

Ich weiß von einzelnen Logen, die die verschiedenen Metaebenen, die mit Schutzgeistern zu tun haben, diejenigen, die mit Elementen zusammenhängen, alternative Anwendungen für Alchemie oder aggressive Geister – besonders Schattengeister und Shedim – erforschen. Ich bin sicher, dass andere Logen anderes erforschen, aber weiter reichen meine Einblicke nicht. Und ich bin, wie oben angeführt, ein Taliskrämer, kein Gerüchteverbreiter.

Abgesehen davon weiß ich fast sicher, dass mindestens zwei Logen Schamanen mit toxischen Schutzgeistern in ihren Reihen haben. Diese Logen befinden sich in Seattle und Chicago – zwei Städten, in denen es genügend toxische Domänen gibt. Ich weiß nicht, ob die höheren Ränge des Bunten Pferdes das wissen oder nicht. Die Mitglieder, mit denen ich verbündet bin, würden solche Anschuldigungen niemals ohne wasserfeste Beweise vorbringen, die ich aber nicht habe. Seid gewarnt.

Für Schamanen in den Schatten ist das Bunte Pferd eine der wenigen öffentlich bekannten Gruppen, die sie aufnehmen würde. Als so antiautoritärer Haufen geben sie wenig auf SINs und andere „Fesseln einer unterdrückerischen Zivilisation“. Deren Worte, nicht meine. Die Mitgliedschaft in der Loge kann euch Connections in anderen Städten, Zugang zu hervorragenden schamanischen Reagenzien und Verbindungen zu eher radikalen Umweltgruppen wie TerraFirst! verschaffen.

SHASTA-SCHAMANEN

Mitgliederzahl (geschätzt): 18
Beiträge: 1.000 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Astrale Phänomene, Drachenmagie, Schamanenmagie

Hätte ich vor einem oder zwei Jahren über diese Gesellschaft sprechen müssen, wäre etwas völlig anderes dabei herausgekommen. Seit dem veränderten Status ihrer Gönnerin unter den Drachen und dem Angriff auf ihren Hort am Mt. Shasta sind die Shasta-Schamanen eine magische Gesellschaft in Auflösung. Die verbleibenden Schamanen (weniger als zwei Dutzend nach all den Angriffen) sind in den Schatten verschwunden.

Ihre Zahl hat sich in den letzten Jahren weiter verringert, weil die Reste einer einst friedlichen, stolzen Organisation einen Rachekrieg gegen die anderen Drachen, deren angeheuerte Runner, unterstützte Konzerne und alle führten, die ein gutes Wort für den Feind oder ein schlechtes für Hestaby übrig hatten. Wie man erwarten konnte, schafften sie das nicht alleine. Trotz der öffentlichen Abwesenheit Hestabys ist ihr Einfluss in Form des Zorns ihrer ehemaligen Anhänger immer noch weltweit zu spüren.

- Die Augen der Orange Queen würden weinen, wenn sie auf die Reste ihrer Kinder fielen. Finsternis umgibt sie.
- Man-of-Many-Names

- Allesamt Toxische.
- Lyran

MANA

Mitgliederzahl (geschätzt): 50
Beiträge: keine
Fachgebiete: Kampfmagie, Wiz-Gangs

Diese Organisation ist das Urbild einer Gesellschaft für Straßenmagier. Die Gang wurde ursprünglich von einem Ganger gegründet und aus Erwachten Rekruten aus anderen Gangs und Leuten in Redmond oder anderen verwüsteten Gebieten aufgebaut, die die Gabe hatten, und hat wenig Geld, aber viel Ehrgeiz. Und sie kümmert sich um das Wesentliche: Man fragt beim Eintritt nicht nach SINs und kommt zu Hilfe, wenn man gerufen wird.

Glaubt aber nicht, dass in dieser Gruppe nur brüderliche Liebe herrscht. Viele Mitglieder sind immer noch Ganger aus rivalisierenden Gangs, und obwohl die Treffen im Hauptquartier in Redmond neutrales Gelände sind, konnte noch niemand Ganger beschuldigen, sich an Regeln zu halten. Die Gruppe begann in Seattle, in den Redmond Barrens, als Argus, ein ehemaliger Halloweener, verzweifelt um Hilfe rief, weil sein Chapter stark ausgedünnt wurde. Die Reaktion anderer Erwachter Ganger war überraschend, und sie legten, um einander auf dem Weg zur Macht zu unterstützen, die Gangfarben beiseite und besannen sich auf ihre Gemeinsamkeit: die Gabe.

Die Gruppe hat sich in zwei andere Städte mit großen Barrens verbreitet. Die Ableger in Manhattan und Denver sind nicht so groß wie die Gruppe in Seattle, die im Moment über zwei Dutzend Mitglieder hat, aber sie sind beide jeweils fast ein Dutzend Mitglieder stark. Die Ableger wurden von Mitgliedern gegründet, die aus Seattle stammen und unfreiwillig weggingen, auch wenn es nicht so weit ging, dass sie sich „nie wieder sehen lassen“ konnten. In der Zwischenzeit sind sie recht eigenständig geworden, beinahe so weit, dass die Gruppen nicht mehr zusammenarbeiten.

Die Mana-Gruppe in Denver hat Schwierigkeiten mit den Alley Catz, einer örtlichen Wiz-Gang in den Aurora Warrens. Keine der Kräfte führt normale Gangkriege, aber sie bieten Leuten, die ihre Gegner behindern wollen, durchaus arkane Unterstützung. Das ist gut zu wissen, falls man in Denver mit einer der beiden Gruppen Schwierigkeiten hat.

Wenn ihr in einer dieser Städte arkane Unterstützung braucht, wendet euch an Mana. Sie sind Miet-Spruchschleudern und Straßenganger, also verlangen sie nicht die Wucherpreise der Konzern-Lohnmagier. Für wichtige oder heimliche Aufträge würde ich sie nicht empfehlen, da man sie nur kurz anwerben kann und sie mit ihren Zaubern sehr offensichtlich hantieren.

Und glaubt nicht, dass eine Verbindung mit oder Hilfe von dieser Gruppe nicht ihren Preis hätte. Sie hat wegen ihrer unangenehmen Behandlung von Geistern einen schlechten Ruf unter Astralwesen. Rechnet mit Schwierigkeiten bei der Beschwörung von Geistern, wenn sie wissen, dass ihr mit der Gruppe zu tun habt, und bereitet euch auf kreative Interpretationen eurer Befehle vor.

- Die Ungebundenen aus den Bergen suchen nach Rache für die Misshandlung der Ihrigen. Die Zeit von Mana in den Bergen wird sicher bald vorbei sein.
- Man-of-Many-Names

GESELLSCHAFT DES AUFERSTANDENEN PHÖNIX

Mitgliederzahl (geschätzt): 18
Beiträge: 200 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Magisches Ausbrennen, Technologie und Magie

Rund um Neujahr war diese Gruppe, weil ihre Party in Bellevue in Flammen aufging, in den Nachrichten sehr präsent, muss aber aus dieser Asche erst wieder auferstehen. Der Kern der Gruppe wurde schwer getroffen, und die übrigen Mitglieder haben sich aus Angst, dass es sich um einen Angriff und nicht einen seltsamen arkanen Unfall gehandelt haben könnte, in alle Winde zerstreut. Ich hätte sie hier nicht angeführt, wenn es in den Schatten nicht so viele Gerüchte über den Grund ihrer explosiven Implosion gäbe.

Für diejenigen von euch, die keine Klatschpresse lesen: Die Gesellschaft des Auferstandenen Phönix ist eine kleine Sammlung von Arkanisten, die aus irgendwelchen Gründen die Notwendigkeit empfanden, ihre Körper zu verunreinigen, indem sie künstliche Modifikationen installierten. Es ist allgemein bekannt, dass Bodytech das Kanalisieren von Mana behindert und zu viel davon zum Ausbrennen (dem völligen Verlust magischer Macht) führen kann. Die Mitglieder des Phönix glaubten, es gebe eine Möglichkeit, die zerbrochene Seele zu heilen und - durch genetische Behandlung, Entfernen von Modifikationen oder Ersetzen durch bessere oder durch Ritualmagie zur Wiederherstellung der spirituellen Verbindung - jenen zu helfen, deren Fähigkeiten geschwunden oder verloren waren. Ich kann den Erfolg dieser Maßnahmen nicht bestätigen, ich gebe nur wieder, was sie glaubten.

Im Bezug auf ihre überraschende Dezimierung gehen die Gerüchte in Richtung eines unnatürlichen Virus, der

im letzten Jahr schon viele Leute nervös gemacht hat. Der Virus des Kognitiven Fragmentierungssyndroms (KFS) ist ein beliebter moderner Mythos mit schrecklichen Geschichten über Leute, deren Geist von einem Virusbewusstsein übernommen wurde. Die Leute vom Phönix glauben, er sei irgendwie technischer Natur und ihre Mitglieder seien infiziert. Ob die Ereignisse zu Neujahr ein Angriff, der die Infizierten vernichten sollte, oder ein Angriff eines der Infizierten war, um die anderen zu vernichten, ist unklar. Aber die übrigen Mitglieder sind jetzt in den Schatten und für uns vielleicht interessant.

- Echt? KFS, Lothan? Du gehst an die Grenzen deines Titels „der Weise". Auch wenn alle von uns, nach Jack und mir, an KFS glauben, ist es doch ein starkes Stück, zu meinen, es könnte Erwachte übernehmen.
- Plan 9

- Vergesst nicht die andere arkane Gesellschaft, die mit diesen Kerlen im Clinch liegt: die Aleph Society. Auch eine Gruppe, die behauptet, Ausgebrannte heilen zu können, und nicht allzu erpicht auf Konkurrenz ist. Sie könnte auch hinter dem Neujahrsangriff stecken. Das ist eigentlich viel wahrscheinlicher als das Durchdrehen irgendwelcher Magier.
- Lyran

ALEPH SOCIETY

Mitgliederzahl (geschätzt): 80
Beiträge: 500 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Freie Geister, magisches Ausbrennen

Dort hat sich, seit Nickson 2056 die „versprengten Seelen" ansprach, viel verändert. Er hatte ein Buch, das „Buch Gaf", in Besitz, das seiner Meinung nach Rituale enthielt, die die Wunden der Seelen jener, die ihre Verbindung zur Magie verloren hatten, heilen konnten. Er hatte Erfolg, den die meisten Leute auf einen Pakt mit dem Freien Geist Gaf zurückführen. Trotz ihrer verrückten Ideen hatte die Gruppe Erfolg und war bis Mitte der 60er populär, als sie keine neuen Mitglieder mehr aufnahm und aus dem Licht der Öffentlichkeit verschwand.

Ein schneller Sprung nach 2069: Nickson verschwindet auf mysteriöse Weise, seine Stellvertreterin Sylvia LaGuardia übernimmt und möchte das Andenken ihres Mentors ehren, indem sie die Gruppe wieder ausdehnt. Seither wächst sie wieder, aber ihr Ruf wurde in den letzten Jahren schwer beschädigt. Etliche der neuen Mitglieder sind gewalttätige Verrückte – nicht in dem Sinne, wie es Runner sind, sondern eher richtig psychotisch. Einige machen den Einfluss von Tak – einem anderen Freien Geist, der mit der Gruppe in Verbindung steht, seit sie das „Buch Tak" nach dessen Entdeckung im PCC erhalten hat – verantwortlich. Und angeblich gibt es noch ein drittes Buch, das die Gruppe noch sucht.

- Es gibt einige Gruppen, die aktiv zu verhindern versuchen, dass die Aleph Society das dritte Buch bekommt, weil sie Angst haben, dass die drei Bücher zusammen etwas Schreckliches entfesseln könnten.
- Arete

RELIGIÖSE ORGANISATIONEN

Religion und Magie stehen miteinander in Verbindung, seit der Mensch zum ersten Mal etwas gesehen hat, das er nicht erklären konnte, und zwischen Magie und göttlichem Wirken nicht unterscheiden konnte. Im Lauf der Geschichte haben Menschen immer wieder die Religion benutzt, um Anhänger für eine Sache zu gewinnen. Wenn diese Sache mit jemandem, der Kranke heilen, Wasser in Wein verwandeln, Blitze vom Himmel rufen oder Flammen beherrschen kann, in Verbindung steht, wird die Existenz dieser höheren Mächte als umso glaubwürdiger betrachtet.

Ich will hier keine Diskussion über die Existenz höherer Mächte anfangen – Schamanen, Druiden und alle anderen, die von ihren Schutzgeistern Gaben erhalten, beweisen sie ausreichend, auch wenn die Art dieser Mächte Anlass zu endlosen Diskussionen gab (und gibt). Ich möchte über die Gesellschaften sprechen, die sich seit dem Erwachen im Gefolge von Religionen gebildet haben, und über die Veränderungen derer, die schon lange vor dem Erwachen existierten.

ORDEN DES HEILIGEN SYLVESTER

Mitgliederzahl (geschätzt): 200
Beiträge: Es wird ein Zehnt erwartet, den die Mitglieder aber selbst festlegen können
Fachgebiete: Arkane Geschichte, astrale Phänomene, katholische Kirche, Magietheorie

Ich halte die Geschichtsstunde kurz. Als die Magie in die Welt zurückkam, war die katholische Kirche sehr dagegen. Im Lauf der Zeit veränderte sie ihr Denken und akzeptierte die Magie als weder gut noch böse. Stattdessen sagte sie, dass Gut und Böse in der Person und nicht in ihrer Kraft lägen. Ich entschuldige mich bei allen wahrhaft Gläubigen, die den Tumult der 10er und 20er erlebten, für diese sehr kurze Zusammenfassung dieser schwierigen Zeit.

Der Orden des Heiligen Sylvester (auch bekannt als die Sylvestriner) ist eine katholische, kirchlich anerkannte Gesellschaft von Erwachten, die das Verständnis der Magie im Einklang mit den kirchlichen Lehren befördern wollen. Die Erwachten Priester und Mönche des Ordens – allesamt Theurgen – widmen sich segensreicher Magie und der Untersuchung magischer Phänomene im Auftrag der Vatikanbibliothek. Sie sind besonders an Ereignissen interessiert, die eine, wenn auch nur schwache, Verbindung mit Einrichtungen oder Versammlungen der katho-

lischen Kirche haben. Ihre Untersuchungen können von ihren eigenen Interessen, einem Befehl aus dem Vatikan oder einem Hilfsersuchen eines örtlichen Bischofs ausgelöst werden. Die initiierten Mitglieder der Sylvestriner haben auch den Auftrag, arkane Feinde der Kirche zu verfolgen – besonders Schwarzmagier, die ihre Macht durch das Verehren dunkler Mächte steigern wollen.

Offensichtlich ist dies keine arkane Gesellschaft für Shadowrunner, also sollte man eher ihren Wert als religiöse Gruppe für arme Runner betrachten. Ihre Allgegenwart, ihr reichhaltiges Wissen über und Verständnis für alles Erwachte und ihr Bedarf an Abstand zu Handlungen, die den Ruf der Kirche beflecken könnten, könnten für Runner nützlich sein.

Die katholische Kirche ist in jedem Staat der Welt vertreten und existiert dort häufig schon länger als der Staat selbst. Die Staaten lenken zwar nicht mehr die Welt, aber sie haben Grenzen, innerhalb derer bestimmte Gesetze gelten. Sie haben Regierungen, die diejenigen Massen überwachen, die von den Megakonzernen nicht angestellt aber ausgebeutet werden, und sie haben eine Machtstruktur, die von der Religiosität ihrer Einwohner beeinflusst werden kann. Daher kann man die Sylvestriner überall auf der Welt finden. Es ist nicht einfach, sich in Gebiete zu wagen, die der katholischen Kirche feindlich gesinnt sind, oder Grenzen mit Artefakten oder Informationen zu überschreiten, die Regierungen zum Wohle ihrer Bürger lieber für sich behalten würden. Die katholische Kirche und besonders die Sylvestriner auf ihrer Suche nach Artefakten sind Experten im Schleusen von Gegenständen und Personen durch ihr weltweites Netzwerk. Das Schmuggeln für den Vatikan ist eine Vollzeitbeschäftigung für einige mir bekannte Runnerteams, die oft von sylvestrinischen Mönchen beschäftigt oder geleitet werden.

- Wegen der antikatholischen Politik der Regierung sind die Sylvestriner oft in Aztlan im Einsatz. Die katholische Kirche dort ist eine interessante Mischung aus Konservativen und Liberalen, die um ihr Vorgehen innerhalb der Grenzen Aztlans streiten. Die Konservativen wollen der Regierung gehorchen und Konfrontationen vermeiden. Bei den Liberalen findet man die Sylvestriner, und sie sind aktive, lautstarke Gegner einiger der weniger öffentlichen Rituale der nationalen neo-aztekischen Religion.
- Picador

Wenn man Connections oder Freunde bei den Sylvestrinern hat, kann man Zugang zu einer riesigen Bibliothek arkanen Wissens erlangen. Sie sind die Hüter der größten theurgischen Bibliothek der Welt, die auch eine hermetische Abteilung hat, die bis ins 12. Jahrhundert zurückreicht – lange, bevor die Magie in die Welt zurückkam. Die Sylvestriner haben, als die wichtigsten Sucher des Vatikans nach Erwachten Dingen, auch die Doktrinen der Kirche über parazoologische Kreaturen verfestigt. Sie haben gut belegte Forschungsarbeiten über das Vorkommen Erwachter Spezies vor 2011 verfasst. Ihre Forschungen deuten auf komplexe Rituale oder natürliche Ereignisse hin, die das wenige Mana zu Spitzen konzentriert haben, die genügten, um in manchen Spezies Metagene zu aktivieren. Diese Arbeiten sind alle ziemlich interessant. Für Runner aber ist die gewaltige Sammlung an Informationen über Paracritter, zu der der Orden Zugang hat, viel interessanter. Und den vielleicht größten Teil ihrer arkanen Bibliothek bildet die Datensammlung über magische Phänomene. Sie wurde von den Sylvestrinern selbst und von Runnerteams in ihrem Auftrag gesammelt, und gibt über alles – von spontanen Beschwörungen bis hin zu Foveae und Alcheras – Auskunft.

- Die Aufzeichnungen sind immer noch nicht vollständig digitalisiert, aber wenn ein Team einen guten Decker in ihre Systeme bringt, kann es einen ganzen Haufen Paydata bekommen.
- Lyran

Das Vorgehen der Sylvestriner ist nicht immer vollkommen legal. Also muss sich der Orden, um das eigene und das Image der Kirche sauber zu halten, an die Bewohner der Schatten wenden. Oft sind solche Aufträge nicht gut bezahlt, aber wenn einem die Sylvestriner einen Gefallen schulden, kann das viel mehr wert sein als Geld. Kirchen sind hervorragende Zufluchten, oft mit ordentlichen Hütern und Sicherheitseinrichtungen, besonders wenn sich dort Sylvestriner oder andere kirchennahe Arkanisten befinden. Eskorten für geschmuggelte Güter oder Personen, Hilfe bei der Untersuchung magischer Vorkommnisse in feindlichen Gebieten, physische und Matrixsicherheit für Unternehmungen des Ordens und viele andere Gelegenheiten kann man nutzen, wenn man einen Kontakt zu den Sylvestrinern hat.

Der Orden des Hl. Sylvester ist keine einzelne initiatorische Gruppe. Dafür ist er viel zu groß. Alle Mitglieder, die innerhalb des Ordens initiieren, folgen demselben Schutzgeist: dem Erzengel Michael. Auch ein anderer, kleinerer Orden, der als konspirative Sekte innerhalb des Ordens des Hl. Sylvester verborgen ist, folgt ihm: Der Orden des Tempels (oder die Tempelritter) bildet innerhalb der Sylvestriner eine Untersekte, die in ihren Rängen versteckt ist. Die Templer sind viel kriegerischer und wollen nicht einfach nur magische Phänomene entdecken und studieren, sondern auch Organisationen, Religionen, Konzerne und Regierungen bekämpfen, die Magie, die für die katholische Kirche inakzeptabel ist, verbreiten, studieren, betreiben oder auch nur neugierig erforschen. Dazu gehören Blut- und Opfermagie, toxische Magie, die Beschwörung von Insektengeistern, Nekromantie, Bewohnungs- oder Besessenheitsmagie und jede Art von Magie, die Mana so schädigt oder beeinträchtigt, dass es gegen die katholische Kirche wirkt. Die Templer sind Eiferer, und man sollte sich vor Aufträgen von Eiferern hüten.

- Die Ritter arbeiten selten direkt mit Runnerteams. Wenn ein Auftrag für den Orden des Hl. Sylvester geradezu nach einer selbstmörderischen Ablenkung stinkt, kann man davon ausgehen, dass die Templer und nicht die normalen Ordensmitglieder dahinter stecken. Also plant sehr gut und sorgt dafür, dass der Auftrag gut ausgeführt wird; es wäre sehr ungesund, auf der Schwarzen Liste der Templer zu stehen.
- Bull

JAMIL ISLAMYAH

Mitgliederzahl (geschätzt): 250
Beiträge: keine
Fachgebiete: Verdeckter Magieeinsatz, fundamentalistischer Islam, Magietheorie

Diese islamische Erwachte Bruderschaft wird als schändliches Zerrbild der muslimischen Religion betrachtet. Fundamentalisten glauben, Magie hätte in ihrer Religion keinen Platz. Die Mitglieder der Gruppe weihen ihr Leben der eigenen Erlösung, indem sie ihre Gabe und ihr Leben einer Existenz als Mudschaheddin im Dienste Allahs und ihrer Glaubensbrüder widmen.

Die Anführer dieser Sekte glauben, die beste Art, die Feinde des Islam zu bekämpfen, sei es, ihre eigenen finsteren Mittel, die dabei aber strikt beherrscht werden müssen, gegen sie zu wenden. Die Mitglieder arbeiten zusammen und bilden eine „Darasa" (Klasse) von drei bis fünf Schülern unter der Führung eines „Alim" (Weisen). Sie arbeiten immer als Team zusammen und bereisen bei ihren Aufträgen zur Verbreitung des Islam die Welt. Die Position des Alim wird jeweils von einem Mitglied eingenommen, wenn die Darasa weniger als drei Mitglieder zählt. Wegen der engen Bindung, die unter den Mitgliedern im Lauf der Jahre entsteht, gibt es nie allzu viele Ulema.

Die Mitglieder der Gruppe handeln im Geheimen, und obwohl sie oft zum Schutz wichtiger Glaubensbrüder eingesetzt werden, erfahren diese nie, dass sie von diesen Ausgestoßenen bewacht werden. Im Moment hat die Gruppe enge Verbindungen zum Arabischen Kalifat und hat der Regierung als Sondereinsatztruppe unter demselben Schleier der Geheimhaltung gedient. Zugleich wurden aber einige Einheiten auch offener eingesetzt.

- Obwohl Lothan so nett ist, diese Mudschaheddin-Sekte zu erwähnen, sagt er nichts über die Assassinen, die bei ihr eine wichtige Rolle spielen. Diese Mitglieder sind Einzelgänger – oft ehemalige Ulema oder Mitglieder, die sich einfach nicht mit anderen vertrugen. Sie sind allesamt Mörder, die jeden Mord im Namen Allahs durchführen. Keine Unschuldigen dürfen dabei sterben, und Präzision ist das oberste Gebot.
- Thorn

DIE KNOCHENBRECHER

Mitgliederzahl (geschätzt): 300
Beiträge: 200 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Astrale Phänomene, Beschwörung, Voodoo-Magie

Diese Ansammlung von Voodoo-Magiern ist nur im weitesten Sinne eine Gesellschaft – eher ist sie eine religiöse Verbindung. Die Mitglieder sammeln sich in kleinen Gruppen (ich kenne keine mit mehr als sieben Mitgliedern) innerhalb der CAS, UCAS und Karibischen Liga. Wenig überraschend befindet sich die größte Konzentration an Mitgliedern in New Orleans. In dieser Stadt gibt es mehrere verschiedene Sekten der Knochenbrecher – jede mit ihren eigenen Zielen und Regeln. Auf den höheren Ebenen ist die Gesellschaft nur lose organisiert. Wenn ein Mitglied ein Treffen einer anderen Gruppe besuchen will, kann es das gerne tun, aber keine Gruppe hat die Macht, andere Mitglieder zu ihren geplanten oder ungeplanten Treffen zu befehlen.

- Wenn man sich in ein Treffen dieser Gruppe schleichen will, ist das eine hervorragende Grundlage, da sie generell wenig Probleme mit Mundanen hat und oft viele Voodoo-Groupies bei den Treffen sind, die auch eher wie Partys wirken.
- Kane

Die Offenheit dieser Gesellschaft kann für Reisen über den Kontinent oder zu den karibischen Inseln sehr nützlich sein. Mit wenig Aufwand kann ein Mitglied den Kontakt zu einem anderen Mitglied in der Nähe des Zielorts finden, und alle Mitglieder heißen einander gern willkommen. Diese Besuche beinhalten oft einen Austausch zwischen den Mitgliedern: Der Besucher kann gebeten werden, bei Ritualen und Beschwörungen zu helfen oder den Körper des Gastgebers zu bewachen, während dieser astral unterwegs ist. Improvisierte Treffen und Versammlungen kommen auch vor, wenn ein Besucher aus einer anderen Stadt da ist und Informationen hat – ob das nun Geschichten, Formeln, Geisternamen oder Neuigkeiten von den Metaebenen sein mögen. Ich weiß von keinen Sekten in den NAN, aber es gibt Gruppen in Seattle, Denver und Caracas, Kalifornien, ein paar Großstädten und vielen ländlichen Gebieten der CAS und UCAS und auf allen wichtigen Inseln der Karibischen Liga.

Die Mitglieder der Gruppe sind hervorragende Informationsquellen zu allen spirituellen und astralen Geschehnissen in ihrer Umgebung oder wichtigen Ereignissen auf dem Kontinent. Sie haben auch so oft mit Geistern zu tun, dass sie den Finger am Puls vieler Metaebenen haben. Eine einfache Antwort von einem Houngan (Voodoo-Magier) zu bekommen ist aber nicht die Norm. Erwartet rätselhafte, vage und symbolüberfrachtete Geschichten. Ihnen macht das Spaß; jemanden, der es eilig hat oder nicht die Geduld eines Heiligen besitzt, frustriert es. Seid darauf vorbereitet, wenn ihr sie etwas fragt.

- Und versucht nicht, sie zu bedrohen. Leben und Tod sind für Houngans triviale Konzepte, und sie sehen den Tod als Weg zur Macht über das Geisterreich, was für sie nicht eben fürchterlich ist.
- Arete

ÖRTLICHE GRUPPEN

Ich habe ein paar meiner Leute in Sprawls in aller Welt kontaktiert und ein paar Erkundigungen über die arkanen Gesellschaften in ihrer Gegend eingezogen. Ein paar von ihnen waren so freundlich, mich direkt mit der Quelle in Verbindung zu bringen, aber ich sorgte dafür, dass ich neutrale Vorinformationen hatte, bevor ich die Aussagen

dieser Leute einholte. Ich werde versuchen, mich kurz zu fassen, aber jeder von euch, der etwas dazu zu sagen hat, soll das ruhig machen. Ich erwähne bei jeder Gruppe ihre Heimat, damit ihr die Sprawls auslassen könnt, die ihr nicht braucht.

EBENENWANDERER (DEECEE)

Mitgliederzahl (geschätzt): 22
Beiträge: Nicht offiziell, aber von den Mitgliedern wird ein Beitrag zum Wohlergehen der Gesellschaft erwartet
Fachgebiete: Astrale Phänomene, Metaebenen

Die Gruppe wird von einer Schamanin namens Amber geführt. Sie konzentriert sich darauf, astrale Forschungen durch Projektion durchzuführen. Die Mitglieder glauben, das Verstehen der Metaebenen sei ein Weg zur Erweiterung des eigenen Bewusstseins. Amber glaubt auch, die Ebenen könnten andere Versionen unserer selbst beherbergen. Sie hat ihre Gruppe darauf eingeschworen, die Ebenen gründlich zu erforschen. Sie spricht mit dem singenden Tonfall einer faden Debütantin, aber ihre Worte sind voller Wissen und Weisheit. Alle Ebenenwanderer sind exzellente Führer für die Metaebenen, die sie kennen, und sie suchen oft Teams von anderen vertrauenswürdigen Magiern, die sie auf Reisen in flüchtige, gefährliche oder unbekannte Metaebenen begleiten.

- Es gibt auch solche unter ihnen, die behaupten, Wege für die Mundanen auf die Metaebenen zu kennen. Ich glaube erst daran, wenn ich mit einem Mundanen gesprochen habe, der dort war.
- Kay St. Irregular

GESELLSCHAFT DER FALKEN (MANHATTAN)

Mitgliederzahl (geschätzt): 95
Beiträge: 1.000 ¥ pro Monat
Fachgebiete: Berühmte Magier und Schamanen, magische Artefakte, Magietheorie

Die Mitglieder dieser arkanen Gesellschaft voll der reichsten Magier Manhattans beherrschen mit ihrem aufwendigen Lebensstil die Schlagzeilen der Klatschpresse. Natürlich haben sie selten mit Leuten wie uns zu tun. Die Gruppe besitzt Geld und Magie, aber wie zu erwarten bedeutet das, dass die Mitglieder einander dauernd zu übertrumpfen oder fieberhaft zur Elite der Elite aufzusteigen versuchen.

Die Gesellschaft stellte ihre finanzielle Potenz bereits früh in der Geschichte des MDC unter Beweis, als sie dem Konzernkonsortium das Belvedere Castle im Central Park abkaufte. Sie vermietet Teile des Gebäudes für Privatveranstaltungen und gibt auch die eine oder andere eigene Gala auf dem Grundstück. Die Mitglieder nutzen den Großteil des Schlosses für Privattreffen und zum Ausstellen der Artefakte und Antiquitäten, mit denen sie angeben wollen. Nicht alles, was die Hawks besitzen (besonders nicht das Teuerste), wird hier ausgestellt, aber die Exponate haben einigen Wert und werden oft zum Ziel illegaler Aktionen anderer Mitglieder oder Organisationen.

- Meist sind die Sicherheitsvorkehrungen überdurchschnittlich und werden zu großen Veranstaltungen noch verstärkt. Alle drei Aspekte (magische, mundane und Matrixsicherheit) werden beachtet, also muss man entsprechend planen.
- Ma'fan

- Ich habe gehört, du hättest dort vor ein paar Jahren Schwierigkeiten gehabt. Ist die Sicherheit so gut?
- Mika

- Ich hätte kein Problem gehabt. Das Team, mit dem ich gearbeitet hatte, zeigte nicht die Subtilität, die ich gewohnt bin.
- Ma'fan

DEAD WARLOCKS (MERSEYSPRAWL)

Mitgliederzahl (geschätzt): 13
Beiträge: 250 ¥ pro Jahr
Fachgebiete: Kampfmagie, Wiz-Gangs

Es gibt Leute, die sie eine Wizkid-Gang nennen würden, aber an dieser Gang ist nichts Kindliches. Die Mitglieder sind auf ihrer Suche nach persönlicher Macht und der Verbesserung der Stellung der Gang in der Unterwelt

des Merseysprawls äußerst hinterhältig und ehrgeizig. John Dee, ihr gegenwärtiger Anführer, formte die Gang zu einem messerscharfen Instrument, als sie begann, sich in der Unterwelt zu etablieren. Mit einer Kombination aus Brutalität und Präzision hat sich die Gang zur Spitze des Merseysprawls emporgearbeitet und herrscht nun als Rat der Könige über die dortige Unterwelt. Im Lauf der Jahre ist sie immer zahlreicher geworden, aber die offizielle initiatorische Gruppe und der offizielle Rat sind immer noch genauso groß. Andere Mitglieder warten hinter den Kulissen und balgen sich um jede Position, die frei wird.

- Das neueste Mitglied ist eines der vielen SURGE-Opfer des Sprawls. Ein fuchsartiger Wechselbalg mit einem Hang zur Geistesmanipulation. In den unteren Rängen gibt es Gerüchte, dass er seine Stellung mit seinen besten Tricks erworben hat. Ein Beweis dafür könnte zu einiger Unruhe unter den Warlocks führen.
- Chainbreaker

- Die unteren Ränge haben in den letzten Monaten drei Mitglieder verloren. Die Orks von Liverpool setzen sie wirklich unter Druck. Es ist eher, als würde man einen Baum schütteln, als versuchen, ihn umzuschneiden, aber die Warlocks werden sich dem stellen müssen. Ich möchte in naher Zukunft nicht mit Hauern durch Liverpool laufen.
- Thorn

HERMETISCHER ORDEN DER GOLDENEN MORGENRÖTE (DOWNTOWN SEATTLE)

Mitgliederzahl (geschätzt): 25
Beiträge: 200 ¥ pro Monat
Fachgebiete: Defensive Magie, hermetische Magie, Wiz-Gangs

Der HOGM besteht nur aus magischen Gelehrten und will das Studium der Magie als einer positiven Kraft im Universum vorantreiben. Der Orden hält sich an einen strikten Moralkodex (und meint, alle Hermetiker sollten das tun) und wendet sich aktiv gegen die schädliche und missbräuchliche Verwendung von Magie. Die Zahl der initiatorischen Mitglieder ist zu jeder Zeit auf 25 begrenzt. Sie sind in drei Ränge oder Zirkel eingeteilt. Das Triumvirat (ein Dreierzirkel) führt den Orden. Die Enneade (ein Zirkel von neun) hat Mitglieder, die für die vier Elemente, das fünfte Element des Menschen und die vier Himmelsrichtungen stehen. Der letzte Zirkel von 13 hat keine Bezeichnung.

Der HOGM hat oft mit Runnern zu tun, wenn er Hilfe bei einem Forschungsunternehmen braucht, und besonders, wenn es darum geht, die Bildung von Wiz-Gangs zu verhindern. Diese sieht er nämlich als Weg zum Missbrauch der Magie, da ihre Mitglieder ihre Gabe zum Bekämpfen und Unterdrücken anderer benutzen. Die Mitglieder glauben zwar, dass man Magie nicht zum Verletzen anderer benutzen sollte, wissen aber, dass die Welt gefährlich sein kann. Der Orden ist nicht reich und bietet Runnern, die ihm geholfen haben, als Bezahlung oft Gefallen wie Defensivzauber und alchemische Erzeugnisse oder Antimagie an. Denkt an das Glaubenssystem des Ordens, wenn ihr Spruchzauberer in eurem Team habt. Man weiß, dass der Orden gewalttätige Zauber kontert, egal, wer sie wirkt.

Das Hauptquartier des Ordens befindet sich im Blue Moon, einem Taliskramladen nahe der Pacific University. Der Laden ist auch das Heim von Dylan Pike, dem gegenwärtigen Anführer des Ordens. Im Keller hat der Orden ein Refugium mit Versammlungsraum und Ritualplatz. Die Mitglieder suchen oft potenzielle Rekruten und bieten Training oder Mitgliedschaft an, wobei sie versuchen, Leute vom Pfad der missbräuchlichen Magie abzubringen. Pike hat immer zwei Lehrlinge, die er selbst ausbildet. Diese Paarbildung ist eine Prüfung. Er achtet auf Rivalität zwischen den beiden und wirft alle Studenten hinaus, die ihre Gabe zu ihrem Vorteil missbrauchen. Das hat ihm einen Haufen unzufriedener Ex-Studenten eingetragen.

- Der Orden hat einige Schwierigkeiten mit den Merlyns, einer Wiz-Gang in Seattle. Dort sind die meisten Studenten gelandet, die Pike rausgeworfen hat. Auf der Straße geht das Gerücht von einem bevorstehenden Angriff mit Pike als Hauptziel um.
- Sounder

- Dieses Gerücht geht schon seit fünf Jahren um. Wenn die Merlyns gegen den HOGM losschlagen, werden sie eher alle Mitglieder angreifen. Sie wissen, dass Angriffe auf andere Ordensmitglieder Pike viel tiefer treffen als Angriffe gegen ihn selbst.
- Lyran

THE RAT PACK (MANHATTAN)

Mitgliederzahl (geschätzt): 14
Beiträge: keine, aber es wird von Mitgliedern erwartet, dass sie einen Teil ihrer Einkünfte aus gesellschaftlichen Aktivitäten abgeben
Fachgebiete: Geheime Magieanwendung, Heilmagie, schamanische Magie

Dieser Coven von urbanen Schamanen glaubt, dass er die Verkörperung des letzten Restes Wildnis und Naturkraft in den gläsernen und stählernen Schluchten Manhattans ist. Früher waren sie ausschließlich Anhänger von Ratte, aber inzwischen finden sich auch andere Schamanen in der Gruppe. Alle Mitglieder sind Ratte als Gönner immer noch treu ergeben, und sie versuchen, der Squatter-Gemeinde zu helfen, die sich um ihr Hauptquartier in einem alten, verschütteten Broadwaytheater gebildet hat. Die Gruppe hilft der örtlichen Gemeinde, wo es geht – meist in Form von heilender Magie. Sie verkauft ihre Dienste auch an andere, um den Leuten im Untergrund helfen zu können. Den Großteil ihrer Finanzen bestreiten die Mitglieder mit Schmuggel, Schwarzmarkthandel und dem Anbieten von Führern durch die Tunnel, Kanäle und aufgegebenen U-Bahn-Schächte der Gegend. Sie sind exzellente Connections für Runner, die in, unter oder um Manhattan arbeiten.

- Macht sie euch aber nicht zum Feind oder beleidigt sie und bittet dann um Hilfe. Man hat schon davon gehört, dass sie ihre Geister dazu benutzen, Feinde mitten in Schwierigkeiten zu bringen oder in dem Tunnellabyrinth unter Manhattan in die Irre zu führen.
- Fianchetto

SCHWESTERNSCHAFT DER ARIADNE (SNOHOMISH)

Mitgliederzahl (geschätzt): 13
Beiträge: 450 ¥ pro Monat
Fachgebiete: Weissagung, Heilmagie, schamanische Magie

Die Schwesternschaft ginge auch als religiöse Gruppe durch, da sie nur echte Anhängerinnen des Wicca-Glaubens als Mitglieder aufnimmt, aber sie ist örtlich auf Seattle begrenzt. Sie hat – wie ein gewöhnlicher Coven – dreizehn Mitglieder. Sie folgen der Wicca-Tradition und widmen sich dem Schutz der Erde, den Frauenrechten und dem wohltätigen Einsatz von Magie. Sie gestatten keine kriegerische Magieanwendung, außer zur Selbstverteidigung oder Verteidigung einer Schwester oder der Mutter Erde; und auch in solchen Fällen werden sie nicht Feuer und Blitze schleudern.

Für die Leute auf der Straße sind die Schwestern eine Quelle der Heilung, Weissagung und der Frauensolidarität. Männer müssen für ihre Dienste immer bezahlen, aber Frauen erhalten sie gratis oder zu reduziertem Preis, je nachdem, wie die Schwestern ihnen gegenüber eingestellt sind. Potenzielle Junghexen werden fast immer gratis behandelt und auch zu einer Schwester eingeladen, wenn sie ein Zuhause brauchen. Das bringt die Schwestern manchmal in Kontakt mit Runnern, die nach der Tochter eines Execs suchen, oder wenn eine Schwester meint, etwas mehr Schutz für eine junge Hexe zu benötigen.

- Sie helfen Männern generell nicht gerne. Sie sind ausgesprochene Feministinnen – manche mehr als andere. Passt gut auf, welcher ihr gegenübersteht.
- Glitch

DIE PERIPHERIE

Wenn man die Gabe nicht hat, kann man sich als Teil einer Versammlung von Leuten, die sie haben, gelinde gesagt etwas unwohl fühlen. Diese Leute können eine andere Welt sehen, mit unsichtbaren Wesen sprechen und mit ihren Fähigkeiten Erstaunliches vollbringen. Diese Umstände – in Verbindung mit der hochnäsigen Einstellung, die fast allen Erwachten zu Eigen ist – lassen einen leicht ein Gefühl der Ausgrenzung entwickeln. Dieses Unbehagen ändert aber nichts am Bedarf nach Leuten, die eine andere als arkane Erfahrung haben, oder am Verlangen derjenigen, die diese Erfahrung haben, Magie zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Wie alle Organisationen haben auch die meisten magischen Gesellschaften Aufgaben, die verschiedenste Fähigkeiten voraussetzen. Decker kümmern sich um die Matrix, mundane Schläger achten auf die physische Ebene und schüchtern Leute ein, und ein paar Leute mit den richtigen Fähigkeiten arbeiten an der Rezeption und führen die Bücher. Das alles öffnet den Mundanen die Türen. Darüber hinaus können die Aufträge für Shadowrunner arkane Ziele wie das Beschaffen von Artefakten oder die Extraktion talentierter Magier haben, aber dieser arkane Einschlag bedeutet nicht, dass die Grundkompetenzen eines guten Runnerteams nutzlos wären. Critter zu verdreschen, Sicherheitskameras und Schlösser zu hacken und sich dort einzuschleichen, wo man nicht sein sollte, bleiben Teil des Jobs, daher können auch mundane Teammitglieder ihre Rollen spielen.

Leute ohne die Gabe werden von den meisten Gesellschaften als randständige Mitglieder aufgenommen. Öffentliche Gruppen bieten diese Möglichkeit fast immer. Magie-Groupies füllen diese Rollen meist aus und bezahlen sogar, nur um in der Nähe von Erwachten sein zu dürfen, aber Runner, die sich ihren Teammitgliedern in einer Gesellschaft anschließen, können auch als Sicherheitsleute an Treffen teilnehmen. Sie bekommen vielleicht auch Aufträge von einer Gesellschaft, die eigentlich keine Runner engagiert, die sie nicht kennt, können für andere Mitglieder, die keine so finsteren Bekannten haben, als Wachen dienen oder sogar als Versuchskaninchen für neue Zauber, Rituale oder alchemische Erzeugnisse aushelfen.

- Magie macht schon genug Schwierigkeiten, wenn alles gut geht. Ich würde mich nie als Testobjekt zur Verfügung stellen. Können sie nicht einfach einen Haufen Ratten oder so etwas kaufen?
- Cayman

- Das ist gemein!
- Chainmaker

- Besser die als ich.
- Cayman

Als Mitglieder müssen auch Mundane ihre Beiträge zahlen und zu Treffen kommen. Wenn es bei einem Treffen um Rituale oder arkane Beschäftigungen geht, bekommen die Mundanen meist frei, aber bei Runnern muss das nicht so sein. Solche Aktivitäten brauchen meist etwas mehr Sicherheit, und daher hat man gerne Mitglieder dabei, die Runner sind (wenn es solche gibt). Die Ausnahme davon bilden Runner, die Mitglieder einer anderen Gesellschaft sind. Manche Teammitglieder haben nicht dieselben Glaubensstrukturen und schließen sich daher verschiedenen Gesellschaften an. Es gibt, selbst unter den öffentlichen, nicht viele Gesellschaften, die Mitglieder anderer Gruppen zu privaten Treffen zulassen.

DUNKLE MAGIE

In dieser Nacht fuhr er mit der U-Bahn nach Hause. Es gab keinen Grund für ein privateres Transportmittel. Die wenigen Dinge, die er mit sich führte, würden keinen Verdacht erregen – ganz anders als die, die er während der letzten Monate immer wieder mit nach Hause gebracht hatte. Er hielt die kleinen Soy-Pakete und anderen Lebensmittel auf dem Schoß und versuchte, seine Aufregung zu verbergen. Seine Vorfreude. Es war ärgerlich, dass er das Heim verlassen musste, um so weltliche Dinge wie Nahrung zu besorgen, vor allem, da er dem Ziel so nahe war. Aber es war unvermeidlich. Es würde weder ihm noch seiner Geliebten nutzen, wenn sie vor Durst oder Hunger starben, bevor er triumphierte. Er dachte an all das, was ihn bis hierher geführt hatte; an all die Arbeit.

Niemand saß in seiner Nähe. Im ganzen Wagen saß niemand, während die Schwebebahn durch die Stadt raste. Das war gut; er war mit der Einsamkeit vertraut. Oder zumindest mit der Abwesenheit anderer Leute. Auch sein Heim passte dazu. In der Nachbarschaft gab es niemanden mehr. Früher, als er angefangen hatte, waren dort viele Leute gewesen: Landstreicher, Obdachlose, SINlose, der Abschaum der Gesellschaft. In diesen frühen Tagen waren sie ein Segen gewesen – ihretwegen hatte er sein Heim dort eingerichtet. Keine dieser armen Seelen war noch dort. Viele von ihnen waren wegen seiner Handlungen nicht mehr dort, aber der Rest war von selbst weggezogen. Die Ausgestoßenen schützten einander offenbar. Als die Gerüchte über die Vermissten aufgekommen waren, war der Rest geflohen. Damals war seine Arbeit schwieriger geworden. Sie musste unbedingt fortgesetzt werden, aber es hatte sich schwierig und schleppend gestaltet. Er war weit gereist, um Leute zu finden, die er in sein Heim mitnehmen konnte. Das Schwierigste war der Transport. Man durfte ihn nicht mit ihnen erwischen. Das hätte alles ruinieren können. Außerdem empfand er, egal, was andere darüber denken mochten, keine Freude daran. Es war eine Notwendigkeit – schließlich tat er es für seine Geliebte –, aber er musste es nicht genießen. Am meisten hasste er es, wenn sie schrien und sich wehrten. Stille. Wie sehr er gelernt hatte, die Stille zu schätzen.

Er stieg an seiner Station aus, machte sich auf den Weg zu seinem Heim und beeilte sich, so sehr er es wagte. Er sehnte sich danach, so schnell wie möglich sein Heim zu erreichen, aber er wollte keinen Verdacht erregen. Es gab hier immer noch Augen. Leute konnten zusehen. Als er die verlassenen Gebiete erreichte, beschleunigte er seinen Schritt. Es war nicht mehr weit. Er würde wieder mit seiner Geliebten vereint sein.

Mit zitternden Händen öffnete er die Tür seines Heims und stieg die Treppe hinab. Die Wärme, die Stille umfingen ihn wie eine heimelige Decke. Er wurde ruhig. Mit sicherem Schritt ging er zur inneren Kammer. Aus den klebrigen Säcken an den Wänden des Gangs und der Nebenkammern kam leises Stöhnen. Er achtete nicht darauf. Bald würden sie bereit sein. Bald würden sie Teil seiner Familie werden. All seine Gedanken kreisten nur um seine Geliebte.

Da war sie. Sie hing in dem klebrigen, schleimigen Sack am anderen Ende der Kammer. Verschwitztes, glanzloses Haar bedeckte ihr Gesicht. Er ging zu ihr und strich das Haar zurück, um die wulstigen, aufgeblähten Züge darunter zu enthüllen. Seine Hand auf ihrem Bauch fühlte die pulsierenden, sich windenden Veränderungen darin. Es war fast so weit. Er zitterte beinahe aus Vorfreude. Bald würde es vollbracht sein. Bald würden sie eins sein, und er würde sich endlich vollständig fühlen. Bald würde er die Eine, nach der er sich so sehr sehnte, seit sie das erste Mal zu ihm gesprochen hatte, in Fleisch und Blut sehen.

Seine Geliebte. Mutter.

GEPOSTET VON: WINTERHAWK

Ich liebe die Magie von Herzen, aber nicht ohne jede Einschränkung. Ich war immer der Ansicht, dass wahre Liebe immer auch bedeutet, die Fehler des anderen zu erkennen, statt sie zu ignorieren. Daher müssen wir uns der dunklen Seite der Magie zuwenden – den Dingen, die uns Albträume bereiten. Man begegnet ihnen nicht täglich, vielleicht auch nie – aber es gibt sie. Und sie warten, irgendwo, in den dunkelsten Ecken. Sollten sie sich zeigen, können euch die Informationen, die ich euch hier geben werde, das Leben retten.

DIE DUNKLEN KÜNSTE

Ich weiß, die meisten von euch glauben, alle Zauberer seien gleich: mysteriös, verrückt, machthungrig und/oder böse. So stellen die Sims sie vielleicht dar, aber das ist nicht die Wirklichkeit. Echte Zauberer sind normale Leute mit ihrer eigenen Moral und ihren eigenen Werten. Die meisten haben ethische und moralische Schranken, die sie nie übertreten würden. Aber es gibt einige – zum Glück nur wenige –, die diese Moral und die Hemmungen hinter sich lassen und einen Pfad zur Macht einschlagen, der keinerlei Rücksicht kennt. Und hört meine Worte: Diese Kerle sind auch nicht wie in den Sims. Sie sind *viel* schlimmer.

Es gibt Bereiche des Wissens und Quellen der Macht, die von Zauberern aller Traditionen – von den Stammesschamanen in der Wildnis bis zu den Doktoren am MIT&T – als extrem gefährlich und einfach böse gesehen werden. Sie können aus der Metamenschheit selbst kommen, wobei diese Zauberer ihre Macht aus den scheußlichsten und perversesten Emotionen und Handlungen ziehen, zu denen die Metamenschheit fähig ist. Und es geht noch schlimmer: Sie können von Quellen außerhalb der Metamenschheit stammen. Von Wesenheiten außerhalb unserer physischen Ebene. Wesenheiten mit ihren eigenen, völlig unmenschlichen – und allzu oft bösen – Zielen.

Was solche Zauberer so gefährlich macht, ist, dass sie einiges – und oft das meiste – ihrer Metamenschlichkeit bei der Verfolgung ihrer Ziele verloren haben. Die Quellen ihrer Macht und die magischen Praktiken, die sie nutzen, werden allgemein verachtet, weil sie der Metamenschheit keinen kollektiven Nutzen bringen. Sie sind von Natur aus zerstörerisch. Für diese Leute sind sie aber Mittel zum Zweck, und sie übersehen oder missachten das Risiko, uns alle damit zu vernichten.

- Du trägst Hölle und Verdammnis ziemlich dick auf, oder?
- Sticks

- Vielleicht wirkt die Sprache ein wenig dramatisch, aber ich weiß aus eigener Erfahrung, dass man die Gefahr, die von diesen Zauberern ausgeht, nie unterschätzen darf.
- Ecotope

DER STURZ INS DUNKEL

Warum beginnt jemand also, eine so abstoßende Magie zu praktizieren? Spielt das Motiv eine Rolle? Vielleicht. Vielleicht können wir, wenn wir die häufigsten Ursachen und Motive dafür untersuchen, warum sich Zauberer diesen dunklen Künsten zuwenden, ihre Handlungen besser vorausahnen und ihnen besser begegnen. Ich führe hier einige der am weitesten verbreiteten Gründe dafür an, die Erwachte in die Arme verbotener Magie treiben.

WAHNSINN

Einfach gesagt: Ein paar von ihnen sind wahnsinnig. Aus irgendwelchen Gründen haben sie den Bezug zur Realität verloren. Ein wahnsinniger Zauberer kann auf Nachfrage etliche Gründe aufzählen, warum er eine Dunkle Kunst praktiziert. Aber die echte Ursache ist ihr Wahnsinn. Für einige Formen der Magie scheint Wahnsinn überhaupt eine Grundvoraussetzung zu sein. Ich könnte mir nicht vorstellen, wie jemand Insektenmagie betreiben könnte, ohne wahnsinnig zu sein.

- Ich kann hinzufügen, dass eines der gefährlichsten Merkmale wahnsinniger Magier ihr unvorhersagbares Verhalten ist. Ihr Geist ist völlig jenseitig, und man kann nie sicher wissen, was sie tun werden. Ich hatte einmal den Auftrag, die Quelle hinter einigen Anschlägen auf Konzernimmobilien aufdecken. Ich fand sie

in einem toxischen Magier, der zu Hause Sprengstoffe herstellte. Als mein Team ihn schnappen wollte, drehte er sich einfach um und schoss einen Feuerball in sein Lager, der ihn selbst und vier meiner Teammitglieder in die Luft jagte.
- DangerSensei

VERGELTUNG

Viele, die dunkle Magie praktizieren, tun das, um ein vermeintliches Unrecht wiedergutzumachen oder die Welt gerechter zu machen. Das ist oft die Folge eines traumatischen Erlebnisses, das sie oder Familienmitglieder hatten. Andere werden dadurch zur Vergeltung getrieben, dass sie erleben, wie anderen (vermeintlich) Unrecht getan wird.

- Das ist auch der Fall, wenn ein Schurke zum Helden seiner eigenen Geschichte wird. Diese Leute meinen, sie seien die Guten, und all ihre fragwürdigen Handlungen seien notwendig oder gerechtfertigt, um der „guten Sache" zu dienen, die sie verfolgen. Wobei „gut" hier ein sehr relativer Begriff ist.
- Jimmy No

- Wenn sie glauben, einer Sache zu dienen, kann man manchmal mit ihnen reden. Wenn man sie überzeugen kann, dass das, was sie tun, auf lange Sicht schlecht ist, kann man einen Kampf vermeiden. Das funktioniert aber nicht oft. Die meisten dunklen Magier, die nach Vergeltung streben, sind davon so besessen, dass sie auf nichts hören, was nicht ihren Zielen zu dienen scheint. Sie hören nur auf das, was ihre Weltsicht bestätigt, und ignorieren den Rest.
- Lei Kung

MACHT

Es ist kein Ruhmesblatt für die Metamenschheit an sich, aber einige Leute tun alles - sie opfern Menschen, missachten jede Moral -, um Macht zu erlangen. Diesen Leuten ist es egal, woher ihre Macht kommt, oder was sie dafür tun müssen. Sie sind nur von ihren selbstsüchtigen Motiven geleitet.

- Hört sich für mich ziemlich normal an.
- Kane

DER BÖSE ZWILLING

Viele Zauberer glauben, sie würden von einem Schutzgeist geführt: einer perfekten Verkörperung eines Persönlichkeitsmerkmals oder Tieres. Einige glauben, ihre magischen Fähigkeiten seien ihnen vom Schutzgeist verliehen, damit sie dessen Willen erfüllen.

- Du sprichst, als würdest du daran zweifeln. Es gibt einige unter uns, die wissen, dass das wahr ist.
- Lyran

- Wir sollten hier keine religiöse oder philosophische Diskussion führen. Es kann nicht geleugnet werden, dass die Magie der Sechsten Welt unmittelbar damit verbunden ist, was eine Person für wahr hält. Was man für die Wahrheit hält, wird durch die Magie wahr. Also ist es, für alle wichtigen Fragen, einfach wahr.
- Ethernaut

Manchmal verliert ein Erwachter, wenn er sich dieser neuen Magie zuwendet, den Kontakt zu seinem Schutzgeist. Er verlässt ihn oder wird von ihm verlassen. In anderen (faszinierenden) Fällen bleibt der Schutzgeist; aber er verändert sich, so wie sich der Zauberer selbst verändert. So wie die Dunklen Künste das Schlimmste, Unappetitlichste darstellen, was wir ungern als Teil unseres Selbst erkennen wollen, beginnt der Schutzgeist des Gefallenen, seine dunkle Seite hervorzukehren. Es ist nicht so, dass der Schutzgeist völlig verwandelt würde: Es kommen nur andere Merkmale an die Oberfläche. Wenn der Geist zuvor ein leichtfüßiger Trickser war, könnte er zu einem hinterlistigen und böswilligen Täuscher werden, der sich am Leid anderer ergötzt. Ein Geist, der wilde Unabhängigkeit verkörperte, könnte hochnäsig und paranoid werden. Die Frage, wer zuerst verdorben wurde (der Schutzgeist oder sein Protegé), ist wie die Frage nach Henne und Ei. Sie ist, im Licht ihrer beider Existenz, unerheblich.

BEFLECKTE GEISTER

Auch die üblichen Geister, die allen Zauberern bekannt sind - Erde, Luft, Feuer, Wasser, Tier und Mensch -, nehmen eine Gestalt an, die zu ihrem Beschwörer passt. Die Erscheinung des Geistes wird wilder, gewalttätiger, tierhafter oder kränker, wenn er von einem dunklen Zauberer beschworen wird. Und seltsamerweise verhalten sich solche Geister auch eher gemäß der aggressiven Einstellung ihres Beschwörers.

- Spricht er von Persönlichkeiten von Geistern? Ich dachte, die machen nur, was ihnen der Zauberer befiehlt.
- /dev/grrl

- Das ist nur teilweise richtig. Ein Geist bildet den Willen seines Beschwörers ab, und er bekommt Befehle, denen er folgen muss. Aber wie er sie erfüllt, zeigt seine „Persönlichkeit" (auch wenn das kein ganz richtiger Begriff ist, aber für unsere Zwecke reicht er). Zwei Beschwörer können ihren Geistern befehlen, sie zu verteidigen – und einer kann das passiv machen, der andere aber aggressiv. Geister sind keine Drohnen, und es ist gefährlich, sie so zu sehen oder zu behandeln.
- Axis Mundi

PFADE DER VERDAMMNIS

Ich benutze den Terminus „Dunkle Magie" als Sammelbegriff. Wir können aber einige Formen der verbotenen Magie unterscheiden, die in der Sechsten Welt in relevantem Ausmaß praktiziert werden.

TOXISCHE MAGIE

Die Dummheit und Rücksichtslosigkeit der heutigen Konzerne hat immer noch bittere Folgen für unsere Umwelt. Die Magie ist unleugbar eng mit der Natur verbunden, und wenn die Natur durch technische Eingriffe Schaden nimmt, leidet die Magie mit ihr. Die meisten Zauberer finden diese Veränderungen abscheulich, aber es gibt auch solche, die sie begrüßen und daraus ihre Macht ziehen. Toxische Magier haben gelernt, die verzerrte Magie der verschmutzten Orte der Welt zu nutzen. Sie versuchen, diese Verschmutzung zu verbreiten, und kämpfen sogar gegen jene, die sie beseitigen wollen. Seid sehr vorsichtig, wenn ihr sie in einem verseuchten Landstrich trefft. Sie können aus einem solchen Gebiet Magie beziehen, während eure Magie zugleich geschwächt sein kann. Das verschafft ihnen einen enormen Vorteil.

BLUTMAGIE

Die Fähigkeit, magische Kraft aus Gewalthandlungen zu beziehen, ist der größeren Öffentlichkeit hauptsächlich von den Magiern Aztlans bekannt, aber nicht auf sie beschränkt. Es gibt verschiedene Formen dieser Praktiken, und leider zieht diese Art des Machterwerbs immer noch Anhänger an. Nicht nur Anhänger, die schnelle Vorteile suchen, sondern auch solche, die ihr Leben der Perfektion dieser barbarischen Techniken und Rituale widmen. Blutmagier und -adepten sind auf den Mana-„Schub“ durch ein gewalttätiges Opfer angewiesen, um zusätzliche Macht zu erlangen, also schwächt sie ein Verhindern ihrer bestialischen Aktivitäten deutlich. Hütet euch aber vor einem Feind, der aus dem Brunnen dieser Macht getrunken hat – er ist zu Magie von einer Stärke fähig, wie man sie sonst nie sieht.

INSEKTENMAGIE

Dies ist vielleicht die bizarrste aller Dunklen Künste, und sie stammt von Wesenheiten außerhalb unserer Ebene, die man Insektengeister nennt. Man braucht in der Matrix nur nach der Universellen Bruderschaft oder der Chicago Containment Zone zu suchen, um zu sehen, welche Zerstörung sie verursachen. Trotzdem gibt es Leute, die aus den oben erwähnten Gründen oder anderen – zum Beispiel aus unbezähmbarer, perverser Neugier – diese Art der Magie betreiben und schließlich den Willen dieser fremdartigen Wesen erfüllen. Insektengeister brauchen einen metamenschlichen Wirt, um dauerhaft auf unserer Ebene zu bleiben, und der Vorgang der Besitznahme dauert viele Stunden. Daher suchen die Insektenschamanen einen sicheren Ort für den „Schwarm“, an dem den Opfern die Insektengeister eingepflanzt werden. Diese Brutstätten müssen um jeden Preis gefunden und zerstört werden. Aber seid vorsichtig: Der Schamane und alle bereits beschworenen Geister werden sie fanatisch verteidigen.

BÖSWILLIGE GEISTER

Die letzte Art der Bedrohung bilden Freie Geister, die ihrem Beschwörer entkommen sind oder erst gar keinen hatten, und auf dieser Ebene bleiben, um Unheil anzurichten. Ich schicke voraus, dass viele Freie Geister gutmütig oder zumindest nicht offen aggressiv sind – nur ein paar von ihnen sind durch und durch gefährlich. Und diese Gefährlichen sollte man nach Möglichkeit meiden. Die Fähigkeiten und Methoden dieser Wesen sind, je nach ihren Bedürfnissen, sehr unterschiedlich. Schattengeister wollen aus der Ferne manipulieren, um sich von den negativen Emotionen zu ernähren, die sie auslösen. Shedim bewohnen die Körper der Toten und scheinen sich der Vernichtung allen Lebens verschrieben zu haben.

Das ist nur ein kurze Zusammenfassung der Gefahren, mit denen ihr es zu tun bekommen könnt. Seid wachsam, informiert euch – und wenn ihr mit diesen dunklen Gefahren zu tun habt, denkt daran, dass Vorsicht besser als Nachsicht ist.

DAS UNBEKANNTE

- Ich eröffne diesen Abschnitt für eine Diskussion über magische oder mystische Vorkommnisse, die ihr erlebt oder von denen ihr gehört habt und die noch nicht erklärt werden konnten. Vielleicht können wir ein wenig Licht ins Dunkel bringen.
- Glitch

- Ich habe eine gute Geschichte. Ich hatte vor ein paar Monaten einen Auftrag in Malaysia und habe dort das Seltsamste erlebt, was die Erwachte Welt bieten kann. Ich schwöre es bei den Geistern. Ich hatte einen Ermittlungs- und Vergeltungsauftrag von einer ziemlich reichen und berühmten Person in diesem Land (ich erzähle natürlich nicht, von wem). Offenbar hatte dieser prominente (verheiratete) Mann (wenig überraschend) eine Geliebte, die auch noch schwanger war (ups). Kurz bevor ich den Auftrag übernahm, war etwas Seltsames mit ihr geschehen. Sie war draußen im Dschungel in einem abgelegenen Feriendomizil (wo man eine Geliebte gut unterbringen kann, wenn man sie verborgen halten will) und war eines Morgens aufgewacht, um zu erkennen, dass ihr ungeborenes Baby tot war. Das wirklich Seltsame aber war die Art des Todes. Es schien, als hätte jemand das Herz des kleinen Kerls direkt aus der Gebärmutter gesaugt. Direkt aus dem Körper. Die Geliebte (die geschlafen hatte) trug eine kleine Einstichwunde auf dem Bauch, wie ich sie noch nie gesehen hatte. Natürlich war das verdächtig, aber mein Auftraggeber wandte sich nicht an Behörden, weil er sonst hätte erklären müssen, wer die Frau war und wo das Baby herkam. Also wurde ich damit beauftragt, zu ermitteln und herauszufinden, ob der Täter ein Rivale, ein Erpresser oder sonst jemand war.
- Pistons

- Das ist in mehrerlei Hinsicht seltsam. Erstens ist die Tötungsmethode wirklich unüblich. Und zweitens wurde das Kind getötet, ohne dass irgendeine Kontaktaufnahme erfolgt ist. Wenn jemand etwas über das illegitime Kind herausgefunden und den Kerl

hätte erpressen wollen, wäre das Letzte, was einem Erpresser einfiele, es zu töten.
- Haze

- Vielleicht war es ein Fehler? Man wollte Blut für eine DNA-Probe und hat es versaut?
- Mihoshi Oni

- Das wäre der Fehler des Lebens.
- Haze

- Nein. Es war kein Fehler. Die Ärzte haben sehr klar festgestellt, dass das Herz absichtlich entfernt wurde. Und es wurde auch viel Blut abgezapft.
- Pistons

- Hatte es etwas mit Ritualzauberei zu tun?
- Ethernaut

- Die Magier, die ich mit der Untersuchung beauftragt hatte, sagten, dass dort eine seltsame magische Signatur zu sehen war, die sie nicht identifizieren konnten. Deshalb dachte ich an Magie. Ich lasse jetzt alle falschen Spuren, die ich verfolgt habe, weg und komme gleich zum interessanten Teil. Ich bekam schließlich einen Hinweis, als ich den Fall einer alten Hexendoktorin schilderte. Sie kam auf die Idee, in anderen kleinen Dörfern im Dschungel nachzusehen, ob auch die Babys anderer Frauen gefressen worden waren. Und sie hatte recht: Es war so.
- Pistons

- Moment! Das war nicht der einzige Fall, dass einer Frau das Baby direkt aus dem Mutterleib gefressen wurde?
- Nephrine

- Leider ja. Wir überwachen also ein Dorf, in dem eine Schwangere ist, deren Baby noch nichts geschehen war. Wir überwachen den Ort drei Tage lang, bis in der Nacht zum Vierten endlich etwas geschieht. Ich döse schon fast, als meine AR die Meldung eines Bewegungssensors aus der Umgebung übermittelt. Ich schicke eine Überwachungsdrohne hin und sehe mir die Bildübertragung in der AR an. Was ich sah, hatte ich nicht erwartet. Dort schreitet eine nackte, enorm hässliche alte Frau durch das schwache Mondlicht. Ich überlege gerade, was sie dort macht, als ihr plötzlich Fledermausflügel aus dem Rücken wachsen und – ganz ohne Scheiß – ihr Torso an der Hüfte abreißt und davonfliegt. Die Beine bleiben stehen. Ich bin immer noch schockiert, als ein weiterer Alarm in der AR losgeht – diesmal vom innersten Sensor im Schlafzimmer der Schwangeren. Ich nehme also die Waffen und renne in das Haus.
- Pistons

- Das klingt nicht nach einem Geist oder Critter, von dem ich schon gehört habe. Und ich kenne ziemlich viele.
- Axis Mundi

- Drinnen habe ich einen besseren Blick auf die obere Hälfte dieses Dings. Es hatte, wie gesagt, Fledermausflügel und außerdem hässliche Klauen und eine lange, dünne Schlangenzunge. Ich hielt mich nicht lange mit Reden auf, schaltete auf Dauerfeuer und beharkte das Ding. Es schien davon aber kaum beeindruckt, und ich musste ein paar fiesen Schwingern seiner Klauen ausweichen. Als endlich die Hexendoktorin auftauchte und ihr Mojo zu verschießen begann, haute das Ding ab. Sie fragt mich gleich, ob ich die Beine gesehen habe. Zum Glück war meine Drohne noch dort, wo sie stehen geblieben waren, also rannten wir schnell dort hin.
- Pistons

- Die Beine haben sich immer noch bewegt und so Scheiß? Gruselig.
- /dev/grrl

- Ja. Also spüren wir die Beine auf. Die Hexe sagt, ich soll die obere Hälfte fernhalten, während sie sich um die Beine kümmert, und fängt an, irgendein magisches Pulver oder so Zeug in die obere „Öffnung" hineinzureiben. Und sofort stürzt sich die obere Hälfte wie eine Furie auf uns. Ich mache es kurz: Es war ein mörderischer Kampf, wie selbst ich noch kaum einen erlebt habe. Die Hexe und ich wurden beide aufgeschlitzt und bluteten ziemlich stark, als sie plötzlich sagt, sie wäre fertig, und abhaut. Ich habe sie erst später, als sie uns die Wunden verband, befragt. Sie sagte, das besondere Salz, das sie in die Beine gerieben hatte, würde verhindern, dass das Ding wieder zusammenwuchs, und es wäre bis zum Morgen tot. Sie ging am nächsten Tag nachsehen, aber ich hatte schon eine Antwort von meinem Auftraggeber und wirklich genug von dem Höllenloch. Also haute ich ab.
- Pistons

- Ich habe Bruchstücke von Legenden von so einem Ding gehört. Es heißt Manananggal. Ich hatte vorsichtig gehofft, es gäbe sie nicht. Sehr schade.
- Lei Kung

- Auch ich habe eine seltsame Geschichte. Ich habe diesen Chummer, der nie Glück hatte. Ein echter „netter Unglücksrabe". Ein toller Kerl, der aber nie einen Stich machte.
- Turbo Bunny

- Das klingt wie mein Schwager, nur ohne das „Nette".
- Rigger X

- Egal. Vor sechs Monaten hat sich sein Leben plötzlich verändert. Was sonst immer schiefging, klappte auf einmal auf fast magische Weise. Zuerst schien es das Glück der Dummen zu sein, einfach nur purer Zufall. Als ob er endlich auch ein paar Stiche machte.
- Turbo Bunny

- Was ist daran komisch?
- Rigger X

- Eigentlich nichts, und ich dachte mir zuerst auch nichts dabei. Ich freute mich für ihn. Aber es war nicht einfach nur eine Glückssträhne. Es ging immer weiter und weiter. Er machte größere Geschäfte als jemals zuvor, zog Jobs an Land wie ein Profi und hatte Erfolg bei den Frauen wie ein Rockstar.
- Turbo Bunny

- Das klingt, als hätte sich sein Schicksal einfach gewandelt. Als hätte sich das Karma der Welt einfach ausgeglichen.
- Jimmy No

- Wie gesagt: Ich dachte mir zuerst nicht viel dabei. Erst nach dem, was ihm am Ende passierte, machte ich mir Gedanken und stellte Fragen. Nach ein paar Monaten Glückssträhne lud er mich zum Abendessen ein. Ich denke, er wollte mich ins Bett kriegen, aber egal. Wir reden also, und er ist mehr als ein bisschen betrunken, und ich sage etwas darüber, wie sich sein Glück endlich gewandelt hat, ihm das Universum wohlgesonnen ist oder so etwas. Er gibt mir als Antwort den seltsamsten Satz, den ich ihn je habe sagen hören: „Scheiß auf das Universum, ich habe ein Geschäft abgeschlossen."
- Turbo Bunny

- Was für ein Geschäft?
- Ethernaut

- Das war auch meine Frage, also stellte ich sie. Er erzählt mir also, wie er eines Nachts draußen im Wald wandert und wie so oft nach einer guten Quelle für Reagenzien sucht. Er kommt an einen Ort, der vor Magie fast zu platzen scheint. Und an diesem Ort wandern ein paar Kreaturen herum, die er noch nie gesehen und von denen ich noch nie gehört hatte. Er konnte nicht ganz genau erzählen, wie sie aussahen, nur dass sie sehr klein, ungefähr humanoid, aber „durchsichtig" waren, so als wären sie nicht wirklich da. Jede kluge Person würde einen Ort mit seltsamen Wesen im Wald, die er noch nie gesehen hat, verlassen. Aber mein Freund geht, naiv wie er ist, hin, und fängt an, mit ihnen zu reden. Ich glaube, er wollte ein paar Nuyen verdienen oder so etwas.
- Turbo Bunny

- Es gibt in dieser Erwachten Welt immer noch vieles, von dem wir nichts wissen. Man sollte immer vorsichtig sein.
- Axis Mundi

- Tja, mein Freund war noch nie für seine klugen Entscheidungen bekannt. Er erzählt mir also, dass er mit den „kleinen Leuchtwesen" (wie er sie nennt) geredet hat und sie ihm ein Angebot gemacht haben: Er erledigt ein paar Sachen für sie, und sie verändern sein Leben zum Besseren. Mein Chummer ist wirklich nicht die größte Leuchte, also nimmt er den Deal an. Er macht, was sie wollen: Er pflanzt in einem anderen Teil des Waldes ein paar besondere Samen. Kein großes Ding. Und dann begann sich sein Leben zu verändern.
- Turbo Bunny

- Ich habe schon von solchen faustischen Pakten gehört. Sie fangen immer klein an. Einfach. Und sie enden nie so.
- Ethernaut

- Und das Leben beginnt, ihn zu mögen. Er geht einfach in den Wald und macht, was sie sagen. Er ging davon aus, dass er endlich den Jackpot geknackt hatte. Zu der Zeit am Abend war er schon völlig besoffen und konnte erkennen, dass ich nicht mit ihm gehen würde, also ging er heim. Er rief mich (mit einem Riesenkater) am nächsten Tag an und klang, als würde er sich in die Hosen machen. Er sagte nur immer und immer wieder, dass er

nie von „ihnen“ hätte erzählen dürfen, und dass ich alles vergessen solle. Er ließ mich schwören, es niemandem zu verraten. Kein Problem. Dann hörte ich ein paar Wochen lang nichts von ihm.

- Turbo Bunny

- Ich glaube, ich weiß, wo das hinführt. Eines Tages war das Glück nicht mehr sein Betthäschen, oder?
- Clockwork

- Eines Nachts steht er plötzlich vor meiner Tür, sieht aus wie Scheiße und riecht noch schlimmer. Wieder besoffen. Er erzählt mir unter Tränen, dass „sie“ immer schwerere, schlimmere Sachen von ihm wollten. Es sind nicht mehr einfache, sondern große Sachen. Harte Sachen. Er hat jetzt genug. In der Nacht davor hatten sie ihm befohlen, ein Haus voller Kinder anzuzünden. Er wollte es nicht, wollte den Pakt lösen. Sie sagten, er käme nicht aus dem Deal raus und müsste mit Konsequenzen rechnen, wenn er sich weigerte.
- Turbo Bunny

- Und das ist das Ende vom Lied. Es gibt nichts umsonst!
- Clockwork

- Spiel dich nicht so auf! Da geht es um einen guten Freund von mir. Er versuchte wirklich, aus dem Deal rauszukommen, und tat nicht mehr, was sie wollten. Dann wurde es schlimm. Wirklich schlimm. Ich hatte früher gedacht, er sei ein Pechvogel – aber das war noch gar nichts gewesen. Alle möglichen verrückten, schlimmen Zufälle passierten ihm. Er konnte nicht mehr aufhören, sich Chips einzuschieben, obwohl er nie zuvor welche angerührt hatte. Er konnte nachts nicht mehr schlafen, seine Connections redeten nicht mehr mit ihm, er bekam Panikattacken in der Öffentlichkeit und einen anaphylaktischen Schock von etwas, was er vorher Millionen Mal gegessen hatte. Vor ein paar Tagen kam er aus dem Krankenhaus und wurde von einem durchgedrehten automatischen Taxi überrollt. „Versagen des Autopilots“ sagt die Firma. Tragischer Unfall. Am Arsch! Ich weiß, wer dahintersteckt. Wenn ich die „kleinen Leuchtwesen“ je in die Finger kriege, werden sie dafür büßen!
- Turbo Bunny

- Wenn die Metamenschheit eines Tages der Versuchung entwächst, Pakte mit dem Teufel (egal wie er auftritt) zu schließen, wird das ein bemerkenswerter Tag.
- Ethernaut

TOXISCHE MAGIE

Als die Magie in der Sechsten Welt wieder auflebte, war sofort klar, dass sie mit der Natur und der natürlichen Welt eng verbunden war. Wo die Natur unberührt gedeihen durfte, war die Magie stark und gedieh mit ihr. Umgekehrt schwand und scheiterte die Magie, wo die Natur planiert und von den Machenschaften der Menschheit bezwungen wurde. Niemand hatte vorausgesehen, was mit der Magie geschehen könnte, wenn die Natur nicht nur gezähmt und ersetzt, sondern zu etwas Üblem verzerrt wurde. Die Fabriken der Industrie stießen immer mehr aus, fütterten den unstillbaren Hunger der Kunden – und die Abfälle dieser Fabriken wurden an vergessenen Orten, weit ab vom Blick der Massen, abgelagert. An diesen Orten, wo unnatürliche Chemikalien einsickerten und wie ein Krebs vor sich hin faulten, wurde die Natur zu einer dunklen, perversen Nachahmung ihrer selbst. Und so geschah es auch mit der Magie, die sich dort sammelte.

Mana fließt aus den Metaebenen und anderen, unbekannten Quellen in die physische Ebene. Wenn es mit den Emotionen und der Umgebung der physischen Welt zusammen stößt, bekommt es eine Färbung oder einen Geschmack von den Bewohnern und der Geschichte eines Ortes. Wenn es sich dann an den Küsten der Astralebene bricht, hat es die Essenz oder den Charakter des Ortes aufgesogen, an dem es sich befindet. Daher werden die Magie und besonders die Geister an einem Ort, wo rücksichtslose Verschmutzung die Natur von einer einladenden und lebensspendenden zu einer grausamen und abstoßenden Umgebung gemacht hat, zu boshaften, perversen Abarten dessen, was sie einst gewesen sind. Und das ist das Wesen der toxischen Magie.

DER VERZERRTE PFAD

Wo die Verschmutzung die Natur verdorben hat, ist auch das Mana verdorben. Wie ein Mundaner einen verschmutzten physischen Ort abstoßend und krank findet, findet ein Erwachter einen verschmutzten astralen Ort schrecklich. Für die meisten Erwachten ist selbst der Aufenthalt in einer solchen Gegend unerträglich; würden sie hier aber Magie wirken wollen, wären sie von ihrem kranken, bitteren Geschmack erschreckt. Die meisten Erwachten – ob Metamenschen oder andere – meiden Gebiete der toxischen Magie. Es gibt aber einige wenige Zauberer, die von der mutierten Magie des Gebiets angezogen oder in den Wahnsinn getrieben werden. Statt von der toxischen Magie abgestoßen zu sein, weiden sie sich daran.

Diejenigen Zauberer, die dem toxischen Pfad folgen, führen fast immer ein einsames Leben. Wenn man ein toxischer Zauberer wird, gibt man alles auf und lässt Familie, Freunde und sogar seinen Schutzgeist (wenn man einen hatte) zurück. In ihrem neuen Leben folgen toxische Magier einem Weg des Hasses, der Zerstörung und der Rache. Ihr Lebensstil, ihre Gewohnheiten und Motivationen werden in dieser Abgeschiedenheit vom Rest der Gesellschaft immer fremdartiger, bis sie nichts mehr mit der Welt gemein haben, deren Teil sie einst waren.

Wenn ein Zauberer toxisch wird, legt er seine frühere Sicht der Magie ab und wendet sich einer neuen zu. Damit folgt er einer völlig neuen Tradition gemäß den grundlegenden Regeln (siehe *SR5,* S. 277). Die genauen Ansichten unterschiedlicher toxischer Zauberer unterscheiden sich aber stark voneinander, und das Maß der Veränderung des Standpunkts hängt völlig vom eigenen Wahnsinn ab. Ein Zauberer, der einer Toxischen Tradition

folgt, kann sich die fünf Arten toxischer Geister aussuchen, die er beschwören kann, und wählt ein Geistiges Attribut, mit dem er (neben der Willenskraft) dem Entzug widersteht.

RÄCHER

Einige toxische Zauberer sind von Rachedurst getrieben. Sie sind die fleischgewordenen Abbilder des gequälten Landes. Sie sind davon, was dem Land (und ihnen) angetan wurde, wütend und tief verletzt, und versuchen in manchen Fällen, diese Wut an denen auszulassen, die sie für verantwortlich halten. Ihre Feinde definieren sie oft sehr weit gefasst. In den Augen des toxischen Zauberers kann sich fast jeder direkt oder indirekt der Schändung des Landes schuldig machen: Indem man Gifte produziert, denen hilft, die sie produzieren, für Verschmutzer oder mit ihnen zusammen arbeitet, Produkte kauft, die Verschmutzung auslösen, wider besseres Wissen nichts gegen Verschmutzung tut, oder sogar nichts davon weiß (Unwissenheit schützt vor Strafe nicht). Jeder kann in den Augen des Rächers schuldig werden und dem unstillbaren Verlangen nach Strafe für die Welt, die ihn und das verschmutzte Land geschaffen hat, anheimfallen. Toxische Magier, die von Rache getrieben sind, hassen sich selbst, angesichts dessen, was aus ihnen und dem Land geworden ist, fast so sehr wie jene, die sie für verantwortlich dafür halten. Dieser Selbsthass treibt sie allerdings nur zu noch grausameren und abstoßenderen Taten.

VERGIFTER

Vergifter sind toxische Zauberer, die meinen, sie hätten eine neue Quelle der Macht entdeckt. Diese Wahnsinnigen glauben, sie hätten eine neue Elementarkraft der Welt entdeckt und wären als einzige in der Lage, sie zu nutzen. Anders als Rächer, die voller Verbitterung, Selbsthass und Rachegedanken sind, begrüßen und genießen Vergifter das, was aus ihnen geworden ist. Sie sind oft extrem arrogant und glauben, dass sie die Verkörperung einer neuen Kraft – der Essenz der Verschmutzung selbst – sind. Sie glauben, dass das unvermeidbare Schicksal der Natur darin besteht, durch das Wachstum der Bevölkerung und der Industrie vom Müll gefressen zu werden, und dass die Welt schließlich im Dreck der Gesellschaft untergehen muss. In diesem Glauben verfolgen sie Pläne zur Verbreitung – bzw. zur weiteren Verschmutzung bereits bestehender – toxischer Gebiete und zum Aufhalten der Leute, die das Land reinigen wollen. Sie sind selbstsüchtige, machthungrige Leute, die mit allen Mitteln ihre Pläne verfolgen. Manchmal sind sie völlig wahnsinnig und planlos, aber die meisten Vergifter sind verrückte Genies von bösartiger Schläue. Sie können auf lange Sicht planen, weil sie von ihrem unvermeidlichen Sieg ausgehen, und sich Zeit lassen, um langsam ihre Macht auszubauen und dann im richtigen Moment zuzuschlagen.

TOXISCHE ADEPTEN

Der toxische Pfad ist nicht allein Zauberern vorbehalten, obwohl sie am häufigsten dort anzutreffen sind. Auch Adepten können sich diesem Pfad zuwenden oder auf ihn abgleiten. Sie werden von denselben Zielen und Motivationen getrieben wie Zauberer, manifestieren ihre toxischen Kräfte aber gemäß ihren eigenen Fähigkeiten. Weil ihre magischen Fähigkeiten so eng mit ihren Körpern zusammenhängen, sind toxische Adepten ein ekelhafter Anblick. Ihre Erscheinung ist verzerrt und mutiert, wie es von der puren Essenz des verschmutzten Manas vorgegeben wird, das sie in ihre Körper kanalisieren.

Einige toxische Adepten sind von Pusteln, Warzen und Schorf bedeckt, und ihre Haut sieht krank und verseucht aus. Anderen rinnen Eiter, Galle oder ekelhafte Chemikalien aus allen Poren. Die toxische Magie verleiht ihnen auch gewaltige Kräfte; ihre Knochen und Muskeln schwellen zu enormen Proportionen an und pulsieren vor bösartiger Macht. Andere sehen ausgezehrt und krank aus und spiegeln dadurch das kranke, verdorrte Land wider. Ihre Haut ist bleich und papieren, ihre Augen farblos und eingesunken. Diese Erscheinung kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass sie immer noch die übernatürliche Schnelligkeit und Stärke besitzen, die sie zuvor hatten – wenn nicht sogar mehr.

Toxische Adepten haben dieselben Ziele und Motivationen wie toxische Zauberer, gehen aber bei deren Verfolgung, passend zu ihren Fähigkeiten, häufig direkter und aggressiver vor. Daher sind sie genauso furchterregend und gefährlich. Toxische Adepten folgen den normalen Regeln für Adepten, haben aber Zugriff auf die zusätzlichen Kräfte und Fähigkeiten des toxischen Pfades (s. **Verzerrte Künste**, S. 91).

TOXISCHE SCHUTZGEISTER

Kein geistig gesunder Zauberer ist je einem toxischen Schutzgeist begegnet, aber viele, die dem toxischen Pfad folgen, behaupten, sie würden von einem Schutzgeist geführt und gelehrt. Ein toxischer Erwachter verkörpert, wie alles an der toxischen Magie, die schlimmste und dunkelste Seite der Metamenschheit. Der Gedanke an eine mächtige, metaplanare Wesenheit, die die reinste Form dieser Motive verkörpert, ist wirklich furchterregend.

Toxische Schutzgeister folgen denselben Regeln wie normale Schutzgeister (siehe *SR5,* S. 319). Ein toxischer Zauberer oder Adept kann einem Schutzgeist folgen, muss es aber nicht.

KRANKHEIT

Krankheit verkörpert Ansteckungen und Seuchen, die in vielen toxischen Gebieten überhandnehmen. Sie ist der perfekte Parasit, nährt sich von anderer Leute Müll und wird an vergessenen oder verborgenen Orten immer stärker. Anhänger von Krankheit wollen ihren Einfluss in

der Welt verbreiten und langsam aber sicher alles Leben infizieren. Im Gegensatz zu anderen Toxikern arbeiten Anhänger von Krankheit in Gruppen zusammen, um ihre Ziele zu erreichen. Sie verlassen sich auf die Kraft der Masse und versuchen, direkte Auseinandersetzungen möglichst zu meiden; lieber verbreiten sie ihre Seuche und schwächen den Gegner auf subtile Weise.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Widerstandsproben gegen Pathogene und Toxine

Zauberer: +2 Würfel für das Herbeirufen und Binden von Seuchengeistern (toxischen Geistern des Menschen)

Adept: Seuchenwolke (S. 204) gratis

NACHTEILE

Anhänger von Krankheit müssen eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) schaffen, um in einer Kampfsituation nicht zu fliehen oder Deckung zu suchen, wenn sie nicht in Überzahl sind. Wenn sie einen Kampf in Überzahl beginnen, aber ihre eigene Seite im Kampf geschwächt wird und dann nicht mehr in Überzahl ist, müssen sie die Probe schaffen, um nicht zu fliehen.

Ähnliche Archetypen: Seuchenratte, Ansteckung

MUTATION

Mutation ist die Verkörperung des Wandels. Sie versucht, alles Leben in neue Formen, in eine Schöpfung nach ihrem Ebenbild, zu verwandeln. Mutation hasst das Leben nicht, will es aber nach ihrem Willen umgestalten. Anhänger von Mutation wollen alles Leben beherrschen, manipulieren und verändern. Zu diesem Zweck verbreiten sie auf subtile Weise Verschmutzung und Krankheit, um die Verwandlung zu bewirken. Mutation glaubt auch an die Verbesserung des Lebens durch Versuch und Verwandlung. Ihre Anhänger sind von der Verbesserung ihrer selbst besessen und suchen immer nach Möglichkeiten, sich zu verstärken.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für eine Körperliche Fertigkeit nach Wahl des Charakters.

Zauberer: + 2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Heilung.

Adept: Adrenalinkick (Stufe 2) für ein Körperliches Attribut nach Wahl des Charakters gratis.

NACHTEILE

Wenn ein Anhänger von Mutation feststellt, dass er einem Gegner auf einem bestmimten Gebiet unterlegen ist, erhält er auf alle Handlungen einen Würfelpoolmalus von -1, bis er den Gegner auf diesem Gebiet besiegt oder seine Schwäche anders (z. B. durch neue Kräfte, Zauber oder Bodytech) kompensiert hat.

Ähnliche Archetypen: Mutierte Bestie, Dunkler Darwinist

UNTERGANG

Untergang verkörpert die Sehnsucht von Toxikern, das Leben auf dem Planeten zu vernichten. Er will die (aus seiner Sicht) unvermeidliche Apokalypse beschleunigen und die Welt in eine öde, verschmutzte Landschaft verwandeln. Anhänger von Untergang sehen die Metamenschheit als so tragisch fehlerhaft, dass man ihr das Überleben nicht erlauben darf und sie vernichten muss. Als Ergebnis dieser nihilistischen Ansicht sind Anhänger von Untergang meist antisozial und isolationistisch.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Sprengstoffe oder eine einzelne Kampffertigkeit nach Wahl des Charakters

Zauberer: + 2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Kampf

Adept: Todeskralle gratis

NACHTEILE

Anhänger von Untergang müssen eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) schaffen, um nicht an einem Kampf teilzunehmen, der bereits begonnen hat, oder einen gewalttätigen Plan nicht umzusetzen. Wenn sie scheitern, müssen sie kämpfen, bis alle Gegner besiegt sind oder fliehen.

Ähnliche Archetypen: Zerstörer, Sensenmann

VERSCHMUTZUNG

Verschmutzung verkörpert die Befleckung und Zerstörung der Natur. Anhänger von Verschmutzung feiern die Schändung der natürlichen Umwelt und glauben, Verschmutzung sei die neue Urkraft der Sechsten Welt. Anhänger von Verschmutzung glauben, dass sie stärker werden, wenn die Industrie wächst und mehr von der unwiderstehlichen Kraft der giftigen Chemikalien erzeugt.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Chemieproben beim Umgang mit Umweltgiften; Improvisieren bei Chemie ist möglich.

Zauberer: +2 Würfel für das Herbeirufen und Binden einer Art toxischer Geister (Luft, Erde oder Wasser) nach Wahl des Charakters.

Adept: Toxischer Schlag (siehe S. 206) gratis

NACHTEILE

Wenn ein Anhänger von Verschmutzung sich in einem Gebiet befindet, das sauberer als sein normaler Wohnort ist, muss er jeden Tag eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) ablegen. Misslingt die Probe, muss er mindestens acht Stunden dieses Tages mit der Verschmutzung des Gebiets verbringen – egal, welche anderen Pläne er für diese Zeit eigentlich hatte.

VERSEUCHTE ORTE

Anhänger der toxischen Magie sind mehr als fast alle anderen Magieanwender an bestimmte Orte als Quelle ihrer Kraft gebunden. Viele Erwachte geraten wegen der Schändung eines bestimmten Landstrichs auf den toxischen Pfad. Das Hauptziel vieler Toxiker ist das Verstärken der Macht ihres Gebiets oder die Ausbreitung der Verseuchung zum Schaffen neuer toxischer Gebiete.

Toxiker schlagen ihre Zelte immer an Orten auf, die durch eine Verschmutzung eine starke Umweltveränderung durchgemacht haben. Dabei kann es sich um einen Stadtrand handeln, wo eine (legale oder illegale) Mülldeponie eingerichtet wurde, einen Landstrich, in dem eine Umweltkatastrophe stattfand, oder um andere, ähnliche Gebiete. Zauberer errichten an solchen Orten gerne ihre Magischen Refugien (*SR5,* S. 278), um die toxischen Künste besser studieren zu können. Wenn sie einen passenden Ort gefunden haben, versuchen Toxiker oft, die Magie des Ortes zu stärken, indem sie die Verschmutzung selbst vorantreiben oder unterstützen.

Die Auseinandersetzung mit einem toxischen Magieanwender an einem normalen Ort ist schon unangenehm, der Kampf in dessen eigener Domäne aber ist furchtbar. Orte mit toxischer Magie haben meist eine Hintergrundstrahlung zwischen 1 und 6. Sie sind immer Domänen, die auf toxische Magie ausgerichtet sind, und ein toxischer Zauberer oder Adept ist mit der Domäne immer zumindest Vertraut, meist sogar im Einklang. Dadurch haben solche Magieanwender einen beträchtlichen Vorteil, da die Stufe der Hintergrundstrahlung ihr Limit für alle mit Magie verbundenen Proben in der Domäne erhöht (siehe **Hintergrundstrahlung**, S. 30).

VERZERRTE KÜNSTE

Neben ihren veränderten Zugängen zur Magie haben toxische Zauberer und Adepten auch einige einzigartige Fähigkeiten und Kräfte, die sie zu ihrem Nutzen einsetzen. Nur toxische Magier können die Zauber Schadstoffstrom und Schadstoffwelle (S. 122) sowie Radioaktiver Strahl und Strahlenexplosion (S. 120) lernen. Sie haben auch Zugang zu toxischer Metamagie (Korrumpierung und Trübung) und können als einzige das Ritual Aussaugen (S. 144) lernen.

Nur toxische Adepten können die Kräfte Toxischer Schlag (S. 206) und Seuchenwolke (S. 204) erlernen.

KORRUMPIERUNG

Korrumpierung ist eine metamagische Technik, mit der ein Zauberer einen Geist in dessen toxische Version verwandeln kann. Dies wird durch eine normale Verbannenprobe (*SR5,* S. 300) erreicht. Der toxische Zauberer kann seinen Initiatengrad als Würfelpoolbonus für diese Probe verwenden. Wenn ihm, nachdem die Dienste des Geistes auf 0 gebracht wurden, eine Herbeirufenprobe gelingt, erscheint der Geist sofort als toxische Version seiner selbst.

TRÜBUNG

Trübung ist eine metamagische Technik, die die Hintergrundstrahlung eines Gebiets erhöht. Sie folgt denselben Regeln wie die Metamagie Reinigung (S. 180), außer dass sie die Hintergrundstrahlung erhöht statt senkt. Ansonsten sind die Regeln gleich.

TOXISCHE GEISTER

Geister sind von Natur aus von den Gegebenheiten des Gebiets, aus dem sie beschworen werden, und von der Persönlichkeit des Beschwörers geprägt. Toxische Zauberer sind ein perverses, krankes Völkchen, also beschwören sie perverse und kranke Versionen der Geister, mit denen andere Zauberer vertraut sind. Alle Geisterkräfte, die nicht im Grundregelwerk aufgeführt sind, sind bei den neuen Geisterkräften ab Seite 224 zu finden.

ABSCHEULICHKEIT

(TOXISCHER GEIST DES TIERS)

Abscheulichkeiten sind die magischen Verkörperungen von Tieren, die in toxischen Domänen mutiert und verseucht wurden. Sie erscheinen manchmal als bestimmte Kreatur, manchmal als unnatürliches Konglomerat meh-

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS + 2	KS + 1	KS	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Akrobatik, Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Laufen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Restlichtverstärkung), Materialisierung, Mutagen, Natürliche Waffe (Schaden = (Kraftstufe)K, DK –), Pestilenz, Tierbeherrschung (Toxische Critter)
Zusätzliche Kräfte	Ätzender Speichel, Gift, Grauen, Mimikry, Schutz, Suche, Verschleierung

rerer Kreaturen. Sie sehen immer irgendwie krank, aufgebläht oder mutiert aus und sind immer aggressiv.

NUKLEAR

(TOXISCHER FEUERGEIST)

Nukleargeister stehen für das alles verschlingende Feuer der tödlichen Radioaktivität. Sie verkörpern das Verlangen, alles mit unnatürlicher, ewiger Hitze zu verbrennen. Nukleargeister erscheinen als Wolken aus Isotopen oder Fallout, die oft so hell brennen, dass man sie kaum ansehen kann.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS + 1	KS + 2	KS + 3	KS – 2	KS	KS	KS + 1	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 4 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 2 + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Fliegen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewusstsein, Elementarer Angriff (Strahlung), Energieaura (Strahlung), Materialisierung, Verschlingen (Feuer)
Zusätzliche Kräfte	Grauen, Schutz, Suche, Verwirrung

ÖDNIS

(TOXISCHER ERDGEIST)

Ödnisgeister sind die Verkörperung des Landes, das jede Lebenskraft verloren hat. Wo die Erde einst Leben hervorbrachte, Pflanzen nährte und Wasser speicherte, wollen Ödnisgeister alles Leben ersticken. Wie Boden, der Hunderte von Jahren lang Gifte speichert, sollen einige Ödnisgeister, nach Aussage toxischer Zauberer, eine „Erinnerung" daran haben, was in ihren Domänen vorgegangen ist. Ödnisgeister erscheinen als entfernt humanoide Erdhügel oder als menschenähnliche Gestalt aus Müll.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS + 4	KS – 2	KS – 1	KS + 4	KS	KS – 1	KS	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) – 1 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Bindung, Elementarer Angriff (Schadstoff), Materialisierung, Suche, Verschlingen (Erde)
Zusätzliche Kräfte	Grauen, Schutz, Unfall, Verschleierung, Verwirrung
Schwächen	Allergie (Saubere Erde, Schwer)

SCHLAMM

(TOXISCHER WASSERGEIST)

Schlammgeister sind die Manifestation flüssiger Schadstoffe. Manchmal erscheinen sie humanoid, können aber auch eine formlose Gestalt haben. Sie haben widerliche, erstickende, alles verschlingende Tendenzen und scheinen sich an einem fortwährenden, unabwendbaren Überfluten allen Lebens zu weiden.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS + 1	KS + 1	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 2 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Bindung, Elementarer Angriff (Schadstoff), Materialisierung, Mutagen, Suche, Verschlingen (Wasser)
Zusätzliche Kräfte	Grauen, Schutz, Unfall, Verschleierung, Verwirrung
Schwächen	Allergie (Sauberes Wasser, Schwer)

SEUCHE

(TOXISCHER GEIST DES MENSCHEN)

Seuchengeister sind die Verkörperung der Infizierten unter den Metamenschen. Sie sehen metamenschlich aus, aber ihre Körper sind immer von offensichtlichen, schrecklichen Krankheitszeichen bedeckt: Blasen, eitrigen Wunden, Schorf und Mutationen. Ihr Wesen bildet das Übelste der Metamenschheit ab: Sie sind gewalttätig, voller Hass und anderen Lebewesen gegenüber völlig gleichgültig.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS	KS	KS + 2	KS – 2	KS	KS	KS + 1	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 3 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 2 + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Spruchzauberei, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Begierdenspiegelung, Bewusstsein, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Grauen, Materialisierung, Mutagen, Pestilenz, Suche, Unfall
Zusätzliche Kräfte	Bewegung, Natürlicher Zauberspruch (ein beliebiger Zauber, den der Beschwörer kennt), Psychokinese, Schutz, Verschleierung, Verwirrung

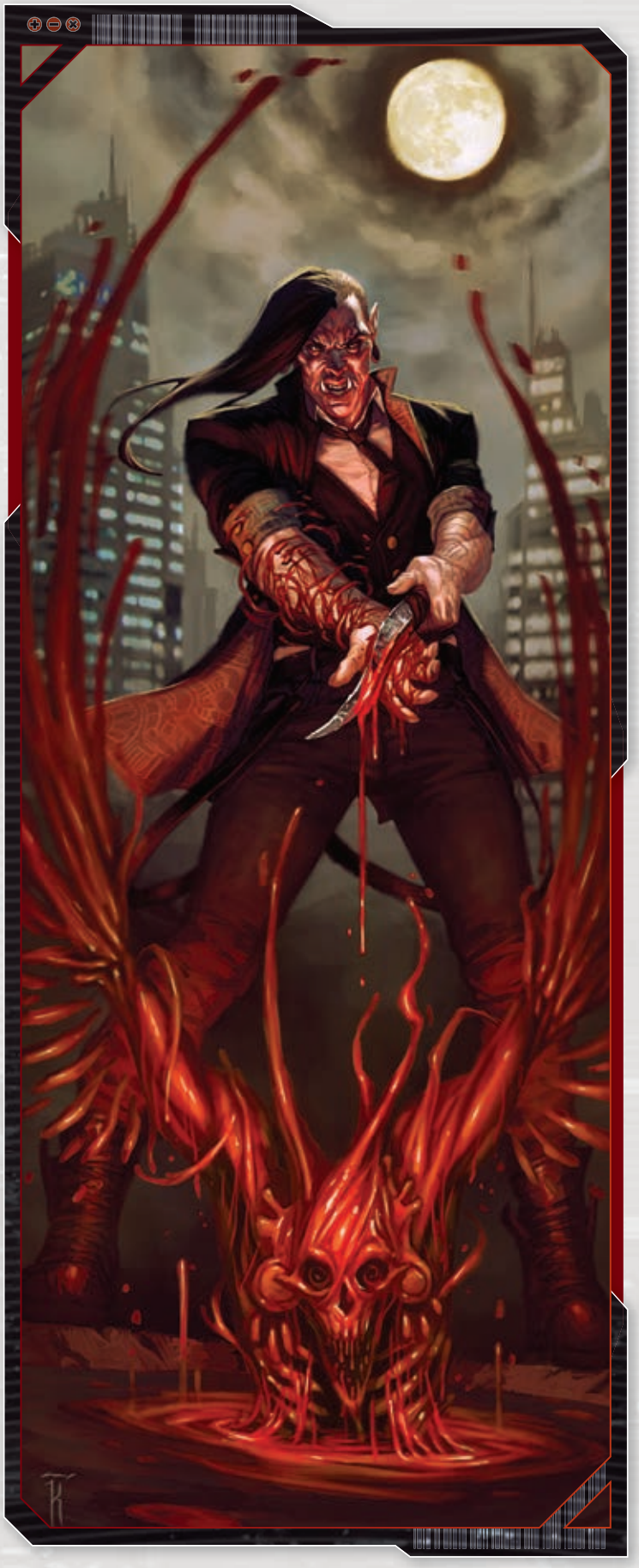
SMOG

(TOXISCHER LUFTGEIST)

Smoggeister sind die Essenz der erstickenden Abgase, die in den verschmutzten Gegenden der Welt die Luft verpesten. Luftgeister sind flüchtig, frisch und leicht, Smoggeister hingegen schwer, drückend und erstickend. Smoggeister erscheinen als Wolken konzentrierten Rauchs von hässlicher Farbe. Sie sind meist formlos, können aber eine schlangenhafte Gestalt oder die Gestalt eines Wirbelsturms annehmen.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS – 2	KS + 3	KS + 4	KS – 3	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 4 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Laufen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Materialisierung, Suche, Unfall, Verschleierung, Verschlingen (Luft), Verwirrung
Zusätzliche Kräfte	Gifthauch, Grauen, Psychokinese, Schutz, Wetterbeherrschung



BLUTMAGIE

Blutmagie ist ein umfassender Begriff, der alle Arten der Magie umfasst, deren Macht dadurch entsteht, Lebewesen Leid zuzufügen. Blutmagie ist vor allem in den aztekischen Magietraditionen bekannt, aber es gibt noch viel mehr Anwender. Jeder Zauberer aus *jeder* Tradition kann zum Blutmagier werden, wenn er sich Praktiken zuwendet, die Macht aus Schmerz beziehen. Blutmagie ist unweigerlich gewalttätig und in fast allen Staaten illegal, wobei Aztlan, wo die Praxis zugleich religiös und magisch motiviert ist, die bemerkenswerte Ausnahme bildet.

Regeltechnisch wird ein Zauberer zum Blutmagier, wenn er sich zum Lernen bestimmter metamagischer Techniken oder Rituale entschließt. Generell gilt ein Zauberer als Blutmagier, sobald er die Metamagie Opferung gelernt hat.

DER PFAD DES BLUTES

Die Beweggründe von Zauberern, sich dem Studium der Blutmagie zu widmen, sind so vielfältig wie die Personen selbst. Niemand, der nicht völlig wahnsinnig ist, kann Blutmagie praktizieren und sich der schädlichen Natur seines Tuns verschließen. Daher müssen die Motivationen, damit zu beginnen, stark genug sein, um moralische Schranken des Individuums zu negieren. Vielleicht

hat der Zauberer ein (mentales oder körperliches) Trauma erlebt, das ihn solche Kompromisse eingehen lässt, um Macht zu erlangen. Vielleicht wurde er in einer Gesellschaft groß, die solche Praktiken normal und ehrenvoll statt abstoßend findet. Meist werden solche Personen aber einfach von der Suche nach Macht angetrieben. Blutmagie kann man nicht autodidaktisch lernen, deshalb wird ein Zauberer immer von jemand anderem auf den Pfad des Blutes geführt: einem verführerischen Geist oder einer mächtigen Person oder Gruppe. Der Zauberer wird mit Versprechungen gelockt, in den verbotenen Künsten unterrichtet und erlebt schließlich die Macht, die er als Ergebnis bändigen kann. Wenige können sich wieder davon befreien, wenn sie einmal die Quelle des ungehemmten Mana, das Blutmagie bereitstellt, angezapft haben. Sie werden süchtig oder hoffnungslos abhängig, dringen auf neue Ebenen der Ausschweifung vor und sind schließlich nicht mehr als die Wesen erkennbar, die sie einst waren.

Der Spielleiter sollte vorsichtig damit sein, Spielercharakteren Zugang zu blutmagischen Techniken zu gewähren, und sollte den (sozialen, moralischen und regeltechnischen) Preis dafür deutlich klarmachen. Blutmagie ist in der Aura eines Magieanwenders erkennbar und wirkt auf andere (außer anderen Blutmagiern), die ihn askennen, abstoßend.

METAMAGIE

OPFERUNG

Opferung ist die Metamagie, die einen Zauberer zum Blutmagier macht. Sie ist im Kern die Fähigkeit, magische Kraft aus Akten des Verletzens anderer Lebewesen zu ziehen, wobei man durch die Opferung vernunftbegabter Lebewesen den höchsten Machtzuwachs erreichen kann. Blutmagie wird in all ihren Formen von anderen Magieanwendern abgelehnt. Opferung ist eine seltene Metamagie, die nur von einem anderen Zauberer derselben Tradition – oder von Geistern, die diese Metamagie kennen – gelernt werden kann. Man kann sie sich nicht selbst beibringen.

Um Opferung zu nutzen, muss der Zauberer einem anderen Lebewesen Körperlichen Schaden mit einer Nahkampfwaffe zufügen, sodass es blutet. Das Blut des Lebens ist das mächtige Symbol, das die ungezügelte magische Kraft erzeugt, die als Blutmagiepunkte bezeichnet wird. Dazu führt der Zauberer einen normalen Nahkampfangriff mit der Waffe durch. Wenn sich das Ziel verteidigen kann, darf es das tun; wenn es dazu unfähig (zum Beispiel gefesselt) ist, entfällt die Verteidigung. Wenn das Opfer gefesselt ist und sich nicht verteidigen kann, erhält der Blutmagier außerdem einen Würfelpoolbonus von +4 auf seinen Angriff.

Generell kann jedes Lebewesen benutzt werden, aber die Magie ist stärker, wenn ein vernunftbegabtes, besonders ein unwilliges, Wesen verletzt wird. Wenn einem Lebewesen ohne die Kraft Bewusstsein oder einem willigen Opfer (wie dem Magier selbst) Schaden zugefügt wird, ergeben jeweils 3 volle Kästchen Körperlichen Schaden 1 Blutmagiepunkt. Wenn der Schaden einer Kreatur mit Bewusstsein oder einem unwilligen Metamenschen zugefügt wird, ergibt jedes Kästchen Körperlichen Schaden 1 Blutmagiepunkt. Geister können, selbst wenn sie einen lebenden Körper bewohnen, nie als Opfer dienen.

Wenn Blutmagiepunkte nicht verbraucht werden, verschwinden sie am Ende der nächsten Kampfrunde. Blutmagiepunkte, die durch Opferungen erzeugt werden, können (in beliebiger Kombination) auf folgende Arten eingesetzt werden:

- Steigern der Kraftstufe eines Zaubers um 1 pro Punkt; dadurch kann auch das Doppelte des Magieattributs des Zauberers überschritten werden.
- Steigern des Magieattributs des Zauberers um 1 pro Punkt für die Berechnung, ob der Entzug eines Zauber Körperlich oder Geistig wird.
- Verringern des Entzugs um 1 pro Punkt, bis zu einem Minimum von 0.
- Speichern beliebig vieler Punkte in einem Athame-Fokus.
- Herbeirufen eines Blutgeistes (s. **Blutgeister**, S. 95).

KANNIBALISMUS (NUR ADEPTEN)

Adepten und Magieradepten, die dem Pfad des Blutes folgen, können eine besondere Metamagie lernen, die der Opferung ähnelt. Wenn ein Adept Kannibalismus einsetzt, bringt er sein Opfer zum Bluten und nimmt das Blut als Quelle der Macht zu sich. Regeltechnisch fügt der Adept einem willigen oder unwilligen Ziel, genau wie bei der Opferung, Schaden zu, um Blutmagiepunkte zu erzeugen. Er kann dann ein Körperliches Attribut um 1 pro 3 Blutmagiepunkte steigern (und auch hier kann die Gesamtsteigerung des Attributs nicht mehr als +4 betragen). Mit einer einzigen Einfachen Handlung dürfen dasselbe oder unterschiedliche Attribute gesteigert werden. Diese Steigerung hält (Magie x Initiatengrad) Kampfrunden an. Wenn der Adept aber sofort Karma in Gesamthöhe der Steigerungen ausgibt, wird die Dauer auf (Magie x Initiatengrad) Tage erhöht.

KRAFT DES BLUTES (NUR ADEPTEN)

Voraussetzung: Kannibalismus

Kraft des Blutes ist eine fortgeschrittene metamagische Technik, die auf Kannibalismus aufbaut. Sie funktioniert genauso wie Kannibalismus, nur dass der Adept statt des Erzeugens von 3 Blutmagiepunkten eine Critter- oder Adeptenkraft, die das Opfer besitzt, absaugen und benutzen kann, als besäße er sie selbst. Diese Wirkung hält (Magie x Initiatengrad) Kampfrunden an, kann aber durch das Ausgeben von 3 Karma auf (Magie x Initiatengrad) Tage verlängert werden.

FOKI

Magier, die dem Pfad des Blutes folgen, sind typischerweise machthungrig und benutzen häufig Foki, um ihre Fähigkeiten zu verstärken. Sie können alle Foki benutzen, die anderen Zauberern auch zur Verfügung stehen, und zusätzlich einen, der ausschließlich Blutmagiern vorbehalten ist: den Athame-Fokus.

ATHAME

Athame ist der Name einer neuen Art von Fokus, die ausschließlich von Blutmagiern benutzt wird. Diese Art Fokus ist nach einem Objekt benannt, das meist die Form eines Dolchs oder kleinen Messers hat, und die ersten Athames hatten auch diese traditionelle Gestalt. Aztekische Blutmagier waren die Ersten, bei denen diese Foki (in Form scharfer Obsidiandolche) gesehen wurden. Neuerdings haben auch Blutmagier anderer Traditionen Athames hergestellt, deren Form sie gemäß ihrer Tradition anpassten, wie bei den rasiermesserscharfen Feuersteinäxten indianischer Blutschamanen und den Sicheln indischer Blutmagier. Ein Magier muss die Metamagie Opferung beherrschen, um einen Athame binden zu können.

Athames haben eine einzigartige Funktion: Sie können magische Kraft, die durch einen Blutritus (S. 144) erzeugt wurde, speichern, damit der Blutmagier sie zu einem späteren Zeitpunkt nutzen kann. Blutmagiepunkte, die in einem Athame gespeichert sind, können mit einer Freien Handlung zum Zeitpunkt des Wirkens eines Zaubers, wie unter Opferung (siehe oben) beschrieben, eingesetzt werden. Die Maximalzahl an Blutmagiepunkten, die in einem Athame gespeichert werden können, ist gleich seiner Kraftstufe.

Die magische Energie, die durch ein Blutritual entstanden ist, ist eng mit dem emotionalen Ausschlag zum Zeitpunkt der Gewaltanwendung verbunden. Mit der Zeit verblasst der emotionale Eindruck und mit ihm die magische Energie. Daher geht in den folgenden Intervallen jeweils die Hälfte (aufgerundet) der in einem Athame gespeicherten unverbrauchten Blutmagiepunkte verloren: nach 1 Woche, 1 Monat und 3 Monaten.

BLUTGEISTER

Ein Zauberer, der die Metamagie Opferung beherrscht, kann Blutgeister herbeirufen. Das Herbeirufen eines Blutgeistes folgt den normalen Regeln für das Herbeirufen, mit dem Unterschied, dass der Zauberer dabei die Metamagie Opferung einsetzen muss. Die Menge an erzeugten Blutmagiepunkten gibt die maximale Kraftstufe des Blutgeistes an, der herbeigerufen werden kann. Alle anderen Regeln für das Herbeirufen und Befehligen von Geistern gelten unverändert. Blutgeister können wie andere Geister gebunden werden, wenn der Zauberer dafür mutig genug ist.

BLUTGEIST

Blutgeister haben immer eine verzerrte, schmerzvolle Erscheinung. Sie können eine beunruhigende Wolke aus rotem Dunst sein, auf deren Oberfläche gequälte, sterbende Gesichter aufzutauchen und zu verschwinden scheinen. Auch die Form einer schrecklichen Verschmelzung verschiedener Tiere mit Klauen und einem bluttriefenden Schnabel ist geläufig. Am schrecklichsten ist es, wenn sie die Gestalt eines Metamenschen mit klaffenden, blutenden Todeswunden an Hals, Handgelenken, Kehle oder Bauch annehmen. Ein Blutgeist ist ein vergängliches Wesen, das sich mit dem Schwinden der magischen Energie seines gewalttätigen Beschwörungsaktes langsam auflöst. Daher müssen Blutgeister ihre Kraft Essenzentzug benutzen, um sich auf dieser Ebene halten zu können. Ein Blutgeist, dessen Essenz 0 erreicht, verschwindet sofort – meist unter unmenschlichem Heulen des Hungers – auf seine Heimatebene.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS + 2	KS + 2	KS	KS + 2	KS	KS – 1	KS	KS	KS	KS	KS / 2
Initiative	(KS x 2) + 2W6									
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6									
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Laufen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung									
Kräfte	Astrale Gestalt, Bindung, Energieentzug (Essenz, Berührung, Körperlicher Schaden), Grauen, Materialisierung									
Zusätzliche Kräfte	Bewegung, Gifthauch, Natürliche Waffe (Schaden = (Kraftstufe)K, DK –), Schutz, Verschleierung, Verwirrung									
Schwächen	Essenzverlust (1 Punkt pro Tag)									

BLUTRITUALE

Wenn der Ritualleiter eines Zauberrituals (*SR5,* S. 295) die Metamagie Opferung beherrscht, kann er sie während des Rituals benutzen, um Blutmagiepunkte (S. 144) zu erzeugen und mit ihnen Dram Reagenzien (siehe Schritt 5: Opferung, *SR5,* S. 295) im Verhältnis 1:1 zu ersetzen.

Wenn alle Ritualteilnehmer die Metamagie Opferung kennen, können sie das Ritual der Blutmacht durchführen, um gemeinsam Blutmagiepunkte zu erzeugen und in ihren Athames (S. 95) in beliebiger Verteilung zu speichern.

ANRUFUNG VON BLUTGEISTERN

Ein Zauberer, der die metamagischen Techniken Opferung und Anrufung beherrscht, kann ein wahrhaft furchterregendes Wesen erschaffen: einen Blutgeist in Großer Gestalt. Dazu wird das Ritual Geist in Großer Gestalt Beschwören (S. 148) wie üblich durchgeführt. Dabei muss

allerdings zwingend ein metamenschliches Opfer getötet werden, um das Erscheinen des Blutgeistes zu ermöglichen. Wenn die Beschwörung eine Große Kraft gewährt, erhält der Blutgeist die einzigartige Kraft Blutsturz.

BLUTSTURZ

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: [Magie] Meter **Dauer:** S

Mit dieser furchterregenden Kraft kann der Geist die Arterien und Venen eines Lebewesens in der Nähe zum Platzen bringen. Dafür legt er eine Vergleichende Probe auf Magie + Willenskraft gegen die (natürliche) Stärke + Willenskraft jedes einzelnen Lebewesens innerhalb der Reichweite ab. Jeder Nettoerfolg des Geistes verursacht ein Kästchen Körperlichem Schaden, dem nicht widerstanden werden kann. Zusätzlich leiden alle Ziele, die mindestens ein Kästchen Schaden erlitten haben, unter extremen Schmerzen. Diese wirken wie Übelkeit (*SR5*, S. 410). Nur wenn die Anzahl an Schadenskästchen, die durch diese Kraft verursacht wurden, die Willenskraft des Ziels überschreitet, wird es handlungsunfähig.

SCHATTENGEISTER

Schattengeister sind die klassischen „bösen Geister", wie sie in Geschichten und Legenden vieler Kulturen der Welt vorkommen. Sie sind unter vielen verschiedenen Namen bekannt, leben aber eigentlich alle nach gleichen Prinzipien: Schattengeister werden von bestimmten Emotionen der Metamenschen angezogen. Wenn sie sich in der Nähe eines Auftretens ihrer bevorzugten Emotion befinden, beziehen sie daraus, auf Kosten der Person, die die Emotion erlebt, ihre Nahrung. Sie gieren so sehr nach diesen Emotionen, dass sie zu allen Mitteln greifen, um sie in ihren Opfern hervorzurufen. Sie sind völlig selbstsüchtige Kreaturen, die von keiner Moral eingeschränkt werden und nichts auf die (kurzfristigen oder anderen) Nebenwirkungen geben, die sie hervorrufen könnten.

Alle Schattengeister folgen den Regeln für Freie Geister (S. 218). Unabhängig von ihrer Art sind alle Schattengeister bestrebt, emotionale Energie in Form von Karma aus ihren Opfern zu saugen. Sie tun das, indem sie die Opfer dazu bringen, bestimmte Handlungen durchzuführen, die die gewünschte Emotion hervorrufen. Der Schattengeist muss das Opfer dann einfach nur sehen können, wenn die Emotion sich ausdrückt, um Karma absaugen zu können. Dieser Vorgang ist für das Opfer anstrengend, aber nicht tödlich, und verursacht Geistigen Schaden. Er folgt den Regeln, die für Energieentzug auf Seite 227 angegeben sind. Ein Schattengeist kann das abgesaugte Karma wie ein Freier Geist einsetzen.

ARTEN VON SCHATTENGEISTERN

Alle Schattengeister haben ähnliche, aber nicht völlig identische Ziele und Methoden. Die Forscher der Sechsten Welt, die sich mit ihnen beschäftigen, konnten bislang fünf Arten von Schattengeistern identifizieren, die sich durch ihre bevorzugte „Nahrung" unterscheiden.

MUSE

Eine Muse nährt sich von den Emotionen kreativer, ausdrucksstarker Leute – vor allem von Künstlern. Sie kann, in einer beinahe symbiotischen Beziehung, einen Künstler zu Kreativität und Schaffenskraft inspirieren, die er alleine nie erreicht hätte. Das ist die gefährliche Verlockung der Muse, durch die sie oft ihre Beute unter denen findet, die nicht mehr erfolgreich sind oder es aus Talentmangel nie waren. Der Karmaentzug durch die Muse ist nicht unbedingt tödlich, aber Opfer können von ihrer neuen Schaffenskraft oft so sehr mitgerissen werden, dass sie ihre Grundbedürfnisse wie Essen, Trinken und Schlafen vernachlässigen. Musen erscheinen oft in Gestalt von Feen oder sinnlichen Humanoiden, passen ihre Erscheinung aber immer den Vorlieben ihres Opfers an.

NACHTMAHR

Ein Nachtmahr ist ein tyrannischer Geist, der seine Opfer in Angst und Schrecken versetzt. Er ist zugleich gierig und feige und sucht seine Opfer danach aus, wie leicht sie zu ängstigen sind und wie wenig bedrohlich sie sind. Meist wählt er Alte oder Kinder als Beute aus und schlägt zu, wenn sie allein und verwundbar sind. Da sich der Nachtmahr von der Angst des Opfers nährt, will er es nicht absichtlich zu sehr schädigen, weil Tote sich nicht mehr ängstigen. Daher nimmt er die Gestalt an,

die seinem Opfer den größten Schrecken einjagt. Nachtmahre sind der Schwarze Mann oder das unerklärliche Geräusch im Dunkeln.

NACHTSCHATTEN

Nachtschatten nähren sich von Elend, Depression und Verzagtheit, an denen in der Sechsten Welt kein Mangel herrscht. Wenn ein Nachtschatten sein Opfer aussucht, ergötzt er sich daran, das Leiden zu verstärken und zu verlängern, indem er die Gefühlslage des Opfers mit seinen Fähigkeiten manipuliert. Dadurch trifft die arme Seele noch mehr Fehlentscheidungen, wodurch ihre Einsamkeit, ihre Verlustgefühle und ihr Kummer noch schlimmer werden. Wenn ihr Selbstwertgefühl auf dem Tiefpunkt angelangt ist, verüben Opfer von Nachschatten häufig Selbstmordversuche, die der Nachtschatten hinterlistig vereitelt, um ihr Leid noch zu vertiefen. Nachtschatten erscheinen mehr oder weniger humanoid, aber grau, abgerissen und düster.

SUKKUBUS

Sukkuben ernähren sich von sexueller Energie. Anders als seine schattigen Verwandten ist der Sukkubus nicht damit zufrieden, den Sterblichen zuzusehen und sie zu manipulieren, sondern nimmt einen direkteren Weg. Der Sukkubus nutzt seine Kräfte, um eine attraktive metamenschliche Gestalt anzunehmen und andere (oft mehrere) Metamenschen zu verführen. Am Höhepunkt des Geschlechtsakts nährt sich der Sukkubus von der Lust und Leidenschaft des Opfers. Ein Sukkubus muss aber nicht unbedingt teilnehmen, er kann auch nur anwesend sein, um sich zu ernähren. Der Sukkubus ist das Urbild des sexuellen Raubtiers und verkörpert nur die schlimmsten Aspekte der Sexualität. Ihn kümmern echte Liebe, Zuwendung oder Beziehungen nicht – es geht nur um das Empfinden zerstörerischer Lust und schuldbeladener Leidenschaft. Er benutzt und missbraucht Leute und wirft sie weg, wenn es Zeit für neue Opfer ist. Ein Sukkubus hat die Fähigkeit, beinahe beliebige, sehr realistische, metamenschliche Gestalten anzunehmen.

WRAITH

Wraiths nähren sich von ungezügelter Gewalt. Sie sind die zerstörerischste Art von Schattengeist und weiden sich daran, so viel Tod und Schmerz wie möglich hervorzurufen. Sie sind opportunistische Kreaturen, die es lieben, sich mit hoch konzentrierten Ausbrüchen von Emotionen über kurze Zeit vollzustopfen. Dazu suchen sie ein ausreichend fähiges oder bewaffnetes Individuum aus, warten, bis es in der Nähe vieler verwundbarer Ziele ist, und nutzen ihre Kräfte, um es in unkontrollierbare Raserei zu versetzen. Wraiths materialisieren sich als dunkle, entfernt humanoide Gestalten, die in dunkle Roben oder Mäntel gekleidet scheinen.

SCHATTENGEIST

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS	KS + 3	KS + 2	KS	KS + 1	KS	KS + 1	KS + 2	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 3 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 2 + 3W6
Fertigkeiten	Akrobatik, Askennen, Astralkampf, Einschüchtern, Überreden, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung Kampf
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewusstsein, Energieentzug (Karma, BF, Geistiger Schaden), Einfluss, Geisterpakt, Magischer Schutz, Materialisierung, Verbannungsresistenz
Muse	Realistische Gestalt, Telepathie, Zwang (Schaffen)
Nachtmahr	Grauen, Schatten, Telepathie
Nachtschatten	Schatten, Stille, Zwang (Leid)
Sukkubus	Begierdenspiegelung, Realistische Gestalt, Veränderliche Gestalt, Zwang (Lust)
Wraith	Grauen, Verwirrung, Zwang (Mörderische Raserei)

SHEDIM

Shedim sind eine der seltsamsten und fremdartigsten Arten von Geistern, die man je in der Sechsten Welt gesehen hat. Sie kommen aus einer tiefen, unbekannten Metaebene und bewohnen die Körper der Verstorbenen, um sich in der physischen Welt zu verankern. Ihr Wesen scheint sich jeder Identifikation zu entziehen, und alle Erwartungen über das Verhalten von Geistern gehen bei ihnen ins Leere. Vor der Ankunft der Shedim haben andere Geister die physische Ebene als Fluchtort oder Nahrungs- und Fortpflanzungsgebiet gesehen. Die Shedim zeigen ein großes Verlangen, auf die physische Ebene zu reisen, obwohl es ihnen extrem schwerfällt, dort zu bleiben, haben aber bisher nichts als ungezügelten Hass auf Sterbliche gezeigt. Sie kommen dorthin, wo es Leben gibt, um es zu vernichten.

Sie wurden im Jahr des Kometen 2061 zum ersten Mal beobachtet, als sich ein Manasturm am inzwischen versiegelten Watergate-Spalt ereignete. Man wusste zunächst nichts über ihr Wesen und ihre Fähigkeiten, bis sie begannen, die Körper der Toten zu bewohnen. Als der Rest der Welt sich gerade gesammelt und ein paar Abwehrmaßnahmen entwickelt hatte, erschien eine neue Art Shedim: der Meistershedim. Die frühen Shedim schienen primitive Wesen voller Hass und Mordlust zu sein, die Meistershedim aber zeigten eine hohe, böswillige Intelligenz. Sie übernehmen, wie alle Shedim,

die Körper kürzlich Verstorbener, haben aber Zugang zu allem Wissen und allen Erinnerungen, die die Person besaß, der der Körper gehörte. Dieser Umstand, zusammen damit, dass alle Meistershedim Zauberer sind und andere Shedim über ihre Kraft Astrales Tor beschwören können, macht sie unglaublich gefährlich.

Der Umfang ihrer Pläne wurde erst erkannt, als ein Anführer des militanten Neuen Islamischen Dschihad als Meistershedim entlarvt wurde. Die Konflikte, die der Dschihad auf Geheiß dieser böswilligen Wesenheit auslöste, forderten Tausende Opfer. Der Shedim hat heizte ganz offensichtlich diese Konflikte an, um möglichst viele Tode zu verursachen, und viele Leute sorgen sich, welche anderen Zerstörungen diese Wesen noch planen könnten.

Seit dem Verschließen des Watergate-Spalts sind die Aktivitäten der Shedim anscheinend rückläufig. Das bedeutet aber nicht, dass sie auch nur ein bisschen weniger gefährlich geworden wären. Tatsächlich gibt es Bedenken, dass die Shedim wegen des Abbruchs der Verbindung zu ihrer Heimatebene verzweifelt versuchen könnten, eine neue Verbindung zu suchen und noch mehr Shedim zu rufen. Und der Ausdruck „verzweifelte Shedim“ sollte jedem Einwohner der Sechsten Welt Furcht einflößen. Viele machen sich Sorgen, dass die relative Stille, die zurzeit herrscht, nur das Auge eines Sturms sein könnte, der bald an Macht zunehmen wird.

SHEDIM

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS	KS	KS + 2	KS + 1	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 2 + 1W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung Kampf
Kräfte	Astrale Gestalt, Besessenheit (Tote oder verlassene Gefäße), Bewusstsein, Energieentzug (Karma, Berührung, Körperlicher Schaden), Grauen, Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Lähmende Berührung, Todesaura
Zusätzliche Kräfte	Auramaskierung, Regeneration, Schatten, Stille, Suche, Unfall, Zwang
Schwächen	Allergie (Sonnenlicht, Leicht), Schwund

MEISTERSHEDIM

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS	KS	KS + 2	KS + 1	KS + 1	KS + 1	KS + 1	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 3 + 1W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 2 + 3W6
Fertigkeiten	Akrobatik, Antimagie, Askennen, Astralkampf, Spruchzauberei, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Astrales Tor, Auramaskierung, Besessenheit (Tote oder verlassene Gefäße), Bewusstsein, Energieentzug (Karma, Berührung, Körperlicher Schaden), Geisterpakt, Grauen, Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Regeneration, Schatten, Todesaura, Verbannungsresistenz, Zwang
Zusätzliche Kräfte	Gifthauch, Stille, Suche, Unfall
Schwächen	Allergie (Sonnenlicht, Leicht), Schwund
Anmerkungen	Meistershedim sind Aspektzauberer (Hexerei). Der Spielleiter legt fest, welche Zauber der Meistershedim kennt.

INSEKTENGEISTER

Seit die Magie in die Sechste Welt zurückgekehrt ist, hat die Metamenschheit verschiedene Arten von Geistern aus den „Tiefen“ (oder Äußeren) Metaebenen kennengelernt. Dem Durchschnittsbürger sind diese Kreaturen im Großen und Ganzen unbekannt. Die bedeutendste Ausnahme davon bilden die Insektengeister. Diese Kreaturen stellen für die ganze Welt eine große Bedrohung dar, und das Bekanntwerden der Existenz eines Schwarms in der Nähe kann sofortige Panik hervorrufen.

HERBEIRUFEN VON INSEKTENGEISTERN

Insektengeister können (zumindest anfangs) die Welt nicht ohne die Hilfe eines metamenschlichen Zauberers betreten. Diese Zauberer dienen den Insekten als Abgesandte auf Erden und besorgen die Wirtskörper, die die Geister brauchen. Die Geister haben nämlich, auch mit der Hilfe der Metamenschen, Schwierigkeiten, sich ohne eine Art Anker in unserer Welt zu halten. Ohne einen Körper als Wohnung könnte ein Insektengeist nach der Beschwörung nur wenige Stunden auf der materiellen Ebene bleiben: Er würde von Minute zu Minute schwächer, bis er auf seine Heimatebene zurückkehren müsste. Aus diesem Grund nehmen die Insektengeister metamenschliche Körper als Wohnung. Wenn sie in diese Körper beschworen werden, machen sie eine langsame Metamorphose zu etwas völlig Neuem durch. Einige erscheinen weiter

metamenschlich, andere werden zu menschengroßen Insekten und manche zu einer bizarren Mischung aus beidem. Unabhängig von der endgültigen Gestalt wird die Person, die als Wirt eines solchen Prozesses dient, während dieser schrecklichen Tortur vernichtet.

Das Herbeirufen von Insektengeistern folgt den normalen Regeln für das Herbeirufen eines Geistes, aber die Geister fallen schnell dem Schwund zum Opfer. Der Zauberer bereitet deshalb gemäß den normalen Regeln für das Vorbereiten von Gefäßen (S. 224) ein Wirtsgefäß für den Geist vor. Das Gefäß wird dabei in eine Art Kokon gesteckt, der von einem Königinnen- oder Muttergeist (wenn ein solcher vorhanden ist), vom Zauberer oder einem seiner Geister hergestellt wird. Wenn der Geist im Gefäß ist, hört die Wirkung des Schwundes beinahe sofort auf. Ein Zauberer kann den Ausgang der Probe zur Bewohnung beeinflussen, indem er seine Fertigkeit Binden zu einem der Würfelpools addiert. Wenn die Königin oder Mutter präsent ist, kann sie einen der Würfelpools (von Gefäß oder Geist) um ihre Kraftstufe erhöhen.

INSEKTENSCHAMANEN

Die metamenschlichen Abgesandten, die die grausige Aufgabe übernehmen, menschliche Gefäße zu finden und als Wohnung für die Insektengeister vorzubereiten, sind Insektenschamanen. Warum jemand, der noch einen letzten Rest an geistiger Gesundheit besitzt, so etwas tun sollte, bleibt ein Rätsel. Viele Forscher haben Theorien, warum man sich auf den Pfad der Insekten begibt, aber kein Insektenschamane hat in einem geistigen Zustand überlebt, der es erlaubt hätte, eine zusammenhängende Geschichte zu erzählen. Einige mögen wahnsinnig sein, andere vom Versprechen großer Macht angezogen, und manche könnten (tragischerweise) einfach nach einem Ort suchen, an dem sie ein Gefühl der Zugehörigkeit finden, das ihnen in der eigenen Spezies verwehrt ist. Unabhängig von den Gründen oder Ereignissen, die dazu führten, macht jeder Insektenschamane irgendwann in seinem Leben die Bekanntschaft einer furchterregenden Wesenheit, die man am besten als Insekten-Schutzgeist bezeichnen könnte.

Wenn der Kontakt hergestellt ist, lässt der Zauberer seine bisherige Tradition und die Regeln seiner Magieausübung hinter sich und wendet sich dieser fremdartigen Magie zu. Ein Insekten-Schutzgeist gehört immer zu einer bestimmten Insektengattung (siehe unten), und der Schamane beschwört ausschließlich Geister derselben Gattung. Es sind keine Fälle bekannt, in denen ein Insektenschamane seinen Schutzgeist gewechselt hätte.

Der Schamane beginnt nun, angeleitet von neuen Zielen und Anweisungen, die Geister seines Insekten-Schutzgeistes zu beschwören. Dazu muss er einen sicheren Ort finden, an dem er die Wirte unterbringen und auf den komplizierten Prozess der Bewohnung vorbereiten kann. Die beschworenen Insekten werden den Schamanen schützen und ihm gehorchen, und alle arbeiten zusammen, um den Schwarm aufzubauen und zu verteidigen. Schamanen, die einem Schwarminsekt folgen, werden auch wie besessen am Herbeirufen einer Königin arbeiten.

DIE INSEKTENTRADITION

Die folgenden Regeln können für die Tradition eines Insektenschamanen benutzt werden. Dieses Regelgerüst wird hier der Konsistenz wegen aufgeführt, aber die Methoden der Insektenschamanen sind für alle anderen Magieanwender der Sechsten Welt völlig fremdartig. Insektenschamanen folgen immer einem Schutzgeist aus einer der Insektengattungen, die unten aufgeführt werden, der aber keine Boni oder Mali verleiht. Spruchzauberei und Beschwörung der Insektenschamanen scheinen aus einer Reihe bizarrer Gesten und unverständlicher Klicklaute zu bestehen. Sie zeigen oft eine (ziemlich furchterregende) Zaubermaske.

Insektenschamanen haben Magische Refugien, die meist als „Brutstätten" benutzt werden, in denen der Großteil der Beschwörung stattfindet. Sie sind oft im Stock oder Nest der Insektengeister eingerichtet. Insektenschamanen benutzen auch Fetische, Foki oder Reagenzien, die aus Knochen, Chitin oder Schutt bestehen.

Heilung: Pfleger
Illusion: Nymphe
Kampf: Soldat
Manipulation: Arbeiter
Wahrnehmung: Späher
Entzug: Willenskraft + Intuition

KÖNIGINNEN- UND MUTTERGEISTER

Das Endziel aller Insektenschamanen ist das Beschwören eines Königinnen- oder Muttergeistes. Sie sehen diese Geister als die Verkörperung des Schutzgeistes an, der sie führt. Das Beschwören einer Königin oder Mutter geschieht durch ein spezielles Ritual, das nur Insektenschamanen lernen und nur diesem einen Zweck dient. Zuerst muss der Schamane eine Geisterformel entwerfen, wie er es für einen Verbündeten (S. 220) tun müsste. Das Ritual muss in einem Magischen Refugium mit einer Kraftstufe von mindestens der gewünschten Kraftstufe des Geistes durchgeführt werden. Außerdem muss der Schamane die Metamagie Anrufung beherrschen. Dann wird eine bereits anwesende (und sehr geehrte) Nymphe ausgewählt, die in die Königin oder Mutter verwandelt werden soll. Dieser Ablauf folgt den normalen Regeln für das Herbeirufen (*SR5,* S. 299), und nach dessen Vollendung verwandelt sich die Nymphe vollständig in eine Königin oder Mutter ihrer Art.

Eine Königin oder Mutter ist immer eine mehr als menschengroße Version des Insekts, für das sie steht – oft vier bis sechs Meter lang. Wenn die Beschwörung vollendet ist, wird die Königin oder Mutter automatisch zu einem Freien Geist (S. 237).

Sobald sie erschienen ist, wird sie sogleich zum Zentrum der Macht und Herrschaft für das Nest oder den Schwarm. Je nach seinen Zielen und seiner Hingabe für seinen Schutzgeist kann der Schamane auch mit der Königin oder Mutter um die Kontrolle über den Schwarm kämpfen. Meist führt das zur Verbannung oder Vernichtung des Insektenschamanen, aber wenn die Königin oder Mutter einen gemeinsamen Vorteil sieht, kann sie einen Geisterpakt (S. 239) mit dem Schamanen eingehen. Ein Schamane kann in seinem Leben nur eine einzige Königin oder Mutter beschwören.

Alle Königinnen- und Muttergeister besitzen die Kraft Astrales Tor (S. 224) und brauchen deshalb den Schamanen nicht mehr, um weitere Insektengeister von der Heimatebene zu beschwören – sie können es selbst. Wenn die Königin oder Mutter verdrängt wird, kehrt sie auf ihre Heimatebene zurück und muss genau wie bei der ersten Beschwörung wieder beschworen werden. Wenn sie vernichtet wird, verliert der Insektenschamane sofort alle magischen Fähigkeiten; sein Magieattribut wird auf 0 gesenkt und kann nie wieder durch Karma oder auf andere Art gesteigert werden. Außerdem wird er zu einem geistigen und emotionalen Wrack. Alle Geister in Wahrer Gestalt, die zum Schwarm gehören, werden ebenfalls vernichtet, und alle Geister in Fleisch- oder Mischgestalt verlieren ihre Intelligenz, wandern ziellos umher und handeln planlos.

SCHWARM-INSEKTENGEISTER

Schwarminsekten sind sehr soziale Wesen, die als Gruppe am Aufbau einer Gesellschaft arbeiten. Alle Insektenarten sind in ihren Fähigkeiten und ihrem Aussehen sehr unterschiedlich, aber alle Schwarminsekten haben ähnliche Tendenzen, sich zu sammeln, zu organisieren und ihren Schwarm aufzubauen. Selbst die Schwärme haben ähnliche Strukturen und Formen. Das wichtigste Ziel aller Schwarminsekten ist das Bereiten des Bodens für die Königin und ihre Beschwörung. Schwarminsekten haben eine sehr geordnete Gesellschaft, und die Königin ist die Säule, auf der diese ruht. Vor der Ankunft der Königin arbeitet die gesamte Gesellschaft am Schutz des Schwarms und der Vorbereitung auf die Ankunft. Wenn die Königin angekommen ist, erfüllen alle Mitglieder des Schwarms selbstlos ihren Willen.

Königinnen sind in ihrer Herrschaft über den Schwarm absolut gnadenlos und dulden keine Rivalen ihrer totalitären Regierung. Daher werden ältere Nymphen manchmal vernichtet, wenn sie als Rivalen gesehen werden, und selbst der Schamane, der die Königin beschworen hat, kann vertrieben oder getötet werden, wenn diese meint, ihn nicht mehr zu brauchen.

AMEISE

Ameisen sind die sozialsten und kooperativsten aller Schwarmgeister und bilden sehr effiziente, bevölkerungsreiche Schwärme. Diese Schwärme haben viele Mitglieder aller Funktionen: Pfleger, Arbeiter und Nymphen. Ameisenschwärme sind hervorragende Baumeister, breiten sich schnell aus und sind oft die größten Schwärme, die man findet. Ihre Stöcke folgen einer Logik und einem Aufbau, die nur von diesem fremdartigen Wesen verstanden werden können, und alle Metamenschen, die sie verstehen wollen, werden verwirrt und gehen leicht verloren. Ameisen arbeiten immer zu zweit oder zu dritt zusammen, niemals alleine. Kleine Gruppen werden vom Schamanen oder der Königin nur benutzt, wenn subtiles Vorgehen gefragt ist. In allen anderen Fällen lösen Ameisen ihre Probleme, indem sie große Zahlen (oft mehr als nötig) von Mitgliedern damit betrauen. Ameisengeister sind stark revierorientiert und gehen schnell und mit überwältigender Macht gegen alle Bedrohungen ihres Territoriums vor – egal ob es sich um Metamenschen oder andere Insektengeister handelt.

Besondere Merkmale: Jeglicher Körperliche Schaden, den Ameisengeister verursachen, gilt auch als Säureschaden (s. **Säureschaden**, *SR5,* S. 175). Ameisen sind von ihrem Schwarmbewusstsein und dessen Lenkung sehr abhängig. Wenn ein Ameisengeist von allen Mitgliedern des Schwarms (durch große Entfernung oder eine Manabarriere) getrennt ist oder wenn der Schamane oder die Königin des Schwarms getötet werden, erleidet er einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Proben.

HEUSCHRECKE

Heuschrecken werden wegen ihrer Gesellschaftsorganisation als Schwarmgeister betrachtet, bilden aber keinen Stock an einem festen Ort. Stattdessen wandert der gesamte Schwarm fortwährend umher. Sie sind die typischen „Zerstörer“ unter den Insekten. Sie reisen zu Nahrungsquellen, fressen alles in einer wahren Raserei auf, bewegen sich weiter und hinterlassen nichts als öde Leere. Die einzige andere Gelegenheit, zu der ein Heuschreckenschwarm anhält, ist zur Verstärkung seiner Reihen. Diese Schwärme folgen einem Ziel wie eine Naturgewalt. Wenn die Königin die Richtung vorgibt, zieht der Schwarm los, vernichtet alles, was sich im Weg befindet, und frisst alles auf seinem Pfad. Heuschrecken sind berühmt für ihren unstillbaren Hunger und die Fähigkeit, fast alles verdauen zu können.

Besondere Merkmale: Alle Heuschreckengeister haben die Fertigkeit Fliegen und die Kraft Fressen (S. 227). Sie sind so stark auf ihre Ziele konzentriert, dass sie kaum auf ihre Umgebung achten. Wenn sie kämpfen oder fressen, erhalten alle Heuschreckengeister (außer der Königin) einen Würfelpoolmalus von -3 auf Wahrnehmungsproben.

TERMITE

Termiten sind wie Ameisen sehr soziale Schwarmgeister. Sie haben im Gegensatz zur totalitären Regierung der Ameisen ein komplexes Kastensystem, in dem die äl-

teren Mitglieder des Schwarms die Jüngeren befehligen. Termiten bauen große, wohlgeordnete Stöcke, die aber anders als jene der Ameisen überirdisch angelegt werden. Meist werden sie in verlassenen Gebäuden in Randbezirken, Ghettos oder anderen isolierten Stadtgebieten eingerichtet. Die einzigartige Besonderheit der Termitenstöcke ist das Baumaterial: Die Wände der Stöcke sind aus einem betonartigen Material, das aus Sand (oder einem anderen Schüttmaterial) und dem Speichel der Termiten besteht.

Besondere Merkmale: Alle Termitengeister haben die Kraft Härtung (S. 228).

WESPE

Der Terminus „Wespengeist“ wird für alle möglichen Hautflügler wie Wespen, Bienen und Hornissen benutzt. Sie bilden geordnete Gesellschaften, die in einem Matriarchat organisiert sind. Die meisten Mitglieder, vor allem Soldaten und Arbeiter, sind nicht besonders intelligent, aber die Nymphen und die Königin sind überdurchschnittlich bis extrem intelligent und besonders hinterlistig und bösartig. Unter der Leitung dieser Weibchen haben Wespengeister auch schon Spione eingesetzt, Ablenkungsmanöver benutzt, Rückzüge vorgetäuscht und Fallen gestellt. Wespennester sind meist kleiner als die Nester und Stöcke anderer Insektengeister, aber dichter bevölkert, wodurch sie gleich viel oder mehr Mitglieder haben. Sie werden meist hoch oben an der Luft errichtet, zum Beispiel in oberen Stockwerken von Gebäuden und ähnlichen Anlagen.

Besondere Merkmale: Alle Wespen können fliegen und haben die Fertigkeit Fliegen (*SR5,* S. 394) und die Kraft Gift (*SR5,* S. 397).

SOLITÄRE INSEKTENGEISTER

Solitäre Insektengeister bilden keine großen Schwärme oder Kolonien, sondern nur manchmal kleine Familiengruppen. Sie sind allesamt sehr unabhängig, intelligent und anpassungsfähig. Einzelne Geister haben kein Problem damit, unabhängig von der Gruppe ihre eigenen Ziele zu verfolgen. Es gibt bei ihnen keine totalitäre Führung durch eine Königin, aber ein Schamane, der einem solchen Schutzgeist folgt, kann einen Muttergeist beschwören. In einer Gruppe kann es, anders als in einem Schwarm, mehrere Mütter geben, da sie auch fähig sind, einander zu beschwören. Dadurch können sich die Einzelgänger viel schneller und weiter verbreiten als die Schwarmgeister.

FLIEGE

Fliegengeister nähren sich in all ihren Varianten vom Müll der Metamenschheit. Sie gedeihen in schmutzigen Gebieten, wo es viel Abfall gibt, und vermehren sich je nach Nahrungsangebot. Sie ziehen dunkle, feuchte Umge-

bungen vor, in denen Krankheit und Seuchen herrschen, und werden schließlich selbst zu Krankheitsüberträgern. Fliegengeister sind meist allein, versammeln sich aber zur Nahrungsaufnahme und Fortpflanzung an Orten mit großem Nahrungsangebot. Wenn sie ein Nest bilden, wird die Umgebung zu einer lärmenden, chaotischen Kloake mit einem Gestank, den die meisten Metamenschen unerträglich finden.

Besondere Merkmale: Alle Fliegen können fliegen und haben die Fertigkeit Fliegen (*SR5,* S. 394), besitzen die Kraft Pestilenz (S. 228) und Immunität gegen Krankheiten.

GLÜHWÜRMCHEN

Glühwürmchen sind fliegende Insektengeister mit weichen Körpern, die vor allem für das Leuchten bekannt sind, das sie mit ihren Hinterleibern erzeugen. Dieses Leuchten erzeugen sie aus verschiedenen Gründen: wenn sie aufgeregt sind, zur Kommunikation oder in der Nähe eines Muttergeistes. Wenn ein Glühwürmchen als Larve in einen neuen Wirt gepflanzt wird, leuchtet es schwächer, aber andauernd. Muttergeister scheinen sich der Verwundbarkeit, die davon ausgeht, bewusst zu sein und versuchen, die Jungen zu verstecken, indem sie zur Fortpflanzung andere Orte aufsuchen. Glühwürmchen sind von allen Insektengeistern am wenigsten aggressiv und weichen Feinden lieber aus. Daher sind Späher und Nymphen die häufigste Art von Glühwürmchengeistern.

Besondere Merkmale: Alle Glühwürmchen können fliegen und haben die Fertigkeit Fliegen (*SR5,* S. 394) und haben die Kraft Verwirrung (*SR5,* S. 402).

GOTTESANBETERIN

Gottesanbeterinnen sind die seltsamsten aller Insektengeister. Sie erscheinen als riesige, zweibeinige Insekten mit einem Paar großer, sichelförmiger Klauen als Arme und zwei großen Mandibeln im Mundbereich. Das Bemerkenswerteste an ihnen ist ihre Art der Fortpflanzung. Gottesanbeterinnen sind die gefräßigsten Raubtiere unter den Insektengeistern: Sie pflanzen sich fort, indem sie andere Insektengeister „fressen". Sie sind, was Geschlechterrollen betrifft, sehr festgefahren: Die Weibchen sind Anführerinnen und Soldatinnen, die Männchen sind Pfleger und Arbeiter. Diese Geschlechterrollen werden durch das Geschlecht des Gefäßes festgelegt, das sie bewohnen. Gottesanbeterinnen haben keine Königinnen oder Mütter und bringen nur sehr selten Nymphen hervor. In diesen seltenen Fällen behandeln andere Gottesanbeterinnen die Nymphe sehr respektvoll, als wäre sie eine Art Stammesälteste.

Weibliche Gottesanbeterinnen pflanzen sich fort, indem sie andere Insektengeister „verzehren". Tatsächlich verzehren sie dabei die Energie des Geistes in einem Wirt. Wenn sie genug Energie aufgenommen haben, können die Weibchen eine neue Gottesanbeterin in ein leeres Gefäß einpflanzen (siehe **Bewohnung**, S. 226). Diese Energie kann aber auch dazu genutzt werden, die Fähigkeiten des Geistes selbst zu verbessern.

Gottesanbeterinnen sind besonders schwer zu beschwören und zu beherrschen. Weil sie sich ohne Hilfe des Schamanen fortpflanzen können, sehen sie selten die Notwendigkeit, die Zusammenarbeit fortzusetzen. Die Geschlechterrollen und das Matriarchat sind bei Gottesanbeterinnen so verfestigt, dass man bisher nur von Gottesanbeterin-Schamaninnen gehört hat. In der Fleischgestalt verbergen sich Gottesanbeterinnen und integrieren sich in die metamenschliche Gesellschaft, um besser überleben, jagen und sich fortpflanzen zu können.

Besondere Merkmale: Alle weiblichen Gottesanbeterinnen haben die Kraft Energieentzug (Kraft von Insektengeistern, Berührung, Körperlicher Schaden) (S. 227). Die auf diese Weise entzogene Kraft kann als Karma ausgegeben werden, um Fertigkeiten und Attribute wie bei Freien Geistern (S. 218) zu steigern. Wenn eine weibliche Gottesanbeterin Kraft gleich ihrer eigenen Kraftstufe gesammelt hat, kann sie eine neue Gottesanbeterin in ein lebendes Gefäß (S. 159) „gebären".

KÄFER

Wie die weltlichen Insekten, denen sie ähneln, gibt es Käfergeister in allen möglichen Formen, die aber ähnliche Merkmale und Verhaltensweisen haben. Seltsamerweise nehmen beschworene Käfergeister auch innerhalb derselben Gruppe verschiedene Gestalten (Hirschkäfer, Mistkäfer usw.) an. Sie richten ihre Bauten unterirdisch an feuchten Plätzen ein, gehen aber auf der Nahrungssuche weite Wege. Käfergeister werden, wenn sie in großer Zahl versammelt sind, von einer oder mehreren Müttern gelenkt. Sie sind extrem revierorientiert und greifen alle vermeintlichen Eindringlinge ohne große Warnung oder Provokation aggressiv an. Käfergeister sind für ihren besonders harten Chitinpanzer bekannt.

Besondere Merkmale: Bei der Berechnung des Verstärkten Panzers für die Immunität gegen Normale Waffen eines Käfergeists werden +4 zum Panzerungswert addiert. Alle Käfergeister haben die Kraft Mystischer Panzer (*SR5,* S. 395).

MOSKITO

Moskitos sind einzigartige Geister, die sich von der Lebenskraft anderer Wesen nähren. Sie erscheinen als kleine, haarige Fluginsekten mit einem großen Rüssel in der Mitte des Gesichts. Alle Geister sehen gleich aus, aber nur die Weibchen greifen an, um Blut zu saugen. Sie scheinen auf die Lebenskraft anderer Wesen angewiesen zu sein, um einen neuen Geist in einen Wirt pflanzen zu können. Die Männchen (meist Soldaten oder Arbeiter) sorgen für Aufklärung und Schutz, damit sich die Weibchen auf die Fortpflanzung konzentrieren können. Einige von ihnen übertragen ansteckende Krankheiten. Sie gehören zu den meistgehassten und verfolgten Insektengeistern.

Besondere Merkmale: Alle Moskitos haben die Fertigkeit Fliegen, die „Weibchen“ (die vom Spielleiter festgelegt werden) haben die Kraft Essenzentzug (*SR5,* S. 396). Einige Geister besitzen auch (nach Maßgabe des Spielleiters) die Kraft Pestilenz (S. 228).

SCHABE

Schaben sind Allesfresser und ernähren sich vorwiegend von Aas. Sie bilden, unüblich für Insektengeister, „Familien“, die sich um eine Mutter oder einen Schamanen, die sie „geboren“ haben, scharen. Sie bauen auch Nester - die allerdings nicht so groß wie bei Schwarmgeistern sind -, in denen eine oder mehrere Familien leben. Schabengeister sind, wie ihre weltlichen Gegenstücke, enorm widerstandsfähig. Sie halten extreme Temperaturen, Strahlung und Nahrungsmangel aus und können nötigenfalls sogar Winterschlaf halten.

Besondere Merkmale: Alle Schabengeister erhalten einen Würfelpoolbonus von +2 auf Schadenswiderstandsproben und haben, neben der normalen Allergie gegen Insektizide, auch eine Allergie (Licht, Leicht).

ZIKADE

Zikaden sind heuschreckenartige fliegende Insekten. Sie haben große, hervortretende Augen und Flügel aus einer dünnen, fast durchsichtigen Membran. Sie sind sehr reisefreudig und bewegen sich auf der Nahrungssuche in kleinen Gruppen. Sie scheinen dabei Pflanzen und andere Biomasse zu bevorzugen. Das bekannteste Merkmal der Zikaden ist der Lärm, den sie mit ihren Membranen erzeugen können. Wenn ein Zikadengeist diese Fähigkeit als Waffe nutzt, kann er eine Lautstärke von über 100 Dezibel (etwa die eines Presslufthammers) erreichen.

Besondere Merkmale: Alle Zikaden können fliegen und haben die Fertigkeit Fliegen (*SR5,* S. 394) und besitzen die Kraft Schallentladung (S. 229).

ARTEN VON INSEKTENGEISTERN

Nicht alle Insektengeister haben dieselbe Gesellschaftsstruktur, aber in jeder Gruppe kann es Individuen der folgenden Arten geben. Einige Arten sind, je nach Geist, häufiger oder weniger häufig vertreten. Alle Insektengeister mit Flügeln können fliegen, und alle Gattungen können an Wänden und anderen glatten Oberflächen laufen.

ARBEITER

Arbeiter sind unter den Insektengeistern mit Abstand am weitesten verbreitet und bilden das Rückgrat des Schwarms. Sie errichten die Bauten, vergrößern das Nest und sammeln die Ressourcen, die zum Überleben gebraucht werden.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS	KS	KS	KS + 1	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) +3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewohnung (Lebende Gefäße), Bewusstsein, Gesteigerte Sinne (Geruch, Infrarotsicht), Schwarmverstand, Suche, Tierbeherrschung (Insektenart)
Zusätzliche Kräfte	Fertigkeit (ein Arbeiter kann statt einer zusätzlichen Kraft eine zusätzliche Technische oder Körperliche Fertigkeit erhalten), Gesteigerte Sinne (Ultraschall), Gift, Verschleierung
Schwächen	Allergie (Insektizide, Schwer), Schwund

NYMPHE

Nymphen sind junge Königinnen oder Mütter, die als unreife (kleine und unterentwickelte) Versionen ihrer Eltern erscheinen. Sie sind nicht so groß und magiebegabt wie echte Königinnen und Mütter, nutzen aber ihre Pheromone und zauberähnlichen Fähigkeiten, um den Schwarm zu unterstützen. Insektenschamanen ziehen weibliche Gefäße für Nymphen vor, da hier die Bewohnung meist bessere Resultate erbringt.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS – 1	KS	KS + 3	KS – 1	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 3 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Akrobatik, Askennen, Astralkampf, Spruchzauberei, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewohnung (Lebende Gefäße), Bewusstsein, Gesteigerte Sinne (Geruch, Infrarotsicht oder Ultraschall), Natürlicher Zauberspruch (beliebiger Illusionszauber, den der Beschwörer kennt), Schwarmverstand, Tierbeherrschung (Insektenart)
Zusätzliche Kräfte	Grauen, Zwang
Schwächen	Allergie (Insektizide, Schwer), Schwund

PFLEGER

Pflegergeister werden beschworen, um für das Nest oder den Stock sowie für die Geister zu sorgen, die gerade

ihre Wirte zu bewohnen beginnen. Sie sind bei solitären Insektengeistern weniger verbreitet, aber nicht völlig unbekannt. Pfleger errichten oft Barrieren, um den Schwarm vor Eindringlingen oder Räubern zu schützen.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS	KS + 1	KS + 1	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 1 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Führung, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewohnung (Lebende Gefäße), Bewusstsein, Natürlicher Zauberspruch (Physische Barriere), Schutz, Schwarmverstand, Tierbeherrschung (Insektenart)
Zusätzliche Kräfte	Bindung, Verwirrung, Gesteigerte Sinne (Geruch, Infrarotsicht oder Ultraschall)
Schwächen	Allergie (Insektizide, Schwer), Schwund

SOLDAT

Nach den Königinnen werden Soldaten unter den Insektengeistern am meisten gefürchtet. Sie sind der bewaffnete Arm des Schwarms und beseitigen Bedrohungen. Bei Einzelgängern jagen die Soldaten als einsame Raubtiere, in Schwärmen gehen sie mit tödlich präziser Koordination in den Kampf. Sie sind noch widerstandsfähiger als der durchschnittliche Insektengeist und widerstehen körperlichen Angriffen und Insektiziden wesentlich besser.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS + 3	KS + 1	KS + 1	KS + 3	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 1 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Akrobatik, Antimagie, Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewohnung (Lebende Gefäße), Bewusstsein, Grauen, Natürliche Waffe (Schaden = (KS +2)K, DK -1), Schwarmverstand, Tierbeherrschung (Insektenart)
Zusätzliche Kräfte	Bindung, Fertigkeit (ein Soldat kann statt einer zusätzlichen Kraft eine zusätzliche Kampffertigkeit erhalten), Gift, Gifthauch, Magischer Schutz, Verschleierung
Schwächen	Allergie (Insektizide, Leicht), Schwund

SPÄHER

Späher sind oft außerhalb der Grenzen des Stocks oder Nestes unterwegs, um nach Gefahren oder Möglichkeiten zur Ausbreitung zu suchen. Sie sind die unauffälligsten Insektengeister und nutzen List und Tücke, um ihre Ziele zu erreichen. Ein Schamane, eine Königin oder Mutter wird immer versuchen, einen Späher in Fleischgestalt (s. **Bewohnung**, S. 226) zu erschaffen.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS	KS + 2	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 2 + 3W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Akrobatik, Askennen, Astralkampf, Schleichen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewohnung (Lebende Gefäße), Bewusstsein, Gesteigerte Sinne (Geruch, Infrarotsicht oder Ultraschall), Schwarmverstand, Suche, Tierbeherrschung (Insektenart), Verschleierung
Zusätzliche Kräfte	Gifthauch, Natürliche Waffe (Schaden = (Kraftstufe)K, DK –), Schutz, Verwirrung
Schwächen	Allergie (Insektizide, Schwer), Schwund

KÖNIGIN/MUTTER

Die Königinnen und Mütter sind die Zentralfiguren der Schwärme oder Gruppen, in die sie beschworen werden. Ihre Kraft Astrales Tor, mit der sie andere Geister ihrer Art beschwören können, macht sie zur größtmöglichen Bedrohung der Metamenschheit unter allen Insektengeistern.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS + 5	KS + 3	KS + 4	KS + 5	KS + 1	KS + 1	KS + 1	KS	KS	KS	KS / 2

Initiative	(KS x 2) + 5 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 2 +3W6
Fertigkeiten	Akrobatik, Antimagie, Askennen, Astralkampf, Führung, Spruchzauberei, Verhandlung, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrales Tor, Bewusstsein, Geisterpakt, Gesteigerte Sinne (Geruch, Infrarotsicht oder Ultraschall), Grauen, Reichtum, Schwarmverstand, Suche, Tierbeherrschung (Insektenart), Verbannungsresistenz, Zwang
Zusätzliche Kräfte	Gift, Gifthauch, Natürliche Waffe (Schaden = (KS + 3)K, DK -1), Schutz, Verschleierung
Schwächen	Allergie (Insektizide, Schwer)
Anmerkung	Alle Königinnen und Mütter sind Freie Geister (S. 218)

KREATUREN DES UNBEKANNTEN

MANANANGGAL

Manananggals sind sehr atypische Vampirwesen. Wie traditionelle Vampire ernähren sie sich von metamenschlicher Essenz, aber damit enden die Gemeinsamkeiten bereits. Sie ziehen es vor, die Essenz ungeborener Kinder zu verzehren, sind aber nicht darauf angewiesen. Außerdem können sie ihren Torso von den Beinen trennen und danach fliegen. Das müssen sie zur Nahrungsaufnahme auch tun. Wenn sie getrennt sind, sind sie am verwundbarsten. Wenn man Salz zwischen Torso und Beine reibt, wenn die Kreatur getrennt ist, kann sie sich, solange das Salz dableibt, nicht vereinen. Ohne die Beine wird der geflügelte Torso schwach und stirbt innerhalb von 24 Stunden.

MANANANGGAL (GANZ)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
4	3	4	4	4	3	4	3	4	2W6	3

Initiative	8 + 2W6
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 4 bis 8
Fertigkeiten	Akrobatik 4, Askennen 4, Astralkampf 3, Laufen 4, Schleichen 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 4
Kräfte	Bewusstsein, Dualwesen, Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Regeneration
Schwächen	Allergie (Sonnenlicht, Leicht), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Blut)

TORSO (ABGETRENNT)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
4	3	4	4	4	3	4	3	4	2W6	3

Initiative	8 + 2W6
Zustandsmonitor (K/G)	10/10
Limits	Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 4 bis 8
Fertigkeiten	Akrobatik 4, Askennen 4, Astralkampf 3, Fliegen 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 4
Kräfte	Bewusstsein, Dualwesen, Essenzentzug, Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Natürliche Waffe (Klauen, Schaden 5K, DK -1, Reichweite 0), Regeneration
Schwächen	Allergie (Salz, Schwer), Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Blut)

BEINE (ABGETRENNT)

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
2	2	2	3	4	3	5	3	4	2W6	3

Initiative	7 + 2W6
Zustandsmonitor (K/G)	9/10
Limits	Körperlich 4, Geistig 5, Sozial 4 bis 8
Fertigkeiten	Akrobatik 4, Laufen 4, Schleichen 5, Waffenloser Kampf 2
Kräfte	Dualwesen, Immunität (Alter, Pathogene, Toxine), Regeneration
Schwächen	Allergie (Salz, Schwer), Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Essenzverlust, Nahrungsbedarf (metamenschliches Blut)

ENGKANTO

Engkanto sind eine geheimnisvolle Geisterart, die aus einer tiefen, bisher unbekannten Metaebene kommt. Ihre Verbindung zur physischen Ebene ist schwach, und sie können nur in einem Gebiet mit einer Hintergrundstrahlung von mindestens 5 auftreten. Und selbst dann können ihre Gestalten die physischen Grenzen solcher Domänen nicht überschreiten. Sie erscheinen als kleine, weniger als einen halben Meter große und entfernt metamenschlich aussehende Gestalten, sind aber größtenteils substanzlos. Man begegnet ihnen ausschließlich in Gruppen. Sie haben eine Art Hybrid- oder Schwarmintelligenz und kommunizieren als Gruppierung mit Metamenschen, obwohl sie sich als Einzelwesen bezeichnen.

Ihre Motive sind völlig fremdartig und unbekannt, aber sie versuchen immer, einen Sterblichen zu einer besonderen Art Geisterpakt (S. 239) zu überreden. Dieser Pakt verlangt von dem Sterblichen, eine Reihe von anscheinend willkürlich ausgewählten Diensten zu leisten, die meist klein und einfach anfangen, aber mit der Zeit immer schwieriger werden. Solange der Sterbliche die Bitten erfüllt, gewähren ihm die Engkanto die Vorzüge des Karmischen Segens (S. 106). Sollte der Sterbliche sich einmal weigern, die Aufgaben zu erfüllen, berauben ihn die Engkanto dieser Vorzüge und belegen ihn stattdessen mit ihrem Karmischen Fluch (S. 106).

Die genaue Art der Aufgaben, und wie man aus dem Geisterpakt entkommt (wenn das überhaupt möglich ist), sind Sache des Spielleiters. Engkanto folgen den Regeln für Freie Geister (S. 218).

ENGKANTO

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
2	4	4	1	5	8	8	9	6	6	6

Initiative	12 + 2W6
Zustandsmonitor (K/G)	9/11
Limits	Körperlich 3, Geistig 10, Sozial 10
Fertigkeiten	Astralkampf 4, Einschüchtern 8, Führung 6, Gebräuche 8, Spruchzauberei 6, Überreden 10, Unterricht 6, Verhandlung 10, Wahrnehmung 10
Kräfte	Bewusstsein, Einfluss, Geisterpakt (Karmischer Segen/Fluch), Immunität (Alter, Normale Waffen, Pathogene, Toxine), Unfall, Verschleierung, Verwirrung

KARMISCHER SEGEN/FLUCH

Dies ist der einzigartige Geisterpakt der Engkanto. Ein Metamensch schließt diesen Pakt nach den Regeln auf Seite 239. Solange der Metamensch in der Gunst der Engkanto steht, können diese den Karmischen Segen benutzen, um dem Sterblichen (ohne Karmakosten) einen oder mehrere Vorteile zu verleihen (wobei einige im Sinne der Story sinnvoller sein können als andere). Sollte der Metamensch die Gunst verlieren, können die Engkanto ihm die Vorteile entziehen und ihn stattdessen mit Nachteilen belegen, die er nicht durch Karma ausgleichen, sondern nur durch ein neues Einvernehmen mit den Engkanto oder das Ende des Geisterpaktes wieder loswerden kann.

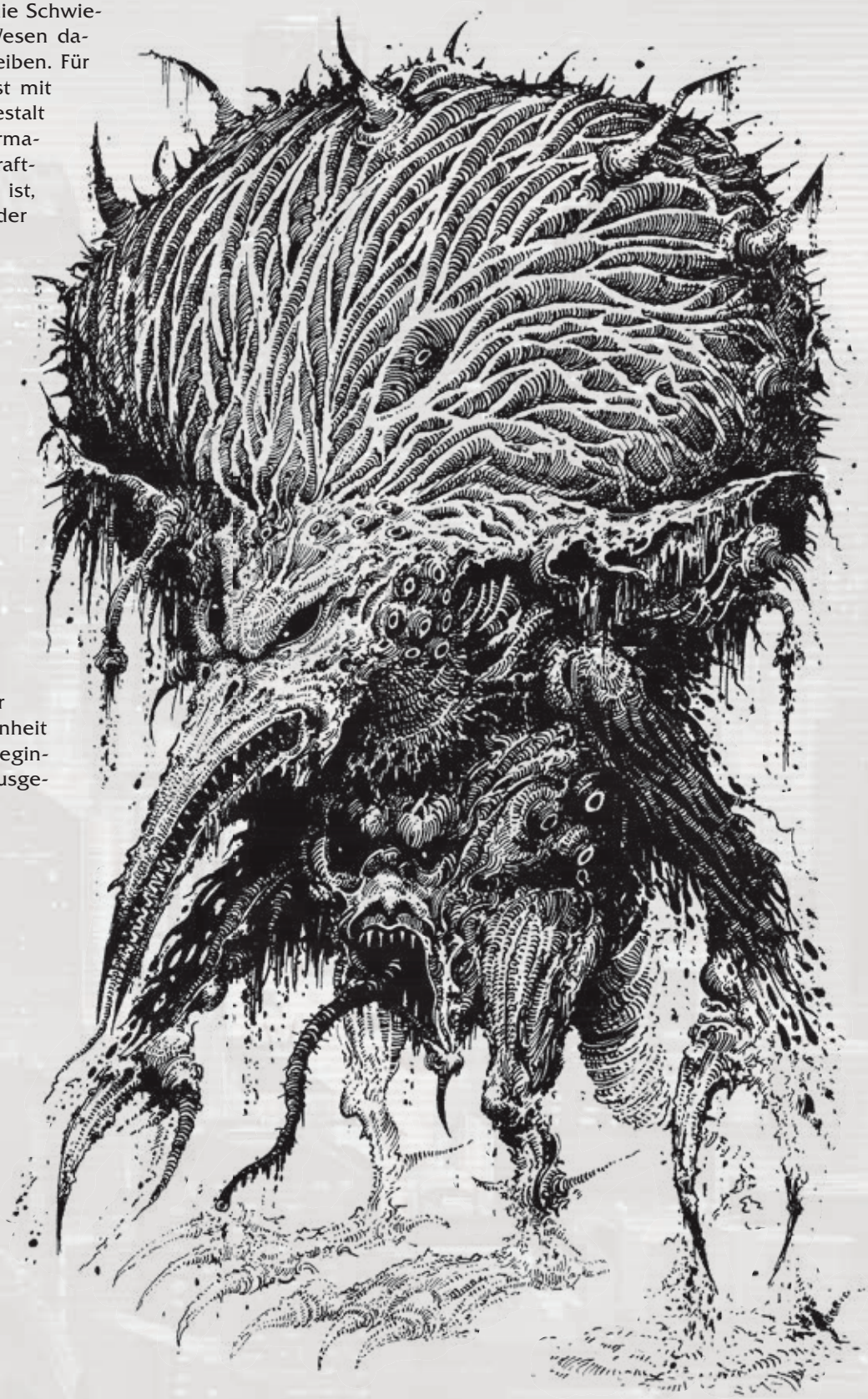
SCHWUND (SCHWÄCHE)

Wesen aus anderen Ebenen suchen nach einem physischen Anker, und es ist schwer für sie, in astraler Gestalt

zu bleiben. Der Schwund bildet die Schwierigkeiten ab, die einige dieser Wesen damit haben, in unserer Welt zu bleiben. Für jeweils 24 Stunden, die ein Geist mit dieser Schwäche in astraler Gestalt verbringt, wird seine Kraftstufe permanent um 1 gesenkt. Wenn die Kraftstufe des Geistes auf 0 gesunken ist, wird er entweder vernichtet oder kehrt auf seine Heimatebene zurück (was für uns Bewohner der physischen Ebene mehr oder weniger auf dasselbe hinausläuft).

Der Vorzug des Schwundes ist, dass ein Geist, der deswegen mindestens 1 Punkt seiner Kraftstufe verloren hat, schwer zu entdecken ist. Deshalb erhalten Askennenproben zu seiner Entdeckung einen Würfelpoolmalus von -3. Außerdem erhält der Geist in diesem Fall einen Würfelpoolbonus von +3, wenn er versucht, eine Manabarriere zu durchqueren.

Alle Wirkungen des Schwundes werden aufgehoben, sobald der Geist ein Gefäß durch Besessenheit oder Bewohnung übernimmt, beginnen aber sofort wieder, wenn er ausgetrieben wird.



ERWEITERTES GRIMOIRE

EINLEITUNG

Das alte Sprichwort „Wissen ist Macht“ gilt besonders für Zauberer. Ein einziger Zauber kann bei einem gefährlichen Run das Blatt wenden. Die Zauber im Grundregelwerk (*SR5*, S. 280ff.) – die hier zur besseren Übersicht auch noch mal aufgeführt sind – bilden den Grundstock der allgemein bekannten „Arbeitszauber“, die fast jedem Zauberer mit genügend Geld zur Verfügung stehen. Die hier aufgeführten Zauber hingegen stammen aus selteneren und esoterischeren Wissenssammlungen. Diese Formeln können schwer zu beschaffen sein, da Zauberer ihre Geheimwaffen bekanntermaßen eifersüchtig hüten und sie nicht mit anderen teilen – zumindest nicht, ohne dafür viel Geld (oder andere Formen der Bezahlung) zu verlangen. In den Schatten hat eben alles seinen Preis.

Nach Maßgabe des Spielleiters können die Zauber in diesem Kapitel schon bei der Charaktererschaffung für Zauberer und Magieradepten erhältlich sein oder erst später im Spiel zur Verfügung stehen. Sie funktionieren nach denselben Spruchzauberei-Regeln (*SR5*, S. 279) wie alle anderen Zauber auch.

DER RICHTIGE ZAUBER ZUR RICHTIGEN ZEIT

Ihr wollt hervorragende Zauberer sein statt nur der Typ, der auf der Straße Kartentricks vorführt? Dann müsst ihr wissen, wann ihr aus einem Zauber den maximalen Effekt herausholen könnt. Ein Tarnzauber kann im Dschungel wertvolle Dienste leisten, aber in einem Büro ist er weniger effektiv. Genauso werden die meisten Bewohner eines schäbigen Motels die Dunstschwaden der Freude, die der Zauber Opiumhöhle erzeugt, zu schätzen wissen, aber derselbe Zauber in einer Vorstandssitzung wird wohl eher dazu führen, dass jemand die Täuschung durchschaut und erkennt, dass etwas Verdächtiges vor sich geht.

Der Spielleiter sollte darauf achten, wenn Zauber in besonders unpassenden Situationen gewirkt werden, und den Opfern in diesen Fällen ein paar Extrawürfel für die Widerstandsprobe geben oder sie den Zauber zumindest bemerken lassen. Wenn andererseits ein Zauberer genau den richtigen Zauber zur richtigen Zeit benutzt – wie etwa eine Stinkbombe in der Nähe einer Toilette –, könnte der Spielleiter es den Zielen etwas schwerer machen, dem Zauber zu widerstehen.

HEILZAUBER

Heilzauber können Verletzungen und Krankheiten heilen (oder Krankheitssymptome hervorrufen), entgiften (oder Giftwirkungen nachahmen) und Attribute verändern. Es ist zurzeit keine magische Technik bekannt, die Geistigen Schaden oder psychische Störungen heilen könnte. Bei allen Heilzaubern muss der Zauberer das Ziel des Zaubers berühren.

Die vollständigen Regeln zum Umgang mit Heilzaubern finden Sie in *SR5* auf Seite 281.

ABHÄNGIGKEIT LINDERN
(ESSENZ)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 6

Dieser Zauber senkt temporär die Auswirkungen einer Abhängigkeit (*SR5*, S. 88) auf Körper und Geist des Ziels. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe senkt die Schwere der Abhängigkeit um eine Stufe (z. B. von Schwer auf Mittel). Dieser Zauber heilt nicht die Abhängigkeit, er lindert nur ihre Auswirkungen und kann auch nur gegen eine Abhängigkeit gleichzeitig wirken. Die Wirkung hält nur so lange an, wie der Zauber aufrechterhalten wird; danach kehrt die Abhängigkeit mit voller Stärke zurück. Dieser Zauber wirkt nicht gegen die Auswirkungen einer Fokusabhängigkeit (*SR5*, S. 319).

ALLERGIE LINDERN
(ESSENZ)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 6

Dieser Zauber senkt oder unterbindet temporär die Auswirkungen einer Allergie (*SR5*, S. 88) auf Körper und Geist des Ziels. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe senkt die Schwere der Allergie um eine Stufe (z. B. von Mittel auf Leicht). Dieser Zauber heilt nicht die Allergie, er lindert nur ihre Wirkung und kann auch nur gegen eine

Allergie gleichzeitig wirken. Wenn die Wirkung des Zaubers endet, kehrt die Allergie mit voller Stärke zurück.

[ATTRIBUT] SENKEN
(ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Dieser Zauber schwächt das Ziel, indem er ein bestimmtes Attribut senkt. Es gibt für jedes Geistige und Körperliche Attribut eine eigene Version dieses Zaubers, nicht aber für die Spezialattribute Edge, Essenz, Magie oder Resonanz. Der Zauber kann sowohl gegen natürliche als auch gegen verstärkte Attribute wirken.

Dieser Zauber wird als Vergleichende Probe auf Spruchzauberei + Magie [Kraftstufe] gegen [Zielattribut] + Willenskraft des Ziels gewirkt. Wenn der Zauberer gewinnt, wird das Attribut um die Anzahl der Nettoerfolge reduziert. Wenn ein Körperliches Attribut auf 0 sinkt, ist das Opfer bewegungsunfähig und paralysiert. Wenn ein Geistiges Attribut auf 0 sinkt, ist das Ziel vollkommen verwirrt und steht einfach nur in der Gegend herum. Das Senken eines Attributs verändert auch abgeleitete Werte, die von diesem Attribut abhängen (wie etwa den Initiativewert bei Intuition oder Reaktion oder die Anzahl der Schadenskästchen bei Konstitution), solange der Zauber aufrechterhalten wird.

[ATTRIBUT] STEIGERN
(ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 3

Dieser Zauber erhöht bei einem freiwilligen Ziel ein natürliches oder verstärktes Attribut. Es gibt für jedes Geistige und Körperliche Attribut eine eigene Version dieses Zaubers, nicht aber für die Spezialattribute Edge, Essenz, Magie oder Resonanz. Die Kraftstufe des Zaubers muss mindestens so hoch sein wie der (verstärkte) Wert des Zielattributs. Das Attribut wird pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe um 1 erhöht, wobei der maximale Bonus von +4 (durch die Summe aller Verbesserungen) auf ein Attribut nicht überschritten werden kann. Überzählige Erfolge verfallen. Jedes Attribut kann gleichzeitig nur von einem solchen Zauber betroffen sein.

Das Steigern eines Attributs kann auch abgeleitete Werte beeinflussen, die von diesem Attribut abhängen (ein Steigern der Reaktion beeinflusst die Initiative, eine Steigerung der Konstitution kann vorübergehend zusätzliche Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor erzeugen usw.).

AUFPUTSCHEN
(ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 3

Aufputschen lindert das körperliche Schlafbedürfnis eines freiwilligen Ziels. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe gilt im Hinblick auf Widerstandsproben gegen Erschöpfung (*SR5,* S. 174) als eine Stunde Schlaf. Dieser Zauber ist bei Studenten der Magie sehr beliebt, hat aber einen großen Nachteil. Nach Maßgabe des Spielleiters kann ein Charakter, der den Zauber über längere Zeiträume einsetzt, um nicht schlafen zu müssen, von magisch befördertem Schlafentzug abhängig werden (siehe **Abhängigkeit**, *SR5,* S. 88).

AUFWECKEN
(ESSENZ)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 3

Mit diesem Zauber kann der Zauberer ein bewusstloses Ziel sofort aufwecken und voll einsatzfähig machen, wobei die Wirkungen einer Betäubung, inklusive der Modifikatoren für Geistigen Schaden, aufgehoben werden. Der Zauber wirkt bei Zielen, die aufgrund einer externen Einwirkung (z. B. Verletzung, Drogen oder Chemikalien) bewusstlos sind.

Der Schwellenwert für die Spruchzaubereiprobe ist gleich dem Modifikator aus Geistigem Schaden, unter dem das Ziel zurzeit leidet (oder 1, wenn es einfach schläft). Solange der Zauber aufrechterhalten wird, bleibt das Ziel bei Bewusstsein. Danach wird es wieder bewusstlos und braucht zur Genesung seines Geistigen Schadens doppelt so lange wie gewöhnlich. Das betrifft auch neuen Geistigen Schaden, den es eventuell während der Wirkungsdauer des Zaubers erlitten hat. Diese

Nachwirkung hält an, bis aller Geistiger Schaden geheilt ist. Leider kann der Zauberer diesen Zauber nicht auf sich selbst wirken.

BEIDHÄNDIGKEIT
(ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

Das freiwillige Ziel dieses Zaubers erhält, solange der Zauber wirkt, den Vorteil Beidhändigkeit (*SR5,* S. 83). Für jeden Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe hält die Wirkung des Zaubers 1 Kampfrunde lang an.

ENTGIFTUNG

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS - 6

Entgiftung senkt die Nebenwirkungen von Giften und Drogen. Die Kraftstufe des Zaubers muss mindestens so hoch wie der Grundschadenscode des Toxins sein. Ein einziger Erfolg genügt, um alle Symptome zu beseitigen. Entgiftung heilt oder verhindert keinen Schaden durch Toxine, beseitigt aber jegliche Nebenwirkungen (wie Schwindel, Halluzinationen, Übelkeit, Schmerzen usw.). Entgiftung ist bei den Leuten, die es sich leisten können, das Katerbekämpfungsmittel der Wahl.

ERNÄHRUNG

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS - 3 (freiwilliges Ziel) / KS (bewusstloses oder unfreiwilliges Ziel)

Dieser Zauber versorgt ein Ziel mit Nahrung, indem er es mit reinem Mana ernährt. Ein Erfolg reicht aus, um das Subjekt für mehrere Stunden zu sättigen, wobei zusätzliche Erfolge die Qualität der „Nahrung" verbessern. Dieser Zauber verhindert Verhungern oder Verdursten, hat jedoch auch seine Nachteile. Wer den Zauber über längere Zeit anwendet, riskiert, von magischer Ernährung abhängig zu werden (behandeln Sie die magische Nahrung, als hätte sie einen Abhängigkeitswert von 2 und einen Abhängigkeits-Schwellenwert von 1; s. **Drogenmissbrauch und Abhängigkeit**, *SR5*, S. 416). Ernährung funktioniert bei freiwilligen Zielen am besten, kann jedoch auch auf bewusstlose oder unfreiwillige Ziele gewirkt werden.

ERZWUNGENE VERTEIDIGUNG
(ESSENZ)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: S **Entzug:** KS - 1

Ein trainierter Runner hat seine Überlebensinstinkte im Griff, um kalkulierte Risiken eingehen zu können. Erzwungene Verteidigung löst die archaischen Reflexe aus, um jeden Preis überleben zu wollen. Das Ziel widersteht diesem Zauber mit Konstitution (+ Antimagie, falls anwendbar). Gelingt die Spruchzaubereiprobe, muss das Ziel sofort die Unterbrechungshandlung Volle Abwehr (*SR5,* S. 170) durchführen und sie für eine Anzahl von Kampfrunden gleich den Nettoerfolgen bei der Spruchzaubereiprobe beibehalten. Dieser Zauber zwingt das Ziel nicht, weiter am Kampf teilzunehmen oder im Kampfgebiet zu bleiben.

FASTEN
(ESSENZ)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Solange dieser Zauber aufrechterhalten wird, hat das freiwillige Ziel die Fähigkeit, jegliches Hunger- oder Durstgefühl zu verdrängen. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe erlaubt dem Ziel, die Symptome einer versäumten Mahlzeit zu ignorieren. Die biologische Notwendigkeit für Essen und Trinken verschwindet aber nicht. Sobald der Zauber endet, erleidet das Ziel alle Auswirkungen von Auszehrung und Austrocknung. Die Reichen und Schönen nutzen Fasten gerne als einfachen „Diätzauber".

Ziele, die länger als 72 Stunden unter der Wirkung dieses Zaubers stehen, riskieren bleibende Schäden. Der Spielleiter sollte Erschöpfungsschaden (*SR5,* S. 174) und Desorientierung (*SR5,* S. 410) anwenden, wenn es jemand mit dem Fasten übertreibt.

GEGENMITTEL

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS - 3

Dieser Zauber hilft dem Ziel, die Wirkung eines Toxins zu überstehen. Der Zauber wird nach einer Vergiftung gewirkt, aber bevor das Ziel seine Toxinwiderstandsprobe ablegen muss. Wie viel Zeit man dafür hat, hängt von der Geschwindigkeit des Gifts ab. Die Erfolge der Spruchzaubereiprobe gelten direkt als zusätzliche Erfolge bei der Toxinwiderstandsprobe.

GIFTVERSTÄRKUNG
(ESSENZ)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Giftverstärkung ist das Gegenteil des Zaubers Gegenmittel (S. 110). Dieser Zauber erhöht die Anfälligkeit des Ziels für Drogen und Toxine und ist deshalb bei Wiz-Gangs sehr beliebt, weil sie sich oder anderen Junkies damit einen stärkeren Kick verschaffen können. Das Ziel widersteht dem Zauber mit Konstitution (+ Antimagie, falls anwendbar). Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaube-

reiprobe senkt den Würfelpool des Ziels für Toxinwiderstandsproben um 1. Giftverstärkung muss aufrechterhalten werden, bis die Wirkung des Toxins eintritt, sonst hat der Zauber keinen Einfluss auf die Widerstandsprobe.

HEILEN
(ESSENZ)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS - 4

Heilen wirkt gegen körperliche Verletzungen. Der Zauber heilt eine Anzahl von Körperlichen Schadenskästchen gleich der Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe. Erfolge können auch verwendet werden, um die Zeit zu reduzieren, bis die Wirkung permanent wird. Dabei verkürzt jeder so verwendete Erfolg die benötigte Zeit um 1 Kampfrunde. Man kann die Erfolge beliebig zwischen Heilung und Beschleunigung aufteilen.

Alle Schadenskästchen, die nach dem Zauber verbleiben, können nur noch mit der Zeit durch Genesung (*SR5,* S. 205) geheilt werden.

KRANKHEIT HEILEN
(ESSENZ)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS - 4

Dieser Zauber wird irgendwann nach einer Infektion auf einen Patienten gewirkt, um ihm beim Überwinden der Krankheit zu helfen. Der infizierte Charakter erhält für seine Krankheitswiderstandsprobe(n) zusätzliche Würfel in Höhe der Erfolge des Zauberers, bis er sich erholt (oder stirbt). Allerdings wird durch diesen Zauber kein Schaden geheilt, den die Krankheit bereits verursacht hat (dazu benötigt man den Zauber Heilen).

LIMIT ERHÖHEN
(ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

LIMIT SENKEN
(ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Jeder Charakter hat drei natürliche Limits (Körperlich, Geistig und Sozial), die angeben, wie viele der bei einer Probe erzielten Erfolge gewertet werden können (siehe *SR5,* S. 49). Mit diesen Zaubern kann ein Limit des Ziels verändert werden.

Beim Wirken des Zaubers muss der Zauberer ein einzelnes natürliches Limit auswählen, gegen das der Zauber wirken soll. Es darf immer nur ein Limit gleichzeitig verändert werden. Wenn man den Zauber erneut auf das Ziel wirkt, wird die vorherige Änderung rückgängig gemacht. Jeder Erfolg (bei Limit Erhöhen) bzw. Nettoerfolg (bei Limit Senken) bei der Spruchzaubereiprobe erhöht bzw. senkt das betroffene Limit um 1, bis zu einem Minimum von 1. Dem Zauber Limit Senken wird mit Konstitution (+ Antimagie, falls anwendbar) widerstanden.

PROPHYLAXE

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 4

Dieser Zauber verleiht dem Ziel pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe 1 zusätzlichen Würfel für den Widerstand gegen Infektionen, Drogen und Toxine. Der Zauber unterscheidet nicht zwischen schädlichen und nützlichen Substanzen, also widersteht das Ziel auch Medikamenten und anderen hilfreichen Drogen. Die Boni durch hilfreiche Drogen werden pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe um 1 reduziert. Drei oder mehr Erfolge negieren alle Effekte, die keinen Bonus oder Malus bringen.

REFLEXE SENKEN
(ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Dieser Zauber senkt die Reflexe des Ziels (d. h. sein Initiativeergebnis). Das Ziel widersteht mit Reaktion (+ Antimagie, falls anwendbar). Die Kraftstufe des Zaubers muss mindestens so hoch sein wie das Reaktionsattribut des Ziels. Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe senkt das Initiativeergebnis des Ziels um 1.

REFLEXE STEIGERN
(ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Dieser Zauber erhöht die Initiative des Ziels. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe addiert +1 zum Initiativewert des Ziels, und für je 2 Erfolge erhält das Ziel +1W6 Initiativewürfel. Ein Charakter kann gleichzeitig nur von einem solchen Zauber profitieren, und das Maximum von 5W6 Initiativewürfeln kann nicht überschritten werden.

SAUERSTOFFMASKE

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 5

Dieser Zauber reichert das Blut eines freiwilligen Ziels mit Sauerstoff an. Dadurch erhält es pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe +1 auf die Konstitution zum Widerstand gegen Ersticken, Erwürgen, die Auswirkungen

von eingeatmeten Gasen oder andere Auswirkungen von Sauerstoffmangel. Außerdem erlaubt der Zauber dem Ziel, unter Wasser zu atmen.

SCHMERZRESISTENZ

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS - 4

Schmerzresistenz erlaubt dem Ziel, Schmerzen durch Verletzungen zu ignorieren, was die Verletzungsmodifikatoren durch Körperlichen und Geistigen Schaden reduziert. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe lässt das Ziel bei der Berechnung von Verletzungsmodifikatoren jeweils ein Kästchen Schaden auf beiden Zustandsmonitoren ignorieren. Der Zauber entfernt nicht den Schaden selbst; nur die Verletzungsmodifikatoren werden gesenkt. Wenn alle Kästchen eines Zustandsmonitors voll sind, wird das Ziel immer noch bewusstlos.

Der Zauber ist insofern permanent, als die Erhöhung der Endorphinkonzentration im Körper des Ziels nicht vergeht. Wenn das Ziel so viel Schaden erleidet, dass die ignorierten Kästchen überschritten werden, oder wenn die Verletzungen geheilt werden, endet die Wirkung des Zaubers. Eine Person kann nur unter dem Einfluss eines einzelnen Zaubers Schmerzresistenz gleichzeitig stehen (dessen mit den meisten Erfolgen, wenn mehrere gewirkt wurden).

STABILISIEREN

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS - 4

Dieser Zauber kann ein Ziel mit vollem Körperlichem Schadensmonitor stabilisieren und verhindern, dass es stirbt. Die Kraftstufe des Zaubers muss mindestens so hoch sein wie der bereits vorhandene Überschüssige Schaden, wenn der Zauber beginnt. Erst wenn die Zauberwirkung permanent ist, ist das Ziel wirklich stabilisiert. Erfolge reduzieren die dafür benötigte Zeit um 1 Kampfrunde pro Erfolg. Wenn der Zauber erfolgreich ist, wird das Ziel stabilisiert und erleidet keinen weiteren Überschüssigen Schaden (s. *SR5,* S. 207).

VOLLRAUSCH

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS - 3

Dieser Zauber verursacht einen Rauschzustand. Das Ziel leistet mit Konstitution Widerstand; jeder Schutz, den das Ziel gegen Einnahme-Toxine hat, kommt ebenfalls zur Anwendung. Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe verursacht 1 Kästchen Erschöpfungsschaden (*SR5*, S. 174), der den berauschten Zustand des Ziels repräsentiert. Die Zauber Gegenmittel und Entgiftung können gegen die Auswirkungen dieses Zaubers eingesetzt werden.

WINTERSCHLAF

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS - 2

Der Zauberer muss ein bereitwilliges oder bewusstloses Ziel berühren. Der Zauber versetzt das Ziel in eine Art Scheintod. Die Körperfunktionen des Subjekts werden stark verlangsamt, sodass das Subjekt über einen langen Zeitraum hinweg auch ohne Nahrungsaufnahme in einem winterschlafähnlichen Zustand überleben kann. Auch die Atmung des Subjekts wird verlangsamt, sodass der Charakter bei begrenztem Sauerstoffvorrat deutlich länger überleben kann. Für jeden Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe kann ein Charakter bis zu 4 Stunden in diesem Zustand belassen werden. Erzielt ein Zauberer also 3 Erfolge bei der Zauberprobe, kann der Scheintod des Ziels für bis zu 12 Stunden aufrechterhalten werden. Nach dem Ablauf dieser Zeitspanne normalisiert sich der Stoffwechsel des Ziels wieder. Wenn der Zauberer die Zielperson für einen längeren Zeitraum im Zustand des Scheintods belassen möchte, muss der Zauber erneut gewirkt werden. Dieser Zauberspruch sorgt nicht dafür, dass das Subjekt bewusstlos bleibt: Wacht der Charakter auf und widersetzt sich der Wirkung des Zaubers, so normalisiert sich sein Metabolismus, und die Wirkung des Zaubers wird gebrochen. Aus diesem Grund wird dieser Zauber normalerweise im Zusammenspiel mit einem weiteren Zauber oder mit Drogen angewandt, um zu gewährleisten, dass das Ziel bewusstlos bleibt. Die Anzahl der Erfolge bestimmt auch, um welchen Faktor sich die Zeit verlängert, die ein Charakter ohne Nahrungsaufnahme oder in einer Umgebung mit begrenztem Sauerstoffvorrat überleben kann. Wenn beispielsweise 3 Erfolge erzielt wurden, kann ein Charakter, dessen Körper mit dem Zauber Winterschlaf beeinflusst wurde, dreimal länger ohne Wasser und Nahrung überleben und in einer Situation, in der der Sauerstoff begrenzt ist, dreimal länger durchhalten. Um Medkit-Computer und Vitalmonitore zu täuschen und ihnen vorzugaukeln, dass das Subjekt tot ist, sind 6 oder mehr Erfolge nötig.

ILLUSIONSZAUBER

Mit der subtilen Kunst der Illusionszauber können Zauberer täuschen, desorientieren oder die Sinne verwirren. Die vollständigen Regeln für Illusionszauber finden Sie in *SR5* auf Seite 283.

BÖSE AHNUNG
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Böse Ahnung ist ein Flächenzauber, der auf mystische Weise Gefühle der drohenden Gefahr, der Angst und des Unwohlseins überträgt, wenn man in seinen Wirkungs-

bereich tritt. Die Opfer fühlen sich zugleich erschreckt und nervös. Ihre Nackenhaare stellen sich auf, und sie bekommen einen Anflug von Panik. Charaktere, die dem Zauber nicht widerstehen, erhalten – solange sie im Wirkungsbereich bleiben – pro Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Handlungen, was ihr Zittern, ihre Angst und ihre Nervosität widerspiegelt. Nach Maßgabe des Spielleiters kann ein Charakter, dessen Würfelpoolmodifikator seine Willenskraft übersteigt, zur Flucht gezwungen sein oder sich einfach zu einem zitternden Häuflein Elend zusammenkrümmen.

DOUBLE
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 1

Mit diesem Zauber kann der Zauberer ein illusionäres Abbild des Ziels erschaffen, das diesem völlig gleicht und alle seine Bewegungen nachahmt. Der Zauberer hat eine eingeschränkte Kontrolle über das Abbild und kann seine Bewegungen anpassen, damit es zum Beispiel nicht durch Wände läuft, aber in beengten Verhältnissen kann das schwierig sein. Damit das Abbild eine bestimmte Handlung durchführt, muss der Zauberer eine Einfache Handlung aufwenden. Ein Zauberer kann nur ein Abbild eines Individuums gleichzeitig aufrechterhalten, kann aber den Zauber mehrmals wirken, um unterschiedliche Leute zu duplizieren.

Opfer, die dem Zauber nicht widerstehen, können Original und Kopie nicht voneinander unterscheiden, da beide gleich aussehen, klingen und riechen. Das Abbild ist allerdings immateriell: Kugeln und Klingen gehen einfach durch es hindurch. Es kann weder Angriffe durchführen noch Zauber wirken. Dieser Zauber wirkt sowohl auf Lebewesen als auch auf technologische Sensoren.

EUPHORIE
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 3

OPIUMHÖHLE
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 1

Mit diesem Zauber kann der Zauberer seine Feinde auf unübliche, nicht tödliche Weise ablenken, indem er ihnen

große Lust aufzwingt. Euphorie umfängt das Ziel und simuliert einen gewaltigen Kick, der mit einer bewusstseinsverändernden Droge oder einem Orgasmus vergleichbar ist. Viele Zauberer verwenden diesen Zauber im Privatleben und versetzen freiwillige Ziele in Ekstase. Diesen Zauber gegen unfreiwillige Opfer zu benutzen, gilt in vielen Gegenden als Verbrechen. Zauberer, die diesen Zauber exzessiv wirken, laufen Gefahr, sich einen unappetitlichen Ruf zu erwerben.

Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe führt zu einem Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Handlungen des Ziels, weil es abgelenkt ist. Nach Maßgabe des Spielleiters kann ein Charakter, dessen Würfelpoolmalus seine Willenskraft übersteigt, vollständig handlungsunfähig werden. Euphorie wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Opiumhöhle ist ein Flächenzauber.

FAHRZEUGMASKE
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Diese Variante des Zaubers Physische Maske (S. 115) dient speziell zur Maskierung von Fahrzeugen und Drohnen. Indem der Zauberer das Fahrzeug berührt, erschafft er eine Illusion, die es als ein anderes Fahrzeug von ungefähr ähnlicher Größe tarnt. Der Zauber kann auch Geräusche, Geruch und andere Charakteristika des Fahrzeugs verändern. Fahrzeugmaske kann auch die Signatur eines Fahrzeugs (*SR5,* S. 186) ändern. Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe kann verwendet werden, um den Signaturmodifikator des Fahrzeugs um 1 zu senken oder zu erhöhen. Der Zaubernde muss das Fahrzeug maskierte aktiv berühren, um den Zauber aufrechtzuerhalten.

FAHRZEUGSIGNATUR AUSTAUSCHEN
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: speziell **Entzug:** KS + 1

Dieser Zauber ist eine Variante des Zaubers Physische Maske (S. 115), mit dessen Hilfe ein Fahrzeug oder eine Drohne die einzigartige elektronische Signatur eines anderen Fahrzeugs von etwa gleicher Größe übernehmen kann. Elektronische Sensoren (wie z. B. diejenigen anderer Fahrzeuge und Drohnen) interpretieren die Signatur eines der betroffenen Fahrzeuge dann als die des jeweils anderen. Dieser Zauber erzeugt keine zusätzlichen Codes, die man eventuell für den Zugang zu stärker gesicherten Gebieten braucht, kann aber ein Fahrzeug durch eine oberflächliche Überprüfung schleusen. Diese Täuschung wirkt nur, solange sich die beiden Fahrzeuge nicht weiter als 5 Kilometer voneinander entfernen. Sobald diese Entfernung überschritten wird, kehrt die alte Signatur wieder zurück. Dieser plötzliche Wandel wird bei den meisten Sicherheitssystemen, die nach Anomalien Ausschau halten, einen Alarm auslösen. Außerdem endet die Wirkung auch, sobald eines der Fahrzeuge zerstört wird.

Die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt [Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe x 10] + 10 Minuten.

GESTANK
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

STINKBOMBE
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber geben dem Zaubernden ein ekelhaftes Werkzeug an die Hand, um Gegner mit der Illusion eines Gestanks abzulenken, der ihnen den Magen umdreht. Das Ziel erhält pro Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Handlungen, weil es die ganze Zeit über würgt. Nach Maßgabe des Spielleiters kann ein Charakter, dessen Malus seine Willenskraft übersteigt, vollständig handlungsunfähig werden, da er sich fortwährend erbrechen muss. Zum Glück ist der Zauberer selbst immun gegen die Auswirkungen dieses Zaubers.

Gestank wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Stinkbombe ist ein Flächenzauber.

GESTOHLENER [SINN]
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

RUNDUM GESTOHLENER [SINN]
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Mit diesen Zaubern kann der Zauberer auf mystische Weise einen bestimmten Sinn (Sehen, Hören, Schmecken usw.) des Opfers lahmlegen. Für jeden Sinn muss ein separater Zauber gelernt werden. Pro Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe erhält das Opfer einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Wahrnehmungsproben mit dem entsprechenden Sinn. Implantate und andere technologische Sensoren, die diesen Sinn verwenden, sind ebenfalls betroffen.

Gestohlener [Sinn] wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Rundum Gestohlener [Sinn] ist ein Flächenzauber.

HEISSES EISEN
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Dieser Flächenzauber sorgt dafür, dass sich alles Metall im Wirkungsbereich bei Berührung extrem heiß anfühlt. Charaktere, die dem Zauber nicht widerstehen, haben das Gefühl, von jeder Metalloberfläche (Waffen, Panzerung, Implantate, Piercings usw.), mit der sie in Kontakt kommen, verbrannt zu werden. Wenn ein Charakter den Gegenstand nicht fallen lässt, entfernt oder anders den Kontakt unterbricht, erhält er aufgrund der Ablenkung durch das brennende Gefühl pro Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe einen Würfelpoolmodifikator von -1. Sobald der Kontakt mit dem Metall unterbrochen ist, endet diese Ablenkung.

LEISER SCHRITT
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Leiser Schritt macht ein Ziel durch normales oder verstärktes Gehör schwerer wahrnehmbar. Das Ziel bewegt sich leise, bis zur Geräuschlosigkeit. Dinge, die nicht direkt vom Ziel berührt werden, können normale Geräusche machen. Wenn also ein Charakter unter diesem Zauber steht und an die Tür klopft, verursacht er kein Geräusch. Wenn er die Tür eintritt, wird diese beim Aufprall auf dem Boden ganz normal Lärm machen.

Jeder, der das Ziel potenziell hören könnte, muss zuerst dem Zauber widerstehen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe dienen als Schwellenwert für jeden, der dem Zauber später widerstehen möchte. Selbst wenn dem Zauber widerstanden wurde, kann das Ziel unhörbar bleiben, wenn es eine genügend erfolgreiche Schleichenprobe ablegt.

LOCKVOGEL
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

DÜPPEL
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Lockvogel ist eine Variante des Zaubers Chaos (S. 117), die nur auf technologische Sensoren wirkt. Der Sensor wird mit einem Strom verschiedener Impulse überflutet, der sein Zielsuchprogramm verwirrt. Jeder Nettoerfolg bei einer Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe des Sensors senkt die Sensorstufe um 1. Lockvogel wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Düppel ist ein Flächenzauber.

MASKE
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

PHYSISCHE MASKE
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Dieser Zauber erfordert die Berührung des Ziels. Das Ziel nimmt eine andere körperliche Erscheinungsform (mit der gleichen grundsätzlichen Größe und Form wie die eigene Gestalt) nach Wahl des Zauberers an. Der Zauber kann auch die Stimme, den Geruch und andere körperliche Merkmale des Ziels verändern.

Wer diese Illusion durchschauen will, muss zuerst erfolgreich dem Zauber widerstehen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe dienen als Schwellenwert für jeden, der dem Zauber später widerstehen möchte. Maske beeinflusst den Geist der Betrachter. Physische Maske erschafft eine Illusion, die auch gegen technologische Sensoren wirkt.

SCHALLBARRIERE
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Diese Variante des Zaubers Stille (S. 116) erzeugt statt eines massiven schallschluckenden Bereichs eine schallschluckende Blase um den Wirkungsbereich des Zaubers herum. Wer sich innerhalb der Schallbarriere befindet, kann keinen Schall von außerhalb hören, jedoch alle Geräusche innerhalb des Wirkungsbereichs - und

umgekehrt. Nur Geräusche, die die Grenze überqueren, sind von dem Zauber betroffen, und zwar auf die gleiche Weise wie beim Zauber Stille. Der Zauber wirkt auch auf technische Geräte, Infraschall und Ultraschall.

SCHMERZ
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 4

MASSENSCHMERZ
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Schmerz ruft die Illusion heftiger Schmerzen hervor und ist bei Zauberern, die in der Klemme stecken, sehr beliebt. Jeder Nettoerfolg, den der Zauberer erzielt, fügt dem Ziel temporär 1 Kästchen Körperlichen und 1 Kästchen Geistigen Schaden zu. Dabei handelt es sich allerdings nicht um wirklichen Schaden, nur um eine Messgröße für die Wirkung des Zaubers. Das Ziel erleidet alle Auswirkungen, inklusive Verletzungsmodifikatoren, die durch Schaden in der gleichen Höhe hervorgerufen würden. Wenn die Schadenskästchen des Ziels dadurch vollständig gefüllt werden, windet es sich vor Schmerzen und ist unfähig, sich zu bewegen oder zu handeln. Wenn der Zauber endet, endet auch der Schmerz sofort, und die vermeintlichen Schadenskästchen verschwinden.

Schmerz trifft ein einzelnes Ziel. Massenschmerz ist ein Flächenzauber.

SCHWEIGEN
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

STILLE
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber erzeugen ein Feld, in dem Geräusche gedämpft werden. Schallangriffe aus dem Feld heraus oder in es hinein (auch von Critterkräften wie Lähmendes Heulen) werden pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe um 1 reduziert. Wer versucht, Geräusche aus oder von hinter dem Feld wahrzunehmen, muss dem Zauber zuerst widerstehen.

Schweigen ist ein Manazauber und wirkt daher nur gegen Lebewesen und magische Schallangriffe oder Critterkräfte. Stille ist ein physischer Zauber und wirkt daher auch gegen technologische Geräte. Er ist nützlich für das Stören von Alarmen, Überwachungsgeräten, Sonar und Kommunikation und kann auch technologische Schallwaffen beeinträchtigen.

TARNUNG
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

PHYSISCHE TARNUNG
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS

Diese Zauber färben ein Ziel in einem Tarnmuster, das zur Umgebung passt. Pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe erhält das Ziel einen Würfelpoolmodifikator von +1 für Proben zum Widerstand gegen visuelles Entdecken (also z. B. Schleichenproben). Tarnung wirkt nur gegen lebende Beobachter, Physische Tarnung auch gegen technologische Sensoren.

TRAUM
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Der Zauberer kann mit diesem Zauber eine Traumsequenz (inklusive Bildern, Geräuschen, Emotionen usw.) gestalten und an ein schlafendes Ziel übertragen. Künstliche Träume können ein Ziel nicht an sich verletzen. Wenn der Zauberer aber schlau ist, kann er mit einem künstlichen Traum das Ziel beruhigen oder aufwühlen und damit dessen Handlungen im Wachzustand beeinflussen.

Die Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe legen die Lebendigkeit und Komplexität des Traums fest. Ziele, die unter schweren Albträumen leiden (was mindestens 5 Nettoerfolge erfordert), können durch diesen Schlaf keinen Geistigen Schaden regenerieren. Das Ziel wird sich lebhaft an den Traum erinnern, wenn es aufwacht, kann aber nicht automatisch erkennen, dass er künstlich war. Dieser Zauber wird oft mittels Ritualzauberei (*SR5*, S. 295) gewirkt, um einen Feind zu quälen oder ihm Warnungen oder Drohungen zu übermitteln. In der modernen Psychotherapie wird er für geführte Träume verwendet.

TRUGBILD
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

TRIDEO-TRUGBILD
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS

Diese Flächenzauber rufen überzeugende Illusionen von Gegenständen, Kreaturen und Szenen hervor, die der Zauberer auswählt. Er kann Illusionen von allem erzeugen, was er schon mal gesehen hat – von einer Blume über einen Credstick bis hin zu einem feuerspeienden Drachen –, solange die Illusion nicht größer ist als der Wirkungsbereich des Zaubers.

Wer die Illusion durchschauen will, muss dem Zauber erfolgreich widerstehen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe dienen als Schwellenwert für jeden, der dem Zauber später widerstehen möchte.

Trugbild wirkt nur gegen lebende Betrachter, Trideo-Trugbild auch gegen technologische Sensoren.

UNSICHTBARKEIT
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

VERBESSERTE UNSICHTBARKEIT
(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 1

Diese Zauber machen das Ziel durch den Gesichtssinn (auch durch Restlichtverstärkung, Infrarotsicht und andere Sinne, die optisch funktionieren) schwerer wahrnehmbar. Das Ziel ist weiter durch Berührung, Geruch, Gehör (dazu zählt auch Ultraschall) und sogar Geschmack zu entdecken. Seine Aura ist durch astrale Wahrnehmung zu „sehen".

Jeder, der das Ziel potenziell sehen könnte, muss zuerst dem Zauber widerstehen, um es wirklich zu sehen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe dienen als Schwellenwert für jeden, der das Ziel später sehen möchte. Selbst wenn der Unsichtbarkeit widerstanden wird, kann das Ziel durch eine genügend gute Schleichenprobe unentdeckt bleiben. Angriffe gegen ein unsichtbares Ziel erleiden den Malus für Blindes Feuern, wenn der Angreifer nicht in der Lage ist, es anders wahrzunehmen.

Unsichtbarkeit beeinflusst den Geist der Betrachter. Verbesserte Unsichtbarkeit imitiert die Umgebung des Ziels aus allen Blickwinkeln und wirkt dadurch auch gegen technologische Sensoren.

UNTERHALTUNG
(OFFENSICHTLICH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 3

TRIDEO-UNTERHALTUNG
(OFFENSICHTLICH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Diese Flächenzauber erzeugen offensichtliche, aber unterhaltsame Illusionen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe geben an, wie detailliert, interessant oder fesselnd das Publikum die Illusion findet. Der Zauberer kann fast alles hervorrufen, was er sich vorstellen kann, oder etwas reproduzieren, das er erlebt hat.

Unterhaltung beeinflusst den Geist der Ziele und kann nicht von technologischen Sensoren entdeckt werden. Trideo-Unterhaltung ist ein physischer Zauber und kann von lebenden und unbelebten Zielen wahrgenommen werden.

Diese Zauber dienen sowohl der Unterhaltung als auch künstlerischen Zwecken. Die Unterhaltungsindustrie sieht Illusionisten buchstäblich als Spezialeffekt-Zauberer. Magische Designer und Künstler erfinden ständig neue und interessante Illusionen, die meist weit über das hinausgehen, was in der wirklichen Welt erfahrbar wäre. Nur die Reichen können es sich leisten, diese Darbietungen live mitzuerleben.

VERWIRRUNG
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 3

MASSENVERWIRRUNG
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 1

CHAOS
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

CHAOTISCHE WELT
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS

Diese Zauber erzeugen einen Sturm von widersprüchlichen Sinneseindrücken, welche die Opfer vollständig durcheinanderbringen. Pro Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe erleidet das Ziel wegen der Ablenkung durch die Sinneseindrücke einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Proben.

Verwirrung trifft ein einzelnes Ziel. Massenverwirrung ist ein Flächenzauber. Chaos ist die physische Version von Verwirrung, wirkt also auch gegen technologische Systeme und Sichtgeräte. Chaotische Welt ist die Flächenvariante von Chaos.

VIECHER
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

SCHWARM
(REALISTISCH, VOLLSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber lassen die Opfer glauben, dass auf ihrem ganzen Körper Insekten herumkrabbeln, sie beißen und in verschiedene Körperöffnungen kriechen. Die Insekten sehen real aus, hören sich real an, riechen und schmecken sogar real. Die Illusion ist häufig genug ausreichend, dass jedes Ziel, das dem Zauber nicht widersteht, panisch wird. Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe senkt das Initiativeergebnis des Opfers um 2. Wenn der Zauber aufrechterhalten wird, findet diese Senkung des Initiativeergebnisses zu Beginn jeder Kampfrunde statt. Verlorene Punkte vom Initiativeergebnis werden nicht zurückgewonnen, wenn der Zauber endet.

Viecher trifft ein einzelnes Ziel. Schwarm ist ein Flächenzauber.

KAMPFZAUBER

Kampfzauber nutzen Mana, um direkt oder indirekt eine schädigende Wirkung zu erzielen. Die vollständigen Regeln für Kampfzauber finden sie in *SR5* auf Seite 286.

BLITZSTRAHL
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

KUGELBLITZ
(INDIREKT, FLÄCHENWIRKUNG, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber erzeugen elektrische Entladungen, die Elektrizitätsschaden (*SR5,* S. 173) verursachen. Blitzstrahl trifft ein einzelnes Ziel. Kugelblitz ist ein Flächenzauber.

EIN [METATYP/SPEZIES] WENIGER
(DIREKT, BERÜHRUNG)

Art: M **Reichweite:** B **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 6

[METATYP/SPEZIES] ERSCHLAGEN
(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 4

[METATYP/SPEZIES] NIEDERMETZELN
(DIREKT, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 2

Diese Zauber sind Varianten von Todeshand, Manablitz und Manaball (S. 122), die jeweils speziell auf einen bestimmten Metatyp oder eine bestimmte Spezies ausgelegt sind (Eine Naga Weniger, Orks Erschlagen, Zwerge Niedermetzeln usw.). Das Ziel des Zaubers wird in der Zauberformel festgelegt. Diese Zauber unterscheiden nur nach der jeweiligen Spezies, niemals nach sozialem Rang, gesellschaftlichem Stand oder anderen Merkmalen.

Einer Weniger erfordert die Berührung des Ziels. Erschlagen wirkt gegen ein einzelnes Ziel. Niedermetzeln ist ein Flächenzauber.

EISSPEER
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

EISSTURM
(INDIREKT, ELEMENTAR, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS + 1

Zauberer, die mit diesen Zaubern hantieren, können den Feind mit Eissplittern von furchtbarer Wirksamkeit attackieren, die Kälteschaden (*SR5,* S. 175) verursachen. Dies kann bestimmte Critter in besonderer Weise verletzen und Panzerung oder Ausrüstung beschädigen. Panzerung mit speziellen Modifikationen - wie z. B. Thermi-

sche Isolierung, Chemische Isolierung oder Chemische Versiegelung (*SR5,* S. 441) – kann gegen diesen Schaden schützen.

Eisspeer wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Eissturm ist ein Flächenzauber. Außerdem verursacht Eissturm im betroffenen Gebiet auch die Wirkung des Zaubers Eisdecke (S. 124).

ENERGIESCHLAG
(DIREKT, BERÜHRUNG)

Art: P **Reichweite:** B **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS – 6

ENERGIEBLITZ
(DIREKT)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS – 3

ENERGIEBALL
(DIREKT, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS

Diese Zauber kanalisieren destruktive magische Energie in ihre Ziele und verursachen Körperlichen Schaden. Das Ziel wird von innen heraus gekocht wie ein Würstchen in der Mikrowelle. Weil es sich um physische Energie handelt, wirkt der Zauber sowohl gegen lebende als auch unbelebte Ziele. Die Widerstandsprobe wird mit Konstitution abgelegt. Energieschlag erfordert die Berührung des Ziels. Energieblitz trifft ein einzelnes Ziel. Energieball ist ein Flächenzauber.

[FAHRZEUG] ZERSTÖREN
(DIREKT)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS – 3

Ihr wollt die Straßen, die Meere oder den Himmel beherrschen? Dann ist dieser Zauber genau das Richtige für euch. [Fahrzeug] Zerstören ist eine Variante von [Metatyp/Spezies] Erschlagen (S. 118), die auf eine bestimmte Fahrzeug- oder Drohnenart ausgelegt ist. Für jede Fahrzeugart (z. B. Flugzeuge, Schiffe, Bodenfahrzeuge) muss eine separate Version dieses Zaubers erlernt werden, zum Beispiel Flugzeug Zerstören. Der Zauber hat bei anderen Fahrzeugen als denen, auf die er ausgelegt ist, keine Wirkung.

FLAMMENWERFER
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS – 3

FEUERBALL
(INDIREKT, FLÄCHENWIRKUNG, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS – 1

Diese Zauber erzeugen Flammen, die ihre Ziele verbrennen, was zugleich schmerzhaft und furchtbar einschüchternd ist. Diese Zauber verursachen Feuerschaden (*SR5,* S. 174). Die Flammen verschwinden sofort wieder, nachdem sie das Ziel getroffen haben, können aber brennbares Material entzünden, das dann auch nach dem Zauber weiterbrennt. Flammenwerfer trifft ein einzelnes Ziel. Feuerball ist ein Flächenzauber.

[FOKUS] VERDRÄNGEN
(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** BF **Schaden:** speziell
Dauer: S **Entzug:** KS – 2

Dieser Zauber kanalisiert Mana, um der astralen Gestalt eines bestimmten aktivierten Fokus temporär Schaden zuzufügen und ihn damit zu verdrängen. Ein Fokus, der durch diesen Zauber Schaden in Höhe seiner Kraftstufe erleidet, wird verdrängt und deaktiviert. Der Charakter, an den der Fokus gebunden ist, erhält keine Boni oder anderen Wirkungen aus dem Fokus, bis er ihn wieder aktiviert hat. Zu Beginn der nächsten Kampfrunde – und dann zu Beginn jeder weiteren Kampfrunde – wird eine Anzahl an temporären Schadenskästchen gleich der Kraftstufe des Fokus „geheilt". Sobald sämtlicher Schaden geheilt ist, kann der Besitzer den Fokus wieder mit einer Einfachen Handlung aktivieren. Das Verdrängen eines Zauberspeichers beendet auch den Zauber, den er aufrechterhält. Astral projizierende Zauberer, deren Foki verdrängt werden, können sie erst wieder aktivieren, wenn sie dazu in ihren Körper zurückkehren. Dieser Zauber muss für jede Art von Fokus separat erlernt werden, also z. B. Waffenfokus Verdrängen, Zauberspeicher Verdrängen oder Herbeirufungsfokus Verdrängen.

[FREIEN GEIST] VERNICHTEN
(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS – 3

Dieser Zauber ist eine Spezialversion des Zaubers [Metatyp/Spezies] Erschlagen (S. 118) und soll einen bestimmten Freien Geist ausschalten. Für jeden Freien Geist muss eine separate Version dieses Zaubers erlernt werden, deren Zauberformel die Geisterformel (S. 237) des Ziels enthalten muss. Dieser Zauber wirkt nicht gegen andere Geister, selbst wenn sie von der gleichen Art wie der entsprechende Geist sind. Die Zauberformel zählt für alle Zwecke als Kopie der Geisterformel.

GRIECHISCHES FEUER
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 2

NAPALM
(INDIREKT, ELEMENTAR, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS

Diese Zauber lassen Feuer auf den Feind regnen. Sie kombinieren die beiden Elemente Feuer und Wasser, um einen furchterregenden und vernichtenden Effekt zu erzielen. Griechisches Feuer verursacht Körperlichen Schaden, der sowohl als Feuerschaden (*SR5,* S. 174) als auch als Wasserschaden (siehe Kasten *Elementarschaden*, S. 121) gilt. Panzerung mit den entsprechenden Modifikationen - wie z. B. Feuerresistenz, Chemische Isolierung oder Chemische Versiegelung (*SR5,* S. 441) - kann vor diesem Schaden schützen.

Griechisches Feuer wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Napalm ist ein Flächenzauber.

[INSEKTENGEIST]-INSEKTIZID
(DIREKT, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS + 1

Insektengeister sind für Zauberer besonders gefährlich. Nach dem Fall Chicagos wurde dieser Zauber recht populär, als die Bedrohung durch die „Bugs" immer mehr zunahm. Insektizid ist eine Spezialvariante von [Metatyp/Spezies] Erschlagen (S. 118), die auf eine bestimmte Art von Insektengeist ausgelegt ist. Für jede Art von Insektengeist muss eine separate Version erlernt werden, wie zum Beispiel Ameisengeist-Insektizid oder Schabengeist-Insektizid.

[OBJEKT] RAMMEN
(DIREKT, BERÜHRUNG)

Art: P **Reichweite:** B **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 5

[OBJEKT] ZERTRÜMMERN
(DIREKT)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

[OBJEKT] VERNICHTEN
(DIREKT, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber sind Varianten von Energieschlag, Energieblitz und Energieball (S. 119), die jeweils nur eine bestimmte Art von unbelebtem Objekt treffen. Für jede Art von Objekt muss ein separater Zauber gelernt werden (z. B. Tür Rammen, Möbel Zertrümmern, Feuerwaffen Vernichten usw.). Diese Zauber wirken nicht gegen Fahrzeuge. Manche Objekte widerstehen diesen Zaubern mit ihrer Barrierestufe (bei Türen und Wänden), andere mit ihrem Objektwiderstand. Schaden senkt die Effektivität eines Objektes genauso, wie Schaden Metamenschen einschränkt. Für jeweils volle drei Kästchen Schaden erhalten Proben, die mit dem Gegenstand durchgeführt werden, einen Würfelpoolmodifikator von -1.

Rammen erfordert die Berührung des Ziels. Zertrümmern wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Vernichten ist ein Flächenzauber.

[OBJEKT] VERÄTZEN
(INDIREKT, ELEMENTAR, BERÜHRUNG)

Art: P **Reichweite:** B **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 5

[OBJEKT] ZERSETZEN
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

[OBJEKT] AUFLÖSEN
(INDIREKT, ELEMENTAR, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber erschaffen einen Strahl aus korrosivem Spray, der Säureschaden (*SR5,* S. 175) verursacht - ähnlich wie die Zauber Säurestrahl und Säurewelle (S. 121). Die korrosive Kraft dieser Zauber wirkt nur gegen die Objekte, auf die der Zauber ausgelegt ist. Alle anderen Objekte bleiben unversehrt. Diese Zauber müssen für jede Art von Objekt separat erlernt werden, also z. B. Wand Verätzen, Elektronik Zersetzen, Panzerung Auflösen usw.

RADIOAKTIVER STRAHL
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

STRAHLENEXPLOSION
(INDIREKT, ELEMENTAR, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 1

ELEMENTARSCHADEN

Dieser Kasten behandelt nur die kurzfristigen Auswirkungen bestimmter Elementarschäden. Eine vollständige Betrachtung der Langzeitfolgen finden Sie in *Kreuzfeuer* ab Seite 145.

STRAHLUNG

Strahlung durch Kräfte und Zauber toxischer Geister, Zauberer und Adepten wird als konzentrierte Energie auf das Ziel oder die Ziele geschleudert. Sofortige Effekte sind Verbrennungen, ähnlich wie bei enormer Hitze. Die Spätfolgen sind aber noch viel schlimmer, da sie den Körper auf der Zellebene zusammenbrechen lassen.

Strahlungsangriffe verursachen Körperlichen Schaden. Panzerung hilft nicht gegen Strahlung, es sei denn, sie verfügt über die Modifikation Strahlenschutz (*Kreuzfeuer,* S. 86). Dann verleiht der Strahlenschutz Bonuswürfel in Höhe seiner Stufe für die entsprechende Schadenswiderstandsprobe und die folgende Toxinwiderstandsprobe. Behandeln Sie jeden Strahlenangriff als Toxin, das Übelkeit verursacht (siehe **Toxine**, *SR5,* S. 410), mit einem Schaden gleich den Nettoerfolgen des Angriffs (vor der Schadenswiderstandsprobe).

VERSCHMUTZUNG

Verschmutzungsangriffe setzen konzentrierte Chemikalien oder andere Schadstoffe frei, die eine starke Reaktion hervorrufen. Die Wirkung hängt von der Stärke des Angriffs und der Fähigkeit des Ziels zum Widerstand ab, kann aber von leichtem Unwohlsein bis zur völligen Ausschaltung des Ziels reichen. Behandeln Sie Verschmutzungsangriffe als Toxine mit den folgenden Merkmalen:

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: Sofort
Durchdringung: 0
Kraft: Schaden des Angriffs
Wirkung: Körperlicher Schaden, Anaphylaktischer Schock (siehe unten)

Panzerung schützt nicht gegen Verschmutzungsangriffe. Panzerung, die mit Chemischer Versiegelung (*SR5,* S. 441) modifiziert wurde, verleiht Immunität gegen den Schaden und die Wirkung. Panzerung, die mit Chemischer Isolierung (*SR5,* S. 441) modifiziert wurde, verleiht Bonuswürfel in Höhe ihrer Stufe auf die Schadenswiderstandsprobe.

Anaphylaktischer Schock: Wenn das Opfer dem Schaden eines solchen Angriffs nicht vollständig widersteht, erleidet es einen anaphylaktischen Schock, der zu Krämpfen und ohne Behandlung zum Tod führt. Das Opfer erleidet in jeder Kampfrunde 1 Kästchen Körperlichen Schaden (dem es nicht widerstehen kann), bis es entweder stirbt oder stabilisiert wird (*SR5,* S. 207).

WASSER

Wasserschaden kommt ins Spiel, wenn Wasser mit genügend Druck trifft, um Verletzungen zu verursachen. Wasserschaden wirkt nicht direkt auf die Zustandsmonitore, sondern hat die Chance, einen Charakter niederzuschlagen. Der Schaden eines Wasserangriffs zum Zweck des Niederschlags entspricht der Kraftstufe des Zaubers + den Nettoerfolgen. Das Ziel legt eine Geschicklichkeitsprobe ab und senkt den Schaden um die Anzahl der dabei erzielten Erfolge. Wenn der verbleibende Schaden höher ist als das Körperliche Limit des Ziels, wird es durch den Wasserangriff niedergeschlagen. Dieser Niederschlag ist im Grunde eine erzwungene Freie Handlung Sich Hinwerfen. Außerdem ist der Bereich um das Ziel im Umkreis von [Kraftstufe ÷ 2] Metern für die nächsten 10 Minuten rutschig. Jede Handlung in diesem Gebiet, die Bewegung beinhaltet (auch Verteidigungsproben), erhält einen Würfelpoolmalus von -2. Der Schaden von in diesem Bereich brennenden Feuern wird um die Kraftstufe des Zaubers gesenkt. Außerdem kann ungeschützte Elektronik beschädigt werden. Legen Sie für jedes solche Gerät eine Probe auf die Gerätestufe (3) ab. Misslingt die Probe, ist Wasser in empfindliche Bereiche eingedrungen, wodurch das Gerät lahmgelegt wird (siehe **Lahmlegen von Geräten**, *SR5,* S. 225).

Diese Zauber kanalisieren die hinterhältige, unsichtbare Kraft der Radioaktivität und lenken sie auf das Ziel, wodurch Strahlungsschaden (siehe Kasten *Elementarschaden,* S. 121) verursacht wird.

Radioaktiver Strahl wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Strahlenexplosion ist ein Flächenzauber. Ein Zauberer kann diese Zauber nur lernen, wenn er ein Magisches Refugium für die Toxische Tradition zur Verfügung hat.

SÄURESTRAHL
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P | **Reichweite:** BF | **Schaden:** K
Dauer: S | **Entzug:** KS – 3

SÄUREWELLE
(INDIREKT, FLÄCHENWIRKUNG, ELEMENTAR)

Art: P | **Reichweite:** BF (F) | **Schaden:** K
Dauer: S | **Entzug:** KS – 1

Diese Zauber erzeugen eine stark ätzende Flüssigkeit, die auf das Ziel spritzt, schreckliche Verbrennungen verursacht und organisches Material und Metall zersetzt. Behandeln Sie dies als Säureschaden (*SR5,* S. 175), mit entsprechenden Auswirkungen auf den beeinflussten Bereich und darin befindliche Gegenstände. Die Säure löst sich schnell auf, aber der angerichtete Schaden bleibt. Säurestrahl trifft ein Ziel, Säurewelle ist ein Flächenzauber.

SCHADSTOFFSTROM
(INDIREKT, ELEMENTAR)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

SCHADSTOFFWELLE
(INDIREKT, ELEMENTAR, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 1

Grüner Chemikalienschleim, schwefelgelber Rauch und vieles mehr: Diese Zauber erzeugen schreckliche, widernatürliche Substanzen, die Verschmutzungsschaden (siehe Kasten *Elementarschaden*, S. 121) bei ihren Zielen verursachen.

Schadstoffstrom wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Schadstoffwelle ist ein Flächenzauber. Ein Zauberer kann diese Zauber nur lernen, wenn er ein Magisches Refugium für die Toxische Tradition zur Verfügung hat.

SCHILDBRECHER
(DIREKT, BERÜHRUNG)

Art: M **Reichweite:** B **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

Schildbrecher ist eine Variante von Todeshand (S. 122), die Manabarrieren (*SR5,* S. 315) möglichst gründlich zerstören soll. Der Zauberer muss die physische Komponente oder die astrale Gestalt der Manabarriere berühren. Die Barriere widersteht mit ihrer Kraftstufe + Antimagie (wenn jemand sie beschützt).

SCHLAG
(INDIREKT, BERÜHRUNG)

Art: P **Reichweite:** B **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS - 6

STOSS
(INDIREKT)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

DRUCKWELLE
(INDIREKT, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS

Diese Zauber treffen ihr(e) Ziel(e) mit einer unsichtbaren psychokinetischen Macht - wie ein Faustschlag oder ein Fußtritt, die Geistigen Schaden verursachen. Schlag erfordert die Berührung des Ziels. Stoß trifft ein einzelnes Ziel auf Entfernung. Druckwelle ist ein Flächenzauber.

SCHOCKHAND
(DIREKT, BERÜHRUNG)

Art: M **Reichweite:** B **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS - 6

BETÄUBUNGSBLITZ
(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** BF **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

BETÄUBUNGSBALL
(DIREKT, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS

Diese Zauber kanalisieren magische Energie direkt in ihr Ziel und verursachen Geistigen Schaden. Sie werden manchmal als „Schlafzauber" bezeichnet, weil sie Ziele bewusstlos machen können, ohne sie zu töten, falls man mal höflichere Gewalt bevorzugt. Schockhand erfordert die Berührung des Ziels. Betäubungsblitz trifft ein einzelnes Ziel. Betäubungsball ist ein Flächenzauber.

TODESHAND
(DIREKT, BERÜHRUNG)

Art: M **Reichweite:** B **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 6

MANABLITZ
(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

MANABALL
(DIREKT, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS

Todeshand, Manablitz und Manaball kanalisieren destruktive magische Energie in ein Ziel und verursachen Körperlichen Schaden, indem sie die Zellen des Körpers des Ziels (oder die „Manastruktur" astral aktiver Wesen) zerstören. Da es sich um Manazauber handelt, wirken diese Zauber nur gegen lebende und magische Ziele. Widerstandsproben werden mit Willenskraft abgelegt. Todeshand erfordert die Berührung des Ziels. Manablitz trifft ein einzelnes Ziel. Manaball ist ein Flächenzauber.

MANIPULATIONSZAUBER

Zauberer träumen oft davon, die Welt nach ihrem Willen zu formen, und Manipulationszauber sind ihre Werkzeuge dafür. Sie steuern, beleben oder transformieren

Materie und Energie nach dem Willen des Zauberers. Die vollständigen Regeln für das Wirken und Verwenden von Manipulationszaubern finden Sie in *SR5* auf Seite 288.

AUSRÜSTUNGSLIMIT ERHÖHEN
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

AUSRÜSTUNGSLIMIT SENKEN
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Gute Ausrüstung ist nicht immer leicht zu bekommen. Manchmal muss ein Runner mit dem vorliebnehmen, was er hat. Mit diesen Zaubern kann ein Zauberer temporär eine Limitkategorie eines Ausrüstungsstücks (wie z. B. Präzision, *SR5,* S. 419) erhöhen oder senken. Gerissene Zauberer könnten auch heimlich das Ausrüstungslimit von feindlicher Ausrüstung senken, ohne dass die Gegner jemals dahinterkommen, warum sie verloren haben.

Der Zauberer muss ein bestimmtes Limit eines Gegenstands auswählen und dann eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe des entsprechenden Gegenstands ablegen. Pro Gegenstand kann nur ein Limit gleichzeitig erhöht oder gesenkt werden. Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe erhöht oder senkt das betroffene Limit um 1, bis zu einem Minimum von 1.

BEEINFLUSSEN
(BEHERRSCHUNG)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: P **Entzug:** KS - 1

Der Zauberer pflanzt eine einzelne Suggestion in den Geist des Opfers ein, die wie ein mächtiger posthypnotischer Befehl wirkt. Damit kann man das Ziel zum Beispiel dazu bringen, FizzyFluid für das beste Getränk der Welt zu halten, den Namen seines besten Freundes zu vergessen oder den Zauberer durch eine Tür einzulassen. Das Ziel folgt dieser Suggestion, als wäre es seine eigene Idee. Wenn es den Widerspruch zwischen Idee und Realität erkennt (weil zum Beispiel FizzyFluid ganz anders schmeckt als gedacht), kann es dem Zauber nach den normalen Beherrschungsregeln (s. o.) widerstehen. In jedem Fall verschwindet die Suggestion von selbst nach einer Anzahl von Minuten in Höhe der Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe.

BELEBUNG
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

MASSENBELEBUNG
(TRANSFORMATION, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Dieser Zauber sorgt dafür, dass sich unbelebte Gegenstände bewegen. Der Gegenstand bewegt sich so, wie es zu ihm passt (Bälle können rollen, Teppiche könnten kriechen, humanoide Statuen können gehen usw.). Der Zauber sorgt für eine eingeschränkte Beweglichkeit, wodurch zum Beispiel Statuen dahinwatscheln können, als hätten sie Gelenke. Der Gegenstand widersteht dem Zauber mit seinem Objektwiderstand. Schwerere Gegenstände (ab 200 Kilogramm Masse) haben einen höheren Widerstand (+2 pro vollen 200 Kilogramm). Das Steuern eines Gegenstandes benötigt eine Einfache Handlung. Man kann dem Gegenstand auch befehlen, sich in der gleichen Richtung weiterzubewegen, während man sich auf etwas anderes konzentriert. Der Zauberer hat nur eine ungefähre Kontrolle über die Bewegung des Gegenstands und kann keine Teile davon (wie etwa den Arm einer Statue) separat bewegen (feinere Manipulationen erfordern einen Zauber wie etwa Zauberfinger, S. 133). Die maximale Bewegungsrate der Gegenstände beträgt (Kraftstufe) Meter pro Kampfrunde, wobei der Spielleiter das letzte Wort über die tatsächlich erreichbare Geschwindigkeit hat. Wenn der Gegenstand von jemandem festgehalten wird, muss der Zauberer bei einer Vergleichenden Probe auf Kraftstufe x 2 gegen Konstitution + Stärke des Gegners gewinnen, um den Gegenstand freizubekommen. Wenn der Gegenstand befestigt ist, legt der Spielleiter einen Schwellenwert für die Probe mit Kraftstufe x 2 fest.

Belebung beeinflusst ein einzelnes, lebloses Objekt. Massenbelebung ist ein Flächenzauber, der mehrere Objekte (wie etwa die Reinigungsgeräte in einer Besenkammer) gleichzeitig bewegen kann.

EISDECKE
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: S **Entzug:** KS

Dieser Zauber erschafft eine rutschige Eisfläche, die den Wirkungsbereich bedeckt. Charakteren, die sich auf dem Eis bewegen, muss eine Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion gelingen, damit sie nicht hinfallen. Der Schwellenwert entspricht der Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe. Fahrzeuge müssen sofort eine Fahrzeugprobe ablegen, um nicht zu verunfallen (siehe *SR5,* S. 202). Die Eisdecke schmilzt bei Raumtemperatur vom Rand her mit einer Geschwindigkeit von 1 Quadratmeter pro Minute. Wenn es wärmer oder kälter ist, schmilzt sie schneller oder langsamer. Wenn die Umgebungstemperatur unter dem Gefrierpunkt liegt, schmilzt sie gar nicht.

[ELEMENT]-AURA
(UMGEBUNG)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Dieser Zauber erzeugt eine flirrende Aura elementarer Energie um ein freiwilliges Ziel, die diesem etwas von den Merkmalen des betreffenden Elements verleiht. Für jedes Element muss ein separater Zauber - wie etwa Flammenaura, Elektrische Aura, Kälteaura und so weiter - erlernt werden. Die Auren erhöhen den Schaden von Nahkampfangriffen je nach Art des Elements um die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe. Die Angriffe gelten außerdem - je nach Zauberversion - als Kälte-, Elektrizitäts-, Feuer- oder andere Angriffe (siehe S. 121 und *SR5,* S. 174) und haben die jeweils geltende Durchschlagskraft. Alle erfolgreichen Nahkampfangriffe gegen das Ziel des Zaubers führen dazu, dass der Angreifer dem Schaden durch die Aura (deren Schadenscode gleich der Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe ist) widerstehen muss.

[ELEMENT] REINIGEN
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: P **Entzug:** KS - 3

[Element] Reinigen ist ein Flächenzauber, der alle Verunreinigungen aus einem Volumen eines bestimmten Elements innerhalb des Wirkungsbereichs entfernt. Für jedes Element (Wasser Reinigen, Erde Reinigen usw.) muss ein separater Zauber gelernt werden. Luft Reinigen könnte zum Beispiel einen Raum von giftigen Dämpfen befreien, Wasser Reinigen könnte eine Quelle säubern. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe sind das Maß dafür, wie gründlich das Element gereinigt wird. Leicht schlammiges Wasser benötigt vielleicht nur 1 Erfolg zur Reinigung, während es bei Abwasser aus einer Fabrik vielleicht 4 Erfolge braucht, damit es trinkbar wird. Das Volumen des Elements, das gereinigt werden kann, ist gleich dem Magieattribut des Zauberers x 10 Kubikmeter.

[ELEMENT]-WAND
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS + 2

Dieser Zauber erschafft eine Wand aus dem entsprechenden Element. Für jedes Element muss ein separater Zauber - wie etwa Feuerwand, Eiswand oder Rauchwand - erlernt werden. Die Wand hat eine Breite und Höhe von maximal der Kraftstufe des Zaubers in Metern. Der Zau-

berer kann die Wand auch als Kuppel mit einem Radius und einer Höhe gleich der halben Kraftstufe in Metern formen. Die Dicke der Wand kann bis zu einem Meter betragen. Der Zauberer kann diese Größe anpassen, wenn er die Metamagie Zauberformung (*SR5,* S. 325) beherrscht.

Wer mit der Wand in Kontakt kommt, erleidet den passenden Elementarschaden (*SR5,* S. 174), dessen Schadenscode gleich der Kraftstufe ist. Manche Elementwände (Feuer, Rauch usw.) sind nicht fest und halten Angriffe nicht auf, können aber nach Maßgabe des Spielleiters Modifikatoren für Sichtverhältnisse hervorrufen. Feste Wände (Erde, Eis usw.) haben eine Panzerungs- und Strukturstufe gleich der Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe.

ENTZÜNDEN
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: P **Entzug:** KS – 1

Dieser Zauber regt die Molekularbewegung im Ziel an, wodurch es Feuer fängt, sobald die Wirkung permanent ist. Unbelebte Ziele widerstehen dem Zauber mit ihrem Objektwiderstand. Sobald das Ziel Feuer gefangen hat, brennt es weiter, bis es verbrannt ist oder gelöscht wird.

Gegen lebende Ziele wird der Zauber mit einer Vergleichenden Probe auf Spruchzauberei + Magie [Kraftstufe] gegen Konstitution + Reaktion abgewickelt. Wenn der Zauber gelingt, wird das Ziel von Hitze und Flammen eingehüllt und beginnt zu brennen, sobald die Wirkung permanent ist (siehe **Feuerschaden**, *SR5,* S. 174).

FAHRZEUG SCHÜTZEN
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 1

Ein gerissener Zauberer weiß, wie er ein Fluchtfahrzeug vor feindlicher Magie schützen kann. Dieser Zauber verleiht einem Fahrzeug eine schützende Barriere. Der Zauberer muss eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe des Fahrzeugs ablegen, um die mystische Verbindung zwischen sich und dem Fahrzeug zu schaffen. Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe addiert 1 Erfolg zur Objektwiderstandsprobe des Fahrzeugs. Außerdem kann der Zauberer seine Zauberabwehr auf das Fahrzeug und seine Insassen ausdehnen, solange der Zauber aufrechterhalten wird.

FAHRZEUG VERLANGSAMEN
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Diesen gefährlichen Zauber nutzen einige Zauberer meistens als letzten Ausweg, wenn ein Feind zu entkommen droht und es keine andere Möglichkeit gibt, ihn aufzuhalten. Der Zauberer muss eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe des Fahrzeugs ablegen, um die überschüssige kinetische Energie, die durch die Verlangsamung freigesetzt wird, körperlich zu absorbieren. Dies erzeugt einen heftigen Entzug, aber für jeden Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe kann der Zauberer das Geschwindigkeitsattribut des Fahrzeugs um 1 senken. Dieser Zauber kann bei einer Verfolgungsjagd gute Dienste leisten. Wenn der Fahrer mit der Auswirkung dieses Zaubers nicht vertraut ist, kann der Spielleiter einen Stunt (*SR5,* S. 203) zur Stabilisierung des Fahrzeugs verlangen.

GECKOGANG
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 3

Mit diesem Zauber kann der Zauberer einem freiwilligen Ziel die Fähigkeit verleihen, sich mit einer Geschwindigkeit von [Kraftstufe x Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe] Metern pro Runde über vertikale oder überhängende Oberflächen zu bewegen. Das Ziel hat zwar erstaunliche Kletterfähigkeiten, solange der Zauber wirkt, ist aber immer noch der Schwerkraft unterworfen und fällt, wenn sich seine Hände und Füße von der Oberfläche lösen. Der Spielleiter kann Kletternproben verlangen, wenn sich das Ziel auf besonders rutschigen Oberflächen bewegt.

GEDANKEN BEHERRSCHEN
(BEHERRSCHUNG)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 1

MOB-BEWUSSTSEIN
(BEHERRSCHUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Der Zauberer übernimmt die Kontrolle über den Geist des Ziels und gibt diesem vor, was es denken soll. Der Zauberer gibt mentale Befehle als Einfache Handlung, und das Ziel muss diesen folgen, als wären sie seine eigenen Ideen.

Gedanken Beherrschen wirkt nur gegen ein einzelnes lebendes Ziel. Mob-Bewusstsein wirkt gegen alle lebenden Ziele im Wirkungsbereich. Die Opfer des Mob-Bewusstseins können einzeln (jeweils mit einer Einfache Handlung) gesteuert werden oder als Gruppe alle denselben Befehl erhalten (mit einer einzelnen Einfachen Handlung).

GEISTERBARRIERE
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

GEISTERLÖSCHER
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Geisterbarriere ist eine Variante des Zaubers Manabarriere (S. 128), die speziell gegen Geister und ihre Kräfte wirkt. Wenn dieser Zauber auf der physischen Ebene gewirkt wird, behindert er materialisierte Geister. Geisterlöscher ist eine Variante des Zaubers Offensive Manabarriere (S. 129) und fügt Geistern entsprechenden Schaden zu. Die mit diesen beiden Zaubern gewirkten Barrieren haben keine Auswirkungen auf Zauber, Foki, astrale Gestalten oder Dualwesen.

GESTALTWANDLUNG
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

VERWANDLUNG IN [CRITTER]
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 4

Gestaltwandlung verwandelt ein freiwilliges Ziel in einen normalen (nicht paranormalen) Critter, erhält dabei aber sein Bewusstsein. Das Ziel kann nur die Gestalt eines Critters annehmen, dessen Konstitution sich maximal um 2 von der des Ziels unterscheidet. Im Abschnitt *Critter* (*SR5,* S. 393ff.) finden Sie die Körperlichen Attribute des Ziels, während es sich in der Crittergestalt befindet. Der Zauberer kann pro Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe ein beliebiges Körperliches Attribut des Critters um 1 Punkt erhöhen. Die Geistigen Attribute des Ziels bleiben unverändert. Dieser Zauber verwandelt weder Kleidung noch Ausrüstung. Zauberer in Crittergestalt können Zauber wirken, aber keine Aufgaben ausführen, bei denen sie sprechen müssten. Das Ziel kann nicht in einen Schwarm verwandelt werden. Verwandlung in [Critter] funktioniert wie Gestaltwandlung, kann das Ziel aber nur in einen bestimmten nicht paranormalen Critter verwandelt. Für jeden Critter muss ein separater Zauber (Verwandlung in Hund, Verwandlung in Hai usw.) erlernt werden.

HANDLUNGEN BEHERRSCHEN
(BEHERRSCHUNG)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

MOB-KONTROLLE
(BEHERRSCHUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Der Zauberer kann das Ziel des Zaubers steuern, als wäre es eine Marionette. Das Bewusstsein des Ziels bleibt unbeeinträchtigt, aber der Zauberer steuert den Körper des Ziels. Wenn er das Ziel zu Handlungen zwingt, muss er dafür seine eigenen Fertigkeiten einsetzen. Um ein Ziel eine Handlung ausführen zu lassen, ist eine Komplexe Handlung erforderlich.

Handlungen Beherrschen wirkt nur gegen ein einzelnes lebendes Ziel. Mob-Kontrolle wirkt gegen alle lebenden Ziele im Wirkungsbereich. Die Opfer der Mob-Kontrolle können einzeln (jeweils mit einer Komplexen Handlung) gesteuert werden oder als Gruppe alle dieselbe Handlung ausführen (mit einer einzelnen Komplexen Handlung).

IMPULS
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: S **Entzug:** KS + 3

Dieser Zauber erzeugt einen kurzen, hochenergetischen elektromagnetischen Impuls, der vom Zauberer ausgeht und elektronische Systeme schädigt. Der Zauber löscht gewöhnliche RFID-Chips und kann auch andere nicht optische oder nicht abgeschirmte Elektronik innerhalb des Wirkungsbereichs schädigen. Die meisten modernen Elektronikbauteile sind optisch, aber viele Geräte haben noch Teile, die betroffen sein können. Auch altertümliche Geräte und Stromversorgungen können betroffen sein. Alle solchen Geräte im Wirkungsbereich sind betroffen, egal wer sie besitzt.

Der Zauberer muss eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe eines Gerätes ablegen, damit es dem Zauber zum Opfer fällt. Betroffene Systeme können nach Maßgabe des Spielleiters Datenverlust, Stromausfälle oder Totalschäden erleiden. Die Anzahl der Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe legt das Ausmaß des Schadens fest. Außerdem unterbricht der Zauber kurzzeitig Funk- und WiFi-Empfang.

INSEKTENVERNICHTER
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Dieser Zauber ist eine Variante des Zaubers Manabarriere (S. 128), die speziell auf Insektengeister und deren Kräfte ausgelegt ist. Nach dem Fall Chicagos wurde dieser Zauber recht populär, als die Bedrohung durch die „Bugs" immer mehr zunahm. Wenn er auf der physischen Ebene gewirkt wird, behindert der Zauber Insekten-

geister, indem er eine Barriere aus Mana bildet, die ihnen „elektrische Schläge“ verpasst. Diese Barriere verursacht Körperlichen Schaden in Höhe ihrer Kraftstufe. Ansonsten funktioniert Insektenvernichter genauso wie der Zauber Manabarriere. Dieser Zauber verursacht keinen Schaden bei anderen Geisterarten oder anderen astralen Gestalten.

INTERFERENZ
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Dieser Zauber erzeugt ein Sperrfeuer aus Rauschen im elektromagnetischen Spektrum, das Funk- und andere drahtlose Signale stört. Jeder Erfolg bei der Spruchzauberprobe erhöht das Rauschen im Wirkungsbereich um 1 und wirkt damit wie ein Störsender (*SR5*, S. 445). Die persönliche Ausrüstung des Zauberers ist leider nicht immun gegen diesen Zauber.

KLAMMER
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

NETZ
(TRANSFORMATION, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

MANAKLAMMER
(TRANSFORMATION)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

MANANETZ
(TRANSFORMATION, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber werden benutzt, um Ziele mit unsichtbaren Fesseln magischer Energie an der Bewegung zu hindern. Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe senkt die Geschicklichkeit des Opfers um 1. Wenn die Geschicklichkeit auf 0 gesenkt wird, ist das Ziel gefesselt und bewegungsunfähig. Während es gefesselt ist, darf es versuchen, kurze Distanzen durch Kriechen oder Hüpfen (mit einem Viertel der normalen Bewegungsrate) zu überwinden. Gefesselte Ziele dürfen sich gegen Angriffe wehren, aber sie erhalten dafür einen Würfelpoolmalus in Höhe der Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe. Ein gefesseltes Ziel kann versuchen, sich zu befreien, indem es eine Komplexe Handlung aufwendet und eine Vergleichende Probe auf Konstitution + Stärke gegen die Kraftstufe des Zaubers x 2 ablegt.

Klammer wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Netz ist ein Flächenzauber. Diese Zauber können auch gegen unbelebte Objekte wie Drohnen (die den Zaubern mit ihrem Objektwiderstand widerstehen) gewirkt werden, um bewegliche Teile zu behindern, obwohl das Drohnen oder Fahrzeuge, je nach ihrer Fortbewegungsmethode, vielleicht nicht aufhält.

Manaklammer und Mananetz wirken nur gegen lebende und astrale Ziele. Bei astralen Gestalten wird statt der Geschicklichkeit die Logik gesenkt. Astrale Gestalten legen für ihren Befreiungsversuch eine Vergleichende Probe auf Willenskraft + Charisma gegen Kraftstufe x 2 ab. Manaklammer wirkt gegen ein einzelnes lebendes oder magisches Ziel, Mananetz ist ein Flächenzauber, der gegen solche Ziele wirkt.

KLEBSTOFF
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: P **Entzug:** KS - 3

KLEBESTREIFEN
((TRANSFORMATION, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: P **Entzug:** KS - 1

Mit diesem Zauber kann der Zauberer ein Ziel an einer Oberfläche festkleben, mit der es gerade in Kontakt ist. Das Ziel muss die Oberfläche zum Zeitpunkt des Zauberwirkens berühren. Der Zauberer muss eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe des Gegenstands ablegen, an den das Ziel, geklebt werden soll, um die mystische Verbindung herzustellen. Das Lösen des Ziels von der Oberfläche erfordert eine Komplexe Handlung und eine Vergleichende Probe zwischen Stärke + Konstitution dessen, der sie zu lösen versucht, und der Kraftstufe des Zaubers x 2. Wenn Ziel bzw. Oberfläche eine Konstitution bzw. Strukturstufe haben, die niedriger ist als die Kraftstufe des Zaubers, reißt bei einem Lösen die Haut bzw. Oberfläche, was Körperlichen Schaden in Höhe der Differenz zwischen Konstitution/Strukturstufe und Kraftstufe des Zaubers verursacht. Klebstoff wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Klebestreifen ist ein Flächenzauber.

KONSERVIEREN
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

Dieser Zauber kann organische Materie vor Verwesung, Austrocknung oder Zersetzung bewahren. Man kann damit so mundane Dinge wie Nahrungsmittel und Getränke konservieren, aber meist wird der Zauber von

magischen Ermittlern verwendet, um Leichen bis zur Autopsie vor Verwesung zu bewahren oder Gewebeproben, Haut oder Haare von einem Tatort zu erhalten und als Materielle Verbindung (*SR5,* S. 296) zu benutzen. Der Zeitraum, für den das Material in seinem gegenwärtigen Zustand bleibt, ist von der Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe abhängig: Multiplizieren Sie die Anzahl der Erfolge + 1 mit der Zeit, die das Material normalerweise erhalten bliebe. So würden etwa 4 Erfolge dazu führen, dass das Material fünfmal so lange hält wie üblich.

LEVITIEREN
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Levitieren erlaubt es, eine Person oder einen Gegenstand telekinetisch hochzuheben und durch die Luft zu bewegen. Der Schwellenwert für die Zauberprobe beträgt die Masse des Ziels in Kilogramm dividiert durch 200 (aufgerundet). Das Ziel kann innerhalb des Blickfelds des Zauberers mit einer Bewegungsrate von (Kraftstufe) Metern pro Kampfrunde bewegt werden.

Wenn der Zauberer versucht, einen Gegenstand zu levitieren, der von einem Lebewesen gehalten wird, oder ein unwilliges Lebewesen zu levitieren, kann sich dieses Wesen mit Konstitution + Stärke gegen die Spruchzaubereiprobe wehren. Man kann sich mit diesem Zauber auch selbst levitieren, wenn man einen höheren Beobachtungspunkt braucht oder ohne Fallschirm abspringen will.

LICHT
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber erzeugt eine mobile Lichtquelle, die einen Bereich mit einem Radius gleich der Kraftstufe des Zaubers in Metern beleuchtet. Der Zauber kann nicht verwendet werden, um ein Ziel zu blenden, kann aber Beleuchtungsmodifikatoren durch Dunkelheit abschwächen. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe senkt einen Malus durch fehlende Beleuchtung um 1.

MANABARRIERE
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Dieser Zauber erzeugt eine unsichtbare Barriere aus magischer Energie. Die Barriere kann als Halbkugel mit einem Radius gleich dem normalen Radius der Flächenwirkung erschaffen werden, oder aber als Wand mit einer Höhe gleich der Kraftstufe und einer Länge gleich der Kraftstufe x 2. Die Manabarriere hat eine Strukturstufe gleich der Anzahl der Erfolge folgt den normalen Regeln für Manabarrieren (*SR5,* S. 315). Die Barriere schränkt die körperliche Bewegung von Lebewesen oder physischen Gegenständen nicht ein, hält aber Geister, aktivierte Foki, Dualwesen und Zauber auf der Ebene auf, auf der sie gewirkt wurde (physisch oder astral). Wenn die Barriere im Astralraum gewirkt wird, hält sie dort auch astrale Gestalten auf und behindert die Sicht.

MANASTÖRUNG
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: P **Entzug:** KS – 1

Dieser Zauber erzeugt eine Hintergrundstrahlung, die magische Aktivitäten stört. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe erhöht die Hintergrundstrahlung um 1. Sobald die Wirkung des Zaubers permanent ist, beginnt die erzeugte Hintergrundstrahlung, mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Stunde zu schwinden. Die Manastörung wirkt gegen jeden im Wirkungsbereich, auch den Zauberer selbst.

[MATERIAL] FORMEN
(TRANSFORMATION, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Mit diesem Zauber kann der Zauberer ein Volumen eines bestimmten anorganischen Materials (Luft, Erde, Wasser, Schlamm, Lava, Plasstahl, Beton, Teer usw.) innerhalb des Wirkungsbereichs nach seinen Wünschen formen. Der Zauberer muss eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe des Materials ablegen und das Material dann mit einem mentalen Befehl formen. Das Material kann nach Belieben geformt und bewegt werden, wobei die maximale Bewegungsrate pro Kampfrunde [Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe] Meter beträgt. Lockeres Material kann einfach geformt und bewegt werden, aber verstärktes oder fest verankertes Material (wie z. B. Wände oder andere Gebäudeteile) muss zuerst zerbrochen werden, indem man seine Strukturstufe um (Kraftstufe) Punkte pro Runde senkt. Mit diesem Zauber kann man schnell Löcher graben, Flüsse umleiten, Ballons füllen, einen Pfad durch ein Feuer bahnen, eine Barriere errichten oder eine Tür öffnen, wo zuvor keine war.

Für jedes Material muss ein separater Zauber – wie zum Beispiel Sand Formen, Eis Formen, Holz Formen usw. – gelernt werden. Wenn der Zauber endet, bleiben die veränderten Materialien in ihrer neuen Form. Wenn das Material diese Form eigentlich nicht halten kann, kollabiert sie. Das Material kann auch verstreut, gelöscht oder verdunstet werden. So könnte auch ein Feuer gelöscht werden, indem man seinen Schadenscode pro Runde um die Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe senkt.

MODE
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS - 1

Dieser Zauber kann Kleidung nach den Wünschen des Zauberers verwandeln und so in Windeseile neue Kleidungsstücke erzeugen. Die Anzahl der Nettoerfolge bei einer Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe der Kleidung (der Widerstandspool der Kleidung kann zwischen 6 und 9 liegen und ist vom Material und in den Stoff eingewebter Elektronik abhängig) legt fest, wie viel an dem Kleidungsstück geändert werden kann. Der Zauber kann nicht den Panzerungswert der Kleidung verändern, nur Schnitt, Farbe, Muster und Passform. Das Gewicht der Kleidung verändert sich nicht, und sie muss ungefähr genauso viel Haut bedecken wie vorher (ein Overall kann z. B. nicht in einen Bikini verwandelt werden). Der Zaubernde muss die Kleidung berühren. Die Tabelle *Mode* (rechts) gibt einen Überblick darüber, was der Charakter je nach Anzahl der Nettoerfolge bewirken kann:

MODE

NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS
1	Die Farbschattierung des Stoffs kann geändert werden (z. B. dunkelblau zu hellblau, aber nicht blau zu grün); geringfügige Anpassungen wie das Verschließen von Einschusslöchern sind möglich.
2	Es können Änderungen an der Passform der Kleidung vorgenommen werden, größere Veränderungen der Art des Kleidungsstücks sind jedoch nicht möglich (eine Hose bleibt eine Hose). Die Farbe kann leicht verändert werden (z. B. blau zu grün oder violett, nicht aber zu rot).
3	Eine komplette Farbänderung ist möglich. Es können einfache geometrische Muster und Verzierungen hinzugefügt werden, allerdings keine so komplizierten Elemente wie Konzernlogos oder Namensstickereien. Es können Modifikationen wie das Hinzufügen oder Entfernen von Taschen oder die Umwandlung einer Hose in einen Rock vorgenommen werden.
4+	Sofern genug Material vorhanden ist, kann die Kleidung ausreichend detailgetreu verändert werden, um eine Uniform zu imitieren. Durch Farbänderungen kann das Fehlen von Accessoires wie Knöpfen, Schildchen, Dienstmarken, Bändern usw. teilweise übertüncht werden. Wenn die physischen Accessoires nicht vorhanden sind, sind diese Veränderungen jedoch nur aus der Distanz überzeugend. Je näher eine Person dem Subjekt kommt, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie bemerken wird, dass die echten Accessoires fehlen (der Spielleiter sollte für den entsprechenden Charakter eine Wahrnehmungsprobe ablegen, um festzustellen, ob dieser etwas bemerkt). Muster und Verzierungen auf der Kleidung können so komplex sein, wie der Zauberer es wünscht.

NEBEL
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

Dieser Zauber erschafft einen dichten Nebel, der den Wirkungsbereich einhüllt, die Sicht behindert und einen Sichtmodifikator in Höhe der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe verursacht. Er verschwindet wie natürlicher Nebel je nach Temperatur und Wind. Das bedeutet, dass der Modifikator für Sichtverhältnisse um 1 pro Kampfrunde schwindet, wenn der Spielleiter wegen der Umgebungstemperatur oder Luftfeuchtigkeit keine andere Geschwindigkeit festlegt.

OFFENSIVE MANABARRIERE
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS + 3

Dieser Zauber ist eine verstärkte Variante des Zaubers Manabarriere (S. 128). Die Barriere kann Geistern, Dualwesen oder astralen Gestalten, die mit ihr in Kontakt kommen, einen „Schlag" versetzen und verursacht dann Körperlichen Schaden in Höhe ihrer Kraftstufe. Ansonsten funktioniert sie genauso wie der Zauber Manabarriere.

PANZERUNG
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Dieser Zauber erzeugt ein leuchtendes Feld magischer Energie um das Ziel, das gegen Körperlichen Schaden schützt. Er gewährt einen Panzerungsbonus in Höhe der Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe, der kumulativ mit anderer Panzerung wirkt. Bei der Berechnung von Panzerungsbehinderung (siehe **Panzerung und Belastung**, *SR5*, S. 171) muss dieser Panzerungsbonus nicht berücksichtigt werden.

PHYSISCHE BARRIERE
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Dieser Zauber erschafft ein durchsichtiges, leuchtendes Kraftfeld mit je 1 Punkt Panzerungs- und Strukturstufe pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe. Die Barriere kann als Halbkugel mit einem Radius gleich dem normalen Radius der Flächenwirkung erschaffen werden, oder

aber als Wand mit einer Höhe gleich der Kraftstufe und einer Länge gleich der Kraftstufe x 2.

Eine Physische Barriere erschafft eine feste Wand. Alles bis zur Größe eines Moleküls (also auch Luft und andere Gase) kann hindurch. Alles, was größer ist, trifft auf die Barriere wie auf eine normale Wand. Die Wand ist durchsichtig, schimmert aber leicht, was einen Malus wie bei Leichtem Nebel (*SR5,* S. 176) hervorruft. Die Barriere behindert Spruchzauberei nicht (wenn man von dem Sichtmodifikator absieht), es sei denn, es handelt sich um Zauber mit physischen Komponenten (wie etwa indirekte Kampfzauber). Die Barriere kann durch physische Angriffe zerstört werden, regeneriert aber, solange sie aufrechterhalten wird, zu Beginn jeder Kampfrunde ihre gesamte Strukturstufe. Wenn die Strukturstufe der Barriere auf 0 gesenkt wird, bricht sie zusammen, und der Zauber endet.

POLTERGEIST
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Dieser Zauber nimmt alle kleinen Objekte (bis zu einem Kilogramm Masse) innerhalb des Wirkungsbereichs auf und wirbelt sie in zufälligen Mustern durch die Luft. Dadurch entsteht eine Sichtbehinderung wie bei Leichtem Nebel (*SR5,* S. 176). Jede Person innerhalb des Bereichs wird von dem fliegenden Gerümpel getroffen und erleidet in jeder Kampfrunde 2 Kästchen Geistigen Schaden, dem mit Konstitution + Panzerung widerstanden wird. In besonders vollgerümpelten Bereichen kann mehr Schaden verursacht werden, und es kann auch zu Körperlichem Schaden kommen, wenn der Spielleiter die herumfliegenden Gegenstände für hinreichend gefährlich hält (wie Nägel oder Glasscherben). Wenn keine Gegenstände herumliegen, erzeugt der Zauber nur gespenstische Geräusche.

PROJEKTILABWEHR
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Dieser Zauber kann ein freiwilliges Ziel vor Angriffen schützen. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe verleiht dem Ziel einen Würfelpoolmodifikator von +1 bei der Verteidigung gegen physische Fernkampfangriffe. Die Wirkung dieses Zaubers ist subtil genug, um (zumindest anfangs) als Fehlschuss abgetan zu werden.

RAUSCHEN ERHÖHEN
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

RAUSCHEN SENKEN
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Rauschen beeinflusst WiFi-Signale und stört den Matrixempfang (*SR5,* S. 227). Ein Zauberer kann diese Zauber verwenden, um den Rauschenwert innerhalb der Reichweite der Zauber zu erhöhen oder zu senken. Der Zauberer ist gegenüber dieser Veränderung nicht immun und kann in seine eigene Falle tappen, wenn er den Rauschenwert erhöht und dann die Matrix nutzen will.

Der Zauberer muss genügend Erfolge erzielen, um den Schwellenwert des jeweiligen Gitters zu schlagen (öffentlich: 2, lokal: 4, global: 6). Jeder Nettoerfolg erhöht oder senkt den Rauschenwert im Wirkungsbereich um 1. Näheres zu Rauschen und Matrix finden Sie in *SR5* ab Seite 227.

Unübliche Veränderungen im Rauschen eines Bereichs können unerwünschte Aufmerksamkeit erregen und den Overwatch-Wert (*SR5,* S. 228) erhöhen. Ab dem fünften Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe erhöht jeder Nettoerfolg den Overwatch-Wert jedes Hackers im Wirkungsbereich des Zaubers pro um 1W6 pro Minute. Bei 6 Nettoerfolgen würde also der Overwatch-Wert jedes Hackers im Wirkungsbereich um 2W6 pro Minute erhöht.

REPARIEREN
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS

Die meisten Zauberer konzentrieren sich eher auf das Lernen von Zaubern als auf das Lernen von Mechanik. Das kann einen Zauberer in Schwierigkeiten bringen, wenn ein Gegenstand bei einem Run eine Notfallreparatur braucht. Mit diesem Zauber kann ein Zauberer leblose Gegenstände, einschließlich Fahrzeugen und Drohnen, reparieren. Dafür muss er eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe des Gegenstands ablegen.

Der Zauber kann jeden Gegenstand mit einem Gewicht von höchstens [Kraftstufe x Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe] Kilogramm reparieren. Kaputte Gegenstände können nur repariert werden, wenn alle Einzelteile vorhanden sind. Die Gewichtsbegrenzung bezieht sich auf ein beschädigtes Teil, nicht unbedingt auf ein ganzes Fahrzeug. Wenn es also um einen geplatzten Reifen geht, ist dessen Gewicht entscheidend, nicht das des Autos. Jeder Nettoerfolg bei der Spruchzaubereiprobe repariert 1 Punkt Strukturstufe oder 1 Kästchen Schaden. Reparieren kann nur einmal pro Gegenstand gewirkt werden.

SANFTER FALL
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Der Zauberer kann mit diesem Zauber den Fall eines Ziels verlangsamen und es sicher landen lassen, ohne dass es Fallschaden (*SR5,* S. 174) erleidet. Der Spielleiter bestimmt die maximale Fallhöhe in Metern, die das Ziel gefahrlos fallen kann, indem er die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe mit der Kraftstufe des Zaubers multipliziert. Wenn das Ziel tiefer fällt, wird die durch den Zauber ermöglichte sichere Fallhöhe von der tatsächlichen Fallhöhe abgezogen, bevor der Schaden berechnet wird.

SCHATTEN
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Schatten erzeugt eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Radius gleich der Kraftstufe des Zaubers in Metern. Der Beleuchtungsmalus (*SR5,* S. 176) steigt pro zwei Erfolge um eine Kategorie: 2 Erfolge für Teilbeleuchtung, 4 Erfolge für Schwache Beleuchtung und 6 Erfolge für Völlige Dunkelheit. Dieser Zauber kann nicht mehr als Völlige Dunkelheit hervorrufen.

SCHLEIMVERWANDLUNG
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS + 3

Mit diesem Zauber kann der Zauberer lebendes Gewebe in eine klebrige, leimartige Substanz verwandeln. Das Ziel widersteht dem Zauber mit Konstitution (+ Antimagie, falls anwendbar). Außerdem muss die Kraftstufe des Zaubers mindestens so hoch sein wie die Konstitution des Ziels. Lebloses Material - wie Kleidung, Ausrüstung und Cyberware - ist nicht betroffen.

Während das Ziel unter der Wirkung des Zaubers steht, ist es nicht bei Bewusstsein, und jeder der schleimigen Substanz zugefügte Schaden wirkt wie gewohnt auf das Ziel. Der Schleim hat einen Panzerungswert (siehe **Barrieren**, *SR5,* S. 196) gleich der Konstitution des Ziels plus den Nettoerfolgen bei der Spruchzaubereiprobe. Cyberware bleibt an ihrem Platz, wie in Bernstein eingeschlossen. Wird sie entfernt, kann das Ziel nach Maßgabe des Spielleiters und in Abhängigkeit von Art und Ort des Implantats schwere körperliche Schäden erleiden.

SCHLEUDER
(TRANSFORMATION, SCHADEN)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: S **Entzug:** KS - 2

Dieser Zauber schleudert psychokinetisch einen einzelnen Gegenstand von höchstens (Kraftstufe) Kilogramm Masse auf ein Ziel. Statt der normalen Wurfwaffenprobe

wird die Spruchzaubereiprobe verwendet, wobei Schaden und Reichweite mit Magie statt Stärke bestimmt werden. Verwenden Sie die Reichweiten für normale Granaten (siehe Tabelle *Waffenreichweiten*, *SR5,* S. 185).

SCHLOSS
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Mit diesem Zauber kann der Zauberer eine Tür (ein Portal, eine Luke oder andere Blockaden) telekinetisch mit einer Stärke gleich der Kraftstufe des Zaubers zuhalten. Dafür muss er eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe des entsprechenden Gegenstands ablegen, um die Blockade aufrechtzuerhalten. Das Aufreißen der Tür erfordert eine Komplexe Handlung und eine Vergleichende Probe zwischen Stärke desjenigen, der die Tür zu öffnen versucht, und der Kraftstufe des Zaubers.

STERILISIEREN
(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: S **Entzug:** KS - 3

Mit diesem Zauber kann der Zauberer alle Bakterien (und anderen Mikroorganismen) im Wirkungsbereich töten und organisches Material wie etwa Hautschuppen, Haare und Blut vernichten. Material, das mit diesem Zauber „behandelt“ wurde, kann nicht mehr als Materielle Verbindung dienen. Der Zauber hat keine Wirkung auf biologisches Material, das noch mit einem Lebewesen verbunden ist. Deshalb kann er auch nicht die verschiedenen schädlichen und hilfreichen Lebewesen abtöten, die in und auf anderen Lebewesen wohnen. Pro Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe erhalten Proben, mit denen das Material gesammelt, forensisch untersucht oder als Materielle Verbindung genutzt werden soll, einen Würfelpoolmodifikator von -1. Mit diesem Zauber eliminieren Shadowrunner oft ihre Spuren an Tatorten, besonders wenn Blut vergossen wurde. Der sterilisierte Bereich hat ein Volumen von [Magieattribut des Zauberers] Kubikmetern.

TIER BEHERRSCHEN
(BEHERRSCHUNG)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

MEUTE BEHERRSCHEN
(BEHERRSCHUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Diese Zauber sind Varianten der Zauber Gedanken Beherrschen und Mob-Bewusstsein (S. 125), die speziell auf (normale und paranormale) Tiere ohne die Kraft Bewusstsein ausgelegt sind. Der Zauberer übernimmt zunächst die Kontrolle über den Geist des Tiers und kann ihm jeweils mit einer Einfachen Handlung verbale Kommandos geben, denen das Tier gehorchen muss. Der Spielleiter sollte die Intelligenz des jeweiligen Tiers und die Komplexität der Anweisung berücksichtigen, um festzulegen, wie effektiv die Kommandos umgesetzt werden.

Tier Beherrschen wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Meute Beherrschen ist ein Flächenzauber.

TIER BERUHIGEN
(BEHERRSCHUNG)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

MEUTE BERUHIGEN
(BEHERRSCHUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Mit diesem Zauber kann der Zauberer einen (normalen oder paranormalen) Critter beruhigen, der nicht die Kraft Bewusstsein hat, und ihm die Aggression nehmen, solange der Zauber aufrechterhalten wird. Tier Beruhigen wirkt gegen ein einzelnes Ziel, Meute Beruhigen ist ein Flächenzauber. Von dem Zauber beeinflusste Tiere verteidigen sich allerdings immer noch, wenn sie angegriffen werden.

TYPVERÄNDERUNG
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS - 3

Dieser Zauber verpasst einem freiwilligen Ziel eine „Typveränderung“, die auf mystische Weise Make-up, Haarfarbe und Frisur, Fingernägel usw. verändert. Es handelt sich dabei um magische Veränderungen, für die der Zauberer keinerlei kosmetische Ausbildung braucht. Die Wirkung dieses Zaubers ist ebenso permanent wie eine Veränderung im Schönheitssalon. Die Anzahl der Erfolge gibt die Kunstfertigkeit und Stilsicherheit der Veränderung an.

ÜBERZEUGEN
(BEHERRSCHUNG)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Der Zauber Überzeugen erschwert es dem Ziel, Unstimmigkeiten in einer ihm aufgetischten Geschichte zu

entdecken. Für jeweils 2 Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe erhöht sich der Schwellenwert für die Wahrnehmungsprobe zum Erkennen der Unstimmigkeit um 1.

VERSTÄRKEN
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 1

Mit diesem Zauber kann der Zauberer die strukturelle Integrität eines Objekts erhöhen, das eine maximale Oberfläche von [Magieattribut des Zauberers] Quadratmetern haben darf. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe erhöht den Panzerungswert und die Strukturstufe um 1, solange der Zauber aufrechterhalten wird.

OBJEKTWIDERSTAND

KATEGORIE	WÜRFELPOOL
Natürliche Objekte	3
Bäume, Erde, unbehandeltes Wasser, handgeschnitztes Holz, handgeschmiedetes Metall	
Hergestellte einfache Objekte und Materialien	6
Ziegel, Leder, einfache Kunststoffe	
Hightech-Objekte und -Materialien	9
Fortschrittliche Kunststoffe, Legierungen, elektronische Ausrüstung, Sensoren	
Hochgradig verarbeitete Objekte	15+
Computer, komplexe giftige Abfälle, Drohnen, Fahrzeuge	

VERSTEINERN
(TRANSFORMATION)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Dieser Zauber verwandelt lebendes Gewebe in Calciumcarbonat – oder praktisch gesagt Stein. Dem Zauberer muss eine Vergleichende Probe auf Spruchzauberei + Magie [Kraftstufe] gegen Konstitution (+ Antimagie, falls anwendbar) des Ziels gelingen. Außerdem muss die Kraftstufe des Zaubers mindestens gleich der Konstitution des Ziels sein. Unter der Wirkung des Zaubers ist das Ziel nicht bei Bewusstsein, und jeder Schaden, den es in seinem steinähnliche Zustand erleidet, wird wie gewohnt auf seinem Zustandsmonitor verzeichnet. In seiner versteinerten Form hat das Ziel eine Barrieren-Panzerungsstufe (*SR5*, S. 196) gleich seiner Konstitution + der Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe. Lebloses Material – einschließlich Kleidung, Cyberware und getragener Ausrüstung – ist von diesem Zauber nicht betroffen.

WAHRHEIT ERZWINGEN
(BEHERRSCHUNG)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: speziell **Entzug:** KS – 1

Dieser Zauber zwingt das Ziel, die Wahrheit zu sagen, beziehungsweise das, was das Ziel für die Wahrheit hält. Das Opfer des Spruches kann also auch Unwahrheiten äußern, solange es sie für wahr hält. Es kann die Aussage verweigern oder Informationen zurückhalten, aber nicht direkt lügen. In manchen Ländern (wie den UCAS) gilt der Einsatz dieses Zaubers durch Strafverfolgungsbehörden als Grunfrechtsverletzung. In anderen Ländern hingegen wird der Zauber routinemäßig verwendet, um bei Rechtsstreiten die Wahrheit herauszufinden. Der Zauber hält für eine Anzahl von Minuten gleich der Anzahl der Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe an.

ZAUBERFINGER
(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Zauberfinger erzeugt einen psychokinetischen Effekt, der als eine Art „unsichtbare Hand“ Gegenstände halten oder manipulieren kann. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe werden zur Stärke und Geschicklichkeit dieser Zauberfinger, wodurch sich das Gewicht der Gegenstände ergibt, die die Zauberfinger heben oder tragen können. Man kann mit Zauberfingern auch Fertigkeiten auf Entfernung einsetzen, wobei die Kraftstufe des Zaubers das jeweilige Charakterlimit ersetzt. Die Zauberfinger sind nicht sehr geschickt, daher können (nach Maßgabe des Spielleiters) auch einfache Aufgaben, wie etwa das Aufheben einer Münze, eine Probe erfordern. Man kann die Zauberfinger wie seine echten Hände zum Kämpfen, Schlösserknacken oder für andere Handlungen einsetzen. Die Zauberfinger können Gegenstände im Blickfeld des Zauberers manipulieren. Sollen mehrere Gegenstände gleichzeitig manipuliert werden, dürfen diese dabei nicht mehr als etwa einen Meter voneinander entfernt sein (die „Spannweite“ der magischen Arme). Dieser Zauber kann beim Entschärfen von Bomben oder für andere gefährliche Tätigkeiten sehr nützlich sein. Man kann allerdings keine Berührungszauber auf ein Ziel wirken, das man nur mit den Zauberfingern berührt.

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Zauberer wissen, dass fünf Sinne viel zu wenig sind; und auch ein Sechster ist manchmal nicht genug. Sie haben gerne so viele Sinne wie möglich zur Verfügung – und hier kommen die Wahrnehmungszauber ins Spiel. Sie verleihen dem Ziel einen zusätzlichen Sinn oder verstärken einen bereits vorhandenen Sinn, solange sie aufrechterhalten werden. Die vollständigen Regeln zum Umgang mit Wahrnehmungszaubern finden Sie in *SR5* auf Seite 291.

ADLERAUGE
(PASSIV, GERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 1

Adlerauge verbessert die Sehschärfe eines freiwilligen Ziels. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe verleiht dem Ziel einen Würfelpoolbonus von +1 auf Wahrnehmungsproben durch Sicht. Diese Wirkung ist kumulativ mit anderen Hilfsmitteln, Implantaten und Fähigkeiten (Sichtverbesserung, Adeptenkräfte usw.).

ASTRALE BOTSCHAFT
(PASSIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: speziell **Entzug:** KS – 3

Dieser Zauber macht sich die Prinzipien der astralen Projektion (*SR5,* S. 313) zunutze, um kurze verbale Botschaften (von bis zu 100 Wörtern Länge) durch die Astralebene zu übertragen, ohne dafür einen Watcher zu beschwören. Der Zaubernde muss die astrale Gestalt seines Ziels kennen oder eine materielle Verbindung (*SR5,* S. 296) zum Ziel besitzen. Die Botschaft sucht sich eigenständig ihr Ziel und wird dem Ziel übermittelt, sobald es auf der Astralebene anwesend ist oder einen Watcher beschwört.

Die Botschaft hält nur für eine gewisse Zeit. Die Mindestdauer beträgt 24 Stunden; sie wird für jeden Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe um weitere 24 Stunden verlängert.

ASTRALE DRACHENSUCHE
(AKTIV, ÜBERSINNLICH)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS + 5

Gerüchten zufolge wurde dieser Zauber von einer Einheit bei S-K Prime entwickelt, die Drachenjägergruppen in Europa und Asien überwachte, und dann absichtlich in den Untergrund durchsickern gelassen, um zu sehen, wie die Drachen auf diese neue Bedrohung reagieren. Das Ziel erhält die Fähigkeit, die astralen Signaturen des ihn umgebenden Astralraums zu askennen, um die Präsenz eines Drachen oder Spuren von Drachenmagie in der Gegend zu erkennen (sofern die astrale Signatur nicht bereits verschwunden ist).

ASTRALE HELLSICHT
(PASSIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 3

Astrale Hellsicht ist eine Variante des Zaubers Hellschicht (S. 136), die auf der Astralebene funktioniert. Das Ziel kann astrale Dinge wahrnehmen, als befände es sich innerhalb der Sinnesreichweite astral vor Ort. Der Sichtpunkt kann innerhalb der Reichweite des Zaubers mit einer Komplexen Handlung bewegt werden. Während der Wirkung des Zaubers wird die normale Astralwahrnehmung des Ziels durch die Sinneseindrücke des Zaubers überlagert. Das hat den unangenehmen Nebeneffekt, dass die natürlichen physischen Sinne dabei blockiert werden.

Man kann auf Ziele, die man mit Astraler Hellsicht wahrnimmt, keine Zauber wirken.

DIAGNOSE
(AKTIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: S **Entzug:** KS – 3

Diagnose verschafft Informationen über den Gesundheitszustand, Krankheiten, Verletzungen oder andere mundane medizinische Probleme des Ziels. Die Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe bestimmen den Detailgrad der erlangten Information, wie in der Tabelle *Ergebnis von Wahrnehmungszaubern* (*SR5,* S. 292) angegeben. Bezogen auf den Gesundheitszustand vermittelt der Zauber mehr Details als ein Askennen bei derselben Anzahl an Erfolgen. Das Ziel des Zaubers muss denjenigen, der diagnostiziert werden soll, berühren.

DOLMETSCHEN
(AKTIV, ÜBERSINNLICH)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber schafft eine telepathische Verbindung zwischen dem Ziel und einer bestimmten Person, die beim Wirken des Zaubers bestimmt wird, innerhalb der Sinnesreichweite. Dadurch können die beiden Personen verstehen, was sie beide sagen, als würden sie in einer gemeinsamen Muttersprache kommunizieren. Der Zauber übersetzt eher sinngemäß als wortgetreu. Er ist für einfache Unterhaltungen nützlich – bei diplomatischen Verhandlungen wird aber das Takt- und Sprachgefühl eines Dolmetschers bessere Dienste leisten. Dieser Zauber wird oft bei internationalen Konzern- oder Regierungsgipfeln benutzt. Er kann zur Kommunikation mit

jeder intelligenten Spezies eingesetzt werden, die eine Sprache verwendet (wie Sasquatch oder Merrow), aber nicht zur Kommunikation mit Tieren ohne die Kraft Bewusstsein. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe legen die Qualität der Übersetzung fest.

FEINDE ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

ERWEITERTES FEINDE ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET, ERWEITERT)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Das Ziel kann lebende Wesen innerhalb der Sinnesreichweite entdecken, die ihm gegenüber feindlich gesinnt sind. Der Zauber kann keine Fallen entdecken (weil diese nicht lebendig sind) und auch niemanden, der einfach blindwütig in die Menge schießen will (weil die Feindschaft nicht direkt gegen das Ziel des Zaubers gerichtet ist). Der Zauber kann aber Feinde entdecken, die einen Hinterhalt oder Überraschungsangriff gegen das Ziel planen.

GEDANKENMUSTER
(AKTIV, ÜBERSINNLICH, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

GEDANKENSCAN
(AKTIV, ÜBERSINNLICH, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS + 2

Diese Zauber sind oberflächlichere Versionen der Geistessonde (S. 135). Das Ziel des Zaubers erhält die Fähigkeit, die oberflächlichen Gedanken des Opfers nach einem bestimmten Wort, einer Redewendung, einem Geräusch oder Bild zu durchsuchen, das beim Wirken des Zaubers ausgewählt wird. Der Zauber gräbt nicht im Geist des Opfers nach Informationen; er zeigt nur an, ob das Opfer an eine bestimmte Person, einen Ort, einen Gegenstand oder ein Ereignis denkt. Ermittler verwenden diesen Zauber, um festzustellen, ob eine Person über etwas (wie eine Mordwaffe) etwas weiß, was sie sonst nicht wissen könnte, um zu erkennen, ob sie in ein Verbrechen verwickelt ist. Spione verwenden den Zauber, um herauszufinden, ob jemand sie sucht oder verfolgt.

Gedankenmuster wird gegen ein bestimmtes Opfer verwendet, während Gedankenscan den Geist aller Personen innerhalb der Sinnesreichweite scannt.

ERGEBNIS VON WAHRNEHMUNGSZAUBERN

NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS
1	Allgemeine Informationen ohne Details.
Beispiel (Leben Entdecken): Eine Gruppe Metamenschen.	
2	Nur wesentliche, keine geringfügigen Details.
Beispiel (Leben Entdecken): Ein Zwerg, ein Troll und ein Ork gehen in eine Bar.	
3	Wesentliche und geringfügige Details, wobei einige geringfügigere Details unklar bleiben oder fehlen.
Beispiel (Leben Entdecken): Die drei oben erwähnten Personen sind bewaffnet und haben die Waffen gezogen. Der Troll geht voran.	
4+	Detaillierte Informationen
Beispiel (Leben Entdecken): Der Troll ist Ihre Kontaktperson Moira. Die beiden anderen haben Sie noch nie gesehen.	

GEISTESSONDE
(AKTIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Dieser Zauber erlaubt es dem Ziel, den Geist einer Person (die beim Wirken des Zaubers ausgewählt wird) innerhalb der Sinnesreichweite zu durchforsten. Das Opfer ist sich dieses Eindringens bewusst, kennt aber nicht unbedingt die Quelle des Zaubers. Die Anzahl der Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe gibt an, welche Art von Informationen das Ziel erhalten kann (siehe Tabelle *Geistessonde*). Das Ziel kann, solange der Zauber aufrechterhalten wird, pro Komplexer Handlung nach einer Information suchen. Ein erneuter Einsatz der Geistessonde gegen dasselbe Opfer vor Ablauf einer Anzahl von Stunden gleich der Willenskraft des Opfers führt zu einem kumulativen Würfelpoolmodifikator von -2 auf die Spruchzaubereiprobe.

GEISTESSONDE

NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS
1–2	Das Ziel kann nur die oberflächlichen Gedanken des Opfers lesen.
3–4	Das Ziel kann alles herausfinden, was das Opfer bewusst weiß, und Erinnerungen aus den letzten 72 Stunden lesen.
5+	Das Ziel kann ins Unterbewusstsein des Opfers eindringen und Informationen erhalten, die dem Opfer möglicherweise nicht einmal selbst bewusst sind – wie etwa psychische Marotten, tiefe Ängste oder verschüttete Erinnerungen.

GERÄT ANALYSIEREN
(AKTIV, GERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Dieser Zauber lässt das Ziel die Funktion und Bedienung eines Geräts oder Ausrüstungsstücks erkennen, das sich innerhalb der Sinnesreichweite be ndet. Dem Wirken des Zaubers wird mit dem Objektwiderstand widerstanden. Jeder Nettoerfolg kann verwendet werden, um eine Information über das Gerät zu erlangen, die nicht sofort offensichtlich ist (man würde also beispielsweise nicht erfahren, dass das Gerät von Renraku ist, wenn das entsprechende Logo groß darauf prangt, sondern eher, wozu das Gerät eigentlich dient). Jeder Nettoerfolg verleiht dem Ziel, solange der Zauber aufrechterhalten wird, außerdem einen Würfelpoolbonus von +1 bei der Benutzung des Geräts. Außerdem darf das Ziel, wenn es improvisieren muss, um das Gerät zu bedienen, den dabei üblichen Würfelpoolmodifikator von -1 ignorieren.

HELLHÖREN
(PASSIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Das Ziel kann entfernte Geräusche hören, als wäre es innerhalb der Sinnesreichweite vor Ort. Der Lauschpunkt kann innerhalb der Reichweite des Zaubers mit einer Komplexen Handlung bewegt werden. Solange das Ziel Hellhören einsetzt, kann es sein normales Gehör nicht benutzen. Der Zauber überträgt keine optischen Eindrücke, nur Geräusche. Dabei können nur Geräusche wahrgenommen werden, die das Ziel mit seinem normalen Gehör wahrnehmen könnte; Gehörverbesserungen wirken hier nicht.

HELLSICHT
(PASSIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Das Ziel kann entfernte Dinge sehen, als wäre es innerhalb der Sinnesreichweite vor Ort. Der Sichtpunkt kann innerhalb der Reichweite des Zaubers mit einer Komplexen Handlung bewegt werden. Solange das Ziel Hellsicht einsetzt, kann es weder seine normale Sicht noch astrale Wahrnehmung benutzen. Der Zauber überträgt keine Geräusche, nur optische Eindrücke; die Sicht profitiert nicht von Sichtverbesserungen. Man kann auf Ziele, die man mit Hellsicht wahrnimmt, keine Zauber wirken.

INDIVIDUUM ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Das Ziel kann die Anwesenheit einer bestimmten Person innerhalb der Sinnesreichweite feststellen. Die Person muss beim Wirken des Zaubers angegeben werden. Es muss sich um jemanden handeln, den das Ziel kennt oder zumindest einmal getroffen hat.

KAMPFSINN
(PASSIV, ÜBERSINNLICH)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Das Ziel kann unterbewusst Kämpfe und andere gefährliche Situationen innerhalb der Sinnesreichweite analysieren. Es nimmt Ereignisse bereits Sekundenbruchteile vor ihrem Eintreten wahr. Jeder Erfolg bei der Spruchzauberprobe verleiht dem Ziel +1 Würfel für Überraschungsproben und für Verteidigungsproben gegen Nah- und Fernkampfangriffe, solange der Zauber aufrechterhalten wird. Während dieser Zauber aufrechterhalten wird, darf das Ziel vor einer möglichen Überraschungssituation (*SR5*, S. 191) immer eine Wahrnehmungsprobe ablegen und hat den Vorteil, schon alarmiert zu sein, wenn die Probe gelingt.

KATALOG
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Mit diesem Zauber kann der Zauberer einem Ziel auf mystische Weise die Fähigkeit verleihen, über alle leblosen Gegenstände innerhalb des Wirkungsbereichs eine umfassende, geordnete Liste anzulegen. Das Ziel kann eine Liste über die Anzahl und Art der Gegenstände aufschreiben oder diktieren, solange der Zauberer den Objektwiderstand eines Gegenstands (*SR5*, S. 290) als Schwellenwert überwindet. Je mehr Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe erzielt werden, desto höher der Detailgrad der Beschreibungen auf der Liste.

Gegenstände in dem Bereich, die das Ziel nicht per Sicht erkennen würde, werden als „unbekannt“ vermerkt. Das Ziel muss den Zielbereich des Zaubers berühren.

LEBEN ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

ERWEITERTES LEBEN ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET, ERWEITERT)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Das Ziel entdeckt alle Lebewesen (aber keine Geister) innerhalb der Sinnesreichweite und erfährt ihre Anzahl

und ihre Aufenthaltsorte relativ zur eigenen Position. In einem dicht bevölkerten Gebiet ist dieser Zauber praktisch nutzlos, weil er nur eine verschwommene Masse von Lebensspuren anzeigt.

[LEBENSFORM] ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

ERWEITERTES [LEBENSFORM] ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET, ERWEITERT)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Das Ziel entdeckt alle Angehörigen einer bestimmten Lebensform innerhalb der Sinnesreichweite und erfährt ihre Anzahl und ihre Aufenthaltsorte relativ zur eigenen Position. Es handelt sich hier eigentlich um viele verschiedene Zauber, die für jede Lebensform (Orks, Elfen, Drachen usw.) separat erlernt werden müssen. Geister sind auch hier keine erlaubten Lebensformen; sie werden mit dem Zauber Magie Entdecken entdeckt.

MAGIE ANALYSIEREN
(AKTIV, GERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Dieser Zauber erlaubt dem Ziel, ein magisches Objekt (wie etwa einen Fokus, ein Alchemisches Erzeugnis, ein Magisches Refugium oder ein aktives Ritual) innerhalb der Sinnesreichweite zu analysieren. Die Nettoerfolge der Spruchzaubereiprobe werden als Erfolge auf der Tabelle Askennen (*SR5,* S. 312) gewertet, außer dass das Ziel dafür nicht astral wahrnehmen muss.

MAGIE ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

ERWEITERTES MAGIE ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET, ERWEITERT)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

Das Ziel entdeckt die Präsenz aller Foki, Zauber, Hüter, Magischer Refugien, Alchemischer Erzeugnisse, Rituale und Geister innerhalb der Sinnesreichweite. Es kann keine Erwachten Charaktere oder Critter, astralen Signaturen, abgelaufenen oder bereits ausgelösten Alchemischen Erzeugnisse oder Wirkungen permanenter Zauber, die bereits permanent sind, entdecken.

MANAFENSTER
(AKTIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

ASTRALES FENSTER
(AKTIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Diese Zauber sind verbesserte Versionen von Hellsicht (S. 136) und Astrale Hellsicht (S. 134), mit denen der Zauberer einem Ziel die Fähigkeit verleihen kann, durch Manabarrieren (die normalerweise Hellsicht blockieren und im Astralraum undurchsichtig sind) zu sehen oder zu askennen. Wenn die Barriere dem Zauber nicht mit ihrer Kraftstufe widersteht, kann das Ziel entfernte Szenen durch die Barriere sehen oder askennen, als wäre es physisch oder astral innerhalb der Sinnesreichweite präsent. Man kann auf Ziele, die man durch diese Zauber wahrnimmt, keine Zauber wirken. Das Wirken dieser Zauber alarmiert den Erschaffer der betroffenen Manabarriere nicht.

Manafenster überwindet Manabarrieren auf der physischen Ebene mit seiner Hellsicht. Astrales Fenster umgeht astrale Manabarrieren mit seiner astralen Hellsicht. Für den Zauber Astrales Fenster muss das Ziel des Zaubers astral aktiv sein.

NACHTSICHT
(PASSIV, GERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Nachtsicht verleiht einem freiwilligen Ziel Restlichtverstärkung, die wie die entsprechende Cyberware (*SR5,* S. 458) funktioniert.

[OBJEKT] ENTDECKEN
(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Das Ziel entdeckt alle Gegenstände der angegebenen Objektkategorie innerhalb der Sinnesreichweite und erfährt ihre Anzahl und ihre Aufenthaltsorte relativ zur eigenen Position. Jede Objektkategorie muss mit einem eigenen Zauber (Feuerwaffen Entdecken, Computer Entdecken, Sprengstoffe Entdecken usw.) aufgespürt werden. Diese Zauber müssen separat erlernt und gewirkt werden.

SINN BORGEN
(AKTIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

TIERSINN BORGEN
(AKTIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 5

AUGEN DES RUDELS
(AKTIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Mit diesen Zaubern kann der Zauberer die Sinne seines Opfers anzapfen. Sinn Borgen sorgt dafür, dass man sich einen einzelnen Sinn eines Opfers innerhalb der Reichweite „ausleihen" kann. Wenn das Opfer dem Zauber nicht widersteht, kann man mit seinem Sinn wahrnehmen, als wäre es der eigene. Alle Wahrnehmungsproben mit dem geliehenen Sinn verwenden die Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe als Limit. Objekte oder Lebewesen, die vom Ziel wahrgenommen werden, legen keine Zauberwiderstandsproben ab. Das Opfer behält die Kontrolle über seine Handlungen und Sinne, das Ziel ist nur Beobachter. Das Ziel kann weder mit dem Opfer kommunizieren noch seine Aufmerksamkeit in eine bestimmte Richtung lenken. Es kann in Verbindung mit dem Sinn des Opfers auch keine eigenen verbesserten Sinne (wie z. B. Restlichtverstärkung oder Astrale Wahrnehmung) benutzen oder Zauber durch den Sinn des Opfers wirken. Solange der Zauber aufrechterhalten wird, kann das Ziel zwischen den Sinnen des Opfers mit einer Einfachen Handlung „umschalten". Sinne, die es normalerweise nicht hat (wie z. B. das Sonar einer Fledermaus), kann es ebenfalls borgen. Die astrale Wahrnehmung eines Opfers gilt für die Zwecke dieses Zaubers als eigener Sinn, d. h. das Ziel kann nicht gleichzeitig die astrale Wahrnehmung und einen weiteren Sinn des Opfers borgen.

Tiersinn Borgen ist eine eingeschränkte Version des Zaubers Sinn Borgen, die nur auf mundane Tiere gewirkt werden kann, nicht auf paranormale Critter oder Critter mit der Kraft Bewusstsein. Augen des Rudels ist eine Variante des Zaubers Sinn Borgen, die nur bei freiwilligen Zielen funktioniert und nur den Gesichtssinn überträgt. Das Umschalten von der Sicht eines Mitglieds des „Rudels" zu einem anderen erfordert eine Einfache Handlung.

TELEPATHIE
(AKTIV, ÜBERSINNLICH)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Telepathie erlaubt dem Zauberer und einem freiwilligen Ziel, mental miteinander zu kommunizieren und dabei Worte, Emotionen und geistige Bilder auszutauschen. Ein Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe genügt, um die Verbindung herzustellen. Da das Ziel freiwillig mitmachen muss, wird die Spruchzaubereiprobe als normale Erfolgsprobe abgewickelt. Das Ziel muss innerhalb der Sinnesreichweite bleiben, damit die Verbindung funktioniert.

TELEPATHISCHES NETZ
(AKTIV, ÜBERSINNLICH)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS

ERWEITERTES TELEPATHISCHES NETZ
(AKTIV, ÜBERSINNLICH, ERWEITERT)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Telepathisches Netz ist eine Variante des Zaubers Telepathie (S. 138), die einer Gruppe freiwilliger Ziele die telepathische Kommunikation erlaubt. Jeder in der Gruppe kann Worte, geistige Bilder oder Emotionen übertragen, solange er innerhalb der Reichweite des Ziels des Zaubers (der Person, die beim Wirken des Zaubers berührt wurde) bleibt. Die Anzahl der Gruppenmitglieder (außer dem Ziel) gibt den Schwellenwert für die Spruchzaubereiprobe an. Wenn einer der Teilnehmer die Reichweite verlässt, muss der Zauber für ihn erneut gewirkt werden, wenn er wieder die Vorteile des Telepathischen Netzes nutzen will. Die anderen Teilnehmer können weiter kommunizieren, solange der Zauber aufrechterhalten wird und sie in Reichweite bleiben.

ÜBERNATÜRLICHER [SINN]
(PASSIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Dieser Zauber ist eine fortgeschrittene Variante von Hellsicht oder Hellhören (S. 136). Jeder solche Zauber verleiht dem Ziel eine Sinnesverbesserung wie Restlichtverstärkung, Infrarotsicht, Verbesserten Geruchssinn oder Ultraschallsicht. Diese Sinne imitieren die Wirkung entsprechender Cyberware (*SR5,* ab S. 458) ab. Solange der Zauber aufrechterhalten wird, muss das Ziel den Sinn nicht besitzen, um ihn zu benutzen. Dieser Zauber muss für jede Art von Sinn separat erlernt werden, zum Beispiel Übernatürliche Ultraschallsicht oder Übernatürliche Sichtverbesserung.

Man kann auf Ziele, die man durch diesen Zauber wahrnimmt, keine Zauber wirken.

UMGEBUNGSSINN
(PASSIV, UNGERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

ERWEITERTER UMGEBUNGSSINN
(PASSIV, UNGERICHTET, ERWEITERT)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

Umgebungssinn verschafft dem Ziel einen automatischen Überblick über Landschaft, Geographie und Architektur seiner Umgebung. Dieses Wissen bleibt bestehen, solange der Zauber aufrechterhalten wird, bleibt aber nach dem Ende des Zaubers nicht erhalten –das Ziel kann allerdings während der Wirkungsdauer Karten oder Notizen anlegen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe geben gemäß der Tabelle *Ergebnis von Wahrnehmungszaubern* (*SR5,* S. 292) an, wie detailliert der Überblick ist – von einem allgemeinen Wissen, was sich wo befindet, über eine ungefähre Karte bis hin zur Kenntnis über alle Ausgänge und deren Sicherheit. Der Zauber wirkt in alle Richtungen (dreidimensional) und kann auch versteckte Gebäudeteile wie Geheimräume, Lüftungsschächte und Tunnel aufdecken. Sicherheitseinrichtungen oder Lebewesen werden von dem Zauber nicht entdeckt. Bereiche, die durch Manabarrieren geschützt sind, werden zu „weißen Flecken“ auf der imaginären Karte.

WAHRHEIT PRÜFEN
(AKTIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Das Ziel kann erkennen, ob die Aussagen einer Person wahr sind (oder diese sie zumindest für wahr hält). Der Zauber benötigt mindestens 1 Nettoerfolg, um die Wahrheit einer ausgewählten Aussage zu bestimmen. Der Zauber wirkt nicht auf schriftliche Informationen oder solche, die durch technologische Medien verbreitet werden. Das Ziel muss die fragliche Aussage selbst hören (und die Person muss sich innerhalb der Sinnesreichweite befinden), um ihren Wahrheitsgehalt bewerten zu können.

ZIELFÄHIGKEIT STEIGERN
(PASSIV, GERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 1

Dieser Zauber verbessert die Zielfähigkeit eines freiwilligen Ziels, indem er die Entfernungsmodifikatoren (ähnlich wie bei der Benutzung von Sichtvergrößerung, *SR5,* S. 176) senkt. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereiprobe senkt die Entfernung für die Berechnung des Entfernungsmodifikators um 10 Meter. Anders als bei der Sichtvergrößerung muss das Ziel aber keine Handlung Zielen aufwenden, da der Zauber dies sozusagen automagisch erledigt. Die Wirkung von Zielfähigkeit Steigern wirkt kumulativ mit anderen Geräten, Implantaten und Fähigkeiten (Lasermarkierer, Zielfernrohr, Smartlink, Adeptenkräfte usw.).

SCHATTEN-RITUALE

Der Hochverehrte Erste Ritter Rasmussen saß gedankenverloren mit dem Rücken zu seinem Schreibtisch und ließ den Abend vor seinem Bürofenster auf sich wirken. Es war leicht, falsche Vorzeichen im schwachen Spiel der Lichter und Schatten zu sehen, die sich im diffusen Leuchten schwach erleuchteter Straßen und Häuser zeigten, das aus der unterirdischen Vorstadt von Butte Below heraufdrang. Aber das war alles nur Einbildung. Er konzentrierte sich auf die Aufgabe, die vor ihm lag, und drehte sich mit dem Stuhl zum Schreibtisch und zu den dort arrangierten Dossiers, die jeweils einen Kandidaten für den Hermetischen Orden der Geomanten an der Montana Tech behandelten.

„Scott Peters“, sagte er und zog ein AR-Bild über seinen Tisch hoch. „Notendurchschnitt 3,1. Bescheiden, aber seine Lehrer sind einhellig der Meinung, er habe hohes Potenzial.“

„Stimmt“, antwortete eine mürrische Stimme. Ein dichter Nebel bildete sich in der Ecke seines Büros und zog sich schnell zu einer trügerisch normalen Katzenform zusammen. Der Kater schlich durch den Raum, sprang auf den Schreibtisch und schritt auf seinem Weg zu einem Stuhl neben dem hochlehnigen Sessel beiläufig durch das Bild von Scott Peters.

„Wer? Tau Mu Tau?“, riet Rasmussen anhand der wahrscheinlichsten Übereinstimmung mit Peters Stärken. „Diese Verbindungsknaben haben sich noch nicht so gut davon erholt, dass sie astraler Verunreinigung eine völlig neue Wortbedeutung gegeben haben, als dass sie wieder jemanden rekrutieren könnten.“

„Nein, Lord Rasmussen“, lächelte der Kater sehr wenig katzenhaft. „Es gibt andere Mächte, die die Aufmerksamkeit des Burschen auf sich ziehen wollen.“

„Wer? Pentacles? MageWerks? Verdammt, Blix! Sitz nicht einfach da rum und lächle dein infernalisch rätselhaftes Lächeln. Peters ist der Beste aus einer bloßen Handvoll von Studenten, die in unseren Orden passen würden.“ Er runzelte die Stirn. „Wenn ich schon ein potenzielles Mitglied an einen Konzern verlieren soll, dann sollte es dafür bitte auch eine Kompensation geben.“

Blix' Lächeln wurde bei dieser Drohung zu einem Grinsen, das Reihen leuchtender Galaxien enthüllte, wo eine ehrliche Katze ihre Zähne hätte.

„Ich wäre nicht ich selbst, wenn ich genauere Aussagen machte“, sagte er in versöhnlichem Tonfall. „Aber ich sage dir, dass du, egal wie sehr du es versuchst, Scott Peters nicht wirst anwerben können.“

Mit einem frustrierten Knurren winkte Rasmussen, und die Bilder der Dossiers und Kandidaten verschwanden. Er stand auf, und Blix schwebte mit leichter Grazie auf den Boden und folgte dem Menschen aus dem Büro in den Flur. Die Galaxien glitzerten immer noch in seinem Lächeln, aber man konnte eine Spannung in der Art bemerken, in der die blauen Schattierungen seines Fells über seinen Körper huschten.

Rasmussen öffnete die schwere Holztür zum Raum am anderen Ende des Flurs gerade so weit, dass Blix und er eintreten konnten. Kerzenlicht schien den polierten Holzboden und den kunstvoll beschnitzten Sekretär mit sanftem Schimmer glänzen zu lassen. Schien, weil es keine Kerzen gab. Ein indirektes Licht aus unsichtbarer Quelle erfüllte den Raum mit einem warmen Leuchten ähnlich einem gemütlichen Feuer. Im Zentrum befand sich ein hermetischer Kreis, der in den Boden eingebrannt und mit einer silbrigen Flüssigkeit gefüllt war, die vor Energie zu vibrieren schien.

Blix schlenderte eng an der Wand entlang zu einem hohen Stuhl, der in der Ecke stand, die am weitesten vom Sekretär entfernt war, und streckte sich ostentativ, bevor er auf den Sitz sprang. Seine Pose geduldigen Amüsements wurde ein wenig durch das wilde Zucken der Farben in seinem Fell beeinträchtigt.

Rasmussen nahm ein Deck Tarotkarten aus einer der vielen Schubladen des Sekretärs, stand eine Zeit lang herum und mischte die Karten ohne offensichtliches Ziel.

„Ich bin neugierig. Wer, den ich nicht kenne – oder nicht vermute –, schnappt mir die Studenten weg?“

Blix antwortete nicht.

Rasmussen trat über die schimmernde Begrenzung des Kreises, setzte sich gemütlich in die Mitte und sammelte sich kurz. Er konzentrierte sich auf jede Bewegung, mischte die Karten sorgfältig und legte den Stapel vorsichtig auf den Boden.

Rasmussens Lippen zuckten beim Anblick der ersten Karte, der Karte des Fragenden. Er hatte den König der Kelche immer als seine persönliche Karte empfunden. Er schüttelte die Ablenkung ab, konzentrierte sich wieder auf das Ritual und legte die zweite Karte. Tod. Diese Karte stand für Veränderung. Für katastrophale, völlige oder nur unangenehme Veränderung, nicht unbedingt das Lebensende. Er legte die Karte gegenüber dem König der Kelche ab und griff nach dem Stapel, um die nächste Karte zu ziehen.

Rasmussen grunzte. Er drehte die Karte in seiner Hand um und verglich die Rückseite mit dem Stapel auf dem Boden. Dann nahm er die zweite wieder hoch und verglich sie mit der dritten.

„Was ist los?“, fragte Blix.

„Eine zweite Todeskarte“, antwortete Rasmussen. „Identisch mit der anderen.“

„Aus einem anderen Deck?“

„Aus diesem. Es sind einzigartige Karten.“

„Dann lege sie.“

Rasmussen sah Blix an und war nicht überrascht, dass er in seinem Gesicht nichts lesen konnte. Er legte die zweite Karte wieder hin und hielt inne – es brauchte Kraft, um die Ruhe zum Lesen der Karten wiederzufinden. Schließlich legte er die dritte Karte links unterhalb der anderen.

Die Karten gingen in Flammen auf. Ein blendendes silberweißes Licht stieg aus dem Kreis auf und umhüllte Rasmussen mit kaltem Feuer.

So schnell es begonnen hatte, war es vorbei. Rasmussen saß im Zentrum eines Rings aus grauem Schlick, der einst ein silbriger Hermetischer Kreis gewesen war. Schwarze Aschehäufchen zeigten an, wo die Karten gelegen hatten. Rasmussen starrte geradeaus.

Blix schwebte von seinem Stuhl, überquerte die wirkungslose Grenze des Kreises und stellte sich vor den Menschen.

„Und nun, mein Lord, weißt du genau so viel wie ich.“

Rasmussen wandte sein Gesicht in Richtung der Stimme des Katers.

„Keine Angst. Die Blindheit geht vorüber“, beruhigte Blix ihn. „Wenn du meinen Schwanz ergreifst, führe ich dich aus dieser Kammer.“

Das Erreichen der Tür erschöpfte Rasmussen schon völlig. Er brach an der Wand im Flur zusammen und keuchte, als wäre er ein Rennen gelaufen.

„Ich habe nichts gesehen“, sagte er endlich. „Oder etwas. Was habe ich gesehen?“

„Du hast jemanden – zwei Wesen, um genau zu sein – gesehen, die nicht erkannt werden wollen, mein Lord“, sagte Blix. „Du hast zwei Mächte gesehen, die jeweils stark genug waren, den Ritualplatz zu vernichten. Du hast sie kämpfen sehen. Du hast gesehen, was sie dich als Warnung, nicht tiefer nachzubohren, sehen lassen. Zwei Todeskarten. Beide haben dir gesagt, dass dich der Tod erwartet, wenn du weiter fragst.“

Der Hochverehrte Erste Ritter Rasmussen lehnte sich schwer an die Wand und wartete, bis sein Atem und Herzschlag langsamer wurden. Vor dem dunklen Hintergrund seiner Blindheit bewegten sich dunkle Gestalten. Er verstand nicht, wie er schwarze Gestalten auf schwarzem Grund wahrnehmen konnte, aber eine davon war eindeutig die eines Wolfes.

EINLEITUNG

Die Sucht der modernen Gesellschaft nach narrensicherer Technologie und sofortigem Gewinn hat die Geduld und Disziplin, die man braucht, um die Ritualmagie zu meistern, fast aussterben lassen. Selbst in der Trid-Serie „Odd Coven“, in der es hauptsächlich um Ritualmagie geht, werden die „langweiligen“ Rituale verkürzt oder weggelassen, um das Publikum bei der Stange zu halten. Was die Leute gerne übersehen, ist, dass Spruchzauberer sicher cool und mächtig aussehen, wenn sie Feuerbälle und Blitze schleudern, dass Ritualmagie aber ebenso mächtig ist und eine Tiefe und Subtilität besitzt, die das Effektspektakel nicht hat. Beim Großen Geistertanz haben Daniel Howling Coyote und seine Schamanen vier(!) große Vulkane gleichzeitig zum Ausbruch und die Vereinigten Staaten zur Aufgabe gebracht. Und das geschah durch Ritualmagie. Das rückt die hübsche Pyrotechnik wieder ins rechte Licht.

Die Grundlagen der Ritualmagie sind festgelegt (*SR5*, S. 294ff.), aber Spielleiter und Spieler können die tatsächliche Durchführung und die Voraussetzungen von Ritualen an Hintergrund und Tradition des jeweiligen Charakters anpassen. Ein Schamane könnte zum Beispiel ein wildes Tier zähmen müssen, um sich als Ritualleiter für ein Ritual der Einstimmung zu qualifizieren. Ein Druide müsste vielleicht jeden einzelnen Stein salben, bevor er ihn bei einem Ritual zur Ausrichtung einer Manalinie dort platzieren kann.

Ritualmagie braucht immer Zeit, Vorbereitung und Disziplin. In diesem Kapitel finden Sie die Informationen, die Ritualzauberer brauchen, um ihre Kunst voll ausschöpfen

MERKMALE VON RITUALEN

Adept: Diese Rituale sind auf das Wesen der Adeptenmagie abgestimmt und können nur von Adepten oder Magieradepten gelernt und durchgeführt werden. Wenn nicht anders angegeben, können sie nicht in der Gruppe durchgeführt werden.

Biologische Verbindung: Nekromantie benötigt ganze Leichen oder Teile von Leichen als Materielle Verbindung für das Ritual. Die Art dieser Verbindung kann sehr genau vorgegeben sein (Blut, Augen usw.). Eine solche Materielle Verbindung kann nicht durch eine Sympathetische oder Symbolische Verbindung ersetzt werden.

Blut: Diese Rituale erfordern den Tod eines Wesens mit Bewusstsein. Sie stehen geistig gesunden Spielercharakteren normalerweise nicht zur Verfügung.

Diener: Diese Rituale erschaffen halbautonome Wesen, meist zur Unterstützung des Zauberers, der sie geschaffen hat. Der erschaffene Diener ist an den Ritualleiter gebunden, der maximal so viele Diener gleichzeitig haben kann, wie sein Charisma-Attribut beträgt.

Domäne: Solche Rituale müssen auf Manalinien oder in Domänen (S. 34) durchgeführt werden.

Kontrakt: Diese Rituale erfordern zwei oder mehr freiwillige Partner. Das Ritual erschafft ein Band zwischen den beteiligten Parteien.

Materielle Verbindung: Das Ritual benötigt eine Materielle Verbindung zum Ziel: etwas, das einmal Teil des Ziels war.

Späher: Wenn das Ziel nicht im Blickfeld des Ritualleiters ist, muss er jemanden auswählen, der das Ziel an seiner Stelle sehen kann und als Späher dient. Der Späher muss ein Mitglied der Gruppe sein, die das Ritual durchführt – oder ein Geist, der an einen der Ritualteilnehmer gebunden ist –, und muss das Ziel astral wahrnehmen können. Er muss zu Beginn des Rituals am Ritualplatz sein und danach körperlich oder astral zu einem Ort reisen, von dem aus er das Ziel astral wahrnehmen kann. Wenn ein Flächenzauber Teil des Rituals ist, muss der Späher den Zielpunkt wahrnehmen können. Wenn der Späher bemerkt wird, ist es möglich, diese mystische Verbindung bis zum Ritualplatz zurückzuverfolgen. Der Späher wirkt bei der Teamworkprobe der anderen Teilnehmer nicht mit, erleidet aber denselben Entzug wie alle anderen. Für weitere Information siehe *SR5,* S. 296.

Verankert: Ein Verankertes Ritual muss an einem physischen Objekt oder einem Symbol mit mystischer Bedeutung verankert werden. Dieser Ankerpunkt kann während der Dauer der Ritualwirkung relativ zur Gaiasphäre (dem Planeten) nicht bewegt werden, sonst bricht die Wirkung des Rituals sofort ab.

Zauber: Dieses Ritual wird zusammen mit einem Zauber verwendet, den der Ritualleiter kennt. Einige Merkmale des Zaubers können sich dabei verändern, was in der Beschreibung des jeweiligen Rituals angegeben ist. Wenn der Ritualleiter für diesen Zauber Modifikatoren durch einen Schutzgeist erhält, gelten diese ebenfalls bei dem Ritual. Solche Rituale können durch Antimagie gebannt werden.

zu können. Der effektive Einsatz einiger Rituale kann die Initiation in eine Kunst, spezielle Regeln oder das Beachten von Merkmalen der Rituale voraussetzen.

ADEPTEN UND RITUALE

Es gibt einige Rituale, die von Adepten durchgeführt werden können und bei denen eine passende Fertigkeit oder ein passendes Attribut in Schritt 7 des Rituals (Besiegeln) statt der Fertigkeit Ritualzauberei eingesetzt wird. Beispiele dafür sind: Tierführung für [Tier] Einstimmen und Stärken; Waffenbau, Handwerk oder Fahrzeugmechanik für Gegenstand Erfüllen. Der Spielleiter hat das letzte Wort dabei, welche Fertigkeiten statt Ritualzauberei benutzt werden können.

EINFLUSSBEREICH (EB)

Der Einflussbereich ist ein zylinderförmiger Bereich um eine Manalinie herum. Der Radius dieses Bereichs beträgt [20 x Kraftstufe der Manalinie] Meter.

RITUALE

ALARMHÜTER
(VERANKERT)

Alarmhüter unterrichten ihre Erschaffer, wenn ein Zauber oder eine astrale Gestalt das Gebiet, das sie überwachen, betritt oder durchquert. Alarmhüter sind gefährlich, weil sie dafür gemacht sind, so unauffällig wie möglich mit der astralen Umgebung zu verschmelzen und jedem Eindringling das Überschreiten (hoffentlich) ohne dessen Wissen zu gestatten. Astrale Gestalten müssen eine erfolgreiche Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (3) ablegen, um den Hüter zu erkennen, bevor sie ihn passieren. Wer sich auf der physischen Ebene befindet oder Zauber wie Hellsicht benutzt, erkennt die Markierungen und den Ankerpunkt des Rituals nur dann, wenn er eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (5) ablegt. Damit entdeckt man die magischen Markierungen, erkennt aber nicht ihren Zweck. Dafür ist noch eine Probe auf Arkanes Wissen nötig. Eine Person kann erkennen, dass sie die astrale Gestalt des Hüters passiert und einen Alarm ausgelöst hat. Dazu ist dieselbe Wahrnehmungsprobe wie für Astrale Entdeckung (*SR5,* S. 314) erforderlich. Alarmhüter lösen denselben Alarm aus, wenn sie passiert oder angegriffen werden. Eindringlinge, die den Hüter bemerken, können den Alarm absichtlich auslösen, um den Erschaffer von einem Eindringen an anderer Stelle abzulenken. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

ANGRIFFSHÜTER

(VERANKERT)
VORAUSSETZUNG: SPIEGELUNG

Angriffshüter verhalten sich wie Elektrozäune: Sie schlagen gegen Eindringlinge oder astrale Angreifer zurück. Angriffshüter reagieren auf astrale Angriffe, indem sie, ähnlich wie direkte Kampfzauber, Manaenergie abgeben. Sie verursachen dabei Geistigen Schaden in Höhe ihrer Kraftstufe. Wenn der Angriffshüter mit Zaubern angegriffen wird, kann er diese (mit der aufgerundeten Hälfte ihrer ursprünglichen Kraftstufe) auf den Angreifer zurückwerfen, wenn er dem Zauber erfolgreich widersteht. Zauber der Kraftstufe 1 werden nicht zurückgeworfen. Nettoerfolge bei der Widerstandsprobe werden zu Erfolgen der Spruchzaubereiprobe des Hüters; das Limit bildet die Kraftstufe des Zaubers. Man kann sich durch einen Angriffshüter wie durch einen normalen Hüter durchdrücken (*SR5,* S. 315), aber wenn der Hüter bei der Vergleichenden Probe gewinnt, muss der Eindringling einem Schaden von [Kraftstufe + Nettoerfolge des Hüters]G widerstehen. Ein Angriffshüter ist schwer von einem normalen Hüter zu unterscheiden. Dazu ist eine erfolgreiche Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (3) erforderlich. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

ASTRALER DOPPELGÄNGER

(MATERIELLE VERBINDUNG, SPÄHER)
VORAUSSETZUNG: FLEXIBLE SIGNATUR

Mit diesem Ritual kann man die astrale Signatur eines oder aller Ritualteilnehmer so verändern, dass sie mit der eines Wesens übereinstimmt, das der Ritualleiter oder Späher askennt hat.

Wenn das Ziel, dessen Signatur kopiert wird, bewusst mit den Ritualteilnehmern zusammenarbeitet, muss die Kraftstufe des Rituals mindestens so hoch sein wie die Anzahl der Teilnehmer, deren Signatur verändert werden soll. Wenn das Ziel unfreiwillig oder sich des Rituals nicht bewusst ist (weil es zum Beispiel von einem Späher ausgewählt wurde), steigt dieses Minimum um +2. Wenn das Ritual erfolgreich ist, sind die Auren der Doppelgänger von der des Ziels nicht mehr zu unterscheiden. Diese Veränderung hält [Nettoerfolge bei der Ritualzaubereiprobe] Stunden an. Das Ritual kann astrales Spurenlesen (*SR5,* S. 314) erschweren, indem es den Schwellenwert um die Anzahl der Teilnehmer mit veränderter Signatur

erhöht. Außerdem können die Teilnehmer dadurch auch Hüter täuschen (siehe S. 153).

Das Ritual wird entweder mit Späher oder mit Materieller Verbindung durchgeführt. Dadurch kann eine Materielle Verbindung benutzt werden, wenn das Ziel nicht durch Beobachtung gefunden werden kann. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

AUSSAUGEN

(DOMÄNE)
VORAUSSETZUNG: GEOMANTIE

Dies ist ein mächtiges geomantisches Ritual, um kurzfristigen Gewinn zu langfristigen Kosten einzufahren. Es zieht Manaenergie zur sofortigen Benutzung aus einem Gebiet. Die Mindestkraftstufe des Rituals ist gleich der positiven Hintergrundstrahlung eines Gebiets. Es kann nicht in Gebieten ohne oder mit negativer Hintergrundstrahlung (wie Manablasen oder -hohlräumen) durchgeführt werden. Wenn die ausgerichtete Hintergrundstrahlung durch das Ritual Manalinie Ausrichten entstanden ist, addieren Sie Magie + Initiatengrad des Ritualleiters dieses Rituals auf der verteidigenden Seite als Bonus. Bei erfolgreicher Durchführung wird die ausgerichtete Hintergrundstrahlung um die Nettoerfolge des Rituals bis maximal auf das Niveau einer Manablase (S. 33) abgesenkt. Anders als beim Ritual Sha Manifestieren, das Mana aus einem Gebiet verschwinden lässt, kann der Zauberer mit diesem Ritual das Mana in sich aufnehmen. Der Wirkungsbereich des Rituals hat einen Radius von [Kraftstufe x 2] Metern. Die sofortige Wirkung des Rituals im Wirkungsbereich entspricht einer Todesaura (S. 230). Die Nettoerfolge bei der Ritualzaubereiprobe können bei Proben mit magischen Fertigkeiten vom Ritualleiter als automatische Erfolge benutzt werden. Die Erfolge können auf mehrere Proben aufgeteilt werden, aber jeder Erfolg kann nur einmal genutzt werden. Dieser Vorrat an Erfolgen bleibt [Magie x 10] Minuten lang bestehen. Die langfristigen Konsequenzen bestehen darin, dass eine Manablase entsteht, deren negative Hintergrundstrahlung den Nettoerfolgen des Rituals entspricht. Das Mana in dem Gebiet braucht einige Zeit zur Erholung: Die Hintergrundstrahlung steigt um 1 pro Woche, bis sie wieder null erreicht. Das Sammeln von Reagenzien (*SR5,* S. 317) in diesem Gebiet ist ebenfalls betroffen. Die Reagenzien brauchen zum Nachwachsen eine Woche (statt der normalen zwei Tage), bis die Hintergrundstrahlung wieder ihren ursprünglichen Wert erreicht hat. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Minuten.

BLUTRITUS

(BIOLOGISCHE VERBINDUNG, BLUT)
VORAUSSETZUNG: OPFERUNG

Dieses spezielle Ritual kann nur durchgeführt werden, wenn alle Teilnehmer die Metamagie Opferung (S. 94) beherrschen. Das Ritual funktioniert genau wie das Durchführen der Opferung, außer dass mehrere Opfer verwendet werden können, um Blutmagiepunkte (bis zu einer Anzahl gleich den Nettoerfolgen) zu generieren. Die Mindestkraftstufe des Rituals ist gleich der höchsten Willenskraft aller Opfer. Die Blutmagiepunkte, die durch dieses Ritual gewonnen werden, können in einem Athame (S. 95) gespeichert werden, das an den Magier gebunden ist. Mehrere Zauberer können nacheinander ihr Athame „aufladen". Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

BLUTSBANDE

(BLUT, MATERIELLE VERBINDUNG)
VORAUSSETZUNG: OPFERUNG

Dieses finstere Ritual verwendet Blutmagie, um ein genetisch verwandtes Ziel an den Zauberer zu binden. Da Lebensenergie und Mana zusammenhängen, hängt die Verbindung zwischen Verwandten mit beidem zusammen. Blutmagie nutzt diesen Umstand mit dem Ritual Blutsbande aus. Die Mindestkraftstufe des Rituals ist gleich der Willenskraft des Ziels. Sobald das Ritual vollendet ist, kann der Zauberer Karma gleich der Willenskraft des Ziels + 2 ausgeben, um die Bindung permanent zu machen. Die Bindung erzeugt eine telepathische Verbindung auf niedriger Ebene: Beide Seiten kennen den emotionalen Zustand und den ungefähren Aufenthaltsort des jeweils anderen. Der Zauberer kann auch eine Art der Empathischen Heilung (S. 198) verwenden, um Körperlichen Schaden von sich auf das Ziel zu übertragen, wenn es sich nicht weiter als [Magieattribut des Zauberers x 100] Meter von ihm entfernt befindet. Der Zauberer kann eine Anzahl von Zielen bis zur Höhe seines Charisma-Attributs an sich binden. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Tage.

BLUTSICHT

(BIOLOGISCHE VERBINDUNG)
VORAUSSETZUNG: NEKROMANTIE

Mit diesem Ritual kann der Zauberer etwas über die Person erfahren, deren Blut er als Biologische Verbindung nutzt. Die Opfergabe des Rituals muss etwas von dem Blut enthalten. Wenn es die Umstände verlangen, kann man den Ritualkreis auch rund um das Blut ziehen, statt das Blut anderswo zum Einsatz zu bringen. Magische

WIDERSTANDSFAKTOREN BEI BLUTSICHT

ZUSÄTZLICHE WIDERSTANDSFAKTOREN BEIM BESIEGELN DES RITUALS
+ Kraftstufe eines Zaubers Sterilisieren
+ Kraftstufe eines Rituals Verwischen
+1 pro 6 Stunden Umwelt- oder Verschmutzungseinfluss auf das Blut

BLUTSICHT

NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS
1	Blutgruppe, vorhandene Naniten, Drogenspuren, ob das Blut metamenschlich ist
2	Geschlecht, Art der Drogen im Blut, Tierart (wenn kein Metamensch)
3	Metatypus und Volkszugehörigkeit
4	Ob das Ziel Erwacht ist, sich Gentherapien unterzogen hat oder mit MMVV infiziert ist
5+	Kurze Eindrücke von der Person

Reinigung, Umweltverschmutzung und andere Faktoren können dieses Ritual behindern. Addieren Sie diese Faktoren in Schritt 7 des Rituals zur doppelten Kraftstufe des Rituals. Das Ritual kann nicht mit Blut durchgeführt werden, das älter als 24 Stunden ist. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Minuten.

EWIGE RUHE

(BIOLOGISCHE VERBINDUNG, VERANKERT)
VORAUSSETZUNG: NEKROMANTIE

Dieses Ritual verschafft einer Leiche Schutz vor Bewohnung oder Manipulation. Viele Traditionen haben ihre Begräbnissitten überarbeitet, um diese uralten spirituellen Schutzmaßnahmen mit aufzunehmen. Forensische Thaumaturgen nutzen das Ritual, damit ihnen die Untersuchungsgegenstände nicht davonlaufen. Jeder Geist, dessen Kraftstufe kleiner ist als die Kraftstufe des Rituals, kann bei der Leiche weder die Kraft Bewohnung noch Besessenheit benutzen. Dieses Ritual kann bei einem vorbereiteten Geistergefäß benutzt werden, um die Benutzung zu erschweren, indem die Kraftstufe des Rituals bei der Vergleichenden Probe als Würfelpoolbonus zur Verteidigung addiert wird. Gegen Zauber wird die Kraftstufe des Rituals als Antimagie zugunsten der Leiche eingesetzt. Sobald die Leiche geschützt ist, darf sie nicht weiter als einen Meter bewegt werden, damit der Schutz erhalten bleibt. Der Schutz bleibt [Kraftstufe] Wochen bestehen, wenn man ihn nicht durch das Ausgeben von Karma in Höhe der Kraftstufe permanent macht. Durch die Ewige Ruhe wird die Leiche zu einer Verankerung, also kann Körperlicher Schaden, der nicht durch Verwesung verursacht wird (wie bei einer Autopsie), den Schutz brechen. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Minuten.

FALLENHÜTER

(VERANKERT)
VORAUSSETZUNG: VERANKERUNG

Dieser Hüter funktioniert zunächst wie Alarmhüter (S. 142). Wenn der Hüter aber den Alarm ausgelöst hat, wird er zu einem gewöhnlichen Hüter mit festen Wänden. Dadurch soll der Eindringling verlangsamt werden, damit der Erschaffer oder Sicherheitsleute einschreiten können. Fallenhüter werden nur von astralen Gestalten, nicht von Zaubern, ausgelöst.

FERNGESPÜR

(SPÄHER)
VORAUSSETZUNG: SENSIBILISIERUNG

Der Zauberer kann dieses Ritual benutzen, um seine Metamagie der Sensibilisierung auf größere Bereiche auszudehnen. Die Reichweite der Wirkung vergrößert sich auf [Kraftstufe x Summe der Magieattribute der Teilnehmer x 100] Meter. Das Ziel des Rituals muss sich während des Rituals am Ritualplatz aufhalten, kann nach dessen Vollendung aber den Ritualplatz verlassen. Die Ritualteilnehmer halten dann den Zauber aufrecht. Das Ritual erlaubt dem Ziel, die Handlung Genau Beobachten (*SR5*, S. 167) durchzuführen, um positive und negative Hintergrundstrahlung ohne astrale Wahrnehmung oder Projektion zu spüren. Dieses Ritual erlaubt es den Teilnehmern außerdem, astrale Phänomene wie Alcheras, Manaorkane, -blasen, -stürme usw. wahrzunehmen, die innerhalb der Reichweite vorhanden sind oder dort ankommen. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

FERNWAHRNEHMUNG

(SPÄHER, ZAUBER)

Dieses Ritual erlaubt es, Wahrnehmungszauber mit noch größerer Reichweite zu wirken. Der Wirkungsbereich des Zaubers vergrößert sich auf Kraftstufe x Summe der Magieattribute der Teilnehmer x 100 Meter. Das Ziel des Zaubers muss sich während des Rituals am Ritualplatz aufhalten, kann nach dessen Vollendung aber den Ritualplatz verlassen und seinen neuen Sinn mitnehmen, während die Ritualteilnehmer den Zauber aufrechterhalten. Alle Teilnehmer nehmen das wahr, was das Ziel durch den Zauber wahrnimmt. Wenn der Zauber ein Opfer hat (wie bei den Zaubern Telepathie oder Geistessonde), muss man einen Späher ausschicken, um dieses Opfer zu beobachten.

Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden. Wenn danach auch nur ein einziger der Teilnehmer den Zauber fallen lässt, endet die Wirkung.

FERNZAUBER

(SPÄHER, ZAUBER)

Dieses Ritual gestattet, Kampfzauber auf Ziele zu wirken, die sich nicht im Blickfeld der Ritualteilnehmer befinden. Der Kampfzauber kann entweder direkt oder indirekt sein. Direkte Kampfzauber reisen durch den Astralraum zum Ziel. Indirekte Kampfzauber reisen durch die physische Welt zum Ziel, wozu sie einen freien (aber nicht unbedingt geraden) Weg zwischen dem Ritualteam und

GEGENSTAND EINSTIMMEN

GEGENSTAND	KARMAKOSTEN
Einfache nicht mechanische oder handwerklich hergestellte Gegenstände (selbstgemachte Werkzeuge, traditionelle Musikinstrumente)	5
Moderne handwerklich hergestellte oder mechanische Gegenstände (maschinengeschmiedete Klingen, mechanischer Dietrich, Werkzeugkiste)	6
Einfache Produkte vom Fließband (einfache Feuerwaffen, einfache Fahrzeuge mit Verbrennungsmotor von vor den 1990ern)	8
Komplizierte technische Produkte und Elektronik (Smartgun, Fahrzeuge mit elektronischen Steuereinrichtungen ab den 1990ern)	9
Hightech-Ausrüstung und fortschrittliche Elektronik (Monofilamentpeitsche, T-Bird, Kommlink)	10

dem Ziel brauchen, um das Ziel erreichen zu können. Der Zauber fliegt vom Ritualplatz aus zum Ziel und weicht dabei selbsttätig Hindernissen aus.

Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

FLUCH
(MATERIELLE VERBINDUNG, ZAUBER)

Ein Fluch erlaubt, ein Opfer mit einem Illusionszauber durch eine Materielle Verbindung statt durch eine Sichtverbindung zu treffen. Der Fluch kann gegen jedes Ziel, innerhalb der Sichtweite des Ritualleiters oder nicht, gewirkt werden, solange die Materielle Verbindung vorhanden ist. Wenn der Zauber ein Flächenzauber ist und gegen mehrere Opfer wirken soll, muss zu jedem einzelnen Opfer eine Materielle Verbindung bestehen.

Die Materielle Verbindung muss bei Schritt 5 (Opferung) vorhanden sein und wird durch das Ritual zerstört. Der Zauber wird in Schritt 6 normal (wenn möglich mit Teamwork) gewirkt, wobei Proben und Entzug vom gewählten Illusionszauber abhängen.

Für die Dauer des Rituals besteht eine Verbindung zwischen dem Ziel und den Ritualteilnehmern, während der Zauber aufrechterhalten wird. Es ist möglich, diese mystische Verbindung zu entdecken und bis zum Ritualplatz zurückzuverfolgen.

Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

[GEGENSTAND] EINSTIMMEN
(ADEPT)

Vor diesem Ritual muss sich der Adept mit dem betreffenden Gerät zunächst vertraut machen. Dieser Prozess umfasst ein genaues Auseinandersetzen mit Funktion, Spezifikationen, Bau und Fähigkeiten des Gegenstands. Regeltechnisch wird dies durch eine Ausgedehnte Probe auf [passende Technische Fertigkeit] + Logik [Geistig] (12, 1 Woche) abgewickelt. Technische Fertigkeiten wären zum Beispiel Waffenbau für ein Katana oder eine Feuerwaffe, Fahrzeugmechanik für ein Motorrad oder Vorführung für ein Musikinstrument. Alternativ dazu kann der Adept das Objekt auch selbst bauen, wobei er den normalen Regeln für Bauen und Reparieren (*SR5,* S. 146) folgt.

Sobald sich der Adept mit dem Gegenstand vertraut gemacht hat, muss er (mit der passenden Technischen Fertigkeit) ein Bindungsritual durchführen. Das Ritual muss mindestens eine Kraftstufe gleich der Höhe des Objektwiderstands des Gegenstands haben. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden. Gelingt das Ritual, muss der Adept Karma (wie in der Tabelle *Gegenstand Einstimmen* angegeben) ausgeben, um die Bindung permanent zu machen. Der Spielleiter sollte die genannte Tabelle als Richtlinie verwenden. Das relevante Limit des Gegenstands wird um den Initiatengrad des Adepten erhöht, wenn dieser ihn benutzt. Die Fertigkeit, mit der der Gegenstand benutzt wird, muss eine Aktionsfertigkeit sein, die mit einem Körperlichen Attribut verbunden ist. Die Erhöhung des Limits wirkt kumulativ mit der Adeptenkraft Erhöhte Präzision (S. 198).

Die Einstimmung gewährt weder einen Bonus, wenn der Gegenstand elektronisch (digital, durch VR, AR oder DNI) gesteuert wird, noch bei den komplexen Auren von Foki, vorbereiteten Geistergefäßen oder verzauberten Gegenständen. Die Einstimmung bietet auch keine Vorteile im Zusammenhang mit magischen Aktionsfertigkeiten. Für jede Art von Gegenstand gibt es ein eigenes Ritual, wie etwa Motorrad Einstimmen. Wenn der Adept einen Gegenstand einer anderen Art auf sich einstimmen will, muss er dafür auch ein neues Ritual lernen. Der Adept kann eine maximale Anzahl von Gegenständen gleich seinem Initiatengrad gleichzeitig auf sich einstimmen. Mit einer einzelnen Handlung kann der Adept die Vorteile von höchstens einem Gegenstand gleichzeitig erhalten. Die Kraftstufe des Rituals steigt um 1 für jeden bereits gebundenen Gegenstand. Diese Bindung kann vom Adepten freiwillig mit einer Freien Handlung getrennt werden, endet aber auf jeden Fall, wenn der Gegenstand zerstört wird oder der Adept stirbt. Wenn die Bindung getrennt wird, ist das investierte Karma verloren. Eingestimmte Gegenstände können als Materielle Verbindung (*SR5,* S. 296) zum Adepten genutzt werden.

Eingestimmte Gegenstände können durch das Ritual Gegenstand Erfüllen (S. 147) weiter gestärkt werden.

EIGENSCHAFTEN ERFÜLLTER GEGENSTÄNDE

ALLIANZ
Diese Eigenschaft erhöht das Limit (z. B. Präzision oder Handling) eines Gegenstands um den Initiatengrad, wenn er vom Charakter benutzt wird. Die Fertigkeit, mit der der Gegenstand benutzt wird, muss eine Aktionsfertigkeit sein, die mit einem Körperlichen Attribut verbunden ist. Diese Eigenschaft kann nur für nicht eingestimmte Objekte gewählt werden.

IM KASTEN) BERSERKER
Diese Eigenschaft ist gewalttätig und aggressiv. Wenn es zu einem Kampf kommt, muss der Charakter eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) ablegen (Verletzungsmodifikatoren werden berücksichtigt). Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Zorn des Gegenstands den Charakter für [Initiatengrad] Kampfrunden, -1 pro Erfolg bei der Probe, übernimmt. Wenn ein Charakter zum Berserker wird, greift er seine Gegner ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit an. In der Berserkerwut steigt der Schadenscode der Angriffe mit dem Gegenstand um die (aufgerundete) Hälfte des Initiatengrades des Charakters. Erwachte Charaktere, deren Schutzgeist den Nachteil Berserker mit sich bringt, bleiben länger in diesem Zustand. Erhöhen Sie dessen Dauer um den Initiatengrad in Kampfrunden.

BLUTDURST
Waffenfoki, die als Athame (S. 95) benutzt werden, können diese Eigenschaft entwickeln. Ein Gegenstand kann nur damit erfüllt werden, wenn der Charakter die Metamagie Opferung (S. 94) beherrscht. Wenn der Waffenfokus im Kampf benutzt wird und der Charakter versuchen will, den Feind nicht zu töten, muss er eine Vergleichende Probe auf Charisma + Willenskraft gegen die Kraftstufe des Fokus (inklusive Eigenschaften) ablegen. Wenn der Fokus gewinnt, muss der Charakter in dieser Kampfrunde versuchen, seinen Gegner mit dem Fokus zu töten. Wenn der Charakter den Feind nicht töten kann, auch wenn dieser flieht oder von jemand anderem getötet wird, „beißt" der Fokus den Charakter und verursacht Körperlichen Schaden in Höhe seiner Kraftstufe, um seinen „Durst" zu stillen.

LOYALITÄT
Der Gegenstand funktioniert nur für den Charakter, der ihn mit dieser Eigenschaft erfüllt hat. Alle anderen erhalten beim Versuch der Benutzung einen Würfelpoolmalus in Höhe des Initiatengrades des Charakters, der den Gegenstand erfüllt hat. Das betrifft sowohl körperliche als auch magische Fertigkeiten, die zusammen mit dem Fokus eingesetzt werden. Wenn der Initiatengrad des Charakters, der den Gegenstand an sich gebunden hat, höher ist als die Kraftstufe des Gegenstands, verliert dieser für alle anderen jede magische Wirkung. Der Gegenstand kann nur an die Person gebunden werden, die ihn erfüllt hat.

RESPEKT
Der Gegenstand senkt, wenn er für andere sichtbar und in Kontakt mit dem Charakter ist, soziale Würfelpoolmali (*SR5,* S. 140) um den Initiatengrad des Charakters. Er kann die Mali nur bis auf null senken, aber keine Boni verleihen. Das Erfüllen eines Gegenstands mit Respekt hat außerdem monetäre Kosten in Höhe von [5 % des Wertes des Gegenstands x Initiatengrad des Charakters] Nuyen. Auch der Gegenstand alleine flößt Respekt ein. Wenn jemand versuchen will, ihn zu stehlen oder mutwillig zu zerstören, muss er eine Selbstbeherrschungsprobe mit einem Schwellenwert gleich dem Initiatengrad des Charakters + 1 ablegen. Ein Scheitern bedeutet, dass er es nicht übers Herz bringt, den Gegenstand zu stehlen oder zu beschädigen.

SCHARFSINNIG
Gegenstände mit dieser Eigenschaft haben eine besonders empfängliche Verbindung zu ihrem Besitzer. Dadurch kann der Charakter die Handlung Genau Beobachten (*SR5,* S. 167) benutzen, um den Gegenstand in einer Entfernung bis zu [Magieattribut x 10] Metern zu entdecken, selbst wenn er für ihn nicht sichtbar ist. Wenn der Gegenstand absichtlich verborgen wird (Maskierungshüter, Unsichtbarkeit), muss der Charakter eine Vergleichende Probe mit Wahrnehmung + Intuition [Geistig] gegen die Kraftstufe + Magie des Zauberers, der ihn verbirgt, ablegen. Wenn die berechnete Kraftstufe (Kraftstufe + Anzahl der Eigenschaften) des Gegenstands höher ist als die des Rituals oder Zaubers, das oder der ihn verbirgt, nimmt der Charakter ihn in jedem Fall wahr, erfährt aber nicht seine Position.

UNERSCHÜTTERLICHKEIT
Eingestimmte Gegenstände, die außerdem Qi- oder Waffenfoki sind, können mit dieser Eigenschaft einen höheren Widerstand gegen Entzauberung oder Deaktivieren erhalten. Wenn der Gegenstand vom Adepten gehalten wird, addieren Sie Initiatengrad + 1 zum Widerstand gegen das Deaktivieren oder Entzaubern (*SR5,* S. 307). Wenn er nicht gehalten wird, erhöhen Sie die Kraftstufe des Fokus beim Widerstand um 2.

GEGENSTAND ERFÜLLEN

VORAUSSETZUNG: FORTGESCHRITTENE RITUALZAUBEREI

Magische Gegenstände können mit verschiedenen Eigenschaften versehen werden. Diese Eigenschaften heben einen Gegenstand aus der Masse heraus, sodass er sogar eine eigene Legende entwickeln kann. Eine erfüllte Waffe ist vielleicht nicht so berühmt wie Excalibur oder Kusanagi-no-Tsurugi, aber jedes Schwert hat mal klein angefangen. Jede Eigenschaft erhöht die Nützlichkeit des gebundenen oder eingestimmten Gegenstandes. Der Charakter sollte bei der Benutzung von Gegenständen mit mächtigen Eigenschaften Vorsicht walten lassen, da sie seine Persönlichkeit beeinflussen können. Hier sind zwar auch altruistische Eigenschaften aufgeführt, aber es gibt auch egoistische Eigenschaften, die Gegenstände durch dunklere Künste und verdrehte Geister erhalten können. Die Eigenschaften bleiben nach dem Tod ihres Besitzers bestehen, auch wenn der Gegenstand an ihn gebunden oder auf ihn eingestimmt war. Die Mindestkraftstufe des Rituals ist gleich dem Objektwiderstand des Gegenstands, die Karmakosten sind in der Tabelle *Gegenstand Einstimmen* (S. 146) zu

finden. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

Für die Berechnung der Bindungskosten (wenn der Fokus zuvor erfüllt wurde), der maximalen Anzahl aktiver Foki und der Fokusabhängigkeit erhöht jede Eigenschaft die Kraftstufe des Fokus um 1. Die maximale Anzahl an Eigenschaften, die ein Gegenstand erhalten kann, ist gleich seiner Kraftstufe (oder der höchsten Kraftstufe bei Mehrfachfoki). Ein Gegenstand kann dieselbe Eigenschaft nur einmal erhalten. Eingestimmte Gegenstände dürfen 1 Merkmal haben. Für Adepten zählt jeder eingestimmte Gegenstand als Fokus mit Kraftstufe 1 bei der Berechnung der Fokusabhängigkeit. Wenn ein Fokus entzaubert oder der Gegenstand zerstört wird, verschwinden auch die Eigenschaften. Das investierte Karma geht dabei verloren. Wenn beim Ritual ein Patzer passiert, kann der Gegenstand zufällig eine negative Eigenschaft erhalten. Der Spielleiter kann dabei seiner Fantasie freien Lauf lassen (Fordernd, Rachsüchtig, Nörglerisch usw.).

EIGENSCHAFTEN ENTFERNEN

Wenn ein Charakter kein Karma für die Eigenschaften bezahlt hat, wird der Gegenstand sich gegen den neuen Besitzer „wehren". Die meisten Eigenschaften werden dem neuen Besitzer nichts bringen (ausgenommen Loyalität). Der Charakter muss die Eigenschaften für jeweils 1 Karma entfernen oder auf sich einstimmen.

GEIST IN GROSSER GESTALT BESCHWÖREN

(DIENER)
VORAUSSETZUNG: ANRUFUNG

Ein Zauberer kann mit diesem Ritual einem gebundenen Geist größere Macht verleihen. Die Nettoerfolge bei der Ritualzaubereiprobe legen die Wirkung auf den Geist fest. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden. Die Kraftstufe des Rituals muss mindestens so hoch sein wie die des Geistes.

GEIST IN GROSSER GESTALT

NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS
2	Erhält Verbannungsresistenz (S. 230)
3	Erhält eine Zusätzliche Kraft mehr (siehe S. 224 und Tabelle *Geister, SR5*, S. 302f.)
4	Erhält eine Einzigartige Geisterkraft passend zur Geisterart (S. 148)
5	Erhält die Kraft Astrales Tor (S. 224)
6+	Erhält die Kraft Kraftübertragung (S. 228)

EINZIGARTIGE GEISTERKRÄFTE

Beschützer: Abschirmung (*SR5*, S. 324)	**Erde:** Erdbeben (S. 227)
Feuer: Sturm (S. 230)	**Helfer:** Zwang (*SR5*, S. 402)
Luft: Sturm (S. 230)	**Mensch:** Magischer Schutz (S. 228)
Pflanze: Regeneration (*SR5*, S. 399)	**Ratgeber:** Psychometrie (S. 170)
Tier: Lähmendes Heulen (*SR5*, S. 398)	**Wasser:** Sturm (S. 230)

Ein Zauberer, der die metamagischen Techniken der Opferung und Anrufung beherrscht, kann ein wahrhaft furchterregendes Wesen erschaffen: einen Blutgeist in Großer Gestalt. Dabei muss allerdings zwingend ein metamenschliches Opfer getötet werden, um das Erscheinen des Blutgeistes zu ermöglichen.

Aspektzauberer (*SR5*, S. 70), die sich auf das Beschwören spezialisiert haben, führen dieses Ritual mit der Fertigkeit Binden statt mit Ritualzauberei durch.

[GEISTERART] RUFEN

(KONTRAKT)

Dieses Ritual ist ein okkulter Weg zum Rufen von Geistern, die der Zauberer aufgrund seiner Tradition normalerweise nicht beschwören kann. Anders als bei einer Beschwörung schuldet der Geist dem Zauberer keine Dienste und kann sogar feindselig sein, wenn er auftaucht. Manche Thaumaturgen sagen, die Beschwören-Fertigkeiten hätten ihren Ursprung in diesem Ritual, das schon funktionierte, als man die Metaebenen noch nicht kannte, aber sie sagen das nur, um mit anderen Thaumaturgen einen Streit vom Zaun zu brechen. Jedes dieser Rituale ist auf eine Geisterart, aber nicht auf einen bestimmten Geist oder eine Untergruppe ausgelegt. Das Ritual Feenwesen Rufen könnte also die Wilde Jagd rufen, das Ritual Phantome Rufen kann für Gespenster benutzt werden. Der Zauberer muss Paraphernalien für die gewünschte Geisterart herstellen.

Paraphernalien dienen als magische Verbindung, mit der Geister zum Ritualplatz gerufen werden. Sie sind besondere Beschwörungsmaterialien (besondere Reagenzien) wie zum Beispiel Ouija-Bretter oder Milchschalen, die für das Ritual benötigt werden, können aber auch bestimmte Ritualplätze oder Sternenkonstellationen umfassen, die zum Zeitpunkt der Durchführung präsent sein müssen. Die genauen Details dazu unterliegen der Maßgabe des Spielleiters. Das Herstellen der Paraphernalien erfordert eine erfolgreiche Ausgedehnte Probe auf Alchemie + Magie [Kraftstufe] (Kraftstufe des gewünschten Geistes, 1 Tag).

Nach Maßgabe des Spielleiters können auch geläuterte Reagenzien oder Radikale (S. 245) zur Herstellung der Paraphernalien nötig sein. Alle Reagenzien werden bei

der Herstellung verbraucht. Paraphernalien können vom Zauberer selbst oder von einem Taliskrämer (d. h. einer Connection mit den nötigen Fähigkeiten und Ressourcen zur Herstellung) hergestellt werden, wenn der Zauberer die Zusammensetzung genau kennt. Erst wenn der Zauberer dieses Wissen hat, kann sich der Taliskrämer an die Arbeit machen.

Die Kraftstufe des Rituals ist gleich der Kraftstufe des Geistes, der gerufen werden soll. Bei der Vorbereitung des Ritualplatzes wird ein Kreis ähnlich dem eines Hüters vorbereitet. Dieser Kreis ist das einzige, was den Zauberer vom Geist trennt, während die beiden verhandeln. Er kann vom Zauberer oder einem anderen Ritualteilnehmer gebrochen werden, indem er ihn physisch unterbricht. Er kann auch gebrochen werden, wenn die Kraftstufe des Geistes höher ist als die des Kreises und der Geist eine Vergleichende Probe zwischen seiner Kraftstufe und der Kraftstufe des Kreises gewinnt.

Die Paraphernalien werden als Opfergaben in Schritt 5 des Rituals (*SR5,* S. 295) verbraucht. Wenn das Ritual besiegelt ist, erscheint der gerufene Geist in der Mitte des Kreises. Wenn es fehlschlägt, erscheint der Geist nicht, und die aufgewendeten Reagenzien und Paraphernalien sind verschwendet. Ein Zauberer, der an seinem Leben hängt, kann nur hoffen, dass kein Patzer passiert, wenn er einen Geist ruft.

Für jeweils zwei Erfolge (nicht Nettoerfolge) des Geistes kann der Spielleiter dessen Kraftstufe um 1 erhöhen, sodass der Zauberer zum Beispiel einen Geist der Kraftstufe 6 ruft, obwohl er nur einen der Kraftstufe 5 rufen wollte. Wenn der Geist 4 oder mehr Erfolge erzielt, kann der Spielleiter auch festlegen, dass ein Geist anderer Unterart erscheint (zum Beispiel ein Gottesanbeterinnengeist statt eines Schabengeistes, wenn ein Insektengeist gerufen werden soll). Diese Unsicherheit und das Risiko machen das Ritual für ungeübte Zauberer gefährlich.

Der Geist bleibt für eine Anzahl an Stunden gleich der Kraftstufe des Rituals in dem Kreis und verschwindet dann dorthin, wo er herkam. Solange er sich im Kreis befindet, ist der Geist vorübergehend immun gegen seine eigenen Schwächen und geschützt gegen Angriffe des Zauberers. Die Erfolge eines Angriffs werden um die Kraftstufe des Kreises gesenkt. Wenn der Kreis durchbrochen wird, ist alles möglich.

Der gerufene Geist muss sich materialisieren und mit dem Zauberer verhandeln. Meist sind die gerufenen Geister zwar verhandlungsbereit und eher nicht feindlich, können aber ungeduldig oder wütend werden, wenn ihnen nicht der gewünschte Respekt erwiesen wird. Das entscheidet sich wie üblich durch Rollenspiel und Verhandlungsfertigkeiten. Außerdem sollte sich der Zauberer davor hüten, vom gerufenen Geist zu einem Geisterpakt (S. 239) übertölpelt zu werden.

Das Konzept dieses Rituals ist sehr alt. Erwachte und mundane Okkultisten können mit den richtigen Paraphernalien einen Geist rufen. Man glaubt, dass in Wirklichkeit die Paraphernalien – und nicht der Zauberer – dem Ritual seine Kraft geben. Wenn ein Mundaner das Ritual durchführt, verwendet er dafür die Fertigkeit Arkana statt Ritualzauberei. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Minuten.

OKKULTES WISSEN

Die Zusammensetzung der Paraphernalien hängt immer von der Geisterart (wie Shedim, Leprechaun usw.) ab. Das Identifizieren der richtigen Paraphernalien erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Arkana + Logik [Geistig] (20, 1 Tag), aber der Spielleiter kann auch festlegen, dass dieses Wissen im Spiel erworben werden muss. Solch okkultes Wissen ist oft versteckt, wird vererbt oder kann nur in uralten Schriften gefunden werden, die man erst erlangen und verstehen muss.

MUNDANE UND ARKANA

Arkana ist die einzige magische Fertigkeit, die nicht mit dem Magieattribut verbunden ist. Daher kann der Spielleiter einem mundanen Charakter erlauben, diese Fertigkeit zu nutzen, um das eingeschränkte Verständnis über arkane Dokumente abzubilden, das jedem zugänglich ist. Dieses Wissen kann von mundanen Charakteren verwendet werden, um Rituale, Alchemische Erzeugnisse, Traditionen usw. zu erkennen. Der Spielleiter kann auch einen Schwellenwert zum Erkennen von Geisterarten, Auslösern für Erzeugnisse oder der Tradition eines bestimmten Zauberers festlegen.

GEISTERPAKT
(KONTRAKT)

Der Erwachte Charakter geht mit einem Freien Geist einen Pakt ein, der einen Teil seiner Macht nutzt, um die magische Macht des Charakters zu erhöhen, Entzug zu mildern, den Charakter am Leben zu halten usw. Der genaue Inhalt des Pakts muss im Einvernehmen mit dem Spielleiter festgelegt werden. Nach dem Besiegeln des Rituals muss der Charakter Karma in Höhe der doppelten Kraftstufe des Geistes ausgeben. Die Kraftstufe des Rituals muss mindestens so hoch sein wie die des Geistes. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

GRUPPENBINDUNG
(KONTRAKT)

Dieses Ritual erlaubt es mehreren Zauberern, zusammenzuarbeiten, um ihr magisches Wissen zu erweitern. Dadurch kann ein Zauberer bei der Initiation auf seine Gefährten zurückgreifen, was die Karmakosten der Initiation senkt.

Um eine Gruppe zu bilden, braucht man mehr als zwei Teilnehmer. Als Teil des Schritts 5 (Opferung) des Rituals müssen die Zauberer sich als Individuen und als ganze Gruppe auf eine Reihe von Bestimmungen einigen. Jede Gruppe muss einige Bestimmungen festlegen, die als

GEISTERPAKTE

Freie Geister mit der Kraft Geisterpakt (S. 239) können magisch bindende Verträge mit Metamenschen schließen. Ein Geist mit dieser Kraft kann meist nur eine oder zwei Arten von Pakten anbieten. Eine Verhandlung ist meist fruchtlos, da der Geist fast nie von seinem Erstangebot abweicht. Das Beenden des Pakts ohne den Tod einer der Parteien ist beinahe unmöglich: Solche Versuche bilden oft den Ausgangspunkt wahrhaft epischer Geschichten. Wenn ein Charakter und ein Geist einen Pakt haben, können sie füreinander als Sympathetische Verbindung (S. 169) dienen.

MÖGLICHE PAKTE

Der Spielleiter sollte sich genau überlegen, ob ein Geisterpakt die Balance seines Spiels nicht zu sehr verschiebt. Ein Geist mit der Kraft Geisterpakt kann einen der folgenden Pakte oder einen vom Spielleiter erdachten Pakt mit einem Metamenschen schließen.

Entzugspakt: Der Geist verbindet seine magische Essenz mit der des Zauberers, wodurch dieser einen Würfelpoolbonus beim Entzugswiderstand in Höhe des Edge-Attributs des Geistes erhält. Diese Magie macht abhängig (siehe **Drogenmissbrauch und Abhängigkeit**, *SR5,* S. 416), und im Gegensatz zu den meisten anderen Pakten kann der Geist diesen einseitig kündigen. Der Geist kann vom Zauberer weiteres Karma verlangen, um den Pakt aufrechtzuerhalten.

Formelpakt: Der Geist lässt eine Kopie seiner Geisterformel in den Charakter einfließen. Der Charakter erhält die Kraft Immunität gegen Alter (*SR5,* S. 398), und der Geist kann nur noch von dieser einen Kopie seiner Geisterformel beeinflusst werden, solange der Charakter lebt. Die Aura des Charakters wird sichtbar von der Signatur des Geistes befleckt, und der Charakter kann (für sich oder andere) in jeder Hinsicht als Geisterformel des Geistes benutzt werden.

Kraftpakt: Der Geist verbindet seine magischen Fähigkeiten mit dem Charakter. Der Charakter kann eine der Geisterkräfte (außer Astrale Gestalt, Besessenheit, Bewohnung und Materialisierung) benutzen; dafür kann der Geist alle Zauber des Charakters wirken (sofern dieser welche beherrscht). Der Pakt hält nur 24 Stunden an, kann aber beliebig oft erneuert werden, wenn der Geist dafür genügend hoch entlohnt wird.

Lebenspakt: Die Lebenskraft des Geistes ist mit der des Charakters verbunden. Der Charakter kann Karma ausgeben und sich der Lebenskraft des Geistes bedienen, um zu überleben. Er kann mit einer Komplexen Handlung 2 Kästchen Körperlichen Schadens heilen, wenn er dem Geist dafür 1 Punkt Karma gibt. Der Geist muss für diese Übertragung nicht anwesend sein und erleidet auch den geheilten Schaden nicht.

Magiepakt: Der Geist gestattet dem Zauberer, seine Magie zu nutzen, und nutzt dafür das Edge des Zauberers. Einmal am Tag kann der Zauberer sein Magieattribut für [Kraftstufe des Geistes] Kampfrunden um die (aufgerundete) Hälfte des Magieattributs des Geistes erhöhen. Dafür darf der Geist das Edge des Zauberers jederzeit für beliebige Zwecke ausgeben.

Traumpakt: Der Geist erhält die Kontrolle über den Charakter, wenn dieser schläft. Der Körper des Charakters schläft nicht, erholt sich aber, als würde er schlafen. Solange der Geist den Charakter kontrolliert, erhält er durch dessen Handlungen Karma, als hätte er sie selbst durchgeführt. Der Charakter erhält beim Aufwachen die Herrschaft über seinen Körper zurück, kann sich aber an nichts erinnern, was unter der Herrschaft des Geistes geschehen ist. Jeder Schaden, den der Charakter während dieser Zeit erleidet, bleibt bestehen, und er muss selbst damit fertigwerden.

Basis der Bindung dienen und die Kraftstufe des Rituals beeinflussen.

Wenn die Gruppe gebildet wird, kann sie sich einem bestimmten Schutzgeist unterwerfen, der zu den Zielen und Glaubensvorstellungen der Gruppe passt und symbolisch für sie steht. So verehrt zum Beispiel die Bear Doctor Society das Totem Bär, während eine Gruppe von Shinto-Anhängern einen mächtigen Kami verehren könnte, der in einem bestimmten Schrein residiert. Dies bringt für die Mitglieder keine Boni oder Mali, aber der Schutzgeist spielt eine aktive Rolle als Führer und Berater, solange die Gruppe ihr Ziel im Auge behält.

Die Kraftstufe des Rituals beträgt zu Anfang 12 und wird durch Gruppen- und individuelle Bestimmungen sowie Strafen modifiziert, beträgt aber auch nach der Einberechnung aller Modifikatoren immer mindestens 5. Beim Besiegeln des Rituals – und damit der Erschaffung der Gruppenbindung – muss jeder Teilnehmer 5 Karma ausgeben. Bei einer erneuten Durchführung des Rituals zur Aufnahme neuer Mitglieder müssen nur noch die Personen 5 Karma bezahlen, die neu aufgenommen werden. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

Für jedes Mitglied gibt es individuelle Bestimmungen, die von der Gruppe aufgestellt werden können, wenn ein Eid Teil der Gruppenbindung ist. Für je zwei individuelle Bestimmungen wird die Kraftstufe des Rituals um 1 gesenkt. Außerdem kann bei jeder Regel eine Strafe für deren Verletzung festgelegt werden. Damit man solche Strafen festlegen kann, müssen individuelle Bestimmungen in die Gruppenbindung integriert werden. Jede Strafe hat ihre eigenen Auswirkungen, und das Brechen mehrerer Regeln kann zu mehreren Strafen bis hin zum Tod führen (siehe Tabelle *Du hast geredet!,* S. 152).

GRUPPENBESTIMMUNG

REGEL	MODIFIKATOR
Verehrung eines Schutzgeists als Avatar der Gruppe	+4
Pro zusätzlicher zugelassener Tradition	+2
Pro Mitglied, das bereits Mitglied einer anderen magischen Gruppe ist	+1
Pro vier Mitglieder	-1 (maximal -3)
Eingeschränkte Mitgliedschaft	-1
Materielle Verbindung	-1
Eid (gestattet individuelle Bestimmungen)	–

Wenn das Ritual erfolgreich besiegelt wurde, kann die Bindung astral von allen Gruppenmitgliedern wahrgenommen werden. Außerdem können die Mitglieder auch wahrnehmen, ob ein anderes Mitglied individuelle Bestimmungen gebrochen hat (wenn auch nicht welche), wenn sie es mit einer erfolgreichen Probe auf Askennen + Intuition [Geistig] (3) askennen. Sobald man an eine Gruppe gebunden ist, kann man sich an keine andere mehr binden, wenn eine der Bestimmungen mit der neuen Gruppe in Widerstreit steht. Nach der ersten Einrichtung der Gruppenbindung kommen die Gruppenregeln auch für neue Gruppenmitglieder zwingend zur Anwendung. Nur eine Mehrheit der Mitglieder kann die Gruppenbindung für die ganze Gruppe brechen, wobei das für die Bindung ausgegebene Karma verloren geht. Ein Mitglied kann diese Bindung permanent durchtrennen, wenn es erfolgreich ein ähnliches Ritual wie bei der Gruppenbindung durchführt und 1 Karma ausgibt.

INDIVIDUELLE BESTIMMUNGEN

ANWESENHEIT
Die Gruppe trifft sich regelmäßig (zu Ritualen, zum Sport, zu Trideo-Spielen). Die Mitglieder müssen bei diesen Treffen körperlich anwesend sein. Die Treffen sollten alle ein bis drei Monate stattfinden, wobei eine Anwesenheit von jeweils drei Stunden verlangt wird. Das Verstecken wegen eines fehlgeschlagenen Runs zählt nicht als Entschuldigung.

AUSSCHLIESSLICHE MITGLIEDSCHAFT
Die Mitglieder können nicht Teil einer anderen magischen Gruppe sein. Wenn der Erwachte Charakter sich einer anderen Gruppe anschließt, ist die Bestimmung sofort verletzt. Wenn beide Gruppen eine Ausschließliche Mitgliedschaft haben, wird die Bestimmung der ersten Gruppe verletzt, und das Ritual zur Gruppenbindung an die zweite Gruppe schlägt fehl (wobei das ausgegebene Karma verloren geht).

AUSSCHLIESSLICHES RITUAL
Der Erwachte Charakter kann Ritualzauberei nur durchführen, wenn die Gruppe oder wenigstens einige ihrer Mitglieder teilnehmen. Das verbietet auch, Rituale allein durchzuführen, oder den Versuch, eine Bindung zu einer anderen Gruppe einzugehen.

BEITRAG
Die Mitglieder müssen monatlich einen finanziellen Beitrag leisten, dessen Höhe von der Gruppe festgesetzt wird und ihren Unterhalt und ihre Dienstleistungen zu finanziert. Dies führt bei allen Mitgliedern zu einer entsprechenden Erhöhung der Lebensstilkosten. Das Versäumen einer Zahlung verletzt die Bestimmung und kann Mitglieder von der Nutzung der Einrichtungen der Gruppe ausschließen, bis der Rückstand beglichen ist.

BRÜDERLICHKEIT
Geschwister bleiben immer zusammen. Die Mitglieder müssen einander auf Aufforderung hin Hilfe leisten. Diese Hilfe zu verweigern, wenn sie in der Macht des Erwachten Charakters stünde, führt zu einer Verletzung der Bestimmung. Man muss nicht unbedingt Erfolg bei der Hilfe haben, aber es zumindest versuchen.

DIENST
Die Mitglieder müssen einen Teil ihrer Arbeitszeit der Gruppe widmen. Dazu können Geschäftstätigkeiten (Lagerverwaltung, Buchhaltung, Kundendienst usw.) oder Erhaltungsmaßnahmen (Haushaltsführung, Sicherheit, Einkaufen usw.) gehören. Der Erwachte Charakter muss 20 Stunden pro Monat dafür aufwenden. Wer weniger tut, verletzt diese Bestimmung.

GEAS
Jedes Mitglied muss ein Geas (S. 166) auf sich nehmen, das zu Ziel oder Glaube der Gruppe passt. Die Vigilia Evangelica zum Beispiel befolgt ein Schweigegelübde.

GEHEIMHALTUNG
Regel eins von Gruppe X: Man spricht nicht über Gruppe X! Jede Erwähnung der Tätigkeit der Gruppe oder ihrer Mitglieder gegenüber Außenstehenden oder unter Beobachtung von Außenstehenden verletzt diese Bestimmung. Die Strafe kann ausgesetzt oder erlassen werden, wenn man später herausfindet, dass das Mitglied belauscht oder beobachtet wurde.

GEHORSAM
Die Gruppe hat eine hierarchische Struktur. Die unterschiedlichen Ränge werden von den Zielen der Gruppe und der Mitgliederzahl definiert. Die Gruppe kann von einem charismatischen Anführer oder einem Rat aus den Gründungsmitgliedern geführt werden. Die Ränge in der Gruppe können vom Initiatengrad, der Dauer der Mitgliedschaft oder Prüfungen abhängen. Unabhängig von der genauen Struktur müssen Mitglieder auf niedrigen Rängen den Befehlen Höhergestellter folgen. Ein Verweigern des Gehorsams ist eine Verletzung dieser Bestimmung.

GLAUBE
Die Gruppe hat eine Moral oder eine philosophische Überzeugung, der alle Mitglieder anhängen. Dieser Glaube sollte mindestens drei konkrete Vorschriften haben, die verstanden und befolgt werden können. Jede Aktivität, die diesem Glauben zuwiderläuft, verletzt die Bestimmung. In jedem Fall hat der Spielleiter das letzte Wort darüber, welche Handlung (oder Unterlassung) den Glauben verletzt.

TAT
Alle Mitglieder müssen regelmäßig etwas tun, um der Gruppe zu nutzen oder ihre Loyalität unter Beweis zu stellen. Es kann sich dabei um eine beliebige Tätigkeit – bis zu einer astralen Queste oder dem Sammeln bestimmter Reagenzien – handeln. Diese Handlung sollte

DU HAST GEREDET!

STRAFE	MODIFIKATOR	BESCHREIBUNG
Brandzeichen	-1	Die Person wird körperlich mit Magie gezeichnet, sodass sogar Nichtmitglieder in ihr einen Regelbrecher erkennen. Bespiele wären der Schwarze Fleck auf dem Handrücken oder ein eingebrannter Buchstabe auf der Stirn. Diese Wunden heilen nicht und können nicht behandelt werden, bis die Bestimmungsverletzung gesühnt ist.
Verbrennen	-1	Die Person erleidet Elementarschaden mit einem Schadenscode gleich der Kraftstufe des Rituals zur Gruppenbindung. Damit wird auch nicht Erwachten optisch gezeigt, dass das Brechen magischer Regeln todeswürdig ist.
Verkrüppelung	-1	Die Person leidet unter schädlicher Magie, die eines ihrer Körperlichen Attribute um 1 senkt.
Magieverlust	-2	Die Person verliert 1 Punkt von ihrem Magieattribut, bis die Bestimmungsverletzung gesühnt ist. Durch diesen Magieverlust geht auch ein Kraftpunkt verloren. Wenn Erwachte und mundane Personen in der Gruppe gebunden sind, wirkt sich diese Strafe bei Mundanen als Verkrüppelung aus.
Todesstrafe	-1	Die Person erleidet Körperlichen Schaden mit einem Schadenscode gleich der Kraftstufe des Rituals zur Gruppenbindung. Die genaue Schadensart kann unterschiedlich sein.

Alle Strafen werden bei Ritualzauberei mit der Gruppe als Malus beim Besiegeln abgezogen. Wegen der Bindung kann sich der Zauberer nicht mit eigenen Schutzkreisen, Antimagie oder Maskierung schützen. Die Strafe tritt sofort ein, wenn die Bestimmung verletzt wird. Strafen, die Körperlichen Schaden verursachen, treten nur einmal ein. Bei den anderen bleibt der Negativeffekt bestehen, bis die Bestimmungsverletzung gesühnt ist. Man kann ihn ausschließlich durch die Sühne loswerden. Wenn ein Mitglied die Bindung zur Gruppe permanent bricht, muss es den Regeln nicht mehr gehorchen. Brandzeichen heilen, aber der Magie- oder Attributsverlust bleibt.

alle ein bis drei Monate nötig sein und zwischen drei Stunden und einer Woche dauern.

VERLETZEN VON BESTIMMUNGEN

Das Verletzen der individuellen Bestimmungen schadet der Gruppe. Wegen der Bindung wird die Anzahl an Bestimmungen, die jedes einzelne Mitglied verletzt hat, bei allen Ritualen (auch bei der Gruppenbindung) zur verteidigenden Seite beim Besiegeln des Rituals addiert, was auch zum Scheitern führen kann. Um den Makel einer Bestimmungsverletzung loszuwerden, muss sich der Zauberer einer Initiationsprüfung unterziehen.

Abgesehen von den oben genannten Erschwerungen bei Ritualzauberei für die Gruppe leidet der Zauberer, der Bestimmungen verletzt hat, unter erhöhtem Entzug (+1 pro verletzter Bestimmung) bei allen magischen Fertigkeiten, bis er seine Verfehlungen gesühnt hat.

HERRSCHAFT
(VERANKERT, ZAUBER)

Dieses Ritual erhält einen Manipulationszauber mit Flächenwirkung aufrecht. Der Wirkungsbereich des Zaubers entspricht einer Kugel mit einem Radius gleich dem Magieattribut des Ritualleiters in Metern. Die Wirkung hängt von der Kraftstufe des Rituals und den Nettoerfolgen beim Besiegeln ab. Die Wirkung hält einen Grundzeitraum von 1 Stunde an, der für jeden Nettoerfolg beim Besiegeln verdoppelt wird (also 2, 4 ,8 usw.).

Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

HOMUNKULUS
(DIENER)

Der Zauberer kann einen Funken Intelligenz in ein unbelebtes Objekt bannen und damit einen Homunkulus erschaffen. Der Homunkulus hat eine körperliche Gestalt, ist aber nicht sehr schlau. Er versteht alle Sprachen, die seine Erschaffer (also der Ritualleiter und alle Ritualteilnehmer) sprechen, und hat ein gewisses Maß an Persönlichkeit, die ein Abbild der Persönlichkeiten der Erschaffer ist.

Um das Ritual durchzuführen, benötigt man ein unbelebtes Objekt. Obwohl das Wort eigentlich „kleiner Mensch“ bedeutet, muss das Objekt nicht humanoid geformt sein. Tierstatuetten werden von Schamanen gerne

HOMUNKULUS

K	G	R	S	W	L	I	C
*	KS – 2	KS – 2	KS	1	1	1	1

Initiative	(KS – 1) + 1W6
Bewegung	x2/x4/+1
Fertigkeiten	Astralkampf, Dualwesen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Bewusstsein

** Die Konstitution des Homunkulus entspricht der Strukturstufe des Materials, aus dem er besteht.*

TÄTOWIERUNGSMAGIE

GRUPPENBINDUNG UND TÄTOWIERUNGSMAGIE

Es gibt kriminelle Organisationen und Adeptengruppen, die eine Möglichkeit gefunden haben, die Gruppenbindung zu mehr als gegenseitiger Unterstützung zu nutzen. Sie nutzen sie, um einander unauffällig identifizieren zu können und Loyalität mit tödlichen Konsequenzen durchzusetzen. Wer auf diese Weise Mitglied einer Gruppe wird, muss nicht Erwacht sein, aber der Ritualleiter muss es sein, um die Bindung herzustellen. Dazu bedarf es einer anderen rituellen Bindung als der Gruppenbindung von Zauberern.

Der Vorteil dieser Bindung ist die sofortige Erkennbarkeit für Erwachte und Mundane, sobald Körperkontakt (wie etwa durch einen Handschlag) hergestellt ist. Adepten mit Magiegespür (S. 203) können Mitglieder auch bis auf eine Entfernung von [Magie] Metern erkennen. Wer astral wahrnehmen kann, sieht die Bindung wie oben beschrieben.

Gebundene Personen, die nicht über die Fertigkeit Ritualzauberei verfügen, können sich nicht selbst aus der Bindung lösen. Sie brauchen die Hilfe eines Zauberers, der das Ritual Gruppenbindung kennt. Das kann gefährlich werden, wenn die Gruppe Geheimhaltung als eine ihrer Bestimmungen hat.

Adepten, die Tätowierungsmagie gelernt haben, können die Fertigkeit Handwerk statt Ritualzauberei nutzen, wenn sie eine Gruppenbindung schaffen wollen.

TÄTOWIERUNGSMAGIE

Die Technik der Tätowierungsmagie kann für 5 Karma erworben und innerhalb von zwei Wochen gelernt werden. Dann kann der Zauberer Magie mit Tätowierungen aufrechterhalten oder weitergeben. Es handelt sich nicht um eine eigene Fertigkeit, sondern eine Erweiterung anderer Fertigkeiten und Metamagie. Mit der Fertigkeit Fokusherstellung kann der Zauberer Qi-Foki und andere Foki als Tätowierungen erschaffen. Bei Kontrakt-Ritualen kann Tätowierungsmagie für Mundane oder Erwachte benutzt werden, um eine magische Verbindung und die Konsequenzen des Brechens besagter Kontrakte (der Gruppenbindung) zu verstärken. Durch die Kombination mit Intensivierung und Verankerung kann ein Zauberer solche Zauber auf ein Ziel tätowieren.

benutzt, und auch ein belebtes Verlängerungskabel kann nützlich sein. Der Gegenstand kann höchstens eine Masse von [Kraftstufe x 10] Kilogramm haben und erhält eine eingeschränkte Beweglichkeit wie durch den Zauber Belebung (S. 124), solange die Wirkung des Rituals anhält. In jedem Fall erhöht der Objektwiderstand des Gegenstands den Würfelpool, gegen den sich die Teilnehmer beim Besiegeln durchsetzen müssen. Daher sieht man auch so wenige Kommlinks als Homunkuli.

Der Homunkulus befolgt die Befehle des Ritualleiters, so gut er kann. Das Befehligen eines Homunkulus ist nicht wie das Kommandieren von Geistern. Ein Geist besitzt Intuition und Intelligenz; ein Homunkulus befolgt nur Befehle und gibt schnell auf, wenn das Ziel nicht zu erreichen ist. Ein Homunkulus bleibt eine Anzahl von Tagen gleich der Kraftstufe des Rituals x Nettoerfolge beim Besiegeln bestehen. Die Fertigkeiten des Homunkulus haben eine Stufe in Höhe der halben Kraftstufe (aufgerundet) des Rituals.

Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

HÜTER

(VERANKERT)

Der Hüter ist ein einfaches Ritual, das viele Zauberer lernen. Es erschafft eine astrale Barriere mit einer Kraftstufe gleich der Kraftstufe des Rituals. Der Hüter kann ein Volumen von bis zu 50 Kubikmeter x Summe der Magieattribute der Teilnehmer umgrenzen.

Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden. Der Hüter hält für eine Anzahl von Wochen gleich der Anzahl der Nettoerfolge beim Besiegeln des Rituals. Wenn der Ritualleiter Karma in Höhe der Kraftstufe des Hüters ausgibt, wird der Hüter permanent.

KNOCHENORAKEL

(BIOLOGISCHE VERBINDUNG)
VORAUSSETZUNG: NEKROMANTIE

Wer sagt, die Toten würden nicht reden? Mit diesem speziellen Wahrsagungsritual kann der Nekromant von einem Verstorbenen Informationen erhalten. Das bedeutet nicht, dass er mit den Toten redet. Der Zauberer kommuniziert nicht mit einem einst lebendigen Geist, aber er greift auf die Erinnerungen zu, die dem Toten „in den Knochen stecken". Dieses Ritual ermöglicht es, Fragen zu stellen, die mit den körperlichen Aspekten des Verstorbenen zu tun haben. Die Fragen werden mit Bildern beantwortet, die das Ziel zu Lebzeiten empfangen hat und die so präzise wie das Abbild eines Vorgangs oder auch so vage wie ein paar Symbole, die zur Tradition des Erwachten passen, sein können. Gegenstände und Orte außerhalb des Körpers werden, wenn sie keine besondere Bedeutung haben (siehe *Sympathetische Verbindung*, S. 169), als schattenhafte Silhouetten dargestellt. Forensische Zauberer können das Ritual benutzen, um die Umstände des Todes einer Person zu erfahren, werden aber nicht unbedingt die Identität eines Mörders erkennen. Verwenden Sie die Schwellenwerte aus der Tabelle *Weissagung* (S. 171). Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Minuten.

KREIS DER HEILUNG

(VERANKERT, ZAUBER)

Dieses Ritual wird benutzt, um Heilmagie auf mehrere Ziele gleichzeitig zu wirken. Obwohl es als Kreis bezeichnet wird, erzeugt es eigentlich eine Kugel rund um den Ankerpunkt mit einem Radius gleich dem Magieattribut

des Ritualleiters in Metern. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden. Die Nettoerfolge beim Besiegeln werden als Nettoerfolge für den Zauber gewertet. Die Wirkung des Zaubers erfasst jeden, der sich innerhalb des Kreises aufhält, solange er im Kreis verbleibt. Der Kreis bleibt für [Kraft] Tage bestehen.

KREIS DER REINIGUNG

(DOMÄNE, VERANKERT)
VORAUSSETZUNG: REINIGUNG

Dieses Ritual erschafft ein Manakonstrukt, das gegen die Wirkung einer positiven Hintergrundstrahlung (und nur der Hintergrundstrahlung) in einem Gebiet schützt. Obwohl es als Kreis bezeichnet wird, erzeugt es eigentlich eine Kugel rund um den Ankerpunkt mit einem Radius gleich dem Magieattribut des Ritualleiters in Metern. Manablasen und Hohlräume (negative Hintergrundstrahlung) werden von diesem Ritual nicht beeinflusst. Die Kraftstufe des Rituals muss mindestens gleich der Hintergrundstrahlung sein. Jeder Nettoerfolg bei der Ritualzaubereiprobe senkt die Hintergrundstrahlung innerhalb der Kugel um 1. Innerhalb des Bereichs kann man Magie unter Berücksichtigung der gesenkten Hintergrundstrahlung wirken. Diese Wirkung hält [Nettoerfolge bei der Ritualzaubereiprobe + 1] Stunden an. Wenn sich die Hintergrundstrahlung durch einen Manaorkan, einen Manasturm oder eine Manaverzerrung verändert, werden deren Auswirkungen im Wirkungsbereich um die Kraftstufe des Kreises gesenkt. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

KYTHING

(VERANKERT)
VORAUSSETZUNG: SENSIBILISIERUNG

Der Name des Rituals kommt aus dem Altschottischen und bedeutet „Sichtbar machen". Dieses Ritual zwingt Astralwesen, sichtbar zu werden. Es wird meist ohne einen Kreis und stattdessen mit Kerzen (als Reagenzien) durchgeführt, um – wie es in einem alten magischen Buch heißt – „die Schatten zu vertreiben, die das Unsichtbare verbergen". Das Ritual erzeugt eine Kugel mit einem Radius von [Kraftstufe des Rituals x Magieattribut des Ritualleiters] Metern. Die Nettoerfolge bei der Ritualzaubereiprobe werden zum Schwellenwert für Geister in astraler Gestalt, Watcher oder astral projizierende Zauberer, die mit der Kugel in Berührung kommen und nicht gesehen werden wollen. Die dazugehörige Probe wird von Geistern und Watchern mit Kraftstufe + Magie des Beherrschers, von astral projizierenden Zauberern mit Willenskraft + Magie abgelegt. Ein Fehlschlag führt zu einem unfreiwilligen Manifestieren. Diese unfreiwillige Handlung verbraucht einen Dienst, sofern ein Geist gezwungen wird, zu manifestieren. Für einen astral projizierenden Zauberer ist das Manifestieren anstrengend (*SR5,* S. 313). Das Astralwesen (Watcher, Geist, Zauberer) muss den Wirkungsbereich des Rituals verlassen, um mit dem Manifestieren aufhören zu können. Dieses Ritual braucht [Kraftstufe] Minuten zur Vollendung. Die Wirkung hält [Kraftstufe] Minuten an.

LEYSICHT

(DOMÄNE)
VORAUSSETZUNG: GEOMANTIE

Mit diesem Ritual kann der Zauberer innerhalb der ausgerichteten Domäne entlang einer Manalinie von jedem Punkt, der nicht von einem Hüter blockiert wird, aus zu sehen und zu hören. Verstärkte Sicht oder Gehör kommen nicht zum Tragen. Die Nettoerfolge bei der Ritualzaubereiprobe werden dabei zum Limit von Wahrnehmungsproben mit Leysicht. Man kann dieses Ritual in andere Rituale mit Späher einbetten und den Späher durch die Wahrnehmung mit Leysicht ersetzen, nicht aber eine Verbindung für Zauber damit herstellen. Die maximale Entfernung dieser Wahrnehmung beträgt [Kraftstufe] Kilometer entlang der Manalinie, und sie kann im Einflussbereich (S. 142) mit einer Komplexen Handlung verschoben werden. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Minuten.

LICHT DES DHARMA

(VERANKERT)
VORAUSSETZUNG: ZENTRIERUNG

Dieses Ritual basiert auf dem buddhistischen Konzept der Zentrierung und erlaubt es, den eigenen inneren Frieden nach außen in einer Sphäre der Ruhe auszustrahlen. Nach Vollendung des Rituals werden Umweltmodifikatoren (Licht, Lärm, Wind usw.) (*SR5,* S. 176) innerhalb des Wirkungsbereichs um die Kraftstufe des Rituals reduziert. Lärm und Wind nehmen an der Grenze dieser Sphäre bereits ab, und Licht scheint von ihrer Innenseite und vom Zauberer selbst auszugehen. Der Zauberer ist der Ankerpunkt der Ritualwirkung und kann keine Handlungen außer Sprechen und Wahrnehmung durchführen. Er erhält allerdings keinen Malus durch das Aufrechterhalten der Wirkung des Rituals. Die Sphäre bleibt für maximal [Nettoerfolge bei der Ritualzaubereiprobe x 10] Minuten bestehen, der Zauberer kann die Wirkung aber jederzeit beenden. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Minuten.

MANALINIE AUSRICHTEN

(DOMÄNE)
VORAUSSETZUNG: GEOMANTIE

Mit diesem Ritual kann der Geomant einen Teil einer Manalinie auf seine Tradition ausrichten. Die Länge dieses Teils der Manalinie wird bestimmt, indem das Magieattribut des Ritualleiters mit 20 multipliziert wird. Gemäß geomantischer Überlieferung muss in Schritt 4 des Ritu-

als außerdem ein permanentes Magisches Refugium errichtet werden. Die Kraftstufe des Rituals ist gleich dem Doppelten der Kraftstufe der Manalinie.

Wenn die Manalinie später von einem anderen Geomanten oder einer anderen Organisation ausgerichtet werden soll, wird das Magieattribut des ursprünglichen Geomanten bei Schritt 7 zur Gegenseite der Vergleichenden Probe addiert.

Damit die Ausrichtung permanent wird, muss das Ritual für eine Anzahl an Monaten gleich der Kraftstufe der Manalinie einmal pro Monat erfolgreich durchgeführt werden. Außerdem müssen in jedem Monat Opferungen (Schritt 5 des Rituals) an verschiedenen Punkten innerhalb des Ausgerichteten Bereichs durchgeführt werden, um den Fluss des Manas zu ändern. Wenn eines der monatlichen Rituale fehlschlägt, wird dadurch nicht alles zunichte, nur die benötigte Zeit wird um 1 Monat verlängert. Andere Geomanten können um dasselbe Gebiet konkurrieren. Wenn das passiert, erlangt der Geomant mit den meisten Nettoerfolgen in einem Monat für diesen Monat die Herrschaft. Der Geomant, die Organisation oder Tradition, die die Manalinie kontrollieren, können die Kraftstufe der Manalinie als Bonus für magische Proben nutzen, die sie in diesem Gebiet ablegen.

Das Ausrichten des magischen Flusses einer Manalinie erhöht außerdem die Wahrscheinlichkeit, dass der beherrschende Zauberer wertvolle Reagenzien in diesem Gebiet findet. Addieren Sie die Kraftstufe der Manalinie als Bonus für das Sammeln von Reagenzien.

Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

MASKIERUNGSHÜTER

(VERANKERT)
VORAUSSETZUNG: MASKIERUNG

Ein Maskierungshüter funktioniert wie ein gewöhnlicher Hüter, aber sein Hauptzweck ist es, magische Aktivitäten auf der Astralebene zu verbergen. Der Hüter ist durchsichtig, damit er von astralen Beobachtern nicht gesehen wird. Alle magischen Effekte (Hexerei, Beschwörung, Alchemische Erzeugnisse) innerhalb des Hüters, deren Kraftstufe nicht höher als seine ist, erscheinen von außen mundan. Da der Hüter durchsichtig ist, muss ein von außen Beobachtender mit der Barriere in Kontakt kommen oder eine Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (3) ablegen, um ihn zu bemerken. Dadurch erfährt der Beobachter allerdings nicht, was sich im Inneren befindet. Um die Illusion des Maskierungshüters ohne ein Durchschreiten oder dessen Zerstörung zu durchschauen, muss der Beobachter eine Vergleichende Probe auf Askennen + Intuition [Astral] gegen die Kraftstufe des Hüters x 2 ablegen. Wenn der Beobachter gewinnt, kann

HÜTER HEREINLEGEN

Man kann Manabarrieren angreifen (*SR5,* S. 315), aber dadurch wird der Erschaffer alarmiert, was man meist vermeiden will. Ein Zauberer kann die Metamagie Strömung nutzen oder zum astralen Doppelgänger einer Person werden, der der Eintritt erlaubt ist. Das Durchschreiten des Hüters mit einer der beiden Varianten verlangt eine Vergleichende Probe mit Intuition + Magie + Initiatengrad gegen Kraftstufe des Hüters x 2. Gelingt dem Zauberer die Probe, wird der Erschaffer beim Durchschreiten des Hüters nicht alarmiert. Misslingt die Probe, ist das Durchschreiten nicht möglich, aber der Erschaffer wird nicht unbedingt alarmiert. Wenn eine Materielle Verbindung oder ein Späher benutzt wurde, um zum Astralen Doppelgänger zu werden, erhält der Hüter einen Würfelpoolmalus von -4, bei einer Sympathetischen Verbindung (S. 169) beträgt der Würfelpoolmalus -2.

HÜTER MIT KOMBINIERTEN EIGENSCHAFTEN

Einige Zauberer lieben ausgefallenen Formeln, mit denen sie einem Hüter mehrere Eigenschaften auf einmal geben können. In solchen Fällen wird der Würfelpool für den Hüter bei der Vergleichenden Probe zum Besiegeln (*SR5,* S. 295) um 2 pro zusätzlicher Eigenschaft erhöht. Wenn also ein Zauberer einen Maskierungshüter der Kraftstufe 5 erschafft, der außerdem ein Angriffs- und Täuschungshüter ist, wird das Ritual durchgeführt, als ginge es um einen Hüter der Kraftstufe 9 (also mit 18 Würfeln bei der Vergleichenden Probe). Für alle anderen Zwecke wird die echte Kraftstufe 5 herangezogen.

KURZE LISTE VON SPEZIALISIERTEN HÜTERN

- Alarmhüter
- Angriffshüter
- Schutzkreis*
- Kreis der Reinigung*
- Türhüter*
- Maskierungshüter
- Täuschungshüter
- Polarisierter Hüter
- Fallenhüter

** besondere Hüter, die mit Erlaubnis des Spielleiters ebenfalls kombiniert werden können*

er die Illusion durchschauen. Bei einem Fehlschlag bekommt er allerdings Migräne und muss Geistigem Schaden in Höhe der doppelten Anzahl der Nettoerfolge des Hüters widerstehen. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

POLARISIERTER HÜTER

(VERANKERT)

Ein polarisierter Hüter funktioniert ähnlich wie ein gewöhnlicher Hüter, soll aber als Einwegspiegel dienen. Ein normaler Hüter ist in beide Richtungen undurchsichtig, ein polarisierter ist von einer Seite durchsichtig, von der anderen aber nicht. Wenn man sich auf der durchsichtigen Seite befindet, muss man eine Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (3) ablegen, um ihn zu sehen. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

PROPHEZEIUNG UND WAHRZAUBER

(MATERIELLE VERBINDUNG)
VORAUSSETZUNG: WEISSAGUNG

Prophezeiung ist das Ritual der Weissagung. Um dieses Ritual durchführen zu können, muss der Zauberer das Ziel (also die Person, den Ort oder den Gegenstand) askennen oder eine passende Materielle Verbindung (*SR5,* S. 296) besitzen. Im Ritualkreis verfällt der Initiat in eine leichte Trance und interpretiert die Symbole und Metaphern, die ihm durch den Äther zuteil werden. Bei Wahrzaubern werden bestimmte Reagenzien (Knochen, Teeblätter usw.) oder Fetische (wie z. B. Tarotkarten) benutzt.

Regeltechnisch hat ein solches Weissagungsritual zwei Teile. Der erste Teil ist die erfolgreiche Vollendung des Rituals. Der Ritualleiter kann eine Frage über ein Ereignis in der Zukunft des Ziels stellen. Die Frage wird durch Zeichen beantwortet, die durch die Tradition und/oder Weissagungsmethode bestimmt werden. Der zweite Teil ist die Interpretation der Antwort durch den Ritualleiter. Dazu legt er eine Probe auf Arkana + Logik ab, deren Limit gleich den Nettoerfolgen bei der Ritualzaubereiprobe ist. Der Schwellenwert ergibt sich durch die Frage (siehe Tabelle *Weissagung*, S. 156). Weitere Weissagungen über dasselbe Thema erhöhen den Schwellenwert jeweils um 1. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

Wenn der Schwellenwert nicht überwunden wird, könnte der Ritualleiter die Frage genauso gut einem magischen Scherzartikel gestellt haben. Die Nettoerfolge der Arkana-Probe legen fest, wie wertvoll oder verständlich die Antwort für den Ritualleiter ist. Ein Nettoerfolg ergibt eine kryptische Antwort mit wahrem Kern. Mit zwei Nettoerfolgen ist die Antwort ein bisschen hilfreich. Drei oder mehr Nettoerfolge ergeben eine hilfreiche Antwort mit einem Detailgrad, der umso höher ist, je mehr Nettoerfolge erzielt wurden.

In manchen Fällen kann es ratsam sein, dass der Spielleiter die Weissagungsprobe verdeckt für den Spieler ablegt, damit die Anzahl der Erfolge keine unerwünschten Hinweise gibt. Unabhängig von der Anzahl der Erfolge sollte der Spielleiter die Antwort so genau oder vage gestalten, wie es zur Story passt.

Ein Patzer beim Ritual oder der Arkana-Probe bedeutet, dass die Vision fehlinterpretiert wird oder in die Irre führt.

REAGENZIEN AUFLADEN

(DOMÄNE)
VORAUSSETZUNG: GEOMANTIE

Mit diesem Ritual kann der Zauberer Reagenzien in einem Bereich schnell wieder aufladen, indem er die Macht einer Manalinie anzapft, die auf seine Tradition ausgerichtet ist. Wenn das Ritual erfolgreich durchgeführt wurde, kann der Zauberer pro Nettoerfolg bis zur Höhe der aktuellen Kraftstufe der Manalinie ein Reagens aufladen. Nach Vollendung des Rituals sinkt die Kraftstu-

WEISSAGUNG

Der Spielleiter muss das Ziel der Frage und den Zeitraum, den sie überbrückt, berücksichtigen, wenn er die Genauigkeit der Frage festlegt, und im Zweifelsfall einen höheren Schwellenwert heranziehen.

WEISSAGUNGSFRAGE	SCHWELLENWERT
Vage (Kommen meine Feinde näher? Werde ich in diesem Monat Freunde finden?)	2
Allgemein (Werde ich bei einem Run verletzt? Werden meine Feinde mich diese Woche einholen?)	3
Genau (Wird Mr. Johnson bestechlich sein? Werde ich bei diesem Run (in den nächsten Tagen) verletzt?)	4
Sehr Genau (Wird Mr. Johnson ein Angebot der Yakuza annehmen? Wird Mr. Johnson heute bestechlich sein?)	5

fe der Manalinie für eine Woche um 1. Mehrere solcher Rituale in schneller Folge können einen Sha-Effekt (S. 36) auslösen, wenn man es übertreibt. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

RITUAL DER VERÄNDERUNG

(DIENER)
VORAUSSETZUNG: ANRUFUNG

Mit diesem Ritual kann der Zauberer seinem Verbündeten neue Fähigkeiten verleihen. Es verwendet abweichend von den anderen hier beschriebenen Ritualen die Fertigkeit Binden und wird unter *Verbessern eines Verbündeten* auf S. 236 näher beschrieben.

SHA MANIFESTIEREN

(DOMÄNE, VERANKERT)
VORAUSSETZUNG: GEOMANTIE

Mit diesem Ritual kann der Zauberer die Kraft einer Manalinie oder einer ausgerichteten Domäne vorübergehend zum Erliegen bringen. Die Mindestkraftstufe des Rituals ist gleich der positiven Hintergrundstrahlung eines Gebiets. Wenn die ausgerichtete Hintergrundstrahlung durch das Ritual Manalinie Ausrichten entstanden ist, addieren Sie Magie + Initiatengrad des Ritualleiters dieses Rituals auf der verteidigenden Seite als Bonus. Bei erfolgreicher Durchführung wird die ausgerichtete Hintergrundstrahlung um die Nettoerfolge des Rituals bis maximal auf das Niveau einer Manablase (S. 33) abgesenkt. Nettoerfolge können auch verwendet werden, um die Dauer der Wirkung zu erhöhen, wobei jeder Nettoerfolg einen Tag Verlängerung ergibt. Die Nettoerfolge können auf diese beiden Verwendungsmöglichkeiten aufgeteilt werden, aber jeder Nettoerfolg darf nur eine der beiden Funktionen erfüllen. Der Wirkungsbereich des Rituals hat einen Durchmesser von [Magie des Ritualleiters x 10] Metern. Jeder Erwachte, der sich im oder durch den Bereich bewegt, wird von der neuen Hintergrundstrahlung betroffen. Die Wirkung bleibt (vor Einrechnung von Nettoerfolgen) 24 Stunden lang bestehen. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

SCHUTZKREIS

(VERANKERT)

Der Schutzkreis bildet eine kleine astrale und physische Barriere. Obwohl er als Kreis bezeichnet wird, ist er eigentlich eine Kugel rund um den Ankerpunkt mit einem Radius gleich dem Magieattribut des Ritualleiters in Metern. Diese Kugel ist eine Kombination aus der Wirkung der Zauber Physische Barriere und Manabarriere mit einer Kraftstufe gleich der Kraftstufe des Rituals. Die Manabarriere ist Dual.

Der Schutzkreis hält eine Anzahl von Stunden gleich den Nettoerfolgen beim Besiegeln. Alles, was sich innerhalb der Barriere befindet, ist vor physischen und magischen Angriffen von außen geschützt. Wenn etwas die Barriere von innen her durchdringt, endet die Wirkung. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

STÄRKEN

(ADEPT)
VORAUSSETZUNG: [TIER] EINSTIMMEN

Mit diesem Ritual kann ein Adept vorübergehend eine seiner Adeptenkräfte an ein eingestimmtes Tier übertragen (**Temporärer Transfer**) oder es permanent mit einer eigenen Adeptenkraft ausstatten (**Qi-Fokussierung**). Die Kraftstufe des Rituals muss mindestens viermal so hoch sein wie die Kraftpunktekosten der Kraft, mit der das Tier gestärkt werden soll. Wenn das Ritual erfolgreich (mit Tierführung) durchgeführt wird, muss der Adept Karma in Höhe des Vierfachen der Kraftpunktekosten für die entsprechende Kraft ausgeben.

Wenn das Tier die nötige Fertigkeit zum Verwenden der Kraft nicht besitzt, verwendet es instinktiv die natürliche (unmodifizierte) Fertigkeit des Adepten für alle relevanten Proben, allerdings mit einem Würfelpoolmodifikator von -2. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

TEMPORÄRER TRANSFER

Der Adept kann seinem Tier eine seiner Kräfte vorübergehend verleihen. Nach der Besiegelung des Rituals

muss der Adept nur noch eine Komplexe Handlung aufwenden, wenn er die betreffende Kraft auf das Tier übertragen will. Es kann gleichzeitig nur eine Kraft übertragen werden, und sie steht dem Adepten für die Dauer des Transfers nicht zur Verfügung. Ein Adept kann zwar mehr als eines seiner Tiere stärken, kann dieselbe Kraft aber nicht an mehr als ein Tier gleichzeitig übertragen. Wenn die Kraft erhöht wird, nachdem das Stärkungsritual durchgeführt wurde, wird dennoch nur die Stufe der Kraft, die bei der Besiegelung des Rituals vorhanden war, übertragen, bis das Ritual für die neue Stufe erneut durchgeführt wurde. Karmapunkte müssen dabei nur für die Differenz zwischen ursprünglicher und erhöhter Kraft aufgewendet werden. Mit einer Komplexen Handlung kann sich der Adept seine Kraft zurückholen. Der Adept kann maximal [Initiatengrad] Kraftpunkte übertragen.

QI-FOKUSSIERUNG

Der Adept kann sein Tier mit Qi-Foki (*SR5*, S. 318) ausstatten, die ihm eigene Adeptenkräfte verschaffen, statt jene des Adepten auszuleihen. Wenn das Ritual besiegelt ist, muss der Adept nur eine Einfache Handlung aufwenden, wenn er einen Qi-Fokus des Tiers aktivieren will. Der Adept muss sich dazu innerhalb der Reichweite der Kraft Sinnesverbindung befinden, die das Tier beim Ritual [Tier] Einstimmen erhalten hat. Wenn ein Tier mit mehreren Qi-Foki gestärkt wurde, kann mit einer Handlung immer jeweils nur einer aktiviert werden. Die Kraft zu deaktivieren benötigt eine Freie Handlung. Anzahl und Kraftstufen der Qi-Foki, die den Tieren des Adepten verliehen wurden, zählen gegen die Maximalanzahl an Foki, die der Adept an sich binden kann (*SR5,* S. 317). Die maximale Gesamtstufe einer Kraft (Summe der Stufen aus Qi-Foki an Tieren plus den Stufen aus der eigenen Kraft des Adepten) ist immer noch gleich dem Magieattribut des Adepten. Qi-Foki an Tieren können wie andere Foki entzaubert (*SR5,* S. 307) werden.

SÜHNE
(KONTRAKT)

Ein Zauberer, der sich von spirituellen Verbrechen reinigen will, die er im Laufe von Jahren oder bei einer einzelnen Mission begangen hat, muss ein Ritual ähnlich einer Astralqueste (S. 164) durchführen. Er muss sich dem Wächter der Schwelle stellen und die Strafe akzeptieren, die ihm (nach Maßgabe des Spielleiters) auferlegt wird. Die Kraftstufe des Rituals ist gleich dem Doppelten des Schlechten Astralen Rufs (S. 241) des Zauberers. Alle Reagenzien, die zum Einsatz kommen, müssen mindestens geläutert sein. Wenn das Ritual erfolgreich ist, kann der Zauberer bis zu [Nettoerfolge bei der Ritualzaubereiprobe + 1] Karma ausgeben. Jeder Punkt Karma senkt seinen Schlechten Astralen Ruf um 1. Der Zauberer kann seinen Schlechten Astralen Ruf durch dieses Ritual nicht unter null senken.

TÄUSCHUNGSHÜTER
(VERANKERT)
VORAUSSETZUNG: MASKIERUNG

Dieser Hüter ist ähnlich wie ein Alarmhüter, soll aber Wahrnehmungszauber blockieren. Alle Wahrnehmungszauber, deren Kraftstufe niedriger ist als die doppelte Kraftstufe des Hüters, erkennen hinter ihm nichts, und der Zauberer bemerkt auch nicht, dass der Zauber blockiert wurde. Er muss den Hüter durchschreiten, um etwas im Inneren zu erkennen. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

[TIER] EINSTIMMEN
(ADEPT)

Mit diesem Ritual kann ein Adept ein mundanes Tier, das nicht über die Kraft Bewusstsein verfügt, auf sich einstimmen. Das funktioniert nur ohne Zwang, deshalb muss sich der Adept das Tier zuerst zum Freund machen. Dafür ist eine Ausgedehnte Probe auf Tierführung + Charisma [Sozial] (12, 1 Woche) nötig. Man kann kein tierisches Geistergefäß einstimmen, weil die magische Aura eines vorbereiteten Gefäßes die Einstimmung stört.

Sobald ein harmonisches Verhältnis hergestellt ist, muss der Adept dieses Bindungsritual (mit Tierführung) mindestens mit einer Kraftstufe gleich der Willenskraft des Tiers durchführen. Gelingt das Ritual, gibt der Adept Karma in Höhe der Essenz des Tiers aus, um die Bindung permanent zu machen. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden. Ein gebundenes Tier erhält die Kraft Sinnesverbindung (S. 229).

Für jede Tierart, die der Adept auf sich einstimmen will, muss er ein eigenes Ritual – wie etwa Luchs Einstimmen oder Krähe Einstimmen – lernen. Der Adept kann eine maximale Anzahl von Tieren gleich seinem Initiatengrad gleichzeitig auf sich eingestimmt haben. Die Kraftstufe des Rituals steigt um 1 für jedes bereits gebundene Tier. Mit einer einzelnen Handlung kann der Adept die Vorteile von höchstens einem Tier gleichzeitig erhalten. Diese Bindung kann vom Adepten freiwillig mit einer Freien Handlung getrennt werden, endet aber auf jeden Fall, wenn Tier oder Adept sterben. Wenn die Bindung getrennt wird, ist das investierte Karma verloren. Eingestimmte Tiere können als Materielle Verbindung (*SR5,* S. 296) zum Adepten genutzt werden. Eingestimmte Tiere können durch das Ritual Stärken (S. 157) weiter gestärkt werden.

TODESSPUR
(BIOLOGISCHE VERBINDUNG, SPÄHER)
VORAUSSETZUNG: NEKROMANTIE

Jeder Tod – ob gewaltsam oder friedlich – hinterlässt auf der Astralebene eine Spur. Wenn eine Leiche bewegt wird, hinterlässt sie eine feine Spur von Tod und Verwesung im Astralraum. Dieses Ritual ermöglicht es dem Zauberer, einer solchen Spur mittels astralem Spurenlesen (*SR5,* S. 314)

MODIFIKATOREN FÜR ASTRALES SPURENLESEN MIT TODESSPUR

SITUATION	SCHWELLENWERT-MODIFIKATOR
Pro 2 Stunden, die seit dem Tod vergangen sind	+1
Leiche nicht vollständig (nur ein Teil des Körpers steht für das Ritual zur Verfügung)	+4
Spur führt über einen Fluss oder eine Manalinie	+2 oder +Kraftstufe der Manalinie
Leiche eines Erwachten	-2

von der Leiche zum Ort ihres Todes zu folgen. Der Späher erhält für das Verfolgen dieser Spur zu ihrem Ursprung einen Würfelpoolbonus in Höhe der Nettoerfolge bei der Ritualzaubereiprobe. Die astrale Spur ist nicht permanent, sondern bleibt nur [Essenz des Toten] Tage lang erhalten. Hintergrundstrahlung spielt dabei keine Rolle, eine Reinigung (S. 180) kann sie aber tilgen, wobei die Spur in diesem Fall eine Kraftstufe in Höhe der Essenz der Person hat. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden.

TÜRHÜTER

(VERANKERT)
VORAUSSETZUNG: ABSORPTION

Türhüter sind mystische Konstrukte, die speziell die Eingänge von Räumen oder Gebäuden schützen. Legenden vom Glück, das von einem Hufeisen über der Tür angezogen wird, dem Gorgonenhaupt oder dem Bild eines Nazar, das böse Geister oder Zauber abwehrt, waren die Ausgangspunkte der Forschung und Entwicklung, die schließlich zu diesem Ritual führten. Türhüter sind an einem Herzstück verankert, das aufrechterhaltene Zauber, die über die Schwelle kommen, absorbiert. Bei jedem aufrechterhaltenen Zauber, der über die Schwelle kommt, werden seine Nettoerfolge um 1 gesenkt. Aktive Foki, deren Kraftstufe niedriger ist als die des Hüters, werden beim Durchschreiten deaktiviert. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden. Der Hüter bleibt [Kraftstufe] Tage bestehen.

VERBÜNDETENBESCHWÖRUNG

(DIENER)
VORAUSSETZUNG: ANRUFUNG

Mit diesem Ritual kann der Zauberer einen Verbündeten beschwören, sofern er im Besitz einer entsprechenden Geisterformel (S. 237) ist. Das Ritual verwendet abweichend von den anderen hier beschriebenen Ritualen die Fertigkeiten Herbeirufen und Binden und wird unter *Beschwören eines Verbündeten* auf S. 235 näher beschrieben.

VERDÜNNUNGSKREIS

(VERANKERT)
VORAUSSETZUNG: FORTGESCHRITTENE ALCHEMIE

Dieser Kreis ist eigentlich eine Kugel rund um den Ankerpunkt mit einem Radius von [Magieattribut des Ritualleiters] Metern. Innerhalb der Kugel wird die Kraftstufe aller Alchemischen Erzeugnisse gemindert. Wenn ein Erzeugnis in den Wirkungsbereich gerät, wird eine Vergleichende Probe mit der Kraftstufe des Rituals gegen die Kraftstufe des Erzeugnisses abgelegt. Jeder Nettoerfolg des Rituals beschleunigt den Zerfall des Erzeugnisses um 10 Minuten. Normalerweise behält ein Alchemisches Erzeugnis seine volle Wirksamkeit für (Wirksamkeit x 2) Stunden. Danach sinkt die Wirksamkeit jede Stunde um 1. Bei 3 Nettoerfolgen des Rituals würde die Wirksamkeit nicht jede Stunde, sondern alle 30 Minuten um 1 sinken. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden. Der Kreis bleibt [Kraftstufe] Stunden bestehen.

VERWISCHEN

(DOMÄNE, MATERIELLE VERBINDUNG)
VORAUSSETZUNG: REINIGUNG

Dieses Ritual reinigt Orte oder Personen. Oft werden dabei pflanzliche Reagenzien, die zur Tradition und Kultur des Ritualleiters passen (Beifuß, Elfenraute usw.) verbrannt. Das Verwischen entfernt übersinnliche Abdrücke, die auf der Astralebene an Gegenständen und Orten hinterlassen wurden. Oft sollen dadurch „böse Geister“ ferngehalten werden, die von negativen Eindrücken angezogen werden. Das Verwischen wird auch benutzt, um Gegenstände vor einem (legalen oder illegalen) Verkauf von Spuren eines Verbrechens zu reinigen. Manche Leute glauben fälschlich, man könnte damit Geister austreiben, aber die werden durch solche Versuche nur wütend gemacht.

Wie bei Psychometrie (S. 168) beschrieben, senkt dieses Ritual dauerhaft die übersinnlichen Spuren um die Anzahl der Nettoerfolge bei der Ritualzaubereiprobe. Das Verwischen senkt außerdem die Stufe astraler Signaturen (*SR5*, S. 311) im Wirkungsgebiet um die Anzahl der Nettoerfolge bei der Ritualzaubereiprobe. Es reinigt einen Bereich mit einem Durchmesser von [(Magieattribut + Initiatengrad des Ritualleiters) x Kraftstufe] Metern. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe x 30] Minuten.

VORBEREITUNG EINES LEBENDEN GEISTERGEFÄSSES

(BIOLOGISCHE VERBINDUNG)
VORAUSSETZUNG: KANALISIERUNG

Das Vorbereiten eines lebenden Metamenschen oder Critters als Gefäß für einen Geist ist ein komplexes Ritual. Die hier verwendeten Reagenzien müssen Radikale sein.

MAGISCHE BÜCHER

Magieanwender schlagen oft in Büchern nach, um Formeln zu lernen, Techniken verändern zu können oder ihnen Unbekanntes zu identifizieren, auf das sie vielleicht gestoßen sind. Es gibt Tonnen von Büchern über verschiedene magische Dinge. Das heißt nicht, dass MagicNet nicht hilfreich wäre, aber ein Regal voller Standardwerke ist nicht nur traditionell, sondern sieht auch viel cooler aus als ein Bildschirm. Die Bücher kosten, je nach Alter, Zustand usw., unterschiedlich viel. Wenn das Buch nicht sehr alt (über 200 Jahre) ist, sollte der Spielleiter den Preis nicht über 500 Nuyen festlegen.

Buch der Schatten: Ein zeitgenössisches Buch aus den 1950ern, das im Jahr 2029 überarbeitet wurde. Es enthält Fragmente ehrwürdiger Wicca-Rituale. Spätere Ausgaben enthalten Ritualformeln je nach Hintergrund der Autoren (Garderianisch, Alexandrinisch, Valiente usw.) und Spekulationen über den ursprünglichen Zweck der Rituale.

Corpus Hermeticum: Eines der Standardwerke der Hermetik. Das Original wurde im zweiten oder dritten nachchristlichen Jahrhundert geschrieben und im Laufe der Zeit immer wieder erweitert. Die aktuelle Ausgabe enthält Prof. Schwartzkopfs Seminare über die Vereinigte Magietheorie, aber reiche Zauberer stellen lieber ein Exemplar der reich geschmückten Erstausgabe aus dem 16. Jahrhundert zur Schau.

Visionen des Zosimos: Ein Buch aus dem dritten nachchristlichen Jahrhundert über Alchemie und Rituale. Zosimos' Formeln zum Erschaffen von Menschen aus Blei und Messing legten die Grundlage für das erste Ritual zur Erschaffung eines Homunkulus.

Papyrus von Ani: Das ägyptische Buch der Toten. Eine klassische Zaubersammlung der ägyptischen Tradition und der alchemistischen Rezepte des Frühhellenismus.

Das Grimoire; Das Handbuch der Praktischen Thaumaturgie: Dieses Buch ist auch als Digitales Grimoire bekannt, weil so viele Magier digitale Kopien davon zum schnellen Nachschlagen mit sich führen. Es ist das einflussreichste und meistbenutzte Buch für thaumaturgische Studien aller Traditionen. Es wurde 2036 herausgegeben, hat seither 39 Ausgaben erlebt und ist an Universitäten und für ernsthafte Magieanwender seit über 25 Jahren ein Standardwerk. Im Grimoire werden fast alle Traditionen neutral und fair vorgestellt und erhalten gleich viel Platz und Aufmerksamkeit.

De Forma Absolutionis: Die Untersuchung des Mystizismus in der christlichen Tradition von Thomas von Aquin. Es ist eher ein praktischer, ethischer Ratgeber für Erwachte Christen als ein Buch über Rituale, enthält aber ein paar Beispielrituale.

Der Weg des Lichts: Dieses Buch wurde 2018 von James Michael Killearn herausgebracht und ist eher eine religiöse Meditation über den Pfad des Rades als ein Buch über Magie. Mittlerweile weiß man, dass es nie einen James Killearn gab – noch ein Mysterium mehr, das mit der elfischen Tradition zu tun hat. Es hat, obwohl es kein Buch über magische Praktiken ist, bei Anhängern der elfischen Tradition eine spirituelle Bedeutung.

Tabula Smaragdina: Ein Werk von Hermes Trismegistos (dem dreimal Größten). Gemäß alten Überlieferungen sind die ursprünglichen Tafeln unrettbar verloren, aber es gibt Übersetzungen, deren neueste aus dem 13. Jahrhundert stammt. Isaac Newton beschäftigte sich in seinen Texten zur Alchemie mit der Smaragdtafel. Die Formeln, die angeblich auf die Smaragdtafeln graviert wurden, spielen auf höhere Stufen der Magie an – und geben dazu qualvoll unverständliche Hinweise.

Die Mindestkraftstufe des Rituals ist gleich der Willenskraft des Ziels. Wenn das Ziel unfreiwillig (und alle Critter gelten als unfreiwillig) zum Gefäß werden soll, addieren Sie die Essenz oder das Magieattribut (den höheren der beiden Werte) zur doppelten Kraftstufe beim Besiegeln des Rituals (*SR5*, S. 295). Dies wirkt sich aber nicht auf die tatsächliche Kraftstufe des Rituals aus.

Wenn das Ritual vollzogen wurde, ist das Gefäß astral zur Aufnahme eines Geistes gekennzeichnet. Diese Kennzeichnung bleibt permanent bestehen, wenn sie nicht von einem ähnlichen Vorbereitungsritual mit gleicher Kraftstufe aufgehoben wird. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Tage.

WATCHER
(DIENER)

Watcher sind Geistern ähnlich, entstehen aber aus dem Geist des Ritualleiters und kommen nicht von den Metaebenen. Sie sind Geschöpfe aus Mana, das durch die Persönlichkeiten der Ritualteilnehmer zusammengewoben wird. Ein Watcher kann alle Sprachen sprechen, die seine Erschaffer (also der Ritualleiter und alle Ritualteilnehmer) sprechen können. Ein Watcher ist nur an den Ritualleiter gebunden und gehorcht nur ihm. Ein Watcher bleibt eine Anzahl von Stunden gleich seiner Kraftstufe x Nettoerfolge beim Besiegeln bestehen. Die Fertigkeiten des Watchers haben eine Stufe in Höhe der halben Kraftstufe (aufgerundet) des Rituals.

Ein Ritualleiter kann einen an ihn gebundenen Watcher jederzeit mit einer Freien Handlung entlassen. Watcher können nicht verbannt oder durch Antimagie gebannt werden. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Minuten.

WATCHER

K	G	R	S	W	L	I	C
*	*	*	*	KS – 2	KS – 2	KS – 2	KS – 2

Astrale Initiative	(KS x 2) + 2W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewusstsein, Manifestieren, Suche

** Watcher haben keinen physischen Körper*

GEHEIMNISSE DER INITIATEN

Scott hörte aufmerksam zu, als Professor Rockhound über Manalinien vortrug.

„... und seit 2028 nutzen wir die Typhus-Metzger-Skala zur Messung ...“

„Blödsinn“, hörte Scott eine Stimme in der Nähe.

„... und verschiedene manatrope Saaten werden ‚explodieren’, wie es ...“, leierte der Professor weiter.

„Idiotisch“, merkte die Stimme an.

Die Unterbrechungen wurden langsam lästig. Heute war das einzige Mal, dass der Professor an der Montana Tech and Geomancy würde sprechen können. Scott sah vom Display auf und prüfte, wer hier von den billigen Plätzen aus störte. Im Auditorium sah er lauter ähnlich aussehende Studenten, die Notizen machten und Displays betrachteten.

„Der Mann könnte sein Hinterteil nicht mit beiden Seiten einer Wünschelrute finden.“ Die Stimme kam von einer Gestalt, die wie ein grauer Wolf aussah und zwei Reihen hinter ihm saß. Eigentlich war das sehr ungewöhnlich, aber in einem Hörsaal voller Zauberer konnte es durchaus geschehen. Der Wolf sah zu Scott und zwinkerte ihm zu. Scott schüttelte den Kopf. *Wer bringt denn einen Watcher zur Vorlesung?*, dachte er.

„Watcher? Pfff!“

Scott sah zu dem Stuhl, den der Wolf besetzt hatte. Der war jetzt leer. Ohne die Störungen konnte Scott sich jetzt besser auf Professor Rockhounds Theorie über Drachenlinien konzentrieren.

Später, als es vorbei war, verließ Scott den Hörsaal und ging über den Hof zur Cafeteria, um zu essen, als ihn etwas am Bein anstieß. Er sah nach unten und erblickte den Wolf, der neben ihm her trottete.

„Hey, Scott“, sagte er, „du weißt aber schon, dass Rockhounds Zeug nur wissenschaftlicher Hokuspokus ist, oder? So sollte man die Geomantie nicht wirklich lernen.“

Scott war von der Frechheit, mit der dieser fremde Geist mit ihm sprach, überrascht. „Was soll das heißen? Sogar das digitale Grimoire enthält Formeln, wie sie der Professor beschreibt.“

„Vergiss die Formeln; verlass dich auf dein Gefühl. Geomantie bedeutet, ein Gefühl für das Land zu bekommen.“

„Wie soll mir das helfen, herauszufinden, bei wie viel Milli-Typhus-Metzger verschiedene manatrope Saaten reagieren? Ich bin schon völlig mit der Laborarbeit überfordert.“

„Wow“, sagte der Wolf. „Sie haben dich wirklich am hermetischen Haken. Pass auf. Wie wäre es damit: Geomantie ist eine Sache der Praxis. Versuch es doch mit meiner Methode. Wenn das nicht klappt, helfe ich dir bei der Millisonstwas-Aufgabe. In Ordnung?“

Irgendwie hatte Scott das Gefühl, dem Geist trauen zu können. „Na gut. Wenn du mir eine bessere Methode zum Verstehen von Leylinien zeigst, versuche ich sie.“

Der Wolf hüpfte vor Freude. „Großartig!“, sagte er und trottete hinter Scott davon. „Als erstes musst du den Energiefluss finden und ihm zum Wald folgen.“ Dann rannte er weg.

„Wald?“, schrie Scott zurück und fragte sich, welcher gemeint sein konnte, als er gegen etwas stieß.

Es war ein Baum. Statt quer über den Hof und zu seinem Nukit-Burger zu kommen, hatte er sich im Wald verirrt. Er zog sein Kommlink heraus. Über den Bildschirm zog die Botschaft KEIN SIGNAL. Er kicherte wegen der Absurdität der Situation, als er sich der Astralwelt öffnete. Er ging einen Wildwechsel entlang und erkannte, dass es nicht einfach ein Wolf gewesen war, der ihn geführt hatte. Es war *Wolf* gewesen.

EINLEITUNG

Die Initiation ist eine Reise zum Verständnis höherer Ebenen der Magie, und sie kann auf vielen Wegen verlaufen. Nach dem Chaos des Erwachens begannen die Zauberer, ihre Grenzen auszuloten. Als die Grundlagen der Magie erst definiert waren, erforschten die Studenten der magischen Künste sie tiefer und fanden neue Dimensionen der neuen Regeln, die sie gefunden hatten. Jede neue Entdeckung entwickelte und definierte neue Metamagie und verbesserte Techniken in Verzauberung und Alchemie. Ganze Schulen der Magie, wie zum Beispiel Weissagung, Geomantie, Nekromantie oder Psychometrie, wurden gegründet. Jede Schule umfasst Rituale, Metamagie und Verzauberungstechniken, die weit jenseits des Verständnisses des Durchschnittszauberers liegen. Wer diesen Pfaden folgt, wird nicht mehr einfach als Zauberer, sondern als Geomant, Nekromant, Wahrsager und so weiter bezeichnet. Schulen, an denen Magie gelehrt wird, verleihen oft Bachelor- oder Mastergrade der Thaumaturgischen Wissenschaft oder Thaumaturgischen Kunst (BTS und MTS bzw. BTA und MTA) – und an Graduierte, die ihre Facharbeit und Initiation absolviert haben, einen Doktorgrad der Thaumaturgie (ThD).

In diesem Kapitel werden einige der höheren Künste vorgestellt, in die man initiieren kann – allein, in einer Gruppe oder einer Schule. Jede Kunst enthält eine Liste von Ritualen, Verzauberungen und Metamagie. Wenn ein Zauberer zum ersten Mal in eine Kunst initiiert, lernt er ein verfügbares Ritual, eine Verzauberung oder eine Metamagie gratis, solange er die Voraussetzungen dafür erfüllt. Ein Zauberer kann danach innerhalb derselben Kategorie weitere fortgeschrittene Rituale und Verzauberungen lernen. Um eine neue metamagische Technik zu erlernen, muss der Zauberer aber in den nächsten Grad initiieren.

DER INITIATIONSRITUS

Die Initiation ist ein Meilenstein der Erleuchtung im magischen oder spirituellen Fortschritt eines Charakters. Sie kann die Gestalt endgültiger Antworten auf Fragen nach einem größeren Verständnis der Magie, eine spirituelle Transformation oder ein Ritus des Übergangs sein, die je-

MAGISCHE KÜNSTE

Es folgen einige Grundlagen und Einschränkungen für die verschiedenen magischen Künste, die initiierten Zauberern und Adepten offen stehen.

RITUALE

Diese Rituale sind nur Initiaten der beschriebenen Magieschule zugänglich. Sie zu lernen, kostet genauso viel Karma und Zeit wie bei anderen Ritualen (5 Karma, s. *SR5,* S. 298). Es ist keine zusätzliche Initiation nötig. Diese Rituale können anderen Zauberern nur beigebracht werden, wenn diese ebenfalls Initiaten der entsprechenden Magieschule sind (also die entsprechenden metamagischen Voraussetzungen für das jeweilige Ritual erfüllen). Zauberer, die ein Ritual nicht kennen, können trotzdem daran teilnehmen, solange der Ritualleiter es kennt (*SR5,* S. 295).

VERBESSERUNGEN

Bei Adepten spiegeln Verbesserungen ein konzentriertes Training einer bestimmten Adeptenkraft wider, das die gewöhnlichen Grenzen dieser Kraft überwindet. Die Lernkosten in Karma und Zeit entsprechen denen einer neuen Fertigkeit (2 Karma, 1 Tag). Um eine Kraft zu verbessern, muss der Adept die Kraft zuerst besitzen. Eine erlernte Verbesserung kann anderen Adepten nur beigebracht werden, wenn sie in diesem Weg initiiert sind.

VERZAUBERUNGEN

Diese Verzauberungen sind nur Initiaten der entsprechenden Magieschule zugänglich. Sie zu lernen, kostet genauso viel Karma und Zeit wie bei anderen Verzauberungen (5 Karma, s. *SR5,* S. 299). Auf diese Weise verzauberte Gegenstände können von anderen Zauberern nur benutzt werden, wenn sie ebenfalls Initiaten der entsprechenden Magieschule sind (also die entsprechenden metamagischen Voraussetzungen für das jeweilige Ritual erfüllen).

METAMAGIE

Diese Metamagie ist nur Initiaten der entsprechenden Magieschule zugänglich. Wenn mehr als eine Metamagie zur Verfügung steht, muss der Zauberer für jede einzelne einen neuen Initiationsprozess durchführen und dabei die nötige Menge an Zeit und Karma für den neuen Initiatengrad aufwenden.

weils zur Tradition des Zauberers passen. Viele Zauberer initiieren alleine in eine Kunst, statt ein Institut zu besuchen oder durch eine magische Gruppe zu lernen. Vor 2025 gab es die Möglichkeit, solche Magie zu lernen, nicht einmal an Universitäten.

Um eine Vorstellung von passenden Riten und Herausforderungen zu bekommen, die zur Initiation nötig sind, sollte der Spielleiter mit den Glaubenssätzen der Tradition des Charakters beginnen. Er kann auch eigene Ideen entwickeln oder den Spieler Vorschläge machen lassen. Beispiele wären ein Lakota-Schamane, der das Ritual des Sonnentanzes durchführt, um eine Visionsqueste zu beginnen, ein Koradji, der einen Rundgang auf dem traditionellen Pfad der Katze macht, oder ein hermetischer Magier, der die Riten durchführt, um sich einem Orden anzuschließen. Auch der Schutzgeist des Charakters kann eine wichtige Rolle bei dem Ritus spielen. Bei Orden könnte die Gruppeninitiation geheime Rituale der Gruppe, zu der der Magier gehört, oder das Ablegen von Prüfungen und Schreiben von Arbeiten für die Universität, an der er studiert, umfassen.

Die Initiation hat Karmakosten, die mit höheren Graden sehr hoch werden können. Wenn man eine magische Gruppe gründet oder ihr angehört, kann das die Initiationskosten senken. Eine andere Möglichkeit zur Kostensenkung bietet eine Initiationsprüfung – eine harte mentale oder körperliche Aufgabe, die die Entschlossenheit und die Fähigkeiten des Zauberers fordert. Eine dritte Möglichkeit ist die akademische Ausbildung, die 10.000 Nuyen für fünf Wochen kostet. Gruppeninitiation oder Initiationsprüfung können die Kosten ebenfalls um jeweils zehn Prozent senken.

Für jede Initiation kann man nur die Vorteile einer einzigen Gruppe oder Prüfung nutzen, die vor dem Beginn des Initiationsritus festgelegt werden müssen, um dem Spielleiter beim Entwerfen des Vorgangs zu helfen.

KARMAKOSTEN DER INITIATION

ART	KOSTEN
Grundkosten	10 + (Grad x 3)
Gruppeninitiation	Grundkosten – 10 Prozent*
Initiationsprüfung	Grundkosten – 10 Prozent*
Ausbildung	Grundkosten – 10 Prozent*

** Diese Möglichkeiten können kombiniert werden und damit in Summe 30 Prozent sparen.*

Um den Vorteil der Gruppeninitiation zu nutzen, muss der Zauberer erfolgreich ein Ritual der Gruppenbindung (S. 149) durchgeführt haben.

INITIATIONSPRÜFUNGEN

Pro Initiatengrad kann nur eine Prüfung ausgewählt werden. Sie kann nicht vor der Initiation abgeschlossen werden; man kann sie nicht irgendwann ablegen, um sie hinter sich zu haben. Das Karma für die Initiation wird zu Beginn der Prüfung ausgegeben. Wenn der Charakter die Prüfung nicht besteht, kann er nicht initiieren, verliert aber das investierte Karma nicht. Er kann versuchen, die Prüfung zu einem anderen Zeitpunkt abzuschließen, kann aber erst dann seinen neuen Initiatengrad erlangen.

NEUN PFADE ZUR ERLEUCHTUNG

Die Neun Pfade zur Erleuchtung sind Prüfungen, die dem Charakter körperliche und geistige Herausforderungen in der physischen oder metaphysischen Welt stellen (siehe *Astralqueste*, S. 164). Sie lassen ihn Antworten durch Meditation oder Stärke durch Leid finden. Die Herausforderungen können anstrengende – wie das Tragen eines Wassereimers über tausend Stufen nach oben, um ein großes Bassin zu füllen – oder gefährliche Aufgaben, wie das Aufhängen an einem Baum, umfassen. Die genaue Art obliegt dem Spielleiter und sollte mit der Hintergrundgeschichte und Tradition des Charakters und der magischen Kunst, die er erlernen will, zusammenhängen. Das Ablegen der Prüfung muss innerhalb von 29 Tagen (von Neumond zu Neumond) geschehen. Um die Prüfung zu bestehen, muss der Zauberer einen der Neun Pfade auswählen und eine Vergleichende Probe ablegen. Bei jedem der Neun Pfade sind zwei Attribute angegeben: Der Spielleiter wählt eines aus, der Charakter verwendet das andere. Der Spieler würfelt mit dem gewählten Attribut des Zauberers + seinem gegenwärtigen Initiatengrad, der Spielleiter mit dem anderen Attribut + dem gewünschten Initiatengrad. Wenn der Charakter scheitert, kann er es im nächsten Mondzyklus erneut versuchen. Wenn er besteht, kann er diesen speziellen Pfad nicht mehr für eine zukünftige Initiationsprüfung auswählen.

ASTRALQUESTE

Eine Astralqueste ist eine metaphysische Prüfung, die den Charakter fordern soll. Am besten gestaltet man sie mit Bezug auf die Hintergrundgeschichte und die Nachteile des Charakters. Der Spielleiter sollte die Hintergrundgeschichte, den Glauben und die magische Kunst, die der Charakter lernen will, einfließen lassen. Die Neun Pfade zur Erleuchtung können dabei als Anregung für das Herausfordern der Attribute des Charakters dienen. Wenn der Charakter scheitert, kann er die Astralqueste im nächsten Mondzyklus nochmals versuchen.

Nur Charaktere, die astral projizieren können, können eine Astralqueste durchführen, wenn sie nicht auf die Geisterkraft Astrales Tor (S. 224) zurückgreifen können. Vor dem Beginn muss sich der Charakter durch ein Meditationsritual vorbereiten. Dieses einfache Ritual muss eine Kraftstufe von mindestens dem Initiatengrad haben, den der Charakter erreichen will. Das Ritual braucht zur Vollendung [Kraftstufe] Stunden. Eine er-

NEUN PFADE ZUR ERLEUCHTUNG

Widerstandskraft (Stärke, Konstitution): Der Kandidat erwirbt ein kinesiologisches Gespür für seinen Körper, indem er sich bewusst einer Sinnesdeprivation aussetzt, um den Geist zu isolieren. Die autonomen Funktionen des Körpers, wie Atmung und Puls, verlangsamen sich, um das Ertragen extremer Temperaturen, von Hunger oder Schmerz zu ermöglichen. Der Charakter pflegt diese Fähigkeit, um seinen Körper durch Willenskraft zu stärken und sich auch unter Stress oder Schmerzen auf die Magie konzentrieren zu können.

Fluss (Willenskraft, Logik): Der Kandidat lernt, seine Begierden und Emotionen zu kontrollieren. Sobald er davon nicht mehr belastet ist, kann der Geist des Kandidaten sich frei bewegen. Mit einiger Übung kommt der Geist zur Ruhe und in einen Fluss. Dieser ungehinderte Fluss des Bewusstseins strömt zwischen guten und bösen Gedanken hin und her. Der Kandidat erlangt größere Kontrolle, und die Intensität dieser Gedanken wird mit der Zeit schwächer und seltener. Das eigentliche Ziel ist es, einen einzelnen Gedanken zu halten und sich dann auf Raum und Zeit zwischen den Gedanken zu konzentrieren. Wenn der Fluss ruhig genug geworden ist, wird das wahre Selbst erkennbar.

Balance (Geschicklichkeit, Intuition): Der Kandidat stärkt die Koordination zwischen Körper und Geist. Die Energie fließt zwischen beiden effektiver, wodurch Geschicklichkeit und Intuition eine holistische Balance finden. Der Kandidat ist schwerer zu erschüttern; sein Geist und Körper bleiben in einem Gleichgewicht, das die Magieanwendung unterstützt.

Geist (Willenskraft, Intuition): Dieser Pfad entwickelt den Geist. Wenn der Kandidat in diesen spirituellen Zustand kommt, wird er eins mit dem Gegenstand der Meditation: dem Konzept und dem Namen des Objekts. Im Kampf wird der *kiai* (der Geistschrei) aus dieser Quelle geschöpft. Die Willenskraft, die ein Kandidat auf diesem Pfad erlangt, ist für jeden Erwachten nützlich.

Harmonie (Konstitution, Charisma): Dieser Pfad kontrolliert den Atem. Der Energiefluss durch den Körper ist nicht das Bewusstsein des Geistes, sondern die Energie, die die Seele in ihren materiellen und astralen Manifestationen nutzt. Wer lernt, seine Energie zu beherrschen, hat die Kraft, sie in eine Schwingung zu versetzen, die an andere übertragen werden kann, die dann harmonisch mitschwingen. Ein Magieanwender mit so unbändiger Energie strahlt Stärke und Gesundheit aus.

Instinkt (Reaktion, Intuition): Dieser Pfad stärkt das Gehör, bis es fähig ist, die innere Stimme zu hören. Eine Konzentration auf diesen Pfad stimuliert einen Sinn für die Umgebung, wodurch man die Gegenwart anderer spüren kann. Der Instinkt ist auch die Kraft, die eine astrale Gestalt vom Körper trennt. Eine Meditation auf diesem Pfad führt zu einer Selbstkonzeption.

Herrschaft über Raum und Zeit (Logik, Intuition): Dieser Pfad steht für die höchste Stufe des Geistes. Die Meditation über dieses Ideal verschafft dem Charakter Herrschaft über die Nervenzentren. Außerdem wird man eine außerordentliche spirituelle Stärke, Kenntnis und Willenskraft bemerken. Dieser Pfad ist der Sitz der Macht des Körpers. Das Finden der Höheren Stimme, der intuitiven Kenntnis und Wahrsicht liegt, wie die Seele selbst, auf diesem Pfad.

Herrschaft (Willenskraft, Stärke): Dieser Pfad vereint Geist und Materie und verbindet das individuelle und das universelle Bewusstsein. Das Einfügen des eigenen Bewusstseins ins Unendliche lässt den Kandidaten die Elemente unter seine Herrschaft bringen.

Satori (Charisma, Magie): Dies ist nicht die ewige Erleuchtung. Eher ist das Ziel der Meditation und des Erwachens ein Erkennen der Verbindungen zwischen Geist, Körper und Seele, die sich durch die Übungen dieses Pfades zeigen. Man kann in seinem Leben viele Erleuchtungen haben und doch niemals die ewige Erleuchtung erlangen.

folgreiche Durchführung führt dazu, dass der Charakter die physische Welt verlassen und sich dem Wächter der Schwelle (*SR5,* S. 316) stellen kann. Die Wirkung des Rituals hält sich selbst aufrecht und schützt den Körper des Zauberers, während die Astralgestalt auf Reisen ist. Die Zeit hat bei dieser Reise keine Bedeutung. Der Zauberer kann Tage, Wochen oder Monate auf den Metaebenen verbringen, aber in der physischen Welt vergehen nur Stunden.

ASKESE

Eine Prüfung der Askese umfasst den Verzicht auf die Freuden moderner Technologie und die Annehmlichkeiten der Magie. Der Charakter muss mindestens 29 Tage lang nur mit seinen eigenen Fertigkeiten und Begabungen seine Aufgaben erledigen und darf dabei keine Ausrüstung außer einfachen Werkzeugen benutzen. Verbotene Ausrüstung umfasst elektronische Geräte (Kommlinks, Funkgeräte, die meisten Feuerwaffen, Drohnen), Transportfahrzeuge (die durch Tragtiere ersetzt werden können), Fetische, Foki und Geister (wenn Geister davon hören, dass ein Zauberer sich dieser Prüfung unterzieht, sind sie nur zu gern bereit, nicht zu erscheinen, wenn sie gerufen werden). Die Prüfung des Charakters dauert eine Anzahl an Spielsitzungen, über die Spieler und Spielleiter sich einigen. Je höher der Initiatengrad, desto mehr Sitzungen sollte sie andauern. Der Spieler muss in jeder dieser Sitzungen einige Fertigkeiten einsetzen. Die Anzahl an abzulegenden Proben pro Sitzung obliegt dem Spielleiter, es sollten aber mindestens so viele sein, wie das Magieattribut beträgt. Die Betonung liegt hier auf der Verwendung der Fertigkeiten, nicht auf dem Erfolg, obwohl der Spielleiter die Anzahl an Kampffertigkeitsproben begrenzen kann, die dafür verwendet werden können. Ein Charakter kann sich einer Prüfung der Askese nicht für zwei unmittelbar aufeinander folgende Initiationen unterziehen.

EID

Diese Prüfung, bei der der Charakter einen Eid, bestimmten Regeln einer magischen Gruppe zu folgen, leistet, kann nur abgelegt werden, wenn er auch Mitglied in einer solchen Gruppe ist (siehe *Magische Gesellschaften*, S. 56). Wenn der Charakter im Lauf seines Lebens mehrere Eide leistet, kann nur der erste davon als Initiationsprüfung zählen.

EINSIEDELEI

Bei dieser Prüfung muss der Kandidat die Annehmlichkeiten des modernen Lebens hinter sich lassen und sich ausschließlich Aktivitäten widmen, die (nach Maßgabe des Spielleiters) zu seiner Tradition passen. Er muss seinen normalen Lebensstil aufgeben und mindestens 29 Tage lang den Lebensstil Straße annehmen. Er muss allen außer den grundlegendsten Bedürfnissen entsagen. Er darf auch nicht auf Kosten eines anderen Charakters leben, und Charaktere, deren Lebensstil bereits Straße ist, dürfen sich dieser Prüfung nicht unterziehen. Alle 7 Tage muss der Charakter eine Survival-Probe ablegen, deren Schwellenwert mindestens 2 betragen sollte, aber je nach den Umständen höher sein kann und im Verlauf der Prüfung auch steigen sollte. Ein Scheitern bei einer Probe bedeutet, dass die Prüfung gescheitert ist und neu begonnen werden muss. Ein Charakter kann sich einer Prüfung der Einsiedelei nicht für zwei unmittelbar aufeinander folgende Initiationen unterziehen.

GEAS

Um diese Prüfung abzulegen, nimmt der Charakter freiwillig ein Geas auf sich, das seine magischen Fähigkeiten einschränkt. Spieler und Spielleiter sollten das passende Geas zusammen entwickeln. Ein Geas, das als Prüfung gewählt wurde, kann niemals entfernt werden.

Die untenstehende Liste bietet einige Beispiele für Geasa, die Charaktere auf sich nehmen können:

Bedingungsgeas: Eine bestimmte Bedingung muss erfüllt sein, um Magie wirken zu können. Der Charakter muss beispielsweise astral wahrnehmen, unverletzt sein, im Lotussitz sitzen, betrunken sein usw.

Bereichsgeas: Es wird ein Ort festgelegt, an dem die Magie des Charakters funktioniert. Die meisten Stadtbewohner entscheiden sich zum Beispiel für die Stadt.

Gestengeas: Das Geas erfordert, dass der Charakter sichtbar und frei gestikulieren kann, um Magie zu wirken (dies kostet den Charakter keine zusätzliche Handlung, sondern ist Teil der entsprechenden magischen Fertigkeitsprobe). Eine Variation des Geas ist Tanzen, wofür der Charakter auch seine Beine und seinen Körper bewegen können muss.

Inkantationsgeas: Der Charakter muss mit lauter Stimme sprechen, rezitieren oder singen, um Magie zu wirken.

Ritualgeas: Der Charakter muss eine bestimmte Handlung innerhalb der letzten 24 Stunden ausgeführt haben, um das Geas zu erfüllen.

Talismangeas: Der Charakter muss einen speziellen, als „Talisman“ bezeichneten Fetisch offen sichtbar bei sich tragen oder in der Hand halten, um Magie wirken zu können. Um als Talisman zu gelten, muss ein Gegenstand mindestens drei bestimmte Charakteristiken aufweisen, die ihn beschreiben (zum Beispiel „ein Quarzkristall, in ein Silbermedaillon gefasst, das an einer Goldkette hängt“). Wenn der Talisman verloren geht oder konfisziert oder zerstört wird, muss der Charakter ihn zurückholen oder einen neuen erschaffen oder besorgen, der dem Original sehr ähnlich ist.

Zeitgeas: Legen Sie eine Zeit fest, zu der die Magie des Charakters funktioniert. Die Zeit kann Tag oder Nacht sein oder eine bestimmte Jahreszeit.

OPFER

Solche Prüfungen sind in vielen alten und primitiven Traditionen verbreitet. Dabei wird die Entschlossenheit des Zauberers durch das Opfern eines Körperteils oder durch das Verursachen von Narben unter Beweis gestellt. Die Folgen dieses Opfers dürfen niemals durch Chirurgie rückgängig gemacht oder verborgen werden. Wenn ein Charakter diese Prüfung auf sich nimmt, erleidet er einen permanenten Verlust von 1 bei einem passenden Attribut (z. B. Charisma oder Intuition für den Verlust eines Auges, Geschicklichkeit für den Verlust einer Hand). Auch rituelle Narben auf Gesicht, Hals oder Armen (Charisma) oder das Verbrennen von Sehnen in Hand, Arm oder Bein (Reaktion) sind solche Opfer. Das natürliche Maximum des Attributs (*SR5,* S. 69) sinkt ebenfalls permanent um 1. Ein Attribut mit Stufe 1 darf nicht von dem Opfer betroffen sein. Auch eine modifizierte Verbesserung durch Cyberware, Zauber oder Adeptenkräfte darf nicht geopfert werden. Wenn sich der Charakter dieser Prüfung mehrmals unterzieht, darf er dasselbe Attribut nicht mehrmals direkt hintereinander senken.

TAT

Eine Tat verlangt vom Charakter, eine schwierige Aufgabe mit einem bestimmten Ziel durchzuführen, das zu seiner Hintergrundgeschichte, Tradition, magischen Gruppe, zu seinem Schutzgeist oder Moralkodex passt (wenn er solche hat). Vor dem Beginn einer solchen Prüfung sollten sich Spieler und Spielleiter auf das Ziel einigen und es durch Rollenspiel einführen. So eine Prüfung kann zu einem Run oder einer Kampagne führen, die allerdings zum Charakter und seiner Unternehmung passen müssen. Beim Planen der Tat kann der Spielleiter das Karma, das dabei verdient werden kann, in etwa so hoch ansetzen, wie die Kosten der Initiation sein werden.

VERTRAUTER

Bei dieser Prüfung muss der Charakter am Ende der Initiation einen Verbündeten (S. 234) beschwören. Die Prüfung selbst besteht darin, herauszufinden, was für die Geisterformel nötig ist. Diese Prüfung steht Kandidaten zur Verfügung, die die Kunst der Anrufung lernen wollen, und kann das Erlernen des Rituals Geist in Großer Gestalt Beschwören durch Verbündetenbeschwörung ersetzen.

WISSENSCHAFTLICHE ARBEIT ODER MEISTERSTÜCK

Bei dieser Prüfung muss der Charakter seinen Erkenntnissen handwerklich oder akademisch Ausdruck verleihen. Wer sich der akademischen Bildung verschrieben hat, erwirbt mit dieser Arbeit (wenn die anderen akademischen Voraussetzungen erfüllt sind) zudem einen ThD, mit dem er seinen Namen schmücken kann. Bei dieser Prüfung muss das Ergebnis in physischer Form vorliegen. Eine Arbeit muss auf Pergament geschrieben – oder gedruckt und als Buch gebunden – werden, ein Meisterstück muss ebenfalls (als Notenblätter, Gemälde oder Drehbuch) physisch vorliegen. Das Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Arkana + Logik [Geistig] (8 + gewünschter Initiatengrad, 1 Woche). Das Herstellen eines Meisterstücks erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Handwerk + Intuition [Geistig] (8 + gewünschter Initiatengrad, 1 Woche).

Wenn das Werk fertig ist, hat es eine eigene Aura, die der des Charakters zum Zeitpunkt der Fertigstellung ähnelt. Außerdem kann sie als Materielle Verbindung zum Hersteller dienen. Physische Kopien der Arbeit können hergestellt werden und gelten jeweils als sympathetische Verbindung. Die praktische Benutzung der Arbeit (das Spielen der Musik oder Zitieren der Arbeit in einer magischen Zeitschrift) hat keine relevanten Auswirkungen auf den Zauberer.

Das Risiko einer solchen Prüfung liegt darin, dass der Hersteller bei der Vernichtung aller Kopien des Werks sofort einen metaphysischen Verlust erleidet. Der Charakter muss sofort ein Geas (S. 166) auf sich nehmen oder seinen Initiatengrad um 1 senken. Wenn er sich für den Verlust des Initiatengrades entscheidet, kann das zu einem Magieverlust führen, wenn sein Magieattribut dadurch höher als (6 + aktueller Initiatengrad) wird. Die meisten Initiaten legen mindestens eine Sicherungskopie ihres Werks an, um dies zu verhindern.

DIE HOHEN KÜNSTE

GEOMANTIE

Mana ist ganz anders als die Luft, die uns umgibt. Seine Konzentration kann sich verändern, und manchmal kann es Analoga von Flüssen oder Bächen bilden. Diese Flüsse der Magie nennt man Manalinien. Die meisten Zauberer haben nur ein Verständnis der indirekten Auswirkungen von Manalinien, wie zum Beispiel die höhere Konzentration an Reagenzien in ihrer Nähe oder die Hintergrundstrahlung ausgerichteter Manalinien. Die Geomantie hingegen versteht es, diese natürlichen Flüsse auf subtile Weise zu beeinflussen, um ihre Energie für die Hexerei-Fertigkeiten des Zauberers nutzbar zu machen.

BERUF: FENG-SHUI-MEISTER

Es ist nicht all die Magie, die gewirkt wird, die die Astralebene verschmutzt und die Zauberei behindert. Gemäß dieser Denkschule sind das Elend und die psychologischen Probleme der Welt dafür verantwortlich. Ein wahrer Meister des Feng Shui lernt die Künste der Geomantie und der Reinigung, um nicht nur den Einfluss der Hintergrundstrahlung zu senken, sondern auch den Fluss des Mana zugunsten des Kunden zu regulieren. Feng-Shui-Meister richten Manalinien aus, betreiben Verwischen und nutzen Kreise der Reinigung, um Wohnungen und Büros von negativen Einstellungen zu reinigen, damit die Lohnmagier besser arbeiten. Die Senkung der Hintergrundstrahlung ist vielleicht temporär, aber dadurch wird der Job des Feng-Shui-Meisters nur noch krisensicherer.

Anwender der Geomantie können grundsätzlich in zwei Gruppen unterteilt werden: Geomanten und Geomaurer. Diese Trennung ist ähnlich jener zwischen hermetischen und schamanischen Magieanwendern. Geomanten haben eine intuitive Sicht auf die fließenden Energien und hängen meist der Schule des Feng Shui nach den Büchern *Kao Gong Ji* und *Lu Ban Jing* an, deren Konstruktionsmethoden die Qi-Energie bestmöglich nutzen sollen. Die Geomantie ist aber älter als diese Bücher. Es gibt sie schon seit über 6.000 Jahren, und ihre grundlegenden Symbole sind älter als Feng Shui und das *I Ging*. Das hat Theorien befeuert, die von einer fortschrittlichen Kultur wie jener der Atlanter ausgehen, die dieses Wissen im Osten vermittelt habe. Bei schamanischen Traditionen hängt man eher der Geomantie an.

Die Geomaurerei lehrt, dass Logik und freimaurerische Konstruktion von extraplanaren Energien erfüllt sind. Sie hat ebenso alte Wurzeln wie die eher intuitive Geomantie. Die ägyptischen Pyramiden und einige Gebäude in Amazonien sind frühe Beweise antiker Geomaurerei. Das hat die Theorie einer weltumspannenden atlantischen Zivilisation aufgebracht, der auch die Atlantean Foundation beim Studium dieser Künste anhängt. Hermetische Traditionen folgen eher der Geomaurerei.

Schulen wie die Montana Tech and Geomancy in Butte spezialisieren sich auf die Lehre sowohl geomantischer als auch geomaurerischer Techniken. (Obwohl die MT&G in der Sioux-Nation liegt, lehren an ihrer Fakultät vor allem weiße Hermetiker.) Viele der Lehreinheiten werden von Praktika begleitet. Man gibt den Studenten Wünschelruten und beauftragt sie, die mäandernden Manalinien zu finden und zu verfolgen. In anderen Kursen werden das Manipulieren von Manalinien durch Ritualmagie und das

RITUALE

Manalinie Ausrichten (S. 154)
Leysicht (S. 154)
Sha Manifestieren (S. 157)
Reagenzien Aufladen (S. 156)

Ausrichten der Linien auf die eigene Tradition gelehrt, wodurch ein Initiat Vorteile bei magischen Fertigkeiten erwirbt. Bei der Geomantie lernt ein Initiat als erstes das Ritual **Manalinie Ausrichten** (S. 154). Nach der Initiation kann er sein Wissen über andere Rituale vertiefen. Arthurs Florett, Drachenblut, Rotkappenpilze und andere manatrope Erwachte Pflanzen bilden die Basis geomantischer Reagenzien.

Das Beherrschen der wenigen Manalinien in städtischer Umgebung ist ein Unterfangen, bei dem viel Wettbewerbsdruck herrscht, da Manalinien vom Feng Shui der Gebäude beeinflusst werden, durch die sie verlaufen. Konzerne stellen Geomanten und Geomaurer ein, um diese magischen Energien zu kanalisieren und damit physische und astrale Konstrukte oder Rituale zu stärken. Und sie heuern solche Leute an, um andere Konzerne genau daran zu hindern.

NEKROMANTIE

Nekromantie bedeutet nicht, dass Hexer wie in den Trids die Toten erwecken. Nur der Spielleiter und das Verheizen von Edge können das bewerkstelligen. Nekromantie ist die Macht und Kunst, sich auf die Überreste von Metamenschen einzustimmen und die ihren Knochen innewohnenden Erinnerungen hervorzubringen. Diese Kunst entwickelte sich aus schamanischen Ritualen zum Kontakt mit den Ahnen, aber viele Traditionen runzeln aus philosophischen und ethischen Gründen darüber die Nase. Oft wird Nekromantie mit Blutmagie verwechselt, besonders wegen Ritualen wie Blutsicht und Gegenständen wie der Hand des Ruhms. Nekromantie beschäftigt sich nur mit dem Leben nach dem Tode, nicht mit dem Nutzen von Lebenskraft als magischer Zusatzenergie. Dennoch ist sie selten, und ihre Anwender sind schlecht angesehen. Die Anwender werden als Nekromanten bezeichnet, in schamanischen Traditionen schätzt man aber eher das altbabylonische Wort *Manzazuu*, da es weniger negativ belegt ist.

Nur Zauberer, die Geister herbeirufen können, können Nekromantie lernen, weil dazu die Kenntnis der Tugenden, Motivationen und Grundtriebe der Metamenschen nötig ist. Bei Behörden gibt es oft Bestimmungen, die es forensischen Thaumaturgen gestatten, diese magische Schule aus beruflichen Gründen zu lernen. Die dunkleren Aspekte der Nekromantie können einen Zauberer schnell auf den abschüssigen Pfad zur Blutmagie führen, daher verlangen Behörden und Konzerne von Nekromanten oft psychologische Routineuntersuchungen.

Es gibt nur sehr wenige Institute, an denen Nekromantie gelehrt wird oder an denen Studenten in dieser Kunst Initiaten werden können. An der Loyola University in New Orleans wird einer der wenigen Grade in Forensischer Thaumaturgie verliehen, bei dessen Erwerb man zugleich einen Abschluss und eine Initiation der Nekromantie erreichen kann. Die Vorlesungen der Nekromantie lehren viel über Geschichte und metamenschliche Anatomie. An der Loyola müssen die Studenten metamenschliche Überreste studieren und die Todesursache durch wissenschaftliche Untersuchungen und Orakel herausfinden. Ein Verständnis von allen Aspekten des Todes ist der Schlüssel zur Nekromantie. Die Studenten lernen historische und gegenwärtige Begräbniszeremonien aus aller Welt. Das erste Ritual, das Nekromanten lernen, ist **Ewige Ruhe** (S. 145), das die Toten in Frieden ruhen lässt. Nekromanten benutzen als Reagenzien oft Nachtschattengewächse (z. B. Tollkirschen oder Tomaten), was vielleicht dazu geführt hat, dass sie fälschlicherweise *Venefici* oder Giftmischer genannt werden.

RITUALE

Ewige Ruhe (S. 145)
Todesspur (S. 158)
Blutsicht (S. 144)

VERZAUBERUNGEN

Mortis-Optigramm (S. 248)
Hand des Ruhms (S. 248)

BERUF: FORENSISCHER THAUMATURG

Diese Gruppe von Gesetzeshütern hat Angehörige aus vielen Traditionen (obwohl man fälschlicherweise annimmt, es sei ein hermetischer Beruf, weil so viele Hermetiker bei Lone Star und Knight Errant angestellt sind). Zauberer mit diesem Beruf untersuchen Tatorte, wenn es wahrscheinlich ist, dass die Tat mit Magie begangen wurde. Ihre Fertigkeiten der Wahrnehmung und des Askennens gestatten ihnen, astrale Signaturen zu finden, um Verbrecher zu identifizieren, und die emotionalen Spuren im Astralraum zu analysieren, um Schlüsse auf ein Motiv zu ziehen. Forensische Thaumaturgen haben auch die Mittel, an einem Tatort mehr Indizien zu finden, als es mundanen Ermittlern möglich ist.

Obwohl forensische Thaumaturgen am Tatort erst ankommen, wenn das Verbrechen bereits begangen wurde, sollte man sie nicht für untrainiert halten: Sie absolvieren dieselben Selbstverteidigungs- und Schusswaffenkurse wie jeder andere Gesetzeshüter auch. Viele forensische Thaumaturgen lernen die Metamagie der Nekromantie, um Mörder schneller fassen zu können. Behörden überwachen ihre forensischen Thaumaturgen genau und lassen auch monatliche Therapiesitzungen durchführen, um sie von der dunklen Seite fernzuhalten.

PSYCHOMETRIE

Man kann es nicht leugnen: Magie ist unheimlich, und die Astralebene ist noch unheimlicher. Zum Beispiel werden Gebäude, die für Leute eine Bedeutung hatten, selbst wenn sie abgerissen worden sind, noch einen Astralschatten behalten. Ähnliches gilt für Gegenstände, die als sympathetische Verbindungen verwendet werden können. Die Gegenstände erhalten keine Aura wie Lebewesen, aber sie spiegeln tatsächlich Gefühle und Eindrücke. Emotionen können mit Gegenständen verknüpft sein – ähnlich wie ein Geräusch auf der Astralebene mit den Farben einer Aura vergleichbar ist.

Initiaten der Psychometrie können lernen, solche Geräusche zu hören. In Psychometrie-Schulen wird den Schülern in den ersten Grundlagenkursen beigebracht, denjenigen Gegenstand in einer Reihe anderer Gegenstände zu identifizieren, der benutzt wurde. Weiterführende Kurse lehren nicht nur, wie man den benutzten Gegenstand, sondern auch den Benutzer identifiziert. Ungefähr so weit geht die Lehre der Psychometrie an den meisten thaumaturgischen Schulen. Das kann an dem Stigma, die Pseudowissenschaft des sechsten Sinns der Fünften Welt widerzuspiegeln, liegen. Für Zauberer ist es aber ausreichend, um es zu ihrem Vorteil zu verwenden. Initiaten der Psychometrie lernen meist zuerst die Metamagie **Sympathetische Verbindung** für Rituale.

Wenn sich der Zauberer noch weiter auf den Pfad der Psychometrie begibt, lernt er, psychometrische Spuren nicht nur zu erkennen, sondern sie auch zu lesen. Damit kann die Fertigkeit Askennen auch Spuren von Emotionen erkennen und sogar zusätzliche Einsichten vermitteln.

Das Royal College of Magicians in Oxford ist ein Beispiel für eine Erwachte Schule, an der fortgeschrittene Psychometrie gelehrt wird. Die Schule lehrt Arkanarchäologen und Museumskuratoren, solche Elemente an vorgeblichen Artefakten zu interpretieren, um Fälschungen identifizieren oder nach Grabräubern suchen zu können.

SYMPATHETISCHE VERBINDUNG

Bei allen Verbindungen muss der jeweilige Gegenstand so klein und leicht sein, dass der Zauberer ihn mühelos tragen kann. Das Lieblingsauto eines Riggers könnte

VERZAUBERUNGEN

Symbolische Verbindung (S. 250)
Mystische Fesseln (S. 248)

METAMAGIE

Sympathetische Verbindung
Psychometrie

BERUF: OKKULTER PROFILER

In den meisten Fällen ist den Behörden nicht gestattet, psychometrische Techniken zu verwenden, um Verbrecher zu jagen – aber diese Regeln gelten für okkulte Profiler oder mystische Kopfgeldjäger nicht. Für den richtigen Preis können diese Zauberer Leute, deren Spur für mundane Techniken schon viel zu kalt ist, mit Psychometrie, Watchern und Ritualen doch noch finden.

SYMPATHETISCHE VERBINDUNG

MATERIELL

Eine materielle Verbindung ist etwas, das integraler Bestandteil des Ziels ist oder war. Wenn es sich um ein unbelebtes Ziel handelt, muss die Verbindung ein essenzieller Bestandteil seiner Struktur sein. Ein Ziegel aus einer Mauer kann eine materielle Verbindung zu dem entsprechenden Gebäude herstellen, Dekorationen oder Gemälde aus dem Gebäude aber nicht. Wenn es sich um ein lebendiges Ziel handelt, ist eine Gewebeprobe nötig. Diese verdirbt aber mit der Zeit und wird damit als materielle Verbindung unbrauchbar. Blut und andere Körperflüssigkeiten sind ein paar Stunden lang brauchbar, ein Finger oder eine größere Gewebeprobe widersteht der Verwesung vielleicht ein paar Tage lang. Eine Erfolgsprobe mit der Wissensfertigkeit Biologie kann eine genauere Einschätzung der Haltbarkeit erlauben. Chemische Konservierung zerstört die Aura und damit die Möglichkeit einer Verbindung sofort.

SYMPATHETISCH

Eine sympathetische Verbindung kann nur für Lebewesen erschaffen werden, da unbelebte Objekte keine Emotionen haben. Ein brauchbarer Gegenstand muss etwas sein, das vom Ziel oft benutzt wird oder für das Ziel einen persönlichen oder emotionalen Wert hat (eine Klobrille ist dafür nicht brauchbar). Wenn der Gegenstand vom Ziel länger als 5 Minuten benutzt wurde (ein Füller, das Einwickelpapier eines McHugh's-Burgers usw.), kann er auch als sympathetische Verbindung genutzt werden.

Emotional belegte Gegenstände können über Wochen als sympathetische Verbindung genutzt werden, oft getragene Sachen sind tagelang brauchbar. Gegenstände, die ständig mehr als 5 Minuten verwendet werden, sind für die doppelte Zeitdauer der letzten Benutzung, die über 5 Minuten hinausging, verwendbar.

SYMBOLISCH

Symbolische Verbindungen sind die schwächste verwendbare Kategorie. Es handelt sich um Gegenstände, die als Abbild des Ziels gestaltet wurden. Das Risiko bei der Benutzung solcher Gegenstände ist, dass sie als materielle Verbindungen zum Hersteller genutzt werden können. Siehe auch *Symbolische Verbindung*, S. 250.

theoretisch als sympathetische Verbindung betrachtet werden, ist aber zum Tragen zu schwer. Hier kann man einfach das Sitzkissen vom Fahrersitz nehmen.

Rituale, die das Merkmal Materielle Verbindung haben, aber bei denen eine sympathetische oder symbolische Verbindung verwendet wird, sind schwerer durchzuführen. Bei der Benutzung einer sympathetischen Verbindung wird die Kraftstufe des Rituals bei der Vergleichenden Probe in Schritt 7 (Besiegeln des Rituals, *SR5*, S. 295), um 2 erhöht, bei einer symbolischen Verbindung steigt sie um 4.

PSYCHOMETRIE

Bei der Psychometrie erlebt man quasi Flashbacks – eine Flut von Sinneseindrücken und Emotionen, die nicht ein-

PSYCHOMETRIE

SITUATION	MODIFIKATOR
ZEIT SEIT DEM EMOTIONALEN EINDRUCK*	
1 Tag	+0
1 Woche	-2
1 Monat	-4
1 Jahr	-6
1 Jahrzehnt	-8
Jedes weitere Jahrzehnt	-2
BESCHAFFENHEIT DES GEGENSTANDES	
Gegenstand hat einen starken assoziativen Bezug zur Emotion (Ehering, Lieblingsspielzeug usw.)	+2
Der Initiat hatte einen starken Bezug zum Gegenstand, als der emotionale Eindruck entstand (Spielzeug eines Freundes, Schulgebäude usw.)	+2
Spur von Gewalt oder starker Emotion	+3
Spur eines gewaltsamen Todes	+4
Gegenstand ist ein gebundener Fokus	+(Kraftstufe)**
Gegenstand ist ein Gebiet von mehr als 500 km² Fläche	-2
Gegenstand trägt Spuren von mehr als einer wichtigen Emotion	-1 pro zusätzlicher Emotion
Astrale Signatur wurde verwischt (*SR5*, S. 312)	-1
Metamagie Reinigung wurde benutzt (*Verwischen*, S. 159)	–Kraftstufe
Jeder nachfolgende Versuch, den Gegenstand zu lesen	-2

INFORMATION

ERFOLGE	GEWONNENE INFORMATION
0	Keine
1	Oberflächliche, zusammenhanglose Schlaglichter
2	Längere und tiefere, aber immer noch unzusammenhängende Einsichten
3	Größerer Detailreichtum, vollsensorische Eindrücke, mehr Zusammenhang
4+	Längere Sequenzen, vollsensorische, zusammenhängende Eindrücke, signifikante Informationen

** Gegenstände, die (in Gräbern, Kellern, verlassenen Siedlungen) von anderen Auren isoliert waren, können ihre emotionalen Eindrücke viel länger halten. Man geht davon aus, dass Gegenstände, die innerhalb Gaias (also unter der Erde) aufbewahrt wurden, Eindrücke länger behalten. Der Spielleiter kann für solche Gegenstände den Modifikator auf den einer Woche, eines Monats oder eines Jahres senken.*
*** Der Modifikator gilt nur für Emotionen der Person, an die der Fokus gebunden ist. Mehrfachfoki geben nur die höchste Kraftstufe als Bonus.*

gedämmt werden kann. Wenn der Zauberer diese Fähigkeit erst entwickelt hat, kann es schwer werden, die Tür wieder zu schließen. Alles, was der Zauberer berührt, erzeugt diese Art von Feedback. Muss man wirklich die Lebensgeschichte jedes Glases und Barhockers kennen? Der Zauberer lernt, geistige Schilde zu errichten, die Ablenkungen aus all den Eindrücken der astralen Spuren herausfiltern. Er braucht dann nur ein paar Sekunden, um die Schilde beim Versuch, einen Gegenstand zu lesen, zu heben oder zu senken. Um einen Gegenstand zu „lesen", legt der Zauberer eine Probe auf Askennen + Intuition + Initiatengrad [Astral] ab. Die Modifikatoren und Ergebnisse dafür finden Sie in der Tabelle *Psychometrie* (S. 170).

Während der Zauberer einen Gegenstand liest, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle anderen Handlungen. Außerdem hat er leider keine Kontrolle darüber, wie lange dieses Lesen dauert, und kann es auch nicht unterbrechen. Es kann 1 Minute, 5 Minuten oder noch länger dauern. Der Spielleiter kann die Dauer mit 1W6 bestimmen oder aufgrund der psychometrischen Erfahrung des Charakters festlegen.

ZAUBERER UND IHRE MATERIELLEN VERBINDUNGEN

Einige Leute fürchten Zauberer, weil sie Angst vor der Wirkung der Magie haben. Zauberer aber fürchten andere Zauberer, besonders wenn diese materielle Verbindungen besitzen, die sie für Ritualmagie benutzen können. Trideos und Mythenbildung heizen die Angst vor dem Diebstahl von Haarlocken oder Blutstropfen durch böse Hexer noch an, und das ist nicht ganz unbegründet. Besonders die Voodoo-Tradition betreibt viel indirekte Ritualmagie. Deshalb haben einige Drohnen und Reinigungsfirmen, die sich auf die schnelle Entsorgung organischen Materials konzentrieren, das Label „magiesensitiv". Es gibt auch Schattenversionen dieser Reinigungsdienste, die sogar Blutflecke entfernen, ohne Fragen zu stellen. Der Jolly Barber in San Diego hat zum Beispiel einen Homunkulus in Gestalt einer drachenförmigen Kohlenpfanne, der nach jedem Haarschnitt die abgeschnittenen Haare frisst. Das ist allerdings etwas anderes als die manaschonenden Dienstleistungen, die mit Drohnen und Geräten Umweltverschmutzung beseitigen oder weniger scharfe Chemikalien benutzen, um das Feng Shui nicht zu stören.

WEISSAGUNG

Auf der Astralebene kann man Astralschatten dessen, was physisch heute existiert, Schatten von vergangenen Gegenständen und Ereignissen und vielleicht sogar Schatten von zukünftigen Ereignissen finden. Die Astralebene ist voller verschmelzender Reste von Gefühlen, Gedanken und Auren von allem und jedem. Mit Weissagung kann der Initiat hinter die Schleier der Zeit blicken und sehen, was das Schicksal für ein bestimmtes Ziel bereithält. Einige Zauberer denken, dass sie eine Makroansicht davon bekommen können: einen Anschein von zukünftigen Ereignissen, die mit einer bestimmten Person, einem Ort oder Gegenstand zu tun haben. Es gibt viele Methoden der Weissagung. Diese Spielart der Magie leidet unter einem Stigma aus der Fünften Welt, wonach es sich bei ihr um Scharlatanerie und unbelegbare außersinnliche Wahrnehmung handelt.

RITUALE
Prophezeiung und Wahrzauber (S. 156)

METAMAGIE
Gefahrensinn

In ihren Gesetzen haben alle zivilisierten Regierungen und Organisationen Weissagung zum Erkennen zukünftiger Verbrechen und Verhaften des Ziels wegen „Vorverbrechen" verboten. Das Verwenden von Weissagung bei einem bekannten Verbrecher, um zu erkennen, ob er ein anderes Verbrechen begehen wird, während er auf Bewährung ist, ist gestattet. Dies wird aber wegen des Zeitbedarfs und Aufwandes beim Überprüfen jeder bekannten Person mit einer kriminellen SIN selten gemacht. Weder Knight Errant noch Lone Star nutzen Weissagung bei ihren Ermittlungen, weil die Benutzung eines Vorwissens, das man durch ein Ritual der Prophezeiung erworben hat, gemäß der Aussagen Professor Schwartzkopfs im neuesten *Corpus Hermeticum* das Ergebnis beeinflussen kann. Es handelt sich um ein ähnliches Prinzip wie beim „Beobachtereffekt" in der Teilchenphysik, wo durch die Beobachtung die Messung verfälscht wird. Dabei sind Teilchen nur in Position und Geschwindigkeit unsicher - bei Metamenschen ist das viel schlimmer.

Die Lehre der Weissagung basiert auf der Interpretation der Aura eines Gegenstands und des umgebenden Manas. Das Programm der MIT&T geht einen hermetischen Weg: Bei der Auswertung der Arbeiten der Studenten werden computerberechnete Wahrscheinlichkeiten mit den prophezeiten Wahrscheinlichkeiten verglichen. Berühmtere und traditionellere Schulen sind die privaten „Sibyllenschulen" in der Italienischen Konföderation, in Griechenland und in anderen mediterranen Ländern.

Weil Vorauswissen durch Weissagung und Interpretationen magischer Traditionen von Symbolen und Bildern sehr unvorhersehbar sein können, halten viele Schulen - wenn sie überhaupt die Kunst der Weissagung lehren - solchen Unterricht sehr allgemein. Man nennt Zauberer, die Weissagung beherrschen, Wahrsager, Orakel, Propheten oder wahnsinnige Endzeitverkünder. Ein Zauberer, der Weissagung lernt, bekommt als erstes das Ritual **Prophezeiung und Wahrzauber** (S. 156) beigebracht.

GEFAHRENSINN

Ein Magier kann sich auf eine höhere Stufe der Aufmerksamkeit für seinen eigenen Lebensweg einstimmen.

Diese hohe Aufmerksamkeit lässt ihn Gefahren im Vorhinein spüren. Diese Fähigkeit entspricht der Adeptenkraft gleichen Namens, wobei die Kraftstufen durch den Initiatengrad des Zauberers ersetzt werden. Man kann die Metamagie und die Adeptenkraft nicht kombinieren; es wird immer nur die höherstufige der beiden herangezogen.

DIE SPIRITUELLEN KÜNSTE

ANRUFUNG

Das Beschwören von Geistern mit der Macht des eigenen Willens ist eine eigene Fertigkeit, aber einige Zauberer versuchen, die Grenzen dessen, was in die Welt gerufen werden kann, noch zu erweitern. Anrufung lehrt den Zauberer, zu den Ursprüngen des Beschwörens zurückzukehren, um die Beziehung zwischen Zauberer und Geist besser zu verstehen. Schulen, an denen Anrufung gelehrt wird, schneiden ihr Angebot oft auf bestimmte Traditionen zu, um die Techniken zu verfeinern. Am MIT&T gibt es nicht nur eine der fünf besten hermetischen Bibliotheken Nordamerikas, sondern auch die besten Kurse der Spirituellen Künste.

Das Wissen der Zauberer über die Geisterwelt entwickelt sich ständig weiter. Vor 25 Jahren entwickelte man am MIT&T das Beschwörungsritual für Watcher. Dieselbe Forschungsgruppe hat in jüngerer Vergangenheit das Erschaffen von Homunkuli auf eine wissenschaftliche Basis gestellt. Die Studiengänge der Anrufung am MIT&T sind auf die hermetische Tradition ausgelegt, auch wenn einige Assistenten ihre eigenen Lehrgänge anbieten, die auf Wicca zugeschnitten sind.

Ein Zauberer, der die Kunst der Anrufung lernt, wird immer noch als Beschwörer bezeichnet, fokussiert aber sein Wissen über Ritualmagie darauf, Geisterformeln in die Ritualmagie zu integrieren. An den Schulen beginnt man mit den Grundlagen: Manche machen Ausflüge auf die Metaebenen, um Geister zu studieren, die man mit normalen Mitteln nicht beschwören kann. Dort versuchen sie, eine Formel zu definieren, die am besten zu diesen Geistern passt. Die Prüfungen umfassen dann das rituelle Herbeirufen des jeweiligen Geistes, was einer der gefährlicheren Teile der Ausbildung ist.

Wenn der Zauberer diese Prüfungen bestanden hat, hat er einen Eindruck von den spirituellen Eigenschaften in seinen Formeln. Wer die Anrufung lernt, bekommt zuerst das Ritual **Geist in Großer Gestalt Beschwören** (S. 148) beigebracht. Wer sich aber für eine Vertrautenprüfung (S. 166) entscheidet, muss das Ritual der **Verbündetenbeschwörung** (S. 159) als erste Technik der Anrufung wählen. Verbündetengeister (auch als Familiare, Totemgefährten oder Geisterdiener bekannt) sind einzigartige, mächtige Geister, die den Zauberer bei all seinen Tätigkeiten – nicht nur bei Magie oder Kampf – unterstützen. Verschiedene Traditionen betrachten und bezeichnen Verbündete unterschiedlich. So kann ein Verbündetengeist etwa als Wolf, der von einem Geist des Tiers bewohnt wird, als schattenhafter manifestierter schwarzer Kater oder als fliegender Menschenschädel erscheinen.

Auch einige Konzerne betreiben Anrufung. Sicherheitsdienste lassen oft von normalen Beschwörern Astralpatrouillen durch Geister durchführen, aber Konzerne, die es sich leisten können, halten einen Beschwörer bereit, der einen Geist in Großer Gestalt in den Kampf gegen Shadowrunner schicken kann.

RITUALE

Geist in Großer Gestalt Beschwören (S. 148)
Verbündetenbeschwörung (S. 159)
Ritual der Veränderung (S. 157)

VERZAUBERUNGEN

Govi (S. 247)

KANALISIERUNG

Die Kanalisierung wurde zuerst von den Traditionen begriffen, die Geister mit der Fähigkeit beschworen, Leute oder Gegenstände zu übernehmen. Statt zu untersuchen, was man beschwören könnte, erforschen diese Zauberer die Bindung zwischen Geist und Beschwörer. Sie lernen, diese Bindung zu erweitern und dem Geist zu ermöglichen, den Körper des Zauberers mitzubenutzen, wenn er sich auf der physischen Ebene befindet. Diese Metamagie steht allen Traditionen offen.

Meist denkt man an die Voodoo-Tradition, wenn es um Zauberer geht, die von Geistern (in diesem Fall Loa) besessen sind. Aber auch viele andere Traditionen – wie etwa die Schamanen von Bali, die ihre Hyangs (hilfreichen Geister) zum Kampf gegen böse Einflüsse auf Leute und Orte in sich rufen – kennen dieses Konzept.

Das MIT&T ist die führende Schule für alles Spirituelle, aber viele Zauberer mögen die Loyola University wegen ihrer Atmosphäre lieber (man kennt Ghede als Partylöwen, der auch die Stubenhocker hervorlockt). Dass man seinen Körper mit einem Geist teilen kann, ist eine herausfordernde Vorstellung, die bei vielen Leuten Psychotherapie und Disziplin voraussetzt, damit sie nicht vom Bewusstsein des Geistes überwältigt werden.

KANALISIERUNG

Wenn ein Zauberer einen Geist herbeiruft, kann er diesem erlauben, Besitz von ihm zu ergreifen, statt ihn auf der Astralebene zu belassen, von wo aus er manifestieren (*SR5,* S. 313) oder materialisieren (*SR5,* S. 398) müsste. Dies muss zum Zeitpunkt der Beschwörung festgelegt werden. Kanalisierung wird behandelt, als hätte der Geist die Kraft Besessenheit (S. 224), wenn auch mit einigen Ausnahmen:

RITUALE

Vorbereitung eines Lebenden Geistergefäßes (S. 159)

VERZAUBERUNGEN

Vorbereitung eines Unbelebten Geistergefäßes (S. 251)

METAMAGIE

Kanalisierung

- Der Zauberer kann seine eigenen Fertigkeiten benutzen und hat die Kontrolle über seinen Körper.
- Er kann dem Geist die Kontrolle über seinen Körper übergeben, aber dies verbraucht einen Dienst.
- Der Zauberer kann alle Kräfte des Geistes benutzen, aber auch das verbraucht jeweils einen Dienst.
- Weil zwei Bewusstseine gleichzeitig im selben Körper hausen, wird Manazaubern oder analogen Kräften mit dem jeweils niedrigeren Geistigen Attribut der beiden widerstanden. Der Schaden solcher Zauber oder Kräfte trifft beide.
- Der Geist kann den Körper des Zauberers erst verlassen, wenn entweder alle Dienste verbraucht sind, der Zauberer ihn entlässt oder die Zeit gemäß den Regeln für herbeigerufene Geister vorbei ist.

EXORZISMUS

Mit dem Wissen über Geister, die von Körpern Besitz ergreifen können, kam auch die Wiederentdeckung der Techniken zum Austreiben und Verbannen dieser Geister aus ihren Gefäßen. Die Ankunft der Shedim machte Nekromantie und Exorzismus zu wichtigen Studienrichtungen. Viele Zauberer, die an religiöse Orden gebunden waren, wendeten die Lehren der Vergangenheit an, um sich mit solchen Geistern zu befassen. Schulen wie das Booth University College hielten Seminare, in denen Zauberern und Adepten das Austreiben eines Geistes ohne die Fertigkeit Verbannen beigebracht wurde.

EXORZISMUS

Exorzismus ist eine einzigartige Form des Geisterkampfs, bei der der Zauberer den Geist aus seinem Gefäß zieht. Dazu benötigt man Körperkontakt mit dem Gefäß. Der Zauberer legt eine Vergleichende Probe auf Willenskraft + Charisma gegen die doppelte Kraftstufe des Geistes ab. Ein Zauberer, der die Metamagie Exorzismus und die Fertigkeit Verbannen beherrscht, kann seine Willenskraft als Würfelpoolbonus zu der normalen Verbannen-Probe addieren.

Um einen Geist aus seinem Gefäß zu verbannen, benötigt man eine kumulierte Anzahl an Nettoerfolgen gleich der Kraftstufe des Geistes. Jeder Exorzismusversuch ist sehr anstrengend: Der Exorzist muss jedes Mal einem Entzug gleich der doppelten Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge) des Geistes widerstehen. Zauberer widerstehen dem Entzug gemäß ihrer Tradition, Adepten mit Konstitution + Willenskraft.

Wenn der Exorzismus erfolgreich war, verliert der Geist die Verbindung zum Gefäß und wird in den Astralraum vertrieben. Sobald er sich im Astralraum befindet, leidet er unter Schwund. Ein Exorzismus kann nur gegen kanalisierte Geister, Geister mit der Kraft Besessenheit oder Geister in Wahrer Gestalt (S. 226) mit der Kraft Bewohnung durchgeführt werden.

BERUF: GEISTERJÄGER

Geisterjäger, ätherischer Schädlingsvernichter und Ghostbuster sind verschiedene Titel für Leute, die ihr Geld mit dem Kampf gegen astrale Wesenheiten verdienen. Meist wird dabei der Geist verbannt oder im Kampf besiegt. Vom harmlosen Poltergeist bis hin zu gefährlichen toxischen oder Insektengeistern bekämpft der Geisterjäger alles – natürlich nur gegen entsprechende Bezahlung. Mit Verbannungsfoki als Werkzeugen hilft der Geisterjäger Hausbesitzern und Vermietern, die verflixten Geister loszuwerden, die sich eingenistet haben. Oder er hilft Behörden beim Ergreifen bedrohlicher Geister, die in der Stadt wüten. Adepten mit astraler Wahrnehmung können sich ebenfalls in dieser Branche betätigen, dabei das Verbannen umgehen und dem Geist stattdessen eins mit ihrer Todeskralle verpassen. Erfahrene Geisterjäger statten sich auch mit Waffenfoki aus oder lernen Metamagie wie Reinigung und Exorzismus.

VERZAUBERUNGEN

Shofar (S. 250)

METAMAGIE

Exorzismus

DIE UNSICHTBAREN KÜNSTE

MASKIERUNG

Maskierung ist eine Kunst, die jemandes astrale Erscheinung ändert, um nicht magisch (mundan) zu wirken oder die magischen Fähigkeiten anders erscheinen zu lassen. Manche Leute verbergen damit auch gebundene Foki vor anderen Zauberern. Diese Kunst wird nicht an traditionellen Schulen gelehrt. Meist will eher eine Person oder magische Gruppe lernen, sich zu verstecken. Beispiele für solche Gruppen sind die Bruderschaft der Dunkelheit oder das gerüchteumwobene Tor von Ishtar. Manche geheime Regierungs- und Konzernschulen lehren ihre Studenten, sich und ihre Fähigkeiten zu verbergen. Wer Initiat der Maskierung wird, lernt als erstes die Metamagie **Maskierung**.

RITUALE

Maskierungshüter (S. 155)
Täuschungshüter (S. 158)

VERZAUBERUNGEN

Papierlotus (S. 249)

METAMAGIE

Maskierung
Erweiterte Maskierung

Die Maskierung kann auch erweitert werden, um intensivierte oder verankerte Zauber und Alchemische Erzeugnisse eines Zauberers zu verbergen. Andere Techniken der Maskierung können Dinge in Hütern verstecken oder falsche, echt wirkende magische Gegenstände erschaffen.

MASKIERUNG

Der Charakter lernt, das Aussehen seiner Aura und seiner astralen Gestalt zu verändern. Er kann sie mundan aussehen lassen – oder so, als sei sein Magieattribut um bis zu seinen Initiatengrad höher oder niedriger als in Wirklichkeit. Wenn jemand versucht, die maskierte Aura des Charakters zu askennen, wird die Askennenprobe eine Vergleichende Probe gegen seine Magie + Initiatengrad. Wenn der Gegner Nettoerfolge erzielt, sieht er sowohl die Maskierung als auch die echte Aura des Charakters. Wenn der Charakter astral wahrnehmen kann, kann er seine Aura sogar als etwas anderes (die eines Geistes oder Fokus) aussehen lassen. Der Charakter kann mit dieser Metamagie auch eine Anzahl von gebundenen Foki bis zu seinem Initiatengrad maskieren.

ERWEITERTE MASKIERUNG
VORAUSSETZUNG: MASKIERUNG

Die Erweiterte Maskierung gestattet auch das Verbergen von verankerten, aufrechterhaltenen und intensivierten Zaubern, erfüllten oder eingestimmten Gegenständen sowie Alchemischen Erzeugnissen, die der Zauberer besitzt. Der Zauberer kann (zusätzlich zu gebundenen Foki) eine Anzahl von Gegenständen gleich seinem Initiatengrad maskieren. Jeder so maskierte Gegenstand muss eine Kraftstufe haben, die kleiner ist als das Magieattribut des Zauberers. Gemäß den Regeln für Maskierung ist eine Vergleichende Askennen-Probe (s. o.) nötig, um solche Gegenstände zu sehen. Wenn der Beobachter keine Nettoerfolge erzielt, erscheinen ihm maskierte Gegenstände als normale Schwankungen der Hintergrundstrahlung.

FLEXIBLE SIGNATUR

Wie andere Unsichtbare Künste wird auch die Flexible Signatur nicht an traditionellen Schulen gelehrt. Eigentlich wird sie als defensive Kunst betrachtet, weil sie vor einiger Ritualmagie schützt; sie kann aber auch offensiv zum Überwinden von Hütern und anderen magischen Verteidigungseinrichtungen genutzt werden. Maskierung ist die passive Technik des Verbergens der wahren astralen Erscheinung, Strömung die aktive. Der Zauberer lernt dabei, die eigene Aura zu kontrollieren und die Energien und Muster darin zum Fluktuieren zu bringen. Ein Initiat der Flexiblen Signatur lernt als erstes die Metamagie **Flexible Signatur**.

ASTRALER BLUFF

Wenn ein Zauberer einen Initiaten, der diese Technik beherrscht, askennt, kann der Initiat eine Einfache Handlung durchführen, um seine Aura so anzupassen, dass sie temporär einen falschen Eindruck liefert. Es handelt sich um kleine Veränderungen (Gefühls- oder Gesundheitszustand usw.), mit denen allerdings Verkleidungen oder andere Täuschungen verbessert werden können. Dabei legt der Initiat eine Probe auf Überreden + Magie [Sozial] (3) ab. Gelingt die Probe, kann er den gewünschten Eindruck vermitteln und die Gegenseite davon abhalten, seine Aura allzu genau zu untersuchen. Diese Wirkung hält nicht lange: Wenn die Aura des Zauberers länger als 5 Minuten in Sichtweite einer Person bleibt, die gerne genauer hinsähe, ist das Spiel aus. Die Person beschließt dann, dass die Aura auf jeden Fall untersucht werden sollte, und sieht so genau hin, dass der Bluff nicht mehr wirkt. Wenn der Zauberer seine Aura an diesem Punkt dann noch überzeugend verkleiden will, muss er die Metamagie Maskierung verwenden. Die Metamagie Astraler Bluff kann in Verbindung mit einer Probe auf Überreden oder Verkleiden als Teamworkprobe (*SR5,* S. 51) verwendet werden.

FLEXIBLE SIGNATUR

Der Charakter kann seine astrale Signatur nach Belieben ändern. Er kann sie so verändern, dass sie nicht zu seiner Identifizierung taugt, die astrale Signatur eines anderen Zauberers, den er askennt hat, vortäuschen, oder einfach das Verschwinden seiner astralen Signatur beschleunigen. Wenn jemand versucht, die verfälschte Signatur zu askennen, steigt der Schwellenwert dafür um den Initiatengrad des Charakters. Wenn also ein Initiat des 2. Grades eine verfälschte Signatur hinterlässt, könnte ein anderer Zauberer diese mit 3 Erfolgen wie üblich askennen, aber erst mit 5 Erfolgen die Wahrheit hinter der Fälschung sehen. Man kann nur astrale Signaturen nachahmen, die man selbst askennt hat, und der Spielleiter kann dafür eine Erinnerungsprobe verlangen. Man kann auch die Haltbarkeit seiner astralen Signatur um seinen Initiatengrad in Stunden verringern. Ein Initiat des 2. Grades kann also bei allen Wirkungen mit Kraftstufe 2 oder weniger gar keine Signatur hinterlassen, und die Signatur auf einer Wirkung mit Kraftstufe 5 würde nur 3 Stunden lang halten.

RITUALE
Astraler Doppelgänger (S. 143)

METAMAGIE
Astraler Bluff
Flexible Signatur
Strömung

STRÖMUNG

Mit dieser Metamagie kann ein Initiat seine Aura beständig im Fluss halten. Das lässt seine veränderliche Aura zwar im Astralraum hervortreten, schwächt aber auch kurzzeitig die mystische Verbindung zwischen ihm und potenziellen Ritualverbindungen (materiell, sympathetisch oder symbolisch), gebundenen Foki, eingestimmten Tieren oder Gegenständen, beschworenen und gebundenen Geistern, Manabarrieren, aktiven Zaubern (aufrechterhalten, intensiviert oder verankert) und Alchemischen Erzeugnissen (aktiv oder durch Befehl ausgelöst). Wenn der Zauberer in diesem Zustand Zauber wirkt, ist deren astrale Signatur ebenfalls durcheinander und kann nicht gelesen werden. Die Kraftstufe von Ritualen, die einen Zauberer in diesem Zustand zum Ziel haben, wird bei der Vergleichenden Probe zum Besiegeln (*SR5,* S. 295) um 4 + Initiatengrad erhöht. Ähnliche Probleme mit diesem Zauberer hat man beim astralen Spurenlesen (*SR5,* S. 314). Hier wird der Schwellenwert um 4 + Initiatengrad erhöht.

In diesem Zustand kann der Zauberer auch versuchen, sich durch Hüter zu drücken (*SR5,* S. 315). Außerdem aktivieren sich Alchemische Erzeugnisse mit einem Kontaktauslöser vielleicht nicht, wenn eine fluktuierende Aura sie berührt. Wenn der Zauberer mit einem solchen Erzeugnis in Kontakt kommt, legt er eine Vergleichende Probe auf Magie + Initiatengrad gegen die Kraftstufe des Erzeugnisses ab. Gelingt die Probe, wird das Erzeugnis nicht aktiviert.

Der Zauberer kann seine Aura pro 24-Stunden-Zeitraum [Magie] Stunden lang gefahrlos fluktuieren lassen. Er kann in diesem Zustand weder seine Geister oder Watcher kommandieren noch Foki oder Erzeugnisse mit Befehlsauslöser aktivieren. Übermäßige Verwendung von Strömung kann schädlich sein. Wenn man innerhalb eines 24-Stunden-Zeitraums länger als [Magie] Stunden, aber kürzer als [Magie x 2] Stunden in Strömung bleibt, verlieren Gegenstände (eingestimmte Gegenstände, Fetische usw.) ihre Einstimmung und müssen vor neuer Benutzung wieder eingestimmt werden. Herbeigerufene und gebundene Geister werden automatisch entlassen. Nach [Magie x 2] bis 18 Stunden können Ritualverbindungen zum Charakter mit 50-%iger Wahrscheinlichkeit unbrauchbar geworden sein. Foki müssen dann neu gebunden, Gruppenbindungen neu durchgeführt werden usw. Eine Aura, die innerhalb eines 24-Stunden-Zeitraums länger als 18 Stunden in Strömung bleibt, kann noch schlimmere, permanente Auswirkungen erleiden. Diese Probleme sind der Fantasie des Spielleiters überlassen, müssen aber bei permanentem Magieverlust und magischen Nachteilen noch nicht enden.

DIE DEFENSIVEN KÜNSTE

ABWEHRMAGIE

Die Defensiven Künste, auch als Abwehrmagie bekannt, nehmen drei verschiedene Formen an: Abschirmung, Absorption und Spiegelung. Viele magische Gruppen – besonders solche mit Feinden – helfen ihren Mitgliedern, sich zu schützen, indem sie ihnen die Metamagie **Abschirmung** beibringen, die man als erste grundlegende Form der Abwehrmagie lernt, wenn man in diese Kunst initiiert. Nur die militanteren Gruppen und Schulen lehren die zweite und dritte Form.

Absorption ist die Fähigkeit, das Mana eines Zaubers zu absorbieren, bevor es sich materialisiert. Dadurch ist sie die gefährlichste der defensiven Künste. Wie die Zentrierung verbessert auch die Absorption die Fähigkeit, mit Mana umzugehen. Die Zentrierung lässt das Mana besser durch den Körper des Zauberers fließen, sodass es ihm weniger schadet. Absorption lässt den Zauberer Mana aufnehmen, ohne es in einen Zauber umwandeln zu müssen. Wer sich jemals einen Manablitz eingefangen hat, weiß, dass es nicht gut ist, diese Energie zu lange im Körper zu haben. Wegen der Gefahren der fortgeschrittenen Abwehrmagie wird Absorption fast nur in Militärschulen wie Citadel und West Point gelehrt, wo man magischen Kampf unter sicheren Bedingungen trainieren kann. In diesen Schulen gibt es verstärkte Kampfarenen mit dicken Mauern und starken Hütern, um die Außenwelt vor Schaden zu schützen. Man möchte meinen, die Studenten würde Zauberduelle wie in den Trids ausfechten, aber das Kampftraining ist teamorientiert und wird in gemischten Teams mit Erwachten und Mundanen abgehalten.

RITUALE
Türhüter (S. 159)
Angriffshüter (S. 143)

BESONDERE HANDLUNGEN
Zauber Spiegeln
Zauber Umlenken
Verbessertes Spiegeln

METAMAGIE
Abschirmung
Absorption
Spiegelung

BERUF: ARKANER LEIBWÄCHTER

Magie ist nicht so weit verbreitet, wie die Medien es darstellen, aber falls man durch Magie angegriffen wird, ist die beste Verteidigung dagegen Magie. Der arkane Leibwächter übernimmt diese Rolle, indem er seine Kenntnisse der defensiven Künste nutzt, um andere gegen verschiedene Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse zu schützen.

ABSCHIRMUNG

Ein Charakter mit der Metamagie Abschirmung kann sich und andere besser gegen feindliche Zauber schützen. Wenn der Zauberer Zauberabwehr ansagt, kann er dafür zusätzliche Würfel in Höhe seines Initiatengrades verwenden. Diese Zusatzwürfel sind nicht für andere Arten der Antimagie, wie das Bannen, nutzbar.

ABSORPTION
VORAUSSETZUNG: ABSCHIRMUNG

Mittels Absorption kann der Zauberer einen Teil des Manas aus einem gegen ihn gewirkten Zauber absaugen. Dies gilt auch für Alchemische Erzeugnisse und einige Rituale mit dem Merkmal Zauber. Der Zauberer führt eine Unterbrechungshandlung (die sein Initiativeergebnis um 5 senkt) durch und legt eine Probe auf Antimagie + Magie [Kraftstufe des gegnerischen Zaubers] ab. Jeder Erfolg hat zwei Wirkungen:

- Er senkt die Kraftstufe des gegnerischen Zaubers um 1.
- Er bildet eine „Manaladung“ in der Aura des Zauberers, die für den späteren Gebrauch verfügbar ist. Der Zauberer kann diese Manaladung [1 + Initiatengrad] Kampfrunden lang in sich speichern. Er kann höchstens [Magie] Ladungen speichern.

Diese temporären Ladungen verschwinden, sobald der Zauberer einen Zauber wirkt. Jede Manaladung in seiner Aura senkt den Entzug des gewirkten Zaubers um 1 (bis zu einem Minimum von 2), und die entsprechende Ladung verschwindet. Der Zauberer kann die Ladungen nicht auf mehrere Zauber aufteilen; alle gehen in den nächsten gewirkten Zauber. Wenn der Zauberer eine Anzahl von Manaladungen absorbiert, die größer ist als sein Magieattribut, erleidet er pro aufgenommener Ladung (und das gilt für alle Ladungen, nicht nur für diejenigen über seinem Magieattribut) 1 Kästchen Körperlichen Schaden (dem er nicht widerstehen kann), und alle angesammelten Ladungen verschwinden sofort. Wenn er keinen Zauber wirkt, bevor die Ladungen abgelaufen sind, erleidet er Entzug in Höhe der verbliebenen Ladungen, und diese verschwinden. Dem Entzug wird wie üblich widerstanden.

Absorption und Zauberabwehr: Wenn ein Zauberer eine aktive Zauberabwehr aufrechterhält, während er versucht, Absorption einzusetzen, senken die Erfolge bei der Absorption seinen Würfelpool zur Zauberabwehr um ihre Anzahl. Schadenswiderstand und Zauberabwehr funktionieren wie üblich.

SPIEGELUNG
VORAUSSETZUNG: ABSCHIRMUNG

Spiegelung ist eine fortgeschrittene Form der Abschirmung, die den offensiven Einsatz einer defensiven Fähigkeit erlaubt. Um die Technik zu nutzen, muss der Zauberer astral wahrnehmen. Wenn er dabei bemerkt, dass eines der Ziele seiner Zauberabwehr zum Opfer eines gegnerischen Zaubers werden könnte, kann er statt des Würfelpools zur Zauberabwehr (*SR5,* S. 294) eine der drei Unterbrechungshandlungen einsetzen, die die Gruppe schützen. Jede dieser Unterbrechungshandlungen senkt den Würfelpool der Zauberabwehr um 1. Wenn der Würfelpool leer ist, kann auch keine dieser Unterbrechungshandlungen mehr durchgeführt werden. Die drei möglichen Unterbrechungshandlungen sind: Zauber Spiegeln, Zauber Umlenken und Verbessertes Spiegeln.

ZAUBER SPIEGELN
VORAUSSETZUNG: SPIEGELUNG
UNTERBRECHUNGSHANDLUNG (INITIATIVEERGEBNIS -7)

Mit dieser Handlung kann der Zauberer eine Vergleichende Probe auf Antimagie + Magie [Astral] gegen die Spruchzaubereiprobe des gegnerischen Zauberers ablegen. Wenn der spiegelnde Zauberer mehr Erfolge als der gegnerische Zauberer erzielt, wird der Zauber mit halber Kraftstufe (aufgerundet) auf den gegnerischen Zauberer zurückgespiegelt, und das ursprüngliche Ziel des Zaubers erleidet keinen Schaden. Der spiegelnde Zauberer erleidet Entzug, als hätte er selbst den gespiegelten Zauber mittels Schnellzaubern (also mit um 3 erhöhtem Entzug) gewirkt. Der gespiegelte Zauber trifft nur den Gegner, auch wenn es sich um einen Flächenwirkungszauber handelt. Die Nettoerfolge beim Spiegeln werden zu Erfolgen, als hätte der Zauberer den gespiegelten Zauber selbst gewirkt. Diese Nettoerfolge werden zu den ursprünglichen Nettoerfolgen des Gegners addiert. Wenn der spiegelnde Zauberer bei der Vergleichenden Probe nicht mehr Erfolge als der Gegner erzielt, trifft der Zauber ganz normal sein Ziel.

ZAUBER UMLENKEN
VORAUSSETZUNG: SPIEGELUNG
UNTERBRECHUNGSHANDLUNG (INITIATIVEERGEBNIS -5, -1 EDGE)

Wenn die Schutzbefohlenen der Zauberabwehr des Zauberers zum Opfer eines indirekten Kampfzaubers mit Flächenwirkung werden, kann der Zauberer eine Vergleichende Probe auf Antimagie + Magie [Astral] gegen die Spruchzaubereiprobe des gegnerischen Zauberers

ablegen. Jeder Nettoerfolg addiert einen Abweichungswürfel zum Angriff, und der Spielleiter bestimmt die Abweichung (*SR5,* S. 183). Wenn der spiegelnde Zauberer bei der Vergleichenden Probe nicht mehr Erfolge als der Gegner erzielt, trifft der Zauber ganz normal sein Ziel.

VERBESSERTES SPIEGELN
VORAUSSETZUNG: SPIEGELUNG
UNTERBRECHUNGSHANDLUNG (INITIATIVEERGEBNIS -10, -1 EDGE)

Diese Handlung funktioniert ähnlich wie Zauber Spiegeln, aber der Zauberer kann den Zauber entweder mit der vollen Kraftstufe reflektieren oder ihm Flächenwirkung verleihen, wenn er eine hatte. Wenn der spiegelnde Zauberer bei der Vergleichenden Probe nicht mehr Erfolge als der Gegner erzielt, trifft der Zauber ganz normal sein Ziel. Unabhängig vom Erfolg des Spiegelns muss der Zauberer einem Entzug widerstehen, als hätte er den Zauber selbst gewirkt.

THAUMATURGISCHE KÜNSTE

FORTGESCHRITTENE ALCHEMIE/RITUALZAUBEREI/SPRUCHZAUBEREI

Diese besonderen Künste führen tiefer in die formelhaften Nuancen der Magie. Viele Metaphysiker und Konzernmagier in der Forschung müssen einen oder zwei Abschlüsse in ihnen haben. Nach über fünfzig Jahren der Forschung werden viele magische Erzeugnisse in Konzernen hergestellt. Beispiele dafür sind alchimistische Mischungen wie AgHexHex und BHKL und Rituale wie Watcher und Homunkulus. Viel Zeit beim Lernen dieser Künste fließt in Forschungsarbeit. Diese Forschung interpretiert Formeln aus alten Schriftrollen oder sucht in der Matrix nach Erwachten Talenten. Die Initiation in die fortgeschrittenen Künste führt zu einem tiefen Verständnis dafür, wie man magische Energie in magische Wirkung umwandeln kann. Viele Schulen lehren Theorien zum Zauberentwerfen, aber die Anwendung ist Sache der Studenten.

FORTGESCHRITTENE ALCHEMIE

FIXIERUNG

Der Zauberer lässt Karma in ein Alchemisches Erzeugnis fließen, um es länger haltbar zu machen. Wenn er das Erzeugnis herstellt, kann er zwischen 1 Karma und Karma in Höhe der Wirksamkeit des Erzeugnisses ausgeben. Wenn die Wirksamkeit des Erzeugnisses zu schwinden beginnt, verliert es 1 Stufe Wirksamkeit pro Tag statt pro Stunde. Außerdem erhält das Erzeugnis beim Widerstand gegen das Trennen (*SR5,* S. 307) einen Bonus in Höhe des Karmas, das der Zauberer dafür ausgegeben hat.

RITUALE	METAMAGIE
Verdünnungskreis (S. 159)	Fixierung Fortgeschrittene Alchemie

FORTGESCHRITTENE ALCHEMIE
VORAUSSETZUNG: FIXIERUNG

Mit fortgeschrittener Alchemie kann der Zauberer magische Präparate (S. 252) herstellen, die den Anwender mit besonderen Kräften ausstatten ... oder ihn verfluchen. Der Zauberer hat außerdem Zugriff auf weitere Auslöser (siehe *Fortgeschrittene Alchemie*, S. 177).

FORTGESCHRITTENE RITUALZAUBEREI

EFFIZIENTES RITUAL

Warum sollte man einen ganzen Tag im Ritualkreis opfern, wenn auch zwölf Stunden reichen könnten? Zauberer, die ihr Studium der Ritualmagie vertiefen, können lernen, Rituale schneller durchzuführen. Reduzieren Sie die Zeit, die ein Ritual zur Vollendung braucht, auf die (abgerundete) Hälfte, wenn ein solcher Initiat Ritualleiter ist. Der Preis für diese Beschleunigung ist ein um 2 erhöhter Entzug beim Schritt Besiegeln (*SR5,* S. 295).

GROSSES RITUAL

Das Große Ritual erlaubt einem Zauberer, an einem Ritual teilzunehmen, ohne Würfel dazu beizutragen. Stattdessen verstärkt er das Ritual, indem er sein Magieattribut zur Kraftstufe des Rituals addiert, um dessen Limit, Größe und Wirkung zu bestimmen. Diese erhöhte Kraftstufe wirkt sich aber nicht auf den Schritt Besiegeln (*SR5,* S. 295) aus. Der Zauberer widersteht einem Entzug, als

RITUALE	METAMAGIE
Gegenstand Erfüllen (S. 147)	Effizientes Ritual Großes Ritual

METAMAGIE

Zauberformung Durchdringender Zauber

hätte er aktiv am Ritual teilgenommen. Er kann Ritualleiter sein und dennoch diese Metamagie benutzen, was aber den Entzug beim Besiegeln um 2 erhöht.

FORTGESCHRITTENE SPRUCHZAUBEREI

ZAUBERFORMUNG

Der Charakter kann seine Flächenzauber umformen, wodurch sie allerdings schwerer zu wirken sind. Für einen Würfelpoolmodifikator von jeweils -1 auf die Spruchzauberprobe kann der Zauberer den Wirkungsradius des Zaubers um 1 Meter vergrößern, um 1 Meter verringern oder eine kugelförmige „Blase" von 1 Meter Radius innerhalb des Wirkungsbereichs erschaffen, die nicht von der Zauberwirkung betroffen ist. Der Einsatz dieser Metamagie muss beim Wirken des Flächenzaubers angesagt werden. Der Charakter darf keinen höheren Malus in Kauf nehmen, als sein Magieattribut beträgt.

DURCHDRINGENDER ZAUBER

Mit dieser Metamagie kann der Zauberer die Durchschlagskraft eines Kampfzaubers auf Kosten des Schadens erhöhen, bevor er den Zauber wirkt. Der Schaden sinkt pro Punkt Erhöhung der DK (bis zur Kraftstufe des Zaubers) um 1. Der Mindestschaden beträgt 1. Der Entzug steigt um die Erhöhung der DK. Beispiel: Ein Feuerball mit Kraftstufe 5 (normalerweise mit Schaden 5K und DK -5) wird vor dem Wirken zu Schaden 3K und DK -7 verändert; die DK wurde um 2 erhöht, also steigt der Entzug um 2. Die Nettoerfolge werden, wie üblich, eingesetzt, um den Schaden zu erhöhen oder die Abweichung (*SR5,* S. 286) zu senken.

ZENTRIERUNG

Eine amüsante Analogie besagt, dass Spruchzauberei wie das Leiten von Strom durch einen Hotdog ist: Wenn man zu viel Saft gibt, wird der Zauberer gekocht. Die Zentrierung senkt die Belastung der Manipulation des Manas durch ein mentales Training, das bei jedem Zauberer anders aussieht. Zauberer können also Singen, Tanzen, Schauspiel oder andere künstlerische Fertigkeiten dafür lernen. Dann haben sie, wenn sie ausbrennen, vielleicht sogar einen akademischen Abschluss als neues Standbein.

Zentrierung ist eine ziemlich gradlinige Technik, die für jede Art von Magie nützlich ist – selbst Schulen, die Magie nur nebenher lehren, haben dazu Angebote. Die Kurse wirken ein wenig exzentrisch und schließen oft das Singen von Musical-Arien oder Ausdruckstanz beim Zaubern ein. Die Lehrer beobachten die Studenten astral, um festzustellen, wie der Entzug bei immer schwierigeren und komplexeren Zaubern auf sie wirkt. Initiaten dieser Kunst lernen zuerst die Metamagie **Zentrierung**. Manche Initiaten verbessern ihre mentalen Fähigkeiten noch weiter, indem sie andere Techniken für den Umgang mit Mana lernen.

RITUALE

Licht des Dharma (S. 154)

METAMAGIE

Zentrierung

ZENTRIERUNG

Ein Zauberer, der die Zentrierung beherrscht, kann dem Entzug besser widerstehen. Indem er eine mundane Handlung durchführt, die zu seiner Tradition passt, seinen Geist beruhigt und Störungen ausblendet, erhält er für alle Entzugswiderstandsproben einen Würfelpoolbonus in Höhe seines Initiatengrades. Zentrieren ist eine Freie Handlung. Die genaue Technik ist etwas, das der Zauberer selbst auswählt (und natürlich zu seiner Tradition passen muss). Das können lateinische Sprechgesänge, das Spielen eines Instruments, Tanz, Gesang, geheimnisvolle Gesten, das Anrufen uralter Götter oder Ähnliches sein – Hauptsache, es ist auffällig. Wenn der Zauberer am Durchführen seiner Zentrierungstechnik gehindert wird, kann er Zentrierung nicht einsetzen.

INTENSIVIERUNG

Forschungen über sich selbst aufrechterhaltende Zauber haben den Zauberern eine Möglichkeit gezeigt, Zauber mittels astraler Herzstücke zu intensivieren. Metaphysiker nutzen diese Techniken, um Manatech zu erschaffen. Die Initiaten dieser Kunst lernen zuerst die Metamagie **Intensivierung**.

INTENSIVIERUNG

Der Charakter kann einen aufrechterhaltenen Zauber in eine Art Schleife zwingen, sodass dieser sich selbst ohne sein Zutun aufrechterhält. Um einen Zauber zu intensivieren, muss der Charakter eine Komplexe Handlung aufwenden und Karma ausgeben, während er den Zauber aufrechterhält. Er kann zwischen 1 Karma und der Kraftstufe des Zaubers in Karma ausgeben. Der Zauber erhält gegen Versuche, ihn zu bannen, einen Würfelpoolbonus in Höhe des Karmas, das der Charakter für ihn ausgegeben hat.

VERANKERUNG
VORAUSSETZUNG: INTENSIVIERUNG

Diese Metamagie ist der Alchemie ähnlich, folgt aber den Regeln für intensivierte Zauber. Der intensivierte Zauber kann an einem temporären Astralkonstrukt verankert werden. Dieser Anker löst später den Zauber aus, wenn eine Auslösebedingung eintritt. Es können Zauber mit jeder Wirkungsdauer verankert werden, und es können beliebige Auslöser (*SR5,* S. 304) gewählt werden – auch die Auslöser Hintergrundstrahlung und Wahrnehmungszauber. Die Auslösebedingung muss vor dem Wirken des verankerten Zaubers gewählt werden.

Sobald der Auslöser und die Auslösebedingungen definiert sind, wirkt der Zauberer den Zauber auf den Anker und notiert die Anzahl der Erfolge für die spätere Verwendung. Dann muss er dem (je nach Auslöser erhöhten) Entzug widerstehen.

Weil der verankerte Zauber nicht wie ein Alchemisches Erzeugnis an ein physisches Herzstück gebunden ist, verlangt das Schaffen des Ankers ein kleines Extra vom Zauberer: Um die Verankerung herzustellen, muss er Karma in Höhe der Kraftstufe des verankerten Zaubers ausgeben. Verankerte Zauber werden wie intensivierte Zauber behandelt, wenn es um astrale Kreuzungspunkte (*SR5,* S. 315), Astralkampf und das Bannen von Zaubern geht. Verankerte Zauber tragen die astrale Signatur des Zauberer und können daher zum astralen Spurenlesen (*SR5,* S. 314) oder als sympathetische Verbindung (S. 169) verwendet werden.

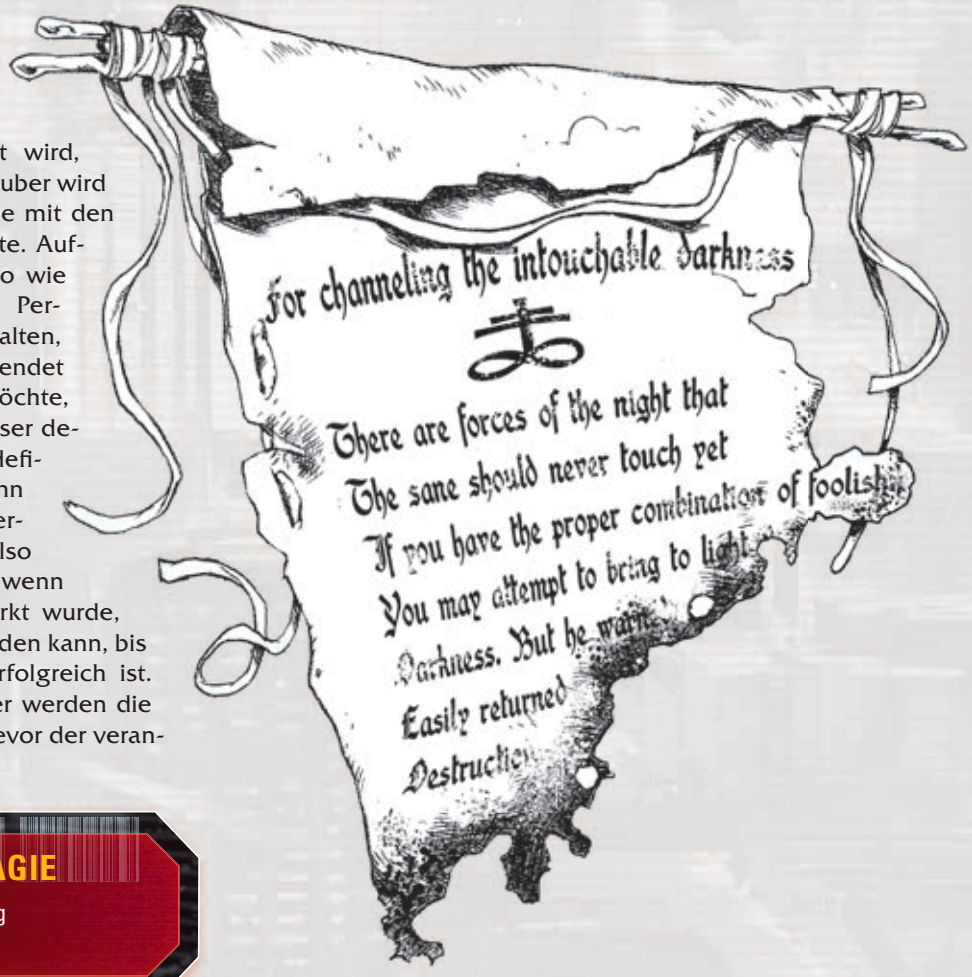
Wenn die Auslösebedingung erfüllt wird, bricht der Anker zusammen, und der Zauber wird gewirkt, als ob der Zauberer ihn gerade mit den zuvor vermerkten Erfolgen gewirkt hätte. Aufrechterhaltene Zauber werden genauso wie intensivierte Zauber aufrechterhalten. Permanente Zauber bleiben aufrechterhalten, bis die Wirkung permanent wird, dann endet der Zauber. Wenn der Zauberer das möchte, kann er für einen Anker mehrere Auslöser definieren. Die Auslöser können auch so definiert werden, dass sie erst wirken, wenn auch eine andere Auslösebedingung erfüllt wird. Ein Kontaktauslöser könnte also so definiert werden, dass er erst wirkt, wenn zuvor ein Wahrnehmungszauber gewirkt wurde, sodass der Anker gefahrlos berührt werden kann, bis ein Wahrnehmungszauber dagegen erfolgreich ist. Bei der Verwendung mehrerer Auslöser werden die Entzugskosten aller Auslöser addiert, bevor der verankerte Zauber gewirkt wird.

UNTERSCHIEDE ZWISCHEN INTENSIVIERUNG UND ALCHEMISCHEN ERZEUGNISSEN

- Intensivierung kann nur mit Zaubern durchgeführt werden, die aufrechterhalten werden können. Erzeugnisse können für alle Arten von Zaubern zubereitet werden.
- Ein intensivierter Zauber ist an einen Ort oder eine Person, nicht an einen Gegenstand gebunden. Ein Erzeugnis ist an ein Objekt gebunden.
- Ein intensivierter Zauber hat kein physisches Herzstück, das man zerstören kann, um den Zauber zu beenden. Für ein Erzeugnis gilt das sehr wohl.
- Ein intensivierter Zauber wirkt, bis er gebannt ist oder von der Umgebung unwirksam gemacht wird (z. B. einer Veränderung der Hintergrundstrahlung oder einer Person, die einen Hüter durchschreitet). Ein Erzeugnis hält mindestens [Wirksamkeit x 2] Stunden oder bis es von der Umgebung unwirksam gemacht wird.

Ein Initiat kann gleichzeitig nur so viele verankerte Zauber haben, wie sein Initiatengrad beträgt. Er kann einen seiner verankerten Zauber als Freie Handlung beenden; der Zauber endet dann ohne Wirkung.

Alle verfügbaren Auslöser finden Sie auf Seite 254.



RITUALE
Fallenhüter (S. 145)

METAMAGIE
Intensivierung
Verankerung

REINIGUNG

Bei dieser Kunst lernt man, die psychoreaktiven Eigenschaften des Manas zu verstehen und die Wirkung dieser Eigenschaften auf das Umgebungsmana zu zerstreuen oder zu verwischen (siehe *Hintergrundstrahlung*, S. 30). Statt sich selbst mit der Hintergrundstrahlung in Einklang zu bringen, lernt der Zauberer, die Hintergrundstrahlung eines Bereichs aktiv zu senken. Diese Senkung ist zwar nur vorübergehend, aber für ein paar Stunden ist sie hilfreich. In kleinerem Maßstab kann ein Zauberer – ähnlich wie beim Verwischen astraler Signaturen – die temporären Spuren, die durch ein Ereignis verursacht wurden, entfernen oder das Ritual Verwischen nutzen, um Spuren von einem Gegenstand zu entfernen.

Aufgrund der Erkenntnis, dass die Metamenschheit die Astralwelt durch Verschmutzung und Elend wirklich versaut hat, ist das Studium der Reinigung in letzter Zeit immer beliebter geworden, und Feng-Shui-Meister sind in vielen Städten sehr gefragt. Das Williams College bietet eines der besten Programme zum Studium der Reinigung an. Die Studenten lernen die Schwierigkeit der Magieanwendung in verschmutzten Gebieten wie dem Bostoner Hafen und die psychoreaktiven Spuren kennen, die auf der Astralebene hinterlassen werden.

Initiaten dieser Kunst lernen als erstes die Metamagie **Reinigung**.

RITUALE

Verwischen (S. 159)
Kreis der Reinigung (S. 154)

METAMAGIE

Reinigung

REINIGUNG

Mit dieser Metamagie kann der Zauberer vorübergehend die Hintergrundstrahlung senken. Reinigung wirkt nur auf positive Hintergrundstrahlung wie die einer Domäne (S. 31) oder von ausgerichtetem Mana. Der Zauberer führt eine Komplexe Handlung durch und legt eine Vergleichende Probe auf Antimagie + Magie + Initiatengrad [Astral] gegen einen Würfelpool in Höhe der Hintergrundstrahlung ab. Jeder Nettoerfolg kann entweder die Hintergrundstrahlung um 1 senken oder die Dauer einer zuvor erreichten Verringerung um 1 Kampfrunde erhöhen. Diese Senkung der Hintergrundstrahlung wirkt für [Magie] Kampfrunden und nur auf den Zauberer, der die Reinigung durchgeführt hat. Nach der Probe muss der Zauberer einem Entzug gleich der natürlichen Hintergrundstrahlung widerstehen. Wenn die Hintergrundstrahlung höher ist als das Magieattribut des Zauberers, ist der Entzug Körperlich. Wenn die Hintergrundstrahlung mehr als doppelt so hoch wie das Magieattribut des Zauberers ist, kann er die Reinigung nicht durchführen. Diese Handlung kann in jeder Kamprunde durchgeführt werden, um eine weitere Senkung oder eine verlängerte Dauer zu erreichen, aber der Zauberer muss auch jedes Mal dem Entzug widerstehen.

SENSIBILISIERUNG

Sensibilisierung erweitert die astrale Wahrnehmung zu einem natürlichen sechsten Sinn. Ohne in den Astralraum schauen zu müssen, kann der Zauberer ein Gefühl für den Manafluss um ihn herum bekommen, genauso wie ein Mundaner den Wind spüren kann. Er kann die Topographie und die Elemente des Astralraums um sich herum fühlen. Wenn er sich konzentriert, kann er nahende Stürme kilometerweit vorausahnen.

Viele Colleges mit Zwei-Jahres-Kursen bieten diese Metamagie zusammen mit Reinigung als einzige Magiekurse an. In Australien allerdings ist die Sensibilisierung eine wichtige Voraussetzung zum Ausüben der magischen Künste. An der Charles Darwin University gibt es eine ganze Studienrichtung der Ätherologie (des Studiums astraler Phänomene), in deren Studienplan eine Initiation in die Sensibilisierung mit akademischem Abschluss vorgesehen ist. Wenn Konzerne in Australien Geschäfte machen wollen, heuern sie einen Ätherologen oder einen Zauberer mit Sensibilisierung an. Diese Zauberer werden zu den astralen Wetterfröschen des Konzerns und warnen vor Gefahren für seine Einrichtungen. Eine Initiation in diese Kunst bringt keinen Titel wie bei anderen initiatorischen Künsten mit sich, deshalb schmücken sich Zauberer nach Abschluss eines solchen Studiums oft mit Berufstiteln.

Studenten, die Sensibilisierung lernen, beginnen damit, dass sie nach Manalinien Ausschau halten. Anders als Geomanten bekommen Studenten der Sensibilisierung dazu aber keine Werkzeuge an die Hand – sie müssen sich ganz auf ihre Sinne verlassen. Dann schreiten sie zum Erkennen von Geschehnissen in einem Raum anhand der emotionalen Färbung der Hintergrundstrahlung voran. Wer die Ausbildung abschließt, erwirbt die Metamagie **Sensibilisierung**.

SENSIBILISIERUNG

Der Magier kann die Handlung Genau Beobachten (*SR5*, S. 167) durchführen, um die Umgebung zu analysieren. Er kann die Hintergrundstrahlung, ihre Ausrichtung oder Veränderung wahrnehmen, ohne astral wahrnehmen oder projizieren zu müssen. Er kann auch eine durch Manablasen oder -hohlräume (S. 33) verursachte negative Hintergrundstrahlung wahrnehmen, ist diesen Phänomenen gegenüber aber auch empfindlicher: Die Hintergrundstrahlung wirkt gegen ihn mit einer um 2 erhöhten Stufe. Der Zauberer kann mit dieser Metamagie keine astralen Gestalten, Zauber, Manabarrieren, Geister oder Foki wahrnehmen.

Der Spielleiter kann dem Charakter auch die Chance geben, eine ungewöhnliche Änderung in der Nähe zu fühlen, selbst wenn er die Sensibilisierung gerade nicht aktiv einsetzt. In diesem Fall sollte der Spielleiter die Pro-

RITUALE

Kything (S. 154)
Ferngespür (S. 145)

VERZAUBERUNGEN

Astralpulver (S. 246)

METAMAGIE

Sensibilisierung

RITUALE

[Gegenstand] Einstimmen (S. 146)
Gegenstand Erfüllen (S. 147)
Stärken (S. 157)
[Tier] Einstimmen (S. 158)

METAMAGIE

Adeptenzentrierung
Effizientes Ritual (S. 177)
Erweiterte Maskierung (S. 174)
Flexible Signatur (S. 174)
Infusion
Kraftpunkt
Maskierung (S. 173)
Qi-Formung
Strömung (S. 175)

be verdeckt ablegen, um nicht zu viel zu verraten. Auch Alcheras (S. 29), Manaorkane, -stürme oder -verzerrungen (S. 34ff.) können so wahrgenommen werden.

DIE KÖRPERLICHEN KÜNSTE

Adepten können bei der Fortentwicklung ihrer Künste ihre eigene Metamagie lernen. Wenn der Adept sich für einen Weg entscheidet (oder sich dafür entscheidet, sich für keinen Weg zu entscheiden), erhält er zusätzliche Verbesserungsoptionen. Wie bei den anderen Künsten kann man bei allen Wegen Rituale, Verbesserungen und Metamagie lernen. Auch wenn sie einem anderen Weg folgen, können Adepten alles auswählen, was der Weg des Unentschlossenen bietet.

DER WEG DES UNENTSCHLOSSENEN

ADEPTENZENTRIERUNG

Mit der Adeptenzentrierung kann ein Adept negative Würfelpoolmodifikatoren (z. B. Umweltmodifikatoren) bei Proben mit Körperlichen oder Kampffertigkeiten verringern, indem er gleichzeitig eine bestimmte mundane Handlung durchführt. Diese Handlung ist etwas, das der Adept durchführt, um sich besser auf sein Tun zu konzentrieren (er zentriert sich also). Beispiele sind Gesänge oder Schreie – es kann eine beliebige Handlung sein, solange sie auffällig ist. Der Adept kann, solange er seine bevorzugte Methode des Zentrierens ausführen kann, negative Würfelpoolmodifikatoren um seinen Initiatengrad verringern. Die Zentrierung erfordert eine Freie Handlung während der Handlungsphase des Adepten.

INFUSION

VORAUSSETZUNG: ADEPTENZENTRIERUNG
AKTIVIERUNG: KOMPLEXE HANDLUNG

Wenn der Adept sich konzentriert, kann er Energie aus dem Kosmos ziehen und in eine seiner vorhandenen Kräfte kanalisieren. Für jeden Initiatengrad kann der Adept 0,5 Kraftpunkte zu einer Kraft addieren. Die maximale Stufe einer so verstärkten Kraft darf nicht höher als das Magieattribut des Adepten sein. Die Erhöhung wirkt für [Magie] Kampfrunden. Sobald sie endet, erleidet der Adept Geistigen Schaden (dem er nicht widerstehen kann) durch die Stärke des Qi. Der Schaden entspricht den vierfachen Gesamtkosten in Kraftpunkten der verbesserten Kraft (nicht nur der Verbesserung selbst). Zusätzlich zu dem Schaden verliert der Adept für [Magie] Minuten eine Anzahl von Kraftpunkten gleich den zusätzlich erhaltenen. Der Spielleiter entscheidet, welche Kräfte davon betroffen sind, und der Adept sollte den Verlust einer Kraft erst bemerken, wenn er versucht, sie einzusetzen.

KRAFTPUNKT

Ein Adept kann statt einer metamagischen Fähigkeit einen Kraftpunkt erhalten. Er kann das jedes Mal machen, wenn er einen neuen Initiatengrad erreicht.

QI-FORMUNG

VORAUSSETZUNG: ADEPTENZENTRIERUNG
AKTIVIERUNG: KOMPLEXE HANDLUNG

Ein Adept, der mit sich im Reinen ist, kann sein Qi wie nassen Ton formen. Diese Fähigkeit gestattet es, Qi von einer Kraft kurzfristig auf eine andere, bereits mit Kraftpunkten bezahlte, Kraft zu transferieren. Für jeden Initi-

atengrad kann der Adept 0,25 Kraftpunkte einer Kraft in eine andere investieren. Die verbesserte Kraft darf in ihrer Stufe das Magieattribut des Adepten nicht übersteigen. Diese Kraftübertragung hält für [Magie] Minuten an. Sobald die Übertragung endet, erleidet der Adept Geistigen Schaden (dem er nicht widerstehen kann) gleich dem Vierfachen der Erhöhung.

DER WEG DES ATHLETEN

LUFTWANDELN
VORAUSSETZUNG: LEICHTER KÖRPER

Der Adept kann kurzzeitig auf Luft gehen, als wäre sie Fels. Addieren Sie den Initiatengrad des Adepten zu seiner Geschicklichkeit, um die maximale Sprungweite (*SR5*, S. 134) zu berechnen.

ÜBERNATÜRLICHES KÖNNEN

Bei einer beliebigen körperlichen Handlung kann der Adept bei der entsprechenden Probe ein Körperliches Attribut durch Magie + Initiatengrad ersetzen. Wenn er dies im Kampf tut, sind alle körperlichen Handlungen, die mit dem betroffenen Attribut zusammenhängen, eine Kampfrunde lang davon betroffen. Diese Metamagie kann nicht mit Attributsschub kombiniert werden. Der Adept kann diese Ersetzung [1 + Initiatengrad]-mal pro Tag durchführen. Würfelpools und Körperliche Limits ändern sich dabei ebenfalls kurzzeitig.

VERBESSERUNGEN
Luftwandeln

METAMAGIE
Übernatürliches Können

DER WEG DES AUSGEBRANNTEN

HEISSES QI
VORAUSSETZUNG: LEBENDER FOKUS

Wenn der Adept ausbrennt, wird es ihm wegen seines zu geringen Magieattributs eigentlich unmöglich, manche Foki zu benutzen (siehe *SR5*, S. 317). Mit der Technik des Heißen Qi kann der Adept einen Qi-Fokus weiter benutzen, erleidet aber Geistigen Schaden in Höhe der Differenz zwischen Kraftstufe des Fokus und seinem Magieattribut, wenn die des Fokus höher ist (diesem Schaden kann nicht widerstanden werden). Wenn die Kraftstufe des Fokus das Doppelte des Magieattributs übersteigt, wird der Schaden Körperlich. Die Kraftstufe eines so benutzten Fokus darf nicht über 12 liegen.

VERBESSERUNGEN
Heißes Qi

DER GEISTERWEG

SPIRITUELLE DOMÄNE

Hintergrundstrahlung, die durch Domänen mit religiöser Bedeutung (wie Kirchen, Friedhöfe usw.) entsteht, beeinträchtigt einen Adepten auf dem Geisterweg weniger stark. Reduzieren Sie den Malus durch Hintergrundstrahlung um 1 + Initiatengrad, wenn die Hintergrundstrahlung religiös oder spirituell ausgerichtet ist.

METAMAGIE
Spirituelle Domäne
Psychometrie (S. 168)
Exorzismus (S. 173)

DER WEG DES KRIEGERS

GESCHOSSHAGEL
VORAUSSETZUNG: GESCHOSSMEISTERSCHAFT

Eine einzelne improvisierte Waffe in den Händen eines Adepten ist tödlich; eine Handvoll davon ist sogar noch schlimmer. Ein Adept, der diese Verbesserung wählt, kann eine Handvoll bereitgemachter Wurfwaffen auf seine Ziele schleudern. Bei der Wurfwaffen-Angriffsprobe kann der Adept die Regeln für enge und mittlere Streuung von Schrotflinten (*SR5*, S. 182) verwenden. Er muss dazu entweder zwei oder mehr Wurfwaffen oder eine Handvoll (vom Spielleiter genehmigter) improvisierter Waffen bereitgemacht haben.

DOMÄNE DES KRIEGERS

Wer diesem Pfad folgt, wird durch Hintergrundstrahlung aufgrund gewalttätiger Ereignisse weniger stark beeinträchtigt. Senken Sie den Malus durch Hintergrundstrah-

VERBESSERUNGEN
Geschosshagel
Meister des Taijiquan

METAMAGIE
Domäne des Kriegers

lung um 1 + Initiatengrad, wenn die Hintergrundstrahlung auf Gewalt oder Krieg ausgerichtet ist.

MEISTER DES TAIJIQUAN
VORAUSSETZUNG: GEGENANGRIFF

Weltweit praktiziert man Taijiquan (besser als Tai Chi bekannt) als Defensivtraining und zur Gesundheitsförderung. Ein Adept, der diese Kampfkunst gemeistert hat, fließt im Kampf – besonders gegen mehrere Nahkämpfer – wie ein Fluss. Er benutzt die Stärke der verschiedenen Angreifer, um ihre Attacken aufeinander umzulenken. Wenn der Adept einen Nahkampfangriff erfolgreich mit Gegenangriff kontert, kann er diesen Angriff auch auf einen anderen Gegner umlenken. Dieser muss sich dann gegen den ursprünglichen Angriff wehren, wobei die Erfolge des Gegenangriffs herangezogen werden. Der Schadenscode entspricht dem ursprünglichen Schadenscode des Angriffs. Diese Herrschaft über kinetische Energien wirkt nur im Nahkampf gegen mehrere Gegner. Man kann den Angreifer nicht selbst zum neuen Ziel machen.

DER WEG DES KÜNSTLERS

RATTENFÄNGER

Die Kunstfertigkeit des Adepten wird unglaublich. Das Publikum wird davon nicht nur gefesselt, sondern auch angezogen. Wer die Vorführung sieht oder hört, verfällt in eine leichte Trance. Der Adept kann eine Person oder eine Gruppe dazu bringen, nichts anderes zu tun, als seine Vorführung zu genießen. Er muss eine Sichtverbindung zu seinen Zielen haben. Der Adept legt eine Vergleichende Probe auf Vorführung + Charisma [Magie] gegen Willenskraft + Charisma der Ziele ab. Wenn mehrere Personen betroffen sind, benutzen Sie den größten Würfelpool der Verteidiger und addieren +1 pro zusätzlichem Ziel (maximal +5). Gelingt dem Adepten die Probe, folgen die Ziele dem Adepten während der Vorführung [Charisma x 10] Minuten lang, während er seine Vorführung fortsetzt. Personen, die sich in dieser Trance befinden, können durch starke Ablenkung – wie lauten Lärm oder harte Stöße – aus ihrer Trance gerissen werden.

VERBESSERUNGEN

Rattenfänger

Hautkünstler

HAUTKÜNSTLER
VORAUSSETZUNG: MELANINKONTROLLE

Durch diese Verbesserung wird der Körper des Adepten zu seiner Leinwand. Er erlangt eine extrem feine Kontrolle

über seine Hautpigmente und kann auch neue Farben (Schwarz, Rot und Blau) auf seiner Haut erscheinen lassen. Damit kann der Adept irgendwo auf seinem Körper „Tätowierungen“ erscheinen lassen oder seine Haut insgesamt in einen unnatürlichen Ton färben.

DER WEG DES SPRECHERS

FEENBERÜHRT

Adepten auf diesem Pfad erhalten ein betörend schönes Erscheinungsbild. Ein Adept kann eine Vergleichende Probe auf Magie + Intuition + Initiatengrad gegen Willenskraft + Intuition des Ziels ablegen. Wenn das Ziel unterliegt, sieht es eine manabasierte, idealisierte Illusion des Adepten. Der Adept kann dann Magie + Initiatengrad statt Charisma bei allen Charisma-Proben gegen dieses Ziel einsetzen. Die Illusion hält für 24 Stunden an. Der Adept kann diese Illusion [1 + Initiatengrad]-mal am Tag hervorrufen. Der Entzug bei jedem dieser Versuche entspricht den Erfolgen (nicht Nettoerfolgen) des Ziels bei der Vergleichenden Probe (beträgt aber mindestens 2).

VERBESSERUNGEN	METAMAGIE
Silberzüngiger Teufel	Feenberührt Präsenz

SILBERZÜNGIGER TEUFEL
VORAUSSETZUNG: GEBIETERISCHER TON

Ein Adept auf dem Weg des Sprechers kann bei der Verwendung der Kraft Gebieterischer Ton (S. 199) einen stärkeren Eindruck auf andere Person machen. Diese Verbesserung erhöht das Soziale Limit des Adepten um seinen Initiatengrad, wenn er Gebieterischer Ton einsetzt.

PRÄSENZ

Die Präsenz des Adepten ist sehr einnehmend, manchmal sogar sichtbar, wenn er spricht. Ein Adept mit dieser Metamagie erhält seinen Initiatengrad als Würfelpoolbonus zu allen Proben mit *einer* Sozialen Fertigkeit (die beim Erlernen der Metamagie festgelegt wird). Diese Metamagie kann nicht mehrmals gewählt werden. Der Bonus wirkt nur beim Einsatz der Fertigkeit gegen andere, nicht bei Widerstandsproben des Adepten gegen soziale Fertigkeiten anderer Charaktere.

DER WEG DES TIERS

KLAUEN
VORAUSSETZUNG: KERATINKONTROLLE

Der Adept zieht Kraft aus seiner animalischen Seite und lässt sich dicke, scharfe Krallen wie ein Raubtier wachsen. Der Schadenscode seiner Angriffe im Waffenlosen Kampf steigt um 1.

PERFEKTES RAUBTIER

Wer diesen Weg einschlägt, wird zum Raubtier, und Tiere spüren das. Ein Tier, das (auf Befehl oder aus eigenem Antrieb) versucht, den Adepten anzugreifen, muss eine Vergleichende Probe auf Willenskraft + Intuition gegen Magie + Intuition + Initiatengrad ablegen. Misslingt die Probe, kann es den Adepten – entweder aus Respekt vor seiner Stärke oder aus Angst, gefressen zu werden – nicht angreifen und wird entsprechend handeln. Erwachte Critter erhalten einen Würfelpoolbonus von +2 auf diese Probe. Das Tier kann aber Begleiter des Adepten angreifen. Wenn der Adept das Tier angreift, ist der Bann gebrochen.

TOTEMFORM (TIER)
VORAUSSETZUNG: [TIER] EINSTIMMEN

Manche Leute sagen, es gebe eine Macht, die über gewöhnliches Qi hinausgehe. Andere sagen, die gewonnene Energie sei nicht anders als die, die ein Zauberer durch das Beschwören eines anderen Geistes erhält. In jedem Fall haben Adepten, die diesen Weg beschreiten, eine Möglichkeit gefunden, ihrem Tierbegleiter näher zu sein. Mit dieser Metamagie zapft der Adept diese Energie an und wird zu dem Tier, das er an sich gebunden hat.

Nach einer zwanzigminütigen Vorbereitung verwandelt sich der Adept in die Gestalt eines Tiers, das jener des Tiers, das er auf sich eingestimmt hat, entspricht. Er erhält dabei alle Fähigkeiten des entsprechenden Tiers. Diese Verwandlung ist aber nicht bloß ein kurzzeitiges Aufgeben der metamenschlichen Gestalt. Sie ähnelt eher dem Gestaltwandeln, und viele Adepten auf dem Weg

VERBESSERUNGEN	METAMAGIE
Klauen	Perfektes Raubtier Totemform (Tier)

des Tiers werden mit Gestaltwandlern verwechselt. Die Körperlichen Attribute und Limits werden die des Tiers, aber die Geistigen Attribute und die Fertigkeiten bleiben die des Adepten.

Diese Fähigkeit hat den Nachteil, dass es der Adept schwer hat, sich zurück in metamenschliche Gestalt zu verwandeln, weil sein Geist im Tierkörper langsam immer wilder wird. Nach ein paar Tagen kann der Adept für immer im Tier verloren gehen.

Um sich in die Tierform zu verwandeln, muss der Adept eine erfolgreiche Probe auf Arkana + Magie [Geistig] (2) ablegen. Der Adept kann in Tiergestalt verbleiben, solange er will. Die Rückkehr in die metamenschliche Gestalt erfordert eine erfolgreiche Probe auf Arkana + Magie [Geistig] (3). Misslingt diese Probe, muss der Adept weitere 2 Stunden warten und sich sammeln, um die stärker werdenden tierischen Instinkte zu überwinden. Pro 24 Stunden in Tiergestalt steigt der Schwellenwert der Probe um 1. Wenn der Schwellenwert über das Geistige Limit des Adepten steigt, wird er permanent zum Tier.

DER UNSICHTBARE WEG

SCHATTENBERÜHRUNG
VORAUSSETZUNG: SPURLOSER SCHRITT

Adepten auf dem Unsichtbaren Weg können lernen, keine Fingerabdrücke auf den Gegenständen zu hinterlassen, die sie berühren. Diese Fähigkeit kann auch verwendet werden, um das Auslösen Alchemischer Erzeugnisse mit Kontaktauslöser zu vermeiden. Dazu muss der Adept erfolgreich eine Vergleichende Probe mit Magie gegen die gegenwärtige Wirksamkeit des Erzeugnisses ablegen.

STILLE DER LEERE

Durch Meditation kann ein Adept seinen Geist wappnen, um für Wahrnehmungszauber und Ritualmagie schwerer auffindbar zu sein. Um in diesen Zustand zu gelangen, muss der Adept bewegungslos verharren und sich fünf Minuten lang, ohne sich zu bewegen, zu sprechen oder zu gestikulieren, nur auf seine Atmung konzentrieren. Jede Handlung, aber auch ein Bewegtwerden oder das Erleiden von Schaden, bricht diese Konzentration, woraufhin der Adept von vorne beginnen muss. Wenn die Meditation abgeschlossen ist, kann der Adept wieder normal handeln. Bei Widerstandsproben gegen Wahrnehmungszauber erhält er dann einen Würfelpoolbonus von 1 + Initiatengrad. Auch Gegenstände im Besitz des Adepten widerstehen auf diese Weise (z. B. gegen einen Zauber Feuerwaffen Entdecken). Auch das astrale Spurenlesen gegen den Adepten wird schwieriger: Der Schwellenwert steigt um 1 + Initiatengrad bei der Askennen-Probe (*SR5*, S. 314). Der Adept kann bis zu acht Stunden in diesem geistigen Zustand verbleiben.

VERBESSERUNGEN
Schattenberührung

METAMAGIE
Stille der Leere

DER WEG DES ZAUBERERS

GESTEIGERTE FINGERFERTIGKEIT
VORAUSSETZUNG: GESCHICKTE FINGER

Mit dieser Verbesserung hat der Adept eine bessere Kontrolle bei Taschenspielerei und -diebstahl und vermeidet es, entdeckt zu werden. Das sind echte Taschenspielertricks, die mundane Zauberer gerne beherrschen würden. Um die Taschenspielertricks des Adepten zu bemerken, erhält jeder, der ihn beobachtet oder zu seinem Ziel wird, pro Initiatengrad des Adepten einen zusätzlichen Würfelpoolmodifikator von -1 auf seine Wahrnehmungsproben.

MEISTER DER NEUN CHAKREN
VORAUSSETZUNG: NERVENSCHLAG

Der Adept hat ein besseres Verständnis vom Fluss der Magie in der Lebensenergie einer Person. Dadurch kann er Punkte mit starker Energiekonzentration an seinem Ziel treffen, um dessen Magieattribut kurzzeitig zu senken. Dies funktioniert wie beim Nervenschlag (S. 203), aber der Angriff senkt stattdessen die Magie. Der Magieverlust wirkt ähnlich wie Hintergrundstrahlung, da das Ziel bei Proben mit Magie einen geringeren Würfelpool zur Verfügung hat. Wenn die Magie des Ziels auf 0 sinkt, kann es keine magischen Fertigkeiten oder Adeptenkräfte mehr einsetzen, bis sich das Magieattribut regeneriert hat.

VERBESSERUNGEN
Gesteigerte Fingerfertigkeit
Meister der Neun Chakren

FLEISCHER-RECHNUNG

Cantina El Loco
Key West, Karibische Liga
21. Oktober 2075
13:25 UTC

„Du bist dran, Norm."

Ricky Sharpe grinste den stämmigen Ork einfach an. Er wusste, dass der Straßensamurai ihn einschüchtern und zu einem Fehler zwingen wollte. Aber Ricky war nicht leicht einzuschüchtern. Viele hatten auf vielerlei Art versucht, ihn zu eliminieren – und alle waren gescheitert.

Äußerlich ganz ruhig war Ricky im Inneren ein Funke kurz vor der Zündung. Sein Mojo war vorbereitet, verfügbar und einsatzfähig, wartete nur auf den Moment der Entladung. Er hielt die Arme entspannt an der Seite, und niemand merkte, dass seine Rechte sich zwei Zentimeter näher an das hinterhältige Kampfmesser an seiner Hüfte bewegt hatte. Der Ork schien im Gegensatz dazu aufgeregt und angespannt; seine Finger zuckten unwillkürlich. Ricky war überrascht, dass er noch keine Sporne ausgefahren hatte. Waren seine verstärkten Reflexe zu hoch eingestellt, oder war seine Angriffslust nur eine Maske seiner Angst? Ricky wusste es nicht, und es war ihm egal. *Niemand fordert den Löwen in seiner Höhle heraus*, dachte Ricky im Stillen. Es würde Spaß machen, diesem Hauer eine Lektion zu erteilen.

Draußen vor der Cantina tobten die letzten Ausläufer von Hurrikan Steven. Blitze zuckten, Donner grollte. Drinnen war es still. Die Menge atmete kaum und ließ den beiden Kontrahenten viel Platz. Es war beinahe so weit.

Ein besonders heller Blitz ging einem ohrenbetäubenden Donnerknall voraus. Ricky schlug zu. Seine Linke griff, zu schnell für das normale metamenschliche Auge, nach einem der Schnapsgläser auf dem Tisch vor ihm. Die Menge in der Cantina drehte plötzlich durch, Jubel brandete auf, und der Kampf begann. Überrascht griff der Ork nach seinem eigenen Glas, aber als er den ersten Tequila unten hatte, war Ricky schon bei Nummer drei.

Ricky war im Fluss, seine Bewegungen waren ein Urbild der Adeptenkraft und Eleganz, während die billigen Implantate des Orks diesen ungeschickt und unkontrolliert aussehen ließen. Innerhalb von vier Herzschlägen hatte Ricky das sechste und letzte Glas geleert, und der Ork griff nach Nummer fünf. Ricky schmetterte das letzte Glas auf den Tisch, drehte sich elegant, und seine Rechte schoss vor. Am anderen Ende des Raums grub sich sein Kampfmesser mitten in eine abgenutzte Dartscheibe. Der Ork ließ sein letztes Glas fallen und warf aus reinem Reflex heraus seinen eigenen Dolch – der mit dem Griff voraus in der Jukebox landete, die zwei Meter rechts unterhalb der Scheibe stand. Die Waffe prallte ab, die Jukebox erwachte zum Leben und schmetterte Johnny Bangers letzten Hit „I Do What I Want".

„Sieger!", rief die elfische Barfrau und deutete auf Ricky. Ricky hob triumphal die Hände und ließ sich vom Publikum feiern. Der Straßensamurai stand bewegungslos da, mit leeren Cyberaugen und leerem Gesicht. Dann fiel er um. Im Hintergrund übergaben die Wettverlierer den Siegern Credsticks oder örtliches Scrip.

„Niemand fordert den Löwen in seiner Höhle heraus!", rief Ricky, als er seine Klinge zurückholte. Als er den Waffenfokus mit der Rechten in die Scheide gleiten ließ, merkte er, dass die Linke den Impuls hatte, dasselbe zu tun. Aber der Zwilling der Waffe war weg, vor ein paar Monaten während einer üblen Begebenheit in Südamerika verloren. Es war, als hätte er eine Hand verloren: Er hatte immer noch das Gefühl, als wäre sie da.

Der Klang einer altmodischen Schiffsglocke auf dem Tresen unterbrach seine Gedanken. „Sperrstunde!", rief die Barfrau.

Ricky ignorierte die Anweisung und nahm sich eine Flasche Tequila vom obersten Regal. Er würde bleiben, solange er woll-

VON R. J. THOMAS

te, wie er es die letzten Monate getan hatte. *Ihr Geister, ich liebe dieses kleine Dreckloch*, dachte Ricky.

In der Cantina beeilten sich die Gäste, ihre Rechnungen zu bezahlen oder die Reste ihrer Drinks zu kippen, während die Rausschmeißer sie unsanft ermunterten, endlich abzuhauen. Nach wenigen Minuten blieben nur noch Ricky, das Personal – und eine einsame Gestalt an einem Tisch im Hintergrund mit einer Flasche Bourbon von Maker's Mark und zwei Gläsern.

Einer der Rausschmeißer, ein Menschenmann mit zu vielen Kunstmuskeln, fühlte sich von Mr. Bourbons Unfähigkeit, Anweisungen zu befolgen, provoziert. „Hey, Omae, hast du deine Ohren nicht eingeschaltet? Oder bist du einfach zu blöd, um zu verstehen, was ‚Sperrstunde' heißt?"

Mr. Bourbons Gesicht war zum Teil von einer schwarzen Baseballkappe und einer dunklen Smartbrille verborgen. Er trank einen weiteren Schluck. Knurrend stürmte der Muskelmann auf ihn zu, drosch die Hände auf den Tisch und lehnte sich vor, sodass ein bisschen Spucke auf Mr. Bourbons Mantel landete.

„Pass auf, du Arsch, ich sagte –"

„Ich habe es gehört", unterbrach Mr. Bourbon sanft. „Ich gehe nur nicht, das ist alles."

Der Muskelmann grinste böse. „Und warum?"

„Ich habe etwas zu bereden. Mit *Ricky*."

Ricky wandte den Kopf, als er seinen Namen hörte. Er kannte die Stimme mit ihrer seltsamen Akzentmischung aus Mittelwesten der UCAS und Cajun der CAS nicht, aber etwas an ihr erweckte seine Aufmerksamkeit.

Ihre Blicke trafen sich zum ersten Mal. „Kenne ich dich?"

Mr. Bourbon setzte sein Glas sanft ab, setzte sich gerader hin und schenkte das zweite Glas voll. „Mich nicht. Aber eine Partnerin." Er zog eine abgenutzte Automatikpistole hervor und legte sie auf den Tisch.

Ricky erkannte die Waffe, und das Blut gefror ihm in den Adern.

„Wir haben noch eine Rechnung offen. Wie wäre es, wenn wir sie begleichen?", sagte Mr. Bourbon.

Ricky blieb cool. „Ich weiß nicht, worauf du hinaus willst. Wie wäre es, wenn du einfach abhaust? Niemand wird zulassen ..." Er ließ die Worte nachklingen, und seine Rechte bewegte sich zur Klinge.

„Au contraire", unterbrach Bourbon. „Wenn sie wüssten, was du in Südamerika gemacht hast, würden sie dich lynchen."

*

Freistadt Bogotá
Zona Centrico
29. September 2074
15:31 UTC

„Zero-Zwei an Zero-Sechs. Major, ein paar Spielverderber nähern sich. ETA weniger als zwei Minuten. Sie müssen sofort abziehen!"

„Bin noch bei der Bergung von Verwundeten. Brauche mindestens drei. Können Sie sie hinhalten?"

Hinter dem Zielfernrohr ihres Desert Strike leckte Sergeant Major Raina Watkins über ihre Hauer – wie ein Tiger, der Beute wittert. „Ich werde dafür sorgen, dass sie ihre Handlungsweise bereuen."

„Verstanden. Lassen Sie das Link offen und halten Sie sich bereit zum Abzug."

„Auf Ihr Zeichen, Sir."

Raina veränderte ihre Position auf dem Sims des verlassenen Wohngebäudes, um einen besseren Schusswinkel zu haben. Der Feind war mindestens einen Zug stark, in leichter Militärpanzerung (ohne Abzeichen), mit gewöhnlichen Kleinwaffen bewaffnet. Aber sie hatten zwei MG-Schützen, und einer von ihnen

trug einen Ballista-Raketenwerfer. Raina runzelte die Stirn. Die Rettungsteams wären leichte Ziele, sobald sie versuchen würden, sich mit den Verwundeten zu bewegen.

Es war eine einfache Rettungsmission: Einschleichen in die Zona Centrico, um Team Fünf, das beim Eskortieren eines VIPs in einen Hinterhalt geraten war, zu retten. Raina war vorausgeschickt worden, um Aufklärung und Feuerschutz zu gewährleisten. Bisher war die Mission nach Lehrbuch verlaufen. Aber im Kampf schlug Murphys Gesetz fast immer zu.

Sie beobachtete durch das Zielfernrohr, wie der Feind geordnet und diszipliniert vorrückte. Die Teams gingen überschlagend vor und gaben einander Deckung. Sie mussten einen Tipp bekommen haben, denn sie bewegten sich genau auf die Position von Team Fünf zu.

„Heute nicht, Leute", murmelte Raina. Sie berührte eine kleine, abgewetzte Tasche an ihrer Weste, die ein verschlissenes Abzeichen enthielt, und rezitierte: „Ich bin der Hirte, der Wolfsjäger, und niemand wird meiner Herde schaden ..."

Magie breitete sich wie ein warmer Strom in ihrem Körper aus, wusch Verspannung und Schmerz weg, die durch das Sitzen in derselben Position über fast einen Tag entstanden waren. Ihre Sinne wurden schärfer, das Scharfschützengewehr in ihren Händen fühlte sich wie ein Teil ihres Körpers an. Mit ihrer astralen Wahrnehmung konnte sie keine Zauberer sehen. Schade. Dann hätten sie eine Chance gehabt.

Der Feind war mehr als hundert Meter entfernt, aber die Zielmarkierung des Desert Strike richtete sich mit Leichtigkeit auf den Kopf des Raketenschützen aus und glitt seinen Rücken hinab. Raina zog den Abzug, und ihr Gewehr hustete einmal. Eine halbe Sekunde später explodierte das Magazin des Raketenwerfers mit den Sprengraketen wie eine Bombe. Vier der Feinde, die vom Höllenfeuer erfasst wurden, fielen zu Boden. Sie standen nicht wieder auf.

Der Rest schoss blindlings in alle Richtungen und versuchte, Sperrfeuer zu legen. Aber Raina war nicht in Gefahr. Sie zielte ganz ruhig auf einen der MG-Schützen; sein Kopf explodierte in einem Regen aus Blut und kinetischer Energie. Raina drückte noch dreimal ab, und drei weitere Feinde starben. Deren Kommandant befahl den Rückzug, als die Disziplin sich in Panik aufzulösen begann. Die Überlebenden warfen IR-Rauchgranaten, um ihren Rückzug zu decken, aber Raina konnten noch ein paar von ihnen sehen. Sie hätte noch mindestens zwei mehr erledigen können, aber ihre Mission war erfüllt. Sie war eine professionelle Soldatin, keine Mörderin.

„Zero-Zwei an Zero-Sechs. Nennen Sie mich ehrgeizig: Der Feind haut ab. Jetzt wäre eine gute Gelegenheit, endlich zu verschwinden."

„Verstanden, Zero-Zwei. Alle Pakete sind gepackt und verladefertig. Treffen an Sammelpunkt Alpha in vier Minuten. Versäumen Sie den Bus nicht!"

„Machen Sie Witze? Sie schulden mir eine Flasche von dem guten Zeug, Sir!"

Raina richtete sich auf dem Vorsprung auf, ihre Magie war noch aktiv, und sie spürte plötzlich Bewegung hinter sich. Reflexhaft warf sie sich zur Seite und spürte einen plötzlichen, stechenden Schmerz im Bein. Sie fiel wieder zu Boden und sah einen Wurfdolch, der sich bis zum Knochen in ihre linke Hüfte gegraben hatte. Ohne nachzudenken griff sie nach unten und zog ihn heraus; ein scharfes Keuchen des Schmerzes entwich ihr, als sie merkte, wie dumm das gewesen war. Sie drückte mit der freien Hand auf die sprudelnde Wunde, suchte die Gegend nach dem Angreifer ab und sah nichts als zwei weitere Dolche, die in der Plasbetonkante steckten.

„Du bist ziemlich gut", sagte eine unbekannte Stimme. „Bisher konnte noch niemand einem ausweichen. Aber ich glaube, ich bin trotzdem im Vorteil."

Rainas Kopf fuhr gerade noch rechtzeitig in Richtung der hallenden Stimme herum, um zu sehen, wie ein Menschenmann in einem Urban-Explorer-Overall auf den Vorsprung sprang. Er landete nach einem Überschlag kauernd, mit über der Brust gekreuzten Armen, und starrte sie an. „Und ich dachte, heute würde ein langweiliger Tag sein. Großartige Schussleistung übrigens. Sehr präzise. Ich ziehe aber andere Tötungsmethoden vor." Seine Arme streckten sich aus, und ein Paar gemein aussehende Kampfmesser lagen in seinen Händen. Raina runzelte die Stirn. Auch ohne ihre Astralsinne konnte sie einen Adepten und ein Paar Waffenfoki erkennen, wenn sie sie sah. *Scheiße.*

„Wenn du also stillhältst, sind wir ganz schnell durch. Wenn du willst, kannst du dich wehren, dann stirbst du eben müde. Ich will es jedenfalls hinter mich bringen, damit ich Aztlan Nights im Trid nicht versäume", sagte er und schoss mit unglaublicher Geschwindigkeit vor.

Nahkampf war nicht Rainas Stärke, aber sie war alles andere als hilflos. Der Adept stürmte heran, schwang seine Klingen in einem verwirrenden Muster, und plötzlich schoss seine Rechte vor – auf Rainas Oberschenkelarterie zu. Sie hatte die Bewegung vorausgesehen, das Wirbeln ignoriert und den Angriff (knapp) mit dem Gewehr pariert. Der Adept war schnell. Sie schwang das Gewehr hoch und traf ihn am Kinn. Er trat überrascht einen Schritt zurück. Raina nutzte die Gelegenheit und rammte ihm den Kolben ins Gesicht. Sie hörte das befriedigende Knirschen des Knorpels, und Blut schoss ihm aus der Nase.

Der Adept taumelte zurück und schrie – nicht vor Schmerz, sondern vor Freude. Er zitterte ekstatisch und verschmierte sein Blut im Gesicht. Raina hatte so etwas schon gesehen, und die plötzliche, schreckliche Einsicht, was der Adept war, ließ ihr das Blut gefrieren. Sie hob schnell das Gewehr an die Schulter – nur um zu erkennen, dass der Lauf beschädigt war. *Verdammte Scheiße!*

Der Adept fing sich sofort wieder, als Raina ihre Crusader schnell zog und schoss. Drei Kugeln trafen den Torso des Adepten, und er fiel auf ein Knie, aber die Panzerung hielt. Raina spürte bereits die Wirkung des Blutverlustes und zielte mit zitternder Hand auf den Kopf. Der Adept lachte nur.

„Wirklich nicht schlecht", sagte er mit fröhlicher Mordlust im Gesicht. „Fast hättest du mich erwischt! Bin gespannt, was dir als Nächstes einfällt." Er stieß, während er sprach, ein Messer vor – mit der Spitze nach oben. Raina wich aus, als sie plötzlich merkte, dass das Messer nur eine Zielmarkierung abgegeben hatte. Sie hörte einen dumpfen Knall in der Entfernung, gefolgt von einem verräterischen Pfeifen. Sie sah nach oben und erblickte eine Überwachungsdrohne zwanzig Meter über sich.

Sie musste weg. Sie schwang sich über die Kante und landete vier Stockwerke tiefer auf einem Müllhaufen – den sie zuvor genau zu diesem Zweck aufgeschichtet hatte. Über ihr schlug das erste Artilleriegeschoss im Gebäude ein, zerstörte das oberste Stockwerk und ließ Trümmer fliegen. Raina rollte schnell aus dem verborgenen Sicherheitsnetz, blickte nach oben und sah, wie der wahnsinnige Adept über Stege und Wände des Gebäudes hinabturnte, als würde er Parkour laufen. Ihr blieb nur eines: rennen.

Raina sprintete, angetrieben von Magie und Verzweiflung, so schnell sie die Beine trugen. Sie rannte an gesprengten Mauern, kaputten Fahrzeugen und verstümmelten Leichen vorbei. Aber der Adept blieb ihr auf den Fersen.

„Hallo! Bleib doch stehen, Zuckerzähnchen! Ich will dir nicht wehtun. Ich will dir nur das Herz rausreißen!", schrie er, als er von einem Leichenhaufen sprang. Raina antwortete mit einer Salve aus der Crusader, die ihn aber verfehlte.

„Langsam glaube ich, du magst mich nicht!", schrie er und warf drei weitere Dolche. Raina konnte nicht ausweichen und spürte, wie zwei davon in ihren Rücken und einer ins verletzte Bein schlugen. Sie taumelte, ließ das Gewehr fallen und warf sich gegen das ausgebrannte Wrack eines Schützenpanzers. Sie lehnte sich gegen das Fahrzeug und hob die Crusader. Verletzung, Blutverlust und Erschöpfung forderten ihren Tribut, und der Schock setzte ein. Ihr Blick verschwamm, und von den AROs in ihrer Smartbrille wurde ihr schlecht.

Die Artillerie war verstummt, aber der Adept näherte sich langsam, mit wirbelnden Waffenfoki in den Händen. Sie nahm alle Kraft zusammen, die ihr geblieben war, stütze sich am Schützenpanzer ab, packte die Crusader mit beiden Händen und richtete sie auf sein Gesicht. „Halt", sagte sie.

Der andere Adept kicherte. „Das wird also der Showdown. Du hoffst – betest –, dass du mir in den Kopf schießen kannst, bevor ich bei dir bin und dich ausnehme wie einen Fisch."

Rainas Blick wurde unscharf. „Halt. Sofort."

„Lass es doch, Hauerchen. Du stirbst sowieso gleich! Lass es mich doch schnell machen."

„Nein. Halt. Jetzt sofort!"

„Keine Chance. Glaubst du wirklich, dass du mich überhaupt treffen kannst?"

„Nein, ich halte dich nur auf."

Ein wenig Blut tropfte aus ihrem Mund, als sie nach oben nickte. Der andere Adept sah nach oben und erblickte die Aufklärungsdrohne. Seine Augen wurden groß. Dann hörte er das Pfeifen.

*

Raina wusste nicht, wie lange sie hier gelegen hatte. Das Knacken des Funkverkehrs in ihrem Ohrstöpsel brachte sie wieder zu Bewusstsein. Sie war zu schwach, um sich zu erheben. Sie konnte sich nur auf den Rücken drehen.

„... hier Zero-Sechs. Kommen!"

Ihre Kiefer bewegten sich ein paar Mal, bevor sie eine Antwort krächzen konnte: „Hier Zero ... Zero-Zwei."

„Raina, ich bin immer noch im Gebiet und empfange Bilder, aber Ihr GPS ist aus."

Da zerriss ein Schrei reiner Wut die Luft. Raina wandte den Kopf und sah den Adepten in etwa zwanzig Metern Entfernung: Sein Overall war verbrannt und zerfetzt, darunter versengte Haut und verbranntes Fleisch, und er kroch durch Schutt und Schrott. Er wandte sich ihr zu, Mordlust im Gesicht. „Das ist deine Schuld! Sie ist deinetwegen weg!" Er taumelte voran und hatte nur noch eine Klinge in der Hand.

Ihr Blick verdunkelte sich, und sie konnte nichts dagegen tun. „Zero ... Nate ... haben Sie ...", krächzte sie.

„Mission erfüllt, ja. Geben Sie mir Ihre verdammte Position oder schalten Sie das GPS ein!"

„Diesmal nicht, Sir. Ich bin fertig. Tut mir leid, Nate. Diesmal schaffe ich es nicht zur Party."

„Was? Nein, Raina, nein! Durchhalten, durchhalten!"

Raina griff nach oben und zog den Ohrstöpsel heraus, als der andere Adept ihr den Bauch aufschlitzte. Es hätte wehtun können, aber sie war schon völlig taub. Trotzdem hielt Raina seinem Blick stand und wollte, solange sie konnte, durchhalten.

„Was sagte ich noch vorhin über dein Herz? Ach ja ..." Der Adept stieß seinen Dolch in Rainas Brust.

*

„Weißt du, ich habe genug. Bruno, schmeiß ihn raus", sagte Ricky.

Bruno, der muskulöse Rausschmeißer, grinste, als er nach Mr. Bourbon langte, um ihn rauszuwerfen. Plötzlich fiel er bewusstlos zu Boden. Mr. Bourbon zog langsam den Arm zurück.

„Noch jemand, der was Dummes tun will? Das geht nur mich und Ricky an, verstanden?", sagte Bourbon.

Die Angestellten waren erstarrt, sprachlos. Genau wie Ricky. Er hatte noch nie einen so schnellen waffenlosen Angriff gesehen. Zum ersten Mal zweifelte er an seiner eigenen Überlegenheit. Trotzdem blieb er cool.

Die elfische Barfrau brachte als erste den Mut auf, zu sprechen. „Bitte, Señor, gehen Sie einfach! Sie haben den Falschen! Ricky kann unmöglich getan haben, was Sie sagen!"

Als Antwort griff Bourbon unter seinen Mantel und zog ein langes, gemein aussehendes Kampfmesser hervor. Er ließ alle genau hinsehen, bevor er es in den Tisch rammte. „Kommt euch das bekannt vor?"

Das Personal keuchte beim Anblick der Klinge. Sie war das exakte Gegenstück von Rickys Waffe.

„Wie viele Leute hast du mit diesen Klingen aufgeschlitzt, Ricky? Dutzende? Hunderte?" Bourbon hielt die Klinge in den Fingerspitzen und drehte sie langsam. Ricky konnte den Blick nicht abwenden; er wurde schon rot, und seine kühle Fassade bröckelte.

„Ach bitte", sagte einer der anderen Barmänner. „Das könnest du überall her haben."

„Möglich. Frag Ricky. Er scheint sich dafür zu interessieren."

Ricky stand da, seine Hand hing an der Hüfte und schwitzte unter dem harten Griff um die Waffe.

Mr. Bourbon stand langsam auf. „Willst du wissen, wo ich sie gefunden habe? Ich war nur einen halben Klick weit weg. Als ich ankam, fand ich das statt dir. Deine Spur war leicht zu verfolgen. Ich musste zwei Tage eine Kampfzone durchkämmen, aber ich fand deinen Unterschlupf. Ja, ich habe gesehen, was du ihr und den anderen, oder ihren Überresten, angetan hast. Und den Altar. Wie hat die Presse dich genannt: Fleischer von Bogotá?", sagte er.

„Das heißt immer noch nichts", sagte der andere Barmann.

„Heißt nichts ... nichts bewiesen ... gefunden; HA!", bellte Ricky plötzlich, sein Gesicht war eine Maske von Irrsinn und Zorn, als er sehnsüchtig seine andere Klinge ansah. „Scheiß drauf. Gib sie mir!", kreischte er.

„Ricky?", sagte die elfische Barfrau und zog sich langsam zurück.

Er ignorierte sie. Alles, was er wollte, war seinen rechtmäßigen Besitz zurück. „Gib sie mir. Sofort!"

„Ihr geht jetzt am besten", sagte Bourbon. Das Personal gehorchte eilig. Allein gelassen starrten die beiden einander an. Ricky zitterte vor Wut, Bourbon war ganz ruhig.

„Wie hast du mich gefunden?", fragte Ricky.

„Bildverbindung in ihrer Brille. Habe alles gesehen. Danach musste ich nur mit den richtigen Leuten reden und genug bezahlen. Viele Leute wollen dich tot sehen."

Ricky kicherte. „Nichts Neues. Muss nur die ID wechseln. Und jetzt? Eine letzte Konfrontation. Ein Duell, um zu sehen, wer der Bessere ist?"

Bourbon stand einfach da.

„Was? Kannst du plötzlich nicht mehr sprechen? Vor ein paar Minuten konntest du gar nicht das Maul halten, und jetzt sagst du nichts? Und warum? Wegen einer wertlosen Hauerschlampe?!"

Bourbons Rechte glitt zu der Crusader auf dem Tisch.

„Ah! So ist das. So ein Ehrending, oder? Du bist ein Racheengel oder so ein Scheiß, oder? Okay, Gumbo, ich spiele mit. Und weißt du was? Ich mache es ‚ehrenhaft'. Du kriegst dieselbe Chance, die sie hatte. Sehen wir mal, wer schneller ist: du mit der Scheißknarre oder ich mit ..."

Plötzlich gab es einen scharfen Knall. Rickys Körper zitterte wild, als sein Gehirn den Schädel nach hinten verließ. Bourbon stand da, mit einer rauchenden Colt 2066 in der Linken. Ricky stand noch ein paar Sekunden, dann verdrehten sich seine Augen, und er fiel um.

„Ehre gilt nicht für tollwütige Tiere. Die werden eliminiert."

*

Er musste nicht lange suchen, um das Gewünschte an Rickys Leiche zu finden. Es war in der rechten Brusttasche seines Overalls. Er zog es hervor, zusammen mit einigen anderen Gegenständen: einem Ehering, einem Ohrring, einem alten Silberdollar, einem kleinen Plastikdelfin und einer Haarlocke in einem winzigen Plastikbeutel. Lauter Trophäen von anderen Opfern. Er sprach für sie alle ein kurzes Gebet, in der Hoffnung, auch ihnen Gerechtigkeit verschafft zu haben. Er betrachtete das Objekt einen Moment lang: ein abgewetztes, altes Abzeichen mit einem Sensenmann, der über die Schulter blickte, und einer stilisierten „61" am unteren Rand. Er packte es fest, seine Augen unter der Smartbrille wurden feucht. Er holte tief Atem und zog zwei gleichartige Abzeichen aus der eigenen Tasche: seines und das seines Vaters. Er packte die drei zusammen, steckte sie in die Tasche, aktivierte sein Kommlink und ging aus dem Lokal. Der Regen hatte aufgehört.

„Bravo Zero-Sechs an Freebird. Mission erfüllt. Die Rechnung ist beglichen."

KÖRPERLICHE MAGIE

Growlers Ohren zuckten, und seine Augen öffneten sich weit, als er den Schrei hörte. Aus einem Reflex heraus rollte er aus seinem zusammengeschusterten „Haus“, ging in die Hocke und schnüffelte die Luft. Er wusste sofort, dass etwas falsch war.

Trotz des Gestanks von Müll und Verwesung konnte er den Geruch der Eindringlinge wahrnehmen, als ein neuer Schrei ertönte. Ein gefährliches, tiefes Grollen erklang aus seiner Kehle, und Growler sprintete los. Er hörte in der Ferne verschiedene Geräusche, als er sich einen Weg durch das Labyrinth aus dem Schutt, Müll und Schrott bahnte, den die Konzerne aus Downtown Seattle hier hinterlassen hatten. Auch ohne seine verbesserten Sinne hätte er die Eindringlinge leicht gefunden.

Er schlitterte leise neben einen rostigen Müllcontainer und spähte vorsichtig um die Ecke. Im schwachen Licht der Gasse sah er eine Frau mittleren Alters mit einem unauffälligen Geschäftskostüm und leuchtender Neo-NET-Anstecknadel am Revers. Sie hatte eine blutende Hand erhoben und hielt einen Teenager im Arm. Growler erkannte den Jungen: Er war ein arroganter Konzernbengel, der sich gerne in Slums rumtrieb. Der verdammte Idiot hatte sich diesmal zu viel herausgenommen. Blut strömte über sein Gesicht. Er hing schlaff im Arm der Frau, die an einen Maschendrahtzaun gelehnt auf dem Boden saß.

Zwei Menschen und ein Ork hatten das Paar in die Enge getrieben. Alle drei trugen Kunstleder in Weiß und Grau und hatten die Totenschädel der Dissemblers ins Gesicht tätowiert. In den Händen hielten sie lange, gebogene Messer.

„B-Bitte ... lasst uns durch!“, bettelte die Frau, und Blut tropfte von ihrer Hand. „Ich will meinen Sohn bloß nach Hause bringen.“

Der große Ork kicherte. „Hört ihr das, Chummer?“, fragte er seine Kumpel und wandte sich wieder der Frau zu. „Sorry, Norm. Heute ist eine besondere Nacht. Meine zwei Jungs müssen zeigen, was sie können, und dafür brauchen wir schönes ... frisches ... Fleisch.“ Die drei lachten, als die Frau aufschluchzte.

Glühender Zorn erfasste Growler. Magie schoss durch seinen Körper, und er begann zu knurren und zu bellen.

Growler war jetzt zentriert und stürmte hinter dem Container hervor. Viel schneller, als man einem Zwerg wie ihm zugetraut hätte, stürzte er sich auf einen der Menschen. Bevor der Möchtegern-Ganger reagieren konnte, ging Growler leicht in die Knie und schmetterte ihm die Faust in den Unterleib. Der Möchtegern riss die Augen auf und krümmte sich zusammen.

Growler richtete sich auf, nutzte seinen Schwung und ergriff den Gürtel des Gangers. Er hatte schon gemerkt, dass der Ork auf ihn losging. Growler drehte sich auf einem Bein und schmetterte den Menschen gegen den Ork, sodass beide zu Boden gingen.

Kaum hatte Growler den ersten Menschen losgelassen, stürzte er sich auf den zweiten. Angst blitzte im Gesicht des Möchtegerns auf, als er einen verzweifelten Ausfall machte, dem Growler mit einem leichten Schritt zur Seite auswich. Messer und Arm schwangen an ihm vorbei, Growler ergriff den Arm, riss daran und drehte ihn zugleich herum. Das Schultergelenk wurde mit einem nassen Knacken ausgerenkt, und der Mensch fiel vor Schmerzen schreiend um.

Growler drehte sich zu dem Ork um, der wieder auf den Beinen war. Der lachte bloß und sagte: „Kleiner, das war ein Riesenfehler. Mr. Grey wird für dein süßes Fleisch einen hübschen Bonus zahlen!“

An beiden Enden der Gasse tauchten weitere Gestalten auf: Alle trugen Weiß und Grau und hatten Totenschädel auf den Gesichtern. Alle stimmten in das Lachen des Orks ein, schwangen Knüppel, Ketten und Messer und kamen heran.

Growler knurrte, drehte sich um und fletschte die Zähne. Er kauerte tief geduckt und spürte, wie die Knochen und Muskeln seines grinsenden Gesichts zu einer Schnauze wurden. „Dann mal los. Ihr wisst ja“, sagte er herausfordernd, „im Kampf kommt es nicht auf die Größe des Hundes an. Es kommt darauf an, wie viel Kampf im Hund steckt!“

ADEPTEN IN DER SECHSTEN WELT

„Gratuliere, Timmy ... du bist ein Adept! Versuch, niemanden umzubringen, okay?“ – Anonymer Poster, Shadowland BBS, ca. 2051

Was genau ist eigentlich ein Adept? Geht in irgendeine Kleinstadt oder einen Sprawl und fragt Otto Normallohnsklave, und ihr werdet wahrscheinlich etwas zu hören bekommen, das an die neueste Episode von *Holly Striker: Street Warrior*, dem neuesten Spin-Off von Karl Kombatmage, angelehnt ist. Die Drohnen (die fleischlichen, nicht die ferngesteuerten) haben das Grundkonzept dessen, was ein Adept ist, vielleicht verstanden, aber in Wirklichkeit haben sie nicht mal den Hauch einer Ahnung von der Wahrheit.

DIE ÖFFENTLICHE WAHRNEHMUNG

Adeptenkräfte wurden 2023 offiziell als Magieform anerkannt. Davor wurden sie als bloße außergewöhnliche Talente gesehen, weil sie nicht so offensichtlich übernatürlich wie Zauber oder Beschwörungen schienen. Aber für die neu anerkannten Adepten war das eine zweischneidige Sache: Endlich wurde zugegeben, dass ihre Fähigkeiten magischer Natur waren, aber damit waren sie auch vielen neuen Vorurteilen ausgesetzt.

UNFAIRE VORTEILE

Weil Magie die Grundlage der Adeptenkräfte ist und diese Kräfte wie technologische Modifikationen wirken, hatten viele Leute das Gefühl, es handle sich um eine Art Betrug. Vollzauberer konnten zum Beispiel beschließen, ihre Fähigkeiten einfach nicht zu nutzen, aber Adepten konnten ihre Kräfte nicht abschalten (meinten viele Leute). Es war auch nicht förderlich, dass Adeptenkräfte recht kampforientiert und viele Adepten eher aggressiv eingestellt waren. Für jeden friedlichen Zen-Meister gab es Dutzende Geschichten von Psychopathen, die sich einem magiebefeuertem Amoklauf hingaben. Alles wurde stark übertrieben, aber die öffentliche Wahrnehmung setzt sich meist gegenüber der Wirklichkeit durch – vor allem dann, wenn man Vorurteile pflegen kann. Als neue Adeptenkräfte aufkamen, erkannte die Öffentlichkeit langsam, dass Adepten mehr konnten, als Leute zu töten und Sachen kaputt zu machen.

Was einen Adepten ausmacht, ist gleichzeitig einfach und kompliziert. Die Grundlage der körperlichen Magie hat man schnell begriffen. Schwierig ist es, zu verstehen, wie ein Adept diese Fähigkeiten lernt, verbessert und benutzt.

ADEPTEN: MACHT UND VORURTEIL

Wie Zauberer sahen sich auch Adepten mit Diskriminierung und Vorurteilen konfrontiert, allerdings auf etwas subtilere Art.

Weil ihre Kräfte als unfair oder unverdient betrachtet wurden, wurden sie in vielen Berufsfeldern nicht zugelassen – außer im Militär und den Sicherheitsdiensten. Regierungen und Konzerne lassen keine Gelegenheiten ungenutzt verstreichen und rekrutierten Adepten wegen ihrer Kampffähigkeiten nur zu gerne. Ein einigermaßen starker Adept konnte (und kann) durch das bloße Unterschreiben eines bindenden Vertrags lächerlich hohe Gehälter und Boni erhalten.

Nicht jeder Adept hatte so viel Glück. Besonders Sportler litten unter dieser Ausgrenzung. Viele Jahrzehnte lang waren Adepten vom Profisport ausgeschlossen, weil sie angeblich unfaire Vorteile hatten. Tatsächlich waren nicht die stärkeren Fähigkeiten und die höhere Leistungsfähigkeit das Problem: Viele Leute meinten, man könne Adepten nicht kontrollieren. Technologische Verbesserungen waren in Ordnung, weil man sie für kontrollierbar hielt.

Als Folge davon bildeten Adepten ihre eigenen Profiligen, wie zum Beispiel die MMA-Organisation Gladio. Schließlich akzeptierte man Adepten aber doch, und die Ligen öffneten sich. Die Vorurteile sind natürlich nicht ganz ausgeräumt, und Adepten werden immer noch genau beäugt.

DAS BESCHREITEN DES WEGES

Wie bei Zauberern zeigen sich die Fähigkeiten von Adepten meist in der Pubertät. Dann ergibt sich die Frage: „Was jetzt?“ Sobald sich die Kräfte eines Adepten manifestieren,

SYNERGIEN: DEN BESSEREN ADEPTEN ERSCHAFFEN

Die Vorstellung von Wegen ist nicht nur metaphorisches Beiwerk: Sie hat bei der Charaktererschaffung echte Auswirkungen. Im Kapitel *Charaktererschaffung* des *SR5-Grundregelwerks* (ab S. 64) ist Schritt eins die „Auswahl des Charakterkonzepts". Dieser Schritt ist enorm wichtig, weil ein Anfängercharakter nur beschränkt Magie zum Erwerb seiner Kräfte zur Verfügung hat. Man kann natürlich sagen „Ich will einen Kampfadepten bauen", aber welche Art von Kampfadept soll es sein? Ein Pistolero? Ein Scharfschütze? Ein Nahkampfspezialist? Spieler sollten diese Fragen bei der Charaktererschaffung bedenken, und der Spielleiter sollte ihnen nötigenfalls dabei helfen.

Wenn ein Spieler sich für einen Pfad entscheidet, muss er ihn bei der weiteren Charaktererschaffung berücksichtigen. Ein Pistolero braucht zum Beispiel eine hohe Geschicklichkeit und Reaktion, ein Nahkämpfer eher Stärke und/oder Konstitution. Einige Vorteile können ebenfalls helfen. Außerdem müssen Spieler darauf achten, dass sie genügend Fertigkeitspunkte zur Verfügung haben. Wenn ein Spieler einen Magieradepten erschafft, ist genaues Rechnen bei der Erschaffung noch wichtiger, weil man Kraftpunkte und Magieattribut berücksichtigen muss.

Das heißt nicht, dass man bei jedem Detail Erbsen zählen muss. Eher helfen solche generellen Überlegungen neuen (und auch erfahrenen) Spielern bei einer glatt laufenden Charaktererschaffung. Nicht jeder Charakter muss (und soll) zu hundert Prozent perfekt sein. Wenn ein Spieler einen unterstützenden Adepten ohne besondere Spezialkenntnisse und mit einer breiten Palette von Kräften erschaffen will, soll er das tun. Das Hauptziel bei *Shadowrun* ist schließlich der Spielspaß.

muss er einige schwere Entscheidungen treffen, die festlegen, welche Art von Adept er wird. Für manche ist die Entscheidung einfach: Sie wissen, was sie wollen, und die Magie hilft ihnen, das zu erreichen. Andere sehen in der Magie eine spirituelle Herausforderung. Für sie sind ihre Kräfte nur ein weiterer Ausdruck ihres Selbst, ein weiterer Teil des Ganzen.

Unabhängig von seinen Glaubensvorstellungen wird ein Adept sich diesen Entscheidungen stellen müssen. In Adeptenkreisen nennt man das oft „den Weg finden". Kurz gesagt steht ein Weg für die Entscheidungen, die ein Adept beim Entwickeln seiner Kräfte trifft und durch die er sich zum Krieger, Athleten, Künstler, Sprecher oder zu etwas anderem entwickelt. Der Weg, den ein Adept beschreitet, ist so einzigartig wie er selbst.

MAGIERADEPTEN: DAS VERWISCHEN DER MAGISCHEN LINIE

Wenn man gerade meint, die Magie verstanden zu haben, ändert sich schon wieder etwas. Magieradepten sind eine solche Änderung. Diese Magieanwender sind zum Teil Zauberer, zum Teil Adepten und bilden eine eigene Kategorie. Sie haben sowohl Zugriff auf Adeptenkräfte als auch auf traditionelle Hexerei- und Beschwörungsfertigkeiten.

Im Durchschnitt sind sie weniger mächtig als reine Adepten oder Zauberer. Sie müssen ihre magischen Energien und ihre Ausbildung auf beide Felder aufteilen, um sie beherrschen zu können. In der magischen Gemeinde gelten sie als Generalisten oder „Hilfszauberer". Diese Bezeichnungen sind unfair, aber nicht ganz falsch. Meist haben Magieradepten geringere Fähigkeiten als Vollzauberer oder Adepten mit gleich hohem Magieattribut.

Was dem Magieradepten aufgrund seiner aufgeteilten magischen Prioritäten an Macht fehlt, macht er allerdings durch seine Vielseitigkeit wieder wett. Als magisches Taschenmesser kann er in vielen Situationen nützlich sein. Man braucht nicht immer die mächtigsten Fähigkeiten – oft sind die Fähigkeiten des Magieradepten gut genug, um den Job zu erledigen.

ADEPTEN IN DEN SCHATTEN

Richtig zu Hause fühlen sich Adepten – zum Guten wie zum Schlechten – in den Schatten, wo keine Fragen gestellt werden. Wie Konzerne und Regierungen suchen auch Schieber und Johnsons immer nach besonders qualifizierten Personen, und Adepten sind oft genau das.

In einem Runnerteam sind sie oft Spezialisten, die eine oder zwei Sachen nicht nur sehr gut, sondern extrem gut können. Sie können hervorragende Schützen, ninjaartige Einbrecher oder silberzüngige Teufel sein, die einem Bullen von Lone Star oder Knight Errant die Marke abschwatzen können. Vielleicht können sie auch jemandem den Drek aus dem Leib prügeln, ohne ins Schwitzen geraten. Und das ist noch lange nicht alles. Adeptenkräfte sind sehr vielseitig und können alles Mögliche für das Team leisten.

ALTE WEGE UND NEUE PFADE

In den letzten Jahrzehnten haben Adepten ihr Wissen über die Funktionsweise ihrer Magie vertieft. Wie die heutigen Zauberer sind auch die heutigen Adepten deutlich mächtiger als ihre Vorgänger. Erst vor ein paar Jahren haben einige Adepten ein gewaltiges Anwachsen ihrer Macht gespürt. Die genauen Gründe dafür sind noch nicht geklärt, aber manche Leute behaupten, die Manaspitze im Gefolge des Halley'schen Kometen im Jahr 2061 sei dafür verantwortlich. Andere behaupten, die verbesserten Übungstechniken hätten Adepten beim Optimieren ihrer Fähigkeiten geholfen.

Unabhängig von dem Grund hat ein seltsames Phänomen in der Adeptengemeinde einige Bekanntheit

erlangt: das Beschreiten von Wegen. Die genauen Details der verschiedenen Wege variieren von Adept zu Adept (bei einigen gibt es Ehrenkodizes oder spirituelle Einschränkungen), aber durch das Beschreiten eines bestimmten Weges kann ein Adept eine auf dem jeweiligen Weg basierende Gruppe von Fähigkeiten besser entwickeln. Zum Beispiel kann ein Adept auf dem Weg des Athleten sich besonders auf eine Sportart konzentrieren, statt allgemein athletischer zu werden.

Ein paar Leute betrachten die Wege als pseudomystischen Quatsch, aber die Forschung belegt, dass sie etwas bewirken, und versucht, sie zu katalogisieren. Bis jetzt wurden zehn verschiedene Wege identifiziert.

DER WEG DES ATHLETEN

Athleten unterscheiden sich von anderen darin, dass sie immer die Besten sein wollen. Seit den Olympiaden der Antike gab es immer Sportler, die nichts mehr wollten, als ihre Körper auf der Suche nach Ruhm an ihre Grenzen zu treiben. Für einen Athleten ist die Herausforderung das Wichtigste. Ob als MMA-Kämpfer auf dem Weg zur Meisterschaft, als Sprinter auf der Jagd nach olympischem Gold oder als Baseballspieler, der den Home-Run-Rekord brechen will, der Athlet nutzt seine Magie, um seine Fähigkeiten zu verbessern und seine Grenzen zu überwinden – alles, um noch eine Runde zu rennen, noch einen Kilometer zu laufen oder noch eine Sekunde schneller zu sein.

DER WEG DES AUSGEBRANNTEN

Dieser Weg wird eher als Irrweg oder Verfehlung betrachtet und wird von Adepten beschritten, die ihre magischen Fähigkeiten verloren oder geopfert haben, weil sie sich Bodytech einsetzen ließen. Sie werden von anderen Magieanwendern oft bemitleidet oder verabscheut. Es gibt unzählige Gründe, diesen Weg zu beschreiten. Manche haben ihre Magie durch Verletzungen oder Essenzverlust verloren und suchen verzweifelt nach Ersatz. Andere haben nicht genug Disziplin, um ihre Kräfte richtig zu entwickeln, und wollen eine Abkürzung nehmen, ohne zu erkennen, dass es kein Zurück mehr gibt. Andere sind von ihrer Gabe in den Wahnsinn getrieben worden und wollen sie wie ein Geschwür herausschneiden. Wer diesen Weg beschreitet, wird oft zu einem bloßen Schatten seiner selbst.

DER GEISTERWEG

Wie manche Adepten, die den Weg des Tiers beschreiten, sind jene auf dem Geisterweg von einem Schutzgeist gesegnet (oder vielleicht verflucht?). Diese Adepten folgen auf ihrem Pfad der Führung ihres Schutzgeistes. Manche Schutzgeister sind sehr fordernd, aber sie versprechen auch außergewöhnliche Belohnungen. Adepten, die diesen Weg beschreiten, gelten als spiritueller als die meisten anderen Adepten.

DER WEG DES HANDWERKERS

Der Weg des Handwerkers ist der jüngste entdeckte und als solcher anerkannte Weg. Die meisten Anhänger hielt man zuerst für solche des Wegs des Künstlers. Die Anhänger dieses Weges haben eine ungewöhnliche Affinität zu moderner Technologie und sind meisterliche Techniker und Bastler. Sie verwenden Magie, um technologische Geräte zu entwerfen, zu bauen und zu reparieren. Was sie von den Künstlern unterscheidet, ist, dass sie der Funktion den Vorzug vor der Form geben. Handwerker versuchen mit einer Konzentration, die an Besessenheit grenzt, jedes Milliwatt an Leistung aus einem Gerät zu kitzeln. Sie sehen Technologie als Unterstützung von (magischen und anderen) Fähigkeiten, nicht als deren Ersatz. Neben ihrer technologischen Brillanz zeigen Handwerker auch eine bemerkenswerte Hand-Auge-Koordination bei der Verwendung bestimmter Technologien wie etwa Fahrzeugen.

DER WEG DES KRIEGERS

Wie Athleten ihre Körper auf der Suche nach Ruhm immer wieder über neue Grenzen hinaus treiben, tun Krieger dies auf der Suche nach dem Sieg. Krieger sind die erfolgreichsten körperlichen Zauberer der Sechsten Welt und stehen für viele sinnbildlich für den Begriff „Adept“. Sie können Profisöldner oder Straßenkämpfer oder alles dazwischen sein, kommen aus allen Gesellschaftsschichten und kämpfen aus allen möglichen Gründen. Erst im Kampf ist der Krieger wahrlich in seinem Element. Aber trotz aller Vorurteile sind nicht alle Krieger blutdürstige Mordmaschinen. Tatsächlich werden einige von Blutdurst in die Schlacht getrieben; aber auch einige der ehrenhaftesten Metamenschen der Welt beschreiten den Weg des Kriegers. Wenn der Krieger in den Kampf zieht, kämpft er, um zu siegen.

DER WEG DES KÜNSTLERS

Künstler schaffen wunderbare Kunstwerke oder sind hervorragende Entertainer. Ihr Lebensziel und -zweck ist es, mithilfe ihrer Magie die Schönheit (oder den Schmerz und das Chaos, wenn sie so gesinnt sind), die sie in der Welt wahrnehmen, mit anderen zu teilen. Manche tun das mit klassischen künstlerischen Mitteln wie Bildhauerei oder Malerei. Einige schaffen unermüdlich Gedichte, Lieder und Geschichten, um die Fantasie anzuregen. Andere stehen auf der Bühne, fühlen den Fluss der Emotionen und nutzen ihre Magie, um genau die richtige Note oder genau das richtige Wort zu treffen, die oder das den maximalen Effekt erzeugt. Durch ihre jeweilige Kunst versuchen die Künstler, mit dem Publikum auf eine Weise in Beziehung zu treten, die sonst fast niemand beherrscht.

DER WEG DES SPRECHERS

Manchmal ist der Sprecher die nette Person, die einen gerade auf angenehme Weise im Gespräch überzeugt hat, etwas völlig Unübliches zu tun. Manchmal steht er vor einer Menge und bringt sie durch seine feurige, leidenschaftliche oder überzeugenden Rede zum Handeln. Und wenn alles vorbei ist und er seinen Auftrag richtig erledigt hat, hat man keine Ahnung, dass man von Magie beeinflusst wurde. So gehen die Sprecher vor. Ihre Stimme ist ihre Waffe, und ihre Einflussmagie ist ihre Munition. Dieser Weg ist von allen der unauffälligste (und eigentlich gefährlichste) - wer kann sich schon an alle Gespräche seines Lebens erinnern? Und wie oft sind wir wohl, ohne es im Geringsten zu merken, subtil manipuliert worden?

DER WEG DES TIERS

Einige Leute meinen, nicht die Person würde das Totem wählen, sondern umgekehrt. Das gilt besonders für die Anhänger des Wegs des Tiers. Die Anhänger dieses Wegs haben, ähnlich wie Schamanen, den Ruf eines Tiergeists vernommen und wurden für würdig befunden, die Führung, Weisheit und Macht des Totemgeistes zu nutzen. Das einfache Beschreiten dieses Weges ist für diese Adepten nicht genug, da ihre Schutzgeister fordernd oder launisch sein können. Der Adept muss sich strikten Verhaltensregeln unterwerfen, um seinen Schutzgeist nicht zu beleidigen und seine Fähigkeiten nicht zu verlieren. Meist ist das aber nicht schwierig, da Adepten, die diesen Weg beschreiten, ihr neues Leben oft wirklich genießen.

DER UNSICHTBARE WEG

Unauffälligkeit und Heimlichkeit: Das sind die Ziele des Unsichtbaren Wegs. Diesen Weg beschreiten Assassinen, Einbrecher und Spione, und Adepten, die sich auf ihm bewegen (oder auf ihm schleichen), perfektionieren ihre Fähigkeit, unentdeckt zu bleiben. Diese Adepten könnten jederzeit an jedem beliebigen Ort sein. Wenn sie ihre Kunst wirklich perfektioniert haben, wird niemand merken, was geschehen ist, bis sie schon lange über alle Berge sind. Dieser Weg wird mit kriminellen Handlungen assoziiert, aber nicht alle, die ihn beschreiten, sind Kriminelle. Manchmal ist es für die Lösung eines Problems einfach am zielführendsten, ungesehen zu bleiben.

DER WEG DES ZAUBERERS

Dieser Weg wird fast nur von Magieradepten beschritten, die versuchen, sowohl ihre magischen als auch ihre

Adeptenkräfte zu verbessern. Wegen des ungeheuren Aufwands, beide Talente gleichzeitig zu entwickeln, konzentrieren sich die meisten Magieradepten oft etwas mehr auf ihre Adeptenkräfte oder ihre Zauberfähigkeiten. Wer diesen Weg beschreitet, ist meist auch konzentrierter oder besessener beim Weiterentwickeln und Üben seiner Fähigkeiten – was bei dieser einzigartigen Herausforderung nur zu verständlich ist.

ADEPTENKRÄFTE

Es folgt eine erweiterte Liste der Kräfte für Adepten und Magieradepten. Die Adeptenkräfte aus dem Grundregelwerk sind hier der besseren Übersicht halber ebenfalls noch einmal aufgeführt.

ADRENALINSCHUB

KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE
AKTIVIERUNG: FREIE HANDLUNG

Diese Kraft ermöglicht dem Adepten, einmal in einer Kampfrunde mehr zu tun. Er erhält für die aktuelle Kampfrunde pro Stufe dieser Kraft nach Aktivierung +2 auf sein Initiativeergebnis. Zu Beginn der Kampfrunde nach Aktivierung des Adrenalinschubs muss er einem Entzug in Höhe der Stufe der Kraft widerstehen.

ANALYTIK

KOSTEN: 0,5 KP PRO STUFE

Adepten mit dieser Kraft können mit Leichtigkeit Muster, Zahlen- oder Bilderrätsel erkennen, analysieren und lösen. Dadurch können sie bei Ermittlungen auch leichter Beweise oder Indizien finden. Pro Stufe in dieser Kraft erhält der Adept für alle Proben zum Erkennen von Mustern, Analysieren von Beweisen, zur Observation und zum Lösen von Rätseln oder logischen Problemen einen Würfelpoolbonus von +1. Dies gilt nicht für Proben mit Technischen Fertigkeiten, es sei denn für Identifikationszwecke. Analytik hilft zum Beispiel nicht bei der Reparatur einer Feuerwaffe, sehr wohl aber beim Erkennen eines Plagiats.

Analytik ist keine schnelle Lösung für jedes Problem. Eher bekommt der Adept (nach Maßgabe des Spielleiters) Hinweise und Informationen, die er sonst übersehen hätte.

ASTRALE WAHRNEHMUNG

KOSTEN: 1 KP
AKTIVIERUNG: EINFACHE HANDLUNG

Diese Kraft erlaubt es dem Adepten, die Trennung zwischen physischer Welt und Astralraum zu überwinden und astral wahrzunehmen. Dadurch wird er für die Dauer der Wirkung der Kraft zu einem Dualwesen und kann astrale Gestalten angreifen (und von ihnen angegriffen werden). Es gelten die normalen Regeln für astrale Wahrnehmung (*SR5,* S. 312).

ATTRIBUTSSCHUB (ATTRIBUT)

KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE
AKTIVIERUNG: EINFACHE HANDLUNG

Der Adept greift auf seine innere Stärke zurück, um erstaunliche körperliche Leistungen zu vollbringen. Diese Kraft muss für ein bestimmtes Körperliches Attribut (Konstitution, Geschicklichkeit, Stärke oder Reaktion) erworben werden. Man darf die Kraft mehrmals für jeweils ein anderes Attribut erwerben. Diese Kraft kann nicht für Geistige oder Spezialattribute erworben werden.

Wenn der Adept diese Kraft aktiviert, legt er eine Probe auf Stufe der Kraft + Magie ab. Jeder Erfolg bei dieser Probe erhöht das Attribut um +1 (wobei auch hier die Gesamterhöhung eines Attributs aus allen Verstärkungen nicht höher als +4 sein kann). Diese Erhöhung wirkt sich nur auf Würfelpools aus. Das Körperliche Limit, die Initiative oder die Anzahl der Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor steigen dadurch nicht. Diese Steigerung hält eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem Doppelten der bei der Probe erzielten Erfolge an. Wenn die Wirkung endet, muss der Adept einem Entzug gleich der Stufe der Kraft widerstehen.

BERSERKER

KOSTEN: 1 KP
AKTIVIERUNG: EINFACHE HANDLUNG

Der Adept kann freiwillig in Raserei verfallen, um seine körperlichen Fähigkeiten zu verbessern. In diesem Zustand erhält er +1 auf alle Körperlichen Attribute, aber auch -1 auf alle Geistigen Attribute. Das Minimum der Geistigen Attribute beträgt dabei 1, und Adepten, bei denen ein Geistiges Attribut nur 1 beträgt, können diese Kraft nicht einsetzen. Durch die Attributsveränderungen ändert sich auch das Körperliche und Geistige Limit des Adepten. Nach der Aktivierung hält die Wirkung der Kraft an, bis alle Feinde besiegt oder [Magie x 2] Kampfrunden vergangen sind. Der Adept kann versuchen, die Raserei vorzeitig zu beenden, indem er eine Probe auf Willenskraft + Charisma (Magie ÷ 2, aufgerundet) ablegt. Wenn die Wirkung der Kraft endet, muss der Adept einem Entzug in Höhe seines halben Magieattributs (aufgerundet) widerstehen.

BERSERKERWUT

KOSTEN: 1 KP
VORAUSSETZUNG: BERSERKER
AKTIVIERUNG: KOMPLEXE HANDLUNG

Ein Adept mit dieser Kraft verfällt in eine noch wütendere Raserei. Alle Boni und Mali der Kraft Berserker werden auf

2 erhöht, und die Dauer steigt auf [Magie x 4] Kampfrunden. Der Adept muss eine erfolgreiche Probe auf Willenskraft + Charisma ablegen, um diesen Zustand vor Ende zu verlassen. Der Schwellenwert für diese Probe beträgt 9 – Magieattribut des Adepten, mindestens aber 3. Gelingt die Probe, kann der Adept mit seinen vollen Geistigen Attributen dem Entzug widerstehen. Unabhängig davon, wann der Zustand endet, beträgt der Entzug Magie ÷ 2 (aufgerundet). Ein Patzer beim Versuch des vorzeitigen Beendens erhöht die Dauer der Wirkung auf [Magie x 3] Minuten.

BESCHLEUNIGTE HEILUNG
KOSTEN: 0,5 KP PRO STUFE

Der Adept erholt sich durch seine Magie schneller von erlittenem Schaden. Er erhält pro Stufe der Kraft einen Würfelpoolbonus von +1 auf Genesungsproben. Außerdem darf er sich (oder einem anderen Charakter, der ihn heilt) für Proben auf magische oder mundane Heilung (wie etwa einen Zauber Heilen oder mit Erster Hilfe) einen Würfelpoolbonus von +1 pro Stufe der Kraft verleihen.

BEWEGUNGSGESPÜR
KOSTEN: 0,5 KP

Mit dieser Kraft kann der Adept Bewegungen in seiner Nähe spüren. Er wird zu einem lebenden Bewegungsmelder und ist sehr schwer zu überraschen oder in einen Hinterhalt zu locken. Durch eine Kombination aus natürlichen und magischen Sinnen nimmt der Adept die Bewegungen von Personen, Tieren oder Gegenständen durch den Luftzug, Veränderungen im Luftdruck, Vibrationen oder kleinste Schwankungen im Umgebungsmana wahr. Dieses Gespür informiert den Adepten über Bewegungen im Umkreis von [Magie] Metern um ihn herum und kann verwendet werden, um Lebewesen oder Gegenstände zu entdecken, die vor den normalen Sinnen wie Sicht, Gehör oder Geruchssinn verborgen sind. Die Größe des Ziels beeinflusst die Fähigkeit des Adepten, es zu spüren.

Um diese Kraft einzusetzen, muss der Adept zunächst eine Probe auf Wahrnehmung + Magie [Geistig] ablegen. Der Schwellenwert für diese Probe hängt von der Größe dessen ab, was der Adept zu spüren versucht (siehe Tabelle *Bewegungsgespür*).

BEWEGUNGSGESPÜR

BEWEGTES OBJEKT IST	SCHWELLENWERT
Kleiner als eine Katze oder ein Hund	3
Kleiner als ein durchschnittlicher Metamensch (Zwerg)	2
So groß wie ein durchschnittlicher Metamensch (Mensch, Ork, Elf)	1
Größer als ein durchschnittlicher Metamensch (Troll)	Automatischer Erfolg

BEWEGUNGSLOSIGKEIT
KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE (MAX. 3)

Mit dieser Kraft kann der Adept durch seine Körperbeherrschung eine Entdeckung verhindern. Er verlangsamt die unwillkürlichen Abläufe in seinem Körper (Puls, Atmung, Muskelbewegungen), geht in einen entspannten Zustand über und wird für eine gewisse Zeit völlig bewegungslos. Auch die Wärmesignatur seines Körpers nimmt ab, wodurch er durch Infrarotsicht und -sensoren schwerer zu finden ist. Pro Stufe in dieser Kraft kann der Adept etwa eine Stunde in diesem bewegungslosen Zustand verbleiben. Wer versucht, ihn durch Gehör oder Infrarot zu entdecken oder wahrzunehmen, erhält dafür einen Würfelpoolmalus in Höhe der Stufe der Kraft. Wahrnehmung durch Sicht ist von dieser Kraft nicht betroffen. Die Wirkung dieser Kraft endet, sobald sich der Adept bewegt.

BLINDKAMPF
KOSTEN: 0,5 KP

Der Adept kann dank einer besonderen Art von sechstem Sinn weiterkämpfen, auch wenn er blind ist oder nichts sehen kann. Dadurch sinkt der Würfelpoolmalus für schlechte Sichtverhältnisse um 1. Diese Kraft kann mit der Kampfkunsttechnik Schlag ins Dunkel (*Kreuzfeuer,* S. 141) kombiniert werden, um den Malus insgesamt um 2 zu senken.

DREIDIMENSIONALES GEDÄCHTNIS
KOSTEN: 0,5 KP

Mit dieser Kraft kann der Adept ein Gebiet, das er gesehen hat, mental aufzeichnen und sich später an jedes Detail erinnern. Diese Fähigkeit ist besonders bei Ermittlern und Aufklärungsspezialisten beliebt. Um die Kraft einzusetzen, muss der Adept eine Komplexe Handlung aufwenden und die Umgebung genau betrachten. Er zeichnet dann seine Beobachtungen, aber auch Gefühle im Geist auf. Das eingeprägte Gebiet kann ein maximales Volumen von [Magie x Magie] Kubikmetern haben. Der Adept kann eine Anzahl von Gebieten gleich seinem Magieattribut aufzeichnen und gleichzeitig in seinem Gedächtnis behalten.

Um sich daran zu erinnern, was er aufgezeichnet hat, legt der Adept eine Probe auf Wahrnehmung + Magie [Geistig] ab. Woran genau er sich erinnern kann, hängt davon ab, was genau er wahrnehmen konnte. Er könnte sich also zum Beispiel nicht an den Inhalt eines geschlos-

DREIDIMENSIONALES GEDÄCHTNIS

VERGANGENE ZEIT	SCHWELLENWERT
24 Stunden	1
1 Woche	2
1 Monat	3
1 Jahr	4
Über 1 Jahr	5

senen Schranks erinnern (weil er ihn nicht gesehen hat), sehr wohl aber an das genaue Aussehen des Schranks. Auch die Zeit, die seit der aufgezeichneten Wahrnehmung vergangen ist, spielt eine Rolle. Schwellenwerte für die Probe finden Sie in der Tabelle *Dreidimensionales Gedächtnis*. Wenn der Schwellenwert erreicht wird, kann der Adept im Geist durch den aufgezeichneten Bereich gehen und sich an alles erinnern, was er aufgezeichnet hat. Er kann allerdings nicht mit der Szene interagieren.

DURCHDRINGENDER SCHLAG

KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE (MAX. 4)

Mit dieser Kraft kann ein Adept einen waffenlosen Angriff über kurze Entfernung fokussieren und projizieren, sodass er hinter einer Panzerung oder dicken Haut einschlägt. Dadurch erhält der waffenlose Angriff des Adepten eine Durchschlagskraft in Höhe der Stufe der Kraft. Diese Kraft kann zusammen mit Todeskralle, aber nicht zusammen mit Elementarer Schlag eingesetzt werden.

ELEMENTARE WAFFE

KOSTEN: 0,5 KP
AKTIVIERUNG: EINFACHE HANDLUNG
VORAUSSETZUNG: WAFFENFOKUS

Ähnlich wie beim Elementaren oder Toxischen Schlag kann der Adept zur Verstärkung seines Angriffs einen (normalen oder toxischen) Elementareffekt durch seinen Waffenfokus statt durch seinen Körper leiten. Der gewünschte Elementareffekt wird zunächst mit einer Einfachen Handlung kanalisiert. Die Kraft wirkt für [Magie] Kampfrunden, bis zum Deaktivieren durch eine Freie Handlung oder bis zur Bewusstlosigkeit des Adepten. Es kann immer nur ein Elementareffekt gleichzeitig wirken, und jeder Elementareffekt muss als separate Kraft erworben werden. Diese Kraft kann zusammen mit anderen Kräften verwendet werden, die die Präzision oder die Fertigkeiten des Adepten im Zusammenhang mit Waffenfoki erhöhen.

ELEMENTAREFFEKTE: NORMAL UND TOXISCH

In diesem Abschnitt gibt es einige Kräfte, durch die ein Adept Elementarschaden (meist Säure, Kälte, Elektrizität oder Feuer) verursachen kann. Genaue Regeln für Elementarschaden finden Sie in *SR5* ab Seite 173.

Dies sind aber nicht die einzigen Elementareffekte, die man verursachen kann. Toxische Adepten können mit Schadstoffen und Radioaktivität statt normaler Elemente Schaden verursachen. Genauere Regeln dazu finden Sie im Kasten *Elementarschaden* auf Seite 121.

ELEMENTARER KÖRPER

KOSTEN: 1 KP
AKTIVIERUNG: KOMPLEXE HANDLUNG
VORAUSSETZUNG: ELEMENTARER SCHLAG

Diese verbesserte Version von Elementarer Angriff ähnelt der Critterkraft Elementarer Angriff und erschafft ein Elementarfeld, das den Adepten umgibt. Das Feld bildet sich in etwa drei bis fünf Zentimeter Entfernung, liegt am Körper an und kann sowohl offensiv als auch defensiv eingesetzt werden.

Um die Kraft zu aktivieren, muss der Adept eine Komplexe Handlung aufwenden, in der er das gewünschte Element kanalisiert. Offensiv wirkt die Kraft wie die Kraft Elementarer Angriff mit einem Schaden von (Magie x 2) K und einer DK von -(Magie ÷ 2). In der Defensive muss alles, was mit dem Adepten in Berührung kommt (Nahkampf oder Waffenloser Kampf), demselben Schaden und Elementareffekt wie in der Offensive widerstehen. Sich schnell bewegende Projektile wie Kugeln oder Wurfwaffen sind davon nicht betroffen. Gegenstände, die bereits am Körper des Adepten sind oder von ihm gehalten werden, erleiden keinen Schaden, lösen aber auch keine Elementareffekte aus.

Die Wirkung hält [Magie] Initiativedurchgänge oder bis zur Bewusstlosigkeit des Adepten an. Die Kraft kann jederzeit mit einer Freien Handlung deaktiviert werden. Wenn die Wirkung endet oder deaktiviert wird, muss der Adept einem Entzug von (Magie÷ 2) + Anzahl der Initiativedurchgänge widerstehen, die die Kraft aktiv war. Es kann immer nur ein Elementareffekt gleichzeitig wirken, und jeder Elementareffekt muss als separate Kraft erworben werden.

ELEMENTARER SCHLAG

KOSTEN: 0,5 KP
AKTIVIERUNG: EINFACHE HANDLUNG
VORAUSSETZUNG: TODESKRALLE

Diese Kraft verstärkt den Schaden waffenloser Angriffe mit Todeskralle durch einen Elementareffekt. Das Aktivieren der Kraft erfordert eine Einfache Handlung. Die Wirkung bleibt [Magie] Kampfrunden, bis zum Deaktivieren durch eine Freie Handlung oder bis zur Bewusstlosigkeit des Adepten bestehen. Solange die Kraft wirkt, wird die Hand, das Bein oder ein anderer zum Angriff benutzter

Körperteil des Adepten vom gewählten Elementareffekt umhüllt. Es kann immer nur ein Elementareffekt gleichzeitig wirken, und die Kraft kann mit keiner anderen offensiven Kraft außer Todeskralle kombiniert werden. Jeder Elementareffekt muss als separate Kraft erworben werden.

EMPATHISCHE HEILUNG

KOSTEN: 0,5 KP
AKTIVIERUNG: S. BESCHREIBUNG

Diese Kraft wird nur im äußersten Notfall benutzt und gestattet dem Adepten buchstäblich, die Wunden anderer auf sich zu nehmen, um sie zu heilen. Dafür legt er eine Probe auf Magie + Willenskraft ab. Jeder Erfolg bei dieser Probe überträgt 1 Kästchen Körperlichen Schaden vom verletzten Ziel auf den Adepten. Nur Körperlicher Schaden kann auf diese Art geheilt werden.

Ziele, die aufgrund von Bodytech oder anders verursachtem Essenzverlust eine geringere Essenz als normal haben, sind schwerer zu heilen. Bei solchen Personen erhält der Adept auf seine Probe einen Würfelpoolmalus in Höhe von (6 - Essenz des Ziels, abgerundet). Der Heilungsprozess läuft mit einer Geschwindigkeit von 1 übertragenem Schadenskästchen pro vollen 2 Kampfrunden ab. Der Adept muss währenddessen ständigen Körperkontakt mit dem Ziel halten. Die neuen Verletzungsmodifikatoren (sofern durch den Heilungsprozess eine entsprechende Anzahl an Schadenskästchen übertragen wurde) gelten für die Proben des Adepten, sobald der Heilungsprozess abgeschlossen ist.

ERHÖHTE KONZENTRATION

KOSTEN: 0,5 PRO STUFE
AKTIVIERUNG: KOMPLEXE HANDLUNG

Der Adept kann eine einzelne Ablenkung ignorieren, während er eine andere Aufgabe durchführt. Diese Kraft negiert einen einzelnen Situationsmodifikator, der maximal so hoch sein darf wie die Stufe des Adepten in Erhöhte Konzentration. Die Kraft benötigt eine Komplexe Handlung zur Aktivierung und kann mit der Metamagie Adeptenzentrierung kombiniert werden.

ERHÖHTE PRÄZISION (FERTIGKEIT)

KOSTEN: 0,25 KP

Eine Waffe in der Hand des Adepten wird zur natürlichen Verlängerung seines Körpers. Beim Kauf der Kraft muss eine Kampffertigkeit (Pistolen, Schwere Waffen, Knüppel usw.) ausgewählt werden. Bei der Benutzung dieser Fertigkeit steigt die Präzision der Waffe um 1. Diese Kraft kann nicht für Waffenlosen Kampf erworben werden, aber sie kann mehrmals - für jeweils eine andere Kampffertigkeit - erworben werden.

ERHÖHTES POTENZIAL (LIMIT)

KOSTEN: 0,5 KP PRO STUFE

Diese Kraft erlaubt es dem Adepten, eines seiner Charakterlimits (Körperliches, Geistiges oder Soziales Limit) pro Stufe um 1 zu erhöhen. Das Limit muss beim Erwerb der Kraft ausgewählt werden. Die Kraft kann mehrmals - für jeweils ein anderes Charakterlimit - erworben werden.

FESTER HALT

KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE
AKTIVIERUNG: S. BESCHREIBUNG

Ein Adept mit dieser Kraft erhält zwei Vorteile. Erstens erhält er für jede Stufe in Fester Halt einen Würfelpoolbonus von +1 auf alle Kletterproben. Zweitens kann er sich vorübergehend mit Oberflächen wie zum Beispiel Wänden verbinden. Pro Stufe in dieser Kraft kann er sich an eine Oberfläche „kleben“ und dort etwa 5 Minuten lang haften bleiben, solange er sich nicht bewegt und mit Händen, Füßen, Knien oder Ellenbogen Kontakt mit der Oberfläche hält. Der Adept muss eine Einfache Handlung aufwenden, um seine magische Energie mit der Oberfläche zu verbinden. Normale Kleidung - wie zum Beispiel Schuhe oder Handschuhe - behindert die Kraft dabei nicht, aber schwere Panzerung (ab Panzerungswert 13) macht ihren Einsatz unmöglich. Das Bewegen des „festgeklebten“ Körperteils auf der Oberfläche (wenn etwa ein Fahrzeug, an dem man haftet, losfährt), unterbricht die Verbindung, und der Adept fällt herunter.

FLEXIBILITÄT

KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE (MAX. 3)

Ein Adept mit dieser Kraft kann seinen Körper weit über das metamenschliche Maß hinaus verbiegen und verdrehen, wodurch er sich (nach Maßgabe des Spielleiters) auch durch sehr kleine Öffnungen quetschen und Fesseln leichter entkommen kann. Außerdem lässt sich der Adept im Waffenlosen Kampf schlechter festhalten. Jede Stufe in dieser Kraft senkt den Schwellenwert für Entfesselungsversuche oder Versuche, sich durch beengte Räume zu zwängen, um 1. Falls jemand im Waffenlosen Kampf versucht, den Adept festzuhalten, erhält der Adept bei der Vergleichenden Probe zum Festhalten einen Würfelpoolbonus von +1 pro Stufe in dieser Kraft.

FREIER FALL

KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE

Durch diese Kraft kann der Adept Stürze oder Sprünge in die Tiefe besser überstehen. Die Kraft erhöht nicht die Sprungdistanz, wie das bei Leichter Körper der Fall ist.

Jede Stufe in Freier Fall erlaubt dem Adepten, ohne negative Auswirkungen zusätzliche 3 Meter tief zu fallen oder zu springen (über die normalerweise möglichen 3 Meter Fallhöhe hinaus). Bei der Berechnung des Fallschadens (*SR5,* S. 174) wird die gesamte Zusatzhöhe durch diese Kraft mitberechnet. Ein Adept mit Freier Fall auf Stufe 1 könnte also bis zu 6 Meter tief fallen oder springen, ohne Schaden zu erleiden. Ein Adept mit Freier Fall auf Stufe 2 würde bei einem Sturz aus 15 Metern 6 Punkte Schaden weniger erleiden, wodurch der Schaden von 15K auf 9K sänke. Die Durchschlagskraft des Fallschadens von -4 verändert sich nicht. Solange der Adept durch den Sturz oder Sprung keinen Schaden erleidet (weil die Höhe zu gering war oder er dem ganzen Schaden mit Konstitution + Panzerung widerstanden hat), zählt der Sturz als normale Bewegung und kann mit einem Angriff kombiniert werden. Wenn dem Schaden auf eine andere Weise widerstanden wurde, entfällt diese Möglichkeit. Tiefere Stürze zählen (nach Maßgabe des Spielleiters) als Komplexe Handlung.

GEBIETERISCHER TON

KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE (MAX. 3)

Adepten mit dieser Kraft haben ein Talent dafür, Leute dazu zu bringen, ihnen zu glauben und ihren Anweisungen zu folgen. Pro Stufe in dieser Kraft erhält der Adept einen Würfelpoolbonus von +1 für jede Vergleichende Probe auf eine Soziale Fertigkeit, die er initiiert.

GEFAHRENSINN

KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE

Der Adept erfasst instinktiv seine Umgebung und erkennt Bedrohungen, die vielleicht nicht gleich sichtbar sind. Das ist das ungute Gefühl, das einen Charakter vor einer Falle zögern lässt, der Bauchinstinkt, der ihn gerade noch rechtzeitig beiseite springen lässt. Pro Stufe in dieser Kraft erhält der Adept einen Würfelpoolbonus von +1 auf Überraschungsproben.

GEGENANGRIFF

KOSTEN: 1 KP PRO STUFE
AKTIVIERUNG: UNTERBRECHUNGSHANDLUNG (INITIATIVEERGEBNIS -5)

Mit dieser sehr mächtigen Kraft kann ein Adept die Wucht eines Angriffs im Waffenlosen Kampf durch eine Mischung aus Geschick, Intuition und Magie umleiten. Um die Kraft einzusetzen, muss der Adept zunächst erfolgreich die Handlung Blocken durchführen und seine nächste verfügbare Handlung für einen Nahkampfangriff nutzen. Für die entsprechende Nahkampfangriffsprobe erhält er dann einen Würfelpoolbonus in Höhe seiner Stufe in Gegenangriff plus der Nettoerfolge beim Blocken. Jede andere Handlung zwischen Blocken und Angriff (auch Ausweichen und Volle Abwehr) lässt den Bonus verfallen. Diese Kraft kann nicht mit den Kampfkunsttechniken Gegenschlag oder Harte Kraft (*Kreuzfeuer,* S. 136 bzw. 137) kombiniert werden.

GEISTERKRALLE

KOSTEN: 0,25 KP
AKTIVIERUNG: FREIE HANDLUNG

Mit dieser Kraft – die von ihrem Entdecker, einem Sioux-Adepten auf dem Weg des Tiers, so genannt wurde – kann ein Adept kurzzeitig eine kleine Waffe aus spiritueller Energie erschaffen, die er gegen Geister einsetzen kann. Der Entdecker dieser Kraft manifestierte dabei riesige Krallen (daher der Name der Kraft). Andere Adepten lernten schließlich, jede beliebige Waffe, die zu ihrem Weg oder ihrem Glauben passte – Keulen, Dolche, Hämmer, Spieße usw. – zu schaffen. Die Kraft wird mit einer Freien Handlung aktiviert und erhöht den waffenlosen Schaden des Adepten bei Angriffen gegen Geister auf der physischen oder Astralebene um seine halbe Magie. Die Wirkung bleibt für [Magie ÷ 2] Kampfrunden, bis zur Deaktivierung durch den Adepten (Freie Handlung) oder bis zu einem Angriff bestehen. Um die Geisterkralle erneut einzusetzen, muss die Energie mit einer neuen Freien Handlung gebündelt werden. Gegen Geister kann diese Kraft nur mit der Kraft Todeskralle kombiniert werden.

GEISTERRAMME

KOSTEN: 0,5 KP
AKTIVIERUNG: EINFACHE HANDLUNG

Mit dieser Kraft erschafft man, ähnlich wie mit der Geisterkralle, eine temporäre Waffe aus Mana. Sie erscheint als Hörner, Widderkopf, Stacheln oder Ähnliches vor dem Adepten und kann im Sturmangriff gegen Geister auf der physischen oder Astralebene eingesetzt werden. Reichweite und Durchschlagskraft der Waffe betragen [Magie ÷ 2], der Schaden entspricht (Magie)K. Die Geisterramme bewegt sich für [Magie ÷ 2] Kampfrunden, bis zur Deaktivierung durch den Adepten (Freie Handlung) oder bis zu einem Angriff mit dem Adepten mit ihr. Um die Geisterramme erneut einzusetzen, muss die Energie mit einer neuen Einfachen Handlung gebündelt werden.

GENÜGSAMKEIT

KOSTEN: 0,25 KP

Diese Kraft verleiht dem Adepten einen außergewöhnlichen Stoffwechsel, wodurch er mit weniger Wasser und Nahrung als üblich auskommt. Ein durchschnittlicher Metamensch benötigt pro Tag etwa drei Mahlzeiten, damit er nicht beginnt, Erschöpfungsschaden zu erleiden. Ein

Adept mit dieser Kraft braucht nur eine Mahlzeit pro Tag. Regeltechnisch bedeutet das, dass die Intervalle für Hunger und Durst (*SR5,* S. 174) auf sieben bzw. drei Tage erhöht werden.

GESCHÄRFTER SINN
KOSTEN: JEWEILS 0,25 KP

Diese Kraft verleiht dem Adepten eine Sinneswahrnehmung, die sein Metatyp normalerweise nicht hat. Diese Verbesserungen können Restlichtverstärkung oder Infrarotsicht, Ultra- oder Infraschallgehör und so weiter sein. Alle Sinnesverbesserungen, die Bioware oder Cyberware bieten können, können durch diese Kraft erlangt werden, solange sie keine Boni auf Wahrnehmungsproben ergeben oder nur durch WiFi funktionieren.

Außerdem stehen neben den Verbesserungen, die unter Cyber- und Bioware angegeben sind, noch zusätzliche Möglichkeiten zur Verfügung:

Absolutes Gehör: Mit einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (2) kann der Adept die Höhe eines musikalischen Tons erkennen, entweder indem er ihn hört oder nur die Vibrationsfrequenz fühlt. Das heißt nicht, dass er ein guter Sänger ist, aber er merkt immer, wenn er daneben liegt.

Geschärfter Tastsinn: Die Finger des Adepten sind besonders empfindlich für Unebenheiten, was ihm zum Beispiel erlaubt, Schrift auf einem Papier, sogar auf einem Block, auf dem das beschriebene Papier herausgerissen wurde, zu ertasten. Der Adept erhält für Proben auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] mit dem Tastsinn einen Würfelpoolbonus von +2.

Menschliche Waage: Mit einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (2) kann der Adept das Gewicht eines Objekts auf das Gramm genau bestimmen, wenn er es heben oder tragen kann. Das kann für Marktschreier nützlich sein – oder für Arkanarchäologen, die herausfinden wollen, wie viel die Statue, die sie von einer Druckplatte heben wollen, wirklich wiegt.

Richtungssinn: Der Adept erhält einen Würfelpoolbonus von +2 auf Navigationsproben. Außerdem kann er mit einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (2) feststellen, in welche geographische Richtung er schaut und ob er sich über oder unter dem Meeresspiegel befindet.

GESCHICKTE FINGER
KOSTEN: 0,25 KP

Adepten mit dieser Kraft haben außergewöhnlich geschickte Hände. Regeltechnisch verleiht diese Kraft dem Adepten einen Würfelpoolbonus von +1 auf Fingerfertigkeitsproben, auf Vorführungsproben, bei denen der Adept ein Instrument mit den Fingern spielt, und auf alle Proben, bei denen kleine Werkzeuge oder Gegenstände mit den Händen benutzt werden (nach Maßgabe des Spielleiters). Außerdem sind die Einfachen Handlungen Feuermodus Ändern, Gegenstand Benutzen, Ladestreifen Herausnehmen und Ladestreifen Einschieben für den Adepten Freie Handlungen.

GESCHOSSMEISTERSCHAFT
KOSTEN: 1 KP

In den Händen eines Adepten mit dieser Kraft werden Alltagsgegenstände wie Flaschen, Credsticks, Werkzeuge, Magazine, Taschenlampen, Kochbesteck und so weiter zu tödlichen Wurfwaffen. Solche improvisierten Waffen haben einen Schaden von (STR)K und eine Präzision von 3. Der Adept kann mit diesen Waffen wahlweise auch Geistigen Schaden verursachen. Außerdem gehen Adepten mit dieser Kraft effektiver mit Wurfwaffen um. Sie erhalten bei Wurfwaffenangriffen mit nicht explosiven Wurfwaffen einen Würfelpoolbonus von +1. Außerdem wird der Schadenscode der entsprechenden Waffe um 1 erhöht.

GESCHOSSPARADE
KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE
AKTIVIERUNG: UNTERBRECHUNGSHANDLUNG (INITIATIVEERGEBNIS -5)

Der Adept kann langsame Projektile wie Granaten, Pfeile, Wurfmesser oder Shuriken aus der Luft fangen. Diese Kraft verleiht dem Adepten einen Würfelpoolbonus von +1 pro Stufe der Kraft auf seinen Würfelpool zur Verteidigung gegen solche Fernkampfangriffe. Wenn er Nettoerfolge erzielt, kann er das Geschoss aus der Luft pflücken. Der Einsatz von Geschossparade erfordert mindestens eine freie Hand.

GESICHTSFORMUNG
KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE
AKTIVIERUNG: KOMPLEXE HANDLUNG

Mit dieser Kraft kann der Adept sein Aussehen verändern, indem er die Muskeln, Knochen und Knorpel seines Gesichts verformt. Pro Stufe in dieser Kraft erhält der Adept einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf Verkleidenproben. Die Wirkung kann für bis zu [Magie] Stunden aufrechterhalten werden.

Typische Veränderungen betreffen die Ohren- oder Nasenform, das Anheben oder Absenken der Wangenknochen, das Wachsenlassen von Hauern, eine Umformung der Stirn, das Kürzen oder Verlängern von Gesichtshaar und so weiter. Der Adept kann sein Gesicht sogar in das eines Metatypen seiner Wahl verwandeln, hat aber mit dieser Kraft keine Möglichkeit, seine Körperform ebenfalls zu ändern. Ein Gesichtsmerkmal zu verändern dauert etwa eine Minute. Mit einer Probe auf Konstitution + Magie können auch mehrere Merkmale gleichzeitig verändert werden, wobei jeder Erfolg bei

der Probe ein Merkmal ändert. Um die Veränderungen rückgängig zu machen und wieder zu seinem normalen Aussehen zurückzukehren, braucht der Adept eine weitere volle Minute.

GESTEIGERTE REFLEXE
KOSTEN: S. TABELLE

Diese Kraft erhöht die Reaktionsfähigkeit eines Adepten wie Reflexbooster. Pro Stufe erhält der Adept +1 auf Reaktion (was auch die Initiative beeinflusst) und +1W6 Initiativewürfel. Die höchste Stufe für Gesteigerte Reflexe ist 3, und die Erhöhung der Initiative und Reaktion ist nicht mit anderen technologischen und magischen Erhöhungen der Initiative kompatibel.

GESTEIGERTE REFLEXE

STUFE	KRAFTPUNKTE
Stufe 1	1,5
Stufe 2	2,5
Stufe 3	3,5

GESTEIGERTES KÖRPERLICHES ATTRIBUT
KOSTEN: 1 KP PRO STUFE

Diese Kraft erhöht eines der Körperlichen Attribute des Adepten (Konstitution, Stärke, Geschicklichkeit, Reaktion) um ihre Stufe. Das Attribut wird verstärkt, also kann sich dadurch auch das Körperliche Limit des Adepten erhöhen. Diese Kraft erlaubt es, das natürliche Attributsmaximum zu überschreiten, wobei auch hier die Gesamterhöhung eines Attributs aus allen Verstärkungen nicht höher als +4 sein kann.

GLEITEN
KOSTEN: 1 KP

Diese Kraft ist eine schwächere Form des Levitierens und gestattet dem Adepten, über Flächen zu laufen, die man eigentlich nicht betreten kann – wie zum Beispiel Wasser, dünnes Eis oder zerbrechliches Material. Der Adept stößt sich mit dem ersten Schritt ab und hört nicht auf zu laufen, bis er das andere Ende erreicht hat. Er kann eine Strecke von bis zu [Magie] Metern überwinden. Wenn er versuchen will, eine größere Strecke zu überwinden, muss er Zwischenstopps auf stabilem Untergrund einlegen, sonst bricht er durch die Oberfläche. Wenn der Adept versucht, auf dieser Oberfläche ein akrobatisches Manöver oder eine defensive Unterbrechungshandlung durchzuführen, erhält er dafür einen Würfelpoolmalus von -3.

IMITATION
KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE (MAX. STUFE 6)

Mithilfe dieser Kraft kann ein Adept auf mystische Weise Fingerabdrücke, Handabdrücke und Retina-Muster kopieren und temporär auf seinen eigenen Körper übertragen. Für jede Stufe in dieser Kraft erhält der Adept 1 Würfel, um einen biometrischen Scanner zu täuschen. Der Adept muss mindestens 1 Minute lang körperlichen Kontakt zum Ziel haben; jede weitere Minute verbessert die Qualität der Kopie. Die beste auf diese Weise erzeugbare Kopie hat eine Stufe von 6 (sofern der Adept die Kraft auf der entsprechenden Stufe besitzt) und erfordert einen 6 Minuten andauernden körperlichen Kontakt mit dem Ziel. Die Kopien der biometrischen Daten halten für (Magiestufe des Adepten) Minuten, bevor der Körper des Adepten wieder in seinen Ausgangszustand zurückkehrt.

KALTE ENTSCHLOSSENHEIT
KOSTEN: 1 KP PRO STUFE

Diese Kraft lässt Adepten in sozialen Interaktionen extrem selbstsicher und souverän auftreten. Das schließt Verhandlungen mit Mr. Johnson, das Überreden, das Beibehalten einer Rolle beim Undercover-Einsatz und den Widerstand gegen die Befragungstechniken eines professionellen Vernehmungsbeamten ein. Jede Stufe in dieser Kraft verleiht dem Adepten einen Würfelpoolbonus von +1 bei Vergleichenden Proben mit Sozialen Fertigkeiten, sowohl beim Widerstehen als auch beim aktiven Einsatz.

KAMPFSINN
KOSTEN: 0,5 KP PRO STUFE

Kampfsinn verleiht dem Adepten ein instinktives Gespür für alle potenziellen Bedrohungen in der Nähe. Für Verteidigungsproben gegen Fern- und Nahkampfangriffe erhält er pro Stufe in Kampfsinn einen Würfelpoolbonus von +1. Adepten mit dieser Kraft dürfen vor einer möglichen Überraschungssituation immer eine Wahrnehmungsprobe ablegen und haben den Vorteil, schon alarmiert zu sein, wenn die Probe gelingt.

KERATINKONTROLLE
KOSTEN: 0,5 KP

Der Adept kann das Wachstum seiner Haare, Nägel oder Hörner innerhalb der Grenzen seines Metatyps beschleunigen. Innerhalb weniger Stunden kann er von einer kurzhaarigen, professionellen Erscheinung zum Straßenchic wechseln. Er kann sein Haar nach Wunsch entweder glatt oder lockig wachsen lassen. Ein Vollbart und langes Haar benötigen gewöhnlich sechs Stunden zum Wachsen, aber das Wachstum kann auch beschleunigt werden, wenn der Adept bereit ist, pro Stunde Zeitverkürzung ein

Kästchen Geistigen Schaden (dem er nicht widerstehen kann) zu erleiden.

KÖRPERSPRACHE

KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE

Diese Kraft verleiht dem Adepten völlige Kontrolle über die nonverbalen Signale, die sein Körper, selbst in angespannten Situationen, aussendet. Das umfasst die Mimik, Bewegungen, Augenbewegungen, Puls- und Blutdruckschwankungen, sogar die Transpiration. Dadurch wird es schwierig, die Gemütslage und die Aufrichtigkeit des Adepten einzuschätzen. Der Adept erhält pro Stufe in dieser Kraft einen Würfelpoolbonus von +1 auf den Widerstand gegen Soziale und andere Proben, um seine Emotionen zu lesen, wie etwa Menschenkenntnis oder Askennen.

KRITISCHER SCHLAG (FERTIGKEIT)

KOSTEN: 0,5 KP

Diese Kraft verbessert eine bestimmte Nahkampffertigkeit: entweder Waffenlosen Kampf, Knüppel, Klingenwaffen, Astralkampf oder eine spezielle Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe. Die Fertigkeit muss beim Erwerb der Kraft ausgewählt werden. Angriffe mit der gewählten Fähigkeit haben einen um +1 erhöhten Schadenscode. Kritischer Schlag ist mit Waffen und anderen Adeptenkräften kompatibel. Die Kraft kann mehrmals - für jeweils eine andere Nahkampffertigkeit - erworben werden.

LEBENDER FOKUS

KOSTEN: 1 KP

Mit dieser Kraft kann der Adept seinen Körper praktisch in einen Zauberspeicher verwandeln und einen Zauber aufrechterhalten. Der Zauberer muss den Zauber nicht aufrechterhalten, sondern kann ihn mit einer Einfachen Handlung auf den Adepten übertragen, wobei der Adept das Mana bereitstellt, um den Zauber mit Energie zu versorgen. Der Zauber kann nicht noch weiter übertragen werden, selbst wenn der Empfänger ebenfalls die Kraft Lebender Fokus beherrscht. Die Kraftstufe des Zaubers darf das Magieattribut des Adepten nicht übersteigen, und der Adept erleidet einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Handlungen, während er den Zauber aufrechterhält. Das Bannen des aufrechterhaltenen Zaubers kann nach den üblichen Regeln (*SR5*, S. 294) erfolgen.

LEICHTE BERÜHRUNG
KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE

Diese Kraft verleiht einem Adepten größere Fingerfertigkeit und erhöhte Finesse beim Taschendiebstahl und der unbemerkten Ausführung, wenn er lange Finger macht. Für jede Stufe in dieser Kraft erhalten Personen, die den Adepten bei einem Taschendiebstahl beobachten oder die Ziel seines Taschendiebstahls sind, einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf ihre Wahrnehmungsproben.

LEICHTER KÖRPER
KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE

Diese Kraft erlaubt es dem Adepten, unglaubliche Sprünge zu vollführen. Er kann bei der Berechnung seiner maximalen Sprungdistanz die Stufe der Kraft zu seiner Geschicklichkeit addieren. Außerdem erhält er pro Stufe der Kraft einen Würfelpoolbonus von +1 für die Akrobatikprobe, wenn er springt. Wenn er fällt, kann er die Fallhöhe für die Berechnung des Schadens um die Stufe der Kraft in Metern verringern.

MAGIEGESPÜR
KOSTEN: 0,5 KP

Mit dieser Kraft kann der Adept die Anwendung von Magie in seiner Nähe entdecken. Sie wirkt wie der Zauber Magie Entdecken (S. 137), aber mit einer Sinnesreichweite von [Magie x 10] Metern. Adepten mit der Kraft Astrale Wahrnehmung können Magiegespür auch einsetzen, um astrale Gestalten zu entdecken, wenn sie astral wahrnehmen.

MAGIERESISTENZ
KOSTEN: 0,5 KP PRO STUFE

Der Adept ist gegenüber Zaubersprüchen besonders widerstandfähig. Er erhält pro Stufe der Kraft einen Würfelpoolbonus von +1 bei Widerstandsproben gegen Zauber, Alchemische Erzeugnisse, Zauberrituale oder die Kraft Natürlicher Zauberspruch von Crittern (nicht aber gegen andere Critterkräfte). Magieresistenz wirkt nicht gegen Zauber, denen der Adept nicht widerstehen will.

MELANINKONTROLLE
KOSTEN: 0,5 KP

Mit dieser Kraft kann der Adept seine Haut- und Haarfarbe – innerhalb der Grenzen, wie sie natürlicherweise bei Metamenschen vorkommen – verändern. Diese Veränderung erfordert eine Komplexe Handlung und hält [Magie] Stunden lang an.

MYSTISCHER MANTEL
KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE

Der Adept hat durch diese Kraft eine deutlich höhere Chance, magischer Entdeckung zu entgehen. Pro Stufe in der Kraft erhält er einen Würfelpoolbonus von +1 zum Widerstand gegen Wahrnehmungszauber (*SR5,* S. 291). Der Mystische Mantel hält einen Zauberer oder Magieradepten nicht davon ab, die Aura des Adepten mit astraler Wahrnehmung oder aus dem Astralraum zu sehen; er macht nur die eigentliche Zielfindung schwieriger.

MYSTISCHER PANZER
KOSTEN: 0,5 KP PRO STUFE

Diese Kraft schützt den Adepten vor körperlichen Angriffen. Er erhält pro Stufe der Kraft 1 Punkt Panzerung (die kumulativ zu anderer Panzerung wirkt, aber nicht für die Panzerungsbehinderung einberechnet wird), die auch vor Schaden im Astralkampf schützt.

NATÜRLICHE IMMUNITÄT
KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE

Der Adept erhält pro Stufe der Kraft einen Würfelpoolbonus von +1 für den Widerstand gegen Toxine und Krankheiten.

NERVENSCHLAG
KOSTEN: 1 KP

Mit dieser Kraft kann der Adept einen lähmenden Schlag landen, der seinen Gegner vorübergehend bewegungsunfähig macht, indem zentrale Nervenknoten lahmgelegt werden. Der Adept muss zuerst ankündigen, dass er die Kraft einsetzt, und führt dann einen normalen waffenlosen Nahkampfangriff durch. Ist der Angriff erfolgreich, richtet er keinen Schaden an, aber jeder Nettoerfolg bei der Angriffsprobe senkt die Geschicklichkeit oder Reaktion des Gegners (nach Wahl des Adepten) um 1. Sinkt die Geschicklichkeit oder Reaktion des Angegriffenen auf 0, so ist er gelähmt und bewegungsunfähig. Der Adept kann pro Angriff nur eins der beiden Attribute attackieren. Das Ziel erhält verlorene Attributspunkte durch Ruhe zurück: 1 Stunde Ruhe bringt 1 verlorenen Punkt wieder.

Der Nervenschlag ist gegen metamenschliche Gegner am effektivsten, kann aber auch gegen Critter eingesetzt werden. Die Nervenknoten eines Critters sind schwerer zu treffen, deshalb sinken Geschicklichkeit oder Reaktion eines Critters nur um 1 pro 2 Nettoerfolge des Angreifers; alle anderen Regeln gelten weiterhin. Gegner, die kein funktionierendes Nervensystem haben (wie z. B. Geister oder Drohnen), sind immun gegen diese Kraft.

PERFEKTE KÖRPERSPRACHE
KOSTEN: 0,5 KP
VORAUSSETZUNG: KÖRPERSPRACHE

Adepten, die diese verbesserte Version von Körpersprache (S. 202) beherrschen, können miteinander allein durch nonverbale Hinweise (wie feinste Mimik und Körperspannung) und unterbewusstes Verstehen kommunizieren. Allgemeine Botschaften und Geisteszustände lassen sich von jedem einfach übermitteln, aber die Perfekte Körpersprache erlaubt das Mitteilen von Detailinformation wie Namen, Orten oder Zahlen. Diese Kommunikation setzt voraus, dass die Adepten Sichtkontakt miteinander haben und einander nah genug sind, um Gesichtsausdruck und Körpersprache (mit normalen, verstärkten oder magischen Mitteln) des jeweils anderen erkennen zu können.

RIPOSTE
KOSTEN: 0,5 KP PRO STUFE
AKTIVIERUNG: UNTERBRECHUNGSHANDLUNG (INITIATIVEERGEBNIS -5)

Riposte ähnelt der Kraft Gegenangriff und wird im bewaffneten Nahkampf verwendet, um die Energie eines gegnerischen Angriffs umzuleiten. Um diese Kraft einzusetzen, muss der Adept zunächst erfolgreich die Handlung Parieren durchführen und seine nächste verfügbare Handlung für einen Nahkampfangriff nutzen. Für die entsprechende Nahkampfangriffsprobe erhält er dann einen Würfelpoolbonus in Höhe seiner Stufe in Riposte plus der Nettoerfolge beim Parieren. Jede andere Handlung zwischen Parieren und Angriff (auch Ausweichen und Volle Abwehr) lässt den Bonus verfallen. Diese Kraft kann nicht mit den Kampfkunsttechniken Riposte und Weiche Kraft (*Kreuzfeuer,* S. 138 bzw. 140) kombiniert werden.

SCHMERZERLEICHTERUNG
KOSTEN: 1 KP

Bei diesem Gegenteil des Nervenschlags kanalisiert der Adept Mana in Chakren oder Qi-Punkte des Ziels, um Verspannungen, Erschöpfung und Schmerz zu lindern. Regeltechnisch heißt das, dass die Auswirkungen von Geistigem Schaden von einem Ziel genommen werden. Um die Kraft einzusetzen, legt der Adept eine Probe auf Magie + Geschicklichkeit ab. Jeder Erfolg entfernt vorübergehend 1 Kästchen Geistigen Schaden vom Ziel. Ziele, die aufgrund von Bodytech oder anders verursachtem Essenzverlust eine geringere Essenz als normal haben, sind schwerer von ihren Schmerzen zu befreien. Bei solchen Personen erhält der Adept auf seine Probe einen Würfelpoolmalus in Höhe von (6 - Essenz des Ziels, abgerundet). Die Wirkung der Kraft hält nur [Magie] Stunden lang an, oder bis das Ziel sich von dem Geistigen Schaden erholt hat (das ehere der beiden Ereignisse). Der Prozess dauert 5 Minuten pro Schadenskästchen, dessen Auswirkungen entfernt werden, und der Adept muss dabei die ganze Zeit über Körperkontakt zum Ziel halten. Wenn der Körperkontakt aus irgendeinem Grund abbricht, bevor der Prozess abgeschlossen ist, gehen alle bisher erreichten Fortschritte verloren, und der Adept muss von vorne anfangen.

SCHMERZRESISTENZ
KOSTEN: 0,5 KP PRO STUFE

Diese Kraft erlaubt es dem Adepten, die Auswirkungen von Verletzungen zu ignorieren (senkt aber nicht den eigentlichen Schaden). Pro Stufe dieser Kraft kann der Adept bei der Berechnung von Verletzungsmodifikatoren 1 Kästchen ignorieren. Der Modifikator von -1 würde bei Schmerzresistenz 1 also erst bei 4 statt der üblichen 3 Kästchen gelten. Wenn der Adept diese Kraft auf Stufe 2 besitzt, erhält er erst bei 5 Schadenskästchen den Modifikator. Schmerzresistenz wirkt sowohl auf dem Geistigen als auch dem Körperlichen Schadensmonitor. Außerdem kann man mit dieser Kraft auch dem Schmerz durch Folter, Magie, Krankheit und so weiter widerstehen. Jede Stufe addiert +2 Würfel zu Proben des Adepten, um Schmerz zu widerstehen.

SCHNELLZIEHEN
KOSTEN: 0,5 KP

Mit dieser Kraft kann der Adept eine größere Vielfalt an Waffen schnell bereitmachen. Jede Waffe, die ordentlich in einem Holster getragen wird (Klingenwaffen, Pistolen, Wurfwaffen), kann schnell gezogen werden. Dazu legt der Adept eine normale Schnellziehen-Probe (*SR5,* S. 167) ab, deren Schwellenwert (kumulativ mit anderen Senkungen wie z. B. Schnellziehholstern) um 1 gesenkt wird. Mit dieser Kraft gilt das Schnellziehen außerdem als Freie Handlung.

Mit dieser Kraft können auch größere Waffen (wie z. B. MPs, Schrotflinten oder Sturmgewehre), die an einem Tragegurt und/oder untergehängt getragen werden, schnell gezogen werden.

SEUCHENWOLKE
KOSTEN: 0,5 KP
AKTIVIERUNG: FREIE HANDLUNG

Diese Kraft umgibt den Adepten mit einer dichten Wolke aus Dämpfen, Insekten, Toxinen oder Schadstoffen. Während die Kraft aktiv ist, erleiden alle Fernkampfangriffe (vom oder gegen den Adepten), die die Wolke passieren müssen, mindestens den Sichtmodifikator für Mittleren Nebel/Rauch (siehe *Umweltmodifikatoren*, *SR5,* S. 176). Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff gegen den Adepten muss der Angreifer - solange die Kraft aktiv

ist – den Auswirkungen von Verschmutzung (siehe Kasten *Elementarschaden*, S. 121) widerstehen.

Nur Toxische Adepten können diese Kraft lernen.

SPRACHTALENT
KOSTEN: 0,25 KP

Diese Kraft verbessert die Nachahmungsfähigkeiten und das Gedächtnis des Adepten, sodass er ohne den Einsatz von Karma innerhalb kurzer Zeit neue Sprachen lernen kann. Um eine neue Sprache zu lernen, muss der Adept sie [12 – Magie] Stunden lang hören (mindestens aber 1 Stunde lang). Dann legt er eine Probe auf Logik + Intuition ab, deren Schwellenwert in der Tabelle *Sprachtalent* angegeben ist. Gelingt die Probe, beherrscht er die neue Sprache sofort auf Stufe 1. Weitere Steigerungen seiner Kenntnis in dieser Sprache müssen wie gewohnt mit Karma bezahlt werden.

SPRACHTALENT

SPRACHE	SCHWELLENWERT
Verbreitet (z. B. Englisch, Japanisch, Spanisch)	1
Selten (z. B. Latein, Or'zet, Sperethiel)	2
Exotisch (z. B. Aramäisch, Samisch, Berberdialekte)	3

SPURLOSER SCHRITT
KOSTEN: 1 KP

Der Adept kann sich über Oberflächen – sogar über Schnee, Sand oder dünnes Papier – bewegen, ohne sichtbare Spuren zu hinterlassen. Er erzeugt beim Kontakt mit der Oberfläche kein Geräusch (kann aber indirekt andere Gegenstände dazu bringen, Geräusche zu machen). Jede Wahrnehmungsprobe, um den Adepten zu hören, erleidet einen Würfelpoolmodifikator von -4. Der Adept löst keine Vibrations- oder Drucksensoren aus. Er kann zwar nicht über Flüssigkeiten gehen – schließlich ist er nur ein Adept, er kann keine Wunder vollbringen –, aber er kann über Schnee gehen, ohne einzusinken. Der Adept kann durch nichtvisuelle Eindrücke wie etwa Geruch verfolgt werden, aber selbst solche Proben sind schwieriger und erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -2.

STIMMKONTROLLE
KOSTEN: 0,5 KP PRO STUFE

Der Adept hat eine erstaunliche Kontrolle über seine Stimme. Er kann die Lautstärke, Tonhöhe, Modulation und Phrasierung seiner Stimme nach Belieben verändern. Er kann seine Stimme verstellen und Geräusche innerhalb des metamenschlichen Hörbereichs (kein Infra- oder Ultraschall) oder anderer Leute Stimmen nachahmen. Wenn er damit eine Person oder ein Stimmerkennungssystem reinlegen will, ist dafür eine Vergleichende Probe auf Verkörperung + Charisma [Sozial] gegen die Gerätestufe x 2 oder gegen Wahrnehmung + Intuition [Geistig] der Person erforderlich. Für diese Probe erhält er einen Würfelpoolbonus in Höhe seiner Stufe in dieser Kraft.

Der Adept kann außerdem seine Stimme anpassen, um positive soziale Auswirkungen zu erzielen, was ihm pro Stufe in dieser Kraft einen Bonus von +1 auf sein Soziales Limit verschafft.

STOFFWECHSELKONTROLLE
KOSTEN: 0,5 KP

Ein Adept mit dieser Kraft hat die Fähigkeit, sich in einen tiefen Meditationszustand zu versetzen, in dem alle Stoffwechselprozesse verlangsamt sind. Das hat zwei Vorteile. Erstens braucht der Adept weniger Schlaf zur Erholung. Regeltechnisch bedeutet das, dass der Adept für jede Stunde, die er in diesem Zustand verbringt, das Intervall für Schaden durch Schlafentzug (*SR5,* S. 174) um drei Stunden verlängern kann.

Der zweite Vorteil kann in Notfällen lebensrettend sein. Wenn der Adept überzähligen Körperlichen Schaden erleidet, wechselt er automatisch in diesen Meditationszustand und erleidet dann nur alle [Konstitution] Stunden statt alle [Konstitution] Minuten ein weiteres Kästchen Schaden. Der Adept kann diesen Zustand jederzeit beenden, aber wenn er das tut, während er schwer verletzt ist, entfalten alle Verletzungen und/oder Toxine sofort ihre Wirkung, wenn sie nicht behandelt bzw. geheilt wurden.

TEMPERATURRESISTENZ
KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE

Mit dieser Kraft kann der Adept den Auswirkungen extremer Temperaturen besser widerstehen. Pro Stufe in dieser Kraft erhält der Adept einen Würfelpoolbonus von +1 beim Widerstand gegen Schaden durch extreme Temperaturen (*SR5,* S. 174). Auf gleiche Weise hilft die Kraft gegen magische Elementareffekte wie Feuer oder Kälte (*SR5,* S. 174f.).

TIEREMPATHIE
KOSTEN: 0,25 KP PRO STUFE

Durch diese Kraft erhält der Adept eine größere Verbundenheit zu allen normalen und paranormalen Tieren, die nicht die Kraft Bewusstsein haben. Pro Stufe in dieser Kraft erhält er einen Würfelpoolbonus von +1 auf Tierführungsproben. Mit dieser Kraft kann der Adept Tiere auch einschüchtern oder erschrecken.

TODESKRALLE
KOSTEN: 0,5 KP
AKTIVIERUNG: FREIE HANDLUNG

Diese Kraft verleiht den waffenlosen Angriffen des Adepten tödliche Wucht. Der Adept kann wählen, ob er im Waffenlosen Kampf Geistigen oder Körperlichen Schaden anrichten will. Die Todeskralle kann mit anderen Adeptenkräften kombiniert werden, die den Schaden im Waffenlosen Kampf erhöhen. Die Todeskralle ist magisch, also kann sie die magische Verteidigung einer Kreatur – wie etwa die Kraft Immunität gegen Normale Waffen – umgehen. Adepten, die die Kraft Astrale Wahrnehmung haben, können die Todeskralle im Astralkampf einsetzen.

TOXISCHER SCHLAG
KOSTEN: 0,5 KP
AKTIVIERUNG: EINFACHE HANDLUNG
VORAUSSETZUNG: TODESKRALLE

Toxische Adepten können mit dieser Kraft Schadstoffe oder Strahlung in ihre Waffenlosen Angriffe leiten, um auf diese Weise zusätzlichen Elementarschaden zu verursachen. Die Verwendung dieser Kraft folgt denselben Regeln wie bei der Kraft Elementarer Schlag (S. 197). Jeder toxische Elementareffekt muss als separate Kraft erworben werden.

Nur Toxische Adepten können diese Kraft lernen.

TRÄGHEITSSCHLAG
KOSTEN: 0,5 KP
AKTIVIERUNG: FREIE HANDLUNG

Mit dieser Kraft kann ein Adept Energie erzeugen und sie in einen waffenlosen oder bewaffneten Nahkampfangriff leiten, der das Ziel niederschlagen soll. Der Adept muss sein Vorhaben ansagen und eine Freie Handlung aufwenden, um die nötige Energie für den Schlag zu sammeln. Wenn er den Angriff erfolgreich durchführt, addiert er allein für die Berechnung eines Niederschlags (*SR5,* S. 194) seine halbe Magie zu seiner Stärke. Trägheitsschlag verändert nicht den eigentlichen Schaden des Angriffs. Die Verwendung dieser Kraft gilt als Angesagtes Ziel (*SR5,* S. 194). Diese Kraft kann nicht mit der Kampfkunsttechnik Statue (*Kreuzfeuer,* S. 139) kombiniert werden.

TRÜMMERSCHLAG
KOSTEN: 1 KP

Adepten mit dieser Kraft fokussieren ihre Magie in einen einzigen waffenlosen Schlag, um durch Hindernisse zu brechen. Wenn der Adept eine Barriere oder ein anderes statisches Hindernis angreift, wird sein Grundschaden verdoppelt. Dies gilt sowohl für physische als auch für magische Barrieren.

VERBESSERTE FERTIGKEIT (FERTIGKEIT)
KOSTEN: 0,5 KP PRO STUFE

Diese Kraft erhöht die Stufe einer bestimmten Kampf-, Körperlichen, Sozialen, Technischen oder Fahrzeugfertigkeit um ihre Stufe. Der Adept muss die Fertigkeit besitzen, um diese Kraft dafür zu erwerben. Die Kraft kann nicht für Fertigkeitsgruppen erworben werden. Die Fertigkeit darf durch diese Kraft maximal auf eine Stufe von [aktuelle Stufe x 1,5] (aufgerundet) erhöht werden.

VERBESSERTE WAHRNEHMUNG
KOSTEN: 0,5 KP PRO STUFE

Diese Kraft schärft alle Sinne des Adepten. Er erhält pro Stufe der Kraft bei allen Wahrnehmungs- und Askennenproben einen Würfelpoolbonus von +1.

WANDLAUFEN
KOSTEN: 0,5 KP
AKTIVIERUNG: EINFACHE HANDLUNG

Der Adept kann über eine begrenzte Distanz glatte Wände oder andere vertikale Oberflächen hinauflaufen. Dafür legt er eine Probe auf Laufen + Stärke [Magie] ab. Die Erfolge ergeben die Höhe in Metern, die er innerhalb einer Handlungsphase hinauflaufen kann. Wenn er noch höher laufen will, braucht der Adept Tritte, Vorsprünge oder eine andere Möglichkeit zum Anhalten, um die Kraft erneut zu aktivieren. Wenn er eine vertikale Oberfläche entlang- statt hinauflaufen will, kann er das tun, indem er diese Kraft mit einer Komplexen Handlung Sprinten (*SR5*, S. 169) kombiniert. Am Ende seiner Bewegung fällt der Adept – wenn er sich nicht festhalten kann – von der Mauer, egal ob er sein Ziel erreicht hat oder nicht.

NEUE VORTEILE: WEGE

Wege werden oft mit Traditionen für Adepten verwechselt, haben aber weniger starre Strukturen und Glaubensrichtlinien und sind eher eine persönliche Philosophie oder ein Verhaltenskodex, mit denen sich Adepten und Magieradepten identifizieren oder die sie übernehmen können, während sie ihre Fähigkeiten weiterentwickeln. Adepten mögen diese Wege unterschiedlich beschreiten, aber es gibt dabei drei Grundregeln.

Ein Adept kann nicht zwei Wege gleichzeitig beschreiten. Es gibt viele Arten, die Wege zu beschreiten, aber jeder Weg verlangt vom Adepten ein gewisses Maß

an Konzentration und Hingabe, damit der Adept die Boni des Weges erhalten kann. Deshalb kann nur ein Weg gleichzeitig beschritten werden.

Die Vorteile, die die Wege beim Erwerb von Adeptenkräften gewähren, folgen alle denselben Regeln. Pro 2 Stufen des Magieattributs des Adepten darf der Adept die Kosten einer Stufe einer Kraft aus der Liste dieses Wegs für die halben Kosten erwerben. Nehmen wir zum Beispiel an, ein Adept will eine Kraft erwerben, die eigentlich 1 Kraftpunkt kostet. Wenn die Kraft auf der Liste für den Weg steht, den der Adept beschreitet, und der Adept alle Voraussetzungen für diese Kraft erfüllt, sinken die Kosten für diese Kraft auf 0,5 Kraftpunkte. Eine Kraft, die normalerweise 0,5 Kraftpunkte kostet, wäre als Kraft des Weges, den der Adept beschreitet, für 0,25 Kraftpunkte zu haben. Adeptenkräfte, die 0,25 Kraftpunkte kosten, werden nicht noch günstiger. Diese Kostensenkung kann nicht mehrmals in Anspruch genommen werden, wenn die Kraft mehrere Stufen hat. Sie gilt nur für eine Stufe, kann aber mehrmals für unterschiedliche Ausprägungen derselben Kraft (zum Beispiel für mehrere [Attribut] Steigern) verwendendet werden. Die gesparten Kraftpunkte kann der Adept für neue Kräfte oder neue Stufen bereits vorhandener Kräfte ausgeben. Wenn ein Adept einen Weg beschreitet und sein Magieattribut steigert, kann er diese Kostensenkung jedes Mal nutzen, wenn sein Magieattribut um 2 gestiegen ist.

Spieler können ihre bereits erschaffenen Charaktere anpassen und im Nachhinein Wege erwerben. Dies obliegt allerdings der Zustimmung des Spielleiters. In *SR5* auf Seite 106 finden Sie detaillierte Regeln für den Erwerb von Vorteilen und das Loswerden von Nachteilen.

DER WEG DES ATHLETEN

KOSTEN: 20 KARMA

Diese Adepten konzentrieren sich nur auf eines: das Stählen ihrer Körper, um die absolut Besten in ihrer Sportart beziehungsweise dem Spiel oder dem Wettkampf zu werden, für das oder den sie sich entschieden haben. Deshalb erhalten sie rechnerisch einen um 1 höheren Initiatengrad, wenn sie die Metamagie Adeptenzentrierung (S. 181) für Fertigkeiten aus der Fertigkeitsgruppe Athletik einsetzen.

Athleten können die Kostensenkung ihres Weges für die folgenden Kräfte einsetzen: Beschleunigte Heilung, Erhöhtes Potenzial, Geisterramme, Gesteigertes Körperliches Attribut, Gleiten, Schmerzresistenz, Verbesserte Fertigkeit, Wandlaufen.

DER WEG DES AUSGEBRANNTEN

KOSTEN: 15 KARMA BEI DER ERSCHAFFUNG; SIEHE BESCHREIBUNG ZUM SPÄTEREN ERWERB

Wer sich auf falsche Weise der Technologie geöffnet oder gehofft hat, mit ihrer Hilfe eine Abkürzung zur Macht

nehmen zu können, landet auf diesem „Weg“. Oft sind solche Adepten nur noch Schatten ihre selbst. Die meisten beginnen nicht als Ausgebrannte – es passiert ihnen einfach. Um diesen Weg nach der Charaktererschaffung zu beschreiten, muss der Adept mindestens 2 Punkte seines Magieattributs durch Bodytech eingebüßt haben.

Wenn der Ausgebrannte zuvor einen anderen, echten Weg beschritten hat, muss er alle günstiger erworbenen Kräfte ausgleichen, indem er Stufen davon anpasst oder Kräfte aufgibt, bis die Gesamtsumme an Kraftpunkten zu seinem neuen Magieattribut passt. Er kann aber alle Metamagie behalten, die er durch Initiation erhalten hat. Als Kompensation für diese Einschränkung vertragen Ausgebrannte Bodytech besser: Standard-Bodytech, die sich der Adept nach dem Ausbrennen implantieren lässt, gilt in Bezug auf den Essenzverlust als Alphaware (was sich aber nicht auf die finanziellen Kosten auswirkt). Alle anderen Bodytech-Kategorien werden wie üblich behandelt. Essenzverlust durch neu erworbene Bodytech senkt das Magieattribut wie gewohnt (*SR5*, S. 56).

Solange das Magieattribut des Adepten noch nicht 0 beträgt, kann er weitere Initiationen durchführen, seine Magie steigern und neue Adeptenkräfte erwerben. Sobald er nach dem Erwerb des Vorteils Ausgebrannt seine Magie um 2 Punkte steigert, verliert er den Vorteil, die Essenzkosten seiner Bodytech werden aber nicht wieder verändert.

DER GEISTERWEG

KOSTEN: 20 KARMA

Auf diesem Pfad wird man, ähnlich wie ein Schamane, von einem Schutzgeist geleitet. Durch das Nachahmen ihres Schutzgeistes streben diese Adepten danach, sich selbst zu verbessern, und gelten als spiritueller als der gewöhnliche Adept. Deshalb erhalten sie alle Vor- und Nachteile, die mit ihrem Schutzgeist einhergehen.

Wegen ihres spirituelleren Zugangs haben diese Adepten eine besondere Beziehung zu Geistern und erhalten auf alle Proben mit Fertigkeiten der Beschwörungsgruppe einen Würfelpoolbonus +1. Beim Umgang mit anderen Zauberern, die demselben Schutzgeist folgen, erhalten sie außerdem einen Würfelpoolbonus von +2 auf Proben mit Sozialen Fertigkeiten.

Adepten auf dem Geisterweg können die Kostensenkung ihres Weges für die folgenden Kräfte einsetzen: Astrale Wahrnehmung, Elementare Waffe, Elementarer Schlag, Magiegespür, Mystischer Panzer, Todeskralle, Verbesserte Wahrnehmung. Außerdem dürfen Adepten auf diesem Weg auch eine Kraft von der Liste eines anderen Weges günstiger erwerben.

DER WEG DES HANDWERKERS

KOSTEN: 20 KARMA

Wegen ihrer hohen Affinität für alle technologischen Dinge können Adepten auf dem Weg des Handwerkers die Metamagie Adeptenzentrierung so verändern, dass sie negative Würfelpoolmodifikatoren bei Proben mit Fahrzeugfertigkeiten oder Technischen Fertigkeiten verringert. Das Binden eines Qi-Fokus, der die Kraft Verbesserte Fertigkeit (für eine beliebige Fahrzeug- oder Technische Fertigkeit) des Adepten unterstützt, kostet 2 Karma weniger als gewöhnlich.

Handwerker können die Kostensenkung ihres Weges für die folgenden Kräfte einsetzen: Analytik, Dreidimensionales Gedächtnis, Erhöhte Konzentration, Erhöhtes Potenzial (nur Geistig), Stoffwechselkontrolle, Verbesserte Fertigkeit (Technische oder Fahrzeugfertigkeit), Verbesserte Wahrnehmung

DER WEG DES KRIEGERS

KOSTEN: 20 KARMA

Diese Adepten kommen normalen Leuten meist in den Sinn, wenn sie ganz allgemein an Adepten denken. Diese Elitekämpfer widmen sich ganz der Verwandlung ihrer Körper in tödliche Waffen oder Kriegsmaschinen. Der Kampf ist ihr Leben, und sie glänzen darin mit ihren Fertigkeiten und ihrer Magie, die ihnen möglich machen, wozu andere Bodytech brauchen.

Das Binden eines Waffenfokus kostet für Adepten auf dem Weg des Kriegers 2 Karma weniger als üblich.

Adepten auf dem Weg des Kriegers Krieger können die Kostensenkung ihres Weges für die folgenden Kräfte einsetzen: Bewegungsgespür, Blindkampf, Erhöhtes Potenzial (Körperlich), Gegenangriff, Geschossmeisterschaft, Kampfsinn, Kritischer Schlag, Schnellziehen, Todeskralle, Verbesserte Fertigkeit (Kampffertigkeit).

DER WEG DES KÜNSTLERS
KOSTEN: 20 KARMA

Adepten auf diesem Weg sind meisterliche bildende oder darstellende Künstler, die ihre Energien nutzen, um die Metamenschheit zu inspirieren und ihr die Schönheit der Sechsten Welt zu zeigen. Deshalb können sie die Metamagie Adeptenzentrierung so verändern, dass sie negative Würfelpoolmodifikatoren bei Vorführungsproben bei einer künstlerischen Vorführung oder bei Handwerksproben zum Schaffen eines Kunstwerks verringert. Das Binden eines Qi-Fokus, der die Kraft Verbesserte Fertigkeit (Handwerk) des Adepten unterstützt, kostet 2 Karma weniger als gewöhnlich.

Künstler können die Kostensenkung ihres Weges für die folgenden Kräfte einsetzen: Astrale Wahrnehmung, Kalte Entschlossenheit, Perfekte Körpersprache, Stimmkontrolle, Stoffwechselkontrolle, Verbesserte Fertigkeit (Handwerk), Verbesserte Wahrnehmung.

DER WEG DES SPRECHERS
KOSTEN: 20 KARMA

Sprecher werden oft als Soziale Adepten bezeichnet und gehören zu den besten Unterhändlern im Geschäft. Sie sind talentierte Verhandler, Schieber und Motivatoren. Sie setzen ihre Worte ein, wie ein Samurai sein Schwert benutzt, und kommen unbeschadet durch Gefahren, die andere töten würden. Sie sind unersetzlich, wenn es darum geht, Leute zu überzeugen oder zu Handlungen zu verleiten. Sprecher erhalten einen Würfelpoolbonus von +1 bei der Benutzung der metamagischen Fähigkeiten Flexible Signatur und Maskierung. Das Binden eines Qi-Fokus, der die Kraft Verbesserte Fertigkeit (für eine beliebige Soziale Fertigkeit) des Adepten unterstützt, kostet 2 Karma weniger als gewöhnlich.

Sprecher können die Kostensenkung ihres Weges für die folgenden Kräfte einsetzen: Analytik, Dreidimensionales Gedächtnis, Erhöhtes Potenzial (Geistig oder Sozial), Kalte Entschlossenheit, Perfekte Körpersprache, Stimmkontrolle, Verbesserte Fertigkeit (Soziale Fertigkeiten), Verbesserte Wahrnehmung.

DER WEG DES TIERS
KOSTEN: 20 KARMA

Adepten auf diesem Weg werden von einem tierischen Schutzgeist geleitet, den sie, ähnlich wie einige Schamanen, als ihr Totem bezeichnen. Durch das Nachahmen des Totems streben diese Adepten danach, sich selbst zu verbessern, und gelten, wie Adepten auf dem Geisterweg, als spiritueller als der gewöhnliche Adept. Daher erhalten sie alle Vor- und Nachteile, die mit ihrem Totem einhergehen.

Wegen ihres einzigartigen Zugangs haben diese Adepten eine besondere Beziehung zur Natur und erhalten auf alle Tierführungsproben einen Würfelpoolbonus von +1. Wenn ihr Totem allerdings ein Raubtier ist, gilt der Bonus nicht für Beutetiere des Totems. Beim Umgang mit Tieren, die von der gleichen Art wie ihr Totem sind, erhalten diese Adepten einen Würfelpoolbonus von +4 auf alle Tierführungsproben.

Adepten auf dem Weg des Tiers können die Kostensenkung ihres Weges für die folgenden Kräfte einsetzen: Astrale Wahrnehmung, Berserker, Bewegungsgespür, Elementarer Schlag, Kampfsinn, Magiegespür, Mystischer Panzer, Spurloser Schritt, Todeskralle, Verbesserte Wahrnehmung.

DER UNSICHTBARE WEG
KOSTEN: 20 KARMA

Meisterliche Spione, Einbrecher und Assassinen beschreiten diesen Weg. Mehr gibt es dazu kaum zu sagen. Weil ein Adept auf diesem Weg generell die Heimlichkeit dem offenen Kampf vorzieht, kostet das Binden eines Qi-Fokus, der die Kraft Verbesserte Fertigkeit für eine körperliche, nicht kämpferische Fertigkeit unterstützt, 2 Karma weniger als üblich.

Adepten auf dem Unsichtbaren Weg können die Kostensenkung ihres Weges für die folgenden Kräfte einsetzen: Bewegungsgespür, Blindkampf, Dreidimensionales Gedächtnis, Gleiten, Kampfsinn, Kritischer Schlag, Nervenschlag, Spurloser Schritt, Todeskralle, Verbesserte Wahrnehmung, Wandlaufen.

DER WEG DES ZAUBERERS
KOSTEN: 20 KARMA

Dieser Weg ist bei Magieradepten besonders beliebt und sucht nach dem Ausgleich zwischen körperlichen und magischen Fertigkeiten – oder zumindest danach, was am besten zum Adepten passt. Wegen des Zeitaufwands beim Lernen von Hexerei und Beschwörung meinen viele, sie könnten sich keinem von beiden Ansätzen wirklich verschreiben. Adepten auf diesem Weg haben das Gefühl, sie müssten entweder das Beste aus sich machen oder die besten Teile beider Welten herauspicken.

Anders als reine Adepten haben Magieradepten, die diesem Weg folgen, Zugang zu allen metamagischen Fähigkeiten (auch denen für Nicht-Adepten), für die sie die Voraussetzungen erfüllen. Weil sie weniger stark spezialisiert sind als andere Adepten (und außer der Senkung der Kosten in Kraftpunkten keinen Vorteil erhalten), können Adepten auf dem Weg des Zauberers die Kostensenkung für alle Adeptenkräfte (außer Gesteigerte Reflexe) in Anspruch nehmen.

IMMATERIELLE WELT

Das kann jedem passieren.

Eidolons Freunde trösteten ihn, nachdem alles schiefgegangen war, aber ihre Worte machten es nur noch schlimmer. Auf der Fahrt zu seinem Unterschlupf hörte er ihre Worte immer wieder in seinem Kopf.

Mach dir keinen Kopf, Chummer.

Vielleicht warst du nur müde.

Er kannte den Grund nicht, aber es war kein „Leistungsdruck", wie Ophelia behauptet hatte. Es lag viel tiefer – es war etwas, das er einfach nicht recht fassen konnte.

Ich bin ein Beschwörer, sagte Eidolon sich beim Eintritt in seine stille Zuflucht. *Ich beschwöre Dinge. Das ist meine Aufgabe.*

Wenn das stimmte – warum hatte dann kein einziger Geist auf seine Rufe reagiert? Wenn Eidolon wirklich ein Beschwörer war, hätte er sich einfach einen Feuerelementar holen können, und Faust wäre nicht in Schwierigkeiten geraten. Dann hätte Eidolon dem Elementar befohlen, die Sicherheitstruppe des Gebäudes von Ming Solutions einzuäschern. Oder der Geist hätte für ihn Zauber aufrechterhalten, damit er sich um anderes kümmern konnte.

Aber nein. Die verfluchten Dinger hörten nicht auf ihn. Schlimmer: Alle Geister, die er zu beschwören versucht hatte, hatten ihn einfach ignoriert. Er hatte alte Schamanengeschichten von unhöflichen Geistern gehört, aber selbst unhöfliche Geister konnte man beherrschen.

Nimm dir ein paar Tage frei, hatte Faust ihm befohlen, als das Team in Sicherheit war. *Kümmere dich darum, oder wir suchen uns einen neuen Beschwörer.*

Eidolon schüttelte den Kopf. Vielleicht war er nur müde.

Aber die Geisterwelt rief nach ihm. Statt sich auszuruhen, setzte er sich im Lotussitz in seinen hermetischen Kreis. Stundenlang irrte er durch den Astralraum, bis die Verbindung zwischen seinem Körper und seiner astralen Gestalt schwächer wurde.

Er wollte gerade in seinen Körper zurückstürzen, als ein kleines Irrlicht in Gestalt eines Neugeborenen vor ihm schwebte.

Hör auf zu jammern, sagte der Geist des Menschen. *Wenn du den Mund hältst, wird El Infante dir einen Dienst erweisen. In Ordnung?*

Eidolon konnte sein Glück kaum fassen. *Abgemacht,* sagte er. Verflochtene Tentakel astraler Energie verbanden ihn und den Geist, und er kehrte in seinen Körper zurück.

Geist, sagte er über ihre astrale Verbindung, *warum antwortet keiner von euch auf meine Beschwörungen?*

Du weißt bereits, warum, sagte El Infante.

Nein, das weiß ich nicht.

Glaube mir, du weißt es.

Eidolon zog die Brauen zusammen. *Dann … wirke einen Zauber auf mich, damit ich die Wahrheit sagen muss, und frage mich, warum ich euch nicht beschwören kann.*

Gut, sagte El Infante. Eidolon fühlte sich kurz, als würde er fallen, als Manatentakel sich in seine Aura gruben. Das Gefühl verging schnell, und er sah seinen Ankläger astral an.

Beschwörer, fuhr El Infante ihn an, *warum weigern wir uns, auf deine Rufe zu antworten?*

Die Energie des Zaubers riss die Worte aus ihm heraus: *Weil ich Geister als Werkzeuge statt als Gleichgestellte behandle. Weil ich sie spirituellem Leid, Verdrängung und allem, was mir sonst noch einfällt, aussetze. Weil ich mich gegenüber Geistern wie ein totales Arschloch aufführe, meidet mich jeder Einwohner der Metaebenen.*

Eidolon keuchte und brach zusammen. Er spürte, wie El Infante verschwand; der Dienst war verbraucht.

Warte!, rief Eidolon in den Äther. *Sag mir, wie ich es wiedergutmachen kann!*

Die Antwort war Schweigen. Der Geist war weg.

- Viele Leute – sogar Chummer mit einem Doktor in Thaumaturgie oder anderen beeindruckenden Titeln – glauben, sie wüssten viel über die Geister und die Geisterwelt. Aber niemand von ihnen kann Man-of-Many-Names das Wasser reichen. Es ist kaum zu glauben: Er macht diesen Job sogar schon länger als ich, und ich wäre nicht überrascht, wenn er im Laufe seines Lebens mehr Zeit im Astralraum als auf der physischen Ebene verbracht hätte. Er hat im wahrsten Sinn des Wortes das Buch der Geister geschrieben; mehr als einmal.

  Es ist egal, ob ihr Freizeitbeschwörer seid oder schon ein paar Jahrzehnte Erfahrung im Befehligen astraler Wesen habt. Wenn ihr nicht einem wütenden Geist zum Opfer fallen oder euch die Geisterwelt zum Feind machen wollt, seid ihr es euch schuldig, zu lesen, was Man-of-Many-Names zu sagen hat.
- Bull

DAS WESEN DER GEISTER

GEPOSTET VON: MAN-OF-MANY-NAMES

Ihr wollt also etwas über Geister wissen? Fangen wir damit an, dass ihr alles, was ihr über Geister oder die Geisterwelt zu wissen glaubt, vergessen könnt. Buchstäblich vergessen. Wahrscheinlich ist ohnehin alles falsch. Wenn ihr einen gedruckten Band von einer zweifelhaften Einrichtung der sogenannten höheren Bildung habt, werft ihn in irgendeinen Ofen. Wenn ihr digitale Bücher über Geister oder Beschwörung habt, löscht sie. Ich warte so lange.

Ernsthaft. Das ist kein Scherz. Der erste Schritt zum Verständnis der Geister ist, alle Vorurteile beiseitezuschieben und ganz von vorne anzufangen. Ich hatte einst eine Ausgabe von *Schamanen und die Geisterwelt*, das zuerst 2019 oder so herausgegeben wurde. Heute ist das ein Sammlerstück, das möglicherweise ein paar Tausender einbringen könnte, aber ich habe es verbrannt, weil ich erkannte, dass es mir geistig im Weg stand. Seit damals habe ich viele Bücher über Geister gesammelt, und ich habe jedes einzelne davon verbrannt oder gelöscht, wenn sich zeigte, dass etwas, was ich für wahr gehalten hatte, falsch oder nur teilweise wahr war. Ich gehe übrigens aus, dass dieses kleine Dokument, das ihr gerade lest, früher oder später veraltet oder widerlegt sein wird.

Heißt das, dass Geister und die Geisterwelt sich viel schneller verändern, als wir alle gedacht hatten? Vielleicht. Aber es ist genauso möglich, dass die Geisterwelt genau gleich bleibt und wir es sind, die sich verändern; dass wir die spirituellen Prozesse in der Astralebene gar nicht begreifen. Mit der Geisterwelt ist es wie mit der physischen Materie: Die Griechen glaubten zuerst, die Welt sei aus den vier aristotelischen Elementen (Luft, Erde, Feuer und Wasser) aufgebaut. Dann fanden die Wissenschaftler Moleküle, dann lernten sie, dass Moleküle aus Atomen bestehen. Das Wort „Atom“ bedeutet eigentlich „unteilbar“, und das zeigt die Selbstüberschätzung der Leute, die ihm diesen Namen gaben. Stellt euch die Überraschung der wissenschaftlichen Gemeinde vor, als zuerst subatomare Teilchen entdeckt wurden und man dann erkannte, dass sogar diese subatomaren Teile aus Quarks und anderem Drek bestehen. Der Kaninchenbau hat einfach keinen Boden.

So ist es mit der Geisterwelt. Jedes Mal, wenn wir etwas Neues entdecken und behaupten, eine Aussage über Geister sei „endgültig“, finden wir heraus, dass dieses spirituelle „Atom“ immer noch weiter geteilt werden kann. Das beweist, dass wir wirklich Kinder sind, die in eine Unendlichkeit blicken, die wir vielleicht nie ganz begreifen werden. Das Gute ist, dass einige von uns Kindern bei diesem Verständnis schon weiter sind als andere. Und ich will tun, was ich kann, um eure Ausbildung weiter zu verbessern.

- Das ist der Man-Of-Many-Names, den ich kenne – ich war schon ein bisschen verwirrt, weil es so verständlich anfing.
- Balladeer

- Es tut immer gut, wenn jemand, der für einen Experten gehalten wird, zugibt, dass alles, was er weiß, falsch ist.
- Clockwork

- Ipse se nihil scire id unum sciat.
- Man-of-Many-Names

- Gesundheit?
- Slamm-O!

- „Ich weiß, dass ich nichts weiß.“ – Sokrates
- Man-of-Many-Names

Habt ihr all eure Bücher voller Täuschung und Lügen verbrannt, gelöscht oder sonst wie zerstört? Gut. Dann können wir anfangen.

WAS GEISTER SIND

Ein „Experte“ für Geister wird wahrscheinlich damit beginnen, zu erzählen, was Geister sind. Ich mache es nicht; das wäre, als würde man einem Blinden die Farben erklären. Stattdessen bringt es mehr, zu erklären, was Geister nicht sind.

Geister sind keine Lösungsmittel oder destillierte Alkohole – irgendein Idiot hat solchen Substanzen früher mal die Bezeichnung „Geist“ verliehen, und sie ist uns geblieben. (Ich erwähne das nur, weil ich etliche Deppen kenne, die tatsächlich dachten, sie müssten betrunken sein, um die Geisterwelt zu sehen. Das stimmte auch, aber nicht, wie sie gedacht hatten: Sie starben an Alkoholvergiftung. Amateure.)

Geister sind auch kein kalter Wind, bei dem sich euch die Nackenhaare aufstellen, und sicher nicht das Gefühl, jemand wäre auf euer Grab getreten. Das sind nur biologische Reaktionen auf Dinge, die an eurem Geist herumspielen. Ein manifestierter Geist, der durch einen Körper geht, kann ein seltsames Gefühl auslösen; aber daran sind keine Gräber beteiligt. Es ist nur eine spirituelle Entität, die kurzzeitig denselben physischen Raum einnimmt wie ihr. Und nur zur Sicherheit: Die meisten Geister versuchen es zu vermeiden, mit anderen den physischen Raum zu teilen. Besessenheit ist allerdings etwas ganz anderes: Wenn ihr ein unfreiwilliges Geistergefäß seid, sind aufgestellte Nackenhaare euer kleinstes Problem.

Geister sind auch keine Gespenster – zumindest nicht in dem vorerwachten Sinn der Vorstellung von Spukhäusern. Wenn ihr mitten in der Nacht in ein heruntergekommenes Haus geht und irgendwelche spektralen Dinge seht, die aussehen wie jemandes Ururgroßvater oder ein Soldat aus dem Sezessionskrieg, ist das kein Geist. Zumindest glaube ich, dass es kein Geist ist. Hier gibt es eine ziemlich große Grauzone. Geisteraktivitäten können dokumentiert und überprüft werden, die meisten „Gespenstererscheinungen“ aber sind Anekdoten und Hörensagen.

Dass einige Geister behaupten, sie seien die Geister von Verstorbenen, verwischt diese Linien ein wenig, aber in vielen Fällen wurden diese Geister als Lügner entlarvt. Wenn wir dann noch bedenken, dass man bei Geistern nicht davon ausgehen kann, dass sie ihr wahres Wesen offenlegen, ergibt sich doch wenigstens eine wertvolle Lektion.

WOHER GEISTER KOMMEN

Ebenso kompliziert wie die Frage nach dem Wesen der Geister ist die nach ihrer Herkunft. Also wähle ich einen ähnlichen Ansatz und erkläre, woher Geister nicht kommen. Ein Geist kann die physische Ebene beeinflussen, von ihr beeinflusst werden oder auf ihr leben, aber er stammt nicht von ihr. Geister sind astrale Wesen, und astrale Wesen können nicht einfach beschließen, auf die physische Ebene zu hüpfen, dort für immer zu bleiben und ihre astrale Natur zu überwinden. Ein guter Hinweis auf die Herkunft der Geister ist, dass sie etwa 99 % ihrer Zeit im Astralraum verbringen, wenn sie nicht gezwungen oder angewiesen werden, auf der anderen Ebene zu sein. Ein Geist, der zu viel Zeit außerhalb seiner Herkunftsebene verbringt, ist wie ein Metamensch, der zu viel Zeit im Marianengraben verbringt: Es ist möglich, aber Metamenschen brauchen allerlei Vorkehrungen, um in solchen Tiefen zu überleben, was wasseratmende Kreaturen, die an den Druck der Tiefen angepasst sind, nicht nötig haben. Geister können längere Zeit auf der physischen Ebene existieren, aber sie ist nicht ihr eigentlicher Lebensraum, also sind solche Freien Geister eher die Ausnahme als die Regel.

Geister kommen also von der Astralebene, aber was heißt das genau? Es gibt zu diesem Thema viele Denkansätze, und keiner davon hat sich durchgesetzt, also sind vielleicht alle irgendwie richtig. Oder alle falsch. Vielleicht zugleich richtig und falsch, je nach Perspektive, Zeitpunkt und der Ebene, die man bewohnt.

Eine dieser Schulen behauptet, Geister lebten nicht wirklich auf der Astralebene, zumindest nicht in dem Sinn, in dem Flora und Fauna auf der physischen Ebene leben. Diese Vorstellung geht davon aus, dass Geister gar nicht leben, sondern nur astrale Konstrukte sind, die sich aus dem Willen des Beschwörers auf der Astralebene bilden. Gemäß dieser Vorstellung schickt ein Beschwörer einen Teil seines Willens aus, um den Astralraum zu formen und dem Konstrukt eine Art „Leben“ einzuhauchen, das verschwindet, wenn die Dienste aufgebraucht sind. Die Anhänger dieser Denkweise nennen das „anthropomorphe Willenskraftschwächung“. Viele Leute unterstützen diese Sicht mit der Behauptung, materialisierte Geister einer bestimmten Tradition zeigten immer ein bestimmtes Erscheinungsbild. Hermetische Geister erscheinen oft als das reine Element ihrer bevorzugten Metaebene, schamanische sehen eher wild oder ausgefranst aus, und Geister von Besessenheitstraditionen materialisieren gar nicht. Tatsächlich gibt es Leute, die behaupten, sie könnten die Tradition eines Beschwörers erkennen, wenn sie bloß die Aura oder materialisierte Gestalt eines Geistes betrachten.

Der Glaube an Geister als Konstrukte der Willenskraft sorgt für interessante Tischgespräche, aber auch nicht für mehr. Seht es so: Wenn ein Zauberer seine Geister als Manifestation seines eigenen Bewusstseins sieht, dann verhandelt er bei einer besonders schwierigen Beschwörung praktisch mit sich selbst, befreundet sich mit sich selbst, wenn er einen Geist beherrscht – und wenn der Geist außer Kontrolle gerät, hat der arme Kerl buchstäblich den Verstand verloren. Die Vorstellung hat aber ihre Verdienste, da sie die Unterschiede der Geister erklären kann, die von verschiedenen Traditionen beschworen werden. Persönlichkeit oder Partner? Intellekt oder Wesenheit? Diese uralte Debatte wird wohl nicht so bald bei-

gelegt werden. Ich glaube, die Geister von Schamanen sehen anders aus als die von Hermetikern, weil die metamenschliche Gesellschaft so funktioniert. Stellt euch eine Konzern-Exec vor: Man wird sie wohl kaum in Gesellschaft von Straßenschlägern sehen – zumindest nicht freiwillig –, und diese Straßenschläger werden kaum mit der Elite in der Oper fraternisieren. Die gesellschaftlichen Kreise, in denen man sich bewegt, ergeben ein gleichförmiges Erscheinungsbild.

Ein anderer Denkansatz besagt, dass Geister aus dem Gewebe der Metaebenen geboren werden. Ich breite mich hier nicht zu weit über die Metaebenen selbst aus. Soweit ich weiß, wird Magister, ein alter Chummer aus den Shadowland-Tagen, bald ein Dokument dazu veröffentlichen. Aber jeder Geist hat eine Vorliebe für eine bestimmte Metaebene. Gemäß dieser Vorstellung wäre also ein Geist, der eine Vorliebe für die Metaebene der Luft hätte, aus den Astralenergien dieser bestimmten Ebene geboren. Dass ein Geist eine bestimmte Metaebene schätzt, heißt aber noch lange nicht, dass er überhaupt geboren wurde: Ich habe noch nie gesehen, dass eine metaplanare Gebärmutter irgendwelche Astralwesen geboren hätte. Nach meiner begrenzten Erfahrung – ich bin nur ein einzelner Mann (wenn auch mit vielen Namen) mit nur einer einzigen Lebensspanne – glaube ich, dass die Vorliebe für eine bestimmte Metaebene sich bei ihnen zeigt, wenn sie reifer werden oder sich weiterentwickeln. Auch ein Feuerwehrmann wird nicht als Feuerwehrmann geboren: Er wird als Metamensch geboren und entwickelt eine Vorliebe für das Bekämpfen von Feuern und Brandstiftern, während er älter wird. Jemand, der heiße Quellen schätzt, muss nicht in einer heißen Quelle geboren sein.

Dann gibt es da die Vorstellung – die ich meist bevorzuge –, dass Geister überhaupt nicht geboren werden. So ist es, so war es immer, und so wird es immer bleiben. Sie haben das Entstehen der Manasphäre in der Ersten Welt erlebt und werden die Manaspitze erleben, die zur Zweihundertsten Welt führen wird. Ein verdrängter Geist kann nach einiger Zeit zu seinem Beschwörer zurückkehren, soweit ich weiß. Wenn ihr einen Geist aber in seiner liebsten Metaebene für immer vernichtet – Gratulation: Ihr habt gerade etwas vernichtet, das den Beginn des Universums erlebt hat.

Aber auch das könnte falsch sein. Wie gesagt: Dieses ganze Dokument wird vielleicht irgendwann gelöscht werden.

WIE GEISTER SICH VERHALTEN

Ich gebe gerne zu, dass das Verhalten von Geistern – was sie tun und unterlassen – mich erstaunt. Und das sagt, gemessen an meiner Erfahrung in diesem Geschäft, schon einiges aus. Ich glaube, es ist besser, ganz ohne jede vorgefasste Meinung an diese Frage heranzugehen. Ich möchte nicht, dass eure Erwartungen zum schlechtestmöglichen Zeitpunkt enttäuscht werden, weil ein fremdartiges Wesen mit fremdartigem Verstand es wagt, etwas zu tun, was ihr nicht erwartet habt.

Es gibt einige Verhaltensweisen von Geistern, die einigermaßen vorhersagbar sind, so wie (die meisten) Hunde bellen, (die meisten) Schlangen sich schlängeln und (die meisten) Vögel fliegen.

LEBEN AUF DER ASTRALEBENE

Wenn ihnen nichts anderes befohlen wird, verbringen Geister den Großteil ihres Lebens auf der Astralebene. Sie können die physische Ebene ertragen, solange es nötig ist, aber ich habe gehört, dass sie das nicht genießen (aber auch hier gibt es Ausnahmen), so wie es Metamenschen nicht genießen, wenn sie längere Zeit im Raumanzug in der Schwerelosigkeit sein müssen.

Einige Geister (wie zum Beispiel Watcher) können nicht einmal materialisieren, also bewohnen sie immer den Astralraum. Andererseits können Geister, die die physische Welt nicht bewohnen können, immer noch manifestieren. Ein manifestierter Geist kann die physische Ebene nicht direkt beeinflussen, indem er etwa einen Gegenstand aufhebt oder jemandem ein Bein stellt. Natürlich sind materialisierte Geister Dualwesen, also bleibt ihre Essenz, auch wenn sie auf der physischen Ebene sind, im Astralraum.

Am häufigsten wird mir die Frage gestellt, was Geister den ganzen Tag auf der Astralebene machen. Zunächst ist „den ganzen Tag“ eine Fehlbezeichnung, da Zeit ebenso wenig festzulegen ist wie der weltweite Geldfluss. Zweitens müssen Geister nicht unbedingt etwas tun. Ich habe einige wie Partikel in einer Meeresströmung faul durch den Astralraum treiben sehen, aber auch andere, die sich so schnell bewegten, dass die Geschwindigkeit ihr einziges Ziel zu sein schien. Die Antwort auf die Frage, was Geister im Astralraum so machen, ist also ein deutliches „Keine Ahnung“. Klinge ich schon wie eine kaputte Audiodatei?

GEHORSAM

Unabhängig davon, was man über das Wesen der Geister denkt, bleibt eines sicher: Ein Geist, der mit einem Beschwörer ein Geschäft abschließt, wird dem Beschwörer gehorchen, wenn die Verbindung nicht vorzeitig abbricht. Warum das so ist, wird heiß diskutiert. Ein Hermetiker sagt wahrscheinlich, dass Geister ihren Beschwörern gehorchen, weil sie glauben, dass die Metamenschheit durch die metaphysische Hierarchie dazu berufen ist, die Geisterwelt zu beherrschen. Ich glaube eher, dass der Gehorsam gegenüber – sogar schädlichen – Befehlen des Beschwörers auf einige andere Dinge zurückzuführen ist.

Generell glaube ich, dass Geister wesentlich edlere Wesen sind als wir Metamenschen. Wenn das Geschäft mit dem Beschwörer abgeschlossen ist, halten sie sich buchstabengetreu an den Inhalt, nicht an den Geist (ohne ein Wortspiel machen zu wollen) des Vertrags. Ein Meta-

mensch kann einen Vertrag jederzeit brechen, aber ein Geist verweigert das oder kann es einfach nicht. Ich würde nicht so weit gehen, dass ein Geist nicht lügen kann. Er kann es, und ich habe körperliche, geistige und astrale Narben, die das beweisen. Es scheint aber, dass Geister sich bei astralen Geschäften nicht auf metamenschliches Niveau herablassen wollen. Vielleicht sind sie aber auch eingeschränkt, zum Gehorsam gezwungen, aber das passt nicht zu meiner Denkweise.

- Geister können lügen? Sicher?
- Pistons

- Ein loyaler Geist, wie etwa ein Schutzgeist oder Verbündeter, tut das vielleicht nicht, aber ein Geist, der nicht unter deiner Kontrolle steht, muss dir nicht die Wahrheit sagen. Warum fragst du?
- Frosty

- Aus keinem bestimmten Grund. Ein Freund will das wissen.
- Pistons

Eine mögliche andere Erklärung dafür, warum Geister in potenziell selbstschädigender Weise ihren Beschwörern gehorchen, könnte in den Naturgesetzen des Astralraums liegen, die man immer noch nicht enträtselt hat. Einige Geschichten von vor dem Erwachen erzählen von Verträgen zwischen Personen und magischen Wesen. Diese Kontrakte waren, unabhängig von den Plänen beider Parteien, bindend – was meist zu einer Moral von der Geschichte führt, die sagt: „Seid vorsichtig mit euren Wünschen." Die Verträge in diesen Geschichten basieren auf unverletzlichen Regeln der Magie. Die meisten Geschichten sind Märchen, die von Leuten erzählt wurden, die keine Ahnung von Magie hatten, aber sie enthalten ein Körnchen Wahrheit, da die gleichen Regeln oft auch in der Welt nach dem Erwachen gelten. Aber wie bei jeder „Wahrheit" über Geister gibt es auch hier Ausnahmen. Ein Geist kann immer versuchen, der Kontrolle zu entkommen, wenn der Beschwörer bewusstlos oder tot ist. Wenn ein Geist so verschwindet, bricht er technisch betrachtet den Vertrag, hat aber keine Folgen zu befürchten. Nach Meinung mancher Leute stützt das die Theorie, dass ein Geist einfach ein Konstrukt des Bewusstseins des Beschwörers ist. Andere sagen, dass sich hier zeigt, dass das Bewusstsein des Beschwörers eine gewisse Herrschaft über den Geist ausübt und daher zugleich mit dem Bewusstsein die Kontrolle verschwindet. Und auch der Geist.

BESESSENHEIT UND BEWOHNUNG

Der durchschnittliche Geist ist ein unabhängiges Wesen, das die eigene Gestalt benutzt, um sich in der physischen Welt zu bewegen oder mit ihr zu interagieren – es gibt aber auch zwei andere Arten der Interaktion mit der Metamenschheit.

Besessenheit funktioniert ähnlich, wie sie in alten Flachfilmen über Dämonen und Ähnliche dargestellt wurde: Ein Geist, der in ein (unbelebtes oder lebendes) Gefäß fährt, kann dieses steuern, wie ein Fahrer ein Fahrzeug. Unter den Beschwörern gibt es zwei verbreitete Annahmen über die Besessenheit: A) Dass manche Geister die Besessenheit bevorzugen oder benötigen, um mit der physischen Ebene zu interagieren. B) Dass alle Geister die Besessenheit beherrschen, und nur die, die es auch tun, von Besessenheitstraditionen beschworen werden.

Manche Leute sehen die Besessenheit als absolut böse an, aber das Böse liegt nicht im Vorgang, es liegt in der Vorgehensweise. In einen Gegenstand zu fahren ist nicht im traditionellen Sinne böse, weil niemand jemandem etwas antut, aber ein Geist, der in ein lebendes Gefäß einfährt, kann als böse gesehen werden, wenn das Gefäß nicht darauf vorbereitet, also unwillig oder überrascht ist. Und allgemein steckt das Böse nicht im Werkzeug, sondern darin, wofür man das Werkzeug verwendet.

Die Bewohnung andererseits kann wirklich böse sein. Wie die Besessenheit benötigt sie ein Gefäß, aber damit enden die Gemeinsamkeiten auch schon. Die Besessenheit nutzt ein Gefäß wie ein Fahrzeug, die Bewohnung eher wie ein Haus, in dem schon jemand wohnt. Der Geist tötet den Bewohner und plündert seine Habe. Manchmal verändert der Geist, je nach Ablauf der Bewohnung, auch das Äußere des Hauses und behält alle Andenken des ursprünglichen Besitzers im Inneren. Manchmal brennt der bewohnende Geist das ganze Haus (inklusive aller Andenken) einfach nieder, und der „normale" Geist kann sich dann materialisieren. Wenn man einem bewohnten Gefäß begegnet, das mehr „Haus" als Geist ist, erkennt man den Geist vielleicht gar nicht, bis man seine Aura askennt (wenn nichts die Aura maskiert). Andererseits kann ein Gefäß, das mehr Geist als „Haus" ist, geradezu „Geist" herausschreien. In jedem Fall wird die ursprüngliche Essenz des Gefäßes in der Verschmelzung vernichtet.

- Wenn ihr jemals einem bewohnten Gefäß begegnet, das behauptet, euer Freund zu sein, oder eine Mitleidsmasche abzieht, dann rennt sofort weg. Das ist ein Trick. Eine Persönlichkeit kann die Bewohnung nicht überleben, egal was das Ergebnis euch vorlügt.
- Sticks

- Wenn nichts die Bewohnung übersteht, dann sind bewohnende Geister (wie Insektengeister) wirklich gut darin, die ursprüngliche Aura des Gefäßes nachzuahmen und wie eine echte Mischung auszusehen.
- Ethernaut

- Ich würde ihnen alles zutrauen.
- Sticks

WAS GEISTER WOLLEN

Beschwörer, die glauben, Geister seien eigene Wesen mit eigenen Zielen und Bedürfnissen, erkennen, dass Geister nichts gratis machen. Wie viele unerwiderte Gefallen würdet ihr einem Chummer tun, bevor ihr ihn zum Teu-

fel jagt? Es geht nicht um ein „Hallo Geist, ich will etwas von dir“. Es geht um ein „Hallo Geist, ich möchte, dass du etwas für mich tust, und dafür bekommst du Folgendes“. Wie bei jeder Frage, die mit Geistern zu tun hat, kann es sehr unterschiedlich sein, was ein Geist haben will.

TRANSAKTIONEN: GABE UND GEGENGABE

Die größte Frage, die Beschwörungsgelehrte seit Jahrzehnten zu lösen versuchen, ist, warum die Geister uns gehorchen. Was hat die Metamenschheit – wenig mehr als infantile Eindringlinge im Astralraum – Astralwesen zu bieten? Einfach gesagt ist die Beziehung zwischen Geist und Beschwörer eine symbiotische Beziehung. Ein Beschwörer braucht etwas, das nur der Geist ihm geben kann, und ein Geist braucht etwas, das nur der Beschwörer ihm geben kann.

Jeder Beschwörungsversuch ist ähnlich wie ein Treffen zwischen Runnern und einem Schieber oder Johnson. Man trifft sich an einem abgemachten Ort, verhandelt Bedingungen, schließt ein Geschäft ab und verhandelt über den Preis. Dann findet ein Austausch von Geld, Dienstleistungen, Waren, Gefallen, Versprechen oder anderen immateriellen Werten statt. Erfahrene Beschwörer werden bestätigen, dass beim Rufen eines Geistes dasselbe geschieht: Man verabredet einen „Treffpunkt“ auf der Astralebene, verhandelt über den Preis und schließt das Geschäft ab oder eben nicht.

Jedes Geschäft zwischen Geist und Beschwörer in der Geisterwelt benutzt, ob man sich dessen bewusst ist oder nicht, eine Währung, die nur im Astralraum gilt, und es wird in Millisekunden oder noch schneller abgeschlossen. Einige Beschwörer erkennen nicht einmal, dass ein Geschäft stattfindet: Sie rufen einen Geist, und der gehorcht, als wäre er dafür geschaffen. Nur dumme Beschwörer sehen den Preis nicht, den sie für diesen Gefallen bezahlen.

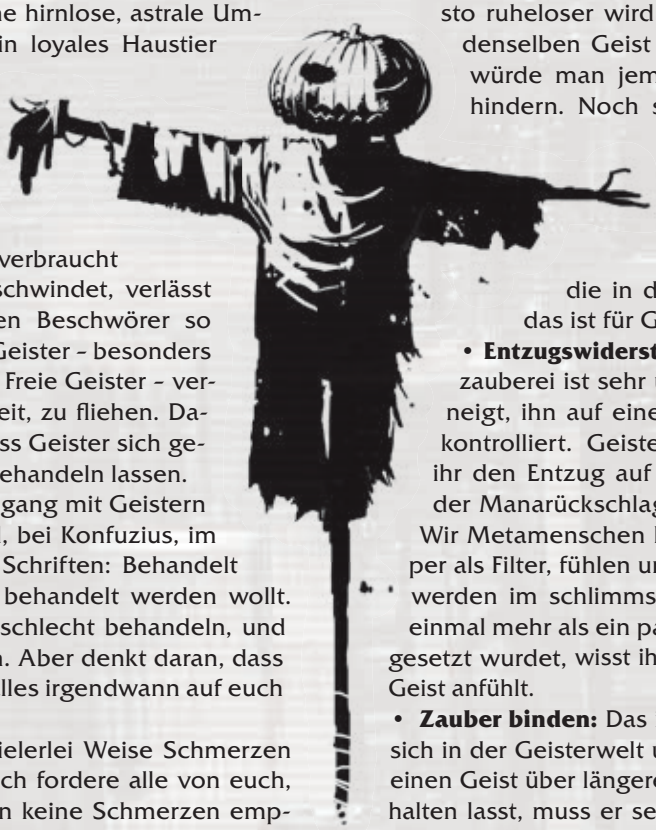
Was also gibt der Beschwörer für den Dienst? Einige religiöse Gruppen, die das Beschwören ablehnen, wollen die Bevölkerung glauben machen, wir Beschwörer müssten dem Geist unsere Seelen, unsere Erstgeborenen oder anderen Unfug geben, damit er uns gehorcht. Die Wahrheit ist viel weniger sensationell. Geister als Astralwesen ernähren sich nicht so, wie wir es tun, aber der Energieerhaltungssatz gilt auch im Astralraum. Auch Geister müssen irgendwoher ihre Nahrung beziehen. Ich höre schon, was ihr denkt: Geister sind keine astralen Vampire. Das stimmt, aber wir geben ihnen doch etwas, was wir nicht einmal vermissen. Zum Beispiel könnte ein Geist damit zufrieden sein, als Lohn das astrale Äquivalent einer Haarlocke oder eines abgeschnittenen Fingernagels zu bekommen. Fragt mich nicht, was eine „astrale Haarlocke“ ist, weil ich es nicht genau sagen kann. Es ist selbst auf der Astralebene immateriell. Immer, wenn ich mit einem Geist über Dienste verhandle, fühlt sich meine astrale Gestalt viel leichter an – wenn man bei astralen

Gestalten überhaupt von Gewicht sprechen kann. Denkt daran, dass einige Geister höhere Preise für ihre Dienste verlangen – zum Beispiel Lebensessenz oder überschüssiges Karma –, aber kein Preis wird potenziell lebensbedrohlich sein, wenn der Beschwörer das nicht zulässt.

DIE GOLDENE REGEL

Geister wollen also eine Art astraler Energie als Lohn für ihre Dienste. Aber was wollen sie noch?

Ein Geist ist nicht bloß eine hirnlose, astrale Umrechnungsmaschine. Wie ein loyales Haustier – obwohl ich den Begriff „Haustier“ für Geister nicht treffend finde – bleibt er an der Seite seines Beschwörers, egal, wie schlecht es ihm dabei geht. Wenn die Dienste verbraucht sind oder die Verbindung schwindet, verlässt ein missbrauchter Geist den Beschwörer so schnell wie möglich. Einige Geister – besonders Verbündete und gebundene Freie Geister – versuchen bei erster Gelegenheit, zu fliehen. Daraus können wir ableiten, dass Geister sich generell nicht gerne schlecht behandeln lassen.



Die Goldene Regel im Umgang mit Geistern ist dieselbe wie in der Bibel, bei Konfuzius, im Mahabharata und anderen Schriften: Behandelt einen Geist, wie ihr selbst behandelt werden wollt. Natürlich könnt ihr Geister schlecht behandeln, und ich kann nichts dagegen tun. Aber denkt daran, dass das Karma launisch ist und alles irgendwann auf euch zurückfallen kann.

Man kann Geistern auf vielerlei Weise Schmerzen oder Unbehagen bereiten. Ich fordere alle von euch, die meinen, Geister könnten keine Schmerzen empfinden, weil sie kein Nervensystem haben, heraus, einige der Dinge zu machen, die ich gleich aufliste, um zu sehen, ob sich euer Leben dadurch verbessert. Diese Liste soll euch keine Anregungen geben, die euch zu einer neuartigen, innovativen Geißel der Geisterwelt machen. Ich sage euch vielmehr, was ihr vermeiden oder woran ihr andere hindern solltet. Es ist auch keine allumfassende Liste. Wenn ihr also auf etwas stoßt, das hier nicht aufgeführt ist, lasst es mich wissen.

- **Verdrängung:** Wenn ein Geist im Kampf oder durch den Kontakt mit einer Astralbarriere, die ihn besiegt, bewusstlos wird, wird er verdrängt: Seine astralen Energien werden gewaltsam auf seine Heimatebene zurückgezwungen. Er kann nach einigen Wochen – meist drei oder vier – wiederkommen.
- **Beschwörung nach dem Verbannen:** Geister werden andauernd verbannt. Man trennt die Verbindung zwischen Geist und Beschwörer, und alle offenen Dienste verfallen. Wenn ihr aber einen Geist verbannt und ihm danach sofort neue Dienste abverlangt, wird er euch von Anfang an hassen. Für einen Geist ist das Verbannen ein Schlag in den Nacken. Schlagt mal jemandem in den Nacken, haltet ihm dann eine Pistole an den Kopf und verlangt, dass er für euch etwas tut. Selbst wenn ihr bezahlt, wird er euch nicht mögen.
- **Binden (alle Arten):** Die meisten Geister leisten gegen das Binden Widerstand, weil es sich um eine viel kompliziertere astrale Transaktion als nur Gabe und Gegengabe handelt. Außerdem werden sie bei solchen Transaktionen meistens übervorteilt. Gebundene Geister gehorchen ihrem Beschwörer wie ungebundene, aber je länger und öfter ein Geist gebunden wird, desto ruheloser wird er. Wenn man immer wieder denselben Geist bindet, ist das so ähnlich, als würde man jemanden tagelang am Schlafen hindern. Noch schlimmer wird es, wenn ein Beschwörer eine Langzeitbindung oder „Fessel“ einsetzt. Solche Bindungen verlangen vom Zauberer das Aufwenden karmischer Energie, die in den Geist verwoben wird, und das ist für Geister sehr unangenehm.
  - **Entzugswiderstand:** Der Entzug bei der Spruchzauberei ist sehr unangenehm, also ist man geneigt, ihn auf einen Geist umzuleiten, den man kontrolliert. Geister hassen das zutiefst. Wenn ihr den Entzug auf den Geist umleitet, fährt ihm der Manarückschlag ungefiltert durch die Essenz. Wir Metamenschen haben wenigstens unsere Körper als Filter, fühlen uns müde oder ausgelaugt oder werden im schlimmsten Fall bewusstlos. Wenn ihr einmal mehr als ein paar Sekunden lang unter Strom gesetzt wurdet, wisst ihr, wie sich der Entzug für einen Geist anfühlt.
  - **Zauber binden:** Das ist vielleicht die einfachste Art, sich in der Geisterwelt unbeliebt zu machen. Wenn ihr einen Geist über längere Zeit einen Zauber aufrechterhalten lasst, muss er seine eigene Astralenergie dafür aufwenden. Für kurze Zeit geht das, aber irgendwann muss sich der Geist selbst in den Zauber kanalisieren, wodurch er immer schwächer wird. Die Gefahr dabei ist, dass ein Geist, der seine gesamte Essenz dabei ausgibt, für immer verschwindet und man ihn auch mit noch so vielen Astralquesten nie mehr wiederbeleben kann.

› Was Many-Names hier nicht erwähnt, ist die Korrumpierung. Wenn ihr einen Geist toxischen Elementen aussetzt, besteht die Gefahr einer Mutation. Toxische Geister sind nicht nur in einem ständigen Zustand der Agonie, diese Abscheulichkeiten sind auch schrecklich gefährlich, besonders, wenn sie unkontrolliert sind. Und tief in ihrem Innersten verabscheuen sie das, was aus ihnen geworden ist.

› Winterhawk

› Soweit ich weiß, können auch Hohlräume und andere negative Hintergrundstrahlungen Geister verletzen. Ich habe mal gesehen, wie ein Chummer einen Geist absichtlich in ein fast manaleeres Gebiet geschickt hat, und obwohl ich ein Mundaner bin, habe ich Geräusche gehört und Emotionen wahrgenommen, die mir immer

noch Albträume bereiten. Es fühlte sich an, als würde man jemandem beim Ertrinken oder beim Ersticken in Weltraum zusehen.

- 2XL

BEWOHNER DER ASTRALEBENE

Man kann Geister auch nach anderen Kriterien als ihrer bevorzugten Metaebene einteilen. Natürlich sind diese Einteilungen genauso im Fluss wie alles in diesen Büchern, die ich schreibe, verbrenne und neu schreibe. Aktuell gilt, dass alle der folgenden Geister der Betrachtung wert sind, egal ob ich diese Einträge in sechs Monaten wieder löschen werde.

Und denkt daran, dass ich, wenn ihr findet, dass etwas in dieser Liste fehlt, nicht glaube, es existiere nicht. Es könnte einfach daran liegen, dass wir es anders sehen (oder dass ich es vor einiger Zeit gelöscht und noch nicht wieder eingefügt habe). Die Geisterwelt ändert sich täglich. Die Zauberer der Sechsten Welt beschwören, befehligen und manipulieren Geister seit über sechzig Jahren, und ich glaube nicht, dass unsere unbeholfenen Versuche und unser kindisches Herumspielen diese Ebene nicht verändert haben. So wie wir uns an Geister gewöhnt haben, haben sie sich an uns gewöhnt, und es würde mich nicht überraschen, wenn diese Gewöhnung das Auftreten der Geister oder ihr Spielen mit uns verändert hätte. Denkt also daran: Nichts ist in Stein gemeißelt.

GEISTER IN GROSSER GESTALT

Normale Geister erfüllen die Bedürfnisse der meisten Leute. Aber was ist, wenn ihr einen großen, großartigen Auftrag habt? Ein einfacher Geist von der Stange kann diese Mammutaufgabe nicht bewältigen. Ihr braucht einen Geist in Großer Gestalt.

Diese Geister heißen zu Recht so, weil sie in jeder denkbaren Hinsicht größer sind als normale Geister. Wenn ihr einen Geist des Wassers beschwört und ihn auf die Gegner herabregnen lassen wollt, kann er eine Wolke über ihnen bilden. Wenn ihr dieses Wölkchen aber gegen einen Geist in Großer Gestalt austauscht, kann er ein Riesenunwetter bilden – ein Unwetter, das so finster, schwarz und riesig ist, dass man das Gefühl hat, die Welt gehe unter, wenn es über einen zieht. Natürlich kann man das Unwetter auch kleiner halten, aber ihr seht, worum es geht. Um mich zu wiederholen: Wenn ihr ein Lagerfeuer machen wollt, beschwört ihr einen normalen Geist, wenn ihr aber einen ganzen Wald niederbrennen wollt, braucht ihr einen in Großer Gestalt.

Solche Geister entstehen, wenn ein Initiat die Metamagie der Anrufung benutzt, um einem normalen Geist zu ermöglichen, seine eigene Astralenergie wie in Großaufnahme zu vervielfachen. Da nur Initiaten solche Geister beschwören können, würde ich mir bei den meisten Lohnmagiern keine großen Sorgen machen, dass sie mitten im Kampf plötzlich einen Hurrikan oder ein Erdbeben der Stärke 9,1 aus ihrer Mittelmäßigkeit hervorzaubern. Geister in Großer Gestalt können andererseits schwer zu kontrollieren sein. Wenn ihr also irrtümlich das ganze Viertel anzündet oder überflutet, nutzt eure letzten Momente, um über eure Selbstüberschätzung nachzudenken. Wir alle müssen unsere Lektionen lernen.

SCHUTZGEISTER

Fragt die meisten Zauberer, welcher Geist der wichtigste ist, und der Schutzgeist wird bei den Antworten ganz vorne mit dabei sein. Schutzgeist, Totem, Geisterführer – sie sind im Grunde alle dasselbe, egal, welchen magischen Weg man einschlägt. Nicht alle Zauberer haben Schutzgeister, aber wenn sie welche haben, sind sie meist konzentrierter in ihrer Magieanwendung. Schutzgeister können für viele Dinge stehen – für Naturgewalten, ein Ideal, eine Mission –, aber sie alle führen ihre Anhänger auf einen bestimmten Weg – manchmal auch buchstäblich.

Schutzgeister sind schwer zu fassen. Sie tauchen auf, wann und wie sie wollen, hinterlassen keine Spuren im Astralraum, und meist können nur ihre Anhänger sie sehen. Ein Zauberer kann seinen Schutzgeist nicht direkt kontrollieren. Es ist unklar, wie der Geist von der Verbindung profitiert, aber der Zauberer erhält in jedem Fall die Vor- und Nachteile, die daraus erwachsen.

Ihr glaubt mir nicht wegen der Kontrolle? Versucht mal, jetzt sofort euren Schutzgeist zu beschwören. Macht schon; ich warte so lange. Es geht nicht? Das war klar. Oder versucht, ihn zu verbannen. Schickt ihn dorthin zurück, woher er kam. Das geht auch nicht? Da habt ihr's. Das kommt daher, dass ein Schutzgeist nie Dienste anbietet und nie Dienste schuldet. Also kann er auch nicht verbannt werden.

Viele Forscher bezweifeln, dass es Schutzgeister wirklich gibt. Sie behaupten, Schutzgeister seien ein Teil des Unterbewusstseins des Zauberers, oder der Astralraum würde sich nach den Vorstellungen des Zauberers verformen. Dazu kann ich nur sagen: Der Ozean kann sich keinen Mund wachsen lassen, um über seinen pH-Wert oder Salzgehalt zu sprechen. Ein Felsen kann euch nicht sagen, ob er Gold oder Edelsteine enthält. Man kann nicht mit sich selbst sprechen und sich etwas erzählen, das man nicht weiß. Schutzgeister enthüllen Zauberern aber dauernd solche Dinge.

Ich glaube, dass Schutzgeister allumfassende Astralwesen sind, die so lange gelebt haben, dass sie die Naturgesetze des Astralraums überwunden und Fähigkeiten entwickelt haben, die kein anderer Geist hat.

AVATARE

Seid ihr schon mal die Straße entlanggegangen und habt etwas oder jemanden Ungewöhnliches gesehen, das

oder der euch an euren Schutzgeist oder euer Totem erinnert hat? Hat euch schon mal ein fremdartiger Geist zu etwas Wichtigem geführt? Das war dann wahrscheinlich ein Avatar.

Avatare sind höchst seltsam. Manchmal wirken sie wie Schutzgeister, manchmal wie Freie oder beschworene Geister oder wie alles zugleich. Jeder Avatar, den ich bisher gesehen oder von dem ich gehört habe, sieht ähnelt dem Schutzgeist des entsprechenden Zauberers. Sie können ebenso willkürlich erscheinen und verschwinden wie Schutzgeister, und man kann sie nicht wie normale Geister beschwören oder verbannen.

Viele Leute betrachten Avatare als astrale Erweiterungen von Schutzgeistern oder als Geistenergien, denen vom Bewusstsein des Zauberers Form verliehen wird. Andererseits ist es genauso wahrscheinlich, dass ein Avatar der Diener eines Schutzgeists ist und man ihn nicht beschwören oder verbannen kann, weil er dem Schutzgeist unendlich viele Dienste schuldet.

FREIE GEISTER

Über Freie Geister wird viel Unsinn geredet. Dank Sensationsmeldungen und Trideos, die bis zur Lächerlichkeit verzerrt sind, denkt der durchschnittliche Mundane, dass Freie Geister Schreckgestalten sind, die sich als beste Freunde ausgeben oder plötzlich erscheinen und Seelen in die Hölle reißen oder anderen Quatsch machen. Ehrlich gesagt unterscheiden sich Freie Geister gar nicht so sehr von normalen Geistern. Der Hauptunterschied zwischen beschworenen und Freien Geistern ist, dass ein Freier Geist sich entschlossen hat, nach dem Ableisten seiner Dienste oder der Befreiung durch Verbannen, Verdrängen oder Sonstiges nicht auf seine Heimatebene zurück zu kehren.

Alle Freien Geister haben irgendeinen Grund dafür, auf der physischen Ebene zu bleiben und mit ihr zu interagieren. Freie Geister können und tun alles, was andere Geister können, sind aber niemandem außer sich selbst unterworfen. Da diese Geister im Sinne des Beschwörens tatsächlich frei sind, können sie so viel Zeit auf der physischen Ebene verbringen, wie sie wollen.

Warum also tauchen sie nicht in Scharen in unserer Welt auf? In Wahrheit weiß das niemand sicher. Da sie im Astralraum zu Hause sind, sind die Freien Geister sozusagen die Tiefseeforscher der Geisterwelt, die die Tiefen der physischen Ebene erkunden. Wenn bestimmte Geister Geschmack an unserer Ebene gefunden haben, wollen sie bleiben und sie kennenlernen.

Das Problem mit Freien Geistern ist, dass es bemerkenswert schwierig ist, sie wieder loszuwerden. Wenn ihr einen Freien Geist zum Verlassen eines bestimmten Gebiets bringen wollt, müsst ihr ihn zuerst lange genug studieren, um seine metaplanare Affinität zu entdecken. Das ist nicht so einfach, wie es klingt. Viele Freie Geister können ihre Auren maskieren und nehmen zu ihrer bevorzugten Metaebene oft Wege, die wir nicht kennen. Zweitens müsst ihr den Wahren Namen des Geistes, der eine abstrakte Darstellung seiner Essenz ist, herausfinden. Dazu müsst ihr entweder auf die Heimatebene des Geistes reisen und eine Astralqueste unternehmen (die schwierige Variante) oder den Wahren Namen durch Beobachtung des Geistes herausfinden (die noch schwierigere Variante). Wenn man einen Wahren Namen herausgefunden hat, kann man ihn in einer Geisterformel verwenden, und wer die Formel besitzt, kann den entsprechenden Geist binden.

Um einen normalen Geist nach dem Verdrängen für immer an der Wiederkehr zu hindern, muss man ihn auf seiner bevorzugten Metaebene vernichten. Um einen verdrängten Freien Geist für immer zu vernichten, muss man eine Kopie seiner Geisterformel zerstören und hoffen, dass das reicht. Manchmal reicht es, manchmal nicht. Es ist schwer zu sagen, wenn der Geist nicht wieder auftaucht und nach Rache, einer Partnerschaft oder beidem verlangt. Freie Geister sind oft schwer zu verstehen.

Ich unterteile Freie Geister zurzeit in vier grobe Kategorien.

HILFREICHE

Ich fürchte, dass nur wenige Freie Geister die Metamenschheit verlässlich unterstützen wollen. **Wächtergeister** sind nur unter bestimmten Bedingungen hilfreich, und sie sind die einzigen Geister in dieser Kategorie. Diesen Geistern ist der Schutz der irdischen Umwelt das größte Anliegen; also wehe den toxischen oder verzerrten Zauberern, die sich ihnen in den Weg stellen. Wenn ihr Umweltaktivisten seid und gegen bekannte Umweltverschmutzer (Metamenschen oder Konzerne) kämpft, könnt ihr vielleicht einen Wächtergeist überreden, euch zu helfen. Wenn ihr das Gegenteil seid, hoffe ich, dass ihr eure irdischen Angelegenheiten geregelt habt.

Denkt auch daran, dass es verzerrte Versionen von Wächtergeistern gibt, die ihr verschmutztes, giftiges Terrain genauso vehement verteidigen wie normale Wächtergeister das ihre.

- Jeder Wächtergeist, den ich bisher getroffen habe, hat mir zuerst keine Beachtung geschenkt. Wenn ihr die Hilfe oder Unterstützung eines Wächters sucht, bereitet euch darauf vor, zuerst eine Demonstration eures guten Willens im Sinne seiner Sache zu leisten, sonst könnt ihr das vergessen. Und die Wächter haben eine recht blühende Fantasie bei der Festlegung, was eine akzeptable Demonstration sein soll.
- Ecotope

SCHÄDLICH

Leider gibt es viel mehr schädliche Geister als andere. Ein paar klingen für Mundane vielleicht gruselig, aber man muss nur dafür sorgen, dass man einige Geister oder Zauberer zum Schutz dabei hat.

Schattengeister sind die Serienkiller und Psychopathen der Geisterwelt, die nur auf Unheil aus sind. Ich

betrachte mich selbst als eine sehr geisterfreundliche Person und habe eine hohe Toleranz gegenüber seltsamem Geisterverhalten, aber ich will sicher nicht dieselben astralen Wege oder auch nur Ebenen wie diese Monstrositäten beschreiten. Schattengeister sind wie gestörte Kinder, die einem Hündchen das Genick brechen und grinsen, während sie zusehen, wie das Licht in seinen Augen schwindet. Ich würde lieber einen toxischen Geist binden als mit Schattengeistern Umgang pflegen, weil toxische Geister zumindest ein bisschen zurechnungsfähig sind. Die meisten Freien Geister haben eine Vorstellung von Moral, aber Schatten haben gar keinen moralischen Kompass.

Wenn ihr einem Schattengeist begegnet, gibt es zwei Möglichkeiten: Rennt weg, so schnell ihr könnt – auch wenn das wahrscheinlich nichts hilft –, oder findet einen Zauberer, der den Wahren Namen des Geistes herausfinden und diese Abscheulichkeit für immer vernichten kann.

- Schattengeister bekommen einen BTL-ähnlichen Kick durch Schmerz und Leid anderer, daher benutzen sie manchmal metamenschliche Diener, um an Opfer zu kommen. Ich habe einmal einen Sklavenhandel aufgedeckt, der nur dazu da war, einem Schattengeist Opfer zuzuführen. Das Schlimmste daran war, dass dieser Geist seine Opfer buchstäblich zu Tode erschreckt hat.
- Winterhawk

Schwindlergeister andererseits gehören nur teilweise zur schädlichen Kategorie. Sie sehen die physische Welt und deren Bewohner als Spielplatz. Probleme treten auf, wenn der Spaßbegriff eines bestimmten Geistes ins Makabre geht. Ich habe schon alle möglichen Schwindler gesehen, und ihr Verhalten kann von beinahe wohlwollend (Hunde durch den Park jagen; Passanten mit seltsamen Geräuschen verwirren) bis tödlich (Leute von gefährlichen Klippen werfen; leicht angeheiterte Fahrer erschrecken, sodass sie in Poller rasen) reichen. Der durchschnittliche, nicht tödliche Schwindler ist nur lästig, aber auch eine lästige Ablenkung kann tödlich sein, wenn einem gerade die Kugeln um die Ohren fliegen.

Der Sinn für Humor eines Schwindlers kann euch verschlossen bleiben und umgekehrt. Wenn ihr versucht, mit einem Schwindlergeist zu verhandeln, sucht dazu jemanden mit einem finstereren Humor als eurem.

- Ich habe mal einen Schwindlergeist in einem Comedy-Club erlebt. Der war der Killer – und ich meine das nicht im Sinne von Stabby dem Clown.
- Slamm-O!

Kundschaftergeister bilden die erste Verteidigungslinie gegen alles, was andere Geister bedroht. Überall, wo es eine größere Geisterbevölkerung gibt, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass auch einer oder mehrere Kundschafter dabei sind. Manche Leute glauben, die Kundschafter würden eine Geisterinvasion der physischen Ebene vorbereiten, uns deshalb dazu bewegen, mehr Geister zu beschwören, oder andere Geister beeinflussen, aber das sind Verschwörungstheorien.

Den Kundschaftern ist die Metamenschheit völlig egal, also geht vorsichtig mit ihnen um. Sie behandeln auch geisterfreundliche Leute reserviert, weil sie die Bedürfnisse der Geisterheit über alles stellen, auch wenn sie dafür zu aktiven, kriegerischen Mitteln greifen müssen.

VARIABLE

Animae und **Animi** sind Freie Geister, die auf verschiedene Weise eng mit der Metamenschheit verbunden sind. Ihre materialisierte Gestalt ist generell die eines Mannes (Animus) oder einer Frau (Anima). Je nach Situation können sie verschiedene Metatypen darstellen. Ich habe auch Freie Geister getroffen, die Aspekte beider Geschlechter annahmen – fragt mich nicht, wie man die nennen sollte. Das Wichtige an diesen Geistern ist, dass sie unsere Gesellschaft erforschen wie Kartographen eine unbekannte Wildnis.

Wegen ihrer Verbindung zur Metamenschheit können Animae und Animi genauso moralisch oder unmoralisch sein wie jede andere Person auch; sie können also bei metamenschlichen Schwierigkeiten hilfreich, schädlich oder vollkommen uninteressiert sein. Um ihre eigene Obsession zu verstehen, machen sich die meisten von ihnen auf einen persönlichen Kreuzzug, der je nach Geist klein oder groß ausfallen kann. Wenn ihr die Ziele eines solchen Geistes teilt, kann er sich vielleicht mit euch verbünden, aber wehe euch, wenn ihr gegen ihn seid.

Die gewöhnlichen Animae und Animi sehen auch in materialisierter Form eindeutig geisterhaft aus, aber es gibt bemerkenswerte Ausnahmen. Zum Beispiel konnte Butterblume, eine Anteilseignerin von Yamatetsu, ihre wahre Identität *acht Jahre* lang verbergen, bevor sie sie 2050 preisgab. Wenn ihr also glaubt, dass jemand ein Freier Geist ist, dann ist er das vielleicht sogar ...

Spielergeister schreiten ebenfalls auf einem schmalen Grad zwischen hilfreich und gefährlich, weil sie bestimmte Aspekte des metamenschlichen Verhaltens, vor allem Laster, kopieren wollen. Ein Spieler, der gerne Nahrung zu sich nimmt, ist harmlos im Vergleich zu einem hemmungslosen Schürzenjäger oder einem blutdürstigen Mörder. Niemand weiß genau, wie diese Geister von ihrem Verhalten profitieren, da materialisierte Geister, die kein lebendes Gefäß besitzen oder bewohnen, genau genommen keine Geschmacksknospen, keinen Hormonstoffwechsel, kein Fortpflanzungssystem, Zentralnervensystem oder sonstige Grundlagen haben, auf denen Metamenschen überhaupt Genuss verspüren können. Die meisten Spielergeister tun nur so, als ob sie die Empfindungen fühlen, als die Laster wirklich zu genießen – es ist eher wie das Nachahmen von Gesten durch Affen.

Manche Spieler ahmen sogar bewundernswertere metamenschliche Züge – wie etwa Liebe, Mitgefühl oder Gerechtigkeitsempfinden – nach, aber sie sind leider eher die Ausnahme als die Regel. Selbst bei Geistern hat Verdorbenheit eine höhere Anziehungskraft als Edelmut.

WOHLWOLLENDE

Beobachtergeister sind mein neues Steckenpferd. Sie tun wenig mehr, als die physische Ebene zu betrachten – das ist alles. Sie berichten nicht an andere Geister, interagieren nicht mit der physischen Ebene und mischen sich auch nicht in metamenschliche Angelegenheiten ein – zumindest nicht in wahrnehmbarer Weise. Ein Beobachtergeist stellt seinen astralen Lehnstuhl auf, lehnt sich zurück und sieht zu, ohne auch nur die Höflichkeit zu besitzen, einen nach dem Essen zum Sherry einzuladen.

Wenn ihr von einem Beobachtergeist irgendeine Reaktion erreichen wollt, habt ihr offenbar eine Vorliebe für unlösbare Aufgaben. Ihr könntet euch genauso gut in euren eigenen Lehnstuhl legen, weil das ebenso viel bewirkt.

- Das erklärt den seltsamen, scheinbar katatonischen Geist, über den ich vor einiger Zeit gestolpert bin. Er schwebte einfach in der Nähe eines abgebrannten Waldes und schien auf etwas zu warten. Das war wirklich gruselig.

  Aber täuscht euch nicht: Wenn ihr einen dieser „Beobachter" fest genug anstupst, wird er zurückschlagen.
- Jimmy No

VERBÜNDETE

Verbündete ähneln den Vertrautentieren in den alten Märchen: die Katze, die ihrer Hexe nicht von der Seite weicht, der Rabe, der auf der Schulter seines Hexers sitzt, und so weiter. Ein Verbündeter kann, je nach den Bedürfnissen, der Tradition oder den Vorlieben des Beschwörers, viele verschiedene Gestalten annehmen. Verbündete können sich wie normale materialisierte Geister benehmen oder Gefäße in Besitz nehmen oder bewohnen. Ich habe zum Beispiel schon mal gesehen, dass ein Geist den Hut einer Magierin als Gefäß hatte, damit sie ihn immer bei sich hatte. Ich habe auch Hunde, Katzen, Wölfe, Adler, Bären und sogar Erwachte Critter gesehen, die von Verbündeten besessen waren. Hier ist tatsächlich alles möglich.

Das Formen und Beschwören eines Verbündeten ist ein zeitraubender Vorgang. Zuerst muss der Initiat die Fähigkeiten, die Macht und das Aussehen des Geistes bestimmen, damit er daraus die Geisterformel des Verbündeten erschaffen kann. Dann beginnt das Beschwören des Geistes. Während dieses Rituals muss der Zauberer dem Geist Karma anbieten, um ihn viel stärker als mit anderen Bindungsmethoden an sich zu binden. Wenn das Ritual erfolgreich ist, beginnt der Verbündete seine Existenz unter der Herrschaft seines Beschwörers. Er stellt ihm unbegrenzt viele Dienste zur Verfügung und beginnt die Partnerschaft absolut loyal zu ihm.

Ein Verbündeter ist am Anfang zwar wie ein verlorener Welpe, der bereit ist, alles für seinen Herrn zu tun, aber langfristig gesehen verhält er sich wie jeder andere Geist auch. Behandelt ihn als Partner, und er folgt euch, bis ihr ihn wie einen löchrigen Eimer wegwerft. Wenn ihr ihn aber zu sehr missbraucht, wird er, sobald ihr das nächste Mal bewusstlos seid, zu entkommen versuchen.

- Seid nett zu euren Verbündeten, Leute. Ich habe mal gesehen, wie der Verbündete eines Kerls, der ihn misshandelte, ihm entwischte, als der Zauberer in einer Schlägerei in der Bar beinahe totgeprügelt wurde. Der Geist beschloss, als Schwindlergeist noch ein wenig zu bleiben, um sich zu rächen. Er erschreckte den Zauberer mitten in der Nacht mehrmals fast zu Tode. Als dieser versuchte, den Geist zu vernichten, ging das schief. Ich habe nie wieder von ihm gehört.
- Sunshine

ANDERE GEISTERPHÄNOMENE

In der Geisterwelt passt nicht alles in nette, kleine Schubladen. Manches ergibt keinen Sinn, egal wie sehr man versucht, es zu erklären. Ich bin in einem Alter, in dem es sich einfach nicht mehr auszahlt, zu versuchen, etwas Unerklärliches zu erklären. Ich nehme die Dinge, wie sie sind. Eine Liste aller Geisterphänomene würde eine ganze Bibliothek füllen, also erwähne ich nur ein paar davon.

ASTRALE ECHOS

Unter Hackern kursieren immer wieder Geschichten über „E-Geister": digitale Persönlichkeiten von Leuten, die im Crash von 64 in der Matrix gefangen blieben. Astrale Echos sind, in Ermangelung einer besseren Definition, eine Geister-Analogie dazu. Diese Echos konzentrieren sich bis zum Überdruss auf eine bestimmte Sache: ein Gefühl, eine Person, ein Ereignis und so weiter. Viel Glück dabei, irgendwelche Dienste von denen zu bekommen; die haben nicht alle beisammen. Sie sind vielleicht die Überbleibsel von Mundanen, die durch einen astralen Riss gegangen sind und im Astralraum verloren gingen.

GESPENSTER

In all ihren Gestalten sehen Gespenster aus, als könnte eine steife Brise sie zerfetzen. Sie erscheinen dünn, wie die zehnte Kopie einer Kopie eines Geistes, aber sie reagieren überhaupt nicht auf Beschwörer, die sie rufen. Könnten sie astrale Abbilder von Verstorbenen sein? Vielleicht. Vielleicht auch nicht. Egal, wie lange ich gesucht habe: Meinen Großvater konnte ich im Astralraum nicht finden.

WILDE GEISTER

Manchmal manifestieren oder materialisieren sich Geister auf der physischen Ebene, ohne beschworen zu werden, haben aber eine zu schwache Aura, als dass sie als Freie Geister gelten. Diese wilden Geister wandern um-

her, suchen manchmal etwas oder stehen einfach dumm da, als hätte man ihnen einen Tritt verpasst. Viele Leute meinen, diese Geister würden einfach zufällig die Barriere zwischen den Ebenen überschreiten – wie Wale, die an Land gespült wurden und nicht mehr zurück in den Ozean finden. Andere meinen, sie kämen von einer Ebene, die wir noch nicht kennen, was erklären könnte, warum einige dieser Geister glauben, wir wären nur Fragmente ihrer Fantasie.

DAS VERKAUFEN DER SEELE

Unter uns Runnern gibt es haufenweise schlaue Sprüche darüber, wie wir unser Geschäft betreiben sollten. „Lass ab von Drachen", „Vertrau keinem Elfen" und so weiter. Ich würde diesen hinzufügen: „Verhandle nie mit einem Geist."

Ihr könnt das gerne versuchen, aber die Geister wissen viel mehr über das Funktionieren der Welt als wir. Und sie haben mehr Geduld als der Fels, der im fließenden Strom badet. Wenn ein Geist euch etwas anbietet, weiß er, dass er warten kann, bis ihr zustimmt. Wenn er euch also etwas anbietet, was einen fairen Preis zu haben scheint, ist das vielleicht nicht so. Aber eure Chancen auf ein besseres zweites Angebot sind gleich null.

Geister können alles Beliebige anbieten, aber es gibt einige häufige Angebote.

KARMISCHER AUSTAUSCH

Die Ausnahme von den meist unvorteilhaften Angeboten der Geister bildet Karma – das Immaterielle, das die Welt antreibt. Freie Geister lieben Karma, und sie tun alles, um es zu bekommen, selbst wenn sie es stehlen müssen. Karma ist wie eine wundervolle, seltene Delikatesse, die ein Geist nicht selbst herstellen kann. Wenn ein Geist also nach eurer karmischen Essenz verlangt, könnt ihr tatsächlich den Preis bestimmen. Wenn ihr den Preis aber zu hoch treibt, geht der Geist einfach weg und sucht sich einen anderen Anbieter. Wenn ihr also wirklich haben wollt, was der Geist euch anbietet, nehmt es lieber an, als den Geist mit einem schlechten Gegenvorschlag zu ärgern. Es gibt immer Hunderttausende andere Zauberer, die der Geist fragen kann.

GEISTERPAKTE

Geisterpakte sind von allen Geschäften dem sprichwörtlichen Pakt mit dem Teufel am nächsten. Sie können weit über einfache Karmageschäfte hinausgehen und euch unglaubliche Fähigkeiten verleihen. Natürlich hat alles in der Sechsten Welt – auch das Immaterielle – seinen Preis, und Geisterpakte haben einen besonders hohen.

Bei einem Geisterpakt verwebt ein Freier Geist seine Essenz mit der eines Metamenschen. Das führt dazu, dass beide Parteien astral untrennbar miteinander verbunden sind. Wenn also der Geist für immer vernichtet wird, stirbt auch der mit ihm verbundene Metamensch und umgekehrt. Es kann vielleicht möglich – aber unwahrscheinlich – sein, einen Geisterpakt zu lösen, ohne dass beide Parteien vernichtet werden, aber das würde Schritte erfordern, in die selbst ich nicht eingeweiht bin. Wenn ihr meinem Rat, nicht mit Geistern zu verhandeln, nicht gefolgt seid und eure Zeit zu Ende geht, weil ihr in einem Geisterpakt gefangen seid, kann ich euch nicht vor eurem selbstgewählten Schicksal bewahren.

WIEDERGUTMACHUNG

Nehmen wir an, ihr wart selbstsüchtig im Umgang mit euren Geistern und habt sie immer wieder wie Tiere oder Werkzeuge behandelt. Irgendwann werden diese Geister mit anderen Geistern darüber reden, und dann werden eure Beschwörungen so erfolgreich sein wie der Versuch, Aztechnology zu einer Veröffentlichung der stärksten Blutrituale zu bringen.

Wenn ihr es so sehr verbockt habt, dass ihr keine normalen Geister mehr beschwören könnt, wird ein spezieller Geist auf eure Bitte antworten, die karmische Waage wieder auszugleichen. Wenn ihr das Ritual der Sühne richtig ausführt, könnt ihr einen Geist mit genügend Karma, Reagenzien oder anderen Dingen bestechen, dass er zu Hause bei den anderen Geistern gut Wetter für euch macht. Wenn ihr es aber weiter versaut und zu oft um Vergebung bittet, werden die Geister euch als unzuverlässig einstufen und immer höhere Bestechungen verlangen, um euren Namen reinzuwaschen.

NEUE REGELN FÜR GEISTER

Dieser Abschnitt bietet neue Regeln und Optionen für Geister und Beschwörer in *Shadowrun*.

ASTRALE BEWEGUNG

Jeder Geist hat eine Vorliebe für eine bestimmte Metaebene, die als seine Heimatebene bezeichnet wird. Er kann sofort mit einer Komplexen Handlung dorthin reisen. Manabarrieren können diese Bewegung nicht behindern.

Durch eine solche metaplanare Reise kann ein Geist auch duale Barrieren umgehen, indem er auf seine Metaebene reist und auf der anderen Seite der Barriere wieder erscheint. Er kann eine solche Barriere aber nur umgehen, wenn sein Beschwörer sich auf der anderen Seite befindet oder der Geist mit dem vertraut ist, was dahinter liegt.

VERDRÄNGUNG

Geister sterben nicht, zumindest nicht im traditionellen Sinn. Wenn der Zustandsmonitor eines Geistes mit Körperlichem oder Geistigem Schaden ausgefüllt ist, wird der Geist verdrängt und kehrt sofort auf seine Heimatebene zurück. Geister, die ein Gefäß durch Besessenheit oder Bewohnung steuern, werden nur verdrängt, wenn das Geistergefäß tödlichen Überzähligen Schaden erleidet (siehe **Überschreiten des Zustandsmonitors**, *SR5,* S. 172).

Ein verdrängter Geist muss für [28 – Kraftstufe] Tage (mindestens aber 24 Stunden lang) auf seiner Heimatebene bleiben. Wenn man einen verdrängten Geist unbedingt vor dieser Zeit wiederhaben muss, kann man eine Astralqueste (S. 164) auf seine Heimatebene unternehmen und ihn zurückholen. Um einen Besessenheitsgeist zurückzuholen, muss bereits ein Gefäß vorbereitet sein, egal, ob die Queste erfolgreich war oder nicht.

Verdrängte Geister zählen weiter zum Maximum der Geister eines Beschwörers, aber er kann sie jederzeit entlassen.

GEISTER UND GEISTERGEFÄSSE

Manche Geister interagieren zeitweise mit der physischen Ebene durch die Kraft Besessenheit (S. 224) statt durch die Kraft Materialisierung. Andere übernehmen einen Körper durch Bewohnung (S. 226) permanent. Die Besessenheit kann durch das Vorbereiten eines Geistergefäßes (S. 159) für den Geist unterstützt werden. Für die Bewohnung ist ein vorbereitetes Gefäß zwingend nötig. Besessene und bewohnte Geistergefäße sind Dualwesen (*SR5,* S. 396) und können nur von einem Geist gleichzeitig genutzt werden.

Der Körper eines Zauberers gilt für Geister, die er beschwört, immer als vorbereitetes Geistergefäß, ohne dass er ihn besonders vorbereiten müsste. Auch der leere Körper eines astral projizierenden Zauberers gilt als verwendbares Geistergefäß.

Der Geist steuert das Gefäß; das Bewusstsein des Gefäßes wird bei der Besessenheit unterdrückt und bei der Bewohnung vernichtet. Wenn der Körper eines Zauberers aber von einem Geist gesteuert wird, den er beschworen hat, ist er sich der Handlungen des Geistes bewusst, kann mit seinem eigenen Körper wahrnehmen und den Geist kommandieren (wie ein Rigger, der ein Fahrzeug fernsteuert). Ein Initiat kann auch die Metamagie Kanalisierung (S. 172) verwenden, um seinen Körper besser unter Kontrolle zu halten, wenn er besessen ist.

GEISTER IN GEFÄSSEN ERKENNEN

Materialisierte Geister zu bemerken ist einfach, aber Geister, die Besessenheit oder Bewohnung verwenden, sind schwerer zu erkennen. Um einen Geist zu erkennen, der ein Geistergefäß in Besitz genommen hat oder bewohnt, muss der Betrachter eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (6 – Kraftstufe des Geistes) ablegen. Eine erfolgreiche Probe kann auch Hinweise auf das wirkliche Aussehen des Geistes ergeben. Nach Maßgabe des Spielleiters kann die Benutzung einer Geisterkraft einen Effekt ähnlich einer Schamanenmaske haben und einen Würfelpoolbonus von +2 auf die Wahrnehmungsprobe verleihen.

NEUE OPTIONEN FÜR BESCHWÖRER

Beschwörer können die folgenden Optionen nutzen, um mehr Flexibilität im Umgang mit Geistern zu erhalten.

LANGZEITBINDUNG

Manchmal kann man einen langen Auftrag nur einem Geist anvertrauen. Wenn man einem gebundenen Geist einen langen Auftrag erteilen will, kann man Karma in Höhe der Kraftstufe des Geistes ausgeben und den Geist einen Dienst oder eine Reihe von Diensten bis zu einem Jahr und einen Tag lang ausführen lassen. Alle anderen Dienste werden dadurch verbraucht, und der Geist zählt nicht mehr zum Maximum der Geister des Beschwörers.

Ein Geist, der während einer Langzeitbindung verdrängt wird, nimmt seine Tätigkeit nach [28 – Kraftstufe] Tagen automatisch wieder auf.

FESSELN

Der Versuch, einen Geist mitten in einem Feuergefecht erneut zu binden, ist einfach nicht praktikabel, aber manchmal muss man den letzten Dienst eines gebundenen Geistes zur Unzeit verbrauchen. Eine Lösung für dieses Problem ist, den Geist so zu binden, dass er gehorcht, ohne dass Dienste verbraucht werden. Dieser Prozess wird Fesseln genannt.

Um einen Geist zu fesseln, muss der Beschwörer ihn zuerst binden (*SR5,* S. 300). Neben dem gewöhnlichen Aufwand an Reagenzien und Zeit muss der Zauberer [Kraftstufe des Geistes x 3] Karma und 1 Punkt seines Magieattributs ausgeben. Dadurch treten alle Folgen eines gesenkten Magieattributs (*SR5,* S. 276) ein. Im Gegenzug erhält der Geist die Kraft Verbannungsresistenz (S. 230). Wenn der Geist entkommt (siehe *Verlust eines Verbündeten*, S. 236) oder verbannt, vernichtet oder freiwillig entlassen wird, erhält der Beschwörer seinen Punkt Magie zurück. Wenn andererseits ein Zauberer mit gefesseltem Geist den letzten Punkt seines Magieattributs verliert, verschwindet der Geist automatisch und nimmt den letzten Rest der Gabe mit sich. Der Zauberer ist dann ausgebrannt und erhält den ausgegebenen Magiepunkt nicht zurück.

Ein gefesselter Geist zählt zum Maximum der gebundenen Geister seines Beschwörers, und der Beschwö-

rer kann nur einen Geist gleichzeitig gefesselt haben. In Bezug auf diese Einschränkung gilt ein Verbündeter als gefesselter Geist. Ein Zauberer mit einem Verbündeten kann einen anderen Geist also nur fesseln, wenn er seinen Verbündeten vorher verliert oder entlässt.

SCHNELLBESCHWÖREN

Das Beschwören eines Geistes ist wie ein vorsichtiger Geschäftsabschluss zwischen Beschwörer und Geist, aber manchmal hat ein Beschwörer – wie ein Hehler, der Ware schnell loswerden muss, bevor sie zu heiß wird – nicht die Gelegenheit, ein Geschäft ordentlich abzuschließen.

Ein Zauberer kann einen überstürzten Versuch unternehmen, einen Geist mit einer Einfachen statt einer Komplexen Handlung herbeizurufen. Dafür wird eine normale Herbeirufungs-Probe abgelegt, aber das Limit nach Reagenzien wird um 2 gesenkt und der Entzug um 3 erhöht.

Ein Zauberer kann pro Handlungsphase nur eine Schnellbeschwörung durchführen.

NEUE GEISTERARTEN

Außer den sechs bereits bekannten Geisterarten gibt es vier weitere, die von manchen Traditionen beschworen werden können. Diese Geister folgen den normalen Regeln für Herbeirufen (*SR5*, S. 299) und astrale Gestalten (*SR5*, S. 395).

BESCHÜTZERGEIST

Beschützergeister sind unvergleichliche Krieger und unerschrockene Verteidiger und können alles vom wilden Plünderer bis zum heiligen Rächer verkörpern.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS + 1	KS + 2	KS + 3	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS/2

Initiative	(KS x 2) + 3 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Antimagie, Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Klingenwaffen, Knüppel, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Grauen, Magischer Schutz, Materialisierung, Schutz
Zusätzliche Kräfte	Elementarer Angriff (Beschwörer wählt Element bei der Beschwörung), Natürliche Waffe (Schaden = KS + 2), Fertigkeit (Kampffertigkeit nach Wahl des Beschwörers), Psychokinese, Tierbeherrschung, Verschleierung

HELFERGEIST

Helfergeister braucht man, wenn man unbedingt jemanden braucht, der einem über Nacht die Schuhe putzt oder etwas anderes richtet.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS	KS	KS + 2	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS/2

Initiative	(KS x 2) + 2 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Askennen, Astralkampf, Handwerk, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Bindung, Materialisierung, Suche, Unfall
Zusätzliche Kräfte	Einfluss, Fertigkeit (Körperliche oder Technische Fertigkeit nach Wahl des Beschwörers), Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn, Infrarotsicht oder Restlichtverstärkung), Psychokinese, Verschleierung

PFLANZENGEIST

Pflanzengeister bilden alle Facetten des Pflanzenreiches ab, vom kleinsten Grashalm bis zum Mammutbaum.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS + 2	KS – 1	KS	KS + 1	KS	KS – 1	KS	KS	KS	KS	KS/2

Initiative	(KS x 2) + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Antimagie, Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampfwaffe, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewusstsein, Grauen, Magischer Schutz, Materialisierung, Schutz, Stille, Verschleierung, Verschlingen
Zusätzliche Kräfte	Bewegung, Gifthauch, Suche, Unfall, Verwirrung

RATGEBERGEIST

Ihr wollt wissen, was die Zukunft bringt? Die mysteriösen TIpps eines Ratgebergeistes könnten das ermöglichen.

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS	EDG
KS + 3	KS – 1	KS + 2	KS + 1	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS/2

Initiative	(KS x 2) + 2 + 2W6
Astrale Initiative	(KS x 2) + 3W6
Fertigkeiten	Antimagie, Arkana, Askennen, Astralkampf, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewusstsein, Magischer Schutz, Materialisierung, Schatten, Schutz, Suche, Verwirrung, Weissagung
Zusätzliche Kräfte	Einfluss, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruchssinn, Infrarotsicht oder Restlichtverstärkung), Grauen, Verschlingen

NEUE GEISTERKRÄFTE

Die folgenden Kräfte stehen Geistern zusätzlich zu den Kräften aus *SR5* zur Verfügung.

ANAPHYLAXIE

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Berührung **Dauer:** Sofort

Anaphylaxie ist eine massive Reaktion des Immunsystems auf den Angriff eines toxischen Geistes mit Schadstoffen. Sie gilt als Toxinangriff mit den folgenden Werten:

Vektor: Inhalation
Geschwindigkeit: Sofort
Durchdringung: 0
Kraft: Kraftstufe
Wirkung: Anaphylaktischer Schock, Körperlicher Schaden

Anaphylaktischer Schock: Wenn das Opfer dem Schaden nicht vollständig widersteht, verfällt es in einen anaphylaktischen Schock, der Muskelkrämpfe, Kreislaufstörungen und schließlich den Tod zur Folge hat, wenn er nicht schnell behandelt wird. Das Opfer erleidet pro Kampfrunde 1 Punkt Körperlichen Schaden, bis es an Kreislaufversagen stirbt, wenn es nicht mit den richtigen Medikamenten (z. B. aus einem Medkit) und einer erfolgreichen Probe auf Erste Hilfe + Logik [Geistig] (2) oder den Zaubern Gegenmittel, Entgiftung oder Heilen behandelt wird.

ASTRALES TOR

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF (F) **Dauer:** Aufrechterhalten

Der Geist kann einen astralen Riss mit einem Radius von [Kraftstufe des Geistes] Metern öffnen, der alle Objekte in der Gegend zwingt, zu Dualwesen zu werden, und sogar Mundanen die astrale Projektion gestattet. Ein astraler Riss kann auf jede Metaebene führen, die der Geist besuchen kann.

AURAMASKIERUNG

Art: M **Handlung:** Frei
Reichweite: Selbst **Dauer:** Aufrechterhalten

Manchmal will ein Geist nicht, dass man seine natürliche Aura askennen kann. Diese Kraft funktioniert wie die Metamagien Maskierung (S. 173) und Erweiterte Maskierung (S. 174). Der Geist verwendet sein Edgeattribut statt dem Initiatengrad. Er kann auch die Anwendung von Geisterkräften auf sich selbst maskieren. Nur ein Zauberer, der die Maskierung durchschaut, kann sie dann wahrnehmen. Ein Geist kann sich wie ein anderes Astralwesen erscheinen lassen, aber nicht als Mundaner, wenn er nicht an einen physischen Körper gebunden ist oder die Kraft Realistische Gestalt (S. 229) besitzt.

BEGIERDENSPIEGELUNG

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Diese Kraft erkennt das größte Verlangen eines einzelnen Opfers im Blickfeld des Geistes und gaukelt diesem Opfer eine vollsensorische Illusion seiner Begierde vor. Manche Geister nutzen diese Kraft, um potenzielle Opfer anzulocken. Der Geist selbst kann als harmloser oder angenehmer Teil der Illusion auftreten. Um diese Kraft einzusetzen, legt der Geist eine Vergleichende Probe auf Magie + Intuition gegen Willenskraft + Intuition des Opfers ab. Wenn er mindestens einen Nettoerfolg erzielt, hält das Opfer die Illusion für wahr. Ansonsten wirkt die Kraft nicht.

Die Opfer verhalten sich, als würden ihre Träume direkt vor ihnen wahr. Wenn das Opfer angegriffen, verletzt, geschlagen oder anders abgelenkt wird, darf es eine weitere Vergleichende Probe wie oben ablegen, um die Illusion zu durchschauen. Wenn die Ablenkung direkt von einem Teil der Illusion kommt, erhält es für die Probe einen Würfelpoolbonus von +2. Jeder Erfolg senkt die Nettoerfolge des Geistes bei der ersten Vergleichenden Probe. Wenn diese auf 0 sinken, ist die Illusion vorbei.

BESESSENHEIT

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Berührung **Dauer:** Speziell

Manche Geister können nicht materialisieren. Deshalb müssen sie von Gefäßen Besitz ergreifen, um mit der physischen Welt zu interagieren. Der Geist benutzt die Aura des Gefäßes als vorübergehende Verbindung zur

physischen Welt. Dazu legt er eine Vergleichende Probe auf Kraftstufe x 2 gegen Intuition + Willenskraft eines lebenden Gefäßes bzw. gegen den Objektwiderstand eines unbelebten Gefäßes ab. Ein vorbereitetes Gefäß (S. 159) verleiht dem Geist dabei einen Würfelpoolbonus von +6. Wenn dem Geist die Probe misslingt, wird er auf die Astralebene zurückgezwungen. Gelingt ihm die Probe, gelten Geist und Gefäß für die Zeit der Besessenheit als ein einzelnes Dualwesen (*SR5,* S. 396).

Der Geist kann mit einer Verbannen-Probe (*SR5,* S. 300) wieder auf die Astralebene gezwungen werden. Nach einer misslungenen Besessenheitsprobe oder einem erfolgreichen Verbannen kann der Geist bei diesem Gefäß bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang keinen neuen Versuch mehr unternehmen.

Die folgenden Regeln gelten für Besessenheitsgeister:

- **Lebende Gefäße:** Der Geist ermöglicht es einem lebenden Geistergefäß während der Besessenheit, Verletzungsmodifikatoren (*SR5,* S. 172) um seine Kraftstufe (bis zu einem Minimum von 0) zu senken. Außerdem werden die Körperlichen Attribute des Gefäßes, die niedriger als die Kraftstufe sind, jeweils um die (abgerundete) Hälfte der Kraftstufe erhöht. Während der Besessenheit werden die Geistigen und Spezialattribute des Geistes benutzt (was bedeutet, dass ein besessener Technomancer keinen Zugang zur Resonanz hat), und der Initiativewert wird entsprechend angepasst (wobei die Initiativewürfel des Geistes zum Einsatz kommen). Der Geist verwendet außerdem seine eigenen Fertigkeiten, da er keinen Zugriff auf Wissen und Fertigkeiten des Gefäßes hat. Die Besessenheit erlaubt dem Geist keine Benutzung von AR oder kybernetischen Interfaces, und er kann keinen Vorteil aus Bodytech erhalten, die aktiv gesteuert werden muss.
- **Tote oder unbelebte Geistergefäße:** Je nach Situation und Art des Gefäßes steigen Strukturstufe und Panzerungswert (*SR5,* S. 196), Objektwiderstand oder Körperliche Attribute eines nicht lebenden Gefäßes um die (abgerundete) halbe Kraftstufe des Geistes. Die Gesamtwesenheit verwendet die verstärkten Attribute (oder die des Geistes, wenn das Gefäß keine besitzt) zur Berechnung des Initiativewerts sowie die Initiativewürfel des Geistes. Der Geist kann alle seine Kräfte einsetzen, das Gefäß aber nur so bewegen, wie es dem Gefäß normalerweise auch möglich wäre. Ein Geist, der eine Pistole in Besitz nimmt, kann sie also abfeuern, sie aber weder bewegen noch etwaige Smartgunfunktionen benutzen. Generell können Geister nur mechanische Funktionen kontrollieren, die keine komplizierte Elektronik, DNI oder WiFi-Steuerung benötigen.
- **Besessenheit und Dienste:** Wie die Materialisierung verbraucht die Besessenheit selbst keinen Dienst des Geistes. Wenn der Geist aber seine Dienste abgeleistet hat, verlässt er das Gefäß und kehrt auf die Astralebene zurück. Das Gefäß kehrt in seinen Ursprungszustand zurück, aber jeglicher erlittene Schaden bleibt bestehen. Der Geist verlässt das Gefäß ebenfalls und kehrt auf die Astralebene zurück, wenn der Beschwörer es

befiehlt – selbst wenn der Geist dem Beschwörer noch Dienste schuldet.

- **Rollenspiel und Besessenheit:** Ein Zauberer, der von einem Geist besessen ist, den er beschworen hat, bekommt mit, was der Geist tut, und kann ihm weiter Befehle geben. Damit sich der Spieler nicht ausgeschlossen fühlt, sollte der Spielleiter ihm erlauben, den Geist, den der Zauberer beherrscht und der seinen Körper steuert, im Rollenspiel darzustellen. Er kann das auch Spielern von Charakteren erlauben, die von „freundlichen" Geistern besessen sind. Trotzdem erhält der Geist dadurch keinen direkten Zugang zu Wissen oder Fertigkeiten des Charakters.
- **Schaden:** Wenn der Geist oder das Gefäß bereits Schaden erlitten haben, bleibt dieser auch während der Besessenheit bestehen; es gilt aber nur der (bei lebenden Gefäßen durch die Kraftstufe des Geistes modifizierte) jeweils höhere gesamte Verletzungsmodifikator (also der von Geist oder Gefäß). Körperlicher Schaden, der während der Besessenheit erlitten wird, wird für Geist und Gefäß zusammen notiert, und beide bekommen am Ende der Besessenheit (zusätzlich zum Schaden von vor der Besessenheit) die volle Höhe auf ihre Zustandsmonitore übertragen. Wenn die Besessenheit endet, erhalten die Körperlichen Attribute des Gefäßes ihre ursprüngliche Höhe zurück. Der Schaden hingegen bleibt und kann potenziell tödliche Nebenwirkungen haben.

BEWOHNUNG

Art: P **Handlung:** Automatisch
Reichweite: Selbst **Dauer:** Speziell

Die meisten Geister können mit der physischen Ebene nur interagieren, wenn sie materialisiert sind oder ein Gefäß durch Besessenheit steuern. Ein Geist mit der Kraft Bewohnung existiert dauerhaft auf der physischen Ebene, nachdem er mit einem vorbereiteten Gefäß verschmolzen ist. Er kann nicht durch Verbannen vom Gefäß getrennt werden und es auch nicht freiwillig verlassen. Ein bewohnender Geist wird nur verdrängt, wenn sein Gefäß durch überschüssigen Körperlichen Schaden (*SR5,* S. 207) vernichtet wird. Wenn das bewohnte Gefäß lebendig ist, erhält der Geist die völlige Kontrolle über den Körper des Gefäßes und Zugang zu einigen oder allen seinen Erinnerungen. Im Zuge der Verschmelzung wird das ursprüngliche Bewusstsein des Gefäßes (so vorhanden) aufgezehrt, und der Charakter ist verloren (auch wenn der Spielleiter etwas anderes festlegen kann, wenn es zur Geschichte passt).

Um Bewohnung einzusetzen, benötigt der Geist ein vorbereitetes Geistergefäß (S. 159) in einem Magischen Refugium, dessen Kraftstufe mindestens so hoch ist wie seine eigene. Sobald das Gefäß vorbereitet ist, kann der Geist die Kraft Bewohnung einsetzen. Dieser Vorgang dauert [Kraftstufe des Geistes] Tage. Am Ende dieses Zeitraums legt der Geist eine Vergleichende Probe auf Kraftstufe x 2 gegen die Willenskraft + Intuition des Gefäßes ab. Der Beschwörer des Geistes (so vorhanden) kann das Resultat beeinflussen, indem er seine Fertigkeit Binden als Würfelpoolbonus zu einer der beiden Seiten addiert. Wenn ein Geist versucht, ein unbelebtes Gefäß zu bewohnen, legt er dafür eine Vergleichende Probe auf Kraftstufe x 2 gegen den Objektwiderstand des Gefäßes ab. Die Anzahl der Nettoerfolge einer Seite bestimmt die entstehende Gestalt. Bei einem Kritischen Patzer ist die Verschmelzung nicht erfolgreich, und das Gefäß ist zukünftig immun gegen Bewohnung durch diesen Geist.

Der Vorgang der Bewohnung ist sowohl für den Geist als auch für das Gefäß gefährlich. Wenn das Geistergefäß vor dem Abschluss der Verschmelzung aus dem Magischen Refugium entfernt wird, werden Geist und Gefäß vernichtet (obwohl der Spielleiter für Gefäße auch eine Ausnahme machen kann). Am Ende des Verschmelzungsvorgangs übernimmt der Geist die völlige Kontrolle über das Gefäß. Die Art der Gestalt hängt vom Ausgang der Vergleichenden Probe ab:

- **Wahre Gestalt:** Die Wahre Gestalt entsteht, wenn entweder der Geist 2 oder mehr Nettoerfolge oder das Gefäß einen Kritischen Patzer erzielt. Das Gefäß wird im Lauf des Bewohnungsvorgangs unrettbar vernichtet oder aufgezehrt. Der Geist nimmt auf der Astralebene Gestalt an und erhält die Kräfte Astrale Gestalt und Materialisierung (*SR5,* S. 395 bzw. 398). Die Wahre Gestalt hat mit dem Gefäß keinerlei Ähnlichkeit mehr und besitzt auch nur das Wissen, die Fertigkeiten und die Attribute des Geistes. Eine Wahre Gestalt kann unbegrenzt lange auf der Astralebene oder der physischen Ebene existieren, ohne an einen Beschwörer oder eine Formel gebunden zu sein. Wenn er verdrängt wird, kann der Geist nur zurückkehren, indem er ein neues Gefäß bewohnt.
- **Mischgestalt:** Eine Mischgestalt entsteht, wenn weder Geist noch Gefäß 2 oder mehr Nettoerfolge erzielen. Beide werden zu einem einzigen Dualwesen (*SR5,* S. 396). Die Körperlichen Attribute des Gefäßes werden in der Mischgestalt um die Kraftstufe des Geistes erhöht. Der Geist erhält alle natürlichen Fähigkeiten des Gefäßes, aber nur einen Teil seines Gedächtnisses und keine Fertigkeiten außer seinen eigenen. Mischgestalten erhalten die Kraft Immunität gegen Normale Waffen (*SR5,* S. 398), können aber keine Astrale Gestalt (*SR5,* S. 395) annehmen. Der bewohnte Körper zeigt Anzeichen der Übernahme, weil das Gefäß durch das Wesen des Geistes verändert wird (siehe *Geister in Gefäßen erkennen*, S. 222). Der Geist muss nicht auf seine Heimatebene zurückkehren, wenn seine Dienste durch Verbannen verbraucht werden, und kann unbegrenzt lange als unkontrollierter Geist bestehen. Anders als Besessenheitsgeister können Mischgestalten ein DNI benutzen, und die Bodytech des Gefäßes (sofern es welche hat) funktioniert weiter.
- **Fleischgestalt:** Eine Fleischgestalt entsteht, wenn das Gefäß 2 oder mehr Nettoerfolge erzielt. Sie ist eine perfekte Kombination aus Geist und Gefäß, erhält alle Fähigkeiten, das Wissen und die Fertigkeiten des

Gefäßes (außer Beschwörungsfertigkeiten) und sieht auch genauso aus wie das Gefäß. Eine Fleischgestalt erhält die folgenden Kräfte: Auramaskierung (S. 224), Dualwesen (*SR5,* S. 396), Immunität gegen Normale Waffen (*SR5,* S. 398) und Realistische Gestalt (S. 229).

ELEMENTARER ANGRIFF (SCHADSTOFF)

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Sofort

Diese Kraft folgt den Regeln für die Kraft Elementarer Angriff (*SR5,* S. 396), allerdings mit den folgenden Veränderungen:

Schadstoffe können in vielerlei Gestalt (biologische oder Industrieabfälle, ungeklärte Abwässer, biologisch gefährliche Stoffe usw.) auftreten. Schadstoffangriffe haben einen Schaden von (Magie x 2)G und eine DK von -(Magie). Außerdem muss das Opfer, wenn der Schadstoff in seinen Kreislauf gelangt ist (also nach dem Intervall gemäß der Geschwindigkeit des Toxins), einem Toxin mit den folgenden Werten widerstehen:

Vektor: Kontakt, Inhalation, Einnahme
Geschwindigkeit: 12 Stunden
Durchdringung: 0
Kraft: Magie x 2
Wirkung: Desorientierung, Geistiger Schaden, Übelkeit

ELEMENTARER ANGRIFF (STRAHLUNG)

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Sofort

Diese Kraft folgt den Regeln für die Kraft Elementarer Angriff (*SR5,* S. 396), erzeugt dabei aber Elementarschaden durch Radioaktivität, der zu Strahlenverbrennungen, Strahlenvergiftung und anderen üblen Nebeneffekten führt.

Strahlungsschaden ist Körperlicher Schaden, gegen den keine Panzerung hilft, es sei denn, sie verfügt über die Modifikation Strahlenschutz (*Kreuzfeuer,* S. 86). Dann verleiht der Strahlenschutz Bonuswürfel in Höhe seiner Stufe für die entsprechende Schadenswiderstandsprobe und die folgende Toxinwiderstandsprobe. Behandeln Sie jeden Strahlenangriff als Toxin, das Übelkeit verursacht (siehe **Toxine**, *SR5,* S. 410), mit einem Schaden gleich den Nettoerfolgen des Angriffs (vor der Schadenswiderstandsprobe).

ENERGIEENTZUG

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: B oder BF **Dauer:** Permanent

Diese Kraft wird von einigen gefährlichen Geistern und Crittern auf unterschiedliche Art und Weise eingesetzt. Jede Version dieser Kraft ist, abhängig vom Wesen, das sie benutzt, etwas anders. Sie gestattet es dem Wesen, ähnlich wie die Kraft Essenzentzug (*SR5,* S. 396), die Lebensenergie eines Opfers auszusaugen - sei es die Kraftstufe, das Karma, die Magie oder die Essenz. Bei manchen Wesen - wie zum Beispiel Blutgeistern, Shedim oder Insektengeistern - hat die Kraft die Reichweite Berührung, was heißt, dass das Opfer festgehalten oder heimlich ausgesaugt werden muss. Andere Wesen, wie zum Beispiel Schattengeister, benötigen dafür nur eine Sichtverbindung und können sich aus der Ferne ernähren.

Der Entzug eines Punktes Karma, Kraftstufe, Magie oder Essenz erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Willenskraft + Magie (10 - Essenz/Kraftstufe des Ziels, 1 Minute). Wenn das Wesen dabei gestört oder unterbrochen wird, findet kein Entzug statt. Wenn die Ausgedehnte Probe erfolgreich abgeschlossen wurde, entzieht das Wesen 1 Punkt der entsprechenden Energie und wandelt ihn in 1 Punkt eines passenden Werts für sich um. Manche Critter, wie zum Beispiel astrale Bakterien oder Insektengeister, nutzen die entzogene Energie, um sich fortzupflanzen. Entzogene Punkte sind für das Opfer permanent verloren.

Zusätzlich erleidet das Ziel 1 Kästchen Schaden pro entzogenem Punkt Energie. Je nach Critter kann dies Geistiger Schaden (bei Schattengeistern und astralen Bakterien) oder Körperlicher Schaden (bei Blutgeistern und Shedim) sein. Opfer, die Körperlichen Schaden erleiden, wirken ausgezehrt, abgemagert und leer und behalten oft bleibende Spuren (weißes Haar, Haarausfall, Falten, vorzeitiges Altern oder andere, seltsame Zeichen) zurück.

Wenn die Magie eines Charakters durch diese Kraft auf 0 sinkt, ist er ausgebrannt und wird mundan. Wenn die Magie eines Critters auf 0 sinkt, stirbt er. Wenn die Kraftstufe eines Geistes, eines aufrechterhaltenen, verankerten oder intensivierten Zaubers, eines Fokus oder einer Manabarriere auf 0 sinkt, wird er oder sie vernichtet. Wenn die Essenz eines Opfers auf 0 sinkt, stirbt es.

ERDBEBEN

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Sofort

Mit dieser Kraft kann ein Geist Erdbeben von potenziell vernichtender Kraft auslösen. Das Beben trifft ein Gebiet im Umkreis von [Kraftstufe] Kilometern und dauert [Kraftstufe] Minuten lang an. Besonders verwundbar dafür sind Gebiete, die selten von Beben getroffen werden, weil deren Einwohner kaum erbebensicher bauen. Der Geist legt eine Probe auf Magie + Willenskraft ab, deren Erfolge die Stärke des Bebens bestimmen (siehe Tabelle *Erdbeben* auf S. 228).

FRESSEN

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Berührung **Dauer:** Aufrechterhalten

ERDBEBEN

Die Auswirkungen eines Erdbebens hängen stark von der Struktur des Bodens, der Qualität der Bauwerke und der Vorbereitung der Bevölkerung eines Gebietes ab; daher sind die hier aufgeführten Wirkungen nur Richtlinien. Generell gelten die Auswirkungen der Zeile der erzielten Erfolge und gleichzeitig die aller Zeilen für weniger Erfolge.

ERFOLGE	WIRKUNG
1	Bewegungsmelder sind während der Wirkungsdauer des Erdbebens nutzlos; Schlafende wachen auf.
2	Gegenstände mit hohem Schwerpunkt fallen um; ungesicherte Türen und Fenster schwingen auf oder zu.
3	Möbel bewegen sich; Gegenstände fallen aus Regalen; Fahrer von Bodenfahrzeugen müssen Fahrzeugproben ablegen.
4	Gewöhnliche Gebäude werden beschädigt; Türen klemmen; Minenfelder explodieren.
5	Möbel stürzen um; Fenster zerbrechen; das gesamte Gebiet gilt als Schwieriges Gelände (*SR5*, S. 200).
6	Frei stehende Zäune, Mauern und Bäume hängen durch oder fallen um; Gasleitungen werden undicht.
7	Straßen werden unpassierbar; manche Gebäude stürzen ein.
8	Viele Gebäude stürzen ein; Spalten in Asphalt oder Erdboden öffnen sich.

Insektengeister verwenden diese Kraft, um Biomasse (z. B. Getreide, Holz oder Grünpflanzen) und unbelebte Objekte zu verzehren. Manche Fleisch- und Mischgestalten scheinen sich dadurch ernähren zu können, andere würgen das gefressene Material wieder hervor und bauen damit ihre Stöcke. Der Geist legt eine Vergleichende Probe auf Kraftstufe x 2 gegen den Objektwiderstand aller brauchbaren Materialien innerhalb von [Magie] Metern ab. Um Zeit zu sparen, kann der Spielleiter einmal für den Geist und je einmal für die Objektwiderstände unterschiedlicher Objekttypen würfeln. Wenn der Geist gegenüber einem bestimmten Objekt Nettoerfolge erzielt, wird dieses gefressen. Solange die Kraft aufrechterhalten wird, verlieren betroffene Barrieren pro Kampfrunde 1 Punkt Strukturstufe, Fahrzeuge erleiden pro Kampfrunde 1 Kästchen Schaden. Gegen lebende Critter und Charaktere wirkt diese Kraft nicht.

HÄRTUNG

Art: P
Handlung: Komplex
Reichweite: Berührung
Dauer: Speziell

Diese Kraft stärkt die Widerstandskraft natürlicher und bearbeiteter Materialien. Um ein Material zu härten, muss der Geist eine Ausgedehnte Probe auf Kraftstufe x 2 (Anzahl Quadratmeter, 1 Stunde) ablegen. Wenn die Probe gelingt, steigen Strukturstufe und Panzerungswert um die Kraftstufe des Geistes. Mehrfache Benutzung dieser Kraft wirkt nicht kumulativ, und es wird nur der stärkste Effekt berücksichtigt.

KRAFTÜBERTRAGUNG

Art: M
Handlung: Komplex
Reichweite: Berührung
Dauer: Aufrechterhalten

Der Geist ermöglicht dem Ziel die Verwendung einer seiner Kräfte. Er kann die Kraft auch gleichzeitig mit dem Ziel einsetzen und kann eine Anzahl von Zielen gleich seinem Magieattribut mit dieser Kraft ausstatten. Kein Charakter kann mehr als eine Kraft gleichzeitig von einem Geist erhalten.

MAGISCHER SCHUTZ

Art: M
Handlung: Frei
Reichweite: BF
Dauer: Sofort

Ein Geist mit dieser Kraft kann – genauso wie ein Zauberer – die Fertigkeit Antimagie einsetzen, für Zauberabwehr sorgen und Zauber bannen (*SR5*, S. 294).

MUTAGEN

Art: P
Handlung: Komplex
Reichweite: Selbst
Dauer: Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann ein Geist seinen physischen Körper auf Kosten seiner geistigen Fähigkeiten stärken. Er kann dabei maximal [Magie] Attributspunkte von Geistigen zu Körperlichen Attributen verschieben. Diese Kraft kann von Besessenheitsgeistern benutzt werden, um Punkte von den Geistigen Attributen des Geistes auf die Körperlichen Attribute des Gefäßes zu verschieben. Das Aktivieren oder Beenden der Kraft erfordert eine Komplexe Handlung. Der Spielleiter kann, statt Attributspunkte zu verschieben, mit dieser Kraft auch neue Körpermerkmale wie Schwänze, Klauen oder zusätzliche Augen erschaffen.

PESTILENZ

Art: P
Handlung: Automatisch
Reichweite: Berührung
Dauer: Sofort

Der Geist überträgt eine nichtmagische, ansteckende Krankheit, die Charaktere bei Kontakt mit ihm (oder seinen Körperflüssigkeiten) infizieren kann. Behandeln Sie diese Krankheit als Toxin (*SR5*, S. 410) mit den folgenden Werten:

Vektor: Kontakt

Geschwindigkeit: 1 Tag
Durchdringung: -2
Kraft: 8
Wirkung: Desorientierung, Geistiger Schaden, Übelkeit. Die Krankheitswirkungen halten 1 ganzen Tag lang an. Jeden Tag steigt die Kraft um 2, und der Infizierte muss eine neue Toxinwiderstandsprobe ablegen, bis die Kraft des Toxins auf 0 gesunken ist.

REALISTISCHE GESTALT

Art: P **Handlung:** Automatisch
Reichweite: Selbst **Dauer:** Speziell

Ein Geist mit dieser Kraft kann als eine normale physische Kreatur oder ein gewöhnlicher Gegenstand durchgehen, wenn er materialisiert, oder sehr unscheinbar sein, wenn er mit einem Gefäß verbunden ist. Ein Geist, der als Metamensch erscheint, hat einen Puls und normale Atmung. Ein Geist, der als Gegenstand erscheint, ahmt dessen normale Funktionen nach. Zum Beispiel könnte ein Toaster an die Steckdose gesteckt werden und etwas toasten (hätte allerdings keine Matrixverbindung, wäre also ein antiker Toaster). Der Geist ist im Astralraum nicht verkleidet, erscheint aber für alle physische Wahrnehmung als normaler Teil der physischen Welt.

Geister mit der Kraft Materialisierung besitzen meist nur eine materialisierte Gestalt. Materialisierende Geister mit der Kraft Realistische Gestalt können aber statt in ihrer normalen in ihrer Realistischen Gestalt erscheinen. Ein Feuerelementar kann immer noch als wütende Flammensäule erscheinen, aber auch als wunderschöne Frau.

SCHALLENTLADUNG

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Aufrechterhalten

Diese Kraft trifft (außer Geistern derselben Art) alle Ziele innerhalb der Hörweite und erzeugt einen ohrenbetäubenden, ablenkenden Lärm. Der Geist legt eine Vergleichende Probe auf Kraftstufe x 2 gegen die Willenskraft jedes Opfers ab. Geräuschdämpfer und Zauber wie Schweigen oder Stille gewähren dem Verteidiger Würfelpoolboni in Höhe ihrer Stufe bzw. der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe. Gewinnt der Geist die Probe, erhalten die Ziele pro Nettoerfolg einen Würfelpoolmalus von -1, solange der Geist die Kraft aufrechterhält.

SCHATTEN

Art: P **Handlung:** Frei
Reichweite: Selbst **Dauer:** Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann sich ein Geist in völlige Dunkelheit hüllen, wodurch er wie ein Schatten erscheint. Die Kraft wirkt nicht in direktem Tageslicht und ist bei völliger Dunkelheit unnötig. In anderen Lichtverhältnissen ist der Geist aber schwerer zu entdecken. Bei normalem Licht erhalten Wahrnehmungsproben, um den Geist zu entdecken, einen Würfelpoolmalus von -2, bei Teilbeleuchtung einen Würfelpoolmalus von -4, bei Blendendem Licht allerdings einen Würfelpoolbonus von +1.

SCHWARMBEWUSSTSEIN

Art: M **Handlung:** Automatisch
Reichweite: Speziell **Dauer:** Immer

Alle Insektengeister einer bestimmten Art, die von einem Schamanen, einer Königin oder einer Mutter kontrolliert werden, haben eine permanente telepathische Verbindung untereinander. Sie können damit als Freie Handlung eine telepathische Nachricht an einen oder mehrere Geister oder den Schamanen übermitteln. Schamane, Königin oder Mutter können damit auch mit einer Einfachen Handlung die Sinne eines der Geister des Schwarms benutzen (oder zur Wahrnehmung eines anderen Geistes des Schwarms „umschalten“). Dies funktioniert ähnlich wie die Kraft Sinnesverbindung (S. 229), nur ohne Reichweitenbegrenzung.

Das fortwährende Summen der Insektengeister im Bewusstsein eines Insektenschamanen kann, besonders wenn der Schwarm aufgeregt ist, ablenkend wirken. Wenn das der Fall ist, muss der Schamane eine erfolgreiche Probe auf Magie + Willenskraft (2) ablegen, um das Hintergrundsummen zu ignorieren und sich auf etwas zu konzentrieren (zum Beispiel auf das Kämpfen oder Zaubern). Misslingt ihm diese Konzentrationsprobe, erleidet er einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Proben.

SINNESVERBINDUNG

Art: M **Handlung:** Einfach
Reichweite: Speziell **Dauer:** Aufrechterhalten

Ein Geist mit der Kraft Sinnesverbindung kann seinem Beschwörer Sinneseindrücke übermitteln (und umgekehrt). Der Beschwörer spürt (auf niedrigem Niveau) die Emotionen des Geistes und kann ihm einfache Befehle übermitteln. Außerdem kann der Beschwörer mit einer Einfachen Handlung die Sinne des Geistes benutzen. Er kann den Sinn auch mit einer Einfachen Handlung wechseln. Auf magische oder andere Weise verstärkte Sinne des Beschwörers können nicht durch die Sinne des Geistes benutzt werden. Die Reichweite der Kraft beträgt [Magie x 50] Meter. Wenn der Geist verletzt wird, während die Verbindung besteht, muss der Beschwörer Geistigem Schaden in Höhe des erlittenen Schadens des Geistes mit Willenskraft + Magie widerstehen. Der Zauberer kann keine Zauber auf Ziele wirken, die er nur mithilfe dieser Kraft wahrnimmt.

Handelt es sich nicht um einen Geist, sondern um einen mundanen oder paranormalen Critter mit dieser Kraft, den der Charakter beherrscht, kann es sein, dass der Critter die Befehle des Charakters nicht versteht oder

befolgt - vor allem dann nicht, wenn sie den Critter in Gefahr bringen. In diesem Fall kann eine Vergleichende Probe auf Intuition + Charisma des Charakters gegen Willenskraft + Intuition des Critter nötig sein, um den Critter dazu zu bringen, den Befehl zu befolgen.

STILLE

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Aufrechterhalten

Durch diese Kraft kann sich der Geist mit einer Kugel der Stille umgeben, deren Radius seinem Magieattribut in Metern entspricht. Geräusche aus diesem Bereich werden gedämpft, und Geräusche, die hineindringen, sind vom Geist und allen anderen schwerer zu hören. Wahrnehmungsproben mit dem Gehör und Schadenscodes von Schallangriffen erhalten einen Würfelpoolmalus in Höhe des Magieattributs des Geistes.

STURM

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Speziell **Dauer:** Speziell

Ein Geist mit dieser Kraft kann einen gewaltigen, zerstörerischen Sturm im Zielgebiet entfachen. Eisregen, Blitze, Sturmböen und so weiter treffen das Gebiet. Der Radius der Wirkung beträgt [Magie des Geistes x 100] Meter. Der Geist legt eine Probe auf Waffenlosen Kampf + Magie [Kraftstufe] ab, und alle Charaktere, Kreaturen und Gegenstände werden behandelt, als befänden sie sich unter Sperrfeuer (*SR5,* S. 180). Der Grundschaden des Sturms beträgt (Kraftstufe)K.

TELEPATHIE

Art: M **Handlung:** Einfach
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Mit dieser Kraft kann ein Geist eine telepathische Verbindung mit einer anderen Kreatur mit der Kraft Bewusstsein aufrechterhalten. Er kann gleichzeitig eine Anzahl von Verbindungen in Höhe seines Magieattributs aufrechterhalten. Wenn mehrere Ziele mit Bewusstsein mit demselben Geist auf diese Weise verbunden sind, können sie auch miteinander kommunizieren.

TODESAURA

Art: P **Handlung:** Einfach
Reichweite: Speziell **Dauer:** Aufrechterhalten

Der Geist strahlt eine Aura von Angst und Verwesung aus, die die Umgebung befleckt. In einem Umkreis von [Kraftstufe] Metern um den Geist sinkt die Temperatur um [Kraftstufe x 2] °C. Organisches Material innerhalb des Bereichs zerfällt schneller: Die normale Zerfallsgeschwindigkeit wird mit der Kraftstufe des Geistes multipliziert. Dieser Effekt ist nicht schnell genug, dass Metamenschen oder andere große Critter Schaden nehmen könnten, aber die Aura tötet Pflanzen und kleine Kreaturen wie zum Beispiel Insekten und Mäuse. Die Aura erfüllt Lebewesen mit namenlosem Grauen. Wer den von der Kraft betroffenen Bereich betreten will, muss eine Vergleichende Probe auf Charisma + Willenskraft gegen die doppelte Kraftstufe des Geistes ablegen oder fliehen, bis er außer Sichtweite des Geistes ist.

VERBANNUNGSRESISTENZ

Art: M **Handlung:** Automatisch
Reichweite: Selbst **Dauer:** Speziell

Beim Widerstand gegen Verbannen (*SR5,* S. 300) wird der Geist behandelt, als wäre er eine Anzahl von Diensten in Höhe seines Edgeattributs schuldig. Diese Dienste regenerieren sich zu Sonnenauf- und -untergang und werden zu den Diensten addiert, die der Geist tatsächlich noch schuldet.

WEISSAGUNG

Art: M **Handlung:** Speziell
Reichweite: Speziell **Dauer:** Speziell

Diese Kraft funktioniert wie die Metamagie Weissagung (S. 171), nur dass der Geist hierfür Magie + Intuition statt Arkana + Logik verwendet.

NEUE VOR- UND NACHTEILE

Die folgenden Vor- und Nachteile können für Geister oder Beschwörer gewählt werden. Wenn keine Karmakosten oder -boni angegeben sind, können sie nur für Geister gewählt werden.

AUSGESTOSSENER DER GEISTERWELT

BONUS: 14 KARMA

Eine Handlung des Charakters hat die Geisterwelt sehr verärgert, und Geister mögen ihn deshalb nicht. Um auch nur ihre Aufmerksamkeit zu erlangen, muss der Charakter zusätzliche Gaben aufwenden. Ein Charakter mit diesem Nachteil muss [Kraftstufe x 5] Dram Reagenzien für eine Herbeirufen-Probe ausgeben. Reagenzien, die zum Erhöhen des Limits benutzt werden, zählen nicht zu dieser Menge. Wenn der Charakter nicht genug Reagenzien aufwendet, schlägt die Probe automatisch fehl. Außerdem braucht er bei Binden-Proben [Kraftstufe x 30] Dram Reagenzien und erhält einen Würfelpoolmalus von -1.

HELD DER GEISTERWELT

KOSTEN: 14 KARMA

Eine Handlung des Charakters hatte einen dauerhaft positiven Effekt auf der Astralebene, und die Geisterwelt redet davon. Ein Charakter mit diesem Vorteil darf bei einer Herbeirufen-Probe [Kraftstufe x 5] Dram Reagenzien zusätzlich zu den Reagenzien, die das Limit bestimmen, ausgeben, um einen Würfelpoolbonus von +1 zu erhalten. Außerdem braucht er bei Binden-Proben nur [Kraftstufe x 20] Dram Reagenzien und erhält einen Würfelpoolbonus von +1.

RASTLOS

Manche Geister sind einfach für die Freiheit geschaffen und versuchen bei jeder Gelegenheit, sich loszureißen. Wenn ein Beschwörer einen solchen Geist zu binden versucht, erhält der Geist für die Binden-Probe eine Anzahl automatischer Erfolge in Höhe des (aufgerundeten) Drittels seiner Kraftstufe – zusätzlich zu seinen tatsächlichen (gewürfelten) Erfolgen.

Bei einer Probe zum Ausbruch eines Verbündeten (siehe *Verlust eines Verbündeten*, S. 236) erhält der Geist einen Würfelpoolbonus von 6 – gegenwärtige Loyalitätsstufe.

UNTERWÜRFIG

Die meisten Geister sehen es als eine Art der Gefangenschaft an, Metamenschen zu dienen, aber ein unterwürfiger Geist tut nichts lieber, als einem Beschwörer zu gehorchen. Wenn ein Beschwörer einen solchen Geist herbeiruft, erhält er bei seiner Herbeirufen-Probe und bei jeder Binden-Probe einen automatischen Erfolg.

NEUE SCHUTZGEISTER

BERSERKER

Die Anhänger von Berserker lieben den Kampf um des Kampfes willen – egal ob mit Worten, Fäusten oder Zaubern. Er ist der größte aller Krieger, begibt sich ohne Furcht in die Schlacht und führt seinen Krieg nötigenfalls auch alleine.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Selbstbeherrschungsproben

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Kampf (nur Art: P)

Adept: 2 Stufen Mystischer Panzer oder Schmerzresistenz gratis; wahlweise jeweils 1 Stufe dieser Kräfte gratis

NACHTEILE

Anhängern von Berserker brennt leicht die Sicherung durch. Wenn jemand eine Meinung vertritt, die (nach Maßgabe des Spielleiters) stark von der des Charakters abweicht, muss der Charakter eine erfolgreiche Probe auf Charisma + Willenskraft (3) ablegen, um denjenigen nicht anzugreifen. Misslingt die Probe, kann der Charakter die Art des Angriffs auswählen (Fäuste, Zauber usw.), aber der Angriff muss mit der Absicht ausgeführt werden, den anderen zu verletzen.

Ähnliche Archetypen: Krieger, Kriegstreiber

CHAOS

Anhänger von Chaos scheinen alles zufällig zu machen und lieben es, aus purer Lust Streit vom Zaun zu brechen oder Leute hereinzulegen. Die meisten Menschen haben ziemlich feste Ansichten über Recht und Unrecht, aber die Anhänger von Chaos wechseln sie von Fall zu Fall.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Überredenproben

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Illusion

Adept: 2 Stufen Erhöhtes Potenzial (entweder 2 Stufen für dasselbe Limit oder jeweils 1 Stufe für unterschiedliche Limits) gratis

NACHTEILE

Der Charakter stiftet durch Gerüchte andauernd Unruhe – vor allem unter Freunden – und kann daher Geheimnisse schlecht für sich behalten. Außerdem muss er, wenn ihm eine öffentliche Situation (nach Maßgabe des Spielleiters) zu ruhig und friedlich scheint, eine Probe auf Intuition + Willenskraft (3) ablegen. Misslingt die Probe, muss er versuchen, die Lage auf irgendeine Weise – durch einen Angriff, das Erzählen von Lügen oder das Ausschütten eines Drinks über den Nachbarn – anzuheizen.

Ähnliche Archetypen: Schwindler, Unruhestifter

DACKEL

Dackel ist ein selbstbewusster Jäger. In Tunnelsystemen und unterirdischen Anlagen fühlt er sich wohl – je enger, desto besser. Er ist ein Einzelgänger, der seine eigenen Entscheidungen trifft. Anhänger von Dackel ordnen sich nur ungern einem Anführer unter.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Spurenlesenproben

Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Wahrnehmung
Adept: 2 Stufen Kampfsinn gratis

NACHTEILE

Einem Anhänger von Dackel muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) gelingen, um sich den Anweisungen eines Anführers oder einer Gruppenentscheidung zu beugen.
Ähnliche Archetypen: Bergmann, Einzelgänger

ELEKTROMARDER

Elektromarder ist quirlig und verspielt mit einem Hang zu elektronischen Systemen und Signalen. Anhänger sind äußerst sozial und ihrer Gruppe treu ergeben. Sie stehen der modernen Welt mit ihren technischen Spielereien wohlwollend gegenüber, überschätzen aber gerne ihre Fähigkeiten.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Proben auf Elektronische Kriegsführung oder Hardware
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Illusion
Adept: Elementarer Schlag gratis

NACHTEILE

Elektromarder kann oft nicht zwischen einzelnen Signalen unterscheiden. Einem Anhänger von Elektromarder muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) gelingen, um sich nicht in den Signalen zu verlieren oder gar dem falschen Signal hinterherzujagen. In Stresssituationen ist er 3 Kampfrunden (minus 1 Runde pro Erfolg bei obiger Probe) abgelenkt. Gelingt ihm kein Erfolg, erregt er im System ungewollt Aufmerksamkeit.
Ähnliche Archetypen: Blitz, Technocritter

FRIEDENSSTIFTER

In ihrem tiefsten Inneren wollen Friedensstifter, dass alle gut miteinander auskommen – selbst wenn sie gerade Todfeinde sind. Friedensstifter glauben, dass man jeden Streit irgendwie beilegen kann. Andererseits wissen sie auch, dass man manchmal Gewalt einsetzen oder jemanden verletzen muss, um das durchzusetzen.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Verhandlungsproben
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Wahrnehmung
Adept: 2 Stufen Verbesserte Wahrnehmung gratis

NACHTEILE

Der Charakter betrachtet sogar Feinde als potenzielle Freunde und versucht alles, um niemanden zu verletzen, wenn es nicht absolut nötig ist. Zu Beginn jedes Kampfes muss er eine Probe auf Charisma + Intuition (3) ablegen. Misslingt die Probe, kann er im Verlauf des Kampfes keine Handlungen durchführen, die Körperlichen Schaden verursachen. Zu Beginn einer neuen Kampfrunde kann er die Probe wiederholen, sofern sie beim ersten Mal misslungen ist und er oder ein Teammitglied in der vorigen Kampfrunde Schaden erlitten hat.
Ähnliche Archetypen: Pazifist, Vermittler

GROSSE MUTTER

Die Große Mutter ist die Personifizierung der lebensspendenden Natur, die auf der Welt in Form der unterschiedlichsten Fruchtbarkeits- und Erdgöttinnen verehrt wird. Sie spendet Leben, gibt sich selbst dafür her und führt so den ewigen Kreis des Lebens und Sterbens weiter. Ihre Anhänger sind auf ihre eigene Art Helfer und Heiler, oft bis zur Selbstaufgabe. Da sich die persönlichen Prioritäten dabei sehr unterscheiden, findet man unter den Anhängern der Großen Mutter auch viele Radikale. So stellen einige Anhänger in den Reihen der Ökoterroristen die Unversehrtheit der Natur über die Daseinsberechtigung der Menschen.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Proben auf Erste Hilfe
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Heilung
Adept: Empathische Heilung gratis

NACHTEILE

Immer wenn ein Anhänger der Großen Mutter absichtlich oder unabsichtlich dem lebensspendenden Wesen der Natur (seiner Auslegung) zuwiderhandelt, erleidet er einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Handlungen, bis er seine Zuwiderhandlung wiedergutgemacht hat.
Ähnliche Archetypen: Fruchtbarkeit, Ursprung

KLABAUTERMANN

Dieser Schutzgeist, der insbesondere Seefahrern und Küstenbewohnern erscheint, verhält sich ähnlich wie die Sagengestalt. Er verschafft seinen Anhängern ein intuitives Verständnis von Schiffen und flüstert ihnen zu, falls irgendwo Gefahren lauern. Sobald er aber sichtbar wird, steht ein Unheil bevor. Zumindest glauben das seine Anhänger.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Seefahrtmechanikproben
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Wahrnehmung
Adept: 2 Stufen Gefahrensinn gratis

NACHTEILE

Wann immer einem Anhänger von Klabautermann Gefahr droht (ob nun tatsächlich oder nur in seiner Vorstellung) oder er sich für längere Zeit in oder auf einem Fortbewegungsmittel (sei es Auto, Schiff, Flugzeug oder Bahn) befindet, muss er eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) ablegen. Misslingt diese Probe, ist der Charakter davon überzeugt, den Klabautermann gesehen zu haben. Er verfällt in Panik und versucht, zu fliehen und auch andere Charaktere davon zu überzeugen, dass ihr Vorhaben kein gutes Ende nehmen wird.
Ähnliche Archetypen: Kobold, Sirene

MONDIN

Wie der unnahbare Himmelskörper ist die Mondin als oft verehrte Göttin mysteriös und launisch. Sie ist frei und wild, dann wieder sanft und behütend, und unablässig im Einklang mit dem Wesen der Welt und der Natur. Alle Seiten von Weiblichkeit sind in ihr vereint, und in ihren meist weiblichen Anhängern dominieren wechselnd eine oder mehrere davon.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Verhandlungsproben
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Illusion
Adept: Zweimal Erhöhte Präzision (Fertigkeit) oder 1 Stufe Magieresistenz gratis

NACHTEILE

Die Mondin ist unabhängig und frei. Einer Anhängerin der Mondin muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) gelingen, wenn sie einer direkten Anweisung folgen will, die nicht ihren momentanen persönlichen und alleinigen Wünschen entspricht - besonders dann, wenn ihr ihre eigene Logik sagt, dass es gerade eigentlich besser wäre, die eigenen Begehrlichkeiten hintanzustellen.
Ähnliche Archetypen: Diana, Freiheit

ORAKEL

Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft – Orakel weiß alles und sieht alles. Es lüftet den Schleier des Geheimnisses und enthüllt, was war, was ist und was sein wird. Nichts entgeht seiner Aufmerksamkeit, und Verborgenes bleibt nicht lange verborgen.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Arkanaproben
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Wahrnehmung
Adept: Astrale Wahrnehmung gratis

NACHTEILE

Der Charakter hasst Mysterien so leidenschaftlich, dass er tagelang nach Antworten suchen kann. Wenn er mit einer (nach Maßgabe des Spielleiters) für ihn besonders quälenden Frage konfrontiert wird, muss er eine Probe auf Willenskraft + Intuition (3) ablegen. Misslingt die Probe, muss er eine Ausgedehnte Probe auf Intuition + Logik (5, 1 Stunde) ablegen, um nach der Antwort zu suchen. Das Abschließen der Ausgedehnten Probe bedeutet nicht unbedingt, dass er die Antwort gefunden hat, bringt aber zumindest die hartnäckig fragende Stimme im Geist des Charakters eine Zeit lang zum Schweigen.

Wenn ein Anhänger von Orakel zu einem Initiat des ersten Grades (*SR5,* S. 324) wird, muss er als erste Metamagie Weissagung (S. 171) lernen, statt Kraftpunkte oder andere Metamagien auszuwählen.

Ähnliche Archetypen: Lehrer, Mystiker

TATZELWURM

Magiebegabte, die Tatzelwurm folgen, sind aufbrausend, ungeduldig und halten Gewalt in vielen Fällen für die richtige Lösung. Anhänger von Tatzelwurm leben oft allein und zurückgezogen in der Nähe von Bergen oder unter der Erde, wo sie sich wohler fühlen als anderswo.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Proben auf Waffenlosen Kampf
Zauberer: +2 Würfel für das Herbeirufen von Erdgeistern
Adept: Einmal Kritischer Schlag (Fertigkeit) gratis

NACHTEILE

Anhänger von Tatzelwurm erhalten den Nachteil Kampfsüchtig (Kreuzfeuer, S. 127) ohne Karmabonus.

Ähnliche Archetypen: Gewalt, Stier

WOLPERTINGER

Anhänger von Wolpertinger haben gute Reflexe und einen sechsten Sinn für Gefahren. Jeder, der sie angreift, wird feststellen, dass sie nicht so einfach zu treffen sind. Anhänger von Wolpertinger sind ständig angespannt und bereit zu fliehen, sobald sie die geringsten Anzeichen einer Bedrohung wahrnehmen.

VORTEILE

Allgemein: +2 Würfel für Ausweichenproben
Zauberer: +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Illusion
Adept: 2 Stufen Gefahrensinn gratis

NACHTEILE

Wann immer einem Anhänger von Wolpertinger Gefahr droht (ob nun tatsächlich oder nur in seiner Vorstellung), muss ihm eine Probe auf Willenskraft + Charisma (3) gelingen, um nicht sofort seinem Fluchtreflex zu erliegen.

Ähnliche Archetypen: Jackalope, Wald

VERBÜNDETE

Ein Verbündeter kann für einen Initiaten sehr nützlich sein. Um ihn zu beschwören, muss der Zauberer zuerst eine passende Geisterformel finden oder herstellen. Sobald er die passende Formel hat, kann er versuchen, den Geist herbeizurufen und zu binden.

VERBÜNDETENFORMEL

Die Geisterformel eines Verbündeten ist ein physisches Abbild seines Wesens, ähnlich wie die Wissenschaftliche Arbeit oder das Meisterstück eines Initiaten. Ein Zauberer kann auf zwei Arten an diese Formel kommen:

- Der Beschwörer (oder jemand, dem er vertraut) kann die Formel erstellen, indem er eine Ausgedehnte Probe auf Arkana + Logik [Geistig] (Kraftstufe des Verbündeten x 5, 1 Tag) ablegt. Man sollte aber daran denken, dass, wenn jemand anderes die Formel erstellt, dieser vielleicht eine Kopie davon behält.
- Der Beschwörer kann auf der gewünschten Metaebene eine Astralqueste (S. 164) unternehmen und dort eine passende Formel finden.

Um die Beschwörungszeremonie durchzuführen, braucht der Beschwörer eine physische Kopie der Geisterformel. Wenn der Verbündete ein Geistergefäß braucht, muss entweder das Original oder eine Kopie der Geisterformel darin eingearbeitet werden.

HERSTELLEN EINER VERBÜNDETENFORMEL

Um eine Verbündetenformel herzustellen und die Karmakosten für das Beschwören des Verbündeten festzulegen, sind die folgenden Schritte nötig:

- **Schritt 1: Auswahl der Kraftstufe:** Die Grundkosten für einen Verbündeten betragen [gewünschte Kraftstufe x 8] Karma.
- **Schritt 2: Auswahl der Gestalt(en):** Der Verbündete darf nur eine der folgenden Kräfte besitzen: Besessenheit (S. 224), Bewohnung (S. 226) oder Materialisierung (*SR5,* S. 398). Verbündete mit der Kraft Materialisierung haben eine Grundgestalt, die meist zur Tradition des Beschwörers passt. Verbündete können für jeweils 2 Karma zusätzliche Gestalten haben und mit einer Komplexen Handlung zwischen diesen Gestalten wechseln. Verbündete mit der Kraft Bewohnung brauchen ein vorbereitetes Geistergefäß, können aber nur mehrere Gestalten besitzen, wenn das Ergebnis der Verschmelzung eine Wahre Gestalt ist. Verbündete mit der Kraft Besessenheit haben keine eigene materielle Gestalt, es können aber verschiedene Geistergefäße für sie vorbereitet werden.
- **Schritt 3: Auswahl der Kräfte:** Alle Verbündeten besitzen die Kräfte Astrale Gestalt (*SR5,* S. 395), Bewusstsein (*SR5,* S. 395), Realistische Gestalt (S. 229), Sinnesverbindung (S. 229) und Verbannungsresistenz (S. 230). Außerdem erhälen sie pro Punkt Kraftstufe eine Kraft, die beliebig gemäß der Tradition des Beschwörers gewählt werden kann. Außerdem können weitere Kräfte, die zur Tradition des Beschwörers passen, für jeweils 5 Karma erworben werden. Wenn der Beschwörer die Kräfte Elementarer Angriff, Energieaura oder Verschlingen wählt, muss er deren Elementareffekt festlegen.
- **Schritt 4: Fertigkeiten auswählen:** Alle Verbündeten haben die Fertigkeiten Askennen, Astralkampf, Waffenloser Kampf und Wahrnehmung. Weitere Fertigkeiten, die der Beschwörer beherrscht oder die für den Einsatz von Kräften (wie Exotische Fernkampfwaffe für Elementarer Angriff oder Antimagie für Magischer Schutz) nötig sind, kosten jeweils 5 Karma. Verbündete können keine Fertigkeiten der Fertigkeitsgruppe Beschwören besitzen und können nur dann die Fertigkeit Fliegen (*SR5,* S. 394) haben, wenn dies zu ihrer Gestalt passt.
- **Schritt 5: Zauber auswählen:** Ein Verbündeter kann für 3 Karma pro Zauber jeden Zauber beherrschen, den der Beschwörer kennt. Zauber, die der Beschwörer nicht kennt, benötigen eine Zauberformel und kosten jeweils 5 Karma.

BESCHWÖREN EINES VERBÜNDETEN

Das Ritual zur Verbündetenbeschwörung muss in einem Magischen Refugium von mindestens der Kraftstufe des zu beschwörenden Verbündeten stattfinden. Verwenden Sie die Regeln für das Herbeirufen (*SR5,* S. 299). Nach der Beschwörung muss der Geist nach den Regeln für das Binden (*SR5,* S. 300) gebunden werden. Der Entzug ist genauso hoch wie beim Herbeirufen und Binden eines Geistes, der dieselbe Kraftstufe hat wie der Verbündete.

Wenn das Binden erfolgreich verläuft, gibt der Zauberer Karma in der Höhe aus, wie sie von der Verbündetenformel vorgegeben ist. Wenn das nötige Karma nicht bezahlt werden kann, schlägt die Verbündetenbeschwörung fehl.

Wenn der Verbündete die Kraft Bewohnung besitzt, muss der Beschwörer bereits ein Geistergefäß vorbereitet haben. Nach dem Binden muss der Geist sofort seine Kraft Bewohnung einsetzen. Wie bei den Regeln für Bewohnung (S. 226) angegeben, kann der Beschwörer das Ergebnis der Verschmelzung beeinflussen. Die Bewohnung dauert eine Anzahl von Tagen gleich der Kraftstufe des Geistes und gilt als Teil des Rituals. Deshalb muss der Zauberer sich in dieser Zeit fortwährend um das Gefäß kümmern.

FÄHIGKEITEN VON VERBÜNDETEN

Verbündete folgen den normalen Regeln für Geister, mit den folgenden Ausnahmen:

ATTRIBUTE

Die Attribute eines Verbündeten entsprechen seiner Kraftstufe. Er beginnt seine Existenz allerdings mit einem Edgeattribut, das gleich dem des Beschwörers ist. Verbündete mit der Kraft Bewohnung folgen den Regeln für die Kraft Bewohnung (S. 226) beim Festlegen ihrer Körperlichen Attribute.

ENTZUGSWIDERSTAND

Ein Zauberer kann beim Wirken eines Zaubers den Entzug auf seinen Verbündeten abwälzen. Das kann auf zwei Arten geschehen: Der Zauberer kann das Magieattribut seines Verbündeten bei der Festlegung, ob der Entzug Körperlichen Schaden verursacht, benutzen und dann dem Geist, befehlen, an seiner statt dem Entzug zu widerstehen. Er kann sich aber auch pro Kästchen Körperlichem Schaden, das der Verbündete erleidet (und dem er nicht widerstehen kann), einen automatischen Erfolg für seinen eigenen Entzugswiderstand kaufen. In beiden Fällen ist dieser Dienst für den Geist unglaublich schmerzhaft und kann, wenn der Zauberer den Dienst wiederholt und grundlos einfordert, zu einer feindseligen Haltung des Verbündeten führen.

HEIMATEBENE

Die Heimatebene eines Verbündeten ist in seiner Verbündetenformel festgelegt und kann bereist werden, um den Geist im Zuge einer Astralqueste (S. 164) zu vernichten.

HILFSHEXEREI UND LERNHILFE

Bei den Diensten Hilfshexerei und Lernhilfe gilt der Geist als zu jeder Zauberkategorie passend.

LOYALITÄT

Verbündete sind loyaler als normale Geister, weil diese Loyalität Teil ihrer Geisterformel ist. Daher dient der Verbündete seinem Herrn, bis er durch dessen Tod (oder Nahtod) befreit wird. Anders als normale Geister tun Verbündete manchmal alles, um ihrem Meister zu helfen, und geben freiwillig nützliche Informationen preis. Andererseits kann sich ein misshandelter Verbündeter auch gegen seinen Meister wenden. Ein Verbündeter beginnt seine Existenz mit einer Loyalitätsstufe (*SR5,* S. 387) von 6, aber wenn sein Meister sich ihm oder anderen Geistern gegenüber besonders gefühllos benimmt, kann sie sinken. Siehe dazu auch *Loyalität von Verbündeten*, Seite 236.

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Verbündete gelten als Zauberer (*SR5,* S. 70) und können alle magischen Fertigkeiten beherrschen, die auch ihr Beschwörer beherrscht. Die Ausnahme davon bilden die Fertigkeiten der Fertigkeitsgruppe Beschwören. Verbündete können nicht initiieren, und ein Verbündeter, der ein Gefäß bewohnt, kann nicht astral projizieren. Wenn der Verbündete eine Wahre Gestalt hat, kann er aber stattdessen die Kraft Astrale Gestalt benutzen.

SINNESVERBINDUNG

Ein Verbündeter hat die Kraft Sinnesverbindung (S. 229), mit deren Hilfe er Sinneseindrücke an seinen Beschwörer übermitteln kann. Der Beschwörer kann aber keine Zauber auf Ziele wirken, die er nur mithilfe dieser Kraft wahrnimmt.

UNENDLICHE DIENSTE

Die Dienste eines Verbündeten sind nie verbraucht. Er kann alle Dienste, die ein ungebundener oder gebundener Geist durchführen kann (*SR5,* S. 301), beliebig oft leisten. Dazu zählt auch Entzugswiderstand (siehe oben). Verbündete zählen nicht zum Maximum des Zauberers für gebundene Geister.

VERBESSERN EINES VERBÜNDETEN

Manchmal möchte man seinem Verbündeten ein bisschen mehr Punch verleihen: ein paar neue Gestalten, Fertigkeiten, Kräfte oder Zauber oder eine höhere Kraftstufe. Solche Verbesserungen setzen ein Verändern der Verbündetenformel voraus. Das Verändern der Formel erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Arkana + Logik [Geistig] (Kraftstufe des Verbündeten x 5, 1 Tag) oder eine Astralqueste.

Das Ritual zur Neubindung (auch als Ritual der Veränderung bekannt) muss in einem Magischen Refugium von mindestens der Kraftstufe des Verbündeten stattfinden. Wenden Sie die übliche Menge an Reagenzien zum Binden auf und bezahlen Sie Karma für alle relevanten Veränderungen. Das Erhöhen der Kraftstufe durch dieses Ritual der Veränderung benötigt allerdings 16 Karma pro Punkt Steigerung.

Eine weitere Probe zur Bewohnung ist nicht nötig, aber der Beschwörer kann dem Geist auch ein neues Geistergefäß geben.

VERLUST EINES VERBÜNDETEN

Ein Zauberer, der seinen Verbündeten immer wieder misshandelt, bettelt geradezu darum, dass dieser sich gegen ihn wendet. Auch ein Beschwörer, der sich übermäßig auf seinen Verbündeten verlässt oder ihn immer wieder in Gefahr bringt, riskiert, ihn zu verärgern, woraufhin der Verbündete vielleicht nach Freiheit strebt. Ein Verbündeter kann im Zuge des Rituals der Veränderung, oder wenn sein Meister durch Entzug oder Körperlichen Schaden bewusstlos wird, auszubrechen versuchen. Er wird das allerdings nur tun, wenn er ungerecht behandelt wurde.

Wenn ein Verbündeter auszubrechen versucht, legt er eine Vergleichende Probe auf Kraftstufe x 2 gegen Binden + Magie [Kraftstufe] des Zauberers ab. Wenn der Geist Nettoerfolge erzielt, kommt er frei und kann (nach Maßgabe des Spielleiters) zu einem Freien Geist werden.

Wenn ein Verbündeter beim Ritual der Veränderung ausbricht, schlägt dieses fehl: Reagenzien und Zeit sind verschwendet, aber das Karma muss nicht ausgegeben werden. Außerdem muss der Zauberer einem Entzug in Höhe der doppelten Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge) des Geistes widerstehen, mindestens aber einem Entzug von 2. Wenn der Zauberer durch den Entzug bewusstlos wird, ist der Geist sofort frei.

AVATARE

Regeltechnisch gesehen sind Avatare mächtige Freie Geister, die einem Zauberer als Führer und Berater dienen können. Angriffe oder der Einsatz magischer Fertigkeiten gegen Avatare sind meist nutzlos, da der Zauberer dadurch auf eine Metaebene transportiert werden, zur Magieanwendung eine Zeit lang unfähig sein oder andere Konsequenzen nach Maßgabe des Spielleiters erleiden kann. Wenn er in Gefahr gerät, verschwindet ein Avatar sofort auf die Metaebenen.

Avatare sind nur zum Rollenspiel gedacht. Sie können Warnungen vor drohendem Unheil verkünden oder den Advocatus Diaboli geben. In jedem Fall sollten sie Spielern nicht die Möglichkeit eröffnen, sich unfaire Vorteile zu verschaffen.

FREIE GEISTER

Die folgenden Regeln bieten Richtlinien für die Verwendung Freier Geister in *Shadowrun*.

ENDLICH FREI!

Wenn ein Geist – auf welche Art auch immer – aus der Kontrolle seines Beschwörers ausbricht, legt der Spielleiter fest, ob er ein Freier Geist wird. Gebundene Geister mit einer Kraftstufe von 6 oder mehr werden eher Freie Geister, weil sie schon lange mit der Metamenschheit und der physischen Ebene zu hatten. Geringere Geister – besonders ungebundene – kehren eher auf die Metaebenen zurück.

Um zufällig zu bestimmen, ob ein Geist ein Freier Geist wird, kann dieser eine Edge-Probe (3) ablegen. Gelingt die Probe, wird der Geist zu einem Freien Geist mit einem Edgeattribut von 1. Jeder Nettoerfolg erhöht das Edgeattribut um 1. Misslingt die Probe, kehrt der Geist auf die Metaebenen zurück. Ungebundene Geister werden sehr selten zu Freien Geistern und erhalten bei dieser Probe einen Würfelpoolmalus von -4. Geister andererseits, die häufig oder intensiv mit der Metamenschheit zu tun hatten, erhalten einen Würfelpoolbonus von +2.

NEUE KRÄFTE

Jeder Freie Geist erhält die Kraft Verbannungsresistenz (S. 230) und gilt als Zauberer (*SR5,* S. 70), kann aber keine Fertigkeiten der Fertigkeitsgruppe Beschwören lernen und kann aus einem bewohnten Gefäß heraus auch nur dann astral projizieren, wenn er die Kraft Astrale Projektion (S. 239) besitzt. Wenn er eine Wahre Gestalt hat, kann er aber stattdessen die Kraft Astrale Gestalt benutzen. Wenn ein Geist zum Freien Geist wird, erhält er außerdem eine Anzahl von neuen Kräften gleich seinem neuen Edgeattribut. Danach erhält er jedes Mal, wenn sein Edge steigt, auch eine neue Kraft. Folgende Kräfte können als neue Kräfte ausgewählt werden:

- Die Zusätzlichen Kräfte der ursprünglichen Geisterart des Geistes.
- Astrales Tor, Auramaskierung, Besessenheit, Energieentzug (Essenz), Materialisierung, Realistische Gestalt, Weissagung.
- Jede Metamagie (außer derjenigen aus den Spirituellen Künsten, S. 172). Freie Geister verwenden bei Metamagie ihr Edge anstelle des Initiatengrades. Außerdem können Freie Geister auch Metamagie kennen, die der Metamenschheit noch unbekannt ist, was dem Spielleiter vielfältige Möglichkeiten gibt, Neues einzubringen.
- Eine Einzigartige Kraft, die in der Liste der Kräfte Freier Geister auf S. 239 vorkommt.

DIENSTE FREIER GEISTER

Ein Freier Geist ist eigentlich niemandem Dienste schuldig, kann aber alle Dienste ausführen, die ein gebundener Geist auch ausführen kann (*SR5,* S. 301), wenn er das will. Ein Freier Geist kann mithilfe seiner Geisterformel (siehe unten) gebunden und zu Diensten genötigt werden, kehrt aber nicht auf die Metaebenen zurück, wenn die Dienste verbraucht sind oder der Meister stirbt.

WAHRE NAMEN

Der Wahre Name eines Geistes ist eine komplexe arkane Formel, die eine Gesamtheit seines Wesens und seiner Essenz abbildet. Die komplizierte, abstrakte Geisterformel kann mithilfe der Fertigkeit Arkana in erkennbare Symbole und Begriffe übersetzt werden. Wer eine Kopie dieser Geisterformel besitzt, kann den Freien Geist, für den sie steht, befehligen. Deshalb lassen es Freie Geister nur höchst ungern zu, dass mehrere Kopien ihrer Geisterformel existieren.

DIE GEISTERFORMEL IN ERFAHRUNG BRINGEN

Eine Geisterformel kann man auf verschiedene Arten in Erfahrung bringen:

- **Auffinden des physischen Aufbewahrungsortes:** Der Wahre Name eines Geistes kann auf einem Gegenstand, einer Person oder sogar einem Ort, in dessen Nähe der Geist frei wurde, verzeichnet sein. Die meisten Geister verstecken allerdings Gegenstände, auf denen ihr Wahrer Name steht, bei der ersten sich bietenden Gelegenheit. Der Wahre Name ähnelt einer astralen Signatur und kann mit einer erfolgreichen Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (3) identifiziert werden. Das Übersetzen des Wahren Namens in eine Geisterformel erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Arkana + Logik [Geistig] (Kraftstufe des Geistes x 5, 1 Tag). Ein gebundener Geist kann bei dieser Probe, unabhängig von seiner Art, mit Lernhilfe assistieren. Die Geisterformel muss zur Tradition passend festgehalten werden: als thaumaturgische Formel für einen Hermetiker, als Totemstatuette für einen Schamanen und so fort.
- **Astralqueste:** Ein Initiat kann den Wahren Namen eines Geistes mit einer Astralqueste (S. 164) auf dessen Heimatebene herausfinden. Die Heimatebene eines Geistes kann sehr offensichtlich oder verborgen

sein. Ohne offensichtliche Hinweise muss der Zauberer entweder den Geist direkt beobachten und eine erfolgreiche Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (2) ablegen oder die astrale Signatur des Geistes mit einer erfolgreichen Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (5) untersuchen. Eine Astralqueste auf der Suche nach dem Wahren Namen sollte ein entsprechend schwieriges und mühsames Unterfangen sein und könnte die Führung eines anderen Geistes zur richtigen Metaebene erfordern. Wenn die Astralqueste erfolgreich war, brennt sich der Wahre Name des Geistes ins Bewusstsein des Initiaten, und er kann versuchen, ihn mit einer Ausgedehnte Probe auf Arkana + Logik [Geistig] (Kraftstufe des Geistes x 5, 1 Tag) in eine Geisterformel zu übersetzen.

- **Formel entwerfen:** Wenn ein Zauberer einen Geist direkt askennt und eine erfolgreiche Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (5) ablegt, kann er versuchen, eine funktionsfähige Geisterformel für ihn zu entwerfen. Dazu muss er anschließend eine Ausgedehnte Probe auf Arkana + Logik [Geistig] (Kraftstufe des Geistes x 10, 1 Tag) ablegen.

KOPIEN VON GEISTERFORMELN

Ein Geist kennt instinktiv die Aufbewahrungsorte aller physischen Kopien seiner Geisterformel. Er weiß auch, wo sie wann entworfen, zerstört oder wohin sie bewegt werden. Astrale Barrieren bilden dafür keinerlei Hindernis. Wenn eine neue Kopie entsteht, kennt der Geist sofort ihren physischen Aufbewahrungsort.

FREIE GEISTER UND KARMA

Freie Geister brauchen Karma, um mächtiger zu werden, können es aber anders als Charaktere nicht selbst verdienen. Ein Freier Geist muss Karma als freiwillige Gabe von einem Metamenschen empfangen. Er kann es nur dann einfach rauben, wenn er die Kraft Energieentzug (Karma) (S. 240) besitzt. Bei Geschäften wird ein Freier Geist wahrscheinlich Karma als Bezahlung haben wollen, manche verlangen aber auch Dienste, Connections, einzigartige Verzauberungen oder sogar materiellen Reichtum. Meistens geht es aber um Karma.

DEN FREIEN GEIST FÜTTERN

Um einem Freien Geist Karma geben zu können, braucht man entweder einen Geisterpakt (S. 150) oder muss ein Ritual durchführen, an dem die Geisterformel beteiligt ist. Obwohl ein Geist Karma braucht, bringt er sich in eine verwundbare Lage, wenn er einem Metamenschen Zugang zu seiner Geisterformel gewährt. Daher liegt es in seinem Interesse, Karmaspender bei Laune zu halten – oder zu töten. Das Ritual zur Karmaübertragung dauert 1 Stunde pro übertragenem Karmapunkt.

EINSATZ VON KARMA

Ein Freier Geist kann sich durch Karma auf folgende Arten verbessern (siehe dazu auch *Charakterentwicklung*, *SR5*, S. 103):

- Er kann seine Attribute separat steigern. Jedes Attribut beginnt mit der Kraftstufe des Geistes zum Zeitpunkt seines Freiwerdens. Freie Geister haben kein Attributsmaximum.
- Er kann Fertigkeiten steigern oder neu erwerben.
- Er kann wie ein Zauberer initiieren, bekommt aber dafür eine neue Geisterkraft statt einer Metamagie pro Initiatengrad.
- Er kann seine Kraftstufe um 1 erhöhen, indem er [neue Kraftstufe x 10] Karma ausgibt. Das Steigern der Kraftstufe erhöht alle Attribute und Kräfte des Geistes, die auf seiner Kraftstufe basieren.

BINDEN EINES FREIEN GEISTES

Die Energie, die einem Wahren Namen innewohnt, erlaubt es jedem, sogar Mundanen, einen Freien Geist herbeizurufen und zu binden.

HERBEIRUFEN EINES FREIEN GEISTES

Um einen Freien Geist herbeizurufen, muss der Beschwörer die Geisterformel besitzen und sich auf den Geist konzentrieren. Der Geist wird von der Formel angezogen und sich, meist schlecht gelaunt, in der Nähe manifestieren. Dieses Herbeirufen erzeugt keine Dienste, erfordert aber auch keine Probe und erzeugt keinen Entzug. Außerdem kann es nicht durch Magie verhindert werden. Selbst ein Geist, der gerade durch Besessenheit in ein Gefäß gefahren ist, muss es verlassen und am Ort der Formel auftauchen. Ein Geist, der ein Gefäß bewohnt, ist mit seiner Essenz auf der physischen Ebene verankert, und wird nicht sofort erscheinen, muss aber mit den schnellsten physischen Mitteln, die er benutzen kann, zum Beschwörer reisen. Wenn der Beschwörer sich vor der Ankunft des bewohnenden Geistes bewegt, wird der Geist nicht weiter angezogen.

DAS BINDUNGSRITUAL

Wenn der Beschwörer den Geist binden will, hindert diesen das Vorhandensein der Geisterformel daran, ihn während des Bindungsrituals zu verletzen. Das Bindungsritual benötigt [Kraftstufe des Geistes x 25] Dram an Reagenzien. Es kann überall, auch ohne Magisches Refugium, durchgeführt werden und dauert [Kraftstufe des Geistes] Stunden. Am Ende des Rituals legt der Beschwörer eine Vergleichende Probe auf Binden + Willenskraft [Geistig] gegen Kraftstufe + Edge des Geistes ab. Gelingt dem Beschwörer die Probe, schuldet ihm der Geist eine Anzahl

von Diensten in Höhe der erzielten Nettoerfolge. Dieses Ritual verursacht keinen Entzug.

Der Geist kann dem Beschwörer nichts zuleide tun, bis die Dienste verbraucht sind – er kann aber sehr wohl Pläne schmieden, die seinen Meister in Gefahr bringen. Der Geist kann auch unbegrenzt oft mit weiteren Bindungsritualen erneut gebunden werden. Ein Patzer des Beschwörers beim Versuch des erneuten Bindens gibt dem Geist 1 Kampfrunde lang Zeit, zu tun, was er will, bevor das Binden greift und er wieder unter Kontrolle ist. Bei einem Kritischen Patzer gehen alle offenen Dienste verloren, und der Geist ist wieder frei.

VERBANNEN EINES FREIEN GEISTES

Freie Geister können genauso wie andere Geister verbannt werden (*SR5,* S. 300), haben aber die Kraft Verbannungsresistenz (S. 230). Da ein Freier Geist normalerweise ungebunden ist und niemandem Dienste schuldet, senkt jeder Nettoerfolg des Verbannenden das nicht verbrauchte Edge des Geistes. Gebundene Freie Geister addieren beim Verbannen Edge und Dienste zu einer Gesamtsumme. Wenn das Edge eines Geistes auf 0 reduziert ist, wird er temporär verdrängt und verschwindet auf seine Heimatebene. Er kann zurückkehren, wenn sein Edge sich regeneriert hat.

Ein Freier Geist, der verbannt oder verdrängt wurde, kann für immer an der Rückkehr gehindert werden, wenn der Verbannende sofort eine Kopie der Geisterformel vernichtet und eine Vergleichende Probe auf Verbannen + Willenskraft [Geistig] gegen Kraftstufe + Edge des Geistes ablegt. Leider ist es schwer zu sagen, ob man damit erfolgreich war, bis man den Fehlschlag bei der Wiederkehr des Geistes erkennt. Der Verbannungsversuch kann wiederholt werden, erfordert dafür aber eine weitere Kopie der Geisterformel.

KRÄFTE FREIER GEISTER

Die folgenden Kräfte sind nur Freien Geistern zugänglich.

ASTRALE PROJEKTION

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: Selbst **Dauer:** Speziell

Der Geist kann wie ein Zauberer astral projizieren (*SR5,* S. 313). Diese Kraft steht nur Geistern mit der Kraft Bewohnung zur Verfügung. Ein Geist, der nicht innerhalb von [Kraftstufe x 2] Stunden in den Körper zurückkehrt, wird verdrängt.

GEISTERPAKT

Art: M **Handlung:** Speziell
Reichweite: Speziell **Dauer:** Speziell

Ein Geist mit dieser Kraft kann Geisterpakte (S. 150) schließen. Der Spielleiter entscheidet, wie die Pakte genau aussehen. Detaillierte Regeln finden Sie beim Ritual *Geisterpakt* auf Seite 149.

PERSÖNLICHE DOMÄNE

Art: M **Handlung:** Automatisch
Reichweite: BF **Dauer:** Aufrechterhalten

Der Geist hinterlässt seinen persönlichen Abdruck auf einem Gebiet im Astralraum, das bis zu [Kraftstufe x 10.000] Quadratmeter groß sein kann. Mit der Zeit entwickelt dieses Gebiet eine Hintergrundstrahlung (S. 30), die auf die Tradition ausgerichtet ist, die der Geist repräsentiert. Der Spielleiter legt fest, wie schnell sich die Hintergrundstrahlung aufbaut, aber der Prozess sollte Monate oder noch länger dauern, und die Hintergrundstrahlung sollte nicht stärker als die (aufgerundete) Hälfte der Kraftstufe des Geistes sein.

REGENERATION

Art: P **Handlung:** Automatisch
Reichweite: Selbst **Dauer:** Immer

Diese Kraft funktioniert wie die gleichnamige Critterkraft (*SR5,* S. 399) und wirkt nur bei Geistern, die gerade eine der Kräfte Materialisierung, Besessenheit oder Bewohnung einsetzen. Wenn der Geist ein ehemals lebendes Gefäß besitzt oder bewohnt, regeneriert sich dieses langsam, bis es wieder aussieht wie zu Lebzeiten. Eine hölzerne Statue könnte also neue Blätter austreiben, und eine Leiche könnte wieder lebendig wirken.

VERÄNDERLICHE GESTALT

Art: P **Handlung:** Automatisch
Reichweite: Selbst **Dauer:** Speziell

Geister materialisieren normalerweise immer in derselben Gestalt, aber diese Kraft erlaubt es Freien Geistern, jedes Mal anders zu erscheinen. Die Aura des Geistes bleibt allerdings unverändert. Wenn der Geist gleichzeitig die Kraft Realistische Gestalt (S. 229) besitzt, addiert sich die Kraftstufe als Würfelpoolbonus zu Verkleidenproben (*SR5,* S. 135) zum Nachahmen von Personen. Diese Kraft steht nur Geistern mit der Kraft Materialisierung zur Verfügung.

GROSSE KRÄFTE

Große Kräfte sind so dramatisch, selten oder mächtig, dass sie die Grundlage für eigene Abenteuer mit einem Freien Geist sein können. Der Spielleiter sollte mit diesen Kräften sparsam umgehen und jedem Geist höchstens eine davon verleihen.

ENERGIEENTZUG (KARMA)

Wie auf Seite 227 beschrieben, mit Reichweite Berührung und Körperlichem statt Geistigem Schaden.

REICHTUM

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Speziell

Mit dieser Kraft kann der Geist wertvolle Metalle, Edelsteine und andere seltene Gegenstände von großem Wert erschaffen. Wo diese Gegenstände herkommen, hat noch kein Geist gesagt. Einmal im Monat kann der Geist eine Probe auf Magie + Edge ablegen. Jeder Erfolg erzeugt mineralische Reagenzien im Wert von 10.000 Nuyen – meist in Form von Metall oder Edelsteinen. Diese permanenten Erzeugnisse tragen für immer die astrale Signatur des Geistes. Charakteren könnte es deshalb schwerfallen, magische Edelsteine zu verkaufen.

Ein Geist kann mit dieser Kraft auch jeden Tag eine gleiche Menge an temporärem Reichtum erschaffen. Beim nächsten Sonnenauf- oder -untergang verschwinden die wertvollen Gegenstände aber oder verwandeln sich in Dreck oder andere wertlose Stoffe. Deshalb kaufen umsichtige Geschäftsleute nur ungern magisches Gold.

VERBORGENES LEBEN

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Berührung **Dauer:** Permanent

Der Geist verwendet diese Kraft, um seine Lebenskraft permanent in einer Kreatur, einer Landschaft oder einem Gegenstand zu platzieren. Solange dieses Versteck sicher bleibt, kann der Geist nicht permanent verbannt oder vernichtet werden. Er kann nach einem Verbannen mit seiner Geisterformel nach einem Jahr und einem Tag zurückkehren, aber ein Charakter, der eine Kopie seiner Geisterformel besitzt, kann ihn auch früher rufen.

Das Versteck erhält die Kräfte Immunität gegen Normale Waffen mit einer Magie gleich der Kraftstufe des Geistes sowie Immunität gegen Alter (*SR5,* S. 398). Wenn das Versteck vernichtet wird, kehrt die Lebenskraft zum Geist zurück und er lebt weiter wie zuvor.

VERTREIBUNG

Art: P **Handlung:** Komplex
Reichweite: Berührung **Dauer:** Sofort

Ein Geist mit der Kraft Besessenheit kann versuchen, die Lebenskraft eines lebenden Gefäßes zu vertreiben, indem er sie entweder als astral projizierende Gestalt hinausdrängt oder in sein vorheriges Gefäß verpflanzt. Wenn das frühere Gefäß bereits eine Lebenskraft enthält, die von einer Besessenheit unterworfen wurde, wird das Opfer zur astralen Projektion gezwungen. Folgen Sie den normalen Regeln für Besessenheit (S. 224). Opfer, die in ein lebendes oder unbelebtes Geistergefäß gezwungen werden, können es nicht wie ein Besessenheitsgeist steuern und sind darin gefangen. Die wenigen Fluchtmöglichkeiten sind die erneute Anwendung dieser Kraft durch einen Freien Geist, ein freiwilliges astrales Projizieren des Opfers oder der Kontakt des Geistergefäßes mit einem astralen Riss oder einem Wesen mit der Kraft Astrales Tor (S. 224). Ein Opfer, das in einem unbelebten Geistergefäß gefangen ist, spürt, wie seine Lebenskraft versiegt, und stirbt nach [Magie oder Essenz] x 2 Stunden (bei Opfern mit Magieattribut wird für die Berechnung Magie verwendet, bei allen anderen Essenz).

GEISTER IN GROSSER GESTALT

Die Regeln für Geister in Großer Gestalt finden Sie beim Ritual *Geist in Großer Gestalt Beschwören* auf Seite 148 und der Metamagie *Anrufung* auf Seite 172.

REPUTATION IN DER GEISTERWELT

Beschwörer haben regelmäßig mit der Geisterwelt zu tun, und es kann leicht sein, dass sie durch ihre Handlungen die Reaktion der Geisterwelt auf sich absichtlich oder unabsichtlich beeinflussen. Neuigkeiten verbreiten sich in der Geisterwelt schnell. Es kann also durchaus hilfreich sein, mal wieder in den Spiegel zu schauen, wenn man Probleme damit hat, Geister zu rufen oder zu befehligen.

Handlungen haben Konsequenzen, und das gilt nirgends so sehr wie beim Umgang mit Geistern. Der Spielleiter kann mithilfe von Geisterschuld und Schlechtem Astralen Ruf abbilden, wie die Geisterwelt auf einen Charakter reagiert.

ANHÄUFEN VON GEISTERSCHULD

Die folgenden Handlungen erhöhen die Geisterschuld eines Charakters um den angegebenen Wert:

- Verdrängen eines normalen Geistes: 1
- Vernichten eines verdrängten Geistes auf seiner Heimatebene: 5
- Verbannen und anschließendes Wiederbeschwören desselben Geistes: 2
- Erneutes Binden: 1 pro Bindenprobe nach der ersten
- Binden eines Freien Geistes: 5
- Permanentes Verbannen oder Vernichten eines Freien Geistes: 5

- Langzeitbindung: 10
- Fesseln: 20
- Einfordern des Dienstes Entzugswiderstand: 5
- Einfordern des Dienstes Zauber Binden: 20
- Einen Geist toxischer oder korrumpierender Umgebung aussetzen: 1 pro Stunde
- Einen Geist einem Hohlraum aussetzen: [Hintergrundstrahlung] pro Stunde
- Verlust eines Verbündeten: 20

Der Spielleiter sollte die Geisterschuld eines Charakters geheim halten, bis sie sich auf den Spielverlauf auszuwirken beginnt.

Ein Charakter kann auf zwei Arten das Anhäufen von Geisterschuld vermeiden. Erstens erzeugt jede Handlung, die (nach Maßgabe des Spielleiters) von der Geisterwelt als nützlich empfunden wird, keine Geisterschuld. Beispiele dafür sind Handlungen, durch die magische Bedrohungen wie Blut-, Insekten- oder toxische Geister verdrängt werden. Zweitens kann der Charakter, indem er [(Schlechter Astraler Ruf + 1) x (Geisterschuld einer Handlung)] Dram an Radikalen (S. 245) ausgibt, das Anhäufen von Geisterschuld für eine Handlung, die bis zu 5 Punkte Geisterschuld erzeugen könnte, verhindern. Leider kann keine Menge an Radikalen etwas gegen die Auswirkungen schlimmerer Verbrechen gegen Geister ausrichten. Solche Handlungen müssen schwerer gesühnt werden.

SCHLECHTER ASTRALER RUF

Dieser Wert beginnt bei jedem Charakter mit 0. Für jeweils 25 Punkte Geisterschuld steigt der Schlechte Astrale Ruf um 1. Bei Proben zum Herbeirufen, Binden oder Verbannen oder bei der Interaktion mit Geistern durch Soziale Fertigkeiten erhält der Charakter einen Würfelpoolmalus in Höhe seines Schlechten Astralen Rufs.

LOYALITÄT VON VERBÜNDETEN

Ein Verbündeter hat zu Beginn gewöhnlich Loyalitätsstufe 6. Neben den Handlungen seines Meisters, die (nach Maßgabe des Spielleiters) seine Loyalität senken können, ist auch der Schlechte Astrale Ruf zu berücksichtigen. Wenn ein Zauberer einen neuen Verbündeten beschwört, sinkt dessen Loyalitätsstufe um den Schlechten Astralen Ruf des Zauberers. Wenn sie dadurch auf 0 (oder darunter) sinkt, schlägt das Ritual automatisch fehl, und der Verbündete verschwindet, bevor er gebunden werden kann.

Nach dem Herbeirufen und Binden des Verbündeten sinkt dessen Loyalitätsstufe jedes Mal um 1, wenn sich der Schlechte Astrale Ruf seines Meisters um 1 erhöht.

SCHLECHTER ASTRALER RUF

STUFE	WIRKUNG
0	Geister wissen entweder nicht, wer der Charakter ist, oder er hat für alle spirituellen Verbrechen gebüßt.
1	Der Charakter hat einige Verfehlungen begangen, aber das passiert jedem. Geister sind relativ gehorsam.
2	Einige Geister verdächtigen den Charakter, nicht das Beste für sie im Sinn zu haben. Andere sind im Zweifel für ihn.
3	Das Spiel ist aus. Mächtige Geister sprechen selten mit dem Charakter, schwächere Geister sind aber noch nicht ganz im Bilde.
4+	Der Charakter hat sich mit Fug und Recht die Feindschaft der Geisterwelt zugezogen. Nur verzweifelte Geister antworten noch auf sein Rufen.

Umgekehrt steigt die Loyalitätsstufe des Verbündeten jedes Mal, wenn der Schlechte Astrale Ruf seines Meisters gesenkt wird, weil sich der Geist dann mehr wertgeschätzt fühlt.

WIEDERGUTMACHUNG

Wenn der Ruf eines Charakters in der Geisterwelt so schlecht geworden ist, dass seine Beschwörungsfähigkeiten darunter leiden, sollte er die karmischen Waagschalen wieder ins Gleichgewicht bringen. Es gibt zwei Möglichkeiten, in der Geisterwelt neues Ansehen zu erlangen, und keine von ihnen ist einfach:

Beschwörungs-Geas: Als Zeichen der Wiedergutmachung kann der Beschwörer ein Geas (S. 166) auf sich nehmen, das sein Beschwören einschränkt und bei jeder Handlung mit Fertigkeiten der Fertigkeitsgruppe Beschwörung gilt. Beispiele dafür sind: Geister nur bei Tag beschwören (Zeit-Geas), nur im eigenen Magischen Refugium Fertigkeiten der Fertigkeitsgruppe Beschwörung einsetzen (Orts-Geas), oder nur Geister von drei ausgewählten Arten beschwören. Jedes einzelne, unterschiedliche Geas senkt den Schlechten Astralen Ruf des Charakters um 1. Ein Geas kann später wieder durch Karma entfernt werden (siehe *Vor- und Nachteile, SR5,* S. 106) und gilt für diese Zwecke als Nachteil mit einem Karmabonus von 5 Karma. Das Entfernen eines Geas mit Karma beeinflusst nicht den Schlechten Astralen Ruf.

Buße: Der Charakter kann auch Karma ausgeben, um seinen Schlechten Astralen Ruf zu senken. Die Regeln für das dazugehörige Sühne-Ritual finden Sie auf Seite 158.

VON BLEI ZU NUYEN

„Willkommen im Phönix-Nest“, zirpt ein holographischer Assistent im Taliskramladen in Cheyenne. „Wie kann ich Ihnen helfen?“

Helix blickt von dem Deck in ihrer Hand auf und blinzelt dem verblassenden Hologramm zu.

Die Regale sind hübsch mit „fair gehandelten“ Reagenzien aus aller Welt bestückt – auch mit Telesma und Fetischen, die alphabetisch nach Stämmen geordnet sind, wobei allerdings die Sioux verdächtig dominieren.

Ein untersetzter Mann mit hübsch getrimmtem Bart erkennt endlich das Schweigen des Hologramms, sieht von seinem Kommlink auf und zupft seinen kurzen Mantel zurecht. „Äh ... kann ich Ihnen helfen?“

Helix sieht ihn hinter ihren blau irisierenden Wimpern hervor an. „Natürlich, Schätzchen. Mein Kunde sucht nach ein paar schwer zu findenden Reagenzien für seine Arbeit. Es heißt, Sie hätten Weihrauch zu verkaufen.“

Der Besitzer sieht sie an. „Hier lang bitte. Hier haben wir unsere potenteren Reagenzien. Wir bieten auch Destillation an, wenn diese Produkte die Anforderungen Ihres Kunden nicht erfüllen.“ Er führt sie in ein Hinterzimmer, wo bunte Glasflaschen in allen Regenbogenfarben neben Schachteln stehen, die verschiedene Steine enthalten, in die Zeichen eingeritzt sind, die einen Anschein von Macht verbreiten sollen. „Und hier ist der Weihrauch.“

Helix kaut ihr Kaugummi und sieht sich im Raum um, als ihr Bruder Knotingham in den Laden schlendert. Er trägt sein Klischee-Outfit mit schwarzem Staubmantel und Cowboyhut. Sie täuscht den Alarm an der Tür und verhindert, dass er das Eintreten ihres Bruders meldet.

„Ich bin gleich bei Ihnen“, sagt der überraschte Besitzer, der nicht gewohnt ist, mit Kunden sprechen zu müssen. „Wir haben ein paar technische Probleme.“

Helix holt eine kleine Parfümflasche hervor und sprüht sich etwas davon auf den Hals. In einer fließenden Bewegung besprüht sie auch die Wand voller Steine und Weihrauch. Der Besitzer keucht auf; Fingerabdrücke erscheinen, in verbranntem Orange glühend, an den Regalen und an der Ecke. Nach Lage der Abdrücke zu schätzen scheint es, als könnte ein Regal bewegt werden.

„Ts ts ts, Süßer“, sagt sie. „Sieht aus, als wäre jemand unartig gewesen. Und auch noch eine falsche Tür? Sollen wir mal nachsehen, was dahinter ist?“

Helix drückt an den Stellen mit Fingerabdrücken gegen das Regal, und der Besitzer versucht, sein Kommlink zu benutzen. „Ich weiß nicht, wer Sie sind“, sagt er, „aber ich rufe jetzt die Polizei.“ Er bemerkt, dass das Betriebssystem seines Kommlinks nicht reagiert, und versucht, das Gebäude zu verlassen. Helix’ Bruder tritt ihm in den Weg. Bevor der Ladenbesitzer reagieren kann, berührt ein Betäubungsschlagstock seine Brust.

Knotingham fängt den Bewusstlosen auf und legt ihn hinter dem Tresen ab. „Ziel Eins ausgeschaltet.“

„System ist unter meiner Kontrolle“, sagt Helix. „Laden jetzt geschlossen, Raum lokalisiert.“

„Gut“, sagt eine Stimme über ihre Ohrstöpsel. „Brogan kommt zu euch.“

Der Türknauf wackelt, als Helix ihn entsperrt. Direkt dahinter befindet sich ein Weidenmann aus Reisigbündeln und Plastikabfällen. Brogan geht an Knotingham vorbei in den Raum. Der Raum enthält Regale voller Foki in unterschiedlichen Stadien der Fertigstellung, einen Tisch mit einem Beutel, dessen Inhalt wie Goldstaub aussieht, einige Phiolen voller Flüssigkeit und vier teilweise verpackte Jadescheiben, die aussehen, als wären sie gerade angekommen. Ein hermetischer Kreis ist auf den Boden gemalt.

Brogan bleibt davor stehen. „Helix, könntest du bitte eine dieser Phiolen auf den Kreis schütten? Pass auf, dass du nichts abbekommst.“

Helix erfüllt seine Bitte, und die Farbe und selbst der Beton beginnen zu qualmen und zu brennen. Brogan tritt nun über den Kreis, nimmt den Goldstaub und die Jadescheiben und stopft sie in die Brust des Weidenmanns, bevor er den Laden verlässt.

„Knotingham“, sagt Helix, „lass das Geschenk zurück und begleite Brogan zu seiner nächsten Station.“

Knotingham lässt auf dem Tresen ein gläsernes Ei stehen, und Helix verlässt gemeinsam mit den anderen den Laden. „Wohin jetzt, Boss?“, fragt er.

„Ich habe in Butte Below zu tun“, antwortet Brogan.

Nach einigen Minuten erwacht der Besitzer, vom Schock desorientiert. Er sieht das gläserne Ei auf dem Tresen. Eine Sekunde später konzentriert sich seine Aufmerksamkeit auf die schattenhafte Figur auf der anderen Seite des Tresens. Dann explodiert das Ei in magischen Flammen.

EINLEITUNG

Die Ideale der Alchemie gibt es schon seit sehr langer Zeit. Sie wurde als pseudowissenschaftlicher Ansatz zum Verwandeln gewöhnlicher in seltene Metalle bekannt. Transmutation und Elementarmagie haben ihren Ursprung in der Alchemie. Seit dem Erwachen wurde die Alchemie auch zum Gewinnen von Reagenzien benutzt. Die Verzauberungsfertigkeiten haben sich von Foki und Fetischen zu anderen permanenten magischen Gegenständen weiterentwickelt – zu der Vereinigung von Magie und Technologie, die man als „Manatech" bezeichnet. Über sechzig Jahre des Ausprobierens und der esoterischen Forschung haben eine große Fülle an Gegenständen hervorgebracht, von denen einige in *SR5* auf Seite 305 und einige hier vorgestellt werden.

GRUNDLAGEN DER ALCHEMIE: DAS ERZEUGNIS

Legenden berichten von Wundern, die mit den Fertigkeiten der Verzauberer – vom Flugtrank über den fliegenden Teppich bis hin zu Schriftrollen mit Worten der Macht – bewirkt werden. Seit dem Erwachen können solche Gegenstände als Alchemische Erzeugnisse hergestellt werden. Alchemische Erzeugnisse benötigen, wie fast alle Magie, ein Herzstück, das magische Energien aus der Astralebene auf die physische Ebene kanalisiert. Bei Alchemischen Erzeugnissen besteht das Herzstück nicht nur aus Worten und Bildern, sondern auch aus einem dazugehörigen Gegenstand. Verankerte Zauber und Foki enthalten ein Herzstück, das als magische Leitung dient; beim Wirken eines Zaubers ist der Zauberer selbst diese Leitung. Und wie das Töten des Magiers unterbricht auch das Zerstören des Herzstücks die Magie. Ein Schaden am Erzeugnis – und wenn es nur ein Kratzer ist – kann das Herzstück zerstören und die Magie freisetzen. Der Gegenstand selbst bleibt vielleicht noch funktionstüchtig, aber die Magie ist verschwunden. Das ist die größte Schwäche Alchemischer Erzeugnisse.

Schon viele Alchemisten haben versucht, ihre Erzeugnisse als „Manatech-Waffen" einzusetzen. Sie fanden jedoch schnell heraus, dass Kugeln und andere Hochgeschwindigkeitsprojektile sich nicht dafür eignen, da sie beim Abfeuern zerkratzt, erhitzt und deformiert werden. Langsamere Projektile wie Pfeile und Messer eignen sich besser. Meist benutzt man hier einen Befehlsauslöser: Der Partner des Zauberers schießt das Projektil ab, und der Zauberer aktiviert den Auslöser. Kontaktauslöser sind für den Schützen riskant, und wenn sie verfehlen, ist es wahrscheinlich, dass die Erzeugnisse zu stark beschädigt werden oder vielleicht scharf bleiben und durch einen Freund oder Unbeteiligten durch Berühren ausgelöst werden können. Mit einem Befehlsauslöser kann auch ein Fehlschuss effektiv sein, wenn das Erzeugnis einen Zauber mit Flächenwirkung trägt.

Alchemische Erzeugnisse sind nicht so schlau wie verankerte Zauber (S. 179). Wenn die Auslösebedingung erfüllt ist, erhält das Erzeugnis (nicht der Zauberer) den Zauber, dessen Wirkung man nur noch durch Bannen abbrechen kann, für eine gewisse Zeit aufrecht. Der Vorteil von Erzeugnissen ist, dass sie in einem Ruhezustand bleiben, der einen Transport durch Hüter (*SR5*, S. 297) erlaubt, weil sie erst durch das Auslösen dual werden. Erzeugnisse können einen Zauber nur einmal auslösen. Sobald er ausgelöst wurde, muss das Erzeugnis erneut vorbereitet werden, um denselben Zauber mit demselben Auslöser erneut wirken zu können. Im Vergleich zu traditioneller Spruchzauberei ist also ein wiederholter Einsatz von Erzeugnissen unpraktisch.

Einfache Erzeugnisse sind Gegenstände, die mit den Formeln einer Tradition für Alchemische Zauber beschriftet oder verziert sind. Die Vorstellung von Tränken und Breiumschlägen als Alchemischen Erzeugnissen ist bei Alchemisten allerdings nicht in Vergessenheit geraten. Das Studieren Fortgeschrittener Alchemie (S. 177) ist nötig, um zu lernen, wie man die Ingredienzien für solche Erzeugnisse oder magischen Präparate mischt.

DER STANDARD FÜR REAGENZIEN: ORICHALKUM

Gemäß der platonischen Legende entdeckten die Priesterkönige von Atlantis das Orichalkum, aber zur Zeit Platons kannte man nur noch diesen Namen. Diese orange-

KURZE ANTWORTEN ZU FRAGEN ÜBER ALCHEMISCHE ERZEUGNISSE (*SR5*, S. 304-306)

- Ein Erzeugnis erhält die Magie für einen Zauber durch das Herzstück aufrecht (*SR5*, S. 304).
- Ein Erzeugnis, das nicht aktiviert ist, gilt als sympathetische Verbindung (S. 169) zu dem Zauberer, der es hergestellt hat.
- Pro Kampfrunde kann immer nur ein Erzeugnis aktiviert werden, was eine Einfache Handlung erfordert.
- Wenn ein Erzeugnis aktiviert wird, legt es eine Probe auf Kraftstufe + Wirksamkeit [Kraftstufe] ab, als würde es den Zauber wirken (*SR5*, S. 305). Reagenzien ändern hier nichts am Limit; sie erhöhen nur die Wirksamkeit während der Herstellung.
- Alchemische Erzeugnisse werden erst dual, wenn sie aktiviert werden. Sie können also nicht vom Astralraum aus ausgelöst werden.
- Erzeugnisse können durch Kontakt mit dem Objekt, das als ihr Herzstück dient, entzaubert werden.
- Wenn der in dem Erzeugnis enthaltene Zauber ausgelöst wird, kann ihm ganz normal widerstanden werden, und man kann ihn auch wie gewohnt bannen.
- Ein Erzeugnis kann immer nur einen Alchemischen Zauber gleichzeitig enthalten.
- Beim Auslösen wird die Magie des Erzeugnisses freigesetzt.
- Erzeugnisse mit Kontaktauslöser wirken, sobald der Zauberer mit der Herstellung fertig ist und das Erzeugnis nicht mehr berührt, bei Kontakt gegen ihn selbst und seine Gegner. Dies ähnelt dem Aufschlagzünder eines Sprengkörpers.
- Wie bei einem Zauber nach erfolgreichem Berührungsangriff kann das Ziel eines Erzeugnisses mit Kontaktauslöser dem Angriff nicht ausweichen, sondern nur der Wirkung widerstehen.
- Wenn das Erzeugnis auch nur 1 Kästchen Körperlichen Schaden erleidet, geht sein magisches Potenzial verloren.
- Nach der Auslösung kann die Zauberwirkung nur enden, indem sie gebannt wird oder ihre Wirkungsdauer abläuft.

HERSTELLUNG VON ORICHALKUM

Am Ende der Zirkulation muss der Zauberer eine Probe auf Alchemie + Magie [Astral] (3) ablegen. Misslingt die Probe, werden die Reagenzien verbraucht, aber das Ergebnis ist nur Schlacke, die nicht magisch verwendbar ist. Gelingt die Probe, wird 1 Dram Orichalkum hergestellt.

Nach einer misslungenen Probe muss der Zauberer eine Probe auf Konstitution + Magie (3) ablegen, um den schädlichen Effekten der alchemischen Dämpfe zu widerstehen. Misslingt diese Probe, kann das dazu führen, dass der Zauberer die Wirkung einer Desorientierung (*SR5*, S. 410) durch Halluzinationen erleidet. Jeder Erfolg zu wenig führt zu acht Stunden andauernden Halluzinationen. Die Desorientierung besteht nicht durchgehend, sondern taucht vor allem bei langen oder anstrengenden Tätigkeiten in diesem Zeitraum auf. Die genauen Auswirkungen werden vom Spielleiter festgelegt. Jede weitere misslungene Probe zum Herstellen von Orichalkum führt automatisch zu zusätzlichen acht Stunden Halluzinationen bei jedem nächsten Fehlschlag. Dieser Effekt spiegelt das langsame Abgleiten in den alchemischen Wahnsinn wider.

goldene Legierung ist metallurgisch betrachtet völlig absurd, weil sie nur von Alchimisten hergestellt werden kann. Eine kurze Zeit lang konnte man Orichalkum in der Erde finden, während der Halleysche Komet an der Erde vorbeizog. Das war für Alchemisten und Parageologen überraschend, da sie geglaubt hatten, es könne nicht natürlich vorkommen. Der Orichalkum-Rausch währte allerdings nur kurz. Nachdem der Komet vorbeigezogen war, verschwanden die abbaubaren Orichalkum-Adern wieder. Es gibt Vermutungen, dass die Entdeckung dieses Orichalkums zufällig mit dem Erscheinen des Kometen zusammenfiel und man vielmehr uralte archäologische Reste gefunden hatte.

Eine wissenschaftliche Untersuchung von Orichalkum gestaltet sich schwierig, da bei einer Spektralanalyse die Legierung in ihre mundanen Metallkomponenten zerlegt wird. Orichalkum weist viele der physischen Eigenschaften von Gold auf. Es ist zum Beispiel sehr dicht und gut formbar. Man kann es leicht mit Eisen legieren, was es für den Einsatz in Waffenfoki prädestiniert. Aqua Regia löst Orichalkum auf, aber das magische Metall kann daraus wiedergewonnen werden.

Ein Zauberer kann mit der Fertigkeit Alchemie ein einzelnes Dram Orichalkum herstellen. Dazu benötigt er 30 Dram Radikale: zehn von Gold, zehn von Kupfer und zehn von Zinnober. Die Reagenzien durchlaufen in einem alchemistischen Labor durchschnittlich 28 Tage lang eine Zirkulation, wobei unterschiedliche Traditionen ein bis zwei Tage mehr oder weniger verlangen. Hermetische Traditionen orientieren sich eher am Umlauf des Mondes, der 27 Tage beträgt, schamanische Traditionen eher am 29-tägigen Zyklus von einem Neumond zum nächsten. Unabhängig von der Dauer umfasst die Zirkulation ein langsames Erhitzen, Abkühlen, Mischen und Ausfällen der Reagenzien – geht man zu schnell vor, geht die Magie verloren. Der Zauberer muss die Zirkulation überwachen und den Prozess etwa alle zehn Stunden überprüfen und nachjustieren. Wieder halten sich Hermetiker und modernere Traditionen eher an den industriellen Achtstundentag, die Schamanen eher an eine zwölfstündige Einteilung oder Sonnenaufgang und Sonnenuntergang. Nach der Zirkulation schließt der Zauberer den Abkühlungsprozess ab, der ein münzgroßes Dram Orichalkum in den Gasen und Aschen der Reagen-

zien ergibt. Die Menge an Orichalkum ist im Vergleich zu jener der eingesetzten Materialien ziemlich klein. Zauberer haben versucht, die entstehenden Dämpfe aufzufangen und zu mehr Orichalkum zu kondensieren, aber das ist genauso gefährlich wie ein Fehlschlag beim Erzeugen von Orichalkum. Hier besteht die Gefahr von magischen und neurologischen Schäden durch die alchemischen Dämpfe, die aus der Schlacke aufsteigen.

HERSTELLUNG VON GELÄUTERTEN REAGENZIEN UND RADIKALEN

Ein Zauberer kann mit der Fertigkeit Alchemie aus rohen Reagenzien geläuterte Reagenzien und Radikale destillieren. Geläuterte Reagenzien bilden die erste Verbesserungsstufe von rohen Reagenzien, die im Feld gesammelt werden. Radikale sind, zumindest für Reagenzien, ziemlich mächtig. Beide Arten bieten zusätzliche Möglichkeiten für die Fertigkeitsgruppe Verzaubern.

Um einfache Reagenzien in geläuterte Reagenzien umzuwandeln, muss der Alchemist 10 Dram Reagenzien in einem alchemistischen Labor zehn Stunden lang einer Zirkulation unterziehen. Auch hier halten sich Hermetiker und moderne Traditionen eher an Acht-Stunden-Schichten, Schamanen eher an einen zwölfstündigen Prozess, der mit dem Sonnenlauf zusammenhängt. Am Ende der Zirkulation legt der Zauberer eine Probe auf Alchemie + Magie [Astral] (3) ab. Gelingt die Probe, erhält er 1 Dram geläuterte Reagenzien. Die Überreste der rohen Reagenzien sind nicht mehr magisch nutzbar. Misslingt die Probe, findet keine Umwandlung statt und ein Teil der Magie der Reagenzien verpufft. Die Anzahl der zum Schwellenwert fehlenden Erfolge gibt an, wie viele Reagenzien bei einem erneuten Versuch ersetzt werden müssen. Ein kritischer Patzer bei der Probe bedeutet, dass alle rohen Reagenzien vernichtet wurden und der Zauberer mit neuen Reagenzien von vorne beginnen muss.

Geläuterte Reagenzien können mit der oben beschriebenen Methode weiter in Radikale umgewandelt werden. Der Ablauf ist gleich, aber aus 10 Dram geläuterten Reagenzien gewinnt man dabei 1 Dram Radikale.

DIE WÄHRUNG DER ZAUBERER

Geld wird immer akzeptiert, aber solche Geschäfte sind leicht zu verfolgen. Einige unregistrierte oder nicht lizenzierte Zauberer ziehen daher eine bei Magieanwendern allgemein akzeptierte Alternativwährung vor. Dazu werden kleine Phiolen, in denen ein Dram Orichalkum in Aqua Regia gelöst ist, für Geschäfte mit magischen Gütern benutzt. Es gibt auch halbe Phiolen, die seltener sind und für kleinere Geschäfte benutzt werden. Orichalkum kann in diesem Zustand zwar nicht als Reagens benutzt werden, wird aber wieder einsetzbar, sobald es aus der Lösung ausgefällt wurde.

KOSTEN FÜR REAGENZIEN (PRO DRAM)

ART	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Roh	–	20 ¥
Geläutert	6	350 ¥
Radikal	8	4.500 ¥
Orichalkum	12	140.000 ¥

VERLEGTE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Es gibt Tage, an denen man sich in einer Bar betrinkt, seinen Zauberstab verlegt und dieser als Cocktailspieß im Drink einer Dame endet. Wie wirkt sich das auf die magische Benutzung des Zauberstabs aus? Abgesehen von dem seltsamen Zitrusgeruch kann es passieren, dass das Umgebungsmana den Gegenstand beeinträchtigt, was den Zauberer zwingen kann, ihn wieder auf sich einstimmen zu müssen, bevor er ihn wieder verwenden kann. Er muss dabei aber nicht wieder Karma ausgeben. Generell sollte der Spielleiter, wenn sich der eingestimmte Gegenstand nicht im Besitz des Zauberers oder in seinem Refugium befindet, täglich eine Probe auf Hintergrundstrahlung x 2 (3) ablegen. Näheres zu Hintergrundstrahlung finden Sie auf Seite 30. Gelingt die Probe, ist der Gegenstand nicht mehr auf den Zauberer eingestimmt.

Gegenstände, die auf Adepten eingestimmt sind (S. 146), und Foki können ebenfalls ungünstig auf einen Verlust oder ein Verlegen reagieren und verlieren ihre Vorteile durch die Einstimmung, bis sie erneut eingestimmt werden. Adepten stimmen diese Gegenstände genauso wieder ein wie Zauberer.

TALISKRAMLADEN (KEINE RÜCKERSTATTUNG!)

Neben den üblichen Reagenzien und Foki können alle möglichen Produkte von einem Zauberer hergestellt werden, der sich mit Fokusherstellung und Alchemie auskennt. Diese können von allen Zauberern verwendet werden, aber Gegenstände, die mit der Fertigkeit Fokusherstellung hergestellt wurden, müssen eingestimmt werden, bevor sie benutzbar sind. Dazu ist eine Ausgedehnte Probe auf Intuition + Magie (5, 1 Stunde) erforderlich. Ein eingestimmter Gegenstand gilt für Ritualmagie als sympathetische Verbindung (S. 169) zu dem jeweiligen Zauberer.

AQUA FICTA

Eine Katzengoldlösung, mit der man falsche Reagenzien herstellen oder einen Gegenstand – wie ein Alchemisches Erzeugnis oder einen Ritualkreis – besonders magisch aussehen lassen kann. Aqua Ficta sieht aus wie eine wir-

BERUF: BRAUMEISTER

In Trideos werden Mythen von Liebestränken und Glücksamuletten verbreitet, und Alchemisten arbeiten fieberhaft daran, sie für Mundane zugänglich zu machen. Leider funktioniert Magie nicht auf genau diese Weise. Das Positive, das aus diesen Mythen erwuchs, ist die Braumeistergilde der Alchemisten. Ein Braumeister lernt, wie man Alchemie zur Herstellung von alkoholischen Getränken verwendet und Cocktails serviert, die mythischen Tränken ähneln.

Einige teure Bars stellen solche Braumeister ein, um mit magischen Getränken mit Kontaktauslöser harmloses Vergnügen zu bereiten. Die Drinks, die den Durchschnittsbürgern hier serviert werden, tragen Namen wie Liebestrank Nummer Neun, Heiltrank oder Wunschtrank.

Die Gildenmitglieder lernen auch, das exotischere Aqua Vitae herzustellen. Diese Gebräue haben andere magische Wirkungen als gewöhnliche Formeln. Sie tragen Namen wie Alamestra im Tir, Japanischer Toso und Mediterraner Styx. Sie bringen vielleicht kein Glück, sind aber für wohlhabende Kunden ihr Geld wert.

belnde Lösung aus Metallen, die ab und zu ein Leuchten von sich gibt. Gegenstände, die damit überzogen sind, scheinen mit einer Aura ähnlich der von Reagenzien zu glühen. Diese Täuschung ist schwer zu durchschauen. Mit einer erfolgreichen Probe auf Alchemie + Magie [Geistig] (3) kann ein Zauberer den falschen Überzug auf einem mundanen Gegenstand erkennen. Das Verkaufen eines solchen Gegenstandes ist ein Risikogeschäft, weil viele Reagenzien benötigt werden und der Überzug nach 12 Stunden völlig verblasst. Die Lösung wird zum Herstellen falscher magischer Gegenstände (siehe *Papierlotus*, S. 249) verwendet.

AQUA FORTIS

Diese Substanz kann Spuren von Orichalkum und anderen Erwachten Elementen erkennbar machen. Ein Zerstäuber mit acht Unzen Inhalt reicht für einen Quadratmeter Fläche. Alle Spuren von Orichalkum, wie etwa durch verschüttetes Aqua Regia, leuchten golden. Andere Erwachte Elemente leuchten violett. Aqua Fortis gestattet es, mit einer Handlung Genau Beobachten (*SR5,* S. 167) zu sehen, ob Orichalkum oder andere Erwachte Elemente vorhanden sind. Der Schwellenwert für die Probe wird von Spielleiter festgelegt.

FLUORESZIERENDE ASTRALBAKTERIEN

Die Wissenschaft kann bei der Züchtung manasensitiver Bakterien als astraler Sicherheitsmaßnahme einige Erfolge vorweisen. Es gibt drei Stränge: FAB I, II und III. Bakterien des ersten Strangs sterben, wenn eine astrale Gestalt oder magische Kraft – wie etwa die eines Zaubers – durch sie hindurchdringt. Im Tod sondern diese Bakterien eine Chemikalie ab, die unter UV-Licht sichtbar ist. Der zweite Strang ist dual, was es astralen Gestalten schwer macht, durchzukommen, und die dabei entstehende Verdrängung physisch sichtbar macht. Der dritte Strang ist eine Mutation, die astrale Gestalten sucht, um sich davon zu ernähren, und für Dualwesen tödlich sein kann.

AQUA REGIA

Diese Lösung kann Orichalkum auflösen, ohne seine magischen Fähigkeiten zu vermindern. Damit kann man das Metall sehr diskret und einfach transportieren. Acht Unzen Aqua Regia lösen 1 Dram Orichalkum auf. Aqua Regia ist eine ätzende Säure (*SR5,* S. 175), die alle Metalle auflösen kann. Der Schadenscode beträgt 14K, die DK -4.

Um das aufgelöste Orichalkum wieder zu extrahieren, muss man die Lösung Temperaturen nahe dem Gefrierpunkt aussetzen. Dadurch wird die alchemistische Bindung wieder neutralisiert und das Orichalkum fällt aus. Dann verdunstet das Aqua Regia als gelb-grüner Dampf und verschwindet.

AQUA VITAE

Dieser alchemistische Scherzartikel ist ein alkoholisches Destillat, das mit alchemistischen Mitteln hergestellt wird. Da Soja das Hauptnahrungsmittel der Sechsten Welt ist, haben Alchemisten herausgefunden, wie man aus allem möglichen Schnaps brennt. Solche Getränke sind stärker als normaler Alkohol. Aqua Vitae hat einen Abhängigkeitswert von 4 (*SR5,* S. 416).

ASTRALPULVER
VORAUSSETZUNG: SENSIBILISIERUNG

Astralpulver, auch als Feenstaub bekannt, wird von aufrechterhaltener Magie geradezu magnetisch angezogen. Es wurde als Alternative zu FAB (Fluoreszierenden Astralbakterien) entwickelt, um astrale Wesen zu entdecken, weil FAB in allen Varianten als Umweltrisiko gelten. Astralpulver haftet auf Geistern, astral projizierenden Wesen, Hütern und aufrechterhaltenen oder intensivierten Zaubern. Dadurch können mundane Charaktere die Handlung Genau Beobachten (*SR5,* S. 167) verwenden, werden aber nicht unbedingt erkennen, was sie wahrnehmen. Eine Person, auf der zum Beispiel ein Unsichtbarkeitszauber liegt, würde mit Astralpulver behaftet nicht anders aussehen als ein projizierender Magier. Das Pulver wird mit einer Papierkugel verteilt, deren Herstellung man als Teil der Formel lernt. Die Kugel explodiert, nachdem sie geworfen wurde, und das in ihr enthaltene Astralpulver breitet sich als Wolke mit einem Radius von drei Metern aus.

Da Astralpulver physisch ist, kann es nicht durch andere physische Objekte dringen. Wenn ein Geist, der damit bedeckt ist, also astral durch eine Wand ginge, würde das

Pulver an der Wand haften bleiben. Wenn ein aufrechterhaltener Zauber endet, fällt das Pulver zu Boden. Astralpulver leuchtet nicht wie FAB, daher gelten die normalen Sichtmodifikatoren. Regen kann das Pulver innerhalb weniger Minuten abwaschen.

FETISCHE

Ein Alchemist kann einen magischen Gegenstand herstellen, der den Entzug beim Wirken eines Zaubers senkt, der mit Fetischen verwendbar ist. Solche Zauber müssen in einer besonderen Form für Fetische gelernt werden, was bedeutet, dass ein Charakter denselben Zauber zweimal lernen muss, wenn er ihn mit und ohne Fetisch wirken können will. Ein Alchemist benötigt 1 Dram Radikale, um einen Fetisch für den magischen Gebrauch herzustellen. Ein Zauberer, der einen Fetisch-Zauber wirkt, kann dessen Entzug um 2 senken (der Entzug beträgt aber trotzdem immer mindestens 2).

GOVI

VORAUSSETZUNG: ANRUFUNG

In der Voodoo-Tradition sind Govi spezielle Tongefäße, die dienstbare Loa (Watcher) enthalten. Der Houngan formt den Ton zu einem Gefäß, ritzt darauf Bilder seines Mait-Tete und bemalt es. Seit 2057 werden Govi auch aus Glasflaschen oder anderen modernen Behältnissen hergestellt, die mit passenden Symbolbildern geschmückt sind. Auch andere Traditionen stellen mittlerweile solche Watchergefäße her. Deren Broschen und Talismane werden mit spirituellen Symbolen der jeweiligen Tradition verziert und enthalten ein kleines Gefäß für den Watcher.

Wie andere Alchemische Erzeugnisse werden auch Govi mit einer Kraftstufe erschaffen, die die maximale Kraftstufe des Watchers vorgibt, den der Behälter aufnehmen kann. Die Wirksamkeit sinkt um 1 pro Woche (statt wie üblich pro Stunde). Der Zauberer kann [Wirksamkeit x 25] Dram Reagenzien nach der Herstellung ausgeben, um ein Sinken der Wirksamkeit ein halbes Jahr lang aufzuhalten. Dies kann alle sechs Monate wiederholt werden. Nach der Herstellung des Govi wird ein Watcher speziell für dieses Gefäß erschaffen. Ein Govi kann immer nur einen Watcher gleichzeitig enthalten. Das Gefäß erhält den Watcher, was dem Zauberer erlaubt, dessen Einsatzzeit in einzelnen Zeitabschnitten zu verbrauchen. Der Watcher kehrt nach jedem Einsatz in das Gefäß zurück. So hat man schnellen Zugriff auf einen Watcher, ohne vorher das Ritual durchführen zu müssen. Das Hervorholen eines Watchers aus einem Govi ist eine Einfache Handlung.

Wenn ein Govi vernichtet wird, wird auch der dazugehörige Watcher vernichtet – unabhängig davon, ob er sich gerade darin befindet. Man kann Govi finden, aber der Watcher darin gehorcht nur dem Zauberer, der das Gefäß hergestellt hat. Ein Zauberer kann das Gefäß auf sich einstimmen, der dazugehörige Watcher wird dabei aber vernichtet.

HAND DES RUHMS
VORAUSSETZUNG: NEKROMANTIE

Die Hand des Ruhms ist eine alchemistische Formel, die im *Compendium Maleficarum*, einem verbotenen Buch der Hexenkunst, zu finden ist. Das Herzstück dieses Erzeugnisses ist die Hand eines begabten Toten (die Formel stellt sie romantisch als Hand eines gehängten Verbrechers dar, aber jede Hand kann dafür benutzt werden). Dieses einzigartige Erzeugnis gestattet dem Zauberer, die Gabe des Verstorbenen selbst einzusetzen. Spieltechnisch bedeutet das, dass die Hand des Ruhms mit einer körperlichen Aktionsfertigkeit verbunden ist, die der Tote beherrschte. Wenn diese Fertigkeit eingesetzt wird, gilt statt anderer Limits (einschließlich Präzision) die Kraftstufe des Erzeugnisses als Limit. Alle Reagenzien, die zum Einsatz kommen, müssen mindestens geläutert sein. Nach dem Auslösen kann der Zauberer die Fertigkeit für eine Anzahl von Minuten gleich der Wirksamkeit einsetzen. Die Hand des Ruhms ist nach der Herstellung an den Zauberer gebunden; die Bindung kann nicht gelöst werden, bis die Hand benutzt oder vernichtet wird. Sie verliert auch nicht an Wirksamkeit.

Die Hand kann wiederholt benutzt werden, ohne dass man ein neues Alchemisches Erzeugnis daraus machen müsste, aber dafür benötigt man das Blut des Zauberers (was ein erster Schritt auf dem Weg zur Blutmagie sein kann). Normalerweise kann ein Gegenstand, der als Herzstück eines Alchemischen Erzeugnisses gedient hat, wieder als solches dienen, wenn er nicht vernichtet wurde. Die Fertigkeit der Hand schwindet aber innerhalb von 24 Stunden nach ihrer Verwendung. Damit sie ihre Gabe behält, muss der Zauberer Körperlichen Schaden in Höhe der Kraftstufe der Hand erleiden und sie dann mit seinem Blut aufladen. Diese Wunde kann nicht durch Magie geheilt werden.

Das *Compendium Maleficarum* warnt davor, mehr als eine Hand des Ruhms zu besitzen, da es andeutet, die Hände könnten sich an ihrem Besitzer rächen wollen, wenn sie nicht benutzt werden – Müßiggang ist aller Laster Anfang und so.

MANASENSITIVE FILMPLATTE

Moderne Zauberer haben die alte Kunst der Daguerreotypie verfeinert und die grundlegenden chemischen Abläufe durch einen alchemistischen Vorgang ersetzt. Die Platten werden mit manasensitiven Stoffen beschichtet, die aus verschiedenen Erwachten Pflanzen und Tieren gewonnen werden, wodurch Auren, Geister und sogar Hintergrundstrahlung auf Film gebannt werden können. Manasensitive Filmplatten werden in Mortis-Optigrammen und Quecksilberkameras benutzt.

MORTIS-OPTIGRAMM
VORAUSSETZUNG: NEKROMANTIE

Nach einer alten, oft ignorierten Theorie halten die Augen den letzten Moment eines Lebens fest. Nekromanten haben allen Grund, diese Theorie zu glauben, denn sie können solche Abbilder auf manasensitiven Film bannen, indem sie die Augen der Toten und ein Mortis-Optigramm verwenden. Die Augen werden so positioniert, dass sie in die Kamera blicken. Der Zauberer macht ein Foto, und das letzte Bild, das die Augen gesehen haben, wird auf der manasensitiven Filmplatte festgehalten. Dieser Vorgang dauert 20 Minuten.

Die genaue Benutzung des Mortis-Optigramms geschieht sehr unterschiedlich, wie es auch bei der Zulassung solcher Gegenstände als Beweismittel große Unterschiede gibt. Tír Tairngire behandelt ein Mortis-Optigramm bei Verbrechen nicht anders als physische Beweismittel. Die UCAS und die CAS erlauben forensischen Thaumaturgen, Mortis-Optigramme im Zuge einer Ermittlung anzufertigen, aber das Bild wird eher als Indiz denn als Beweismittel gewertet. Die Regierungen der NAN verbieten die Herstellung generell, da es sich um pervertierte Riten handeln soll. In Amazonien hängt der Umgang damit von der Schwere des Verbrechens ab.

Ein Mortis-Optigramm ist nicht immer eine verlässliche Informationsquelle, da die Augen zum Zeitpunkt des Todes geschlossen sein können. Probleme können auch durch Drogen oder Cyberware entstehen. Cyberaugen können nicht für Mortis-Optigramme benutzt werden. Das Bild, das entsteht, ist fast realistisch und seltsam dreidimensional auf der manasensitiven Filmplatte zu sehen. Wenn der Tote Halluzinationen hatte (auch drogenbedingte), können diese ebenfalls auf der Platte erscheinen. Wenn er die Fähigkeit zur astralen Wahrnehmung hatte, kann man auch den Astralraum auf der Platte sehen (siehe *Quecksilberkamera*, S. 250). Astrale Fotos eines Mortis-Optigramms sind nicht schön anzusehen, da sie von Echos des Schmerzes und der emotionalen Aufgewühltheit befleckt sind.

MYSTISCHE FESSELN (HANDSCHELLEN, MASKE, JACKE)
VORAUSSETZUNG: PSYCHOMETRIE

Gesetzeshüter verwenden zum Festsetzen Erwachter Kleinkrimineller Handschellen und Kapuzen, die den Festgesetzten mit Licht und Geräuschen ablenken oder Elektroschocks einsetzen, um die Finger still zu halten. Für die harten kriminellen Zauberer verwendet die Polizei aber spezialangefertigte mystische Fesseln. Das Innere dieser

Fesseln funktioniert wie Akupressur, die den Zugang des Zauberers zur Magie behindert. Mystische Fesseln (Handschellen, Masken und Jacken) werden mit der Fertigkeit Fokusherstellung hergestellt, wobei die Voraussetzungen der Kraftstufe denen bei der Herstellung einer symbolischen Verbindung (S. 250) entsprechen. Das Herstellen der permanenten Fessel kostet 1 Karma.

Nettoerfolge bei der Probe zur Fokusherstellung legen die Kraftstufe der Fessel fest. Das Magieattribut eines Erwachten, der mit der Fessel festgesetzt wird, sinkt temporär um die Kraftstufe der Fessel. Adepten, die so gefesselt sind, verlieren gleichzeitig mit ihrer Magie auch Kraftpunkte; sie können selbst wählen, welche Kräfte davon betroffen sind. Es gibt viele Druckpunkte, über die man die Magie beeinflussen kann, aber jede Fessel kann nur eine festgesetzte Höhe an Magie unterdrücken. Die Fesseln werden für bestimmte Personen angefertigt, können aber auch auf eine andere eingestimmt werden. Dann sind sie allerdings nur halb so effektiv. Diese Einstimmung erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Intuition + Magie (5, 1 Stunde); das Ziel muss davor entweder askennt worden sein, oder es muss eine materielle Verbindung eingesetzt werden.

Mystische Handschellen bestehen aus Stahl oder Titan und haben eine maximale Kraftstufe von 8. Sie wirken nicht, wenn das Ziel einen oder mehrere Cyberarme hat. Masken bestehen aus Stahl und Leder oder Keramik und haben eine maximale Kraftstufe von 12. Die Jacken sehen so ähnlich aus wie Zwangsjacken und können innen mit Messingnieten versehen und außen mit Symbolen bestickt sein. Sie können eine Kraftstufe von bis zu 18 haben.

Wenn das Ziel die Metamagie Strömung (S. 175) beherrscht, kann es die Wirksamkeit mystischer Fesseln um den eigenen Initiatengrad senken, während seine Aura im Fluss ist.

FALSCHE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	MINIMALE KRAFTSTUFE	BENÖTIGTE EINHEITEN AQUA FICTA
Reagenzien (10 Dram)	2	1
Fetische	4	1
Geläuterte Reagenzien (10 Dram)	4	2
Quecksilberkamera	5	1
Radikale (10 Dram)	5	4
Alchemische Erzeugnisse	6	Kraftstufe x 0,5
Foki	8	Kraftstufe x 0,5
Artefakt	*	*

** Der Spielleiter sollte die benötigte Kraftstufe und Menge an Aqua Ficta festlegen, weil Artefakte einzigartig sind. In vielen Fällen sind auch zusätzliche Maßnahmen oder Reagenzien zur Fälschung eines Artefakts nötig.*

PAPIERLOTUS

VORAUSSETZUNG: MASKIERUNG

Nicht alle Taliskrämer sind nett oder spielen nach den Regeln. Die Fähigkeit, magische Güter zu fälschen und damit Profit zu machen, ist sehr motivierend. Neben den wenigen angeblichen Artefakten aus der Zeit vor dem Erwachen gibt es den „Papierlotus" – eine generelle Bezeichnung für die Verwendung der Fertigkeit Fokusherstellung (*SR5,* S. 305) zur Herstellung falscher magischer Gegenstände. Diese sind von echten nicht zu unterscheiden, wenn man keine Wahrnehmungsprobe (siehe unten) ablegt, können aber nicht für magische Zwecke verwendet werden. Sie besitzen das Ausrüstungsmerkmal Fälschung (*Kreuzfeuer,* S. 197). Wenn der Gegenstand gebunden werden kann, wird die Bindung beim Versuch des Ausgebens von Karma fehlschlagen, und die Fälschung wird offenbar. Falsche Reagenzien haben keinerlei Wirkung, wenn sie aufgewendet werden. In beiden Fällen schwindet die Täuschung schließlich, sodass jeder Zauberer die Fälschung als solche erkennen kann.

Wenn die Fokusherstellung beendet ist, werden die Nettoerfolge zum Schwellenwert für Wahrnehmungsproben, um festzustellen, dass der Gegenstand eine Fälschung ist. Die Kraftstufe, mit der die Fälschung hergestellt wird, legt fest, für wie viele Tage der Gegenstand magisch erscheint. Der Hersteller eines solchen Papierlotus riskiert, dass jemand die Fälschung erkennt und sie als Vergeltung für Ritualmagie einsetzt. Solange die Illusion andauert, gelten diese Gegenstände als sympathetische Verbindungen.

MAGIERHANDSCHELLEN UND MAGIERMASKE

Magierhandschellen werden mit Glühmoos (einer biolumineszierenden Pflanze, die auf Magie oder Astralwesen reagiert, indem sie leuchtet) und einem lichtgesteuerten Schockgerät hergestellt. Wenn sie Spruchzauberei oder astrale Projektion wahrnehmen, versetzen sie dem Ziel einen elektrischen Schlag mit einem Schaden von 15G.

Eine Magiermaske ist eine Plastikkapuze mit Knebel, die das Blickfeld des Ziels unterbricht und eine Kombination aus Licht und Geräuschen produziert, die den Zauberer desorientiert und astrale Projektion unterbindet. Ein Ziel, das unter einer Magiermaske projizieren will, muss eine erfolgreiche Probe auf Willenskraft + Intuition (4) ablegen.

QUECKSILBERKAMERA

Eine Quecksilberkamera ist tragbar und besitzt ein eingebautes, zusammenklappbares Stativ. Sie kann fünf manasensitive Filmplatten aufnehmen, die nacheinander belichtet werden können. Die Kamera macht innerhalb von zwei Minuten eine astrale Fotografie.

Frühe Astralfotografie benötigte einige Stunden Belichtungszeit, aber vor sechs Jahren gelang es durch technologische und thaumaturgische Forschung, die Belichtungszeit auf 30 Minuten pro Filmplatte zu reduzieren. Diese Platten erlaubten es, Fotos von der Astralwelt zu machen, und waren zwar schön genug für das MoMA in New York, gaben aber nur ein sehr verschwommenes Bild des Astralraums wieder. Der Astralraum ist sehr dynamisch und kann nicht 30 Minuten lang stillhalten. Die manasensitiven Platten konnten auch überbelichtet werden, da Mana nicht vom Lichteinfall abhängt, und ganze Sätze von Platten konnten durch das Passieren eines Astralwesens durch die Kamera vernichtet werden.

Um den Vorgang zu verbessern, veränderten Alchemisten die Platten, sodass der Erwachte Fotograf als Katalysator wirkte. Um ein Bild zu machen, nimmt der Fotograf die Schutzkappe ab, setzt die Platte sichtbarem Licht aus und aktiviert die Chemikalien, um den Astralraum aufzuzeichnen. Nach der Aktivierung kann die Belichtung nicht unterbrochen werden und ist innerhalb von zwei Minuten abgeschlossen. Das Bewegen der Kamera vor Abschluss der Belichtungszeit ruiniert das Bild (astral und physisch). Nach der Belichtung entwickelt sich die astrale Fotografie in einem zweiten alchemistischen Prozess selbst.

Physisch betrachtet ist es ein Farbbild wie das einer normalen Kamera, nur mit irisierenden Farbspuren darüber. Diese Wirbel und Flecken zeigen die alchemistische Reaktion auf die Astralebene – nicht, wie Mundane glauben, Geister und Auren, die auf Film gebannt wurden. Astral gesehen ergibt sich ein anderes Bild: ein Schnappschuss des Flusses astraler Energien zum Aufnahmezeitpunkt. Dieses astrale Bild hält astrale Signaturen, Hintergrundstrahlung, die Auren von Hütern, aufrechterhaltenen Zaubern, Erwachten Personen, Geistern, Crittern, Alchemischen Erzeugnissen und gebundenen Foki fest. Es kann mit alchemistischen Mitteln vervielfältigt werden. Die Auren auf dem Bild können nur mit astraler Wahrnehmung gesehen und erkannt werden.

Charaktere können versuchen, Astralwesen, Auren oder Signaturen auf dem Bild mittels Askennen zu analysieren. Der Schwellenwert der Probe ist dabei um 2 erhöht, und das Limit ist wegen der Einschränkungen der Kamera auf 4 begrenzt. Astralwesen oder astrale Objekte, die während der Belichtung den Bildausschnitt passieren, erscheinen als geisterhafte Abbilder, die aber keine Informationen vermitteln. Kopien astraler Fotografien werden weniger detailreich, wodurch das Limit beim Askennen auf 3 sinkt.

Da astrale Fotografien Auren abbilden, kann die Filmplatte als sympathetische Verbindung (S. 169) zu Wesen oder Objekten benutzt werden, die während der Belichtungszeit im Bildausschnitt bleiben. Kopien der Originalfotografien können als symbolische Verbindungen (S. 250) benutzt werden. Die Aura einer Originalfotografie kann durch Verwischen (S. 159) verwischt werden. Die verwischte Fotografie wird wie eine Kopie behandelt, erfordert aber für Zwecke der symbolischen Verbindung eine um 4 höhere Kraftstufe als die Kopie einer astralen Fotografie.

SHOFAR
VORAUSSETZUNG: EXORZISMUS

Das Shofar (ein eindrucksvollerer Ausdruck für „Horn, das die Geister erschreckt“) kommt aus der jüdischen Tradition des Exorzismus. Der Klang des Shofar erschüttert Geister und vertreibt sie. Es wird mit einer Vergleichenden Probe auf Kraftstufe des Shofars x 2 gegen Kraftstufe + Willenskraft des Geistes eingesetzt. Materialisierte oder manifestierte Geister, denen die Vergleichende Probe misslingt, hören mit ihrer gegenwärtigen Tätigkeit auf und verschwinden auf die Astralebene, wobei ein Dienst, den sie gerade ausführen, verloren geht. Materialisierte oder manifestierte Freie Geister versuchen, den Bereich zu verlassen, als wären sie eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Wirksamkeit des Shofar von der Kraft Grauen betroffen. Geister, die ein lebendes oder unbelebtes Gefäß bewohnen, werden von dem Lärm nur abgelenkt und erhalten in dieser Kampfrunde einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen. Die Wirkung des Shofar tritt sofort ein, es löst sich aber nach der Aktivierung auf. Es hat eine längere Haltbarkeit als andere Erzeugnisse und verliert nur 1 Punkt Wirksamkeit pro Woche.

SYMBOLISCHE VERBINDUNG
VORAUSSETZUNG: PSYCHOMETRIE

Eine symbolische Verbindung stellt das Ziel eines Zaubers oder Rituals als Statuette, Bild oder anderes dar.

HERSTELLUNG SYMBOLISCHER VERBINDUNGEN

BEDINGUNG	BENÖTIGTE KRAFTSTUFE
Hersteller kennt das Ziel sehr genau oder besitzt eine materielle Verbindung	2
Hersteller hat das Ziel askennt oder besitzt eine astrale Originalfotografie	4
Hersteller besitzt die Kopie einer Astralfotografie des Ziels	8
Hersteller hat das Ziel mal getroffen	12
Hersteller ist nicht persönlich mit dem Ziel vertraut	16

VERBOTENES WISSEN

Es gibt einige magische Bücher, die das Gesetz der Öffentlichkeit vorenthalten will. Sie ähneln Anleitungen zum perfekten Mord oder zum Basteln schmutziger Bomben – nur eben für fragwürdige magische Aktivitäten. Die Strafbestimmungen sind unterschiedlich, können aber den Entzug der Magielizenz oder das Setzen auf eine Liste potenzieller Verbrecher beinhalten. Es handelt sich nicht um Lehrbücher der Blutmagie. Man kann die Bücher eher als Einstiegsdrogen sehen, die einem Zauberer einen Vorgeschmack auf das dunkle Zeug geben.

COMPENDIUM MALEFICARUM
Das Compendium Maleficarum ist ein Handbuch der Nekromantie und anderer dunkler Rituale. Es wurde ursprünglich 1608 in Italien veröffentlich, und ein Zauberer namens Lopiccolo hat es 2041 teilweise überarbeitet und moderne schwarzmagische Theorien und Techniken in die Übersetzung einfließen lassen. Lopiccolo hat die Überarbeitung leider nicht fertiggestellt – er starb beim Versuch der Überarbeitung des Rituals auf Seite 251 des Buches einen grässlichen Tod.

MORTUUS MALUM
Dieses Buch kam im 12. Jahrhundert das erste Mal gebunden heraus und enthält römische Berichte über gallische, keltische und andere Stammesrituale aus der Zeit der Eroberung von 60 bis 33 v. Chr. Diese Rituale haben nichts mit normalen Freien Geistern zu tun: Sie dienten zum Beschwören von Dämonen gegen die Römische Armee. Tatsächlich wurden die Römer bei den Eroberungszügen nicht von Dämonen angegriffen, aber wie bei vielen anderen mystischen Dingen glauben einige Gelehrte auch bei diesen Ritualen an ein Körnchen Wahrheit als Grundlage.

DE PRAESTIGIIS DAEMONUM
Ein Handbuch der Hexenkunst – von der üblen Sorte. Es erschien 1563 auf Latein, wurde 1928 ins Englische übersetzt und erst 2028 für die Sechste Welt überarbeitet. Darin werden Flüche, Tränke und das Vermeiden von Scheiterhaufen und Ertränken behandelt.

99 FLASCHENDÄMONEN AN DER WAND
Dieses moderne neo-anarchistische Buch wurde 2058 veröffentlich und behandelt Alchemie und Ritualmagie für terroristische Zwecke. Ein ähnliches Buch ist *Der Neo-Anarchisten-Führer der Straßenmagie* von 2065, in dem Tipps und Tricks zum Verwenden von Zauberei und Beschwörung für einträgliches Verbrechen behandelt werden.

Die berüchtigtsten symbolischen Verbindungen sind Voodoo-Puppen, die man benutzt, um die abgebildete Person mit Flüchen zu belegen. Der Zauberer verwendet die Fertigkeit Fokusherstellung, um eine symbolische Verbindung herzustellen, wobei die benötigte Kraftstufe davon abhängt, wie gut er das Ziel kennt (siehe Tabelle *Herstellung symbolischer Verbindungen*). Die symbolische Verbindung kann eine Anzahl von Tagen gleich den Nettoerfolgen bei der Fokusherstellungsprobe lang benutzt werden. Der Nachteil einer symbolischen Verbindung ist, dass der Gegenstand die astrale Signatur des Herstellers trägt, solange die Verbindung verwendbar ist. Das bedeutet, dass eine Voodoopuppe in dieser Zeit als materielle Verbindung zum Hersteller verwendet werden kann.

VORBEREITUNG EINES UNBELEBTEN GEISTERGEFÄSSES

VORAUSSETZUNG: KANALISIERUNG

Die Vorbereitung eines Gefäßes erfordert eine Anzahl von Radikalen in Höhe der fünffachen Kraftstufe des Geistes, der es besitzen oder bewohnen soll. Das Vorbereiten eines Gefäßes funktioniert wie das Herstellen eines Alchemischen Erzeugnisses, wobei die Kraftstufe mindestens die des Geistes sein muss, der in das Gefäß einfahren soll. Das ist eine herausfordernde Aufgabe, da die Vergleichende Alchemieprobe des Zauberers gegen den Objektwiderstand oder die Kraftstufe (je nachdem, welcher Wert höher ist) abgelegt wird. Die Vorbereitung des Gefäßes dauert 10 Tage minus der Nettoerfolge bei der Alchemieprobe (mindestens aber einen 1 Tag). Misslingt die Probe, geht eine Anzahl von Reagenzien gleich den Erfolgen der Gegenseite bei der Vergleichenden Probe verloren. Der Zauberer muss dann von vorne beginnen.

GEISTER UND TOTE GEFÄSSE

Eine Leiche kann zwar zur Bewohnung vorbereitet werden, aber die meisten Geister schätzen es nicht, in so etwas gefangen zu sein. Nekromanten sagen, sie würden davon „wunderlich". Einige Zauberer finden, dass Geister, die in Leichen wohnen, seltsame Dinge tun oder sagen, weil sie von einigen der Erinnerungen des Vorbesitzers geplagt werden. Das ist das Risiko beim Erschaffen von Zombies oder Wiedergängern.

FORTGESCHRITTENE ALCHEMIE

Initiaten können die Metamagie Fortgeschrittene Alchemie (S. 177) lernen und dann speziellere Auslöser - auch Verzögerungszünder und Kontaktauslöser mit bestimmtem Ziel - für ihre Erzeugnisse festlegen. Außerdem können sie magische Verbindungen mit besonderen Eigenschaften herstellen.

MAGISCHE PRÄPARATE

Einige Präparate können anderen Alchemischen Erzeugnissen ähneln, benötigen aber spezielle geläuterte Reagenzien zur Herstellung und zur Steigerung ihrer Wirksamkeit. Diese speziellen Reagenzien müssen in derselben Menge eingesetzt werden wie gewöhnliche Reagenzien für normale Alchemische Erzeugnisse. Ein Zauberer, der zum Beispiel Weissicht herstellen möchte, braucht dazu mindestens 1 Dram geläuterte Flechten als Reagens. Wenn er Weissicht mit Kraftstufe 4 herstellt, aber eine Wirksamkeit von 8 haben möchte, muss er zusätzlich 8 Dram an geläuterten Reagenzien benutzen. Zauberer, die die Formeln solcher Präparate kennen, geben diese Geheimnisse ungern preis, deshalb können Anfängercharaktere diese Formeln nicht lernen. Magische Präparate werden nach den Regeln für Alchemische Erzeugnisse (*SR5,* S. 304) hergestellt.

Solange sie inaktiv sind, können magische Präparate wie alle anderen Alchemischen Erzeugnisse Getrennt werden (*SR5*, S. 307). Wenn sie aktiviert sind, ist das schwieriger. Der Zauberer muss das Präparat berühren und die Fertigkeit Entzaubern verwenden, um der Wirkung des Präparats zu widerstehen oder sie umzukehren. Das Präparat widersteht mit seiner doppelten Kraftstufe. Jeder Nettoerfolg des Zauberers senkt die Kraftstufe um 1. Wenn diese auf 0 sinkt, wirkt das Präparat nicht mehr, und die Nachwirkungen setzen ein. Bei manchen Präparaten bleiben die Nachwirkungen für die gesamte ursprüngliche Wirkungsdauer bestehen, bis sie geheilt werden. Magische Präparate haben eine Wirkungsdauer von [Wirksamkeit x 10] Minuten. Inaktive magische Präparaten verlieren ihre Wirksamkeit langsamer (1 Punkt pro Tag) als Alchemische Erzeugnisse.

STÄRKENDE MAGISCHE PRÄPARATE

Diese Präparate verleihen einem Charakter eine zauberähnliche Fähigkeit oder Critterkraft, die mit einer Einfachen Handlung deaktiviert werden kann. Diese neue Fähigkeit hält [Wirksamkeit x 10] Minuten lang an (oder bis sie gebannt wird). Wenn der Charakter eine solche Fähigkeit einsetzt, verwendet die Probe die aktuelle Wirksamkeit des Präparats statt Spruchzauberei und die Kraftstufe des Präparats statt Magie - und wie üblich die Kraftstufe als Limit.

Jedes Mal, wenn die Wirkung nach der ursprünglichen Aktivierung ausgelöst wird, erleidet das Ziel einen Entzug, der auf der Kraftstufe des Präparats (je nach Zauber modifiziert) basiert. Bei Critterkräften ist der Entzug

NACHWIRKUNGEN VON MAGISCHEN PRÄPARATEN

Hier finden Sie eine Liste von Nach- und Nebenwirkungen, die beim Einsatz magischer Verbindungen auftreten können.

AUSSER ATEM
Das Ziel kann keine Komplexen Handlungen durchführen.

BETÄUBT
Zu Beginn jeder Kampfrunde während der Wirkungsdauer wird das Initiativeergebnis des Ziels um 10 Punkte gesenkt.

EINARMIGER BANDIT
Das Ziel kann mit dem entsprechenden Arm keine Handlungen durchführen.

ERSCHÖPFT
Das Ziel muss mit Konstitution eine Schadenswiderstandsprobe gegen einen Schaden von (Wirksamkeit)G ablegen. Dies ist eine einmalige Nebenwirkung.

ERTAUBT
Ein Ohr: Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen, bei denen Gehör eine Rolle spielt.
Zwei Ohren: Würfelpoolmalus von -4 auf solche Handlungen, keine Wahrnehmungsproben auf Gehör möglich.

GEBLENDET
Ein Auge: Würfelpoolmalus von -4 auf alle Handlungen, bei denen Sicht eine Rolle spielt.
Zwei Augen: Würfelpoolmalus von -8 auf solche Handlungen, keine Wahrnehmungsproben auf Sicht möglich.

GEBROCHENER GRIFF
Das Ziel kann nichts mehr in der Hand halten und erhält einen Würfelpoolmalus von -1 pro verletztem Arm bei Festhalte- und Clinchangriffen. Jeder Gegenstand in der Hand wird fallen gelassen.

LANGSAMER TOD
Das Ziel erleidet durch innere Blutungen pro Minute 2K Schaden, dem es nicht widerstehen kann.

SCHWACHE SEITE
Das Ziel erhält einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Verteidigungsproben im Nahkampf, solange der entsprechende Arm geschwächt ist.

SPRACHLOS
Das Ziel kann nicht mehr verständlich sprechen. Es kann murmeln, gestikulieren, grunzen und sabbern, aber jeder Versuch zu sprechen wird zu unverständlichem Gestammel.

ÜBELKEIT
Das Ziel legt eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (4) ab. Pro fehlendem Erfolg zum Schwellenwert muss sich das Ziel eine Kampfrunde lang erbrechen. Ein Ziel, das sich erbricht, erleidet einen Würfelpoolmalus von -4 auf alle Handlungen.

VERBLUTEN
Das Ziel erleidet bei jeder Handlung, die nicht die Fertigkeit Erste Hilfe verwendet, automatisch 1K Schaden, dem es nicht widerstehen kann.

VERLANGSAMT
Die Bewegungsrate des Ziels ist beim Gehen und Laufen halbiert, Sprintenproben sind nicht erlaubt.

gleich der Kraftstufe des Präparats. Der Zauberer widersteht dem Entzug gemäß seiner Tradition. Wenn das Ziel eine Wirkung aufrechterhalten muss oder die Kraft als dauerhaft wirksam gilt, erhält es einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen. Am Ende der Wirkung oder nach einem Bannen treten die Nachwirkungen des Präparats in Kraft. Sie dauern genauso lange wie die ursprüngliche Wirkungsdauer (unabhängig davon, wann die Wirkung vielleicht gebannt wurde) und können selbst mit Magie nicht behandelt werden.

SCHÄDLICHE MAGISCHE PRÄPARATE

Andere magische Präparate wirken sich negativ auf das Ziel aus. Sie belegen das Opfer entweder mit einer Zauberwirkung oder senken eine Erwachte Fähigkeit um ihre Wirksamkeit. Solange diese negative Wirkung in Kraft ist, sind die Nebenwirkungen nicht behandelbar.

MAGISCHE PRÄPARATE UND BODYTECH

Magische Präparate vertragen sich leider nicht gut mit Bodytech. Wenn ein Ziel Bodytech besitzt, werden Kraftstufe und Wirksamkeit des Präparats um den (aufgerundeten) Essenzverlust durch Bodytech gesenkt.

AGHEXHEX

AgHexHex, auch unter seinem formellen Namen Silberhexamagnohexaphosphat bekannt, ist eine magische Verbindung, die eine negative Auswirkung auf Erwachte Kreaturen hat, die sich auflösen können (Nebelgestalt). Diese Kreaturen werden gezwungen, fest zu bleiben.

Auslöser: Kontakt

Wirkung: Bei einem Kontakt mit diesem Präparat wird die Kraft Nebelgestalt während der Wirkungsdauer vollständig aufgehoben, sofern die Wirksamkeit des Präpa-

AUSLÖSER FÜR ALCHEMISCHE ERZEUGNISSE UND VERANKERTE ZAUBER

BEFEHL (*SR5*, S. 304)

Verankerte Version: Ein Zauberer kann diesen Zauber mit einer Einfachen Handlung, unabhängig von Blickfeld oder Entfernung, auslösen. Wenn der Anker nicht im Blickfeld ist, kann er das Ziel des ausgelösten Zaubers nicht bestimmen.

Verbesserter Befehl (Zeitverzögerung): Wenn der Zauberer einen Befehlsauslöser festlegt, kann er die Aktivierung um bis zu 60 Sekunden verzögern. Die genaue Länge der Verzögerung muss bei der Herstellung des Erzeugnisses gewählt werden. Dieser Auslöser erhöht den Entzug bei der Herstellung um 2.

KONTAKT (*SR5*, S. 304)

Verankerte Version: Die Zauberwirkung kann erst ausgelöst werden, wenn eine lebende Aura, eine zuvor askennte Aura oder eine andere Aura als die des Herstellers direkt in physischen oder astralen Kontakt mit dem Anker kommt. Ohne das Herzstück ist der Anker auf der physischen Ebene unsichtbar und nimmt einen Raum von der Größe des Zauberers ein.

Verbesserter Kontaktauslöser (bestimmtes Ziel): Das Herstellen eines Erzeugnisses mit diesem Auslöser erfordert eine materielle Verbindung zum Ziel. Nach der Herstellung wird das Erzeugnis nur noch durch Kontakt mit dieser Person ausgelöst. Dieser Auslöser erhöht den Entzug bei der Herstellung um 1. Solche Erzeugnisse können als sympathetische Verbindung für sowohl den Hersteller als auch das gewünschte Ziel verwendet werden. Dieser Auslöser kann nur für Alchemische Erzeugnisse gewählt werden.

Verbesserter Kontaktauslöser (Geschlecht/Metatyp): Durch diesen Auslöser wird das Erzeugnis nur durch den Kontakt mit einer Person eines bestimmten Geschlechts (wobei hier nicht einfach die traditionellen zwei Geschlechter gemeint sind, sondern das Geschlecht, dem sich die Person zugehörig fühlt) oder Metatyps ausgelöst. Dieser Auslöser erhöht den Entzug bei der Herstellung um 3.

ZEITZÜNDER (*SR5*, S. 304)

Verankerte Version: Ein Zeitzünder kann von 1 Kampfrunde bis zu [Kraftstufe] Monaten gewählt werden.

HINTERGRUNDSTRAHLUNG (NUR VERANKERTE ZAUBER)

Dieser Auslöser greift, wenn die Hintergrundstrahlung eines Gebiets verändert wird – also ansteigt, absinkt oder sich in ihrer Ausrichtung in irgendeiner Form verändert (siehe *Hintergrundstrahlung*, S. 30). Nach Maßgabe des Spielleiters kann jede Magieanwendung in dem entsprechenden Gebiet genügend Veränderung schaffen, um den Zauber auszulösen. Durch diesen Auslöser steigt der Entzug beim Wirken des verankerten Zaubers um 1.

WAHRNEHMUNGSZAUBER (NUR VERANKERTE ZAUBER)

Wenn ein Wahrnehmungszauber als Auslöser für den verankerten Zauber dient, kann der verankerte Zauber jedes gültige Ziel innerhalb der Reichweite des Wahrnehmungszaubers treffen. Der Wahrnehmungszauber, der als Auslöser dient, muss dafür intensiviert (S. 178) und mit dem Anker verbunden sein. Durch diesen Auslöser steigt der Entzug beim Wirken des verankerten Zaubers um 1.

rats größer ist als das Magieattribut des Opfers. Wenn das Opfer mit AgHexHex besprüht wird, während es in Nebelgestalt ist, geht es für diese Kampfrunde unabhängig von der Wirksamkeit des Präparats in feste Gestalt über und erleidet (Kraftstufe + 4)G Schaden.

Nachwirkungen: Übelkeit

Benötigte Reagenzien: Geläutertes Silber

BHKL

Diese Verbindung („Böser Hund! Kein Leckerli!“) wird meist bei der Jagd auf Erwachtes Wild eingesetzt.

Auslöser: Kontakt

Wirkung: Beim Einsatz der Kraft Lähmendes Heulen (*SR5*, S. 398) wird das Magieattribut des Critters rechnerisch um die Kraftstufe des Präparats gesenkt. Wenn die Kraftstufe des Präparats größer ist als das Magieattribut des Opfers, wird die Kraft während der Wirkungsdauer vollständig aufgehoben.

Nachwirkungen: Sprachlos

Benötigte Reagenzien: Geläuterte Höllenhundszunge (bot. *Cynoglossum averno*)

GEISTSTÄRKE

Auslöser: Kontakt

Wirkung: Das Ziel erhält die Kraft Verstärkter Mystischer Panzer (*SR5*, S. 401).

Nachwirkungen: Das Körperliche Limit des Ziels sinkt für die gleiche Dauer auf 1.

Benötigte Reagenzien: Geläuterter Teonanácatl-Pilz aus Aztlan

HEXENMOOS

Auslöser: Kontakt

Wirkung: Das Ziel erhält die Kraft Lähmende Berührung (*SR5*, S. 400).

Nachwirkungen: Beide Arme erleiden die Wirkungen Gebrochener Griff und Schwache Seite.

Benötigte Reagenzien: Geläutertes Barghestblut

LOTS FLUCH

Lots Fluch ist ein Gift wird aus den Früchten des Gomorrha-Apfelbaums gewonnen, die bei Verzehr das Fleisch versteinern lassen und zum Tod führen können.

HERSTELLUNG UND PREISE MAGISCHER GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	FERTIGKEIT	SCHWELLEN-WERT	GRUNDZEITRAUM	MATERIAL-KOSTEN	VERFÜGBARKEIT	PREIS
AgHexHex	–	–	–	–	8	Kraftstufe x 500 ¥
Aqua Ficta	Alchemie	3	10 Stunden	850 ¥	8	1.000 ¥
Aqua Fortis	Alchemie	3	10 Stunden	43 ¥	4	50 ¥
Aqua Regia	Alchemie	3	10 Stunden	85 ¥	5	100 ¥
Aqua Vitae	Alchemie	3	4 Stunden	13 ¥	1	15 ¥
Astralpulver	Alchemie	4	2 Tage	70 ¥	4	120 ¥
BHKL	–	–	–	–	8	Kraftstufe x 500 ¥
FAB I	–	–	–	–	10	50 ¥ pro Kubikmeter
FAB II	–	–	–	–	16E	Kraftstufe x 50 ¥ pro Kubikmeter
FAB III	–	–	–	–	20V	Kraftstufe x 25.000 ¥ pro Kubikmeter
Fetisch	Fokusherstellung	2	1 Tag	1.700 ¥	4	2.000 ¥
Geiststärke	–	–	–	–	(Kraftstufe x 6)E	Kraftstufe x 3.000 ¥
Govi	–	–	–	–	Kraftstufe	Kraftstufe x 50 ¥
Hand des Ruhms	–	–	–	–	(Kraftstufe x Kraftstufe)E	Kraftstufe x 1.500 ¥
Hexenmoos	–	–	–	–	(Kraftstufe x 6)E	Kraftstufe x 1.600 ¥
Lots Fluch	–	–	–	–	14V	Kraftstufe x 1.000 ¥
Magierhandschellen	–	–	–	–	5	1.000 ¥
Magiermaske	–	–	–	–	2E	200 ¥
Manasensitive Filmplatte	Alchemie	4	3 Tage	21 ¥	4	25 ¥
Mortis-Optigramm	Fokusherstellung	4	1 Woche	2.550 ¥	6	3.000 ¥
Mystische Handschellen	–	–	–	–	(Kraft)E	Kraftstufe x 200 ¥
Mystische Jacke	–	–	–	–	(Kraft)E	Kraftstufe x 500 ¥
Mystische Maske	–	–	–	–	(Kraft)E	Kraftstufe x 400 ¥
Quecksilberkamera	Fokusherstellung	4	1 Woche	2.125 ¥	4	2.500 ¥
Shofar	–	–	–	–	Kraftstufe	Kraftstufe x 800 ¥
Symbolische Verbindung	Fokusherstellung	–	1 Tag	–	–	–
Weissicht	–	–	–	–	(Kraftstufe x 6)E	Kraftstufe x 800 ¥

Auslöser: Kontakt

Wirkung: Das Ziel wird mit der Wirkung des Zaubers Versteinern (siehe S. 133) belegt. Selbst wenn das Ziel der sofortigen Versteinerung widersteht, versteinert es durch die Nachwirkungen trotzdem immer noch von innen. Mit dem Tod des Ziels wird die Versteinerung permanent. Wenn das Opfer am Ende der Wirkungsdauer noch am Leben ist, normalisiert sich sein Zustand wieder.

Nachwirkungen: Langsamer Tod

Benötigte Reagenzien: Geläuterter Gomorrha-Apfel

WEISSICHT

Auslöser: Kontakt

Wirkung: Das Ziel erhält die Vorteile des Zaubers Erweitertes Magie Entdecken (S. 137).

Nachwirkungen: Geblendet (beide Augen)

Benötigte Reagenzien: Geläuterte Flechte *Cladonia stellaris* aus der nordamerikanischen Tundra

DAS LEBEN EINES TALISKRÄMERS

Der anstürmende Piasma schwang seine riesige Pranke nach der Brust seines Ziels: eines trollischen Runners namens Hammer. Der vercyberte Troll bewegte sich schneller als der Erwachte Bär und warf sich nach rechts, wodurch er dem wilden Schlag knapp entkam. Der silberhaarige Bär war durch seinen Ansturm in eine verwundbare Lage gekommen, und der Runner legte sein ganzes Gewicht in den Schwung, mit dem er die Axt tief in den Rücken des wütenden Tiers trieb. Der Bär brüllte vor Zorn und Schmerz, und Blut spritzte auf alles in seiner Nähe – auch auf den Troll. Der Piasma stolperte rückwärts und stürmte nach ein paar Sekunden wieder wütend auf seine Beute zu – die scharfen Hauer gesenkt und zum Schwung nach oben in verwundbares Fleisch bereit.

„Chummer, bist du sicher, dass man das Fell nur so holen kann? Das scheint mir etwas extrem“, keuchte Hammer, als er sich beeilte, dem riesigen Maul des Bären auszuweichen, der nach ihm schnappte.

„Ziemlich“, antwortete die ruhige Stimme des menschlichen Zuschauers, der im Lager stand. „Du kannst mit dem Bogen nicht umgehen. Und den Bär einfach mit einer Feuerwaffe zu erlegen würde das Fell mit Metall- und Pulverrückständen kontaminieren. Danach wäre es zum Verzaubern nicht mehr zu gebrauchen. Das gilt auch für Betäubungsmittel und andere Drogen. Das Tier muss gemäß den Regeln der United Talismongers Association mit einer entsprechend vorbereiteten Nahkampfwaffe erlegt werden – in diesem Fall mit der Axt in deiner Hand.“

„Was ist mit Magie?“, fragte die Elfe namens Silver. „Ich könnte den Bären einfach betäuben, und Hammer könnte ihn leicht töten.“

„Leider nicht, meine Liebe“, antwortete der Taliskrämer. „Deine astrale Signatur könnte die Aura des Fells ebenfalls beeinträchtigen und es für meine Zwecke vielleicht unbrauchbar machen. Er muss sauber erlegt werden. Wenn ihr bezahlt werden wollt, muss es genau so geschehen.“

Der Piasma stürmte wieder auf den Troll zu. Diesmal traf er mit seiner Pranke, die sich in Hammers linke Schulter grub und den Troll zu Boden warf. Trotz des offensichtlichen Risses in Arm und Schulter rollte sich der Troll von dem Bären weg, der sich drohend auf den Hinterbeinen erhoben hatte, und kam wieder auf die Beine. Blut rann ihm ungehindert über den linken Arm des Körperpanzers.

„Und leider kann ich mich nirgends bei diesem Bären einstöpseln. Ich bin also nicht zu viel nutze“, fiel Megapulse, der Decker des Teams, ein. „Sorry, Hammer.“

„Das ist alles gut und schön, aber ich will nicht, dass mein Chummer getötet wird“, sagte Silver, die den Decker einfach ignorierte. Nach kurzem Nachdenken fragte sie: „Und wenn ich einen Zauber auf ihn wirke? Würde ein Panzerungszauber auf Hammer stören?“

Der Taliskrämer dachte ein paar Sekunden nach. „Nein, ich glaube, das würde nichts verderben.“

Silver wartete nicht auf Erklärungen oder eine Erlaubnis und wirkte den Zauber, der den Troll mit einem blau leuchtenden Energiefeld umgab, als der Bär ihn gerade wieder mit der Pranke, diesmal an der Brust, traf. Hammer schlitterte wieder über den Waldboden und bekam den Mund voll Erde. Diesmal drangen die Krallen aber nicht in sein Fleisch ein.

„AAHH ... DAS TAT WEH!“, röhrte der Troll und hielt sich die Rippen. Wahrscheinlich waren von dem harten Schlag mindestens ein paar davon gebrochen. Hammer rappelte sich wieder auf und schlug wütend auf den Piasma ein. Schlag auf Schlag traf den silbernen Bären, und die Axt wurde immer blutiger. Erbarmungslos schlug der wütende Troll immer wieder mit der Axt nach dem Bären, bis dieser tot zu seinen Füßen lag.

„Hier ist dein Scheißfell“, knurrte Hammer und warf die Axt des Taliskrämers zornig weg. Er sah mit wutverzerrtem Gesicht die Elfe neben Mr. Johnson an. „Erst Cheyenne und der tolle Job, der uns beiden den Arsch aufgerissen hat, und jetzt das! Du findest ja immer so tolle Jobs für uns! Ich mache nie wieder so eine Exkursion mit, wo ich zusammengeschlagen werde! Im Gegensatz zur allgemeinen Ansicht sind Trolle nämlich nicht dafür da, mit Erwachten Bären zu kämpfen!“ Der blutbefleckte Troll ging an den anderen vorbei zu seinem Zelt, wo er seine Schulter versorgen und sich seine Rippen ansehen konnte. Er starrte seine Kumpanin an, dann seine zerfetzte Schulter, dann wieder Silver. „Und außerdem schuldest du mir eine neue Panzerung, Elfe.“

GEPOSTET VON: LYRAN

Es ist keine Übertreibung, dass Taliskrämer die besten Freunde der Magieanwender sind. Taliskrämer stellen Reagenzien zur Verfügung, die Runner sonst mühsam zwischen ihren Runs sammeln müssten. Viele urbane Runner könnten das gar nicht, weil sie weder die Fähigkeiten noch die Erfahrung oder Ausrüstung haben, um Exkursionen in diejenigen abgelegenen, unbewohnten Teile der Welt zu unternehmen, wo man die besten Reagenzien findet. In vielen feindlichen Umgebungen kann einen Unerfahrenheit umbringen, wenn man nicht weiß, was man tut.

Sobald die Reagenzien gesammelt worden sind, können passende Telesma hergestellt werden. Mit ihrer breiten Kenntnis des Arkanen wagen sich Taliskrämer an den komplizierten Prozess der Verzauberung und kombinieren all diese Elemente zu mächtigen Foki und verschiedenen Alchemischen Erzeugnissen. Diese können für den typischen Runner von der Straße unverzichtbar sein, besonders wenn es ein Team mit mächtigen magischen Bedrohungen – wie etwa Konzernmagiern oder toxischen Schamanen, die ihre eigenen Foki und ihre eigene magische Ausrüstung haben – zu tun hat. Kurz gesagt kann ein guter Taliskrämer jeden magischen Anfänger mit wenig Talent mit der Zeit in einen Elite-Runner unter den Magieanwendern verwandeln. Das ist ein Vorteil, den jeder Zauberer oder Adept nutzen sollte. Die Dienste der Taliskrämer können einen Magieanwender am Leben halten, wenn die ganze Welt ihn tot sehen will.

- Taliskrämer: die magischen Schieber der Welt. Sie stellen nicht nur Foki her, sondern unterhalten auch Netzwerke, mit denen sie an schwer zu beschaffende Reagenzien kommen, indem sie untereinander Tauschgeschäfte abschließen oder Gefallen einfordern. Oft sparen diese Netzwerke viel Zeit und Aufwand. Warum sollte man die Reagenzien selbst sammeln, wenn andere Taliskrämer, die man im Netzwerk kennt, sie verkaufen oder gegen etwas tauschen, was sie selbst brauchen? Die meisten Taliskrämer sind übrigens mit Schmugglern und Wilderern befreundet, die häufig in der Lage sind, nicht ganz so legale Anschaffungen am Zoll vorbeizuschmuggeln. Und oft vergeben Taliskrämer auch Aufträge an Runner, die ihnen Gegenstände besorgen sollen, an die sie alleine nicht rankommen. Und sie brauchen Runner auch, um sich in der Wildnis vor Konkurrenten zu schützen, die sie ausrauben wollen.
- Stone
- Was ist dann der Unterschied zwischen Taliskrämern und Talisschmugglern?
- Lone Rider

- Wir ehrbaren Taliskrämer beugen die Regeln manchmal, wenn wir Illegales für unsere Kunden besorgen, halten uns aber beim Sammeln unserer Materialien generell an die meisten Vorschriften, die uns von verschiedenen Regierungen gemacht werden. Wir haben also die nötigen Lizenzen für das Sammeln von Reagenzien. Taliskrämer halten sich auch (mehr oder weniger) an die Richtlinien der United Talismongers Association. Wenn die UTA also von etwas sagt: „Das ist gefährlich; macht das nicht“, lässt ein Taliskrämer es meist bleiben. Wenn die Botschaft lautet: „Dieses Tier steht kurz vor der Ausrottung; jagt es nicht“, hält sich ein verantwortungsvoller Taliskrämer daran oder geht wenigstens vorsichtig vor, indem er keine trächtigen Weibchen erlegt. Ein Talisschmuggler sagt „leck mich“ zur Regierung und macht alles, um Profite zu erzielen. Taliskrämer sind auch eher unabhängig oder arbeiten für legale Organisationen wie magische Gruppen, die mit der UTA vernetzt sind. Talisschmuggler arbeiten eher für das organisierte Verbrechen.
- Lyran

- Wie du und die Koshari?
- Ma'fan

- Das ist etwas anderes. Sie sind Kunden, keine Arbeitgeber. Ich habe auch schon Aufträge für die Yakuza und die Triaden erledigt. Ich bin unabhängig und gehe meinen eigenen Weg.
- Lyran

- Auf die Liste von Dingen, die ehrbare Taliskrämer nicht mehr tun, könnt ihr auch das Verwenden von Drachenreagenzien schreiben. Und das mit gutem Grund: Die meisten Taliskrämer, die das gemacht haben, sind nicht mehr im Geschäft.
- Jimmy No

- Oder am Leben.
- Slamm-0!

Taliskrämer betreiben aufgrund der Natur ihrer Arbeit echte Läden in der physischen Welt. Ein Taliskrämer braucht Werkzeuge, Lagerplatz für Reagenzien und einen richtigen Arbeitsbereich für das Verzaubern (der auch als sein Magisches Refugium bezeichnet wird). Meist betreiben sie auch einen Formelshop, da ehrbare Taliskrämer

DIE ROLLE DER FERTIGKEIT HANDWERK BEIM VERZAUBERN

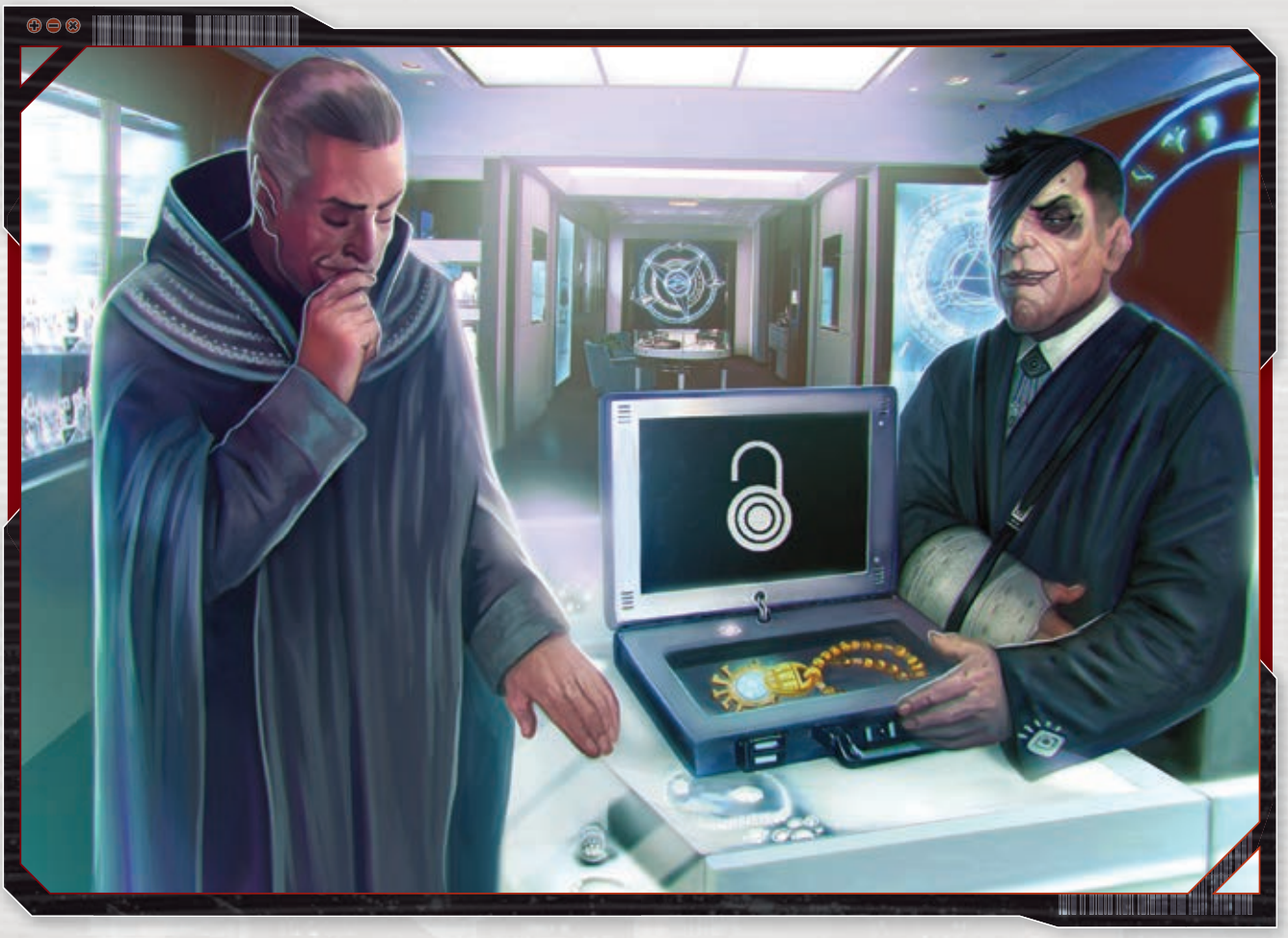
Umweltfaktoren wie Hintergrundstrahlung, Emotionen und Umweltverschmutzung sind bekannt dafür, dass sie den Zustand von Reagenzien beeinflussen. Auch wenn ein Taliskrämer einen Fokus herstellt, können die Emotionen, die er dabei hineinlegt, das Verzaubern einfacher – oder schwieriger – machen. Das Herstellen eines Fokus als Kunstwerk, wodurch man ihn mit Leidenschaft und Kreativität erfüllt, ist eine Möglichkeit, wie Taliskrämer den Verzauberungsvorgang beeinflussen und erleichtern können. Vor der Probe zur Fokusherstellung (*SR5*, S. 306) kann ein Taliskrämer eine Ausgedehnte Probe auf Handwerk + Intuition [Geistig] (5, 1 Tag) ablegen. Die Nettoerfolge bei dieser Probe stehen für die Kreativität und Leidenschaft, mit der der Taliskrämer sein Werk erfüllt. Wenn ein Magieradept eine Kraft oder Verbesserung besitzt, die seine Kreativität beeinflussen kann (wie z. B. Rattenfänger), kann er auch diese statt der Fertigkeit Handwerk einsetzen. Der Charakter kann eine solche Probe nur ablegen, wenn der Fokus als Einzelstück und nicht im Rahmen einer Massenproduktion hergestellt wird. Sich die Zeit zu nehmen, einen Fokus zu gestalten, statt ihn einfach nur zusammenzubauen, ist aufwendig. Der Charakter bestimmt, wie viel Zeit er für die Herstellung des Fokus aufwendet, ist aber mindestens 1 Tag damit beschäftigt. Manche Taliskrämer nehmen sich für einen Fokus einige Tage Zeit, ähnlich wie ein Maler oder Bildhauer für ein Kunstwerk. Andere brauchen Wochen oder sogar Monate, in denen sie immer mehr Verzierungen – Gravuren, Edelsteine oder elegante Malereien – an ihrem Werk anbringen. Einige ganz seltene Taliskrämer nehmen sich sogar ein Jahr oder mehr Zeit, um das Telesma herzustellen, bevor sie die finale Probe zur Fokusherstellung ablegen. Die Nettoerfolge der Handwerksprobe können dann als Würfelpoolbonus für diese Probe benutzt werden. Der maximale Würfelpoolbonus durch künstlerische Gestaltung entspricht der Stufe der Handwerksfertigkeit, die beim Herstellungsprozess eingesetzt wurde.

Negative Emotionen hingegen können auch eine negative Auswirkung haben. Wenn der Charakter abgelenkt oder emotional instabil ist, während er eine Verzauberung herstellt, kann der Spielleiter eine Probe auf Selbstbeherrschung (*SR5*, S. 153) mit einem Schwellenwert von 2 (für stärkere Emotionen auch mehr) verlangen. Gelingt die Probe, kann der Charakter seine Emotionen im Zaum halten, während er den Fokus entwirft. Misslingt die Probe, erhält er bei der abschließenden Probe zur Fokusherstellung einen Würfelpoolmalus von -2, bei einem Patzer sogar einen Würfelpoolmalus von -4. Bei einem kritischen Patzer macht der Charakter einen schweren Fehler, der das Telesma ruiniert und die Reagenzien verschwendet.

für ihre Kunden so leichter zu finden sind. Man kann den Laden auch in einem Lieferwagen oder anderen Fahrzeug unterbringen. Viele Taliskrämer sind gerne mobil, schwer zu finden und halten den Ort ihres Refugiums gern geheim. Ein mobiler Taliskrämer ist viel schwerer zu bestehlen, weil man nicht immer weiß, wo er ist. Man sollte aber einen Taliskrämer nicht danach beurteilen, wie er sein Geschäft betreibt. Stattdessen sollten sein Straßenruf und die Qualität seiner Produkte entscheidend sein. Einige Taliskrämer halten sich nicht mit Kunsthandwerk auf, sondern produzieren massenhaft Foki oder wandeln alles Mögliche - vom hässlichen Feuerzeug bis zum billigen Ring für zwanzig Nuyen - ohne Sinn für Ästhetik oder Qualität zu Foki um. Ich finde, diese Billig-Taliskrämer sind nicht besser als die Megakonzerntöchter, die ihre Kunden bei Verzauberungen ohne jede Individualität, Subtilität oder Leidenschaft in ihrer Arbeit über einen Kamm scheren. Ich begreife wirklich nicht, wie man dieses Geschäft ohne wenigstens ein bisschen Leidenschaft und Kreativität betreiben kann. Andere sind, wie ich auch, wahre Künstler, die viel Zeit und Mühe in die perfekte Ästhetik eines Fokus stecken. Wir sind recht eigen dabei, was wir verzaubern und wie wir es verzaubern. Taliskrämer wie ich kennen keine Grenzen, wenn es um unsere Kunst geht. Wir sind sehr stolz auf unsere Handwerkskunst und tun viel, um unsere Kunden zufriedenzustellen. Egal, wie weit wir reisen und welche entlegenen Weltgegenden wir auf der Suche nach einzigartigen Reagenzien besuchen müssen - wir nehmen alles auf uns, um genau den richtigen Fokus für unsere Kunden herzustellen. Und wenn das bedeutet, den ersten oder zweiten Entwurf zu verwerfen, tun wir das, damit unsere Kunst perfekt und unser Ruf als Künstler erhalten bleiben.

Was muss man als Taliskrämer also können? Das hängt ganz davon ab, wen man fragt. Ich würde sagen, die wichtigste Voraussetzung für gute Taliskrämerei ist Wissen über Alchemie, Kräuterkunde, Metallurgie, Geologie, Geographie und natürlich Thaumaturgie. Man muss erkennen, welche Kräuter, Pflanzen, Metalle, Edelsteine und paranormalen Critter sich für Verzauberungen eignen und welche der Materialien die besten Ergebnisse erzielen. Man muss auch wissen, wie man gute Qualität der Materialien erkennt, und wie man solche erkennt, die von Umweltfaktoren verdorben und unbrauchbar gemacht worden sind. Ein guter Taliskrämer strebt immer danach, seine Techniken zu perfektionieren, und tauscht mit anderen immer wieder Tipps aus, wie man die Verzauberungsvorgänge noch verfeinern kann. In entlegenen Gegenden Südamerikas und Afrikas sind die Regierungen nicht so stabil. Man kann an einem Tag für eine Regierung arbeiten und am nächsten bereits einer anderen mit völlig neuen Regeln gegenüberstehen. Man muss immer anpassungsfähig sein. Das bedeutet auch, dass man bereit sein muss, Amtsträger zu bestechen. Daher ist es wichtig, über politische Entwicklungen auf dem Laufenden zu bleiben, wenn man als Taliskrämer lange und erfolgreich leben will.

- Es ist genauso wichtig, Bestechungsgüter bereitzuhalten, wie für genügend Munition zu sorgen. In entlegenen Gebieten sind Soldaten nicht an Credsticks und elektronischen Konten interessiert. Solche Dinge sind an Orten mit schlechter WiFi-Anbindung



nutzlos. Stattdessen wird man sich für Edelsteine, Silber, Gold oder andere Wertsachen interessieren. In vielen Gegenden der Dritten Welt könnt ihr damit rechnen, 15 Prozent der gesammelten Reagenzien an diese opportunistischen Saukerle als Bestechung zu verlieren.

- Traveler Jones

- Ja, und deshalb sammle ich auch schlechte Reagenzien, wenn sie mir unterkommen. Die Sachen, die ich nicht brauchen kann, die aber aussehen, als wären sie viel wert, gebe ich an die Unwissenden weiter. Was für mich nichts wert ist, kann für sie wertvoll sein. Und das Beste ist, dass sie wahrscheinlich nicht mal den Unterschied erkennen.
- Lyran

Die ergiebigsten Orte zum Sammeln von Reagenzien sind meist abgelegen, schwer zu erreichen und haben daher wahrscheinlich weniger unter der Metamenschheit gelitten. Amazonien ist wohl einer der besten Plätze, an denen man noch unberührte Fauna und paranormale Critter findet, die man zum Verzaubern gebrauchen kann – besonders das Herz des Amazonas. Seit Aztlans Eindringen in die nördlichen Teile des Regenwaldes solltet ihr euch allerdings von dort fernhalten, und die Azzies behandeln die Bereiche, die sie seit dem Krieg kontrollieren, nicht gut. Denkt auch daran, dass der Erwachte Regenwald viele Gefahren birgt – von fleischfressenden Bäumen (die mächtige Reagenzien bereitstellen, wenn man von ihnen nicht getötet wird) über die Geisterkartelle und tödliche Insekten bis hin zu paranormalen Crittern, die von der Wissenschaft noch nicht klassifiziert sind. Auch Afrika ist als Ort für das Sammeln von Reagenzien immer noch beliebt. Aber auch hier setzen die rasante Urbanisierung, verantwortungslose Wilderei und unkontrollierter Tagebau den Beständen an Radikalen stark zu. Asien leidet unter denselben Problemen, besonders wegen der schnellen Vernichtung der Wildnisgebiete.

Ein Teil der Welt, der nicht so stark unter dem Einfluss der Metamenschheit leidet, ist Australien. Das Outback ist – mit seiner wilden Magie, den Manaorkanen und der hochgiftigen Erwachten Fauna – eine der ergiebigsten Gegenden der Welt, wenn es um das Sammeln von Reagenzien geht. Auch in Nordamerika gibt es noch einige Orte, die zum Sammeln ideal sind. Der Mount Shasta wurde zwar durch den Krieg der Großen Drachen schwer in Mitleidenschaft gezogen, bietet aber immer noch einige Gebiete, die für Taliskrämer ideal sind. Auch in der Mojave-Wüste findet man vorzügliche Reagenzien. Der Hauptnachteil neben den unerträglichen Temperaturen der Sommermonate ist die Gefahr, feindlichen Geistern zu begegnen, was schon dazu geführt hat, dass einige Taliskrämer-Expeditionen dort verschwanden und nie wieder auftauchten. Und in den NAN, vor allem bei den Sioux und im PCC, gibt es Territorien, die vor dem schäd-

FOKUS IM RAMPENLICHT: KAMPFMESSER AUS DEM KRIEG DER VEREINIGTEN STAATEN GEGEN DIE NATIVE AMERICAN NATIONS IM JAHRE 2016

Im Museum der Geschichte der Sioux in Cheyenne liegt ein Kampfmesser, das im Unabhängigkeitskampf der Native American Nations gegen die Regierung der Vereinigten Staaten eingesetzt wurde. Nach Ansicht der Historiker handelt es sich dabei um den ersten Waffenfokus, der in diesem Konflikt eingesetzt wurde, und er soll Kriegshäuptling Ossiolachiih von den Muscogee gehört haben. Bestätigten Berichten zufolge wurden in diesem Konflikt 16 US-amerikanische Militärangehörige mit dieser Klinge getötet. Interessant an diesem Fokus ist neben seiner historischen Bedeutung der Umstand, dass seine Verzauberung nach beinahe 60 Jahren immer noch einiges an Kraft besitzt. In diesen frühen Jahren war die Verzauberungskunst noch wenig entwickelt, und die meisten Verzauberungen hielten kaum mehr als zehn Jahre. Die Qualität dieser Verzauberung zeigt das außergewöhnliche Talent und die Fähigkeiten von Ossiolachiih als Meisterverzauberer. Im Museum der Geschichte der Sioux gibt es noch drei weitere Waffenfoki aus diesem Konflikt: einen Tomahawk und zwei Kampfäxte, deren Verzauberungen aber mit der Zeit geschwunden sind. Im Moment haben Sammler einen hohen Bedarf an Artefakten aus dieser Zeit. An manchen Kampfplätzen innerhalb der NAN warten vielleicht noch wertvolle Relikte darauf, vom richtigen Schatzjäger entdeckt zu werden. Viele dieser Stätten sind aber für Außenstehende gesperrt, und auf das Verletzen dieser Stammesgesetze stehen hohe Gefängnisstrafen. Einige meinen, die Jagd nach diesen historischen Relikten und die hohen Preise, die man mit ihnen erzielen kann, seien das Risiko wert. Eine Untersuchung des Kampfmessers von Kriegshäuptling Ossiolachiih ergab, dass es zu seiner Zeit ein sehr mächtiger Fokus war, inzwischen aber vielleicht die Hälfte seiner Macht verloren hat.

lichen Einfluss des Metamenschen geschützt und deshalb ergiebige Jagdgründe für Reagenzien sind. Der Nachteil dieser Territorien sollte offensichtlich sein: Der Zutritt ist stark eingeschränkt. Also dürfen nur Taliskrämer, die zu einheimischen Stämmen gehören, dorthin. Und selbst diese sind strengen Bestimmungen darüber unterworfen, was gesammelt werden darf und was nicht. Taliskrämer von außerhalb werden es im besten Fall schwer haben, dort zu arbeiten, ohne offen die Gesetze zu verletzen. Viele von ihnen haben keine andere Wahl, als das Gesetz zu brechen, wenn sie überleben wollen, auch wenn sie lieber gesetzestreu bleiben würden.

- Ja, Taliskrämer haben es schwer. Sie müssen sich nicht nur um Gesetze und die Gefahren ihrer Arbeit Sorgen machen, sondern auch noch um Verbrechersyndikate. Manche von ihnen würden euch im Kampf um ihre Ressourcen einfach töten wollen. Andere werden euch bedrohen, damit ihr ihnen etwas von eurer Beute abgebt, wenn ihr im Geschäft bleiben wollt. Und viele werden dieser Erpressung nachgeben, weil es besser ist, zu leben, als tot zu sein.
- Hard Exit

Die Taliskrämerei ist wegen der Drachen viel komplizierter geworden. Taliskrämer stecken oft Gebiete ab, die sie als ihr Sammelterritorium betrachten. Weil es schwierig ist, wirklich gute Reagenzien zu finden, sind Taliskrämer sehr auf den Schutz der Gebiete bedacht, in denen sie zu finden sind. Unabhängige Taliskrämer heuern oft Runner an, um ihre Territorien zu verteidigen. Talisschmuggler haben die Schläger des Syndikats, für das sie arbeiten, zur Verfügung, um Rivalen zu vertreiben, damit die Profite des Syndikats weiterlaufen. Erwartet nicht, dass andere Taliskrämer über die Nutzung des Landes mit euch verhandeln. Ein Eindringen in ihr Gebiet gefährdet ihre Lebensgrundlage, und sie werden euch viel eher vertreiben als ihr Gebiet mit euch zu teilen.

Als sich die Drachen an den Taliskrämern für das Benutzen von Drachenreagenzien rächten, wirbelte das die Machtverteilung innerhalb der Taliskrämergemeinde schwer durcheinander. Viele dieser wundervollen Orte, die früher von Veteranen der Taliskrämerei beansprucht wurden, sind inzwischen verlassen. Seit dem Ende des Krieges der Drachen sind zwischen Taliskrämern und Talisschmugglern weltweit Revierkämpfe um diese verlassenden Gebiete ausgebrochen, und Verbrechersyndikate versuchen, ihre Gebiete zu vergrößern und die Gebiete zu übernehmen, aus denen ihre Rivalen im Zuge der Zerstörung durch die Drachen vertrieben wurden. Bisher ist in den Kämpfen um diese Gebiete viel Blut geflossen. Diese Territorialkämpfe sind noch nicht zu Ende, und jeden Tag suchen neue Taliskrämer nach einer Möglichkeit, das Chaos zum Gewinnen neuer Einflussbereiche zu nutzen. Wenn ihr euch also mit Taliskrämerei euren Lebensunterhalt verdienen wollt, seid vorsichtig. Ihr werdet kämpfen müssen, weil andere Leute sich die Reagenzien, die ihr sucht, unter den Nagel reißen wollen. Das Leben als Taliskrämer wird für absehbare Zeit schwierig sein, bis eine neue Hackordnung in der Taliskrämergemeinde etabliert ist.

TALISKRÄMER UND REAGENZIEN

Das Verzaubern ist ein heikler Prozess. Jederzeit können viele neue Variablen wichtig werden, die das Ergebnis negativ beeinflussen und vielleicht sogar den Fokus ruinieren können. Genau deshalb empfiehlt die United Talismongers Association Taliskrämern, beim Sammeln von Reagenzien richtig vorbereitete Werkzeuge zu benutzen. Die UTA hat den Verkauf eines Reinigers freigegeben, der mittels eines von der Industrie anerkannten Prozesses einen Großteil der Verunreinigungen von Werkzeugen (Meißeln, Spitzhacken, Skalpellen, Messern und Nahkampfwaffen, die beim Sammeln von Fellen paranormaler Critter nützlich sind) entfernt und Kontaminationen durch Reagenzienreste verhindert. Das Letzte, was man brauchen kann, ist, dass ein wenig Blut von dem Phönix, den man zuvor erlegt hat, auf das Fell eines Hornbären

kommt, das man gerade erbeutet hat. Oder winzige Spuren von Diamantstaub, die in einem Verzauberungsvorgang vorkommen, in dem sie nichts zu suchen haben. Es mag wie eine minimale Verunreinigung scheinen, aber es wäre keine Kleinigkeit, wenn wegen der Vermischung zweier Materialien die Verzauberung eines Fokus versagt. Das ist vielleicht der einfachste Teil der Taliskrämerei: das Sauberhalten der Instrumente vor dem nächsten Sammeln. Leider gibt es viel zu viele Taliskrämer, die faul sind oder darauf verzichten und eine Kontamination riskieren, um Zeit zu sparen. Sie behaupten, das würde ihre Arbeit nicht beeinflussen, aber ich kann euch sagen, dass es einen großen Unterschied dafür bedeutet, wie der Fokus konstruiert ist, und wie gut (oder schäbig) die Verzauberung ist. Es gibt Berichte über Verzauberungen, die plötzlich versagen, weil es Kontaminationen gab. Wenn ihr also Taliskrämer werden und auf diesem Feld wirklich gut sein wollt, lernt von Anfang an das Richtige, gewöhnt euch sorgfältiges Arbeiten an und haltet Werkzeuge und Arbeitsbereich sauber. Das kann euch später viele verschwendete Reagenzien ersparen. Und wenn ihr als Runner nach Taliskrämern sucht, achtet immer auf deren Straßenruf. So wie es schlechte Hehler gibt, die euch Modelliermasse als Sprengstoff verkaufen, gibt es auch schlechte Taliskrämer, die Abkürzungen nehmen, um ihren Profit zu vergrößern.

Denkt daran, dass die Taliskrämerei nie so einfach oder glamourös wie in den Trids ist, was besonders für das Sammeln von Reagenzien gilt. Man geht nicht einfach in eine abgelegene Gegend und sieht sich astral um. Man muss aktiv nach Reagenzien suchen. Das bedeutet, man muss wandern, klettern, Flüsse durchsieben, suchen und graben. Und das ist eine anstrengende, oft frustrierende Arbeit. Je nach den Reagenzien, die ihr sucht, müsst ihr vielleicht Wochen oder Monate außerhalb der Zivilisation verbringen. Glaubt mir, das ist nicht jedermanns Sache. Das Leben im Zelt, das Tragen von unbequemen und schweren Schutzanzügen, Schmutz, den man wochenlang nicht mit heißem Wasser abwaschen kann, Ernährung aus der Dose oder Packung, exotische Krankheiten, die einem das Leben zur Hölle machen, und das Ertragen extremer Temperaturen ohne moderne Annehmlichkeiten sind nur ein paar der Dinge, die als Taliskrämer auf euch zukommen. Und dazu kommt das Risiko, dass man jederzeit Gefahren begegnen kann, die nicht natürlichen, sondern metamenschlichen Ursprungs sind. Die häufigste Bedrohung bei unserer Arbeit sind Minenfelder, aber auch Umweltverschmutzung, die man anzuzeigen „vergessen“ hat, radioaktiver oder Giftmüll, die irgendwo heimlich verklappt wurden.

Wenn die Lebensbedingungen und Gefahren euch noch nicht genug abschrecken, denkt daran, dass es frustrierend sein kann, wenn man erkennt, dass nicht alle Reagenzien dieselbe Qualität haben. Ihr könntet mitten im Nirgendwo festsitzen, nach einer Goldader suchen, und wenn ihr sie endlich gefunden habt, herausfinden, dass sie durch Chemikalien von MCT verschmutzt ist und das Gold, das ihr findet, unbrauchbar ist, weil es keine Spur magischer Energie mehr enthält. Oder ihr verbringt sehr viel Zeit mit der Suche nach einem paranormalen Critter, nur um herauszufinden, dass er durch die Umweltbedingungen mutiert oder toxisch geworden ist. Es gibt nicht Frustrierenderes, als eine Suche ganz von vorne beginnen zu müssen, nachdem man Dutzende Stunden drauf verwendet und erkannt hat, dass der Topf voll Gold in Wirklichkeit voll giftiger Schlacke ist. Aber das ist das Leben der heutigen Taliskrämer: Man muss viele Fehlschläge erdulden, bevor man endlich Erfolg hat.

Erfahrene Taliskrämer haben zu akzeptieren gelernt, dass es Reagenzien in unterschiedlicher Qualität gibt. Es gibt solche, die so kontaminiert sind, dass sie wertlos wurden, aber es gibt auch solche, die zwar schwer beschädigt sind, aber mit viel Aufwand doch noch verwendet werden können. Andere Reagenzien sind nur leicht beschädigt und können mit weniger Aufwand benutzt werden; sie gelten gemeinhin als „minderwertig“. Und dann gibt es noch welche, die als „unterdurchschnittlich“ gesehen werden und nur leichte Schäden durch Umwelt- und Gesundheitsfaktoren haben. Und wenn ihr Glück habt, findet ihr etwas, was man als „normale“ Reagenzien bezeichnet. Dabei handelt es sich um Exemplare, die als normal für ihre Art gesehen werden. Und meiner Meinung nach ist das die Mindestkategorie, die man für Verzauberungen verwenden sollte. Alle schlechteren tragen das Risiko in sich, ihre Fehler in den Verzauberungsprozess mitzubringen. Die Fehler dieser Exemplare wirken sich auch auf das Ergebnis aus, wenn sie in geläuterte Reagenzien oder Radikale verwandelt wurden. Und je stärker ein Vorkommen durch Umwelteinflüsse geschädigt ist, desto weniger Brauchbares kann man daraus gewinnen. Eine Silberader, die eigentlich zehn Dram an Material enthält, könnte vielleicht nur sechs Dram ergeben, wenn sie von minderwertiger Qualität ist. Wenn die Verschmutzung so stark ist, dass sie über den maximalen Dram an Reagenzien eines Vorkommens liegt, kann man gar nichts sammeln und hat seine Zeit vergeudet. Also sollte man sich durchaus die Zeit nehmen, nach höherer Qualität zu suchen und mehr sammeln zu können, statt sich mit Unterdurchschnittlichem zu begnügen.

Wenn ihr viel Zeit zum Sammeln von Reagenzien einplant, könnt ihr hervorragende oder exzellente Exemplare von pflanzlichen, mineralischen oder tierischen Reagenzien bekommen. Diese Exemplare sind in unserer Zeit der verschmutzten Böden, Gewässer und Luft außerordentlich schwer zu finden, also müsst ihr davon ausgehen, dass ihr sehr lange auf der Suche danach sein werdet, wenn ihr euer Herz daran hängt. Aber die Qualität dieser hervorragenden und exzellenten Exemplare erlaubt Foki von höherer Qualität, deren Verzauberungen auch viel länger halten können. Daher suche ich meist nach hervorragenden und exzellenten Exemplaren und benutze normale nur, wenn es nicht anders geht. Die Sammelorte sind der entscheidende Faktor bei der Suche nach hervorragenden und exzellenten Exemplaren. Wenn ihr in Gegenden wie Amazonien sucht, habt ihr eine viel bessere Chance auf solche Reagenzien, die nicht von Gift und Umweltverschmutzung verdorben wurden. Wenn ihr aber in Gegenden wie Aztlan sucht, wo es immer noch

REAGENZIENQUALITÄT UND MAXIMALE MENGE

QUALITÄT	VERÄNDERUNG DER MAXIMALEN MENGE
Unbrauchbar	Aus dem Vorkommen können keine Reagenzien gewonnen werden.
Verdorben	-6 Dram
Minderwertig	-4 Dram
Unterdurchschnittlich	-2 Dram
Normal	Kein Modifikator, die maximale Menge an Dram, die das Vorkommen enthält, kann gesammelt werden
Hervorragend	Kein Modifikator, die maximale Menge an Dram, die das Vorkommen enthält, kann gesammelt werden
Exzellent	Kein Modifikator, die maximale Menge an Dram, die das Vorkommen enthält, kann gesammelt werden

Hervorragende und Exzellente Reagenzien können schneller in geläuterte Reagenzien und Radikale verwandelt werden. Senken Sie die Zeitspanne zur Umwandlung von hervorragenden Reagenzien in geläuterte Reagenzien und Radikale um 25 Prozent (aufgerundet). Senken Sie die Zeitspanne zur Umwandlung von exzellenten Reagenzien in geläuterte Reagenzien und Radikale um 50 Prozent (aufgerundet).

Mit einer Ausgedehnten Probe auf Askennen + Intuition [Astral] (8, 10 Minuten) vor dem Sammeln kann der Taliskrämer herausfinden, welche Qualität die Reagenzien haben.

starke Manaverzerrungen gibt, oder in Tsimshian, wo die Giftmüllverklappung geradezu exemplarisch für die Welt ist, werdet ihr nur verdorbene und unbrauchbare Reagenzien finden. Deshalb ist es entscheidend für den Erfolg, eine gute Gegend zu finden und sie vor anderen Taliskrämern und Talisschmugglern zu schützen.

Als Taliskrämer muss man auch daran denken, dass die Methoden des Sammelns die Qualität der Reagenzien, besonders bei paranormalen Crittern, beeinflussen können. Die Art des Sammelns von Tierfellen kann neutral und mit minimaler Beschädigung oder rücksichtslos mit Schäden bis zur Unbrauchbarkeit sein. Taliskrämer fanden schon sehr früh heraus, dass es unklug war, die Critter mit Kugeln zu erlegen, da dabei die Felle durch Metall- und Pulverreste kontaminiert werden konnten, die den Verzauberungsprozess beeinträchtigten. Außerdem können Schusswunden große Schäden am Körper eines Critters anrichten, was die Menge an Reagenzien reduzieren kann. Die UTA empfiehlt, einen einfachen Bogen und Pfeile zu benutzen, um den Schaden an den Reagenzien möglichst gering zu halten. Bogen und Pfeile sollten mit den von der UTA freigegebenen Reinigungsmitteln vorbehandelt werden, um eine Kontamination möglichst zu vermeiden. Auch das Benutzen von Betäubungsmitteln und anderen Medikamenten kann eine negative Auswirkung haben und die Qualität der Reagenzien senken. Kampfzauber, die gegen paranormale Critter gewirkt werden, sind ebenfalls dafür bekannt, die Reagenzien zu

FOKUS IM RAMPENLICHT: GUNGNIR

Jeder Geschichtsbegeisterte, der sich mit den Ereignissen des Zweiten Crashs auskennt, hat wahrscheinlich schon von Gungnir gehört. Er war der Waffenfokus von Wednesday, dem Anführer des Winternight-Kults. Wednesday hat zu seiner Zeit einige Foki benutzt, aber keiner davon war so berühmt oder so exemplarisch für seine Bewegung wie Gungnir, ein Waffenfokus, der als Speer gestaltet war. Niemand wusste genau, wie mächtig der Waffenfokus war, da Wednesday ihn meistens maskierte. Berichte und Gerüchte gingen davon aus, dass er ziemlich mächtig war und möglicherweise eine Kraftstufe von 12 hatte. Als Europol Wednesday festnahm, fand man heraus, dass die Kraftstufe 8 betrug und der Speer mit nordischen Runen und Goldintarsien verziert war. Europol bestätigte auch, dass es sich um einen toxischen Waffenfokus handelte. Fast ein Jahrzehnt lang lag der Fokus in einem Asservatenschrank. Als jemand ihn im Jahr 2073 vernichten wollte, entdeckte Europol, dass der Speer verschwunden war. Bislang weiß niemand, wann er verschwunden ist. Man geht davon aus, dass eine Winternight-Zelle oder Nachahmer für das Verschwinden verantwortlich sind. Es ist immer noch nicht bekannt, wo sich der Fokus befindet. Auf sein Auffinden und die Festnahme der Diebe ist eine Prämie von 25.000 Nuyen ausgesetzt. Bisher gibt es keine brauchbaren Hinweise darauf, wohin dieser toxische Waffenfokus verschwunden ist.

WERKZEUGREINIGER

GEGENSTAND	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Werkzeugreiniger (15 Anwendungen)	10	50 ¥

Für jedes Werkzeug, das der Taliskrämer benutzen will, legt er eine Ausgedehnte Probe auf Fokusherstellung + Magie [Astral] (4, 10 Minuten) ab, um es richtig zu reinigen und für das Sammeln vorzubereiten. Wenn ungenügend gereinigte Werkzeuge zum Sammeln von Reagenzien benutzt werden, würfeln Sie mit 1W6. Bei einer 1 wird die Qualität um eine Kategorie vermindert (also zum Beispiel von normal auf unterdurchschnittlich oder von unterdurchschnittlich auf minderwertig). Werkzeuge, die mit Lasern oder Flammen Reagenzien schneiden oder schmelzen oder auf andere Weise eine Kontamination unmöglich machen, müssen nicht so behandelt werden.

beschädigen. Wenn ihr mit Pfeil und Bogen nicht umgehen könnt, ist die beste Alternative das Erlegen des paranormalen Critters mit einer vorbehandelten Nahkampfwaffe. Alle anderen Methoden tragen das Risiko einer Beschädigung der Reagenzien, die man gewinnen möchte, mit sich.

DIE GESCHÄFTLICHE SEITE DER TALISKRÄMEREI

Es gibt keinen Zweifel: Das Leben eines Taliskrämers hat viele Nachteile. Es gibt aber auch viele Vorteile, und dazu gehört die Möglichkeit, sehr viel Geld zu verdienen.

DIE BEDEUTUNG DER PERSÖNLICHEN ANPASSUNG VON FOKI

Taliskrämer müssen wegen der grundlegenden Funktionsweise von Reagenzien auch die Person berücksichtigen, für die sie den Fokus herstellen. Dazu gehört auch der Schutzgeist des Kunden. Wenn ein Taliskrämer bei der Verzauberung mindestens ein Reagens benutzt, das direkt mit dem Schutzgeist (oder Totem) des Käufers zu tun hat – wie etwa eine Adlerfeder, wenn der Käufer Adler folgt –, wird der Käufer es beim Binden des Fokus leichter haben. Regeltechnisch gesehen bedeutet das, dass die Karmakosten für das Binden um 1 sinken. Wenn alle benutzten Reagenzien mit dem Schutzgeist zu tun haben, sinken die Karmakosten für das Binden um 2. Wenn also ein Taliskrämer den Fokus für einen Anhänger von Meer ausschließlich mit Korallen, natürlich gewachsenen Perlen und Muscheln als Reagenzien herstellt, sinken die Karmakosten zum Binden um 2. Diese Kostensenkung ist nur für Personen mit Schutzgeist erreichbar.

Diese Kostensenkung hat allerdings ihren Preis. Die Verwendung solcher Reagenzien verschafft dem Schutzgeist Macht über den Fokus. Das ist meist nicht besonders schlimm, aber sollte die Person ihren Schutzgeist verärgern, kann dieser ihr nicht nur seine Vorteile verwehren, sondern auch ihren Fokus deaktivieren, wenn sie von der Kostenreduktion profitiert hat. Wenn die Person aber die Kostenreduktion nicht in Anspruch nimmt, ist diese Verbindung nicht hergestellt, und der Schutzgeist hat keine Macht über den Fokus.

Und sollte der Anhänger die Kostenreduktion beansprucht haben und jemals seinen Glauben ändern und einem anderen Totem oder Schutzgeist folgen, ist die Verbindung mit diesem Schutzgeist unterbrochen, und der Fokus wird unbrauchbar, bis der Charakter die vollen Karmakosten zum erneuten Binden des Fokus ausgibt – sofern er überhaupt einen Fokus weiterbenutzen will, der einem anderen Schutzgeist gewidmet war. Das Binden eines Fokus, der einem anderen Schutzgeist gewidmet war, könnte vom gegenwärtigen Schutzgeist als Beleidigung empfunden werden und ihn verärgern.

VERBESSERN EINES EXISTIERENDEN FOKUS

Es gibt immer wieder Fragen darüber, ob ein Runner, der einen gleichartigen Fokus mit einer höheren Kraftstufe als der des gegenwärtigen benutzen will, einen völlig neuen Fokus kaufen muss oder den vorhandenen verbessern kann. Die Antwort ist, dass Foki unter den richtigen Umständen verbessert werden können. Die wichtigste Einschränkung dabei ist, dass der Fokus vom selben Taliskrämer verbessert werden muss, der ihn hergestellt hat. Ein Fokus kann nicht gleichzeitig die astrale Signatur zweier Taliskrämer in seinem Gewebe tragen. Wenn man so etwas versucht, wird die Verzauberung sofort vernichtet. Daher kann man auch keine Foki verbessern, die anderen Zauberern abgenommen hat, wenn man den Hersteller nicht kennt. Außerdem kann der Fokus nur zu einer stärkeren Version derselben Art verbessert werden. Er kann durch die Verbesserung nicht zu einer anderen Art von Fokus werden. Ein Kraftfokus kann also zum Beispiel nicht zu einem Zauberspeicher werden.

Der Taliskrämer muss dabei eine Anzahl von Reagenzien gleich der Höhe der Differenz der Karmakosten für das Binden der alten und der verbesserten Version des Fokus ausgeben. Wenn ein Charakter zum Beispiel einen Zauberfokus mit Kraftstufe 3 zu einem Zauberfokus mit Kraftstufe 5 verbessern will, muss der Taliskrämer 4 Dram Reagenzien ausgeben (die Bindung des neuen Fokus kostet 10 Karma, die des alten 6). Der Taliskrämer muss dazu eine neue Fokusherstellungsprobe ablegen. Er kann die Ästhetik des Fokus auch wieder mit einer Handwerksprobe (S. 258) an die Veränderung anpassen. Weil der Charakter die alte Version bereits an sich gebunden hatte, muss er nur die Differenz (im Beispielfall 4 Karma) zum Binden des verbesserten Fokus ausgeben.

FOKUS IM RAMPENLICHT: ARES PREDATOR VON JOHNNY „SHOCKY“ BYRNES

Der wahrscheinlich protzigste und geschmackloseste Fokus, den ich je gesehen habe, ist eine goldplattierte Ares Predator II, die in den 40ern dem berühmten Mafioso Johnny „Shocky“ Byrnes gehörte. „Shocky“ Byrnes war ab den frühen 40ern ein Mitglied der Bigio-Familie. Damals hatte die Mafia wenig für Magieanwender übrig, also verbarg Byrnes seine Gabe meistens. Er verließ sich beim Durchsetzen des Willens der Bigio-Familie meist auf seine Ares Predator (sein „Markenzeichen“). Die Familie wusste nichts davon, dass er die goldplattierte Ares Predator heimlich in einen Fokus hatte verwandeln lassen. Die Pistole mit den silbernen Initialen im Griff war ein Zauberspeicher. Man geht allgemein davon aus, dass Byrnes mit diesem Fokus entweder einen Panzerungszauber oder einen Zauber Feinde Entdecken aufrechterhielt. Der Zauber half Byrnes offensichtlich nicht viel, da er 2053 (wahrscheinlich durch die Yakuza) mit einer Autobombe ermordet wurde. Byrnes überlebte zwar die Explosion nicht, der Fokus aber irgendwie doch. Seine Ares Predator ist heute im Mob History Museum in Las Vegas ausgestellt.

Taliskrämer können einfache, geläuterte und radikale Reagenzien, Fokusformeln, Zauberformeln und Alchemische Erzeugnisse an ihre Kunden verkaufen. Der Markt bestimmt die Preise, die ein Taliskrämer verlangen kann, aber bei vielen Preisen ist die Spanne in jedem Fall hoch genug. Man muss außerdem bedenken, dass nicht alle Taliskrämer ihre Waren zum Marktpreis anbieten. Einige verlangen bis zu 20 Prozent mehr, andere gewähren „Stammkunden“ bis zu 10 Prozent Nachlass. Für Runner ist es wichtig, gute Beziehungen zu ihren Taliskrämern zu unterhalten, um in den Genuss der Rabatte zu kommen und zu hohe Preise zu vermeiden.

Wenn die Kosten für einen besonderen, extra angefertigten Fokus über dem Marktpreis liegen, kommt die Verhandlung ins Spiel. Für einen qualitativ hochwertigen Fokus, der viel künstlerisches Design erforderte, wird ein Taliskrämer wahrscheinlich 1.000 Nuyen über dem Marktpreis verlangen. Diese Preise können, je nach Begabung und Ruf des Taliskrämers und dem nötigen Aufwand bei der Herstellung des Fokus, auch noch deutlich höher sein. In meinem Geschäft kann ich regelmäßig 10.000 Nuyen über dem Marktpreis verlangen. Mein Ruf, den ich mir durch die Qualität meiner Foki und meine Handwerkskunst erarbeitet habe, rechtfertigt das mit Leichtigkeit. Erfahrene Taliskrämer mit ähnlichem Ruf können ähnliche Preise verlangen und davon ausgehen, sie auch zu bekommen. Und natürlich ist die Taliskrämerei auch ein Geschäft, in dem Trinkgelder nicht nur angebracht sind, sondern auch erwartet werden. Schließlich sind Taliskrämer vielbeschäftigte Leute, und wer gutes Trinkgeld gibt, dessen Aufträge werden bevorzugt behandelt, während sich der Rest auf längere Wartezeiten einstellen kann. Also tut euch einen Gefallen, Chummer, und gebt reichlich.

TABELLEN

RITUALE

RITUAL	MERKMALE	VORAUSSETZUNGEN	SEITE
Alarmhüter	Verankert	–	142
Angriffshüter	Verankert	Spiegelung	143
Astraler Doppelgänger	Materielle Verbindung, Späher	Flexible Signatur	143
Aussaugen	Domäne	Geomantie	144
Blutritus	Biologische Verbindung, Blut	Opferung	144
Blutsbande	Blut, Materielle Verbindung	Opferung	144
Blutsicht	Biologische Verbindung	Nekromantie	144
Ewige Ruhe	Biologische Verbindung, Verankert	Nekromantie	145
Fallenhüter	Verankert	Verankerung	145
Ferngespür	Späher	Sensibilisierung	145
Fernwahrnehmung	Späher, Zauber	–	145
Fernzauber	Späher, Zauber	–	145
Fluch	Materielle Verbindung, Zauber	–	146
[Gegenstand] Einstimmen	Adept	–	146
Gegenstand Erfüllen	–	Fortgeschrittene Ritualzauberei	147
Geist in Großer Gestalt Beschwören	Diener	Anrufung	148
[Geisterart] Rufen	Kontrakt	–	148
Geisterpakt	Kontrakt	–	149
Gruppenbindung	Kontrakt	–	149
Herrschaft	Verankert, Zauber	–	152
Homunkulus	Diener	–	152
Hüter	Verankert	–	153
Knochenorakel	Biologische Verbindung	Nekromantie	153
Kreis der Heilung	Verankert, Zauber	–	153

FORTSETZUNG AUF SEITE 267

RITUALE (FORTSETZUNG)

RITUAL	MERKMALE	VORAUSSETZUNGEN	SEITE
Kreis der Reinigung	Domäne, Verankert	Reinigung	154
Kything	Verankert	Sensibilisierung	154
Leysicht	Domäne	Geomantie	154
Licht des Dharma	Verankert	Zentrierung	154
Manalinie Ausrichten	Domäne	Geomantie	154
Maskierungshüter	Verankert	Maskierung	155
Polarisierter Hüter	Verankert	–	156
Prophezeiung und Wahrzauber	Materielle Verbindung	Weissagung	156
Reagenzien Aufladen	Domäne	Geomantie	156
Ritual der Veränderung	Diener	Anrufung	157
Sha Manifestieren	Domäne, Verankert	Geomantie	157
Schutzkreis	Verankert	–	157
Stärken	Adept	[Tier] Einstimmen	157
Sühne	Kontrakt	–	158
Täuschungshüter	Verankert	Maskierung	158
[Tier] Einstimmen	Adept	–	158
Todesspur	Biologische Verbindung, Späher	Nekromantie	158
Türhüter	Verankert	Absorption	159
Verbündetenbeschwörung	Diener	Anrufung	159
Verdünnungskreis	Verankert	Fortgeschrittene Alchemie	159
Verwischen	Domäne, Materielle Verbindung	Reinigung	159
Vorbereitung eines Lebenden Geistergefäßes	Biologische Verbindung	Kanalisierung	159
Watcher	Diener	–	160

HEILZAUBER

ZAUBER	ART	REICHWEITE	DAUER	ENTZUG	SEITE
Abhängigkeit Lindern (Essenz)	M	B	A	KS – 6	108
Allergie Lindern (Essenz)	M	B	A	KS – 6	108
[Attribut] Senken (Essenz)	P	B	A	KS – 2	109
[Attribut] Steigern (Essenz)	P	B	A	KS – 3	109
Aufputschen (Essenz)	P	B	A	KS – 3	109
Aufwecken (Essenz)	M	B	A	KS – 3	109
Beidhändigkeit (Essenz)	P	B	S	KS – 3	110
Entgiftung	M	B	P	KS – 6	110
Ernährung	P	B	P	KS – 3 bzw. KS	110
Erzwungene Verteidigung (Essenz)	M	B	S	KS – 1	110
Fasten (Essenz)	M	B	A	KS – 3	110
Gegenmittel	M	B	P	KS – 3	110
Giftverstärkung (Essenz)	M	B	A	KS – 3	110
Heilen (Essenz)	M	B	P	KS – 4	111
Krankheit Heilen (Essenz)	M	B	P	KS – 4	111
Limit Erhöhen (Essenz)	P	B	A	KS – 1	111
Limit Senken (Essenz)	P	B	A	KS – 1	111
Prophylaxe	M	B	A	KS – 4	111
Reflexe Senken (Essenz)	P	B	A	KS – 2	111
Reflexe Steigern (Essenz)	P	B	A	KS	111
Sauerstoffmaske	P	B	A	KS – 5	111
Schmerzresistenz	M	B	P	KS – 4	112
Stabilisieren	M	B	P	KS – 4	112
Vollrausch	M	B	P	KS – 3	112
Winterschlaf	M	B	P	KS – 2	112

OBJEKTWIDERSTAND

KATEGORIE	WÜRFELPOOL
Natürliche Objekte	3
Bäume, Erde, unbehandeltes Wasser, handgeschnitztes Holz, handgeschmiedetes Metall	
Hergestellte einfache Objekte und Materialien	6
Ziegel, Leder, einfache Kunststoffe	
Hightech-Objekte und -Materialien	9
Fortschrittliche Kunststoffe, Legierungen, elektronische Ausrüstung, Sensoren	
Hochgradig verarbeitete Objekte	15+
Computer, komplexe giftige Abfälle, Drohnen, Fahrzeuge	

ILLUSIONSZAUBER

ZAUBER	ART	REICHWEITE	DAUER	ENTZUG	SEITE
Böse Ahnung (Realistisch, Vollsensorisch, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 3	112
Chaos (Realistisch, Vollsensorisch)	P	BF	A	KS – 2	117
Chaotische Welt (Realistisch, Vollsensorisch, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS	117
Double (Realistisch, Vollsensorisch)	P	B	A	KS – 1	113
Düppel (Realistisch, Vollsensorisch, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 1	115
Euphorie (Realistisch, Monosensorisch)	M	BF	A	KS – 3	113
Fahrzeugmaske (Realistisch, Vollsensorisch)	P	B	A	KS – 3	114
Fahrzeugsignatur Austauschen (Realistisch, Vollsensorisch)	P	B	speziell	KS + 1	114
Gestank (Realistisch, Monosensorisch)	M	BF	A	KS – 3	114
Gestohlener [Sinn] (Realistisch, Monosensorisch)	P	BF	A	KS – 3	114
Heißes Eisen (Realistisch, Monosensorisch, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 3	115
Leiser Schritt (Realistisch, Monosensorisch)	P	BF	A	KS – 2	115
Lockvogel (Realistisch, Vollsensorisch)	P	BF	A	KS – 3	115
Maske (Realistisch, Vollsensorisch)	M	B	A	KS – 2	115
Massenschmerz (Realistisch, Monosensorisch, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 2	116
Massenverwirrung (Realistisch, Vollsensorisch, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 1	117
Opiumhöhle (Realistisch, Monosensorisch, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 1	113
Physische Maske (Realistisch, Vollsensorisch)	P	B	A	KS – 1	115
Physische Tarnung (Realistisch, Monosensorisch)	P	BF	A	KS	116
Rundum Gestohlener [Sinn] (Realistisch, Monosensorisch, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 1	114
Schallbarriere (Realistisch, Monosensorisch, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 3	115
Schmerz ((Realistisch, Monosensorisch)	M	BF	A	KS – 4	116
Schwarm (Realistisch, Vollsensorisch, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 1	118
Schweigen (Realistisch, Monosensorisch, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 2	116
Stille (Realistisch, Monosensorisch, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 1	116
Stinkbombe (Realistisch, Monosensorisch, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 1	114
Tarnung (Realistisch, Monosensorisch)	M	BF	A	KS – 2	116
Traum (Realistisch, Vollsensorisch)	M	BF	A	KS – 3	116
Trideo-Trugbild (Realistisch, Vollsensorisch, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS	117
Trideo-Unterhaltung (Offensichtlich, Vollsensorisch, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 2	117
Trugbild (Realistisch, Vollsensorisch, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 1	116
Unsichtbarkeit (Realistisch, Monosensorisch)	M	BF	A	KS – 2	117
Unterhaltung (Offensichtlich, Vollsensorisch, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 3	117
Verbesserte Unsichtbarkeit (Realistisch, Monosensorisch)	P	BF	A	KS – 1	117
Verwirrung (Realistisch, Vollsensorisch)	M	BF	A	KS – 3	117
Viecher (Realistisch, Vollsensorisch)	M	BF	A	KS – 3	118

KAMPFZAUBER

ZAUBER	ART	REICHWEITE	SCHADEN	DAUER	ENTZUG	SEITE
Betäubungsball (Direkt, Flächenwirkung)	M	BF (F)	G	S	KS	122
Betäubungsblitz (Direkt)	M	BF	G	S	KS – 3	122
Blitzstrahl (Indirekt, Elementar)	P	BF	K	S	KS – 3	118
Druckwelle (Indirekt, Flächenwirkung)	P	BF (F)	G	S	KS	122
Ein [Metatyp/Spezies] Weniger (Direkt, Berührung)	M	B	K	S	KS – 6	118
Eisspeer (Indirekt, Elementar)	P	BF	K	S	KS – 3	118
Eissturm (Indirekt, Elementar, Flächenwirkung)	P	BF (F)	K	S	KS + 1	118
Energieball (Direkt, Flächenwirkung)	P	BF (F)	K	S	KS	119
Energieblitz (Direkt)	P	BF	K	S	KS – 3	119
Energieschlag (Direkt, Berührung)	P	B	K	S	KS – 6	119
[Fahrzeug] Zerstören (Direkt)	P	BF	K	S	KS – 3	119
Feuerball (Indirekt, Elementar, Flächenwirkung)	P	BF (F)	K	S	KS – 1	119
Flammenwerfer (Indirekt, Elementar)	P	BF	K	S	KS – 3	119
[Fokus] Verdrängen (Direkt)	M	BF	speziell	S	KS – 2	119
[Freien Geist] Vernichten (Direkt)	M	BF	K	S	KS – 3	119
Griechisches Feuer (Indirekt, Elementar)	P	BF	K	S	KS – 2	120
[Insektengeist]-Insektizid(Direkt, Flächenwirkung)	M	BF (F)	K	S	KS + 1	120
Kugelblitz (Indirekt, Elementar, Flächenwirkung)	P	BF (F)	K	S	KS – 1	118
Manaball	M	BF (F)	K	S	KS	122
Manablitz (Direkt)	M	BF	K	S	KS – 3	122
[Metatyp/Spezies] Erschlagen (Direkt)	M	BF	K	S	KS – 4	118
[Metatyp/Spezies] Niedermetzeln (Direkt, Flächenwirkung)	M	BF (F)	K	S	KS – 2	118
Napalm (Indirekt, Elementar, Flächenwirkung)	P	BF (F)	K	S	KS	120
[Objekt] Auflösen (Indirekt, Elementar, Flächenwirkung)	P	BF (F)	K	S	KS – 1	120
[Objekt] Rammen (Direkt, Berührung)	P	B	K	S	KS – 5	120
[Objekt] Verätzen (Indirekt, Elementar, Berührung)	P	B	K	S	KS – 5	120
[Objekt] Vernichten (Direkt, Flächenwirkung)	P	BF (F)	K	S	KS – 1	120
[Objekt] Zersetzen (Indirekt, Elementar)	P	BF	K	S	KS – 3	120
[Objekt] Zertrümmern (Direkt)	P	BF	K	S	KS – 3	120
Radioaktiver Strahl (Indirekt, Elementar)	P	BF	K	S	KS – 3	120
Säurestrahl (Indirekt, Elementar)	P	BF	K	S	KS – 3	121
Säurewelle (Indirekt, Elementar, Flächenwirkung)	P	BF (F)	K	S	KS – 1	121
Schadstoffstrom (Indirekt, Elementar)	P	BF	K	S	KS – 3	122
Schadstoffwelle (Indirekt, Elementar, Flächenwirkung)	P	BF (F)	K	S	KS – 1	122
Schildbrecher (Direkt, Berührung)	M	B	K	S	KS – 3	122
Schlag (Indirekt, Berührung)	P	B	G	S	KS – 6	122
Schockhand (Direkt, Berührung)	M	B	G	S	KS – 6	122
Stoß (Indirekt)	P	BF	G	S	KS – 3	122
Strahlenexplosion (Indirekt, Elementar, Flächenwirkung)	P	BF (F)	K	S	KS – 1	120
Todeshand (Direkt, Berührung)	M	B	K	S	KS – 6	122

MANIPULATIONSZAUBER

ZAUBER	ART	REICHWEITE	DAUER	ENTZUG	SEITE
Ausrüstungslimit Erhöhen (Transformation)	P	B	A	KS – 1	123
Ausrüstungslimit Senken (Transformation)	P	B	A	KS – 1	123
Beeinflussen (Beherrschung)	M	BF	P	KS – 1	123
Belebung (Transformation)	P	BF	A	KS – 1	124
Eisdecke (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	S	KS	124
[Element]-Aura (Umgebung)	P	BF	A	KS + 1	124
[Element] Reinigen (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	P	KS – 3	124
[Element]-Wand (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS + 2	124
Entzünden (Transformation)	P	BF	P	KS – 1	125
Fahrzeug Schützen (Transformation)	P	B	A	KS – 1	125
Fahrzeug Verlangsamen (Transformation)	P	BF	A	KS + 1	125
Geckogang (Transformation)	P	B	A	KS – 3	125
Gedanken Beherrschung (Beherrschung)	M	BF	A	KS – 1	125
Geisterbarriere (Umgebung, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 1	126
Geisterlöscher (Umgebung, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS + 1	126
Gestaltwandlung (Transformation)	P	BF	A	KS – 3	126
Handlungen Beherrschen (Beherrschung)	M	BF	A	KS – 1	126
Impuls (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	S	KS + 3	126
Insektenvernichter (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS + 1	126
Interferenz (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 1	127
Klammer (Transformation)	P	BF	A	KS – 2	127
Klebestreifen (Transformation, Flächenwirkung)	P	BF (F)	P	KS – 1	127
Klebstoff (Transformation)	P	BF	P	KS – 3	127
Konservieren (Transformation)	P	B	S	KS – 3	127
Levitieren (Transformation)	P	BF	A	KS – 2	128
Licht (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 4	128
Manabarriere (Umgebung, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 2	128
Manaklammer (Transformation)	M	BF	A	KS – 2	127
Mananetz (Transformation, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 1	127
Manastörung (Umgebung, Flächenwirkung)	M	BF (F)	P	KS – 1	128
Massenbelebung (Transformation, Flächenwirkung)	P	BF(F)	A	KS + 1	124
[Material] Formen (Transformation, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 2	128
Meute Beherrschen (Beherrschung, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 1	132
Meute Beruhigen (Beherrschung, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS – 1	132
Mob-Bewusstsein (Beherrschung, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS + 1	125
Mob-Kontrolle (Beherrschung, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS + 1	126
Mode (Transformation)	P	B	P	KS – 1	129
Nebel (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	S	KS – 3	129
Netz (Transformation, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 1	127
Offensive Manabarriere (Umgebung, Flächenwirkung)	M	BF (F)	A	KS + 3	129

FORTSETZUNG AUF SEITE 272

MANIPULATIONSZAUBER (FORTSETZUNG)

ZAUBER	ART	REICHWEITE	DAUER	ENTZUG	SEITE
Panzerung (Transformation)	P	BF	A	KS – 2	129
Physische Barriere (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 1	129
Poltergeist (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 2	130
Projektilabwehr (Transformation)	P	BF	A	KS – 1	130
Rauschen Erhöhen (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 3	130
Rauschen Senken (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 1	131
Reparieren (Transformation)	P	B	P	KS	131
Sanfter Fall (Transformation)	P	BF	A	KS – 3	131
Schatten (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	A	KS – 3	131
Schleimverwandlung (Transformation)	P	BF	A	KS + 3	131
Schleuder (Transformation, Schaden)	P	BF	S	KS – 2	131
Schloss (Transformation)	P	BF	A	KS – 1	132
Sterilisieren (Umgebung, Flächenwirkung)	P	BF (F)	S	KS – 3	132
Tier Beherrschen (Beherrschung)	M	BF	A	KS – 3	132
Tier Beruhigen (Beherrschung)	M	BF	A	KS – 3	132
Typveränderung (Transformation)	P	B	P	KS – 3	132
Überzeugen (Beherrschung)	P	BF	A	KS – 2	132
Verstärken (Transformation)	P	BF	A	KS – 1	133
Versteinern (Transformation)	P	BF	A	KS – 2	133
Verwandlung in [Critter] (Transformation)	P	BF	A	KS – 4	126
Wahrheit Erzwingen (Beherrschung)	M	BF	speziell	KS – 1	133
Zauberfinger (Transformation)	P	BF	A	KS – 2	133

NEUE VOR- UND NACHTEILE

VORTEIL	KOSTEN	SEITE
Der Weg des Athleten	20	207
Der Weg des Ausgebrannten	15	207
Der Geisterweg	20	208
Der Weg des Handwerkers	20	208
Der Weg des Kriegers	20	208
Der Weg des Künstlers	20	209
Der Weg des Sprechers	20	209
Der Weg des Tiers	20	209
Der Unsichtbare Weg	20	209
Der Weg des Zauberers	20	209
Held der Geisterwelt	14	231

NACHTEIL	BONUS	SEITE
Ausgestoßener der Geisterwelt	14	230

WAHRNEHMUNGSZAUBER

ZAUBER	ART	REICHWEITE	DAUER	ENTZUG	SEITE
Adlerauge (passiv, gerichtet)	P	B	A	KS – 1	134
Astrale Botschaft (passiv, gerichtet)	M	B	speziell	KS – 3	134
Astrale Drachensuche (aktiv, übersinnlich)	M	B	A	KS + 5	134
Astrale Hellsicht (passiv, gerichtet)	M	B	A	KS – 3	134
Astrales Fenster (aktiv, gerichtet)	M	B	A	KS – 3	137
Augen des Rudels (aktiv, gerichtet)	M	B	A	KS – 1	138
Diagnose (aktiv, gerichtet)	M	B	S	KS – 3	134
Dolmetschen (aktiv, übersinnlich)	M	B	A	KS – 4	134
Erweiterter Umgebungssinn (passiv, ungerichtet, erweitert)	P	B	A	KS – 1	138
Erweitertes Feinde Entdecken (aktiv, ungerichtet, erweitert)	M	B	A	KS	135
Erweitertes Leben Entdecken (aktiv, ungerichtet, erweitert)	M	B	A	KS – 1	136
Erweitertes [Lebensform] Entdecken (aktiv, ungerichtet, erweitert)	M	B	A	KS	137
Erweitertes Magie Entdecken (aktiv, ungerichtet, erweitert)	M	B	A	KS	137
Erweitertes Telepathisches Netz (aktiv, übersinnlich, erweitert)	M	B	A	KS + 1	138
Feinde Entdecken (aktiv, ungerichtet)	M	B	A	KS – 2	135
Gedankenmuster (aktiv, übersinnlich, gerichtet)	M	B	A	KS	135
Gedankenscan (aktiv, übersinnlich, ungerichtet)	M	B	A	KS + 2	135
Geistesssonde (aktiv, gerichtet)	M	B	A	KS	135
Gerät Analysieren (aktiv, gerichtet)	P	B	A	KS – 3	136
Hellhören (passiv, gerichtet)	M	B	A	KS – 3	136
Hellsicht (passiv, gerichtet)	M	B	A	KS – 3	136
Individuum Entdecken (aktiv, ungerichtet)	M	B	A	KS – 3	136
Kampfsinn (passiv, übersinnlich)	M	B	A	KS	136
Katalog (aktiv, ungerichtet)	P	B	A	KS – 3	136
Leben Entdecken (aktiv, ungerichtet)	M	B	A	KS – 3	136
[Lebensform] Entdecken (aktiv, ungerichtet)	M	B	A	KS – 2	137
Magie Analysieren (aktiv, gerichtet)	P	B	A	KS – 3	137
Magie Entdecken (aktiv, ungerichtet)	M	B	A	KS – 2	137
Manafenster (aktiv, gerichtet)	M	B	A	KS – 3	137
Nachtsicht (passiv, gerichtet)	P	B	A	KS – 3	137
[Objekt] Entdecken (aktiv, ungerichtet)	P	B	A	KS – 2	137
Sinn Borgen (aktiv, gerichtet)	M	B	A	KS – 3	137
Telepathie (aktiv, übersinnlich)	M	B	A	KS – 1	138
Telepathisches Netz (aktiv, übersinnlich)	M	B	A	KS	138
Tiersinn Borgen (aktiv, gerichtet)	M	B	A	KS – 5	138
Übernatürlicher [Sinn] (passiv, gerichtet)	M	B	A	KS – 3	138
Umgebungssinn (passiv, ungerichtet)	P	B	A	KS – 3	138
Wahrheit Prüfen (aktiv, gerichtet)	M	B	A	KS – 2	139
Zielfähigkeit Steigern (passiv, gerichtet)	P	B	A	KS – 1	139

ADEPTENKRÄFTE

KRAFT	KOSTEN (KP)	SEITE	KRAFT	KOSTEN (KP)	SEITE
Adrenalinschub	0,25 pro Stufe	195	Imitation	0,25 pro Stufe (max. 6)	201
Analytik	0,5 pro Stufe	195	Kalte Entschlossenheit	1 pro Stufe	201
Astrale Wahrnehmung	1	195	Kampfsinn	0,5 pro Stufe	201
Attributsschub (Attribut)	0,25 pro Stufe	195	Keratinkontrolle	0,5	201
Berserker	1	195	Körpersprache	0,25 pro Stufe	202
Berserkerwut	1	195	Kritischer Schlag (Fertigkeit)	0,5	202
Beschleunigte Heilung	0,5 pro Stufe	196	Lebender Fokus	1	202
Bewegungsgespür	0,5	196	Leichte Berührung	0,25 pro Stufe	203
Bewegungslosigkeit	0,25 pro Stufe (max. 3)	196	Leichter Körper	0,25 pro Stufe	203
Blindkampf	0,5	196	Magiegespür	0,5	203
Dreidimensionales Gedächtnis	0,5	196	Magieresistenz	0,5 pro Stufe	203
Durchdringender Schlag	0,25 pro Stufe (max. 4)	197	Melaninkontrolle	0,5	203
Elementare Waffe	0,5	197	Mystischer Mantel	0,25 pro Stufe	203
Elementarer Körper	1	197	Mystischer Panzer	0,5 pro Stufe	203
Elementarer Schlag	0,5	197	Natürliche Immunität	0,25 pro Stufe	203
Empathische Heilung	0,5	198	Nervenschlag	1	203
Erhöhte Präzision (Fertigkeit)	0,25	198	Perfekte Körpersprache	0,5	204
Erhöhtes Potenzial (Limit)	0,5 pro Stufe	198	Riposte	0,5 pro Stufe	204
Fester Halt	0,25 pro Stufe	198	Schmerzerleichterung	1	204
Flexibilität	0,25 pro Stufe (max. 3)	198	Schmerzresistenz	0,5 pro Stufe	204
Freier Fall	0,25 pro Stufe	198	Schnellziehen	0,5	204
Gebieterischer Ton	0,25 pro Stufe (max. 3)	199	Seuchenwolke	0,5	204
Gefahrensinn	0,25 pro Stufe	199	Sprachtalent	0,25	205
Gegenangriff	1 pro Stufe	199	Spurloser Schritt	1	205
Geisterkralle	0,25	199	Stimmkontrolle	0,5 pro Stufe	205
Geisterramme	0,5	199	Stoffwechselkontrolle	0,5	205
Genügsamkeit	0,25	199	Temperaturresistenz	0,25 pro Stufe	205
Geschärfter Sinn	0,25 pro Sinn	200	Tierempathie	0,25 pro Stufe	205
Geschickte Finger	0,25	200	Todeskralle	0,5	206
Geschossmeisterschaft	1	200	Toxischer Schlag	0,5	206
Geschossparade	0,25 pro Stufe	200	Trägheitsschlag	0,5	206
Gesichtsformung	0,25 pro Stufe	200	Trümmerschlag	1	206
Gesteigerte Reflexe	1,5 bis 3,5	201	Verb. Fertigkeit (Fertigkeit)	0,5	206
Gest. Körperliches Attribut	1 pro Stufe	201	Verbesserte Wahrnehmung	0,5 pro Stufe	206
Gleiten	1	201	Wandlaufen	0,5	206

METAMAGIE

METAMAGIE	KUNST/WEG	VORAUSSETZUNG	SEITE
Abschirmung	Abwehrmagie	–	176
Absorption	Abwehrmagie	Abschirmung	176
Adeptenzentrierung	Weg des Unentschlossenen	–	181
Anrufung	Anrufung	–	172
Astraler Bluff	Flexible Signatur	–	174
Domäne des Kriegers	Weg des Kriegers	–	182
Durchdringender Zauber	Fortgeschrittene Spruchzauberei	–	178
Effizientes Ritual	Fortgeschrittene Ritualzauberei, Weg des Unentschlossenen	–	177
Erweiterte Maskierung	Maskierung, Weg des Unentschlossenen	Maskierung	174
Exorzismus	Exorzismus, Der Geisterweg	–	173
Feenberührt	Weg des Sprechers	Gebieterischer Ton	184
Fixierung	Fortgeschrittene Alchemie	–	177
Flexible Signatur	Flexible Signatur, Weg des Unentschlossenen	–	174
Fortgeschrittene Alchemie	Fortgeschrittene Alchemie	Fortgeschrittene Alchemie	177
Gefahrensinn	Weissagung	–	171
Geomantie	Geomantie	–	167
Großes Ritual	Fortgeschrittene Ritualzauberei	–	177
Infusion	Weg des Unentschlossenen	–	181
Intensivierung	Intensivierung	–	178
Kanalisierung	Kanalisierung	–	172
Kraftpunkt	Weg des Unentschlossenen	–	181
Maskierung	Maskierung, Weg des Unentschlossenen	–	173/175
Nekromantie	Nekromantie	–	168
Perfektes Raubtier	Weg des Tiers	–	184
Präsenz	Weg des Sprechers	–	184
Psychometrie	Psychometrie, Der Geisterweg	–	168/170
Qi-Formung	Weg des Unentschlossenen	–	181
Reinigung	Reinigung	–	180
Sensibilisierung	Sensibilisierung	–	180
Spiegelung	Abwehrmagie	Abschirmung	176
Spirituelle Domäne	Der Geisterweg	–	182
Stille der Leere	Der Unsichtbare Weg	–	185
Strömung	Flexible Signatur, Weg des Unentschlossenen	–	175
Sympathetische Verbindung	Psychometrie	–	169
Totemform (Tier)	Weg des Tiers	[Tier] Einstimmen	184
Übernatürliches Können	Weg des Athleten	–	182
Verankerung	Intensivierung	Intensivierung	179
Weissagung	Weissagung	–	171
Zauberformung	Fortgeschrittene Spruchzauberei	–	178
Zentrierung	Zentrierung	–	178

CRITTERKRÄFTE

KRAFT	ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER	SEITE
Anaphylaxie	P	Komplex	B	S	224
Astrale Gestalt	M	Auto	S	I	*SR5* 395
Astrale Projektion	M	Komplex	S	Speziell	239
Astrales Tor	M	Komplex	BF (F)	A	224
Ätzender Speichel	P	Komplex	Speziell	S	*SR5* 395
Auramaskierung	M	Frei	S	A	224
Begierdenspiegelung	M	Komplex	BF	A	224
Besessenheit	P	Komplex	B	Speziell	224
Bewegung	P	Komplex	BF	A	*SR5* 395
Bewohnung	P	Auto	S	Speziell	226
Bewusstsein	P	Auto	S	I	*SR5* 395
Bindung	P	Komplex	Speziell	S	*SR5* 395
Drachensprache	M	Auto	BF	S	*SR5* 395
Dualwesen	P	Auto	S	I	*SR5* 396
Einfluss	M	Komplex	BF	S	*SR5* 396
Elementarer Angriff (Schadstoff)	P	Komplex	Speziell	S	226
Elementarer Angriff (Strahlung)	P	Komplex	Speziell	S	226
Elementarer Angriff	P	Komplex	Speziell	S	*SR5* 396
Energieaura	P	Auto	S	I	*SR5* 396
Energieentzug (Karma)	M	Komplex	B oder BF	P	240
Energieentzug	M	Komplex	B	P	227
Erdbeben	P	Komplex	Speziell	S	227
Essenzentzug	P	Komplex	B	P	*SR5* 396
Fressen	P	Komplex	B	A	227
Geisterpakt	M	Speziell	Speziell	Speziell	239
Gesteigerte Sinne	P	Auto	S	I	*SR5* 397
Gift	P	Auto	B	S	*SR5* 397
Gifthauch	P	Komplex	Speziell	S	*SR5* 397
Grauen	M	Komplex	BF	Speziell	*SR5* 397
Härtung	P	Komplex	B	Speziell	228
Immunität	P	Auto	S	I	*SR5* 398
Infektion	P	Auto	B	P	*SR5* 398
Kraftübertragung	M	Komplex	B	A	228
Lähmende Berührung	P	Komplex	B	Speziell	*SR5* 398
Lähmendes Heulen	P	Komplex	Speziell	Speziell	*SR5* 398
Magischer Schutz	M	Frei	BF	S	228
Materialisierung	M	Komplex	S	A	*SR5* 398
Mimikry	P	Einfach	S	A	*SR5* 398
Mutagen	P	Komplex	S	A	228
Mystischer Panzer	M	Auto	S	I	*SR5* 399

FORTSETZUNG AUF SEITE 277

CRITTERKRÄFTE (FORTSETZUNG)

KRAFT	ART	HANDLUNG	REICHWEITE	DAUER	SEITE
Natürliche Waffe	P	Auto	B	S	*SR5* 399
Natürlicher Zauberspruch	wie Zauber	Komplex	wie Zauber	wie Zauber	*SR5* 399
Nebelgestalt	P	Komplex	S	A	*SR5* 399
Panzer	P	Auto	S	I	*SR5* 399
Persönliche Domäne	M	Auto	BF	A	239
Pestilenz	P	Auto	B	S	228
Psychokinese	P	Komplex	BF	A	*SR5* 399
Realistische Gestalt	P	Auto	S	Speziell	229
Regeneration	P	Auto	S	I	239, *SR5* 399
Reichtum	P	Komplex	BF	Speziell	240
Schallentladung	P	Komplex	Speziell	A	229
Schatten	P	Frei	S	A	229
Schutz	P	Komplex	BF	A	*SR5* 400
Schwarmbewusstsein	M	Auto	Speziell	I	229
Sinnesverbindung	M	Einfach	Speziell	A	229
Stille	P	Komplex	Speziell	A	230
Sturm	P	Komplex	Speziell	Speziell	230
Suche	P	Komplex	Speziell	Speziell	*SR5* 400
Telepathie	M	Einfach	BF	A	230
Tierbeherrschung	M	Komplex	BF	A	*SR5* 400
Todesaura	P	Einfach	Speziell	A	230
Unfall	P	Komplex	BF	S	*SR5* 400
Veränderliche Gestalt	P	Auto	S	Speziell	239
Verbannungsresistenz	M	Auto	S	Speziell	230
Verborgenes Leben	P	Komplex	B	P	240
Verschleierung	P	Einfach	BF	A	*SR5* 401
Verschlingen	P	Komplex	B	A	*SR5* 401
Verstärkter Mystischer Panzer	M	Auto	S	I	*SR5* 401
Verstärkter Panzer	P	Auto	S	I	*SR5* 401
Versteinerung	P	Komplex	BF	A	*SR5* 401
Vertreibung	P	Komplex	B	S	240
Verwirrung	M	Komplex	BF	A	*SR5* 402
Weissagung	M	Speziell	Speziell	Speziell	230
Wetterbeherrschung	P	Komplex	BF	A	*SR5* 402
Zwang	M	Komplex	BF	A	*SR5* 402

FIN