

# Die Runenmeditation

Eine naheliegende und vergleichsweise häufige Form des Magiewirkens mittels Runensteinen ist die **Runenmeditation**. Sie ist fast ausschließlich passiver Natur und bietet dem Runenkundigen eine Fülle neuer Eindrücke und Möglichkeiten. Nicht selten wird die Runenmeditation als Grundlage eines Meisterhandwerks ritualisiert und in die Tradition einer Sippe integriert oder Bestandteil eines Berufsgeheimnisses. Am bekanntesten sind einerseits die Numinai, die oft mit Hilfe eines *Wasser*-Steins ihre Schiffe navigieren und andererseits die Kymanai, die durch die Nutzung eines Element-Runensteins, eines Runensteins der Sinne oder sogar eines *Geist*-Runensteins die stoischen Rieseninsekten abrichten und ausbilden (Zu den Ritualen der Numinai siehe **Die Künste der Numinai** auf S. 223, zu den Ritualen der Kymantai **Die Künste der Kymanai** auf S. 201).

Eine wichtige Besonderheit der Runenmeditation ist, dass die eigentliche Magie, zumindest in ihrer Grundform, ausschließlich vom Runenstein ausgeht. Die Meditierenden wirken selbst keinen Zauber und müssen auch keine Astralpunkte aufwenden. Auch Nicht-Zauberer können sich demzufolge der Runenmeditation bedienen. Dennoch ist die Runenmeditation ein magischer Vorgang und kann daher wie alle anderen magischen Vorgänge prinzipiell mit magischen oder karmalen Methoden gestört werden. Da die Runenmeditation das Verständnis für die Domäne des Runensteins deutlich verbessert, gründen manche runenmagische Sonderfertigkeiten auf den Einsatz der Runenmeditation.

## Das Erlernen und die ersten Schritte

Ein Runenkundiger kann sich entscheiden, sich auf einen einzelnen Runenstein besonders zu konzentrieren. Er studiert seine Domäne intensiver und trägt den Stein nahezu immer bei sich. Dadurch bekommt er ein intensives Gespür für den Runenstein. Er schärft seine Wahrnehmung für die Runendomäne und kann mittels großer Konzentration sein Verständnis für deren Aspekte stärken. Je nach gewünschtem Effekt und den Fähigkeiten des Meditierenden liegt die Dauer dieser Konzentration zwischen einigen Spielrunden und mehreren Stunden. Der Runenstein muss dabei materiell vorliegen und oft sogar berührt werden. Jede Anwendung ist sehr anstrengend und wirkt erschöpfend – zu ambitionierte Vorhaben können schnell die eigenen Fähigkeiten überschreiten.

Als Ergebnis erhält der Runenkundige ein besseres Verständnis seiner Umwelt und kann sich so in allen der Rune zugeordneten Talenten und Eigenschaften die Proben erleichtern, allerdings muss der Einsatz der Fähigkeit möglichst zeitnah geschehen.

Die Numinai pflegen diese Kunst, um das Meer und seine Strömungen zu studieren und die richtige Route zu bestimmen. Ein Waldläufer kann z. B. mit einem *Erde*-Runenstein die Spuren besser deuten, ein Schmied mit einem *Härte*-

Runenstein das Metall besser schmieden, ein Senekai mit einem *Schmecken*-Stein wohlschmeckendere Speisen zubereiten usw.

### SF Runenmeditation [Rune]

Der Runenkundige hat die notwendigen Grundlagen erlernt, um mit Runensteinen eines bestimmten Zeichens meditieren zu können. Er erwirbt bzw. steigert den passenden RfW, wenn er ihn nicht bereits hat, auf Wert 3. Nach einer Meditation von 6 SR Dauer kann er eine zur Rune passende Runenfertigkeitsprobe ablegen, um einen Bonus auf eine vorher angegebene und zur Runendomäne passende Talentprobe (hierzu zählen in diesem Fall auch Gaben) oder Eigenschaftsprobe zu erhalten. Eine Talentprobe wird je angefangener 4 RfP\* um 1 Punkt erleichtert, eine Eigenschaftsprobe je angefangener 8 RfP\* (man erhält also bei 1 RfP\* seine erste Erleichterung; 0 RfP\* wirken dabei wie 1 RfP\*). Jeder Einsatz führt zu 6 Punkten *Erschöpfung*.

**Voraussetzung:** *Lernen:* TaW *Magiekunde* 5, *Leiteigenschaft* 13; *Nutzung:* Verfügbarkeit eines passenden Runensteins.

**Verbreitung:** 6

**Kosten:** 70 + Runenwert × 10 AP

## Die Meisterschaft einer Rune

Bleibt der Runenkundige seiner Rune treu und vertieft mühsam Schritt für Schritt sein Verständnis der Domäne, wird es ihm irgendwann zur Selbstverständlichkeit, auf den Runenstein zu vertrauen und die Signale aus seiner Domäne als etwas Normales zu akzeptieren. Mit dieser Vertrautheit kann ein Runenkundiger nun auch wesentlich schneller Dinge erfassen. Meditationen verkürzen sich deutlich und die Erschöpfung sinkt und erlaubt somit eine häufigere Nutzung.

Eine weitere Fähigkeit ist die des **passiven Sinnes**. Dabei nimmt der Runenkundige die Signale des Runensteins, sofern er ihn bei sich trägt, unbewusst wahr. Im Falle von etwas sehr Ungewöhnlichem im Bezug zur Domäne des Runensteins stellt sich automatisch ein alarmierendes Gefühl bei ihm ein. Diese hellseherische Fähigkeit entspricht einer Art sechstem Sinn. Sämtliche Vor- und Nachteile, welche Fähigkeiten der Hellsicht oder der magischen Wahrnehmung begünstigen oder stören sollen, sind auch hier wirksam. Der Runenkundige kann mittels dieses passiven Sinns nur feststellen, dass etwas Ungewöhnliches in der Domäne des Runensteins passiert ist. Für die Interpretation der Umgebung muss er sich wiederum Zeit nehmen oder entsprechende Fähigkeiten einsetzen.

### SF Runenmeister [Rune]

Der Effekt der Runenmeditation wird verstärkt, und der RfW der Rune lässt sich um eine Spalte günstiger steigern. Eine Talentprobe wird nun je angefangener 3 RfP\* um 1 Punkt erleichtert, eine Eigenschaftsprobe je angefangener

6 RfP\*. Die Meditation dauert nur 1 SR und erzeugt nur 3 Punkte *Erschöpfung*. Der Runenkundige erhält zudem die Fähigkeit des *passiven Sinns* und wird von seinem Runenstein ggf. über ungewöhnliche Vorfälle oder Gefahren in seinem Umfeld alarmiert, wenn der Runenherr wach ist und diese im Bereich der Runendomäne liegen. Dies erfordert das Bestehen einer Probe auf den Runenfertigkeitswert mit KL/IN/IN. Besitzt der Runenkundige bereits einen 'Sinn', der ihm besagten Umstand auch ohne Runenstein mitteilen könnte (z. B. *Sinnenschärfe* bei Sinnesrunen, *Gefahreninstinkt* bei *Kampf* oder *Magiegespür* bei *Weichheit* oder *Geist*), erleichtert das die Probe auf den *passiven Sinn* um 5 Punkte.

**Voraussetzung:** TaW *Magiekunde* 7, Leiteigenschaft 15, RfW [Rune] 12, SF *Runenmeditation* [Rune]

**Verbreitung:** 5

**Kosten:** 140 + Runenwert × 10 AP

### SF Runenort (ZH)

Durch die SF *Runenmeister* hat der Runenherr eine intensive Bindung zu seinen Runensteinen aufgebaut. Einmal am Tag kann er mit der SF *Runenort* eine Runenfertigkeitsprobe ablegen. Ist diese gelungen, erhält er einen Eindruck vom Aufenthaltsort eines Runensteins (aus dessen 'Perspektive') oder ein Gespür für die Richtung, in der sich der Runenstein befindet. Die SF *Runenort* muss nur einmal erlernt werden und kann dann für alle Runensteine angewendet werden, für die der Runenherr die SF *Runenmeister* erlernt hat.

**Voraussetzung:** SF *Runenorakel*, SF *Runenbesitz*, SF *Runenmeister* [beliebige Rune]

**Verbreitung:** 4

**Kosten:** 125 AP

## Der Runenpakt

Für den letzten Schritt dringt der Runenkundige nicht nur tief in die Domäne eines Runensteins ein, sondern öffnet auch sein magisches Selbst für diesen Stein. Der Runenstein nimmt es an und es entsteht ein dauerhaftes Band zwischen Runenkundigem und dem Runenstein selbst.

Mit dem Runenpakt wird ein auserwählter Runenstein als Teil des Runenbesitzers ein ständiger Begleiter in allen Situationen. Er kann jederzeit seine nähere Umgebung mit dem Runenstein erfassen, was für ihn nur etwa so anstrengend ist, wie dies mit einem seiner natürlichen Sinne zu tun. In seiner Umgebung ist er über die Domäne seiner Rune nicht nur gut informiert, sondern kann sie mit starker Konzentration und dem Einsatz von Astralenergie analysieren und beeinflussen. Durch die permanente Gegenwart des Runen-

steins fällt es dem Runenherrn auch leichter, sich Runendreiecke ins Gedächtnis zu rufen, um sie dann auszulösen. Und wer der Kunst des *Runenorakels* (siehe **Das Runenorakel** auf S. 158) mächtig ist, wird feststellen, dass er den Runenstein auch vor seinem inneren Auge befragen kann und so zügig Informationen erhält, die andere erst in Ruhe bekommen würden.

Ein Runenpakt (und damit auch der *Besitz* des dazugehörigen Runensteins) ist kaum zu brechen und endet normalerweise mit dem Tod des Runenbesitzers, der Zerstörung des Steins oder durch den Paktschluss mit einem anderen Runenstein. Ein misslungener Paktschluss kann erst nach Ablauf eines Tages erneut versucht werden.

### SF Runenpakt [Rune] (OR) (ZHV)

Der Effekt der Runenmeditation wird noch weiter verstärkt. Eine Talentprobe wird jetzt sogar je angefangener 2 RfP\* um 1 Punkt erleichtert, eine Eigenschaftsprobe je angefangener 4 RfP\*. Die Meditation dauert nur noch 10 Aktionen und erzeugt nur 1 Punkt *Erschöpfung*. Selbige kann nun auch alternativ wie ein *Meisterhandwerk* auf jedes von ihr und dem gleichnamigen Vorteil erfassbare Talent genutzt werden, allerdings erzeugt dies weitere *Erschöpfung* in Höhe der im Anschluss an die Probe zu investierenden AsP. Der *passive Sinn* reicht nun auch bis in den Schlaf des Runenherrn, was die Probe aber um +7 erschwert. Außerdem ist der Runenherr nun in der Lage, diesen Sinn auch aktiv und für eine detailliertere Sicht zu nutzen. Ein Runenherr lernt die Sonderfertigkeit zwar für alle Runensteine einer Domäne, kann den eigentlichen Pakt aber stets nur mit einem einzelnen Runenstein eingehen und auch nie mehr als einen Pakt unterhalten. Alle Runenzauber, in die der betroffene Runenstein involviert ist, werden damit um zwei Punkte erleichtert. Der Runenstein kann im Rahmen eines *Runenorakels* nun auch befragt werden, ohne dass er dafür geworfen werden müsste.

**Voraussetzung:** *Lernen:* TaW *Magiekunde* 12, Leiteigenschaft 17, RfW [Rune] 15, SF *Runenmeister* [Rune]; *Paktschluss:* *Besitz* sowie *Verfügbarkeit* eines passenden Runensteins, RkW (Runenmagie) 7 oder Meditationsbund mit Sombrai

**Erschaffungsprobe:** IN/CH/affine Eigenschaft (Ritualkenntnisprobe +7 +Runenwert)

**Erschaffungskosten:** Runenwert in pAsP für den Paktierenden (mit SF *Blutmagie* auch pLeP möglich); bei Misslingen fallen keine Kosten an.

**Verbreitung:** 3

**Kosten:** 210 + Runenwert × 10 AP

