

Nyo als Fuchsgeist – Erste Erfahrungen

Einleitendes Gespräch:

- Ino sucht Nyo zum abgemachten Termin auf und zieht sich mit ihr in die Traumwelt zurück, um dort in Ruhe alles zu besprechen.
- Zuerst einmal muss Nyo begreifen, dass dieser Einblick ein intensiver sein wird – zeitlich ist nicht abzuschätzen, wie lange genau alles dauern wird, aber sie sollte sich auf (gefühlte) Jahre einstellen – da sie diese hier in der Traumwelt erleben wird, macht das im Prinzip nichts, allerdings wird sie selbst das Verstreichen der Zeit merken und eventuell Heimweh bekommen. Sie sollte sich vorher also meditativ innerlich auf eine lange Abwesenheit (ohne wirklich abwesend zu sein) einstellen.
- Dann erzählt Ino Nyo ein wenig über das Leben als Fuchsgeist – aber nicht, wie Nyo erwarten würde – über das Leben als Fuchsgeist wie Ino jetzt ist, sondern über die Anfänge. Dass sie aus einer anderen Welt kommt (die Grünen Hügel) und anfangs gar nicht wusste, wie ihr geschah, als sie nach MIDGARD gezogen wurde. Wie sie sich einen Körper erkämpfen musste und wie sie dort auch lange Zeit nur Zaungast war, bis ihre Kontrolle endlich soweit ausgereift war, dass sie direkten Einfluss nehmen und schließlich diesen Körper völlig in Besitz nehmen konnte.
- Diese Erfahrungen muss Nyo auch machen, wenn sie sich Fuchsgeistverständnis erhoffen will. Also wird Ino sie genau das durchleben lassen, indem sie einen ganz besonderen „Traum“ für Nyo erschafft.



Es war einmal ein körperloser Dämon, der ein Fuchsgeist werden wollte:

- Ino lässt Nyo in einer Art Strudel aus Farben und Lichtern versinken, bevor sie sie in ihre neue Existenz versetzt.
- Nyo „erwacht“ in einer fantastischen Umgebung, die sie mehr als vage Umrisse wahrnimmt, als wirklich sehen kann. Sie fühlt sich heimisch und geborgen, als prägend empfindet sie die saftige Grüne dieses Ortes, den sie doch nicht richtig sehen kann. Aber sie spürt die Schwingungen um sich herum, das Leben, die Wesen, die hier wohnen und sich selbst als Teil all dessen.
- Nur langsam lernt sie, ihren Aufenthaltsort zu verändern und ihre Konzentration auf bestimmte Aspekte zu fokussieren: Dort ist ein Baum. Ein Bach. Glitzernde Steine nahe des Baches. Eine Insel. Die Bilder werden deutlicher, drängen sich in ihren Geist. Und sie begreift: Sie besitzt nur ihren Geist. Keine Augen, keine Hände, keinen Mund. Sie hat keinen Körper!
- Um sich herum spürt sie andere wie sich – nicht viele, aber doch einige. Sie scheinen sich besser konzentrieren zu können und treiben zielgerichtet durch diese Welt.
- Einer nimmt Kontakt mit Nyo auf – erst zaghaft, dann hartnäckiger. Ein Gedanke, der nicht ihrer ist, drängt sich ihr auf: „Neu! Meins! Verschwinde!“ – wobei sie die Worte nicht direkt so denkt, sondern eher deren Sinn erfasst
- Eine seltsame Empfindung von schnell wechselnden Bildern folgt. Sie kann ihr schnelleres Treiben nicht mehr sehr gut beeinflussen, die fremde Präsenz aber bleibt zurück, was ihr ein Gefühl von Sicherheit vermittelt
- Nach unendlich langer Zeit oder Sekunden – sie kann das verstreichen von Zeit nicht richtig einschätzen – kommt sie wieder in den Zustand, in dem sie leichte Kontrolle

hat. Sie spürt keine anderen Wesenheiten und kann sich einstweilen darum kümmern, ihre Fähigkeiten zu erkunden und auszubauen.

- Hat sie sich einigermaßen an ihre neue Existenz gewöhnt und ihre Fertigkeiten erkundet, wird sie von einem mächtigen Sog gepackt und nach MIDGARD gebracht.
- Dort ist es dann ihre Aufgabe, sich einen Körper zu suchen. Sobald sie ihre Macht über einen Fuchs gefestigt hat (3 Resistenzen gescheitert), erlöst Ino sie einstweilen aus dieser Existenz und geht mit ihr das Erlebte durch.
- Nyo hat sich durch dieses intensive Erlebnis „Fuchsgeistmagie“ +1 erworben, kann diese aber noch nicht aktiv wirken. Dieser Wert steht eher für ihr Verständnis der Welt der Fuchsgeister und zählt zu eventuellen Sagenkunde-Würfen bezüglich Fuchsgeistern als permanenter Bonus. *(Derzeit überlege ich, es ihr zu ermöglichen, Fuchsgeistmagie dann zu erlernen, wenn sie genug Erkenntnis gesammelt hat und es dabei analog zum Erwerb von Te abzuhandeln.)*



Werte und Möglichkeiten eines körperlosen Dämons:

LP: keine; AP: 3W6 +6 (AP regenerieren sich automatisch, wenn der Dämon mindestens eine Stunde lang keine besonderen Fertigkeiten oder Zauber einsetzt - sind alle AP auf einmal verbraucht, ist der Dämon gezwungen, einen ganzen Tag lang handlungsunfähig herumzutreiben)

Zt: wie Nyo

In: wie Nyo

Gs/Gw/St/Ko: gibt es nicht, da kein Körper vorhanden

Sinne: Geistige Wahrnehmung +10 (die einzige Möglichkeit, Dinge, Wesen und die allgemeine Umgebung überhaupt wahrzunehmen); Gleichartige aufspüren +12 (damit bemerkt sie andere körperlose Dämonen in einem UK von 100m)

Fähigkeiten: Zwiesprache +12 (nur mit Gleichartigen); Körperlose Fortbewegung +(Zt/10)

Besondere Fertigkeiten (vergleichbar mit Zaubern) im Stadium ganz zu Beginn mit Erfolgswert von (Zt/10): Macht über Unbelebtes; Macht über die belebte Natur; Niedere Körperübernahme (um Füchse oder selten auch Marderhunde in Besitz nehmen zu können)

Niedere Körperübernahme:

Gedankenzauber der körperlosen Dämonen

AP: 6

Zauberdauer: 30Sek

Reichweite: 15m

Wirkungsbereich: Geist

Wirkungsdauer: bis WW: Resistenz gelingt // unendlich (siehe Beschreibung)

Dieser Zauber ermöglicht es den körperlosen Dämonen der nahen Chaosebene einen Fuchs oder einen Marderhund in Besitz zu nehmen. Warum ausgerechnet Füchse oder Marderhunde Ziel dieses Zaubers sind und keine anderen Tierarten, ist bislang ungeklärt.

Der Dämon muss sich dem Ziel nähern (was einem körperlosen Wesen recht leicht fällt) und dieses dann lange genug wahrnehmen, um zaubern zu können. Darüber entscheidet zu Beginn des Zaubervorganges ein EW: Geistige Wahrnehmung.

Bewegt sich das Tier nicht aus der Reichweite und gelingen sowohl der EW: Geistige Wahrnehmung, als auch der EW: Zaubern, dringt der Dämon in den Körper (und vor allem in den Geist) des Opfers ein und verschmilzt praktisch mit diesem. Solange er keinen direkten Einfluss auf die Handlungen des Opfers ausübt, steht diesem kein WW: Resistenz zu. Erst, wenn die Präsenz des Eindringlings auffällt (etwa indem der Dämon dem Fuchs Handlungen aufzwingt, die dieser gar nicht ausführen wollte), steht dem Opfer ein WW: Resistenz zu. Gelingt dieser, vertreibt er den Dämon sofort aus seinem Geist und Körper und ist fortan immun gegen diese Art des Eindringend. Der Dämon muss sich ein neues Opfer suchen.

Scheitert die Resistenz, bleibt der Dämon im Körper des Opfers und kann dieses weiterhin kontrollieren. Erst nach 72 Stunden steht dem Opfer, das sich nun des Eindringlings bewusst geworden ist, ein erneuter WW: Resistenz zu. Scheitert auch dieser und ein weiterer (nach wiederum 72 Stunden), so hat der Dämon seine Kontrolle über diesen Fuchs gefestigt und dieser ist nicht mehr in der Lage, das fremde Wesen zu vertreiben.

Nach und nach vermischt sich die Anima des Fuchses mit der des Eindringlings, bis ein neues Wesen entstanden ist, das sich zwar seiner Existenz als körperloser Dämon bewusst ist, aber sich gleichzeitig als Fuchs fühlt.