



Eine einführende Broschüre von Rainer Nagel

(mit Dank an Günther Schollmayer, Tobias Wolf und Alexandra Velten)



„Was ist das für ein Mensch, oder vielmehr, was ist das für eine Kreatur, die hier in Menschengestalt sich verbirgt?“

(Jonathan Harker in *Dracula* von Bram Stoker)

Dieser Text dient dazu, Spielern die Möglichkeit zu geben, bereits vor Erscheinen des Quellenbandes *Cabinet der Curiositäten und Mirakel*, der die Magie und das Übernatürliche bei ABENTEUER 1880 ausführlich beschreibt, einen Abenteurer zu spielen, der ein Abkömmling einer magischen Kreatur ist.

Einige Kreaturen des Übernatürlichen sind biologisch in der Lage, sich mit Menschen zu vermehren und „Halbwesen“ als Abkömmlinge zu haben. Diese sind auch als Spielerfiguren möglich, aber an die Plausibilitäts-Indikation des „Basiswesens“ gebunden. Es sind dies: **Dhampire** (Halbvampire), **Feenblütige** (Halbfeen), **Hemidryaden** (Halbdryaden) sowie **Incubi** bzw. **Succubi** (Halbdämonen).

Solche Wesen sind dazu gedacht, die Möglichkeiten und die Atmosphäre der Spielwelt zu erweitern, nicht aber, die anderen Figuren einzuschränken oder zu überschatten. Deshalb gibt es Einschränkungen bei der Abenteurererschaffung. Dabei gehen wir davon aus, dass grundsätzlich das menschliche Erbteil dominant ist, die übernatürlichen Fähigkeiten also nur schwach ausgeprägt sind. Es muss zum einen eine nachvollziehbare Möglichkeit der Fortpflanzung geben, zum anderen sollte das Halbwesen eine „Nische“ im Spielwelthintergrund füllen, die das Spiel bereichert. Von daher wären beispielsweise „Halbgeister“ oder „Halbskelette“ ausgeschlossen.

Halbmenschliche Spielerfiguren werden grundsätzlich wie ein normaler Abenteurer erschaffen. Der einzige Unterschied ist, dass nicht auf der Tabelle für angeborene Fähigkeiten gewürfelt wird, sondern dass jedes Halbwesen eine oder zwei angeborene Fähigkeiten, die der „Basiskreatur“ entsprechen, erhält.

Feenblütige haben *Hellsehen* (s. S. 9) nur in Bezug auf andere Feen), **Hemidryaden** das gleiche mit Bezug auf Bäume und Dryaden, **Dhampire** bzw. **Halbdämonen** neben auf Vampire bzw. Dämonen bezogenem *Hellsehen* noch *Nachtsicht*+6. Von der *Nachtsicht* der Dhampire und Halbdämonen abgesehen, sind solche Halbwesen also erst einmal nur in der Lage, andere ihrer Art bzw. der übernatürlichen Elternart zu erkennen. Nur der Dhampir und der Halbdämon sind somit Figuren, die behandelt werden, als hätten sie beim Würfeln auf der Tabelle für angeborene Fähigkeiten eine 100 gewürfelt.

Darüber hinaus gibt es eine Tabelle mit Vorzügen und Mängeln, die ebenfalls an die Basiskreatur angepasst sind. Dies können auf der Vorzugsseite zauberähnliche Fähigkeiten sein, Zuschläge auf bestimmte Arten von Würfeln oder Erhöhungen von Basiseigenschaften um +10 (aber meist nicht über 100); bei den Mängeln stehen Reduzierungen von Basiseigenschaften um -10, Empfindlichkeiten gegen bestimmte Zauber oder Materialien, Einschränkungen im sozialen Umgang mit normalen Menschen oder Probleme mit anderen Regelmechanismen (z.B. halbierte AP-Regeneration bei Dhampiren, wenn sie nicht auf einem Stück heimatlicher Erde schlafen).

Ein Halbwesen-Abenteurer darf aus der jeweiligen Liste **einen oder zwei Vorzüge** auswählen und muss ihn durch je **einen Mangel** ausgleichen. Halbcreaturen, die **eine** angeborene Fähigkeit erhalten, stehen **zwei** Vorzüge/Mängel zu, solchen mit **zwei** angeborenen Fähigkeiten nur **einer**. Bei Nichtspieler-Halbwesen sind mehr Vorzüge und Mängel möglich, bei Spielerfiguren raten wir davon ab. So bleibt die Spielbalance gewahrt.

Dhampire

„Die fortdauernde Erinnerung an den Verstorbenen wurde die Grundlage der Annahme anderer Existenzformen, gab ihm die Idee eines Fortlebens nach dem anscheinenden Tode.“
(Sigmund Freud in „Zeitgemäßes über Krieg und Tod“ in *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften* 4 von 1915)

Plausibilitäts-Indikation: [x11x]

Ein Dhampir oder Dhampyr (in der weiblichen Form Dhampira oder Dhampirica) ist in der südosteuropäischen Folklore das Kind eines Vampirvaters und einer menschlichen Mutter. Es gibt vereinzelte Berichte des umgekehrten Falles, (vampirische Mutter, menschlicher Vater), doch gibt es noch keine Belege dafür. Wie Vampire, die zwischen Tod und Leben stehen, es fertigbringen, sich mit Lebenden zu paaren, ist noch ungeklärt. Da man noch nichts von „Halbskeletten“ gehört hat, scheinen sie sich in dieser Hinsicht von den Wandelnden Toten, den „klassischen“ Untoten, zu unterscheiden. Die wissenschaftlich gängigste Erklärung besteht aktuell darin, dass der Vampir das Blut, das er einem Opfer entzieht, metabolisch umwandelt und es dann wieder an sein Opfer zurückgibt, was einem Akt der Befruchtung gleichkommt. Zur Überprüfung dieser These ist die Biologie des ausgehenden neunzehnten Jahrhunderts allerdings noch nicht fortgeschritten genug (erst 1901 wird Franz Landsteiner die Blutgruppen entdecken). Auch die insbesondere aus Serbien stammenden Legenden, dass man einen Vampir daran erkennt, dass ihm nach dem Tod neue Haare und Nägel wachsen, werden allgemein als Zeichen für erneute Zellaktivitäten nach dem Tod angesehen.

Andererseits gibt es die von einigen Medizinerinnen vertretene These, der Vampirismus sei letztlich eine (vermutlich magische) Infektionskrankheit, in der Begrifflichkeit eine **Anekroopathie** (eine „nicht tödliche Krankheit“). Dies könnte erklären, warum Vampire offensichtlich über einen intakten Blutkreislauf verfügen, ihre „Krankheit“ also mit dem Verdauungstrakt zusammenhängt. Dies würde auch erklären, warum ein Pfahl durch das Herz diesen Blutkreislauf und damit die Energieversorgung des Vampirs unterbricht. Andere Eigenschaften einzelner Vampire (die Furcht vor fließendem Wasser, ein fehlendes Spiegelbild oder eine Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht) könnten sich als individuelle Ausprägungen dieser Anekroopathie erklären lassen. Nach diesem Erklärungsmodell würde ein Vampir also seine Anekroopathie an seinen körperlichen Nachwuchs weitergeben.

Als Kind eines Vampirs kann ein Dhampir Vampire in seinem Blickfeld erkennen, selbst wenn sie unsichtbar oder in anderer Gestalt sind. Von daher gilt er als besonders geeignet, Vampire zu töten. Nur die wenigsten Dhampire sind glücklich mit ihrer Existenz; die meisten haben es zu ihrem Lebensziel gemacht, ihr vampirisches Elternteil zu bekämpfen. Meist besitzen Dhampire die Vorteile der Vampirkräfte und weniger Schwächen als gewöhnliche Vampire, jedoch bringt ihre Existenz auch vampirübliche Nachteile mit sich.

Von ihren Spieldaten her sind Dhampire normale Menschen. Sie erhalten allerdings die angeborenen Fähigkeiten *Hellsehen* (nur auf Vampire bezogen) mit dem für den Plausibilitäts-Indikator passenden Bonus sowie *Nachtsicht*+6. Darüber hinaus kann ein Dhampir oder eine Dhampirica **einen Vorzug** aus der folgenden Liste wählen, muss diesen aber durch einen **Mangel** aus der Liste ausgleichen. Stärkere Dhampire mit mehr als einem Vorzug/Mangel sind möglich, sollten aber selten sein.

Dhampirische Vorzüge

- St +20 (auch über 100 hinaus)
- »Blick der Kontrolle+12« (zauberähnliche Fähigkeit)
- »Tarnmantel+12« (zauberähnliche Fähigkeit)
- Immunität gegen Angriffe des vampirischen Elternteils
- +2 auf alle EW und WW bzw. -10 auf alle PW in Auseinandersetzungen mit dem vampirischen Elternteil
- heilt doppelt so viele LP wie üblich in Vollmondnächten (muss dabei im Freien sein)
- Kenntnis des Wahren Tods des vampirischen Elternteils
- Widerstandskraft gegen Magie (+1 auf alle WW gegen Zauber)

Dhampirische Mängel

- muss einmal pro Woche 1 LP Menschenblut oder 6 LP Tierblut zu sich nehmen (sonst **-1 LP** pro Tag nach dem siebten Tag ohne Nahrung)
- **-2** auf alle EW und WW sowie **+10** auf alle PW bei direktem Sonnenlicht
- **-2** auf alle EW und WW sowie **+10** auf alle PW beim Umgang mit Tieren
- regeneriert außerhalb seines Heimatlandes nur halbe AP, wenn er nicht auf einem Stück Heimat schläft (z.B. einer Bettdecke von zu Hause)
- vampirisches Äußeres (spitzere Zähne, längere Fingernägel o.ä.), das zu **-2** auf alle EW und WW sowie **+10** auf alle PW im Umgang mit Menschen führt
- tierische Eigenschaften (gelegentliches Heulen wie ein Wolf, Herunterschlingen von Nahrung, Schlafen im Freien, mangelnde Hygiene o.ä.), die zu **-2** auf alle EW und WW sowie **+10** auf alle PW im Umgang mit Menschen führen
- Anfälligkeit gegen Magie (**-1** auf alle WW gegen Zauber)
- hat kein Spiegelbild

Dhampire als Spielerfiguren

Der Abenteurer erhält die beiden oben angegebenen angeborenen Fähigkeiten und würfelt nicht auf der Tabelle. Ein Spieler-Dhampir sollte allerdings niemals mehr als **einen** dhampirischen Vorzug/Mangel haben!

Der Spieler muss sich Gedanken machen, welcher Vampir das Elternteil ist. Die Konfrontation mit diesem Blutsauger sollte eine wichtige Rolle spielen – wobei natürlich nicht jedes Abenteuer damit zu tun haben muss.

Wird mit den Regeln zu Vorzügen und Mängeln aus *Doctor Nagelius' Wohlfeilen Handreichungen* gespielt, böten sich zusätzlich die Vorteile *Experte (Landeskunde oder Okkultismus)*, *Fechtmeister* (mit einer Waffe, gegen die der Vampir empfindlich ist), *Robustheit* oder *Wandelndes Lexikon* (wenn es um Vampirfragen geht) sowie die Nachteile *Außenseiter*, *Dunkles Geheimnis*, *Einzelgänger*, *Feind (vampirisches Elternteil)*, *Instabilität* oder *Ungestüm* an.

Feenblütige

„Meine Mutter war eine Fee.“
(Inspektor Rycroft Philostrate in *Carnival Row*)

Plausibilitäts-Indikation: [x21x]

Es ist durchaus möglich (wenn auch nicht häufig), dass Feen in Menschengestalt sich in Menschen verlieben oder sie gezielt verführen. Das Ergebnis sind sogenannte Feenblütige, also Menschen, die einige Feeneigenschaften geerbt haben. Manchen sieht man das an, manchen nicht. Auf jeden Fall sind sie leicht anders als „reine“ Menschen, in erster Linie sprunghafter und flüchtiger. Sie sind Feen gegenüber nicht zwingend freundlich eingestellt, aber auch nicht zwingend feindlich, da es auch bei den Feen die unterschiedlichsten Wesenstypen gibt. Das Verhältnis eines Feenblütigen zu den Feen hängt stark von den Erfahrungen ab, die er oder sie mit seinem feeischen Elternteil gemacht hat, ob es noch Beziehungen gibt – oder ob ein Feenblütiger gar nicht weiß, dass ein Elternteil eine Fee war. Ein Feenblütiger kann also ebenso ein fanatischer Feenjäger sein oder aber ein Freund des Kleinen Volkes; die meisten liegen irgendwo dazwischen.

Als Kind einer Fee besitzt der Feenblütige die Fähigkeit, Feen in ihrem Blickfeld erkennen zu können, selbst wenn sie unsichtbar oder in anderer Gestalt sind. Feenblütige besitzen häufig einige Vorteile der Feenkräfte, aber auch einige deren Schwächen. Feenblütige können nie nach eigenem Willen von der Menschen- in die Feenwelt wechseln, da sie kein Teil letzterer sind.

Von ihren Spieldaten her sind Feenblütige normale Menschen. Sie erhalten allerdings die angeborene Fähigkeit *Hellsehen* (nur auf Feen bezogen) mit dem für den Plausibilitäts-Indikator passenden Bonus. Darüber hinaus kann ein Feenblütiger oder eine Feenblütige **zwei Vorzüge** aus der folgenden Liste wählen, muss diese aber durch **zwei Mängel** aus der Liste ausgleichen. Stärkere Feenblütige mit mehr als zwei Vorzügen/Mängeln sind

möglich, sollten aber selten sein. Können weniger Mängel gewählt werden, als Vorzüge erwünscht sind (z.B. bei christlichen Feenblütigen), können nur so viele Vorzüge gewählt werden, wie Mängel verfügbar sind.

Vorzüge der Feenblütigen

- mT +10 (nicht über 100 hinaus)
- »Magisches Streichholz+12« (zauberähnliche Fähigkeit)
- »Tarnmantel+12« (zauberähnliche Fähigkeit)
- Widerstandskraft gegen Magie (+1 auf alle WW:Magie)
- +2 auf alle WW:Magie gegen von Feen angewandte Zauber (kumulativ mit den +1 von oben)
- +2 auf alle EW und WW bzw. -10 auf alle PW in Auseinandersetzungen mit Feen
- »Arkanologie+6« **oder** »Zauberspüren+6« in Bezug auf von Feen ausgeübte Magie (s. S. 8–10)
- +4 auf alle EW bei der Anwendung von sozialen Fertigkeiten auf Kinder

Mängel der Feenblütigen

- PW:Wk zur Fortsetzung einer Handlung angesichts eines heiligen Symbol des Christentums nötig *
- -2 auf alle EW und WW sowie +10 auf alle PW beim Hören von Kirchenglocken *
- kann freiwillig keine Kirche betreten und verliert pro Minute 1 AP, wenn er es doch tun muss *
- Sb -10 (nicht unter 01)
- sichtbares Körpermerkmal einer Fee (spitzere Zähne, spitze Ohren, andersfarbige Haut o.ä.), das zu -2 auf alle EW und WW sowie +10 auf alle PW im Umgang mit Menschen führt (kann mehrmals gewählt werden, die Abzüge addieren sich dann)
- B -4 (eine unterbewusste Reaktion des Körpers auf die fehlenden Flügel des feeischen Elternteils)
- -4 auf alle EW bei der Anwendung von sozialen Fertigkeiten auf Eltern von Kindern

* Dieser Mangel kann nur gewählt werden, wenn der Feenblütige kein Christ ist.

Feenblütige als Spielerfiguren

Der Abenteurer erhält die oben angegebene angeborene Fähigkeit und würfelt nicht auf der Tabelle. Ein Spieler-Feenblütiger sollte allerdings niemals mehr als **zwei** Vorzüge/Mängel der Feenblütigen haben!

Der Spieler muss sich Gedanken darüber machen, wie das Verhältnis zu seinem feeischen Elternteil war und wie die Figur zu den Feen steht – oder ob sie gar nicht weiß, dass sie gleichsam eine „Halb-Fee“ ist.

Wird mit den Regeln zu Vorzügen und Mängeln aus *Doctor Nagelius' Wohlfeilen Handreichungen* gespielt, böten sich zusätzlich die Vorteile *Experte (Okkultismus)* oder auf alle Würfe, die sich mit Feen befassen), *Kontakte* (wenn das Verhältnis zu den Feen gut ist) oder *Wandelndes Lexikon* (wenn es um Feenfragen geht) sowie die Nachteile *Außenseiter*, *Dunkles Geheimnis*, *Feind* (wenn das Verhältnis zu den Feen schlecht ist) oder *Instabilität* an. Möglich wäre auch eine *Abhängigkeit*, die den Feenblütigen dazu zwingt, in regelmäßigen Abständen Orte aufzusuchen die mit Feen in Zusammenhang stehen.

Hemidryaden

„Baumnymphe wäre wohl treffender, obwohl ich nicht glaube, dass die alten Griechen die Platanen von London im Sinn hatten, als sie den Namen schufen.“

(Oberon zu Peter Grant in *Broken Homes* von Ben Aaranovitch)

Plausibilitäts-Indikation: [x12x]

Halbdryaden – also Hemidryaden nach griechischer Terminologie – sind die Abkömmlinge von Dryaden, die sich mit Männern gepaart haben. Eine Hemidryade ist stets weiblich und sowohl sehr schön als auch sehr beeindruckend (**Au** und **pA** mindestens **91**). Als Kind hat sie die Wahl: selbst zu einer „vollen“ Dryade zu werden und sich ihren eigenen Baum zu suchen, oder in die Welt hinauszuziehen. Ersteres erscheint uns wahrscheinlicher als letzteres, aber man weiß ja nie.

Als Kind einer Dryade besitzt eine Hemidryade die Fähigkeit, die Bäume anderer Dryaden unfehlbar zu erkennen; sie ist bei jeder anderen Dryade immer willkommen. Hemidryaden besitzen häufig einige Vorteile der Dryadenkräfte, aber auch einige deren Schwächen. Sobald sie sich für ein Leben in Freiheit entschieden haben, können sie aber nie in einen Baum wechseln. Die Bindung zur Mutter dürfte in den meisten Fällen stärker sein als die zum Vater, aber das liegt letztlich im Ermessen des Spielers.

Von ihren Spieldaten her sind Hemidryaden normale Menschen. Sie erhalten allerdings die angeborene Fähigkeit *Hellsehen* (nur auf andere Dryaden und deren Bäume bezogen) mit dem für den Plausibilitäts-Indikator passenden Bonus. Darüber hinaus kann eine Hemidryade **zwei Vorzüge** aus der folgenden Liste wählen, muss diese aber durch **zwei Mängel** aus der Liste ausgleichen. Stärkere Hemidryaden mit mehr als zwei Vorzügen/Mängeln wären sicherlich möglich, sollten aber selten sein.

Vorzüge der Hemidryaden

- mT +10 (nicht über 100 hinaus)
- »Ortswechsel+16« (nur zu ihrer Mutter, ohne Begleitung; zauberähnliche Fähigkeit)
- »Sprechender Baum+10« (zauberähnliche Fähigkeit)
- »Blick der Kontrolle+10« (nur auf Männer; zauberähnliche Fähigkeit)
- Widerstandskraft gegen Magie (+1 auf alle WW:Magie)
- *Pflanzenkunde*+14
- »Arkanologie+6« **oder** »Zauberspüren+6« in Bezug auf von Feen ausgeübte Magie (s. S. 8–10)
- +4 auf alle EW zur Anwendung von sozialen Fertigkeiten auf Männer

Mängel der Hemidryaden

- Sb -10 (nicht unter 01)
- Verlust der Zauberfähigkeit für **1W6 Stunden** nach Berührung mit **kalttem Eisen** (s. S. 16)
- Muss mindestens einmal im Monat den Baum ihrer Mutter besuchen
- +20 auf PW:Sb im Umgang mit Männern
- regeneriert beim Schlafen in Steinhäusern keine AP
- -4 auf alle zauberähnlichen Fähigkeiten außerhalb von Wäldern
- -4 auf alle EW zur Anwendung von sozialen Fertigkeiten auf Frauen

Hemidryaden als Spielerfiguren

Die Abenteurerin erhält die oben angegebene angeborene Fähigkeit und würfelt nicht auf der Tabelle. Eine Spieler-Hemidryade sollte allerdings niemals mehr als **zwei** Vorzüge/Mängel der Hemidryaden haben!

Der Spieler muss sich Gedanken darüber machen, wie das Verhältnis der Hemidryade zu den Eltern (insbesondere der Mutter) ist und wie er mit dem dryadischen Erbe umgehen möchte – oder ob die Spielerfigur gar nicht weiß, dass sie eine „Halb-Dryade“ ist.

Wird mit den Regeln zu Vorzügen und Mängeln aus *Doctor Nagelius' Wohlfeilen Handreichungen* gespielt, böten sich zusätzlich die Vorteile *Ein Herz für Tiere*, *Experte (Pflanzenkunde)* oder auf alle Würfe, die sich mit Dryaden befassen), *Kontakte* (wohl mit der Mutter), *Loyalität* (zur Mutter), Neugierde, *Richtungssinn* (nur im Wald), *Vermindertes Schlafbedürfnis* oder *Wandelndes Lexikon* (wenn es um Dryaden- oder Baumfragen geht) sowie die Nachteile *Abneigung* (gegen Holzfäller und andere Menschen, die Bäumen Schaden zufügen), *Außen-seiter*, *Dunkles Geheimnis*, *Feindschaft* (wenn mit der Mutter gebrochen wurde), *Hingabe* (gegenüber dem Baum der Mutter), *Leichtgläubig*, *Rückständig* oder *Wankelmütig* (nur gegenüber Männern) an. Möglich wäre auch eine *Abhängigkeit*, die die Hemidryade dazu zwingt, in regelmäßigen Abständen den Baum ihrer Mutter aufzusuchen.



Halbdämonen

„Dämon (griech.), Bezeichnung für Mittelwesen zwischen Gottheit und Menschen, teils guter, teils böser Natur. Die religiöse Phantasie und Spekulation fast aller alten Völker war bemüht, die Stufenleiter von den niedrigsten Produkten der Erde bis herauf zum Menschen durch Annahme von Wesen zu ergänzen, die vom Menschen bis hinauf zur obersten Gottheit fortführten.“

(aus Meyers Großes Konversations-Lexikon)

Plausibilitäts-Indikation: [x11x]

Ein Halbdämon ist ein Kind, das gezeugt wird, während eines der Elternteile von einem Dämon besessen ist. Weibliche Halbdämonen werden als **Succubi** bezeichnet (in der Einzahl Succubus), männliche als **Incubi** (Incubus). Bei der Befruchtung wird ein kleiner Teil des dämonischen Erbes übertragen, das auch dann zum Ausbruch kommt, wenn bei der Geburt keine Besessenheit mehr vorliegt.

Als (wenn auch indirektes) Kind eines Dämons besitzt ein Succubus bzw. Incubus die Fähigkeit, Dämonen und Halbdämonen immer erkennen zu können, egal in welchem Körper sie sind. Je nach dem Umgang mit ihrem dämonischen Erbe macht sie dies also entweder zu ausgezeichneten Dämonenjägern oder nicht minder guten dämonischen Agenten. Manche Halbdämonen entscheiden sich dazu, ihre dämonischen Gaben zum eigenen Zweck auszunutzen, andere setzen sie vehement im Kampf gegen die übernatürlichen Feinde der Menschen ein.

Von ihren Spieldaten her sind Halbdämonen normale Menschen. Sie erhalten allerdings die angeborenen Fähigkeiten *Hellsehen* (nur auf Dämonen und Halbdämonen bezogen) mit dem für den Plausibilitäts-Indikator passenden Bonus sowie *Nachtsicht*+6. Darüber hinaus kann ein Incubus oder ein Succubus **einen Vorzug** aus der folgenden Liste wählen, muss diesen aber durch einen **Mangel** aus der Liste ausgleichen. Stärkere Halbdämonen mit mehr als einem Vorzug/Mangel sind möglich, sollten aber selten sein.

Je nach ihrer Stärke unterteilt man Dämonen in fünf **Zirkel**; diese werden von **5** (schwächste Dämonen) bis **1** (Dämonenfürsten) gezählt. Erst ab dem 4. Zirkel kann ein Dämon zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen. Bei der Auswahl der Vorzüge ist also zu beachten, welchem Zirkel der dämonische Elternteil angehört. Ist es ein Dämon des 5. Zirkels, kann keine zauberähnliche Fähigkeit gewählt werden. Ein Halbdämon, dessen dämonischer Elternteil dem 4. Zirkel angehört, kann eine zauberähnliche Fähigkeit wählen, alle höheren Dämoneneltern können theoretisch noch eine zweite hinterlassen haben.

Halbdämonische Vorzüge

- Wk +10 (ab Dämon des 2. Zirkels auch über 100 hinaus)
- eine in der untenstehenden Liste mit „*“ markierte zauberähnliche Fähigkeit mit »+12« – ab Dämon des 4. Zirkels
- eine zweite in der untenstehenden Liste mit „*“ markierte zauberähnliche Fähigkeit mit »+12« – ab Dämon des 3. Zirkels
- Immunität gegen Angriffe des dämonischen Elternteils
- +2 auf alle EW und WW bzw. -10 auf alle PW in Auseinandersetzungen mit dem dämonischen Elternteil
- +1 auf Rüstklasse
- +4 auf Bewegung
- Widerstandskraft gegen Magie (+1 auf alle WW gegen Zauber)

Halbdämonische Mängel

- Sb -10 (nicht unter 01)
- doppelter Schaden durch ein bestimmtes Material (z.B. kaltes Eisen; s. S. 16)
- -2 auf alle EW und WW sowie +10 auf alle PW beim Umgang mit Tieren
- kein Zugang zu menschlicher Magie (kann die Fertigkeit *Zaubern* nicht erlernen, aber trotzdem zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen)
- dämonisches Äußeres (rötliche Augen, spitzere Zähne, angedeutete Hörner, leicht ledrige oder schuppige Haut o.ä.), das zu -2 auf alle EW und WW sowie +10 auf alle WW im Umgang mit Menschen führt
- fühlt sich in der Gesellschaft der Menschen unwohl: -2 auf alle EW und WW sowie +10 auf alle PW im Umgang mit Menschen
- Anfälligkeit gegen Magie (-1 auf alle WW gegen Zauber)
- hat keinen Schatten

Ein Beispiel für eine Dämonenhierarchie

Im Jahre 1613 schrieb Sebastien Michaelis ein Buch mit dem Titel *Histoire admirable de la possession d'une penitente*, das unter anderem eine Hierarchie der Dämonen enthält, die der Autor während des Exorzismus einer Nonne vom Dämon Berith erhalten haben will. Dieser Liste liegen die Sünden zugrunde, zu denen der Dämon verführen möchte; zugleich werden die Hauptgegner dieser Dämonen aufgeführt, also die Heiligen, die der betreffenden Versuchung widerstanden. Die drei Hierarchien sind die der **Neun Chöre der Engel**; sie mögen grob unseren drei obersten Zirkeln entsprechen, wobei der 3. Zirkel dann nur sehr unvollständig beschrieben wäre. Viele der genannten Dämonen haben französische Namen und sind in den meisten anderen Listen nicht enthalten.

Die **Erste Hierarchie** umfasst Engel, die vor ihrem Fall Seraphim, Cherubim und Throne waren. Beelzebub war ein Prinz der Seraphim, just unterhalb von Luzifer. Er verführt Menschen zum Hochmut, sein Gegner ist der hl. Franz von Assisi. Auch Leviathan war ein Prinz der Seraphim, der die Menschen zur Häresie verführen möchte. Sein Gegenspieler ist Sankt Peter. Asmodeus war ebenfalls ein Prinz der Seraphim; sein Bestreben ist es, die Menschen zur Liederlichkeit zu verführen, wobei ihm der hl. Johannes der Täufer entgegensteht. Berith war ein Prinz der Cherubim. Er stiftet die Menschen zum Mord an und zum Streit an; sein Hauptfeind ist Sankt Barnabas. Astaroth war ein Prinz der Throne, der die Menschen zur Faulheit verführen möchte; ihm steht Sankt Bartholomäus entgegen. Verrine war ebenfalls ein Prinz der Throne, just unterhalb von Astaroth. Er verführt zur Ungeduld, sein Gegner ist Sankt Dominik. Gressil (Unreinheit – Sankt Bernard) und Soneillon (Hass – Sankt Stephan) waren ebenfalls Prinzen der Throne.

Die **Zweite Hierarchie** umfasst Gewalten, Herrschaften und Mächte. Carreau war ein Prinz der Gewalten. Er verführt zu Hartherzigkeit, ihm entgegen steht Sankt Vinzent. Auch Carnivale war ein Prinz der Gewalten. Er verführt zu Obszönität und Schamlosigkeit, sein Gegenspieler ist Johannes der Evangelist. Oeillet (Habgier – Sankt Martin) und Rosier (Wollust – St. Basil) waren Prinzen der Herrschaften. Belias schließlich war ein Prinz der Mächte. Er steht für Arroganz, Eitelkeit und Geschwätzigkeit, wobei ihm Sankt Francis de Paul entgegensteht.

Die **Dritte Hierarchie** enthält Fürsten, Erzengel und Engel. Olivier war der Prinz der Erzengel. Er verführt zu Grausamkeit und Gnadenlosigkeit gegenüber den Armen; sein Gegenspieler ist Sankt Laurenz. Luvart war der Prinz der Engel. Michaelis verortet ihn ohne große Details im Körper einer Schwester Madeleine. Verrier war der Prinz der Fürsten. Er verführt die Menschen zu Treuebruch, sein Gegner ist Sankt Bernhard.

Halbdämonen als Spielerfiguren

Der Abenteurer erhält die beiden oben angegebenen angeborenen Fähigkeiten und würfelt nicht auf der Tabelle. Ein Spieler-Halbdämon sollte allerdings niemals mehr als **einen** halbdämonischen Vorzug/Mangel haben!

Der Spieler muss sich Gedanken darüber machen, welchem Zirkel das dämonische Elternteil angehört (s.o.) – und wer das ist. Die Konfrontation mit diesem Dämon sollte im Spielgeschehen eine wichtige Rolle spielen – wobei natürlich nicht jedes Abenteuer damit zu tun haben muss.

Wird mit den Regeln zu Vorzügen und Mängeln aus *Doctor Nagelius' Wohlfeilen Handreichungen* gespielt, böten sich zusätzlich die Vorteile *Abtauchen*, *Blind kämpfen*, *Experte (Okkultismus)*, *Glattzüngig*, *Robustheit*, *Verbündeter (dämonisches Elternteil)* oder *Wandelndes Lexikon* (wenn es um Dämonenfragen geht) sowie die Nachteile *Abneigung (Menschen oder Dämonen)*, *Außenseiter*, *Dunkles Geheimnis*, *Einzelgänger*, *Feind (dämonisches Elternteil)* oder *Instabilität* an.

Fertigkeiten

„Aber es stellte sich die Frage, wo er sich diese Fertigkeiten angeeignet hatte, denn viele der Ausprägungen, die seine Magie annahm, waren ausgesprochen ungesund.“

(Matthew Swift in *A Madness of Angels* von Kate Griffin)

Arkanologie (geistig – schwer)

Plausibilitäts-Indikation [xx1x] – **In61**, Zaubern+4; Erfolgswert+4 – Zauberspüren darf nicht erlernt sein

Während *Okkultismus* grundlegende Vertrautheit mit der Welt des Übernatürlichen und der entsprechenden Literatur abdeckt, befasst sich *Arkanologie* mit dem Wissen über Ausführung und Wirkung tatsächlicher Zauber und Rituale. Insofern ist das Aneignen dieser Fertigkeit nur in Welten mit einer Plausibilitäts-Indikation von mindestens [xx1x] möglich – also in solchen, in denen man das Zaubern tatsächlich erlernen kann. *Arkanologie* ist das „intellektuelle“ Gegenstück zu *Zauberspüren*.

Der Abenteurer weiß über Zauber und Rituale sowie ihre Anwendung ebenso Bescheid wie über magische Artefakte. Er kennt sich mit Magietheorie aus. Hierzu ist die Kenntnis des *Zauberns* von essenzieller Wichtigkeit – ohne diese wird man nie über die „Allgemeinplätze“ von *Okkultismus* hinauskommen.

Mit einem EW:Arkanologie kann unter anderem entschieden werden, ob ein Zauberer aus sichtbaren Hinweisen Informationen über einen Zauber ermitteln kann. Insbesondere erschließt sich ihm bei der Beobachtung eines magischen Rituals oder Zaubervorgangs von mindestens **60 Sekunden** Länge die Möglichkeit, zu bestimmen, um welches Ritual oder welchen Zauber es sich handelt. Er weiß auch, welchem Paradigma und welcher Kategorie der Zauber zuzuordnen ist. Ist die Prägung eines Zaubers an ein bestimmtes Medium gebunden (zum Beispiel ein Stück Mumienbinde bei *Totenzwang*), kann er auf dieser Grundlage auch einen geprägten Zauber identifizieren. Der Zauberer ist sich im Erfolgsfall zudem über mögliche Gegenmaßnahmen im Klaren (s. die jeweilige Zauberbeschreibung). Zudem weiß der Zauberer mit einem gelungenen Erfolgswurf, welche Zauber sich in einem Grimoire befinden bzw. in welchem Grimoire er einen bestimmten Zauber zu suchen hat – man ist ja bemüht, sich so viel Wissen über solche Dinge anzueignen wie möglich.

Das tiefere Verständnis der Magie, das sich aus einer arkanologischen Ausbildung ergibt, schlägt sich letztlich in einem **persönlichen Bonus** von (Erfolgswert von *Arkanologie*/4 – abgerundet) auf alle eigenen **EW:Zaubern** und **WW:Magie** nieder.

Vom Unterschied zwischen *Okkultismus* und *Arkanologie*

„Die Kenntnis des *Okkultismus* ist in erster Linie dem interessierten Amateur vorbehalten. Sicherlich wird man keinen Magier finden, der sich nicht im Bereich der okkulten Sagen und Legenden auskennt, aber ernsthaftes Wissen wird dadurch nicht vermittelt. Dieses erschließt sich nur aus dem wissenschaftlichen Studium des Arkanen, das schon lange als *Arkanologie* bekannt ist. Wissenschaftstheoretisch folgt der Arkanologe einem empirischen Ansatz.

Konstruieren wir ein Beispiel: Ein gebildeter Okkultist mag aufgrund der Teilnahme an einer der legendären Partys von Madame Chalbert auf der Île de Casson berichten, dass in angenehm schauriger Atmosphäre ein Dämon beschworen wurde, der in einen Menschen fuhr und Fragen aus dem Jenseits beantwortete – und dass das Kleid von Madame absolut schockierend war, so dass man aus Gründen des Anstands ihren tief hängenden, sicherlich sehr geschmackvollen Anhänger gar nicht in Augenschein nehmen konnte. Der Arkanologe hingegen würde erkennen, dass es sich um einen Dämon des 4. Zirkels handelt (da er einen Menschen übernehmen konnte, der Trägerkörper aber keine körperlichen Veränderungen durchmachte), der zudem von vergleichsweise schwachem Willen war (da der Beschwörungsvorgang schnell über die Bühne ging). Ihn wird zudem weniger Madames in der Tat schockierender Ausschnitt interessieren, sondern eher das Amulett, das zwischen ihren Brüsten hing und sanft glühte (was auf einen Beschwörungsverstärker schließen lässt).“

(aus *Prolegomena zu einer unifizierten Theorie der industriellen Arkanizität* von Dr. Friedhelm Federstiel)

Falls die Spielleiterin dies möchte, kann man *Arkanologie* auch einsetzen, um die Parameter (also die Wirkungsdaten) von Zaubern zu verändern. Hierzu bringt der Arkanologe sein umfassendes theoretisches Wissen über die Magie zum Tragen. Hierzu ist **immer** eine Komplexe Anwendung der Fertigkeit mit einem **Zielwert von mindestens 200** notwendig. Die Spielleiterin muss die genauen Details aufgrund der Pläne der Abenteurer festlegen. Wichtig ist, dass der Zauber damit nicht **völlig** verändert werden kann, sondern nur in einem bestimmten Teil – und das auch nur für eine bestimmte Anwendung.

Die *Arkanologie* entsteht in ihren Grundzügen im Vorderasiatischen Paradigma und wird in der Renaissance zur vorherrschenden Betrachtungsweise über Funktion und Anwendung der Magie. Ihre Techniken stehen denen des *Zauberspürens* diametral entgegen, weshalb man nicht beide Fertigkeiten beherrschen kann. *Arkanologie* ist allerdings nicht an ein bestimmtes Paradigma geknüpft – auch ein Vertreter der Urtümlichen Magie oder des Druidischen Paradigmas kann *Arkanologie* erlernen.

Hellsehen (angeboren)

Plausibilitäts-Indikation [x3xx] – **mT81**; Erfolgswert +9 – nicht steigerbar

Plausibilitäts-Indikation [0000] – **mT91**; Erfolgswert +6 – nicht steigerbar

Die über den „normalen“ sechsten Sinn hinausgehende Fähigkeit der Wahrnehmung übersinnlicher Phänomene wird als *Hellsehen* bezeichnet. Diese Fähigkeit kann nicht erlernt werden, sie ist angeboren und in den meisten Fällen ererbt. Auf *Hellsehen* wird **immer verdeckt** gewürfelt!

An Orten, bei Personen oder Gegenständen mit starkem okkulten Potential erhält der Hellseher, auch ohne sich darauf zu konzentrieren, bei einem **EW:Hellsehen** Informationen über Ort, Person oder Gegenstand in seinem Blickfeld. Dies wird wie die automatische Anwendung einer Fertigkeit (s. *Buch der Regeln*, S. 63) behandelt und **verdeckt** gewürfelt. Solche Erkenntnisse können, je nach Situation, von vagen Ahnungen bis hin zu Visionen, Alpträumen und Erscheinungen reichen. Es genügt zum Auslösen des *Hellsehens*, wenn der Hellseher einen Ort mit okkultem Potenzial betritt, bei Personen oder Gegenständen wird die Fertigkeit erst durch eine Berührung ausgelöst. Ein **kritischer Erfolg** führt zu genauen Informationen, bei einem Fehler weiß der Hellseher immerhin noch, dass okkultes Potenzial vorhanden ist. Bei einem **kritischen Fehler** hingegen bekommt er nicht einmal mit, dass der Ort, die Person oder der Gegenstand okkultes Potenzial besitzt.

Hellsehen ermöglicht zudem das **Erkennen von Verzauberungen**. Dies erfolgt **nie** automatisch, sondern muss vom Spieler angesagt werden. Bei einem erfolgreichen Wurf erkennt der Hellseher nur, dass eine Verzauberung vorliegt, aber nicht, welche – dazu ist **anschließend** ein Wurf auf *Arkanologie* oder *Zauberspüren* erforderlich. Gelingt der EW:Hellsehen **kritisch**, erkennt der Hellseher zudem das Paradigma, zu dem der Zauber gehört (auch ohne Wurf auf *Arkanologie*). Einer verzauberten oder besessenen Person, die nicht erkannt werden möchte, steht ein **WW:Wk/10** zu, um dem *Hellsehen* zu widerstehen; manche zauberähnliche Fähigkeiten, deren Wirkung auf Heimlichkeit angelegt sind (z.B. *Blick der Kontrolle*), erzwingen diesen Wurf auch gegen den Willen des Verzauberten. Wird der Körper der Person von einem Dämon, Dschinni oder Geist beherrscht, erfolgt der WW mit der Willenskraft des beherrschenden Wesens.

Die hier gegebene Beschreibung von *Hellsehen* löst die auf Seite 49 in *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen* ab.

Zauberspüren (geistig – schwer)

Plausibilitäts-Indikation [xx1x] – **In61**, *Zaubern*+4; Erfolgswert+4 – *Arkanologie* darf nicht erlernt sein

Während *Okkultismus* grundlegende Vertrautheit mit der Welt des Übernatürlichen und der entsprechenden Literatur abdeckt, befasst sich *Zauberspüren* mit dem instinktiven Erfassen angewandter Magie, also die Ausführung und Wirkung tatsächlicher Zauber und Rituale. Insofern ist das Aneignen dieser Fertigkeit nur in Welten mit einer Plausibilitäts-Indikation von mindestens [xx1x] möglich – also in solchen, in denen man das Zaubern tatsächlich erlernen kann. *Zauberspüren* ist das „intuitive“ Gegenstück zu *Arkanologie*.

Der Abenteurer weiß über Zauber und Rituale sowie ihre Anwendung ebenso Bescheid wie über magische Artefakte. Er kennt sich mit Magietheorie aus. Hierzu ist die Kenntnis des *Zauberns* von essenzieller Wichtigkeit – ohne diese wird man nie über die „Allgemeinplätze“ von *Okkultismus* hinauskommen.

Mit einem EW:Zauberspüren kann unter anderem entschieden werden, ob ein Zauberer aus sichtbaren Hinweisen Informationen über einen Zauber erfühlen kann. Insbesondere erschließt sich ihm bei der Beobachtung eines magischen Rituals oder Zaubervorgangs von mindestens **60 Sekunden** Länge die Möglichkeit, zu bestimmen, um welches Ritual oder welchen Zauber es sich handelt. Er spürt auch, welchem Paradigma und welcher Kategorie der Zauber zuzuordnen ist. Ist die Prägung eines Zaubers an ein bestimmtes Medium gebunden (zum Beispiel ein Stück Mumienbinde bei *Totenzwang*), kann er auf dieser Grundlage auch einen geprägten Zauber identifizieren. Der Zauberer ist sich im Erfolgsfall zudem über mögliche Gegenmaßnahmen im Klaren (s. die jeweilige Zauberbeschreibung). Zudem weiß der Zauberer mit einem gelungenen Erfolgswurf, welche Zauber sich in einem Grimoire befinden bzw. in welchem Grimoire er einen bestimmten Zauber zu suchen hat – man hört ja so einiges (und manche Zauberspürer behaupten, sie könnten Grimoires gleichsam „erfühlen“).

Das tiefere Verständnis der Magie, das sich aus einer zauberspürerischen Ausbildung ergibt, schlägt sich letztlich in einem **persönlichen Bonus** von (Erfolgswert von *Zauberspüren*/4 – abgerundet) auf alle eigenen **EW:Zaubern** und **WW:Magie** nieder.

Vom Unterschied zwischen *Okkultismus* und *Zauberspüren*

„Auch das Zauberspüren ist den Kenntnissen des Okkultismus überlegen. Es funktioniert allerdings grundlegend anders, da man sich nicht an gesichertes Wissen hält, sondern auf die eigene Intuition und das eigene tiefe Verständnis für Magie. Dieses Verständnis kann man sich durchaus antrainieren und es verstärken, es ist in der Regel nicht angeboren. Es ist eher so, dass Ausbildung und magosoziales Umfeld den Ansatz bestimmen, mit dem man der Magie gegenübertritt. Wo der Arkanologe empirisch denkt, arbeitet der Zauberspürer introspektiv. Natürlich sind diese beiden Ansätze nicht miteinander kompatibel, man ist also entweder Arkanologe oder Zauberspürer. Es ist bislang kein Fall bekannt, in dem eine Person beide Ansätze in sich vereinte.

Kehren wir zurück zu unserem obigen Beispiel: Auch der Zauberspürer erkennt, dass es sich um einen Dämon des 4. Zirkels handelt (da er die Zeichen zu deuten weiß und aufgrund ihrer die Stärke des Dämons erfühlen kann), der zudem von vergleichsweise schwachem Willen ist (da er keinen längeren Kampf erspüren konnte). Ihn wird zudem weniger Madames in der Tat schockierender Ausschnitt interessieren, sondern eher das Amulett, das zwischen ihren Brüsten hängt und sanft glüht (und dessen Beschwörungsmagie der Zauberspürer fühlt).“

(aus *Prolegomena zu einer unifizierten Theorie der industriellen Arkanizität* von Dr. Friedhelm Federstiel)

Falls die Spielleiterin dies möchte, kann man *Zauberspüren* auch einsetzen, um die Parameter (also die Wirkungsdaten) von Zaubern zu verändern, da der Anwender über eine große intuitive Kenntnis der Magie verfügt. Dies erfolgt nicht systematisch und wissenschaftlich wie bei *Arkanologie*, ist aber nicht minder wirksam. Hierzu ist **immer** eine komplexe Anwendung der Fertigkeit mit einem **Zielwert von mindestens 200** notwendig. Die Spielleiterin muss die genauen Details aufgrund der Pläne der Abenteurer festlegen. Wichtig ist, dass der Zauber damit nicht **völlig** verändert werden kann, sondern nur in einem bestimmten Teil – und das auch nur für eine bestimmte Anwendung.

Das *Zauberspüren* ist die ursprüngliche Form der Betrachtungsweise über Funktion und Anwendung der Magie, die auf das Urtümliche Paradigma zurückgeht. Im Laufe der Entwicklung der Magie tritt sie gegenüber der *Arkanologie* immer stärker in den Hintergrund, bis wir im Neo-Griechischen und Barocken Paradigma eine klare Dominanz der *Arkanologie* feststellen. Diese wird allerdings in jüngerer Zeit durch das Romantische und das Neo-Paganistische Paradigma wieder in Teilen aufgebrochen. Die Methoden des *Zauberspürens* stehen denen der *Arkanologie* diametral entgegen, weshalb man nicht beide Fertigkeiten beherrschen kann. Allerdings ist *Zauberspüren* nicht an ein bestimmtes Paradigma genknüpft – auch ein Vertreter des Neo-Griechischen oder des Barocken Paradigmas kann *Zauberspüren* erlernen.

Zauberähnliche Fähigkeiten

„Hier wird mir Frau Minas hypnotische Kraft den Weg weisen.“
(Abraham van Helsing in *Dracula* von Bram Stoker)

Wie viele übernatürliche Wesen besitzen Halbkreaturen angeborene Fähigkeiten, die wie Zauber wirken, auch wenn sie anderen Ursprungs sind. Ihr Einsatz wird dem Grund nach wie **Zauberei** behandelt, mit den folgenden Ausnahmen zu den Grundregeln, die in anderen Bänden der Reihe *Mein erster Magier* beschrieben werden:

- der Einsatz der Fähigkeit kostet das Wesen pro Anwendung die angegebenen AP,
- es fällt kein EW:Grauen an,
- die Zauberdauer liegt bei 10 Sekunden (sofern weiter unten nichts Gegenteiliges angegeben ist),
- Zaubervorgang, Utensilien und Prägung entfallen,
- ein spezifischer Auslöser ist nur dann nötig, wenn er im Text erwähnt wird (ansonsten reicht Konzentration),
- man benötigt kein Grimoire und muss auch nicht *Zaubern* erlernt haben,
- ein kritischer Erfolg halbiert die eingesetzten AP
- bei einem kritischen Fehler kann das Wesen die nächsten 10 Minuten nicht zaubern,
- es muss sich nicht auf die Aufrechterhaltung einer längere Zeit wirkenden angeborenen Fähigkeit konzentrieren und kann z.B. gleichzeitig gegnerische Angriffe abwehren.

Solche **zauberähnlichen Fähigkeiten** werden in der Form „**Zaubern+10**:« *Blick der Kontrolle* (nur auf weibliche Wesen)“ aufgeführt. In Klammern direkt hinter der Fähigkeit stehen kleinere Änderungen gegenüber der Wirkung des Zaubers. Einige besondere Fähigkeiten unterscheiden sich stärker von dem zugrundeliegenden Zauber; dies haben wir hier bereits in die Beschreibungen eingefügt.

Zum Anwenden einer zauberähnlichen Fähigkeit ist ein **Erfolgswurf** nötig. Der Anwender verliert die in der jeweiligen Beschreibung angegebenen Ausdauerpunkte, auch wenn der Wurf misslingt. Manche Fähigkeiten verfügen über variable AP-Kosten; diese sind **vor** dem Erfolgswurf festzulegen. Unter Umständen steht dem Ziel ein **Widerstandswurf** gegen den jeweiligen Wirkungsbereich zu; dieser ist erfolgreich, sofern das Endergebnis mindestens 20 beträgt, ungeachtet des Endergebnisses des Erfolgswurf – es findet also kein Wettbewerb statt. Sofern in der Beschreibung der zauberähnlichen Fähigkeit nichts anderes angegeben ist, scheitert ihre Anwendung bei einem gelungenen WW.

Die zauberähnlichen Fähigkeiten

Nachstehend listen wir die für in diesem Heft vorgestellten Halbkreaturen verfügbaren zauberähnlichen Fähigkeiten auf; für den Halbdämon haben wir diese aus Gründen der Übersichtlichkeit eingeschränkt – im *Cabinett* werden Incubi und Succubi deutlich mehr zauberähnliche Fähigkeiten zur Verfügung stehen.

Da Zaubervorgang, Utensilien, Auslöser und Prägung entfallen und die Zauberdauer einheitlich 10 Sekunden beträgt, haben wir die diesbezüglichen Angaben aus dem Datenkopf gestrichen und auch die Angaben zum Zaubervorgang entfernt. Auch die üblicherweise in Zauberbeschreibungen zu findenden Angaben zu Magieart, Paradigma und Kategorie lassen wir aus Gründen der Vereinfachung weg. Die verbliebenden Angaben bedeuten:

Ermüdung: Wie viele Ausdauerpunkte benötigt man zum Wirken der zauberähnlichen Fähigkeit?
Wirkbereich: Welcher Widerstandswurf ist gegen die zauberähnliche Fähigkeit gestattet?
Reichweite: Auf welche Entfernung kann die zauberähnliche Fähigkeit wirksam werden?

☺ **Aura der Selbstsicherheit ***

Ermüdung: 6 AP **Wirkbereich:** psychisch (WW:Wk/10) **Reichweite:** Hörweite

Wirkt die Halbkreatur diesen Zauber, erhöht sich für die nächsten **30 Minuten** ihre Wirkung auf andere Menschen. Insbesondere steigt ihre **pA** um **20** (allerdings nicht über **100**), und sie erhält **+4** auf alle Erfolgswürfe für **soziale Fertigkeiten**. Dabei kann es sich um einzelne Gespräche oder eine Rede vor Zuhörern handeln. Der

Auslöser ist in jedem Fall eine begrüßende Geste (z.B. ein Handschlag im persönlichen Gespräch oder grüßend geöffnete Arme zu Beginn einer Rede) zusammen mit einer freundlichen Begrüßung (z.B. „*Mein lieber Graf!*“ oder „*Hochverehrte Gäste!*“). Ein Widerstandswurf ist nur zulässig, wenn ein Opfer Verdacht schöpft, es ginge etwas nicht mit rechten Dingen zu („*Normalerweise ist er aber nicht so eloquent!*“). Die Halbkreatur muss während der gesamten Wirkungsdauer höflich und freundlich bleiben, sonst endet die Wirkung sofort.

Blick der Kontrolle

Ermüdung: 9 AP

Wirkbereich: psychisch (WW:Wk/10)

Reichweite: Sichtweite

Die Halbkreatur sieht ihrem Opfer tief in die Augen. Misslingt dessen Widerstandswurf, erlangt der Zauberer geistige Kontrolle über sein Opfer und bestimmt nun dessen Verhalten. Er kann es aber nicht zu seiner Natur widersprechenden Handlungen oder solchen, die ihm selbst offensichtlich Schaden zufügen, zwingen. Der Verzauberte kämpft, wenn der Zauberer es ihm befiehlt. Er bricht aber automatisch die Kontrolle, wenn er dabei mehr als die Hälfte seiner Lebens- oder Ausdauerpunkte verliert. Solange eine Spielerfigur unter dem *Blick der Kontrolle* steht, handelt sie nicht aus eigenem Antrieb, sondern eher wie ein Automat. Sie bleibt untätig, solange der Zauberer ihr keine Aufgabe aufgetragen hat.

Das Opfer macht alle 10 Minuten einen neuen Widerstandswurf (gegen den Wert des ursprünglichen **EW:Zaubern**), um die Kontrolle durch den Zauberer zu brechen. Misslingt dieser Widerstandswurf, wird es weitere 10 Minuten vom Zauberer kontrolliert.

Feuerhaut *

Ermüdung: 8 AP

Wirkbereich: -

Reichweite: -

Feuerhaut überzieht die Haut (bzw. darüber getragene Kleidung und Gegenstände, auch in der Hand gehaltene) mit einer leicht bläulich funkelnden, feuerabweisenden Schicht. Dies macht die Halbkreatur für **5 Minuten** unempfindlich gegen normale Feuer und vergleichbare Hitze. Sie kann unbeschadet über glühende Kohlen laufen oder ihre Hand in kochendes Wasser halten. Feuer, die heißer sind als **800 Grad Celsius**, richten nur halben Schaden an. Während der Wirkung des Zaubers aufgenommene Gegenstände sind ebenfalls geschützt.

Die Halbkreatur kann somit auch durch ein größeres Feuer oder ein brennendes Gebäude laufen. Dabei wird sie aber früher oder später mit den Auswirkungen fehlenden Sauerstoffes bzw. einer Rauchgasvergiftung zu kämpfen haben. Dies kann analog zum **Tauchen** (s. *Buch der Regeln*, S. 87) behandelt werden.

Hast *

Ermüdung: 6 AP

Wirkbereich: -

Reichweite: -

Hast gehört zu den wenigen Zaubern, deren Entwicklung den Römern zugeschrieben wird. Manche magisch interessierten Historiker denken, dass er das Geheimnis hinter dem Erfolg der Römischen Legionen war.

Unmittelbar nach dem Auslösen (noch in der gleichen Runde) verdoppeln sich **1 Minute lang** gleichsam Geschwindigkeit und Beweglichkeit des Auslösers. Die Bewegungsweite verdoppelt sich, er erhält am Ende jeder Runde einen zusätzlichen Angriff, der Einsatz körperlicher Fertigkeiten und Kampffertigkeiten, die nicht für Angriffe genutzt werden, dauert nur noch halb so lange. Geistige Prozesse bleiben unberührt, man kann also weder schneller zaubern noch soziale oder geistige Fertigkeiten mit doppelter Geschwindigkeit einsetzen.

Hast setzt den (halb-)menschlichen Körper einer starken Belastung aus, für die er nicht geschaffen ist. Zwischen zwei Anwendungen der Fähigkeit müssen **30 Minuten** vergehen, bis sich der Körper wieder beruhigt hat.

☯ Hölletritt *

Ermüdung: 12 AP

Wirkbereich: -

Reichweite: 30 Meter

Sobald der Zauber ausgelöst wird, kann sich der Auslöser umgehend von seinem Standpunkt zu einem anderen Feld in einer Entfernung von maximal 30 Metern versetzen; die genaue Reichweite ist von der **Plausibilitäts-Indikation** abhängig, da ein tieferes Verständnis der Magie auch ein besseres „Navigieren“ in der Transportdimension ermöglicht:

[xx1x] 5 m

[xx2x] 10 m

[xx3x] 20 m

[xx4x] 30 m

Der Auslösende muss das Zielfeld dabei nicht sehen können. Gleichwohl der Zauber für Außenstehende in Nullzeit funktioniert, vergeht für ihn die Zeit subjektiv fast schon quälend langsam: Er ist gefühlt lange unterwegs, Minuten, vielleicht gar Stunden, und hat viel Zeit, sich alle in Reichweite befindlichen Felder anzuschauen und den besten Weg zu wählen. Dabei kann er sogar Hindernisse durchqueren. Jeder einzelne Schritt kostet unendlich viel Kraft und schmerzt. Er befindet sich in dieser Zeit in einer fremden, absolut unverständlichen Welt, die er als Transportmedium nutzt, die ihn aber nicht möchte – und ihm das auch deutlich zu verstehen gibt. Man vermutet, dass es sich um jene Dimension handelt, aus der sich die energietheoretische Magie speist – also je nach Theorie Äther, Quintessenz, Aku usw.

Während der Auslösende seinen Weg sucht, pausiert das Spiel, bis er am Zielfeld angekommen ist. Danach geht die Runde normal weiter. Der Auslösende ist beim Auftauchen desorientiert und kann erst nach Ablauf von **1W6 Runden** wieder handeln. Während des (aus seiner Sicht) langsamen und schmerzhaften Weges durch die fremde Dimension verliert er **1W6 LP & AP**. All dies gilt unabhängig von der Plausibilitäts-Indikation.

☯ Magisches Streichholz *

Ermüdung: 3 AP

Wirkbereich: physisch (WW:Ko/10)

Reichweite: Berührung

Dieser recht einfache Zauber war jahrtausendlang unter dem Namen *Feuerfinger* bekannt, den viele Traditionalisten auch heute noch benutzen. Der neue Name kam auf, als am 27. November 1826 das Streichholz erfunden wurde. Der klassische Auslöser ist der lateinische Satz „*Fiat lux!*“ („*Es werde Licht!*“), gleichwohl man gerade im englischsprachigen immer häufiger das Wort „*Flash!*“ oder „*Fwump!*“ (für den Vakuumeinbruch) benutzt. Gerüchten zufolge soll es mittlerweile sogar Magier geben, die mit ihrer Stimme das Geräusch eines angerissenen Streichholzes imitieren.

Wie dem auch sei: Nach der Auslösung entspringt der Hand des Zauberers eine kleine Flamme, mit der er Kerzen, Brennholz, Fackeln, Papier oder dergleichen entzünden kann. Die Flamme spendet zudem Licht wie eine Kerze. Das Feuer schadet dem Auslöser nicht, es kann auch anderen Personen keinen Schaden zufügen – wohl aber Gegenständen, die von diesen getragen werden. In diesem Fall steht dem Besitzer des Gegenstands ein Widerstandswurf zu. Die Flamme brennt **6 Runden** lang, erlischt aber sofort, wenn der Auslösende sich nicht mehr auf sie konzentriert.

☯ Ortswechsel

Ermüdung: 10 AP

Wirkbereich: physisch (WW:Ko/10)

Reichweite: ansteckend

Die Halbkeatur kann sich und auch andere zu einem beliebigen Ort innerhalb von maximal **3 km** Entfernung vom aktuellen Standort des Wesens versetzen. Er kann den Zielort frei bestimmen (es muss nur schon einmal dort gewesen sein). Für jedes weitere Wesen, das mitgenommen wird, werden zusätzliche **5 AP** fällig und es gibt einen Abzug von -1 auf den Erfolgswurf. Dämonen und andere Kreaturen, die ein Wesen übernommen haben, versetzen sich mit dem Gastkörper. Der WW wird nur fällig, wenn jemand **nicht** versetzt werden möchte.

Sprechender Baum

Ermüdung: 3 AP pro Zeitstufe **Wirkbereich:** psychisch (WW:Wk/10) **Reichweite:** Berührung

Der Zauber muss am Ort des Baums gewirkt werden, dessen Vergangenheit erforscht werden soll. Die AP-Kosten richten sich nach der Anzahl der **Zeitstufen**, die der Zauberer in die Vergangenheit zurückgehen möchte. Die einzelnen Zeitstufen, deren Überschreitung die Ausdauerkosten jeweils um weitere 3 AP steigern, sind: 1 Tag – 10 Tage – 100 Tage – 3 Jahre – 30 Jahre – 300 Jahre – 3.000 Jahre. Innerhalb einer Zeitstufe kann man den genauen Zeitpunkt nach Belieben wählen.

Am Ende des Zaubervorgangs muss der Magier mit einer unbedeckten Hand den gewählten Baum berühren und dessen Ausstrahlung auf sich einwirken lassen. Der Zauber kann nur auf lebende und von Menschen nicht bearbeitete Bäume angewendet werden. Bäume können ein durchaus hohes Alter erreichen. Wie alt ein Baum wird, hängt in erster Linie von der Baumart ab (*Pflanzenkunde*), aber auch äußere Einflüsse sind in Betracht zu ziehen. So haben Stadtbäume eine geringere Lebenserwartung als ihre Verwandten in Wald und Feld. Fichten können bis 300, Tannen bis 600 und Linden, Eichen und Eiben sogar bis zu 1.000 Jahre und älter werden. Der älteste Baum der Welt ist eine Fichte. Sie steht in Schweden und ist etwa 10.000 Jahre alt. Sie begann zu wachsen, als die letzte Eiszeit gerade zu Ende ging.

Nach Ablauf der 5 Minuten erhält der Zauberer einen geistigen Eindruck davon, was sich in einem Umkreis von **50 Metern** um den Baum herum in der Vergangenheit abgespielt hat. Er nimmt bewegte Bilder in blasser Farbe wahr, aber keine anderen Sinneseindrücke. Die Wahrnehmung ist passiv, der Auslöser kann also nicht mit den Bildern interagieren (also auch keine Fragen stellen). Der Auslöser kann den Zauber jederzeit abbrechen; solange er sich auf die Erinnerung des Baumes konzentriert, geht die reale Zeit ganz normal weiter – beobachtet man also 2 Stunden lang das Geschehen um einen Baum, vergehen auch in der Realität des Zauberers 2 Stunden.

Ab einer **Plausibilitäts-Indikation von [xx3x]** kann der Zauberer innerhalb der Zeitstufe, die er gewählt hat, statt eines konkreten Beobachtungszeitpunktes zusammenhängende Geschehnisse in einer Art **Zeitraffer** sichtbar machen. Er sieht dann, was sich in der „Grundeinheit“ der betreffenden Zeitstufe abgespielt hat, ohne dass eine „Wiederholung“ möglich wäre. Wird beispielsweise „1 Tag“ gewählt, sieht man, was sich in den letzten 24 Stunden abgespielt hat; „300 Jahre“ fasst die letzten 300 Jahre um diesen Baum herum zusammen. Wie lange das Beobachten dieses Zeitraffers dauert, hängt von der Zeitstufe ab:

1 Tag	1 Minute
10 Tage	5 Minuten
100 Tage	30 Minuten
3 Jahre	1 Stunde
30 Jahre	3 Stunden
300 Jahre	6 Stunden
3.000 Jahre	12 Stunden

Tarmantel *

Ermüdung: 10 AP **Wirkbereich:** physisch (WW:Ko/10) **Reichweite:** Berührung

Der Auslösende lenkt das Licht um seinen Körper, indem er mit seinen Armen eine kreisförmige Bewegung vollführt, und macht somit sich und alles, was er direkt am Körper trägt, für **10 Minuten** unsichtbar; er kann den Zauber jederzeit abbrechen, dann aber nicht wieder aufnehmen. Sein Körper und sein Besitz werden für Licht völlig durchlässig, er selbst kann jedoch trotzdem seine Umgebung normal wahrnehmen. Der Zauber verhindert allerdings nur die Wahrnehmung im Bereich des sichtbaren Lichts. Der Auslösende kann also gehört, gerochen, ertastet und gefühlt werden.

Die Halbkreatur muss sich nicht auf die Anwendung konzentrieren, kann also auch Handlungen ausführen, die einen Würfelwurf erfordern, ohne sichtbar zu werden.

Unsichtbare Hand *

Ermüdung: 4 AP **Wirkbereich:** physisch (WW:Gw/10) **Reichweite:** Sichtweite

Der Auslösende kann für **3 Runden** eine Kraft erzeugen, mit der er überall innerhalb seiner Sichtweite die gleiche Wirkung erzielen kann, als ob er selbst dort stehen und mit einer seiner Hände zugreifen würde. Er kann Gegenstände von bis zu **25 kg Gewicht** bewegen. Es sind nur solche Handlungen möglich, die der Auslösende selbst am entsprechenden Ort mit einer Hand ausführen könnte.

Wird dieser Zauber aktiv gegen einen anderen Menschen eingesetzt, muss der Auslösende mit einem **EW:Angriff** feststellen, ob er trifft. So kann er mit einer durch den Zauber bewegten Waffe angreifen oder mit der geisterhaften Hand versuchen, den Gegner zu schlagen, ihn festzuhalten oder ihm eine Waffe zu entreißen. Für diese Angriffe hat der Auslösende den gleichen Erfolgswert, als ob er eigenhändig mit der Waffe oder der bloßen Hand zuschlagen würde. Dem Gegner steht **kein Widerstandswurf** zu, da er selbst nicht verzaubert wird, sondern Ziel eines realen Angriffes wird. Greift der Auslösende nur mit der unsichtbaren Hand an, ohne einen Gegenstand zu bewegen, erhält sein Gegner **-4** auf seinen WW:Abwehr. Beim Schaden wird der persönliche Schadensbonus des Auslösenden nicht berücksichtigt.

Man kann mit dem Zauber auch versuchen, einer anderen Person einen Gegenstand zu **entreißen**. In diesem Falle erhält das Ziel einen **WW:Gw/10**, um den Gegenstand festhalten zu können. Misslingt der WW, landet der Gegenstand am Ende der Runde in der Hand des Angreifers.

Wandelschatten *

Ermüdung: 12 AP **Wirkbereich:** - **Reichweite:** -

Deutet der Zauberer auf seinen sichtbaren Schatten, wird dieser halbmateriell und entwickelt ein Eigenleben. Er ist körperhaft genug, um Gegenstände zu bewegen oder Angriffe auf den Magier aufzufangen, verfügt aber nur über AP und nicht über LP; der Schatten hat ebenso viele AP wie der Zauberer in ausgeruhtem Zustand. Er hat die gleichen Spieldaten wie der Zauberer, kann aber nicht selbst zaubern und auch keine Fertigkeiten anwenden außer Angriff und Verteidigung. Er ist mit einer schattenhaften Version der Waffe des Zauberers ausgerüstet bzw. kämpft mit bloßen Händen, wenn der Auslöser unbewaffnet ist. Alle Angriffe sind real, es ist kein WW gegen Magie zulässig.

Der *Wandelschatten* kann sich nicht weiter als **12 Meter** vom Zauberer entfernen; er ist stumm, kann sich aber mittels Gesten verständigen. Der Schatten besitzt keinen eigenen Willen, sondern gehorcht den Befehlen seines Meisters. Diese spricht der Zauberer aus; er muss sich dabei nicht auf die Handlungen seines Schattens konzentrieren, sondern kann andere Tätigkeiten ausüben. Verliert der Zauberer das Bewusstsein, begibt sich der Schatten schnellstmöglich (auch ohne Befehl) in seine Nähe, um ihn zu verteidigen. Ein Wandelschatten verfügt über die gleiche Bewegungsweite wie „sein“ Zauberer, ist also spätestens am Ende einer Runde wieder bei seinem Herrn angelangt.

Stirbt der Zauberer, verliert er das Bewusstsein oder schläft er, verschwindet auch der Schatten. Sinken die AP des Schattens auf **0**, schlägt dies durch das Prinzip der sympathetischen Magie auf den Auslöser zurück, der ebenfalls all seine verbliebenen AP verliert. Ein *Wandelschatten* kann nur aktiv sein, solange eine Lichtquelle vorhanden ist (und sei es nur eine Kerze). Sobald völlige Dunkelheit eintritt, verschwindet er umgehend, wobei der Zauberer allerdings keine AP verliert. Der Zauberer kann ohne Schaden den Schatten jederzeitig vorzeitig „entlassen“, also den Zauber aufheben.

Auf höheren Plausibilitäts-Indikationen kann der Magier beim Auslösen des Zaubers den sichtbaren Schatten ohne zusätzliche Ermüdung vervielfachen:

[xx1x] ein Schatten
[xx2x] zwei Schatten
[xx3x] drei Schatten
[xx4x] vier Schatten

Anhang 1: Die Auswirkung von Bevölkerungszahlen auf das Zaubern

In unserer Magietheorie gehen wir davon aus, dass Magie umso stärker ist, je mehr Menschen sich in der Nähe befinden. Dies kann man auch bei der Anwendung von zauberähnlichen Fähigkeiten durch die Zusatzregel umsetzen, dass sich die Zahl der Menschen am Ort, an dem ein Zauber gewirkt wird, als Zuschlag oder Abzug auf den EW:Zaubern auswirkt. Unter „am Ort“ verstehen wir hierbei einen Umkreis von etwa **1 Kilometer**. Insofern gilt:

+4	Millionenstadt
+2	Großstadt (ab 100.000 Einwohner)
+0	Stadt mit zwischen 10.000 und 100.000 Einwohnern
-2	Stadt mit weniger als 10.000 Einwohnern
-4	Dorf oder entlegenes Landgut

Als **Millionenstädte** gelten im Jahre 1880: London (4.770.000 Einwohner), Paris (2.269.000), New York (1.912.000), Edo (das spätere Tokio; 1.200.000), Berlin (1.122.000) und Wien (1.104.000 Einwohner); die russische Hauptstadt Sankt Petersburg sowie das amerikanische Philadelphia sind mit 877.000 bzw. 850.000 Einwohnern kurz davor, diesen Status zu erhalten, Peking hat 750.000 Einwohner, Kalkutta 600.000. Weitere Informationen zu den Einwohnerzahlen der wichtigen Städte der Welt finden sich in Kapitel 5 von *Doctor Nagelius' Encyclopaedischem Compendium*.

Anhang 2: Kaltes Eisen

Der Begriff „kaltes Eisen“ entsteht im frühen 19. Jahrhundert und ist anfangs nicht mehr als eine poetische Umschreibung für eine Waffe. Francis Grose gibt in seinem *Dictionary of the Vulgar Tongue* (1811) als Definition: „*Ein Schwert, oder jede andere Waffe, die zum Schneiden oder Stechen verwendet wird.*“ Der Begriff „kalt“ erhält schnell eine magische Bedeutung und wird zudem umgedeutet in „nicht oder kalt geschmiedet“. Gegenständen aus Eisen weist der Volksglaube die Fähigkeit zu, vor Geistern, Feen und Hexen zu schützen bzw. ihnen Schaden zuzufügen. So schreibt Sir Walter Scott 1824 in seinem Roman *Redgauntlet*: „*Deine Frau ist eine Hexe, Mann; du solltest ein Hufeisen an die Tür zu deinem Schlafzimmer nageln.*“

Später erfolgt eine weitere Umdeutung, dahingehend, dass kaltes Eisen einen ungewöhnlichen Ursprung haben muss, am besten nicht von dieser Welt. Der Begriff findet Anwendung für **Meteoritenerz**, das bei der Bearbeitung nicht heiß werden darf, damit es seine überweltlichen oder himmlischen (von daher auch der Begriff „Himmelseisen“) Eigenschaften nicht verliert. Es muss also mit großem Zeitaufwand kalt geschlagen oder gehämmert werden. Kaltes Eisen ist nicht von normalem Eisen zu unterscheiden (auch nicht durch *Hellsehen*), und so sind weitaus mehr Fälschungen im Umlauf als tatsächliche Gegenstände aus diesem Material.

Kaltes Eisen ist zwar sehr rein, aber auch weicher als geschmiedetes Metall, da es nicht im Feuer gehärtet werden kann. Waffen aus kaltem Eisen erhalten im Kampf **-1** auf Angriff und **-2** auf Schaden. Es können nur Nahkampf- und Wurfwaffen auf diese Art hergestellt werden, nicht aber Geschosse. Diese Waffen gelten nicht inhärent als magisch, können aber trotzdem Gegner verletzen, die nur von magischen Waffen verwundet werden können. Zudem führt selbst ein leichter Treffer mit einer Waffe aus kaltem Eisen (oder die Berührung mit einem Gegenstand aus diesem Material) dazu, dass magische Kreaturen für **1W6 Stunden** ihre zauberähnlichen Fähigkeiten verlieren, wenn ihnen ein **WW:Ko/10** misslingt.

