



Eine einführende Broschüre von Rainer Nagel

(mit Dank an Dirk Kapfenberger, Günther Schollmayer und Alexandra Velten)

– Ägyptische Edition –

Sonderausgabe für den
Gratisrollenspieltag 2020
am 14. März 2020



„Magier wie mich gibt es nicht häufig, aber wir sind auch nicht so selten, wie Sie vielleicht denken.“
(Alex Verus in *Fated* von Benedict Jacka)

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 des Wirkens von Zaubern mächtig ist.

Dazu geben wir eine Kurzfassung der Grundregeln für Magie und machen durch eines der Grimoires aus dem Regelwerk Spielern sechs sofort einsetzbare Zauber zugänglich. Die teilweise recht ausführlichen Beispiele, die im fertigen Band enthalten sein werden, lassen wir aus Platzgründen weg. Den Abschluss bilden eine leicht gekürzte Form des Eintrags zu **Mumien** sowie ein kurzes **Abenteuer** zum direkten Einsatz im Spiel.

Magie für Einsteiger

„Alles in allem war der Mann ein Magier – kompetent, gar keine Frage, aber doch ein Mann, der die Kräfte, die er kontrollierte, durch angeeignetes Wissen, Mimik, Worte formte – die traditionellen Komponenten des Zauberns und der Zauberei.“
(Matthew Smith in *A Madness of Angels* von Kate Griffin)

Grundlegend sind zuerst einmal zwei neue Fertigkeiten: *Zaubern* ermöglicht die Anwendung von Magie, während *Arkanologie* die wissenschaftlich-theoretische Beschäftigung damit erlaubt.

Arkanologie (geistig – schwer)

Plausibilitäts-Indikation [xx1x] – **In61**, *Zaubern*+4; Erfolgswert+4

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.

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 erschließen kann. Insbesondere kann er bei der Beobachtung eines magischen Rituals oder Zaubervorgangs von mindestens **60 Sekunden** Länge erkennen, um welches Ritual oder welchen Zauber es sich handelt. Ist die Prägung eines Zaubers (s. S. 3) 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.

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.

Zaubern (geistig – nach Plausibilitäts-Indikation) »+2« ab Plausibilitäts-Indikation [xx1x]
Plausibilitäts-Indikation [xx1x] – **mT61** (schwer); Erfolgswert +4 – ungelernte Unterstützung: **1 AP**
Plausibilitäts-Indikation [xx2x] – **mT61** (normal); Erfolgswert +4 – ungelernte Unterstützung: **2 AP**
Plausibilitäts-Indikation [xx3x] – **mT61** (leicht); Erfolgswert +8 – ungelernte Unterstützung: **3 AP**
Plausibilitäts-Indikation [xx4x] – **mT61** (leicht); Erfolgswert +8 – ungelernte Unterstützung: **4 AP**

Der Abenteurer ist mit den grundlegenden Theorien und Methoden des Zauberns vertraut und kennt die Titel der Standard-Grimoires, die er zumindest zum Teil auch gelesen hat. Er beherrscht mit dem Erlernen dieser Fertigkeit keinen einzigen Zauber, kann aber Grimoires lesen, die Magie in ihnen richtig wecken und Formeln aus ihnen anwenden. *Zaubern* kann nur von einem **Lehrer** gelernt werden, nicht aus einem Grimoire. Ist die Fertigkeit einmal gelernt, kann sie jedoch auch durch Grimoires gesteigert werden. Dazu benötigt der Lernende Zugang zu einer Bibliothek, die mindestens ebenso viele verschiedene Grimoires enthält, wie die Höhe seines **aktuellen** Erfolgswertes für *Zaubern* beträgt. Der Zauberer muss alle diese Grimoires auch lesen können, d.h. die Sprachen gelernt haben, in denen sie geschrieben wurden. Das Steigern allein durch Grimoires dauert **2 Wochen** (s. Lernen durch Erfahrung, *Buch der Regeln*, S. 116). „Spontanes“ Lernen durch einen Praxispunkt (s. *Buch der Regeln*, S. 116) ist allerdings auch ohne Zugang zu Grimoires möglich!

Auch Abenteurer, die *Zaubern* nicht gelernt haben, können Grimoires benutzen und die in ihnen verzeichneten Zauber anwenden (vorausgesetzt sie können die Sprache lesen, in der das betreffende Grimoire geschrieben ist). Sie haben dafür den **ungelernten** Erfolgswert »+2«, nicht steigerbar, und müssen die doppelte Anzahl an AP zur Ausführung des jeweiligen Zaubers aufbringen. Die fett gedruckten AP-Angaben am Ende einer jeden Zeile beziehen sich darauf, wie viele AP ungelernete Zauberer maximal zu einem **Zaubervorgang** beisteuern können (s.u.).

Der Zaubervorgang

Zauberei ist aufwändig und kann nur mit einem komplizierten und zeitraubenden Vorgang gewirkt und schließlich ausgelöst werden. Ein kompletter Zauber besteht häufig aus zwei Teilen: dem vorbereitenden **Zaubervorgang**, mit dem die Magie heraufbeschworen wird, und der **Auslösephase** des Zaubers, in der durch Konzentration, ein paar Worte und/oder Gesten die heraufbeschworene Magie zur Wirkung gebracht wird. Manche Zauber wirken auch direkt nach Ende des Zaubervorgangs.

Der vorbereitende Zaubervorgang kann in den meisten Fällen auch von mehreren Personen durchgeführt werden, von denen nur der eigentlich Zaubernde die Fertigkeit *Zaubern* gelernt haben muss; die Gesamtzahl aller an einem Zaubervorgang Beteiligten nennen wir **Teilnehmer**. Allerdings können Figuren, die *Zaubern* nicht gelernt haben, nicht mehr als die in der Beschreibung der Fertigkeit *Zaubern* angegebene Zahl an AP beisteuern. Teilnehmer, die *Zaubern* gelernt haben, können nicht nur alle ihre AP beisteuern, sondern geben auch je AP einen Zuschlag von **+1** auf den Erfolgswurf für *Zaubern* (bis maximal **+4**). Der Abschluss eines Zaubervorgangs wirkt immer wie ein Angriff mit **Grauen+5 (1W6)** auf alle Teilnehmer, da es sich um ein widernatürliches Ereignis handelt.

Zaubern ist ein anstrengender und grundsätzlich sehr unsicherer Vorgang. Man hat beim Zaubern nie die Ruhe, dass man eine automatische 10 oder 20 (s. *Buch der Regeln*, S. 64) einsetzen kann.

Zuerst einmal benötigt man ein **Grimoire**, in dem die Formel für den Zauber steht. Diese Formel besteht aus einer genauen Beschreibung des notwendigen Vorgangs, der benötigten Utensilien sowie der zu sprechenden Worte und auszuführenden Gesten. Diese Formel lässt sich zwar grundsätzlich auswendig lernen, aber das Grimoire selbst enthält einen Teil der Magie, der Zauberer muss es also während jeder Ausführung zur Hand haben. Dies bedeutet, dass man einen Zauber nicht lernen kann, so dass man ihn immer im Kopf hat und nach Belieben anwenden kann – ohne ein Grimoire geht gar nichts!

Das Wirken eines jeden Zaubers **ermüdet** die Teilnehmer, so dass sie am Ende des Zaubervorgangs **Ausdauerpunkte** verlieren, egal ob das Auslösen des Zaubers gelingt oder nicht. Die genauen **Ausdauerkosten** sind in der Beschreibung des Zaubers aufgeführt. Gelingt der **EW:Zaubern** und haben die Teilnehmer ausreichend AP, wirkt die Magie. Sie wirkt nicht, wenn der Erfolgswurf misslingt oder die Teilnehmer beim Auslösen nicht mehr genügend Ausdauerpunkte besitzen.

Der Zaubervorgang muss ohne Unterbrechung zu Ende geführt werden, sonst misslingt er schon im Ansatz, kostet die Teilnehmer aber trotzdem die benötigte Ausdauer. Der Magier kann dabei eine belanglose Konversation führen oder sich mit **B1** bewegen. Ein Angriff, eine schwierige Frage oder auch einfaches Anrempeln brechen seine Konzentration aber vorzeitig. Wird ein unterstützender Teilnehmer dergestalt gestört, verfällt nur sein Beitrag zum Zaubervorgang, der ansonsten weiterläuft.

Wird ein Zauber gegen andere Wesen eingesetzt, haben diese die Möglichkeit, dem Effekt mit einem **Widerstandswurf** zu widerstehen. Diesen bezeichnen wir allgemein als **WW:Magie**. Nur wenn der Widerstandswurf misslingt, entfaltet die Magie ihre volle Wirkung. Wir unterscheiden in der Anwendung zwischen drei separaten **Wirkbereichen**: Will der Magier den Geist seines Opfers beeinflussen, gilt dies als **psychische Magie**, gegen die man sich mit Willenskraft und einem **WW:Wk/10** wehrt. Zauber, die auf den Körper des Opfers wirken, gelten als **physische Magie**, gegen die man sich mit Konstitution und einem **WW:Ko/10** verteidigt. Wirkt ein Zauber letztlich auf die Umgebung des Opfers ein, sprechen wir von **physikalischer Magie**, die den Einsatz von Gewandtheit und einen **WW:Gw/10** verlangt. Der jeweils mögliche Widerstandswurf kann der Beschreibung des Zaubers entnommen werden. Bei einem solchen Widerstandswurf muss **immer** ein Wert von **20** erreicht werden, ungeachtet des ursprünglichen EW:Zaubern! Manchmal benutzen wir den Ausdruck „williges Ziel“ oder „williger Teilnehmer“. Er bedeutet, dass jemand sich freiwillig verzaubern lässt, also auf einen ggf. möglichen WW verzichtet.

Für jeden Zauber benötigt der Magier außer dem Grimoire noch andere **Utensilien**, d.h. Gegenstände und/oder Verbrauchsmaterialien, um den Zauber durchzuführen und die Magie heraufzubeschwören. Die verwendeten Verbrauchsmaterialien werden in jedem Fall verbraucht, egal ob der Zauber gelingt oder nicht. Welche Utensilien benötigt werden, wird jeweils bei der Beschreibung des Zaubers erwähnt.

Einige Zauber wirken auf den **Zauberer** selbst, andere hingegen nur, wenn der Auslösende das zu verzaubernde Wesen oder den zu verzaubernden Gegenstand berührt. Will ein Opfer der **Berührung** entgehen, muss dem Auslösenden ein **EW+4:Waffenloser Kampf** gelingen, ohne dass eine Abwehr möglich ist, denn es geht nicht um einen festen Hieb, sondern nur um einen leichten Kontakt. Andere Zauber wirken auf **Sichtweite**, d.h. der Auslösende muss sein Opfer während der gesamten Auslösephase sehen können. Zu guter Letzt gibt es noch die **Ansteckungs-Zauber**, die auf bis zu (**mT des Zauberers/20**) km Entfernung wirken. Sie basieren auf der magischen Verbindung zwischen einem Menschen und einem Teil seines Körpers (wie Haare oder Fingernägel) bzw. einem Gegenstand, den er längere Zeit getragen hat. Das **Gesetz der Ansteckung** besagt: Tut man dem Gegenstand oder Körperteil etwas an, geschieht dies auch dem zugehörigen Menschen. Ist bei einem Ansteckungs-Zauber von einem „Gegenstand des Opfers“ die Rede, handelt es sich dabei um einen Gegenstand, der mit dem Opfer in magischer Verbindung steht, also tagtäglich über einen Zeitraum von mindestens einem Monat direkt am Körper getragen wurde (qualifiziert sind z.B. die Handschuhe eines Gentlemans oder die Perlenkette einer Dame).

Die durch den Zaubervorgang gewirkte Magie wird entweder direkt im Anschluss an den Vorgang ausgelöst oder **geprägt**, d.h. bis zur Auslösung an eine Person bzw. einen Gegenstand gebunden. Ein Zauber kann entweder in einen Gegenstand, der während des Zaubervorgangs entsprechend vorbereitet wird, oder in eine anwesende Person geprägt werden.

Eine zu prägende Person muss freiwillig am Zaubervorgang teilnehmen. Sie muss nicht selbst *Zaubern* erlernt haben (dafür gibt es den Magier); sie darf allerdings nicht über den **Mangel Magietaub** (s. S. 58 von *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen*) verfügen. Eine Person kann mit bis zu **(mT der Person/20)** Zaubern geprägt werden und muss sich für jeden Zauber einen eigenen Auslöser merken; sie kann zusätzlich noch geprägte Gegenstände mit sich führen. Ein bestimmter Zauber kann zur gleichen Zeit nur einmal in eine Person geprägt werden. **Nur** die Person, in der der Zauber geprägt wurde, kann ihn auch auslösen; der ursprünglich tätige Magier kann dies bei von ihm geprägten Personen **nicht**.

Es kann maximal **1 Zauber** in einen Gegenstand geprägt werden. Es gibt zwei Arten der Prägung in Gegenstände: solche, die den Gegenstand auf eine bestimmte Person festlegen, und solche, die jeder Person, die weiß, wie der Zauber ausgelöst wird, die Anwendung ermöglichen. Die persönliche „Bindung“ eines geprägten Gegenstands ist einfacher durchzuführen; auf sie beziehen sich die im Datenblock angegebenen Ermüdungskosten. Die Person, an die ein Gegenstand gebunden werden soll, muss freiwillig am Zaubervorgang teilnehmen oder durch ein Bildnis bzw. mindestens 10 Gramm Körpersubstanz (Haare, Fingernägel, Blut usw.) gleichsam „vertreten“ werden. Ein geprägter Gegenstand ohne persönliche Bindung kann ggf. vom Zaubern allein hergestellt werden, erfordert aber das **Anderthalbfache** der angegebenen Ermüdungskosten. Der Magier muss sich zu Beginn des Zaubervorgangs festlegen, welche der beiden Arten der Prägung er wählt.

Manche Zauber erfordern es, dass der **Auslösende** sich eine zeitlang (länger als **1 Sekunde**) konzentriert. Er kann dabei eine belanglose Konversation führen oder sich mit **B1** bewegen. Ein Angriff, eine schwierige Frage oder auch einfaches Anrempeeln brechen seine Konzentration aber vorzeitig. In diesem Fall kann der Auslösende die Auslösephase nicht richtig zu Ende führen. Die magische Energie entlädt sich ohne weitere Auswirkungen, die Prägung erlischt. Ein-Sekunden-Zauber können auf diese Art nicht bei der Auslösung gestört werden.

Bei geprägten Zaubern mit Reichweite **Berührung** muss die Berührung mit dem geprägten Gegenstand erfolgen bzw. die geprägte Person muss das Ziel des Zaubers berühren. Eine Prägung gleich welcher Art hält immer bis zur Auslösung des Zaubers an; man kann einen Zauber nicht einfach „entprägen“ oder „vergessen“.

Zaubern und Erfahrung

Durch das Wirken von Zaubern sammeln Abenteurer wie üblich auch **Erfahrungspunkte**. Dabei ist ausschlaggebend, was **während des Zaubervorgangs** geschieht. Pro investiertem Ausdauerpunkt erhält eine Spielerfigur **2 EP** im Erfolgsfall bzw. **1 EP**, wenn der Zaubervorgang misslingt. Das Auslösen eines Zaubers an sich trägt keine weiteren EP ein; allerdings können diese aus der Anwendung anderer Regelmechanismen resultieren, die sich aus dem Auslösen des Zaubers ergeben, zum Beispiel aus einem sich anschließenden Kampf oder dem Einsatz von Fertigkeiten. Bei besonders innovativ oder unterhaltsam eingesetzten Zaubern darf die Spielleiterin zudem gern zusätzliche Erfahrungspunkte für gute Ideen vergeben.

Kritische Erfolge und Fehler beim Zaubern

Wird beim **EW:Zaubern** eine 20 gewürfelt, hat der Zauberer einen **kritischen Erfolg** erzielt. Dadurch kostet der Zauber alle Teilnehmer entweder nur die Hälfte der Ausdauer (aufgerundet) oder wirkt nur wie ein Angriff mit **Grauen+5 (1W6-3)**. Der Zauberer wählt bei jedem kritischen Erfolg eine der beiden Möglichkeiten aus. Ein kritischer Erfolg beim Zaubern ändert nichts daran, dass ein Opfer, dessen Widerstandswurf gelingt, nicht oder nur in geringem Maße unter dem Zauber zu leiden hat. Unterläuft dem Zauberer beim EW:Zaubern ein **kritischer Fehler** (ein Wurf von 1 beim EW:Zaubern), werden die Folgen mit einem W%-Wurf bestimmt und aus der Tabelle abgelesen.



Kritische Fehler beim Zaubern

- 01–20:** Es kommt zu einer magischen Entladung, die zwar wirkungslos verpufft, aber den Teilnehmern einen Schock versetzt, so dass sie sich für **1W6 Runden** nicht bewegen können.
- 21–40:** Der Zauber schlägt fehl, aber die Teilnehmer müssen sich besonders anstrengen, um die magischen Energien wirkungslos verpuffen zu lassen. Sie verlieren dadurch **doppelt so viele AP** wie üblich. Verfügen sie nicht mehr über so viele AP, tritt stattdessen **61–70** ein.
- 41–60:** Der Zauber misslingt, aber die bereits freigesetzte magische Energie schwächt Körper und Geist der Teilnehmer. Sie verlieren **1W6 AP** und ihre Resistenz sinkt für **1W6 Stunden** um 6.
- 61–70:** Der Zauber misslingt, aber die bereits freigesetzte magische Energie trifft den Zauberer selbst. Er kann für **1W6 Tage** nicht mehr zaubern oder unterstützen.
- 71–80:** Der Zauber wirkt versehentlich auf die zu prägende Person, statt geprägt zu werden. Ist dies nicht möglich, so tritt das Ergebnis unter **61–70** ein.
- 81–90:** Der Zauber misslingt. Durch die freigesetzte magische Energie werden alle Verbrauchsmaterialien in einem Umkreis von **10 m** unbrauchbar, auch die für den misslungenen Zauber nicht benötigten.
- 91–97:** Die Entladung der magischen Energien versetzt den Teilnehmern einen schweren Schock. Sie verlieren dadurch **1W6 LP und AP**, und der Zauber wirkt wie ein Angriff mit **Grauen+10 (2W6)**.
- 98:** Die volle Wirkung des Zaubers trifft die Teilnehmer selbst, wenn ihnen kein Widerstandswurf gelingt. Zauber, die nicht auf Menschen wirken, haben keine Auswirkungen.
- 99:** Der Zauber schlägt auf den Magier zurück und wirkt sich **permanent** auf diesen aus, sofern ihm kein Widerstandswurf gelingt. Misslingt der WW, wird aus dem Magier ein **Thaumamutatum** (ein permanent von der Magie verwandeltes Wesen).
- 100:** Der Zauber bricht die Barriere zwischen den Dimensionen und ruft entweder ein Wesen aus einer anderen Existenzebene herbei (*Thaumafraktur*) oder erschafft gar aus sich selbst heraus ein neues Wesen (*Thaumagenese*). Was genau dieses Wesen ist und was seine Ziele sind, liegt im Ermessen der Spielleiterin.

Zauberduelle

Treffen die Wirkungen zwei Zauber direkt aufeinander, kommt es zu einem **Zauberduell**. Dies geschieht in der Regel, wenn ein gerade wirkender (**passiver**) Zauber durch einen Gegen- oder Bannzauber (**aktiver** Zauber) aufgehoben werden soll. Der aktive Zauber greift mit einem Erfolgswert von **+10** an, der passive Zauber verteidigt sich mit einem Widerstandswurf. Dieser hat einen Erfolgswert von **+6**, wenn der passive Zauber auf einen Gegenstand wirkt; wirkt der zu bannende Zauber auf eine Person, verteidigt er sich mit einem WW auf Grundlage seines **Wirkbereiches**, wobei die entsprechende Eigenschaft der verzauberten Person herangezogen wird. Dies gilt selbst dann, wenn diese von der Wirkung des Zaubers befreit werden möchte – es widerspricht ja der ursprünglichen Intention des Zauberers, dass die Magie gebrochen wird. Je nach Art und Paradigma der beteiligten Zauber können weitere Zuschläge oder Abzüge zum Tragen kommen; dies ist in den einzelnen Zauberbeschreibungen geregelt. Grundsätzlich gilt aber: Da das Christliche Paradigma in den „kultivierten“ Nationen Europas immer noch sehr stark ist und zu den Säulen des Kolonialismus zählt, erhalten passive Zauber dieses Paradigmas **immer +2** auf ihren Widerstandswurf! Erzielt der aktive Zauber im Zauberduell mindestens einen **leichten Vorteil**, ist der passive Zauber gebrochen und endet umgehend. Sind am Zauberduell geprägte Gegenstände beteiligt, löst sich der aktive Gegenstand unmittelbar nach dem Ende des Zauberduells auf (ungeachtet des Erfolgs), der passive Gegenstand indes nur, wenn er das Zauberduell verliert.

Mein erstes Grimoire: *Das Buch der Vergrabenen Perlen*

„Doch der mit Abstand wunderbarste Text war Der Spiegel des Lebens von Ralph Stokesey, der gemeinsam mit Boccaccios Decamerone am letzten Tag versteigert wurde. Selbst Mr. Norrell ahnte bis zu diesem Tag nichts von der Existenz dieses Buches. Es war, so schien es, von zwei Autoren verfasst: von einem Zauberer aus dem fünfzehnten Jahrhundert namens William Thorpe sowie von Ralph Stokesseys Elfendiener Col Tom Blue. Für diesen Schatz zahlte Mr. Norrell die unerhörte Summe von zweitausendeinhundert Guineen.“

(aus *Jonathan Strange & Mr. Norrell* von Susanna Clarke)

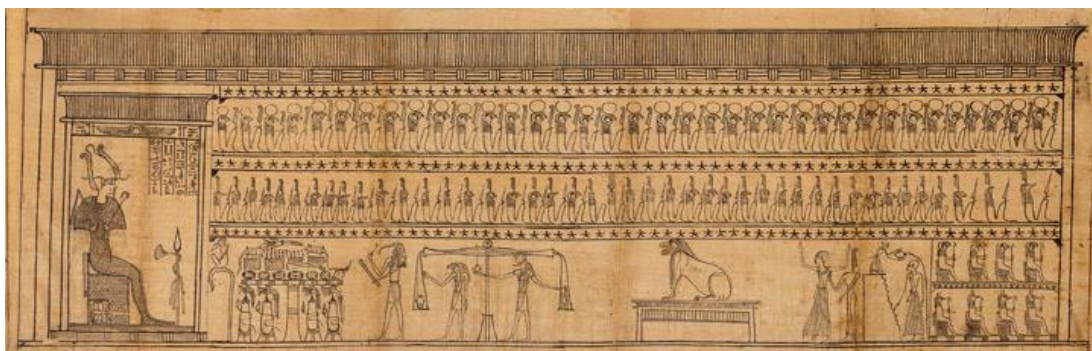
Grundlegend für das Zaubern ist ein Grimoire, in dem die Zauber enthalten sind, die der Magier anwenden kann. Hier geben wir *Das Buch der Vergrabenen Perlen* als Beispiel. Die Angaben im **Datenblock** bedeuten:

Autor:	Wer hat das Buch geschrieben (oder soll es geschrieben haben)?
Entstehung:	In welchem Jahr ist die Erstfassung entstanden?
Sprache:	In welcher Sprache ist der Originaltext verfasst?
Aussehen:	Wie sieht das Buch aus?
Inhalt:	Welche Texte sind enthalten?
Ort:	Wo kann man das Grimoire finden?
Paradigma:	Welchem Paradigma der Magietheorie kann das Buch in seiner Gesamtheit zugeordnet werden?
Zauber:	Welche Zauber kann man aus dem Buch wirken?
Fertigkeiten:	Welche Fertigkeiten kann man aus dem Buch lernen oder steigern?

Der Begriff des **Paradigmas** wird weiter unten erläutert. Die aufgeführten **Fertigkeiten** kann man lernen oder steigern, als stünde ein **Lehrmeister** zur Verfügung (s. *Buch der Regeln*, S. 115 und 116).

Das Buch der Vergrabenen Perlen

Autor:	unbekannt
Entstehung:	14. Jahrhundert
Sprache:	Arabisch, Übersetzungen ins Deutsche, Französische und Englische im 19. Jahrhundert
Aussehen:	gebundene Sammlung handschriftlicher Texte unterschiedlicher Autoren auf Papier in einem Ledereinband; die Übersetzungen sind dicke Taschenbücher
Inhalt:	Dieses Buch ist gleichsam eine Anleitung für Grabräuber. Es enthält genaue Beschreibungen der Wege zu den vergrabenen Schätzen der alten Ägypter und listet nützliche Hilfsmittel sowie Schutzmaßnahmen auf, mit denen man sich vor den Dschinn schützen kann, die diese Orte unzweifelhaft bewachen. Es enthält zudem einen Hinweis auf die Lage der vergessenen Oase Zorzura in der Libyschen Wüste.
Ort:	Das Grimoire ist bereits im Besitz des Spielers
Paradigma:	Islamisch
Zauber:	<i>Gewichtslosigkeit, Kopieren, Magisches Streichholz, Schlüsselmeister, Sterilisieren, Unsichtbare Hand</i>
Fertigkeiten:	<i>Archäologie, Arkanologie, Einbrechen, Naturkunde, Okkultismus, Suchen</i>



Die Zauber und ihre Daten

„Als sie den letzten Buchstaben schrieb, fühlte sie, wie die Realität sich veränderte und das Herstellen der Verbindung an ihrer Energie zehrte.“

(aus *The Masked City* von Genevieve Cogman)

Bei der Beschreibung jedes Zaubers folgt auf den **Namen** ein **Zauberdatenblock**:

Ermüdung:	Wie viele Ausdauerpunkte benötigt man zum Wirken des Zaubers?
Wirkbereich:	Welcher Widerstandswurf ist gegen den Zauber gestattet?
Dauer:	Wie lange dauert der Zaubervorgang (und muss er zu einem bestimmten Zeitpunkt stattfinden)?
Utensilien:	Welche zusätzlichen Materialien werden benötigt?
Auslösephase:	Wie lange nimmt das Auslösen des Zaubers in Anspruch?
Auslöser:	Durch welche Handlung wird der geprägte Zauber ausgelöst?
Prägung:	In wen oder was kann der Zauber geprägt werden?
Reichweite:	Auf welche Entfernung kann der Zauber wirksam werden?
Magieart:	Ist der Zauber energetischen oder geistertheoretischen Ursprungs?
Paradigma:	Welchem Paradigma der Magietheorie ist der Zauber zuzuordnen?
Kategorie:	Welcher alten Klassifizierungskategorie gehört der Zauber an?

Die für den Zauber notwendigen **Utensilien** können sehr verschiedener Art sein, lassen sich aber grundsätzlich in zwei Gruppen unterscheiden: die Verbrauchsmaterialien, durch ein „(v)“ hinter der Bezeichnung gekennzeichnet, die direkt beim Zaubern verbraucht werden und für jedes Durchführen des Zaubervorgangs neu besorgt werden müssen; und die immer wieder verwendbaren Materialien oder Gegenstände. Manche Utensilien werden erst bei der Auslösung des Zaubers verbraucht; dies ist dann in der Beschreibung des Zaubers vermerkt, aber nicht unter *Utensilien*. Das Vorbereiten der Utensilien ist Bestandteil des Zaubervorgangs. Bei Ansteckungs-Zaubern gehören Körpersubstanz bzw. ein mit dem Opfer verbundener Gegenstand immer zu den Verbrauchsmaterialien, weil die Verbindung zum Opfer zwar für die Wirkung des Zaubers auf die Entfernung sorgt, aber durch das (eventuell vergebliche) Durchführen des Vorgangs diese Verbindung verloren geht.

Auslöser für einen Zauber sind entweder die Konzentration auf das Opfer („Konzentration“), eine laut und deutlich gesprochene Äußerung („Wort“) oder eine auszuführende Geste („Geste“). Der Auslösende darf während der Auslösephase in keiner Weise gestört werden. Ist der Auslöser „Geste“, muss er sich konzentrieren und beide Hände frei benutzen können. Ist der Auslöser „Wort“, muss er sich konzentrieren und ungehindert sprechen können. Ist der Auslöser „Konzentration“, reicht es, wenn der Auslösende sich konzentrieren kann (bei lauten Geräuschen oder anderen Störungen in der Nähe des Auslösenden könnte z.B. ein **PW:Wk** fällig werden). Manche Zauber erfordern sowohl „Geste“ als auch „Wort“. Natürlich kann man einen durch Konzentration ausgelösten Zauber auch durch Worte und Gesten dramatischer gestalten (oder einen Gestenzauber durch Worte bzw. einen Wortzauber durch Gesten), wenn dies gewünscht wird; für die Entfaltung seiner Wirkung ist aber nur notwendig, was unter *Auslöser* aufgeführt ist.

Unter **Prägung** und **Reichweite** findet man die entsprechenden Angaben, wobei ein „-“ bei Prägung bedeutet, dass der Zauber nicht geprägt werden kann, sondern direkt im Anschluss an den Zaubervorgang ausgelöst wird. Ein „ansteckend“ bei Reichweite bedeutet eine Reichweite von bis zu (mT des Zaubers/20) km, ein „∞“ bezeichnet eine unbegrenzte Reichweite.

Magieart beschreibt, ob der Zauber die magischen Kräfte der Welt nutzt (nennen wir sie Äther, Quintessenz oder Achu), die der Zaubende manipulieren kann – dann ist er **energetisch**. Oder er benutzt die Kräfte anderer Wesen (hauptsächlich Geister und Dämonen) – dann ist er **geistertheoretisch**. Ein **Paradigma** ist eine bestimmte Art, Magie zu sehen und anzuwenden, die mit einer Epoche, einer Religion oder einer Geisteshaltung zusammenhängt. **Kategorie** letztlich bezieht sich auf die aus der Antike ererbte Einteilung von Zaubern nach dem, was sie bewirken sollen. In der Welt des ausgehenden neunzehnten Jahrhunderts ist der Kategorienbegriff überholt, aber er hilft Spielern, sich eine schnellere Vorstellung von einem Zauber zu machen, als dies über das Paradigma möglich ist. Wir benutzen all diese Begriffe oft als Sammelbegriffe im regeltechnischen Sinne, wenn ein Zauber Auswirkungen auf eine ganze Gruppe von Zaubern hat.



Paradigmata der Magieanwendung: eine kurze Zusammenfassung

Urtümlich	nicht kodifizierte Magie seit der Entstehung der Menschheit, auch für spätere unklassifizierte Zauber benutzt
Vorderasiatisch	beginnend etwa 3000 v.Chr., mit den ersten Kodifizierungen der mesopotamischen Zivilisationen sowie, um 2700 v.Chr., der Begräbnisrituale des Alten Reiches und endend mit den griechischen Pharaonendynastien ab 332 v.Chr.
Jüdisch	hebräisch-wortmagische Tradition der Israeliten ab dem 6. Jahrhundert v.Chr. auf Grundlage der Tora, der fünf Bücher Mose, heute noch aktiv
Griechisch-Römisch	beginnend mit den griechischen Pharaonendynastien in Ägypten, kodifiziert in der Zeit des Hellenismus im 4. Jahrhundert v.Chr. und endend mit der Christianisierung Roms ab 313 n.Chr.
Druidisch	seit der zeitlich nicht näher bestimmbar keltischen Vorzeit, parallel zum Griechisch-Römischen Paradigma entstanden und durch Julius Caesars <i>De bello Gallico</i> in das Licht der Öffentlichkeit gerückt, endend mit der europäischen Christianisierung ab dem 6. Jahrhundert nach Christus, als Neo-Druidismus ab 1781 wiederbelebt
Germanisch	aus Sicht des Christentums eng mit dem Druidischen Paradigma verwandt, aber mit eigenständiger, geteilter Götterwelt und ausgeprägter Runenmagie, in vorchristlicher Zeit insbesondere in Nord- und Mitteleuropa verbreitet
Christlich	europäisch dominierend seit dem 6. Jahrhundert n.Chr., ab etwa 1700 durch die Aufklärung aus seiner beherrschenden Rolle gedrängt
Islamisch	kodifiziert ab 632 mit den ersten Niederschriften des Koran, inkorporiert vorislamische Elemente aus dem heutigen arabischen Raum, bis in die Gegenwart ungebrochen aktuell
Neo-Griechisch	die Wiederbelebung des Griechisch-Römischen Paradigmas auf rationaler Grundlage im 15. und 16. Jahrhundert, also in der Renaissance
Barock	die Mischung zwischen Lebensgier und Todesangst von etwa 1575 bis 1770, charakterisiert durch Betonung der Sinnesfreuden, aber auch der Regelmäßigkeit, die sich besonders stark auf die Magie ausgewirkt hat
Romantisch	Gegenbewegung zum Rationalismus und später der Industrialisierung ab dem Ende des 18. Jahrhunderts, enthält auch Einflüsse des Schauerromans
Neo-Paganistisch	Wiederbelebung alter germanischer Traditionen (insbesondere der Wikinger) ab etwa 1850 vor dem Hintergrund der Romantik
Industriell	aktuelle Neuorientierung des Magieparadigmas nach den Umwälzungen durch die Industrialisierung, ab etwa 1850

Die Zauber

Gewichtslosigkeit

Ermüdung:	6 AP
Wirkbereich:	-
Dauer:	1 Stunde
Utensilien:	ein beweglicher Gegenstand von mindestens 100 Kilogramm Gewicht, eine Vogelfeder (v)
Auslösephase:	1 Sekunde
Auslöser:	Konzentration
Prägung:	Person
Reichweite:	Berührung
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Vorderasiatisch
Kategorie:	Veränderung

Man sagt in magischen Kreisen, einzig dieser Zauber habe es den Ägyptern ermöglicht, die Großen Pyramiden zu bauen, da sie ansonsten gar nicht in der Lage gewesen seien, die schweren Steine zu transportieren. Wenn dies stimmt, muss man die gängigen Schilderungen des Pyramidenbaus um eine wahre Heerschaar von Magiern ergänzen, die im Stundentakt die Bauarbeiter entsprechend verzaubert haben. Heutzutage ist *Gewichtslosigkeit* (gleichwohl wissenschaftlich eher inkorrekt benannt; Prof. Dr. Federstiel plädiert für eine Umbenennung in *Schwerelosigkeit*, hat sich aber bislang nicht durchsetzen können) sehr beliebt bei magisch begabten Archäologen und Baumeistern, denen der Zauber die Arbeit erheblich erleichtert.

Während des Zaubervorgangs muss sich der Magier auf seinen Fokusgegenstand konzentrieren und diesen in regelmäßigen Abständen mit der Feder bestreichen. Zum Auslösen genügt das Berühren des zu bewegenden Gegenstands bei gleichzeitiger Konzentration auf die Auslösung.

Gewichtslosigkeit kann nur auf Gegenstände angewandt werden, nicht aber auf Personen (ist also kein Ersatz für einen Zauber zum Schweben). Die Gewichtskraft des berührten Gegenstandes, der maximal **5 Tonnen** wiegen darf, geht für **30 Minuten** gegen 0, er wird also gleichsam schwerelos. Er behält allerdings seine ursprüngliche Masse bei. Da die Luftreibung keine große Rolle mehr spielt, kann man ihn relativ einfach anheben oder in Bewegung versetzen (beim Anheben muss man ihn natürlich festhalten, sonst erhält er einen Bewegungsimpuls nach oben). Der Gegenstand bewegt sich, so er erst einmal einen Bewegungsimpuls erhalten hat und nicht festgehalten wird, mit **(B 1 + Stärke des Anschiebenden/20)**; man kann nach Belieben weniger Kraft einsetzen als man hat, die B kann allerdings nie unter **1** sinken. Um den Gegenstand wieder zur Ruhe zu bringen, ist ein **PW:St** notwendig; pro Punkt B über 3 erhält man **+5** auf den PW.

Normalerweise ist ein *gewichtsloser* Gegenstand zu langsam, um ihn als Waffe einzusetzen, da man ihm leicht ausweichen kann. Gibt es allerdings keine Möglichkeit zum Ausweichen (beispielsweise, weil man sich in einem engen Gang befindet), erleidet ein getroffenes Ziel pro Punkt B des Gegenstands **1W6 AP** Schaden bzw. verliert ein anderer Gegenstand, der getroffen wird, pro Punkt B über 3 **1W6 Strukturpunkte**.

Kopieren

Ermüdung:	2 AP pro Seite, 20 AP für ein Gemälde oder Bild
Wirkbereich:	-
Dauer:	10 Minuten pro Seite, die kopiert werden soll
Utensilien:	Vorlage, Schreib- oder Zeichengerät, Papier oder andere Schreibfläche, spezielle Tinte oder Farben (v)
Auslösephase:	-
Auslöser:	-
Prägung:	-
Reichweite:	Berührung
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Griechisch-Römisch
Kategorie:	Information

Mit diesem Zauber lassen sich Schriften und Illustrationen, aber auch ganze Gemälde kopieren. In der Regel findet er Anwendung, um beschädigte Bücher zu sichern oder Kopien seltener Werke zu erstellen. Man kann mit *Kopieren* aber auch einen schwungvollen Handel mit gefälschten Bildern oder Büchern aufziehen, die nur durch die residuale magische Aura (mittels *Hellsehen* erkennbar) vom Original unterschieden werden können.

Der Zauber kopiert nur die reinen Inhalte, nicht aber die magische Energie, die Zauberformeln aus Grimoires innewohnt. Man **kann** damit allerdings eine „Sicherheitskopie“ eines eigenen Grimoires erstellen. Diese sowie das Original muss man dann mit je einem Tropfen des eigenen Blutes „siegeln“. Wird das so kopierte Grimoire zerstört (und **nur** dann), kann man jede darin enthaltene Formel wieder herstellen, indem man pro wieder zu aktivierendem Spruch den Zauber *Sekretär* wirkt (den man sich in unserem Falle erst noch beschaffen muss).

Die zu benutzende Tinte variiert von Zauberer zu Zauberer, von Grimoire zu Grimoire und von Paradigma zu Paradigma. Aus dem Romantischen Paradigma ist beispielsweise eine Formel bekannt, in der die Tinte aus Blauen Hortensien hergestellt werden muss. Im Griechisch-Römischen Paradigma könnte man zum Beispiel auch besonders behandelte Kreide benutzen, um eine Abschrift auf einer Schiefertafel anzufertigen, im Neopaganistischen Paradigma könnte man Runen in einen Stein ritzen usw.

Während des Zaubervorgangs liest sich der Magier die zu kopierenden Seiten intensiv durch (bzw. schaut sich das zu kopierende Bild intensiv an), und gleichzeitig entsteht auf der leeren Schreiboberfläche das getreue Abbild. Wird der Vorgang unterbrochen, endet auch der Kopiervorgang (ggf. mitten auf der Seite).

Magisches Streichholz

Ermüdung:	3 AP
Wirkbereich:	physisch (WW:Ko/10)
Dauer:	10 Minuten, in denen sich der Zauberer auf die offene Flamme konzentrieren muss, und an deren Ende er das Aschkrautöl auf die Flamme träufeln muss
Utensilien:	offene Flamme, Aschkrautöl (v)
Auslösephase:	10 Sekunden
Auslöser:	Wort
Prägung:	Person
Reichweite:	Berührung
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Industriell
Kategorie:	Elementar

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. Zum Einprägen genügt jede Art offener Flamme, wobei der Magus von Welt heutzutage natürlich ein besonders langes Streichholz oder doch zumindest eine damit angezündete Kerze verwendet. Der klassische Auslöser ist der lateinische Satz „*Fiat lux!*“ („*Es werde Licht!*“), gleichwohl man gerade im englischsprachigen Raum 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 **15 Runden** (zweieinhalb Minuten) pro Stufe des Plausibilitäts-Indikators für Magie (also von 2,5 Minuten bei *[xxIx]* bis zu 10 Minuten bei *[xx4x]*), erlischt aber sofort, wenn der Auslösende sich nicht mehr auf sie konzentriert.

Schlüsselmeister

Ermüdung:	4 AP
Wirkbereich:	-
Dauer:	1 Stunde, in der der Zauberer am Schlüssel feilen muss
Utensilien:	ein Schlüssel, eine Feile (v)
Auslösephase:	3 Runden
Auslöser:	Geste und Wort
Prägung:	Gegenstand
Reichweite:	Berührung
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Griechisch-Römisch
Kategorie:	Veränderung

Mit dem während des Zaubervorgangs abgefeilten und am Ende geprägten Schlüssel lassen sich verschlossene Türen, Truhen oder andere Behältnisse öffnen (oder verschließen), sofern sie mindestens über ein Sperrfederschloss verfügen; für das Überwinden eines Riegels oder eines Fallriegelschlosses sollte man sich eher auf *Unsichtbare Hand* verlassen. Der Schlüssel passt sich dabei dem Schloss an und lässt sich einführen, auch wenn er ursprünglich für eine gänzlich andere Schlossform gedacht war; als Auslösephrase ist alles von „*Sesam öffne Dich!*“ bis „*Jetzt geh schon auf!*“ belegt. Zieht man den Schlüssel wieder aus dem Schloss, zerfällt er zu Staub. Solange der Schlüssel steckt, kann man das Schloss damit nach Belieben öffnen oder verschließen.

Sterilisieren

Ermüdung:	3 AP
Wirkbereich:	-
Dauer:	10 Minuten
Utensilien:	zu reinigende Flüssigkeiten oder Lebensmittel
Auslösephase:	-
Auslöser:	-
Prägung:	-
Reichweite:	1 Meter
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Industriell
Kategorie:	Veränderung

Dieser lange vergessene, sehr einfache Zauber (in früheren Paradigmata ist er als *Entgiften* oder *Reinigen* bekannt) hat mit der zunehmenden Umweltverschmutzung während der Industrialisierung urplötzlich wieder an Bedeutung gewonnen. In einer Zeit, in der die Luft voller Rauch und Staub ist und man das Wasser aus den Flüssen nicht mehr gefahrlos trinken kann, erhebt sich ein gesteigertes Bedürfnis nach neuer Sauberkeit.

Nach Vollendung des Zaubervorgangs, während dessen er sich auf die zu reinigenden Lebensmittel konzentrieren muss, entfernt der Magier aus Flüssigkeiten oder Lebensmitteln von bis zu **1 kg Masse** alle Krankheitskeime. Dabei werden auch **Gifte** und andere Schadstoffe neutralisiert. Die zu sterilisierenden Materialien müssen sich am Ort befinden, an dem der Zauber gewirkt wird.

Unsichtbare Hand

Ermüdung:	4 AP
Wirkbereich:	physikalisch (WW:Gw/10)
Dauer:	30 Minuten
Utensilien:	Magneteisenstein (v), Springkraut (v)
Auslösephase:	10 Sekunden
Auslöser:	Geste
Prägung:	Person
Reichweite:	Sichtweite
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Islamisch
Kategorie:	Bewegung

Mit diesem Zauber kann der Auslösende Gegenstände zu sich holen und für kurze Zeit bewegen. Während das Springkraut verbrennt, lenkt der Magier seine Energie in den Magneteisenstein, der am Ende des Zaubervorgangs zerbricht. Die Person, in die der Zauber geprägt wird, muss den Stein die ganze Zeit in der Hand halten.

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.

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 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 des Auslösenden 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. Soll ein Gegenstand einer Person **entrisen** werden, 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.

Ein Kreaturenbeispiel: Mumien

„Herr Gliddon meinte, die Röte der Haut lasse darauf schließen, daß bei der Einbalsamierung nur Asphalt verwendet worden sei. Als man jedoch die Haut an einer Stelle ein wenig schabte und den auf diese Weise gewonnenen Staub ins Feuer warf, verbreitete sich ein Geruch von Kampfer und wohlriechenden Harzen. Wir untersuchten den Körper mit größter Sorgfalt, um die Öffnung zu entdecken, durch die man die Eingeweide herausgenommen, konnten sie jedoch zu unserem großen Erstaunen nicht finden, niemand von uns wußte damals, daß vollständige, ungeöffnete Mumien gar nicht so selten vorkommen. Man hatte gewöhnlich das Gehirn durch die Nase und die Eingeweide durch einen Einschnitt in die Seite entfernt; hierauf wurde dann der Körper rasiert, gewaschen, mit Salz eingerieben und mehrere Wochen so liegen gelassen, ehe die eigentliche Einbalsamierung begann.“

(aus *Gespräch mit einer Mumie* von Edgar Allan Poe)

Die Ägypter glaubten, dass der Fortbestand des kompletten und funktionsfähigen Körpers eine Voraussetzung für den Aufenthalt der Seele im Jenseits ist. Daher mumifizierten sie ihre Toten in komplizierten Ritualen, damit der Leib bis in die Ewigkeit in seiner Mumienhülle ruhen konnte, während die Seele ins Jenseits ging. Mit der Übernahme der ägyptischen Herrschaft durch die Griechen breitete sich das Wissen über Mumien in Europa aus.

Mumienbestandteile wurden also bereits im Altertum zu medizinischen Zwecken benutzt, wobei jedoch zum Teil eine sprachliche Verwechslung mit dem ebenfalls verwendeten Naturstoff *Mumijo* anzunehmen ist. Im Heilsystem des Paracelsus und seiner Nachfolger spielten neue Mumien, die man aus den Körpern von Gehenkten wie denjenigen lebender Menschen bereitete, eine große Rolle, ebenso im Volksglauben über Hexen, in dem man glaubte, durch Benutzung von Mumien den Lebenden schaden zu können.

Mumia, zu Pulver zermahlene sterbliche Überreste Mumifizierter, wird noch bis in das 20. Jahrhundert als Heilmittel vertrieben. Es findet ab dem 16. Jahrhundert auch als farbschönes Braun-Pigment Verwendung. Seit dem 12. Jahrhundert werden echte oder „gefälschte“ Mumien aus Ägypten nach Europa importiert und im ganzen Mittelmeerraum gehandelt.

Mit der Ägypten-Expedition des französischen Herrschers Napoléon Bonaparte von 1798 bis 1801 wird Europa von einer Welle der Ägypten-Begeisterung erfasst, die sich von der Kleidung bis hin zu Architektur und Innenraumgestaltung erstreckt. Ein Trend im Rahmen dieser Ägypten-Mode sind sogenannte Mumien-Partys, auf denen die versammelte Gesellschaft eigens dafür importierte Sarkophage öffnet und die Mumien auswickelt. Neben Schätzen wie eingelegten Amuletten erhofft man sich auch einen angenehmen Gruseffekt ... der manchmal gruseliger wird, als die Anwesenden dachten.

Insofern findet man Mumien zwar heutzutage immer noch in alten Gräbern in Ägypten, aber mittlerweile auch über die ganze Welt verstreut, wo sie in Museen, aber auch privaten Haushalten stehen oder liegen – und dabei gelegentlich ihr Unwesen begehnen ... Mumien sind also im Spiel vielseitig einsetzbar.

Aus einem mumifizierten Leichnam wird nachträglich keine untote Mumie, auch wenn man seine Totenruhe stört. Damit eine untote Mumie entsteht, muss die betreffende Person schon zu Lebzeiten verzaubert oder verflucht werden. Mumien sind so wahrscheinlich die einzigen Untoten, die schon vor ihrem Tod erschaffen werden und nicht erst danach entstehen. Dies kann auf verschiedenen Wegen geschehen, und so gibt es auch zwei Arten von untoten Mumien, je nachdem, welcher Teil der Seele an den Leichnam gebunden wird: **Ka-Mumien** und **Ba-Mumien**.

Ka und Ba sind zwei verschiedene Seelenvorstellungen der Ägypter. Der **Ka** spendet sowohl im Diesseits als auch im Jenseits Lebenskraft und Nahrung. Nach dem Tod kehrt der Ka immer wieder in das Grab zurück, geht also keine Verbindung mit dem Leib des Toten ein. Dort ernährt er sich von den Opfergaben der Lebenden. Die Hieroglyphe für den Ka sind zwei erhobene Arme. Der **Ba** hingegen ist vergleichbar mit unserer Seele – nach dem Tod fliegt er in den Himmel, um dort bei den Göttern zu wohnen und die Sonnenbarke des Re auf ihrer Tag- und Nachtreise zu begleiten. Wenn die Sonnenbarke in der Nacht durch das Jenseits fährt, vereinigt er sich mit seinem Körper, damit er wieder auferstehen kann. Der Ba wird als Vogel mit Menschenkopf oder als Widder dargestellt.

Beiden Arten von Mumie ist zum einen die **Unempfindlichkeit gegenüber Stich- und Schusswaffen** gemein, da sie ja keine lebenswichtigen Organe mehr haben. Stich- und Schusswaffen richten daher immer nur den Mindestschaden an. Zum anderen sind alle Mumien sehr trocken und deshalb **feuerempfindlich**. Brennende Fackeln richten bei Mumien **2W6** Schaden an. Eine Mumie steht in Flammen, wenn sie in einer Runde mehr als

6 Punkte schweren Schaden durch Feuer erleidet. Sie verliert in jeder weiteren Runde **1W6 LP** durch das Feuer. Die Mumie versucht nicht, das Feuer zu löschen, da ihr die Gefahr durch das Feuer mangels Schmerzempfinden nicht bewusst wird. Hat sie ihren letzten Lebenspunkt verloren, erlischt das Feuer von allein, da die Mumie völlig verbrannt ist. Mumien verfügen über **unendlich viele AP** (dargestellt durch das Symbol „∞“).

Das erste Auftreten einer wandelnden Mumie wirkt auf alle Augenzeugen wie ein Angriff mit **Grauen+15 (2W6)**.

Plausibilitäts-Indikation [x111] – Paradigma: Vorderasiatisch

Ba-Mumien

Die Ba-Mumien oder auch Wächter-Mumien wurden von den Priestern aus verurteilten Straftätern geschaffen, um das Grab einer hochgestellten Persönlichkeit zu bewachen. Die Priester banden den Ba-Teil der Seele des Verurteilten schon vor seinem Tod an dessen Körper, damit sie den Leichnam hinterher belebt. Dafür erhielt der Straftäter die Gewissheit, dass der Ka-Teil seiner Seele Zutritt zum Jenseits bekommt.

Der Auftrag einer Ba-Mumie ist immer einfach gehalten, wie beispielsweise: „*Töte jeden, der dieses Grab betritt und nicht dieses Amulett trägt!*“. Diesen Auftrag führen sie dann stur aus, bis sie zerstört werden. Man kann mit ihnen nicht diskutieren oder sie davon überzeugen, von ihrem Auftrag abzulassen. Ba-Mumien sind gegen *Hypnose* und psychische Zauber immun, nicht aber gegen physische und physikalische.

LP 6W6+12, AP ∞ – RK 1 – Gw 30, St 110, In 20, Wk 40 – B 12 – EP 20
Waffe+9 (SchB+3), Hieb+9 (2W6+1); Raufen+7 (1W6+2) – Abwehr+12, Ausweichen+10
Besonderes: feuerempfindlich, Unempfindlichkeit gegen Stich- und Schusswaffen

Ka-Mumien

Größere Mumien oder Ka-Mumien entstehen, wenn ein Zauberer oder Priester entscheidet, dass Unsterblichkeit im Diesseits dem Urteil des Osiris vorzuziehen ist, oder wenn die Priesterschaft jemanden zum „Lebenden Tod“ verurteilt, um ihm so das Paradies vorzuenthalten. In beiden Fällen wird der Ka-Teil der Seele an den Körper gebunden, der nach seinem Tod mumifiziert wird. Ka-Mumien sind nicht an einen Auftrag gebunden und handeln ganz individuell, da die Persönlichkeit der mumifizierten Person erhalten bleibt und weiterhin den Zielen folgt, die sie auch schon vor ihrem Tod verfolgte. Ka-Mumien besitzen im Gegensatz zu Ba-Mumien einen eigenen Willen.

Die geistigen und körperlichen Eigenschaften des Mumifizierten bleiben weitestgehend erhalten, abgesehen von den oben angegebenen Änderungen. Auch die Fertigkeiten, die die Mumie zu Lebzeiten besaß, stehen ihr nach wie vor zur Verfügung. Dabei sind eventuelle Änderungen durch die geänderten körperlichen Eigenschaften zu berücksichtigen. Wer vor der Mumifizierung zaubern konnte, kann das auch als Ka-Mumie noch! Er muss dazu aber ein Grimoire finden und den entsprechenden Ritualen folgen. Es kann natürlich sein, dass ein Zauberer zum Zeitpunkt der Mumifizierung noch Zauber in sich geprägt hatte. Diese könnte er dann immer noch mit sich herumtragen ... Das muss aber die Spielleiterin entscheiden.

LP +10, AP ∞ – RK 1 – Gw -20, Gs -30, St +10 – B -10 – EP 30
Hieb+9 (2W6-1); Raufen+7 (1W6) – Abwehr+12, Ausweichen+10
Besonderes: feuerempfindlich, Unempfindlichkeit gegen Stich- und Schusswaffen

Tiermumien

Die Ägypter mumifizierten zudem gern Tiere, denn auch die Körper heiliger Tiere sollten die Zeit überdauern. Manchmal wurde in die Grabkammer eines Verstorbenen die Tiermumie eines geliebten Haustieres gelegt. Es sollte seinem Herrn auf seiner langen Reise zum Totenreich beistehen.

Es gab auch Tiermumien, die den Göttern als Opfergabe dargebracht wurden, etwa von Krokodilen, Stieren, Katzen, Mäusen oder Fischen. Man bat mit ihrer Hilfe um die Gunst eines Gottes oder um seine Gnade, falls man ihn erzürnt hatte. Viele gläubige Ägypter kauften Tiermumien, um sie zu opfern. Doch nicht selten saßen sie dabei einem Betrüger auf, der ihnen ein Bündel aus Lumpen, Scherben und Knochen als angeblich echte Mumie verkaufte.

Nicht ohne Grund wurden und werden viele ägyptische Götter mit Tieren in Verbindung gebracht. So hat Thot einen Ibiskopf, Anubis den Kopf eines Schakals und Hathor das Gehörn einer Kuh. Manche Tiere hatten das Privileg, im Tempel zu leben. Nach ihrem Tod wurden sie mumifiziert und auf eigens angelegten Tierfriedhöfen beigesetzt. Als besonders heilig wurde der Apis-Stier angesehen. Ihm kam der Rang einer Gottheit zu, und wie ein Gott wurde er auch von den Priestern behandelt. Zu seinen Lebzeiten bekam er einen Palast und einen Harem an Kühen. Nach dem Tod wurde ihm die Ehre einer aufwändigen Bestattung zuteil.

Tiermumien sind grundsätzlich (selbst dann, wenn sie belebt sind) geistlose Wesen, nicht mehr als ein Wandelnder Toter in Bandagen; sie sind immun gegen *Hypnose* und alle psychischen Zauber.

Die Tiernekropole von Tuna el-Gebel

Im mittelägyptischen Tuna el-Gebel, etwa 300 Kilometer südlich von Kairo auf der Westseite des Nils gelegen, gibt es einen Friedhof mit mehr als einer Million Tiermumien. Diese Tiernekropole wurde von den Pharaonen der Saitenzeit (ca. 600 v.Chr.) als staatliche Einrichtung angelegt und war bis in die späte Römerzeit (ca. 400 n.Chr.) in Gebrauch. Es handelt sich um ein unterirdisches Galerisystem mit vier Hauptgängen, von denen zahlreiche Seitenarme und Kulträume abzweigen. Mehr als eine Million Vögel sowie tausende von Reptilien, Fischen, Haus- und Wildsäugetieren wurden hier bestattet. Die vorherrschenden Tierarten sind Ibisse und Paviane.

(Zugegeben, Tuna el-Gebel wird erst seit 1982 systematisch erforscht, aber das braucht uns ja hier nicht zu stören. Die Forscher stammen von der Ludwig-Maximilians-Universität München, und die gibt es auch 1880 schon.)

Das erste Auftreten einer wandelnden Tiermumie wirkt auf alle Augenzeugen wie ein Angriff mit **Grauen+10 (1W6+2)**. Auch Tiermumien benötigen eine Plausibilitäts-Indikation von *[x111]*.

Fischmumien

10 LP, ∞ AP – RK 1 – Gw 25, St 90, In 05 – B 12 – EP 10

Biss+7 (1W6+1); Raufen+5 (1W6-1) – Abwehr+12, Ausweichen+10

Besonderes: feuerempfindlich, Unempfindlichkeit gegen Stich- und Schusswaffen; können sich nur im Wasser bewegen, aber auch auf Land leben und dort zuschnappen

Ibismumien

5 LP, ∞ AP – RK 1 – Gw 20, St 50, In 05 – B 12 – EP 10

Schnabel+7 (1W6-2); Raufen+3 (1W6-1) – Abwehr+12, Ausweichen+10

Besonderes: feuerempfindlich, Unempfindlichkeit gegen Stich- und Schusswaffen

Katzenmumien

7 LP, ∞ AP – RK 1 – Gw 35, St 40, In 05 – B 12 – EP 10

Biss+8 (1W6-2); Raufen+3 (1W6-1) – Abwehr+12, Ausweichen+10

Besonderes: feuerempfindlich, Unempfindlichkeit gegen Stich- und Schusswaffen

Krokodilmumien (2,50 m)

16 LP, ∞ AP – RK 1 – Gw 10, St 120, In 05 – B 12 – EP 15
Biss+8 (1W6+3), Schwanzhieb+8 (1W6+1); Raufen+6 (1W6+2) – Abwehr+12,
Ausweichen+10
Besonderes: feuerempfindlich, Unempfindlichkeit gegen Stich- und Schusswaffen

Mausmumien

1 LP, ∞ AP – RK 1 – Gw 20, St 10, In 05 – B 12 – EP 5
Biss+4 (1W6-4); Raufen+1 (1W6-3) - Abwehr+12, Ausweichen+10
Besonderes: feuerempfindlich, Unempfindlichkeit gegen Stich- und Schusswaffen

Pavianmumien

10 LP, ∞ AP – RK 1 – Gw 20, St 100, In 05 – B 12 – EP 10
Biss+7 (1W6); Raufen+6 (1W6) - Abwehr+12, Ausweichen+10
Besonderes: feuerempfindlich, Unempfindlichkeit gegen Stich- und Schusswaffen

Stiermumien

16 LP, ∞ AP – RK 1 – Gw 20, St 120, In 05 – B 12 – EP 15
Horn+8 (1W6+3); Raufen+7 (1W6+2) - Abwehr+12, Ausweichen+10
Besonderes: feuerempfindlich, Unempfindlichkeit gegen Stich- und Schusswaffen,
doppelter Schaden bei Sturmangriff

Sollte jemand eigene Tiermumien entwerfen wollen, empfehlen wir die folgenden Richtlinien, derer wir uns (mit ein bisschen Augenmaß) auch bei unseren Kreationen bedient haben: LP auf den möglichen Mittelwert festsetzen; unbegrenzte AP; Gw/3; St x2; B 12; RK 1; Angriffe bleiben gleich; Raufen wird neu berechnet; Abwehr ist immer +12, Ausweichen immer +10; SchB+2 (außer bei Bissen); In 05. Hinzu kommen die Feuerempfindlichkeit sowie die Unempfindlichkeit gegenüber Stich und Schusswaffen. Vögel oder andere Flugtiere können nach ihrer Mumifizierung nicht mehr fliegen, Wasserlebewesen allerdings noch schwimmen.

Noch mehr Spaß mit Mumien

Je nach Plausibilitäts-Indikation kann man im Spiel noch mehr mit Mumien anstellen:

Plausibilitäts-Indikation [x221]: Wer über das nötige Geld verdient (**100 Mark** aufwärts), lässt ein verstorbene Haustier nach Ägypten zum Mumifizieren schicken oder reist selbst dorthin. Dies gilt als modisch und schick.

Plausibilitäts-Inkarnation [x441]: Es ist möglich, Mumien in Diener verwandeln zu lassen, die den Anweisungen ihrer Besitzer gehorchen und zum Beispiel auf Partys Drinks servieren. Pro Mumiendiener kostet dies mindestens **1000 Mark**.

Wie sicher bzw. ungefährlich solche Mumien letztlich sind, bleibt der Spielleiterin überlassen.



Abenteuervorschlag: Die einsame Mastaba

„Ah, kann ich hier führen dich zu geheime Grab, ganz echt authentisch, voll mit Schätzen!“
(Abdul der Betrüger, Oberägypten)

Die Zeit um 1880 ist nicht zuletzt die Zeit der großen ägyptologischen Entdeckungen und des Beginns der systematischen Erforschung der altägyptischen Gräber. Die Erkundung des Tals der Könige auf dem Westufer des Nils gegenüber der Stadt Luxor ist in vollem Gange, und 1881 hat Emil Brugsch in der Nähe dieses Tales vierzig Königsmumien, die von Grabräubern der ar-Rassoul-Sippe entfernt wurden, sicherstellen können. Insofern lässt sich dieses kurze Abenteuer (eher eine abgeschlossene Begegnung mit Schauplatzbeschreibung) ab **1882** gut einsetzen. Es lässt sich auch gut in eine laufende Kampagne in Ägypten einbauen.

Es wäre nützlich, einen Archäologen in der Gruppe zu haben, es geht aber auch ohne. An manchen Stellen wäre es gut, ägyptische Hieroglyphen lesen zu können (oder zumindest ein Wörterbuch dabeizuhaben). Natürlich kann man für eine spätere Übersetzung auch alles abzeichnen oder mittels *Kopieren* festhalten. Die Spielleiterin sollte sich zu Abenteuerbeginn auf eine **Plausibilitäts-Indikation** festlegen, da dies für die Wirkungsdauer von *Magisches Streichholz* wichtig ist; wir schlagen [xx2x] vor. Wenn des Zauberns mächtige Spielerfiguren vor Abenteuerbeginn Zauber **einprägen** wollen, sollte die Spielleiterin dies zulassen.

Warum die Abenteurer zu diesem Grab aufgebrochen sind, sei letztlich ihnen überlassen: Sie könnten der Wissenschaft Vorschub leisten wollen; sie könnten sich einfach durch Verkäufe auf dem Schwarzmarkt oder durch den „Export“ von Mumien nach Europa (zum Beispiel als zentrale „Attraktion“ einer der auf Seite 12 beschriebenen Mumienpartys) bereichern wollen; oder sie sind auf der Suche nach Utensilien für magische Rituale und Zaubervorgänge (*Arkanologie* sagt uns, dass Mumienstaub ein wichtiger Bestandteil beim Wirken des Zaubers *Schöner Tod* ist und Mumienbinde einer für *Totenzwang*).

Wie dem auch sei: Die Abenteurer sind auf der Suche nach dem Grab eines Beamten aus der 18. Dynastie (also aus dem Neuen Reich) namens Ni-Ka-Nisut. Er war Beamter während der Regierungszeit des Pharaos Eje II. (auch als Aja oder Aya bekannt), der von etwa 1323 bis 1319 v.Chr. regierte. Es heißt, dass Ejers Grab sich in einem Seitental des Tals der Könige befände. Dieses Grab finden die Abenteurer hier nicht – wohl aber das des Ni-Ka-Nisut.

In ihrem *Buch der Vergrabenen Perlen* findet sich ein kurzer Text, der die Lage des kleinen Grabes recht genau beschreibt. Es ist in der Tat schnell gefunden, wenn man den Anweisungen des Textes folgt und sich etwa vier Stunden durch die kargen und einsamen Hügel westlich des Tals der Könige arbeitet. Einzig ein Abschnitt am Ende des Textes klingt ein wenig besorgniserregend:

„Doch hüte Dich vor den vielen Fallen, die Eje, der schon die Errichtung des Grabes des Tut-Anch-Amun überwacht hat, in den Gräbern seiner Beamten installieren ließ. Ein Schwager meiner Stiefschwester Onkel wusste von einer weitläufigen Verwandten zu beichten, deren Namen er als Fatma al-Rassoul angab, die in das Grab des Ni-Ka-Nisut eindrang und nie wieder hervorkam. Er schwört, dass Fatmas Bruder, der ihren Einstieg bewachte, von einer giftgrünen Wolke sprach, die sich nach der Öffnung des Tore erhob. So halte die Luft an, wenn Du dieses Grab betrittst! Dann werden seine Schätze Dir sein!“

Die Vorgeschichte und die Anreise kann die Spielleiterin nach Belieben gestalten; das Abenteuer beginnt mit dem Eintreffen der Gruppe vor Ort – vermutlich mit einem einheimischen Führer, über dessen Charakter sich die Spielleiterin Gedanken machen sollte. Der Weg führt westlich am Tal der Könige vorbei in ein verlassenes, hügeliges Gebiet, dem die Archäologen – und die modernen Grabräuber – kein Interesse entgegenbringen. Es gibt keinen Pfad oder Weg, und die topografischen Angaben im *Buch der Vergrabenen Perlen* sind zwar erstaunlich genau, aber im Laufe der Zeit haben sich natürlich einige Geländemerkmale verändert – wenn auch nicht viele, wir befinden uns hier am Rand einer Steinwüste. Der Weg führt letztlich zu einer engen Schlucht von etwa 300 Metern Länge, an deren Ende das halb von Sand verwehte Grab liegt.

Der oberirdische Teil des Grabes ist ein flacher, rechteckiger Pyramidenstumpf von **9 x 9 m Breite** und **4 m Höhe** (siehe den Plan auf Seite 20). Die Außenwände sind schräg, so dass das „Dach“ der Mastaba nur noch **8 x 8 m breit** ist. Insofern gleicht der Oberbau in der Tat ein wenig einer Sitzbank, was ihm seinen arabischen Namen („Mastaba“ heißt „Bank“) eingetragen hat. Es sollte nicht länger als zwei, drei Stunden dauern, den Sand soweit zur Seite zu schaffen, dass man die über der Erde gelegenen Räumlichkeiten betreten kann.

Im Inneren der oberirdischen Anlage beträgt die lichte Höhe 3,50 m. Einst enthielt der Bau in insgesamt drei Räumlichkeiten eine Vorkapelle und dahinter zwei kleinere, mit Reliefs geschmückte Kultkammern. Die meisten der einst farbigen Verzierungen sind längst verblasst, man kann aber noch erkennen, dass es sich um Szenen aus dem täglichen Leben der alten Ägypter handelte. Wer altägyptische Hieroglyphen lesen kann, stellt fest, dass hier ein Beamter namens Ni-Ka-Nisut begraben worden ist, der zu Zeiten der 18. Dynastie lebte (und starb – „im zweiten Jahr der Regierung des Eje“, also etwa 1321 v.Chr.).

Die eigentliche, tief in den Untergrund gegrabene Sargkammer erreichte man durch einen senkrechten Schacht, der nach dem Begräbnis zugeschüttet wurde. Jetzt, Jahrhunderte später, ist es in der verfallenen Anlage erst einmal eine Aufgabe an sich, den genauen Ort zu finden, an dem sich der Zugang befindet. Fatma und ihrem Helfer ist dies seinerzeit zwar gelungen, aber große Teile des Zugangs sind wieder verschüttet.

Die Beschreibung im *Buch der Vergrabenen Perlen* ist genau genug, dass man den Zugang durch einen Wurf auf *Archäologie, Sehen* oder *Suchen* (jeweils mit +2) innerhalb weniger Minute finden kann. Das Wegräumen der Steine lässt sich ohne großen Würfelaufwand erledigen; es ist in **16 Mannstunden** zu erledigen (will meinen: eine Person ist 16 Stunden lang damit beschäftigt, zwei Personen acht Stunden, vier Personen vier Stunden usw.). Natürlich kann man auch die *Zauber Gewichtslosigkeit* und/oder *Unsichtbare Hand* zum Einsatz bringen. Da keine andere Partei im Spiel ist, besteht kein Zeitdruck. Und schließlich ist der Eingang frei ...

Das Grab des Ni-Ka-Nisut

Der nach unten führende Schacht ist etwa **80 cm breit** und **8 m tief**. Die Überwindung des Höhenunterschieds zum Grabgang sollte mit einem Seil kein Problem darstellen. Spätestens hier sollte man sich über eine Lichtquelle Gedanken gemacht haben – *Magisches Streichholz* reicht natürlich für kurze Zeit (5 Minuten, wenn auf Plausibilitäts-Indikation [xx2x] gespielt wird) aus, aber sicherlich nicht für die gesamte Anlage.

Danach stehen die Abenteurer am Anfang eines nach „vorne“ (also in Richtung des oberirdischen Eingangs der Mastaba) führenden Ganges von **5 m Länge** und **1 m Breite** (s. den Plan auf Seite 20). Direkt hinter dem „Eingangsschacht“ ist er allerdings nur noch **1,50 m hoch**, was Spielerfiguren der Statur „groß und breit“ (also ab 1,81 m Größe und mit mindestens 10% Körpergewicht über Durchschnitt) Probleme bereiten mag. Die Korridorwände sind wiederum mit Alltagsmotiven verziert (links Speisetischszenen, rechts das Darbringen eines Opfertieres), die hier aber besser erhalten sind als an der Oberfläche.

Der Gang endet in der mit Hieroglyphen überzogenen, bis zur Decke reichenden Steintür. Die Hieroglyphen bestätigen, dass es sich hier um das Grab des Beamten Ni-Ka-Nisut handelt. Die Tür hat keinen sichtbaren Öffnungsmechanismus, man kann auch keine Scharniere ausmachen. Sie besteht aus 10 cm dickem Stein mit insgesamt **150 Strukturpunkten**. Sicherlich könnte man sie gemütlich einschlagen, da ja kein Zeitdruck besteht – wenn da nicht die Angst vor Fallen wäre: Die „*giftgrüne Wolke*“ klingt doch sehr nach giftigem Gas ...

Und in der Tat, da war eine Falle. Fatma hat sie ausgelöst und ist an ihr gestorben. Die Suche nach Fallen bleibt also ohne fassbares Ergebnis – wobei die Spielleiterin ihre Gruppe natürlich durch Anwendung von *Suchen* die Überbleibsel der Gasfalle und insbesondere deren Auslässe, die direkt über der Tür schräg nach hinten in den Raum führen, entdecken lassen kann. Dabei lässt sich auch gleich der (eigentlich recht simple) Öffnungsmechanismus der Tür finden: Man drückt zur gleichen Zeit zwei Steine (einen links unten etwa 10 cm über dem Boden, einen rechts in der Mitte, in etwa 70 cm Höhe), und schon gleitet die Tür rumpelnd nach oben (!) - und außer einem Schwall muffiger und eklig riechender Luft gibt es nichts Beunruhigendes zu vermelden. *Schlüsselmeister* wirkt nicht auf die Tür, da sie nicht über ein Schloss im Sinne der Zauberbeschreibung verfügt.

Hinter der Tür liegt ein rechteckiger Raum, **4 m lang, 2 m breit und 2 m hoch**. Auch hier sind die Wände wieder mit (sehr gut erhaltenen) Malereien verziert: Die Wand zur Linken zeigt Szenen mit Ni-Ka-Nisut und seiner Familie im privaten Bereich, die Wand zur Rechten in mehreren Registern übereinander den Zug der Abgabenbringer; die Stirnwand bietet Schlachtungsszenen und Opferlisten. Über dem Eingang befinden sich Darstellung der symbolischen Bootsfahrten nach Ober- und Unterägypten, die Decke ziert ein Sternenhimmel in Gold- und Blautönen.

Vor der Stirnwand, direkt gegenüber dem Eingang, stehen längs zur Wand zwei einfache Holzsäрге, einer in Menschengröße und der andere mit Abmessungen, die für ein kleines Tier ausreichen.

Der größere Sarkophag enthält die **Mumie des Verstorbenen**. Sie ist zwar in gutem Zustand, doch nicht wirklich etwas wert (Beamte aus der 18. Dynastie wurden nun wirklich oft genug gefunden). An Grabbeigaben gibt es auf einer über die Brust gelegten, gestrickten Unterlage in Blautönen die Darstellung eines Skarabäus-Käfer mit Maat-Schwingen in hellblau mit Goldverzierungen auf dünnem, gebogenen Metall sowie vier kleine Figürchen der Horussöhne aus Steatit (Speckstein), die man auch auf Kanopengefäßen findet– alles zusammen mit einem Wert von **50 Mark**. Der Ruf des Grabs wurde wohl seinerzeit etwas überschätzt.

Ni-Ka-Nisuts Mumie erwacht nicht zum Leben, wenn die Abenteurer den Sarkophag öffnen oder den Körper herausnehmen, abtransportieren, verschiffen oder verkaufen. Und doch ist sie eine **Ba-Mumie**. Allerdings wird sie erst dann aktiv, wenn sie **ausgewickelt** wird. Sobald man die Bandagen beschädigt, richtet sich die Mumie ruckartig auf, was auf alle Augenzeugen wie ein Angriff mit **Grauen+15 (2W6)** wirkt. Ab dann greift sie bis zu ihrer völligen Vernichtung mit der Sturheit ihres einprogrammierten Befehls **alles** an, was in Reichweite ist (außer Katzen; Ni-Ka-Nisut liebte Katzen).

Ni-Ka-Nisut

33 LP, ∞ AP – RK 1 – Gw 30, St 110, In 20, Wk 40 – B 12 – EP 20

Waffe+9 (SchB+3), Hieb+9 (2W6+1); Raufen+7 (1W6+2) – Abwehr+12, Ausweichen+10

Besonderes: feuerempfindlich, Unempfindlichkeit gegen Stich- und Schusswaffen

Aufgrund der Konditionierung der Mumie ist natürlich nicht abzusehen, wann genau sie zum „Leben“ erwachen wird. Gehen ihr die Abenteurer bereits im Grab an die Bandagen, kommt es auch dort bereits zum Kampf. Das Wegnehmen der sichtbaren Gegenstände aktiviert die Mumie **nicht**. Es könnte also gut sein, dass die Spielerfiguren gar nicht mitbekommen, was sie da gefunden haben – möglicherweise lesen sie ja erst Wochen oder Monate später in der Zeitung etwas von einem Massaker bei einer Mumienparty und kommen dabei auf die Idee, dass das „ihre“ Mumie gewesen sein könnte ...

Besiegt man die Mumie im Kampf, zerfällt sie in einen Haufen Staub, in dem sich einige sehr brüchige Papyrusblättchen mit Reise-, Schutz- und Glückszaubern finden lassen, die der Seele des Toten den Weg durch die Unterwelt erleichtern sollen; sie haben keinen messbaren Geldwert. Dazu kommt ein etwa **5 cm hoher Herzskarabäus**, der in der Mumie neben dem Herzen lag (was man als Ägyptologe weiß): die stilisierte Darstellung eines heiligen Käfers, der mit Auferstehung und Leben gleichgesetzt wird. Der Skarabäus ist aus solidem Amethyst und hat einen Schätzwert von **200 Mark**. Auf der Rückseite des Amuletts ist in sehr kleinen Hieroglyphen ein Text eingeritzt, der sich als ein Auszug aus dem **Totenbuch** (Spruch 30b, das Wiegen der Herzen durch Thot: „*Spruch vom Herzen, das sich dem Verstorbenen im Totenreich nicht widersetzen soll*“) entpuppt – für ein Begräbnis im Neuen Reich zu erwarten und inhaltlich nicht im Mindesten sensationell.



Der kleinere Sarg bietet der (natürlich mumifizierte) **Lieblingkatze** des Beamten eine letzte Ruhestätte. Die Katzenmumie ist mit einem goldenen Halsband mit zwei eingelassenen Edelsteinen verziert (zusammen **15 Mark**). Hier nun handelt es sich um eine **belebte Tiermumie**, die sofort angreift, wenn jemand den Sarkophagdeckel öffnet! Dies wirkt auf alle Augenzeugen wie ein Angriff mit **Grauen+10 (1W6+2)**.

Katzenmumie

7 LP, ∞ AP – RK 1 – Gw 35, St 40, In 05 – B 12 – EP 10

Biss+8 (1W6-2); Raufen+3 (1W6-1) – Abwehr+12, Ausweichen+10

Besonderes: feuerempfindlich, Unempfindlichkeit gegen Stich- und Schusswaffen

Auch die Katze zerfällt nach dem Kampf zu Staub. In den Überresten finden sich einige sehr brüchige Papyrusstücke mit Reise-, Schutz- und Glückszaubern, die der Katze (ihr Name, das kann man den Papyri entnehmen, war Anukis, benannt nach der Göttin der Nilfälle) den Weg ins Jenseits erleichtern sollten. Sie haben keinen monetären Wert.

In einer Ecke links hinter dem Eingang findet sich schließlich ein mehrere hundert Jahre altes, äußerlich unversehrtes weibliches Skelett – das ist Fatma (oder besser, was jetzt noch von ihr übrig ist). Ihre Ausrüstung ist längst unbrauchbar geworden, sieht man von einem noch gut aussehenden Schriftrollenbehälter aus Metall ab, den sie mit der rechten Hand umklammert hält.

Dieser Behälter birgt eine Reihe von losen Papierblättern, die allesamt sehr brüchig sind und zerfallen, wenn nicht ein **PW:Gs** gelingt (oder man *Unbelebte Hand* einsetzt). Die Blätter sind mit kunstvollen arabischen Schriftzeichen beschrieben. Kann man Arabisch lesen (oder lässt die – am besten mit *Kopieren* gesicherten – Texte übersetzen), stellt man fest, dass es sich um Auszüge aus einer anderen Ausgabe des *Buchs der Vergrabenen Perlen* handelt, die in etwa den gleichen Text beinhalten wie die Version, die den Spielerfiguren zur Verfügung steht. Der Wortlaut ist an vielen Stellen anders, aber die grundsätzlichen Informationen stimmen überein. Mit einer Ausnahme: Es gibt eine Stelle, die nicht in der Version des Buches der Abenteurer steht:

„Doch sei vorsichtig mit dem Leichnam selbst! Eje ließ die Gräber seiner Diener und auch sie selbst von seinen Priestern schützen, und so muss jeder sterben, der sich am Herzskarabäus vergeht. Die Beigaben kannst Du nehmen, doch hüte Dich davor, die Bandagen zu brechen! Dann wird der Zorn des Ni-Ka-Nisut über Dich kommen!“

Damit haben wir in leicht verschlüsselter Form eine Warnung vor der wahren Natur der Mumie. Sie könnte helfen, Unheil zu verhindern ...

Und mehr gibt es hier unten nun wirklich nicht zusehen oder zu finden, also kann man glücklich die Heimreise antreten. Diese kann so problemlos oder problematisch ausfallen, wie es die Spielleiterin möchte.

Erfahrungspunkte

„Ich käme gar zu gerne einmal in die London Illustrated News, in der auch schon Artikel über Schliemann veröffentlicht worden sind!“

(Jacques Jean Marie de Morgan in *Der Mumienschrein* von Elizabeth Peters)

Neben den üblichen Punkten für Spielzeit, Rollenspiel, gute Ideen und Anwenden von Fertigkeiten (s. Kapitel 6 im *Buch der Regeln*) sowie den Punkten für das Wirken von Magie (s. S. 4) erhält jeder Abenteurer folgende Erfahrungspunkte:

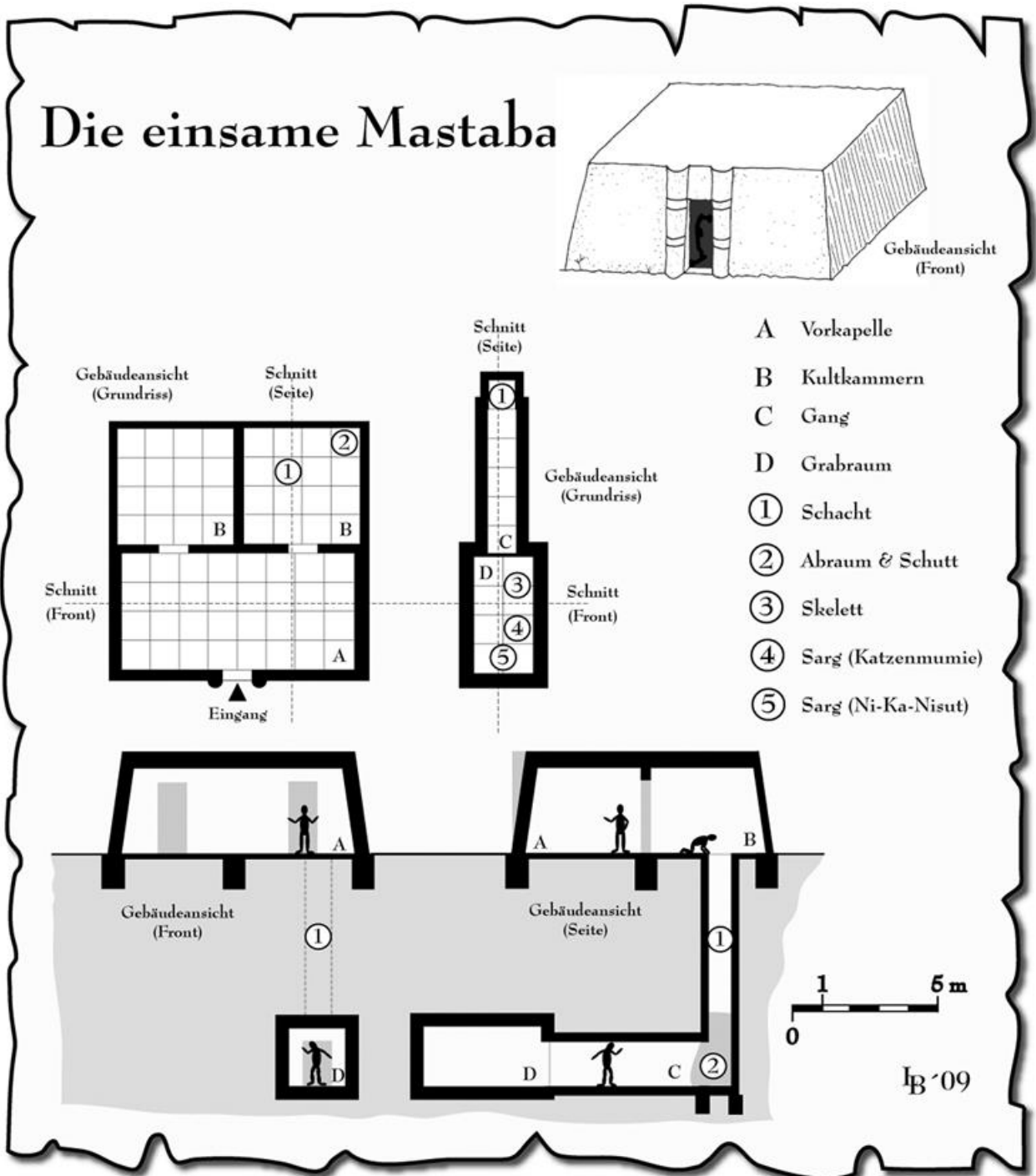
Freilegen des Schachtes nach unten	5 EP
Kampf gegen die Katzenmumie	10 EP
Bergen von Ni-Ka-Nisuts Mumie ohne deren Öffnung	10 EP
Finden des Textes bei Fatmas Leiche	5 EP

Wird gegen Ni-Ka-Nisuts Mumie gekämpft, erbringt diese **20 EP**.

Das Publizieren der Geschichte erbringt **1W6+1** | **1 Punkte Ruhm** (wie schon erwähnt, sind Beamtengräber aus dem Neuen Reich nicht so wirklich spannend). Kommt es allerdings später zu einem öffentlichen „Vorfall“ mit Ni-Ka-Nisut (z.B. bei einer Mumienparty) und kann dies auf die Spielerfiguren als „Lieferanten“ zurückgeführt werden, erhält jeder an der Expedition Beteiligte automatisch **3 Punkte Ruhm**. Das wiederum ließe sich dann aber ganz prächtig als Roman im Sinne der Anmerkungen auf Seite 104 im *Buch der Regeln* verkaufen ...

Der Lageplan

„Am Ende der Arbeitswoche hatten wir einen ziemlich guten Eindruck vom Grundriss des Geländes gewonnen.“
 (Amelia Peabody in *Verloren in der Wüstenstadt* von Elizabeth Peters)



(Karte: Lars Böttcher)

