

OPERATION WHYWOLF

Dok. Nr.: OW-D3/EMA1/1

Datum: Süßmorg, 43. Tag der Jahreszeit Discord 3185 YoLD .

Geheimhaltungsstufe: Simeoon X

Geheime Phrase: Sieh mal der Mond. Er strahlt so hell.



Eristic Morphing Army

Die vorzüge von Erismorphen in der magischen Kriegsführung

Als Berater der Operation Whywolf obliegt es mir nun diese Abhandlung über die vorzüge der verwendung von Erismorphen bezüglich der magischen Kriegsführung zu referieren.

Da dieses Dokument für die Eingeweihten der OW bestimmt ist werde ich mir in der folge jegliche Erläuterungen bezüglich der ausführung des Erismorphings sparen und direkt zum Kern der Thematik vorstoßen.

Nun der Feldagent der OW ist in der Regel meist auf sich alleine gestellt. Er verfügt zwar über die nötigen Mittel und Logistik um auf die geballte Macht der Mitglieder der OW zurückzugreifen im Feldeinsatz jedoch mag es gelegentlich sinnvoller erscheinen ein gewisses Maß an diskretion zu wahren. Für den Feldagenten bedeutet dies nun das er in diversen Situationen lernen muß ohne die Kapazitäten der OW zurechtzukommen. Ihm werden die nötigen Mittel und Ausrüstungsgegenstände fehlen die er benötigt und hier gibt es nichts zu beschönigen. Als Feldagent im Einsatz muß man zwangsläufig in der Lage sein zu improvisieren doch dank des Erismorphings haben wir eine Methode zur Hand die es dem Feldagenten ermöglicht sich selbst die nötige Infrastruktur zu erschaffen die er benötigt um seinen Auftrag auszuführen.

Der vorteil dieser Methode ist das der Agent in nahezu echtzeit auf ein gehöriges Arsenal mächtiger magischer Technologie zurückgreifen kann ohne sich selbst um die lästigen Details der erschaffung zu kümmern. Zu diesem Zweck erschafft er sich nämlich eine ganze Reihe Morphe die maßgeschneidert auf die jeweilige Mission agieren können und ihm die

erforderlichen Ressourcen zukommen lassen können.

Dabei darf man nicht unterschätzen das der Morph im gegensatz zu anderen magischen Wesen wie z.B. Dämonen oder Egregore überwiegend autonom handelt was den Vorteil mit sich bringt das unser Morph nicht nur mit überraschend neuen und mächtigen Kreationen aufwarten kann sondern auch das er für seine Dienste zum einem nicht das nötige Opfer erwartet wie es bei Dämonen der Fall wäre und auch nicht über das eingeschränkte Wirkspektrum verfügt wie es bei einem Egregor durchaus häufiger vorkommt.

Der Morph entscheidet selbstständig (selbst und ständig) was die beste Wahl für die Mission ist und wie man das was er mitbringt einsetzen kann. Das mag mitunter zu differenzen mit dem Magier führen dieser jedoch sollte die überlegenheit des Morphes in solch speziellen Angelegenheiten anerkennen denn dieser verfügt nunmal über jenes spezialisierte Wissen das der Magier eben nicht hat aber so dringend benötigt.

Im grunde handelt es sich hierbei also um eine Form des Outsourcings bei dem der Magier Angelegenheiten an eine Wesenheit überträgt, die in seinen Augen über ein fundierteres Wissen bezüglich dieser Sachen verfügt. Dies hat natürlich auch den Vorteil das der Magier sich in der Zwischenzeit um andere elementarere Dinge kümmern kann um das Ziel seines Einsatzes zu erreichen.

Er fungiert also hier im Grunde wie eine Art General der nicht nur Taktische und Strategische überlegungen anstellt sondern auch ganz aktiv die Logistik managed sowie seine Truppen in die Schlacht wirft.

Resourcenmanagement

Dazu beginnen wir zunächst mit überlegungen bezüglich der benötigten Hilfsmittel und deren Beschaffer. Der schlaue Agent im Feldeinsatz wird sehr früh beginnen sich ein Basiskontingent an Helfern zu erschaffen die mächtig genug sind um ihm die benötigten Mittel zur verfügung zu stellen. Dies entspricht vielleicht am ehesten der Einrichtung eines Hauptquartiers mit den absolut notwendigen Beschaffungs und Verteilwegen wie z.B. Kommunikation und Nachschub. Es bietet sich daher an zuerst mit der erschaffung eines magischen Schiebers zu beginnen der in der Lage sein sollte allerlei magisch okkulte Waffentechnologien zu erschaffen sowie Gegenstände zu besorgen die für den Agenten von unumgänglicher Notwendigkeit sind.

Hierfür bieten sich als Basis legendäre Schieber aus Fiktion und Realität an und um das ganze zu verdeutlichen werde ich hier das Beispiel Yuri Orlov anführen

Ysuri Orlov ist die Fiktive Figur aus dem Film Lord of War und verkörpert dort einen geschickten Waffenhändler der allerhand Tricks auf Lager hat um seine War an den Mann bzw die Frau zu bringen. Da uns der Filmische Yuri allerdings ein wenig zu sprunghaft und unloyal erscheint und da ihm auch gewisse Qualitäten fehlen die wir vielleicht zu späterer zeit benötigen Morphen wir noch einige weitere Aspekte hinein ehe wir unseren neuen Morph in unsere

Dienste nehmen.

Widmen wir uns zunächst dem Aspekt des Waffenbauens und fügen z.B. Aspekte von Hephaistos , dem griechischen Gott der Schmiede, oder von Brigid einer keltischen Göttin mit dem Aspekt der Schmiedekunst.

Das Wort Brigand leitet sich von Brigid ab und die Gefährten Robin Hoods waren ebensolche Briganden was Brigid für unseren Morph gradezu prädestiniert. Immerhin handelt es sich bei Robin Hood und seinen Männern um eine Form von Krieger die in gewisser Weise die Prinzipien verkörpern die der Agent im Feldeinsatz benötigt.

Das ganze mag man nun mit ein wenig Robert Oppenheimer abrunden um die Wissenschaftliche Komponente hervorzuheben und dem Morph die Fähigkeit zu verleihen auf magisch, wissenschaftliche Weise neue Technologien und Waffen zu erstellen.

Natürlich kann der Agent hier auch auf die simplifiziertere Form des Erismorphings zurückgreifen, vollkommen auf das hinzufügen von Wesen verzichten und direkt einen Morph erstellen der in typischer Weise die Qualitäten mitbringt die er benötigt. Dies ist jedoch ungemein Zeitaufwändiger führt aber mitunter zu besseren Ergebnissen.

Unabhängig davon welche Technik nun verwendet wird, wird der Agent nun über eine Wesenheit verfügen die in der Lage ist ihm nahezu jedweden gewünschten Gegenstand zu beschaffen oder, falls erforderlich, eine magische Waffe zu erstellen oder zu besorgen und das augenblicklich (der Morph ist nicht an die Zeit gebunden so wie der Agent).

Dabei gilt auch hier das vertrauen gelegentlich besser ist und der Agent sollte dies berücksichtigen wenn er kleinere "Missionen" plant, also kombinationszauber erstellt (siehe auch: Phoolisch–kybernetisches Rezept für erfolgsmagische Zauber). Hier kann man getrost darauf vertrauen das der Morph selbstständig genug ist um selber zu entscheiden welcher Gegenstand oder welche Waffe verwendet werden soll so das es für den Agenten ausreichend ist, wenn er definiert das der betreffende Morph auf die Mission geschickt werden soll ohne näher zu deffinieren was er mitführt. Auch dies erspart dem Agenten wieder einiges an Ressourcen und Energie die er wesentlich sinnvoller einsetzen kann. Nebenbei bemerkt überraschen solche Morphe auch immer wieder mal von ich aus mit allerlei nützlichen Spielereien an die der Agent vielleicht gar nicht gedacht hat.

Truppen

Hat der Agent ein grundlegendes HQ erstellt und stehen ihm somit nun diverse Ressourcen zur verfügung ist es an der zeit die stehende Truppe zu mobilisieren. Zu diesem zweck bietet sich eine vereinfachte Version des Morphings an bzw kann der Agent hier auch auf die klassische Technik zur erstellung von Servitoren zurückgreifen. Auch zur Ausbildung und Erstellung unserer Truppen bietet sich natürlich ein qualifizierter Morph an der diese Aufgabe für uns übernehmen kann.

Der wesentliche Unterschied zu unseren HQ Truppen ist jedoch das unsere Truppen über weitaus weniger autonomie verfügen müssen und auch sollten. Sie dienen uns letztendlich nur dazu einfache Aufgaben auszuführen und all die Dinge zu erledigen für die unsere HQ Morphe schlicht zu wertvoll sind.

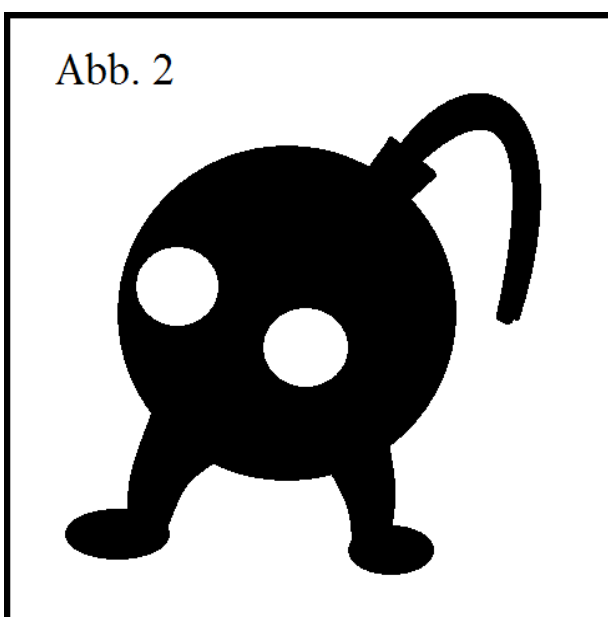
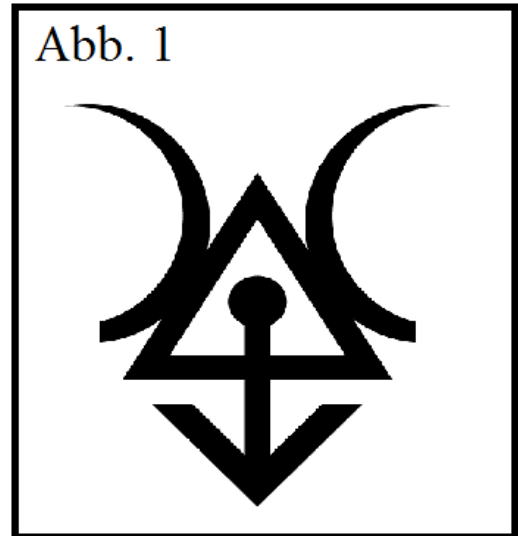
Die Glyphe Malloy (Abb.: 1), bekannt aus dem Codex Asteroidea, hat sich besonders bewährt um unbelebten Gegenständen oder Wesenheiten einen Funken rudimentären Lebens einzuhauchen und kann benutzt werden um quasi in Massenproduktion schnell eine solide Truppe auf die beine zu stellen. Alles was wir dazu benötigen ist lediglich eine passende Hülle die symbolisiert welche Tätigkeit unser Soldat in zukunft ausführen soll.

Hat der Agent sich also entschlossen seine Basis durch einen soliden Kern an Truppen zu verstärken wird er sich Gedanken machen müssen was diese Truppen nun eigentlich für ihn tun sollen. Da diese Form von Morph

absolut ersetzbar ist und in der Regel nur Zeitnah gebraucht wird, das heißt nicht auf Vorrat produziert werden muß, sollte dies in die überlegung bezüglich der erschaffung mit berücksichtigt werden.

Als Beispiel werden wir hier nun einen Soldaten erstellen dessen einzige Aufgabe es sein wird unsere Gegner permanent zu attackieren um ihn in ein Stadium der bedrängniss zu manövrieren. Dies soll eine Devensivhaltung provozieren die es uns ermöglicht nahezu ungestört auf dem Feld zu agieren. Zu diesem zweck werden wir uns nun eine Art Selbstmordmorph erstellen der diese Aufgabe in ausreichendem Maß bewerkstelligen können sollte.

Beginnen wir mit der erschaffung der körperlichen Hülle.



Der Agent wählt, im Sinne der Aufgabe des Morphes eine passende Hülle (hier den Körper einer laufenden Bombe. Abb.: 2) fügt eine geringe Menge hochverdichtetes Dynap als Sprengstoff hinzu, projiziert nun das Abbild des Ziels in den Körper und belebt das ganze durch die Glyphe Malloy die über dem Abbild visualisiert wird. Natürlich lassen sich auch andere Helfer erstellen. Der schlaue Agent wird hier jedoch bereits erkennen das auch hier wieder die erstellung eines spezialisierten und qualifizierten Morphes für diese Aufgabe von vorteil ist.

Fazit

Jedem Agenten ist es natürlich freigestellt ob er auf eine solche komplexe Art der Kriegsführung zurückgreifen will. Die Vorzüge liegen jedoch auf der Hand. Zum einen spart der Agent ein gehöriges Maß an Zeit und Energie die ansonsten für das Erreichen des Ziels und das Erstellen der Materialien verbraucht würden zum anderen verfügen die erstellten Morphe bedingt durch ihre Herkunft in der Regel über wesentlich mehr fundiertes Sachwissen zu speziellen Themengebieten als der Agent selbst was diese höchst wertvoll macht in Missionszwecken die der Agent erdenkt.

Nachteilig kann hier eigentlich nur erwähnt werden, dass die qualifizierten Morphe über eine gewisse Autonomie verfügen, diese für den Agenten mitunter anstrengend sein kann da er nie genau weiß wie der Morph auf einer Mission vorgeht. Er kann dies natürlich bedingt steuern indem er den Komplexitätsgrad des Missionszwecks erhöht, dies schränkt jedoch auch wieder die Handlungsfreiheit und somit die Fähigkeiten des Morphes ein, was wiederum zu unerwünschten Ergebnissen führen kann.

Nachteilig bei den spezialisierten Truppen, also den Soldaten, die nur für einen einzigen Zweck erstellt werden ist eigentlich nur zu erwähnen, dass der Agent ein geringes Maß an Vorstellungskraft benötigt um die äußere Hülle seiner Truppen der Aufgabe anzupassen. Eine undefinierte Hülle kann auch hier mitunter zu unerwünschten und schädlichen Ergebnissen führen. Dies muß in jedem Fall vermieden werden.

Eine Kombination beider Techniken böte sich hier für den Agenten an.

Dabei sollte man natürlich einen Morph beauftragen, der bekannt für seine Loyalität ist um den schlimmsten Fall, Meuterei, von vornherein auszuschließen.

Sollte es jemals zu einer Meuterei kommen so hat der Agent fahrlässig gehandelt. In diesem Falle muß das entsprechende Vernichtungsprotokoll initiiert werden um das gesamte HQ zu vernichten. Gleiches gilt in ähnlichem Rahmen wenn das HQ durch einen feindlichen Agenten infiltriert wurde.

Im großen und ganzen rate ich jedoch jedem Agenten dazu zumindest im kleinen Rahmen entsprechende Vorkehrungen zu treffen. Dazu gehören zumindest theoretische Überlegungen bezüglich des Aufbaus eines HQ, der Ausbildung geeigneter Truppen sowie die Erstellung eines geeigneten Vernichtungsprotokolls für den Notfall.

