

Animae



Die Animae stehen im Kontakt mit der Geisterwelt. Sie beschwören die Toten und kommunizieren mit ihnen. Ebenso kommunizieren sie mit Seelen die sich von ihren Körpern gelöst haben. Der Raum der Animae ist der Atralraum, die Ebene des Traums, die Dimension der Seelen. Ist eine Seele ohne Körper unterwegs, so können die Animae mit dieser Seele Kontakt aufnehmen und sie sogar lenken. Sie können auch selbst sich von ihrem Körper lösen. Die Animae sind Magier des Geistes und der Seele, sie sind häufig sehr gebildet und konzentrieren sich auf ihre geistigen Fertigkeiten.

Ihre Objekte sind Geist und Seele, die Aspekte der Wille der Geister und der Geist selbst in einem Tier oder einem Körper. Sie lassen aber den Kern der Geister unangetastet.

Das Wort für Geist ist Karz.

Mond und Silber

Silber und Mond sind die Kraftquellen der Animae. Wenn sie Silber berühren stärkt es sie, und so trage viele Animae Silberketten, was ihnen bis zu zwei Bonuswürfel verleiht. Auch der Vollmond stärkt sie, während der Neumond ihre Kraft schwächt.

Scheint der Mond, so können sie in Silber Bilder und Muster erkennen. Der Magier braucht dafür Silber in der Größe von zumindest 5 cm Durchmesser. Nun spricht er das Zauberwort, setzt er einen Vernunftspunkt und würfelt auf Geist + Okkultismus. Dabei konzentriert er sich auf ein Problem und erkennt in dem Silber je Erfolg ein Detail, eine Form von Prinzip. Befindet er sich dabei im Licht des Halbmondes, so erhält er einen automatischen Erfolg, ist der Mond $\frac{3}{4}$ bekommt er zwei Erfolge und bei Vollmond drei automatische Erfolge.

Das Wort für Silber ist Karizaan, das Wort für Mond Karun.



Talente der Animae

Geistlicht

- Stufe 1, Licht: Hält der Magier einen Stab aus Silber hoch und spricht das Zauberwort, so beginnt dieser wie eine Fackel zu leuchten. Der Magier setzt einen Vernunftspunkt und die Fackel leuchtet bis zum nächsten Sonnenaufgang. Nun kann er sie mit einem weiteren Vernunftspunkt wieder zum Leuchten bringen. Hat der Magier keine Silberstange zur Hand, so kann er auch einen beliebigen Gegenstand zum Leuchten bringen, wenn ihm ein Wurf auf Geist + Chemie gelingt. Je Erfolg leuchtet der Gegenstand eine Stunde. Auch in diesem Fall muss der Magier einen Vernunftspunkt setzen.
Das Wort für diese Stufe ist Karita.
- Stufe 2, Geister sehen und rufen: Der Magier ist in der Lage Seelen zu sehen, die sich von ihrem Körper gelöst haben bzw. die keinen Körper haben. Manchmal geschieht dies einfach so. Setzt er einen Vernunftspunkt und spricht das Zauberwort, so kann er sicher die Seelen, die sich in der Umgebung aufhalten, sehen.
Er kann auch Seelen rufen. Hierfür ist ein Wurf auf Geist+Okkultismus nötig. Je Erfolg kann er eine Seele aus der Umgebung rufen. Es kommen zuerst Seelen, die sich in der Nähe aufhalten. Prinzipiell kann er nur Seelen erreichen, die sich in der gleichen Welt wie er aufhalten. Der Magier kann auch gezielt Seelen rufen. Hierzu braucht er einen Namen oder eine klare Bezeichnung um die Seele zu rufen. Drei Erfolge reichen um einen bestimmte Seele zu rufen, hat er einen persönlichen Besitz der Person die diese Seele einmal war, so reichen zwei Erfolge.
Er braucht dann noch einen weiteren Erfolg, um die Seele zu zwingen zu ihm zu kommen.
Das Wort für diese Stufe ist Kartar.
- Stufe 3, Im Geist des Tieres: Der Magier kann mit seinem Geist in den Geist eines Tieres eindringen und sich dann auch mit diesem Tier entfernen. Ein Teil seines Geistes ist nun mit dem Tier unterwegs und riecht, fühlt, schmeckt, sieht und hört was das Tier riecht, fühlt, schmeckt, sieht und hört. Er spricht hierfür das Zauberwort, setzt einen Vernunftspunkt und würfelt auf Geist+Zoologie. Je Erfolg kann der Magier in einen Geist eindringen. Mit nur einem Erfolg muss er seinen Körper schutzlos zurücklassen, um in den Geist eines Tieres einzudringen. Hat er mehr als zwei Erfolge, kann der Magier in entsprechend viele Tiere eindringen. Dabei kann er die Tiere auch übernehmen und kontrollieren. Verlässt der Geist des Magiers ein Tier, kehrt er sofort in seinen Körper zurück.
Das Wort für diese Stufe ist Kartesch.

- Stufe 4, Geister kontrollieren: Hat der Magier Kontakt zu einem Geist, so kann er ihm Befehle erteilen. Hierzu sagt er das Zauberwort, würfelt auf Kern + Rhetorik und setzt einen Vernunftspunkt. Seine Anweisung kann so viele einfache Sätze (also Hauptsätze ohne Nebensatz) enthalten, wie er Erfolge hatte. Jeder Nebensatz wird als eigener Satz gewertet. Das gleiche gilt für 'und/oder' Verbindungen. „Gehe auf den Berg und töte den Riesen“ beinhaltet damit zwei Sätze.
Das Wort für diese Stufe ist Kartus.
- Stufe 5, Geistverschmelzung: Der Magier legt seine Hand auf sein Opfer, oder hält persönlichen Besitz des Opfers in der Hand, und setzt einen Vernunftspunkt. Danach spricht er das Zauberwort und würfelt auf Kern + Psychologie. Sein Geist dringt nun in den Geist des Opfers ein. Hat der Magier mehr Erfolge, als das Opfer Vernunftspunkte, so kann er vollständig in den Geist des anderen eindringen, und dessen Gedanken und Erinnerungen lesen. Er kann auch sein Opfer übernehmen und führen. Dafür muss er aber seinen eigenen Körper zurücklassen. Hat der Magier weniger Erfolge, als das Opfer Vernunftspunkte, so kann er eindringen, aber er kann den wachen Geist nicht übernehmen. Der Magier kann nun die Gedanken und Erinnerungen des Opfers lesen und auch mit dem Opfer mitgehen und wird alles was sein Opfer sieht und erlebt ebenfalls sehen und erleben. Aber um einzugreifen muss er Erfolge setzen. Für jeden Erfolg kann er eine Handlung erzwingen. Das Opfer kann sich in dem Fall durch Einsatz von Willenspunkten wehren. Hat das Opfer keine Willenspunkte mehr, so braucht der Magier auch keine Erfolge mehr sondern übernimmt sein Opfer. Hat der Magier seine Erfolge aufgebraucht, so kann sich sein Geist nicht mehr im Opfer halten. Schläft das Opfer oder ist es aus anderen Gründen nicht bei Bewusstsein, kann der Magier es ebenfalls ohne Einsatz von Erfolgen übernehmen. Wacht das Opfer auf, übernimmt es wieder die Kontrolle über seinen Körper.
Außerdem kann das Opfer auch den Magier bewusst aus seinem Körper verbannen. Hierfür setzt das Opfer einen Willenspunkt und würfelt auf Geist. Auch der Magier kann auf Geist würfeln und jeder Erfolg des Magiers neutralisiert einen Erfolg seines Opfers. Jeder dem Opfer verbleibende Erfolg vernichtet einen der Erfolge mit denen der Magier in das Opfer eingedrungen ist. Das Opfer kann diesen Wurf jede Runde wiederholen, muss aber jedesmal einen Willenspunkt setzen. Ebenso kann der Magier seinen Würfe wiederholen.
Das Wort für diese Stufe ist Kartarn.
- Stufe 6, Geistreisen: Der Magier kann seinen Körper verlassen. Hierfür spricht er das Zauberwort und setzt einen Vernunftspunkt. Dann verlässt sein Geist seinen Körper. Um mehr tun zu können, als in Geistform unterwegs zu sein, würfelt der Magier auf Geist + Okkultismus. Für jeden Erfolg kann der Magier eine an den Körper gebundene Fähigkeit mit nehmen: Sichtbar sein, Hörbar sein, Magie ausüben und, wenn er sichtbar ist, auch Dinge berühren und über kurze Strecken (Je Erfolg einen Meter) bewegen.
Das Wort für diese Stufe ist Kariterikan.