# **NEUE ARKANE HINTERGRÜNDE: RUNARI**

Die Magie, welche durch die Runari gewirkt wird, kommt nicht aus ihnen selbst, sondern aus der wilden und allgegenwärtigen Urmagie Végr, welche durch kunstvolle Zeichen in Bahnen gelenkt oder mittels Gesten und Gedanken geformt wird. Die Machtpunkte repräsentieren also nicht die verfügbare Macht, sondern das Maß an arkaner Kraft, die durch die Runari kanalisiert werden kann.

Die Runari unterteilen sich hierbei in zwei Gruppen: die Rúnasmíðr und die Rúnborinn.

Der sogenannte Hrafnbund legte hierzu folgendes fest:

- · Kein Rúnborinn soll die Runen erlernen.
- Diese Zeichen werden bei der Entdeckung der Gabe oder dem Lernen der ersten Rune in einem feierlichen Rúnsvör vergeben und sollen offen auf dem Handrücken getragen werden.
- Soll jedoch ein Rúnborinn seine Gabe verstecken und die Meisterschaft der Rúnasmíðr suchen, wird er mit als Rúnskraelingar gebrandmarkt und auf ewig verstoßen.



Wirbel des Windes und Knoten des Handwerks

### ARKANER HINTERGRUND: RÚNASMÍÐR

Arkane Fertigkeit: Runenschmieden (Verstand/Geschicklichkeit) | Startmächte: 2 | Machtpunkte: 15

Der/Die Rúnasmíðr oder "Runenschmied\*in" kann ausschließlich physische Runen erschaffen und Mächte nicht direkt wirken. Außerdem ist dies eine hohe Kunst, welche sowohl Verstand als auch Geschicklichkeit erfordert, weshalb zur Steigerung der Fertigkeit als zugeordnetes Attribut immer das jeweils niedrigere der beiden verwendet wird.

Der große Vorteil dieses arkanen Hintergrunds ist, dass dieses Talent auch später erworben werden kann, da es nicht die Voraussetzung "Anfänger" besitzt.

Um physische Runen zu erschaffen gibt es drei verschiedene Möglichkeiten:

### Flüchtige Runen:

Wenn auch rudimentär, muss der/die Runenschmied\*in um eine Macht zu wirken grundsätzlich physisch eine Rune anfertigen, also aufmalen, in eine Rinde ritzen oder in den Sand oder Schnee zeichnen. Bei optimalen Voraussetzungen (Papier und Schreibwerkzeug o.ä.) benötigt er/sie 2 Runden dafür. Sind diese suboptimal (mit einem Jagdmesser in Holz ritzen, mit Stock in den Sand zeichnen...) benötigt er/sie 4 Runden. Bei widrigen Umständen können weitere Modifikatoren angebracht sein. Außerdem kostet diese kurzzeitig erzwungene Macht einen zusätzlichen Machtpunkt.

#### **Permanente Runen:**

Die Regeln für permanente Runen entsprechen den Regeln für "Arkane Apparaturen". Rúnasmíðr fertigen Runen automatisch immer so an, als würden sie über das zusätzliche Talent "Artefakterschaffer" verfügen, ohne dass dieses erworben werden muss.





#### **Aktive Runen:**

Die höchste Kunst des Runenschmiedens liegt in der Fähigkeit, Runen zu erschaffen, welche nicht nur permanent sind, sondern sich selbst dauerhaft aus der Urmagie speisen.

Die Regeln hierzu funktionieren entsprechend der Erschaffung von permanenten Runen, benötigen allerdings die doppelte Zeit. Außerdem sinken die maximalen Machtpunkte des Runenschmiedenden dauerhaft um einen Punkt je 5 in den Gegenstand gebundene Machtpunkte (aufgerundet) nach der Anfertigung. Diese Punkte können nicht regeneriert werden. Wie für alle Magiebegabten ist es nur durch den Erwerb des Talents "Machtpunkte" möglich, diese zu erhöhen. Dafür können die übrigen in den Gegenstand investierten Machtpunkte vom Wirkenden ab der Vollendung der Rune ganz regulär und vollständig regeneriert werden.

Der so erschaffene Gegenstand besitzt nun einen eignen Pool mit einem Maximum entsprechend der ursprünglich gebundenen Machtpunkte und regeneriert selbstständig und ununterbrochen einen Punkt pro Stunde bis zu diesem Maximum. Ein neu erschaffener Gegenstand besitzt bereits einen vollen Machtpunktepool.

Ebenfalls besitzt der Gegenstand einen Wirkungswert, welcher der Fertigkeit "Runenschmieden" des Wirkenden zum Zeitpunkt der Erschaffung entspricht.

Auch andere Parameter der Macht, welche von der wirkenden Person abhängig sind, werden auf diese Weise festgeschrieben.

Wird die Macht in dem Gegenstand aktiviert, wird auf den Wirkungswert gewürfelt. Ist der/die Aktivierende (nicht der/die Erschaffende!) eine WildCard, wird ebenfalls der WildDie hinzugenommen. Ist der/die Aktivierende selbst Runenschmied\*in, können auf die Macht die üblichen Modifikatoren nach Belieben angewendet werden, andernfalls wird diese ohne Machtmodifikatoren gewirkt. Die selbstständige Macht-Regeneration beginnt automatisch immer wieder ab dem Zeitpunkt, ab dem der Pool des Gegenstands unter das Maximum sinkt.

Im Gegensatz zu Artefakten mit nicht-aktiven permanenten Runen können solche mit aktiven Runen nicht zusätzlich durch eine\*n Runenschmied\*in mit Machtpunkten aufgeladen werden.

## ARKANER HINTERGRUND: RÚNBORINN

Arkane Fertigkeit: Magierufen (Verstand) | Startmächte: 3 | Machtpunkte: 10

Rúnborinn besitzen von Geburt an die Gabe, Magie herbeizurufen und frei zu lenken. Bewegungen, Gesten und Gedankenbilder helfen ihnen dabei, bestimmte Wirkungen zu erzielen. Dabei müssen keine Runen aufgezeichnet werden. Es reicht oft schon, wenn Zeichen mit dem Finger in die Luft gemalt oder bestimmte Bewegungsabläufe getätigt werden. Diese sind äußerst intuitiv und haben an sich wenig mit den präzisen Runen der Runenschmiede gemein.

Die Regeln für Rúnborinn entsprechen vollumfänglich dem Arkanen Hintergrund "Magie" und die Fertigkeit "Magierufen" ist lediglich ein Äquivalent zur Fertigkeit "Zaubern".



