

# Die Zauberkunst der Arracht

von Octavius Valesius ([www.midgard-forum.de](http://www.midgard-forum.de))

# Die Seelenmagie

### Vorwort

Die Seelenmagie ist eine Variante der Magie, vorgestellt von Thomas Kerbebaum in der Midgard-Wiki ([https://www.midgard-wiki.de/index.php?title=Arracht\\_von\\_Thomas\\_Ker%C3%9Febaum](https://www.midgard-wiki.de/index.php?title=Arracht_von_Thomas_Ker%C3%9Febaum)), um die Artefakte der Arracht mit Energie zu versorgen.

Auch wenn keine Regelversion angegeben ist, gehe ich von M3 aus. Da ich das Konzept für sehr interessant halte versuche ich mich hiermit an einer Umsetzung nach M5 und einer Ergänzung.

Da das Sa mit körperlichen Attributen wie den AP verbunden ist, erschien mir der Begriff ‚Seelenstein‘ als Speichermedium nicht passend. Ich verwende den Begriff ‚Kraftstein‘. Der Begriff ‚Seelenstein‘ wird von mir nicht neu vergeben. Auch das von Thomas vergewene Leitattribut Intelligenz erscheint mir beim Sa nicht passend, ich ändere das in diesem Vorschlag für den Spielleiter in Konstitution, was mir passender erscheint. Aber die Intelligenz wird für die neuen Geiststeine eine Rolle spielen.

### Die Seelenmagie

Die Seelenmagie wurde von den Arracht entwickelt und nie unter den Menschen verbreitet. Nur Arracht beherrschen sie und geben sie auch nicht an andere Völker weiter.

Den Arracht war früh klar, dass normale Zaubersprüche für die meisten Dinge ausreichen, aber zeitlich befristet sind. Um einen Spruch dauerhaft zu verankern ist ein nicht unerheblicher Aufwand zu betreiben (Binden). Da die Arracht aber gerne und häufig Artefakte einsetzen, suchten sie nach einem einfacheren Weg, diese mit Energie zu versorgen. Dieser fand sich in der magischen Kraft die jedem Lebewesen innewohnt (von den Meketern Sa genannt).

Die Arracht entwickelten einen Zauber (Laden) um diese Lebenskraft aus einem Lebewesen zu extrahieren und in einem Kraftstein zu speichern. Das Opfer altert während dieses Vorgangs rapide und zerfällt fünf Minuten nach Ende des Zauberrituals zu Staub. Diese Kraftsteine haben, je nach Größe, eine unterschiedliche Kapazität und können, ab einer gewissen Größe, auch die Energie mehrerer Lebewesen speichern. Diese Kraftsteine werden dann in den Automaten und Artefakten der Arracht als Energiequelle genutzt. Geht eine Kraftquelle zur Neige, kann Mittels des Zauberspruchs ‚Übertragung‘ die Energie eines Kraftsteins auf einen anderen übertragen werden.

### Die Kraftsteine

Bei den Kraftsteinen handelt es sich um in Alchimistenmetall eingefasste Bernsteine von hoher Reinheit. Je größer und mächtiger der Automat oder das Artefakt ist, umso größer muss der Kraftstein ausfallen. Bis sie aufgeladen werden sind die Kraftsteine nicht magisch.

Die Zauber ‚Automat schaffen‘ und ‚Golem schaffen‘ sind den Arracht bekannt, sie nutzen sie jedoch nur, wenn Kraftsteine nicht in ausreichender Menge zur Verfügung stehen oder deren Energieversorgung schwierig ist.

Der größte Vorteil der Kraftsteine ist die Tatsache, dass sie sich nicht abnutzen und erheblich leichter wieder aufzuladen sind. Dies bedeutet, dass Artefakte mit einem Kraftstein keine ABW haben. Sie funktionieren solange, wie der Kraftstein Energie liefert.

Geladene Kraftsteine leuchten, je nach Ladestand, in einer von sieben Farben: rot (1%-15%), orange (16%-30%), gelb (31%-45%), grün (46-60%), hellblau (61%-75%), indigo (76%-90%), violett (91%-100%). Erlicht das Leuchten ist der Kraftstein vollständig entleert und muss neu geladen werden.

Wird ein geladener Kraftstein unsachgemäß behandelt (z.B. starke mechanische Beanspruchung, Bernstein ist nicht das Stabilste) kann er explodieren, mit einem Schaden von 1w6 LP/AP je 10 gespeicherten Merrs. Der Schaden nimmt in jedem Feld im Umkreis um 2w6 ab.

### Die Geiststeine

Die Mittels des Zaubers "Manah extrahieren" gewonnene Energie, wird in einen mindestens fünfzig Karat großen, mit Alchimistenmetall eingefassten Adamanten gebunden. Die Seele verliert dabei ihre Individualität und ihre Erinnerungen, doch nutzlos wird sie dadurch für die Arracht nicht. Sie behält immer noch ihre Fähigkeit zu lernen und kann ausgebildet werden.

Geiststeine können die Kontrolle über Konstrukte übernehmen und diese steuern. Sie sind immer loyal zu ihrem Erzeuger und ermöglichen so Konstrukten eine begrenzte Form der Eigeninitiative. Je nach Stärke der genutzten Seele kann das Konstrukt trainiert werden wie ein Tier, oder ist, bei entsprechender Konstruktion, auch zu Sprache und komplexeren Aktionen fähig.

Die einem Automaten verliehene Intelligenz hängt direkt mit der Stärke der gefangenen Seele ab. Tiere ergeben nur trainierbare Automaten, für einen selbstständig agierenden Automaten benötigt man auch die starke Seele eines vernunftbegabten Wesens. Die Intelligenz berechnet sich wie folgt:  $[Intelligenz\ des\ Opfers / 3 * (1 + Grad / 10)]$ . Tierisch intelligenten Automaten

kann, wie normalen Tieren auch, mit Hilfe der Fähigkeit ‚Abrichten‘ eine Anzahl von Tricks beigebracht werden. Menschlich Intelligente Automaten können die Sprache ihrer Herren lernen und Befehle ohne Kontrolle ausführen. Geladene Geiststeine schimmern in den Farben des Regenbogens. Je nach Farbe kann der geübte Betrachter die Stärke (Intelligenz) der Seele einschätzen. Um die Seelen von Tieren und Vernunftbegabten auseinanderzuhalten, sind die Adamanten in unterschiedliche Alchimistenmetalle gefasst. Silber bei tierische Seelen und in Gold, wenn es sich um intelligente Seelen handelt.

### Die Zauber der Arracht

#### Laden

Gestenzauber der Stufe 5

1 Wesen und ein Kraftstein

Zerstören => Eis => Holz

**AP-Verbrauch:** 4

**Zauberdauer:** 1 Minute

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsziel:** Körper

**Wirkungsbereich:** 1 Objekt

**Wirkungsdauer:** 0

**Ursprung:** schwarzmagisch

Beim Zauberritual wird dem wehrlosen Opfer ein Kraftstein an die Stirn gehalten. Misslingt sein WW:Körper wird seine gesamte Lebensenergie in den Kraftstein übertragen und kann anschließend in einen Automaten oder einem Artefakt eingesetzt werden. Alternativ kann die Energie auch Mittels ‚Übertragung‘ in einen anderen Kraftstein übertragen werden. Der Körper des unglücklichen Opfers zerfällt fünf Minuten später zu Staub.

Die gewonnene Energie richtet sich nach der der Kapazität des Kraftsteines, der Konstitution des Opfers, dessen Alter, seiner Größe und wird von den Arracht in Merrs gemessen. Da auch der Seele Energie entzogen wird, ist die Energie von Tieren nur halb so effektiv wie die von beseelten Wesen. Die Energie von Pflanzen ist so gering, dass es sich gar nicht lohnt. Sie berechnet sich nach folgender Formel:  
 $(Kon+Z)*Größe*Seele$ .

$Z=Rassenalter \max(\text{in Jahren}) - \text{Alter}(\text{in Jahren})$ , ist das Wesen unsterblich (Elfen z.B.) wird Z auf 500 festgesetzt

Größe= 0,25 für 1/4 Menschengröße, 0,5 für Halb so große wie ein mensch, 1 für Menschengröße, 2 für doppel Menschengröße, 4 für viermal so groß wie ein Mensch, usw. (es geht um das Gewicht)

Seele=1 bei  $In>t90$ , Seele=0,5 bei  $In<t90$

Der Verbrauch richtet sich nach der Mächtigkeit des Artefaktes. Die folgende Tabelle mag als Anhaltspunkt dienen:

Gegenstand	Verbrauch	Typ des Kraftsteines	Max. Kapazität
Schutzamulett +2	1 Merrs / Monat	Klein (1–3 Karat)	50 Merrs
Kleiner Automat	3 Merrs / Monat	Gering (4–6 Karat)	150 Merrs
Gr. Automat (Pferd)	6 Merrs / Monat	Mittel (5–10 Karat)	600 Merrs
Steingolem	10 Merrs / Monat	Groß (11–20 Karat)	1.500 Merrs
Wächtersäule	25 Merrs / Monat	Riesig (21–50 Karat)	6.000 Merrs
Riesenautomat	50 Merrs / Monat	Gewaltig (51–100 Karat)	18.000 Merrs
Aufgeprägter Zauberspruch	AP Merrs / Anwendung	jeder	

#### Übertragung

Gestenzauber der Stufe 3

mindestens ein geladener Kraftstein

Erschaffe => Holz => Holz

**AP-Verbrauch:** 2

**Zauberdauer:** 10 Sekunden

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsziel:** Körper

**Wirkungsbereich:** 1 Objekt

**Wirkungsdauer:** 0

**Ursprung:** schwarzmagisch

Mit diesem Zauber wird die in einem Kraftstein gespeicherte Energie auf einen anderen Kraftstein übertragen. Das Artefakt nimmt nach der Kraftübertragung sofort wieder seine Funktion auf. Der Zauber wird auch angewandt, wenn ein Kraftstein in ein neues Artefakt eingesetzt wird. Erst danach ist das neue Artefakt funktionsbereit.

**Manah extrahieren**

Gestenzauber der Stufe 12

ein leerer Geiststein

Bewegung => Magan => Luft

**AP-Verbrauch:** 18

**Zauberdauer:** 30 Minuten

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsziel:** Geist

**Wirkungsbereich:** 1 Wesen

**Wirkungsdauer:** 0

**Ursprung:** schwarzmagisch

Mit diesem Zauber entziehen die Arracht einem Lebewesen Seele, Anima und Astralleib, um sie in einem Geiststein zu konservieren und in ihren Konstrukten zu nutzen. Zurück bleibt eine so gerade eben noch lebende Hülle, deren verbliebene Lebenskraft anschließend Mittel des Zauberspruchs ‚Laden‘ entzogen (Faktor Seele=0,5) und nutzbar gemacht wird.

### Beispiele für Automaten

**Flugscheibe**

Gespeist durch einen Kraftstein kann diese 2 Meter durchmessende Holzscheibe eine Person mit leichtem Gepäck (25 kg) transportieren. Sie bewegt sich dabei mit B24 und kann eine maximale Flughöhe von zehn Metern erreichen. Zum Schutz der Flugscheibe bei Zusammenstößen ist die Flugscheibe mit einem stumpfen Metallband umgeben. Mit einem Codewort wird zusätzliche Energie aus dem Kraftstein freigegeben, was die Tragfähigkeit der Flugscheibe um 100 kg erhöht. In den verbliebenen Siedlungen der Arracht gibt es öffentliche Sammelstationen für Flugscheiben. Diese sind mit einem in Silber gefassten Geiststein (In: t20) versehen und darauf trainiert nach dem Transport der Person in ihr Depot zurückzukehren. Aus Sicherheitsgründen lässt der Geiststein keine höhere Flughöhe als 50 cm zu. Diese Sicherung kann mit einem weiteren Codewort umgangen werden.

Energieverbrauch: 12 (15) Merrs / Stunde

**Wächter**

Beim Wächter handelt es sich um eine kegelförmige Konstruktion von 1,30 Meter Höhe einer Basis von 90 cm und einer Kegelspitze von 20cm Durchmesser. Sie stellen das Gros der bewaffneten Automaten der Arracht. Ungefähr in der Mitte des Kegels befinden sich zwei lange, bewegliche Arme, die jeweils in ein Langschwert übergehen. Mit diesen langen Armen kann er wahlweise zwei Gegner zu seiner Rechten und Linken, oder einen in seiner Front bekämpfen.

Montiert ist der Wächter auf einer Flugscheibe, die jedoch nicht von einem stumpfen Metallband umgeben ist, sondern von einer messerscharfen Metallkante begrenzt wird. Dies erlaubt eine weitere Angriffsoption. Wächter können die volle Flughöhe einer Flugscheibe nutzen.

Gesteuert werden Wächter von einem goldgefassten Geiststein (In: m15).

**Wächter (Grad 3)**

<b>LP</b> 20	<b>AP</b> ∞	<b>VR</b>	
St 90	Gw 30	In m15	B24
Abwehr+12	Resistenz+*/13		

**Angriff:** 2x Langschwert+5 (1w6+3), messerscharfe Flugscheibenkante+8 (1w6+3) – Raufen+6 (1w6-2)

**Bes.:** immun gegen Feuer, Gift, Krankheit und viele Zauber

Energieverbrauch: 6 Merrs / Monat,  
Flug: 15 Merrs / Stunde

**Schleicher**

Beim Schleicher handelt es sich um eine kleine Infiltrationseinheit zur Beschaffung von Informationen, Beschattung und für Attentate. Groß wie eine Hauskatze wird sie gerne zur Tarnung mit einem Katzenfell überzogen. So getarnt kann sie sich unerkannt in den meisten Siedlungen bewegen und diese auskundschaften oder eine bestimmte Person beschatten.

Gesteuert wird ein Schleicher von einem hochwertigen, silbergefassten Adamanten. Wird der Schleicher als Attentäter eingesetzt verfügt er nicht über diesen wertvollen Zusatz, mit entsprechenden Auswirkungen auf die Intelligenz. In seinem Innern verfügen alle Schleicher über ein bewegliches, scharfes Messer. Wird vor dieses Messer ein zusätzlicher, größerer Kraftstein platziert wird der Schleicher zur Bombe. Der Schleicher wird dann angewiesen einen bestimmten Ort auszusuchen und das Messer zu benutzen. Dies führt, je nach Größe des Kraftsteins, zu einer verheerenden Explosion.

**Schleicher (Grad 3)**

<b>LP</b> 7	<b>AP</b> ∞	<b>VR</b>	
St 90	Gw 30	In t20/t70	B18
Abwehr+12	Resistenz+*/13		

**Angriff:** keiner – Raufen+6 (1w6-2) – Bombe (bis zu 60w6)

**Bes.:** immun gegen Feuer, Gift, Krankheit und viele Zauber, Gegner erhalten -4 auf ihren EW:Angriff

Energieverbrauch: 3 Merrs / Monat

## Infiltrator

Infiltratoren sind selten, sehr selten. Um sie wirklich ausnutzen zu können benötigen sie mindestens einen blauen Seelenstein und die sind schwer zu besorgen. Der Automat für einen solchen Seelenstein ist hochwertig gearbeitet und kann sogar die Länge seiner ‚Knochen‘ um bis zu 10% verlängern oder verkürzen. Ein mittelgroßer Kraftstein sorgt für eine lange Betriebsdauer ohne wieder aufgeladen werden zu müssen. Die Seelensteine werden oft jahrelang ausgebildet. Da sie keinen Schlaf benötigen geschieht dies 24 Stunden am Tag bis sie in den Einsatz geschickt werden. Zur Tarnung wird der Infiltrator mit einer menschlichen Hülle umgeben. Ein frischer Leichnam wird entbeint und ausgeweidet. Das Fleisch wird anschließend in einem aufwendigen Prozess vor dem Verfall bewahrt und den gewonnenen Platz nimmt der Infiltrator ein. Unzählige kleine Fortsätze am ‚Kopf‘ des Infiltrators erlauben ihm die Mimik zu nutzen. Durch Bewegung der Rippen werden zwei Blasebälge als Lungenersatz betätigt und simulieren eine Atmung. Ferner erlauben sie die Nutzung des Kehlkopfes zur Modellierung von Wörtern. Die unvermeidlichen Schnitte im toten Fleisch werden durch den Zauber ‚Schöne Leiche‘ geschlossen und machen die Illusion perfekt. Nur ein Arzt könnte die Täuschung anhand des fehlenden Pulses und fehlender Herzgeräusche durchschauen. Sollte der Infiltrator dennoch enttarnt werden reißt er sich das Fleisch von den Knochen um an den Kraftstein zu gelangen, zerdrückt diesen und wird von der Explosion vernichtet.

Es folgt ein Beispiel für einen Infiltrator, wie er in Alba zum Einsatz kommen könnte. Höherwertige Geiststeine sind möglich, ebenso eine längere Ausbildung mit mehr, besseren oder auch anderen Fertigkeiten. Wird der Infiltrator in einen Kampf verwickelt besitzt seine fleischliche Hülle natürlich nur die Rüstklasse OR und heilt sich nicht. Daher wird ein Infiltrator sich nur dann auf einen Kampf einlassen, wenn es keine andere Möglichkeit gibt sich aus der Situation zu entfernen.

### Infiltrator (Grad 8)

LP 12	AP $\infty$	VR	
St 90	Gw 30	In m65+	B18
Abwehr+13	Resistenz+*/13		

**Angriff:** Langschwert+10 (1w6+3), Dolch+8 (1w6+1), Waffenloser Kampf+8 (1w6-2), leichte Armbrust+8 (1w6), großer Schild+3 – Raufen+6 (1w6-2) – Bombe (15w6)

**Bes.:** immun gegen Feuer, Gift, Krankheit und viele Zauber, Gegner erhalten -4 auf ihren EW:Angriff  
Energieverbrauch: 6 Merrs / Monat

**Fertigkeiten:** Beredsamkeit+11, Etikette+12, Fälschen+15, Gassenwissen+11, Menschenkenntnis+10, Reiten+14, Verstellen+12, Wagenlenken+14, Beidhändiger Kampf+8, Schreiben+12 (Albisch, Altoqua, Comentang, Dunkle Sprache, Valinga), Sprechen+12 (Albisch, Altoqua, Comentang, Dunkle Sprache, Valinga)