

## Spielleiterinnen-Pack

Diese Datei enthält Zusatzmaterialien zum Leiten der kurzen Begegnung „Die einsame Mastaba“ in *Mein erster Magier – Ägyptische Edition*, die für den Einsatz auf dem Gratisrollenspieltag am 14. März 2020 konzipiert worden ist.

Im Einzelnen sind enthalten:

- Hinweise zum Einstieg in das Spiel
- vorgefertigte Spielerfiguren
- Beschreibungen der Fertigkeiten *Geister bannen* und *Hellsehen*
- ein ausgearbeiteter ägyptischer Führer mit Bild
- zwei Versionen der Angaben zum Grimoire *Das Buch der Vergrabenen Perlen* zum Austeilen
- Versionen jedes der sechs Zaubersprüche zum Austeilen
- eine ausführlichere Version des Textes aus dem *Buch der Vergrabenen Perlen*
- Erläuterungen zur Umrechnung der dortigen Entfernungsangaben
- ein Bild des „Kamelfelsens“
- ein Bild des „Eselskopfsteins“
- ein Bild des „Lochsteins“
- zwei Bilder der Umgebung des Grabes
- eine Karte des Grabes
- Bilder der beiden Mumien
- eine Darstellung des Herzskarabäus
- der Text in Fatmas Schriftrollenbehälter

## Hinweise zum Spielbeginn

Wird mit den vorgegebenen Figuren (den Beauftragten von *Actae X*) gespielt, ergibt sich der Anfang des Spieles praktisch von selbst. Die Spielleiterin erklärt die neuen Regeln und gibt dem Spieler von Valentin Maximilian Hallhuber die Spielhilfe mit den Grunddaten des *Buches der Vergrabenen Perlen* sowie die Zaubersprüche. Die Spielleiterin sollte im Voraus entscheiden, welche Übersetzung in Hallhubers Besitz ist; er kann sowohl Deutsch als auch Englisch und Französisch lesen, ist allerdings mit dem Deutschen am besten vertraut. Für diese Einführungsrunde macht es keinen Unterschied, dass es sich um eine Übersetzung handelt und in welcher Sprache sie abgefasst ist.

Sollte der Spieler vor Spielbeginn Zauber wirken wollen, die er in sich oder in andere Spielerfiguren prägen kann, sollte die Spielleiterin dies zulassen und davon ausgehen, dass Utensilien in ausreichendem Maße vorhanden sind. Sie kann den einen oder anderen Zaubervorgang ausspielen, damit die Spieler ein Gefühl für das Wirken von Magier erhalten, oder sie kann davon ausgehen, dass Zeit genug ist, dass die Zaubervorgänge gelingen.

Die Spielerfiguren sind dann im Auftrag von Monsignore M unterwegs und beginnen das Spiel vor dem Eingang zur Mastaba.

Möchten die Spieler eigene Figuren benutzen, ist dies kein Problem. Vermutlich wird die Spielleiterin einer davon die Fertigkeiten *Zaubern* „verleihen“, damit sie das Grimoire lesen kann.

Bei eigenen Figuren kann die (schwache) Möglichkeit bestehen, dass ein Spieler die ursprüngliche Broschüre *Mein erster Magier* gelesen hat und bereits über eine des *Zauberns* fähige Spielerfigur verfügt. Dies ist kein Problem, auch dann nicht, wenn der Abenteurer dann bereits im Besitz des Grimoires *Pistis Sophia* ist. Die meisten Zauber aus jenem Grimoire sind keine große Hilfe in Ägypten (obwohl *Beschleunigte Heilung* und *Eureka* sicherlich nie schaden können).

# Actae M

## Hintergrund für die Spielleiterin

In der Welt von *Actae M* existiert das Übersinnliche, das Böse wirklich. Dies ist auch einer der ältesten bestehenden Organisationen der Welt, der katholischen Kirche, nicht verborgen geblieben. Nach außen hin wird zwar die Existenz dunkler Mächte geheim gehalten, sowohl um die Bevölkerung nicht unnötig in Angst und Schrecken zu versetzen, als auch um es den dunklen Mächten zu erschweren, Anhänger ihrer Kulte zu rekrutieren. Im Geheimen verfolgt die Kirche jedoch das Böse unerbittlich. *Actae M* ist ein Kampagnenhintergrund, in dem die Spieler in die Rolle solcher geheimen kirchlichen Streiter gegen das Böse schlüpfen.

*Actae M* geht davon aus, dass der Vatikan in der Welt von ABENTEUER 1880 bereits seit Jahrhunderten einen guten und vor allem unauffällig funktionierenden Geheimdienst besitzt: das **Dipartimento M**. Offiziell existiert diese Institution natürlich nicht.

Die Spieler treten in den Dienst einer weltumspannenden Organisation, deren Interessen sehr vielfältig sind. Es können dies die Verfolgung bestimmter sozialer und politischer Ziele, die Ergründung paranormaler Phänomene, Beweis bzw. Widerlegung von Wundern oder gar die Entdeckung oder Vertuschung uralter Geheimnisse sein. Man sollte bedenken, dass die Heilige Mutter Kirche nicht nur den Globus abdeckend auftritt, sondern schon seit Jahrhunderten, zum Teil auch in beträchtlichen Machtpositionen, tätig ist.

Es wird vorausgesetzt, dass der Vatikan seit Jahrhunderten einen gut und unauffällig (!) funktionierenden Geheimdienst besitzt. Seine Existenz wird weder dementiert noch bestätigt, seine Wirksamkeit aber gerade von Kirchengegnern oftmals betont. Seine Heiligkeit der Papst, z.Z. Leo XIII. (1878–1903), nimmt von den alltäglichen Aktivitäten keine Detailkenntnisse; es ist ein halboffenes Geheimnis, dass ein hoher Kurienkardinal (oder gar Kardinäle) die oberste Leitung innehat bzw. haben.

Man muss zudem noch bedenken, dass das – ja noch recht junge – italienische Königreich den Kirchenstaat unlängst überrannt und seine Gebiete annektiert hat. Der Kirchenstaat besteht vom Abzug der französischen Schutztruppen im September 1870 bis 1929 **nicht!** Erst Mussolini wird die Herrschaft über die Vatikanstadt und Castel Gandolfo an den Vatikan als souveränen Staat zurückgeben, in der Zwischenzeit bekämpfen sich aber das Königreich und der Papst. In den fünf Jahrzehnten hält sich der amtierende Papst nur innerhalb der Vatikanstadt auf – Pius IX. (1846–1878) erklärt sich zum „Gefangenen des Vatikans“ –, die der italienische Staat andererseits *de facto* in Ruhe lässt und nicht betritt.

Werden die Spieler zu einem Auftrag herangezogen, werden sie in ein geräumiges Hinterzimmer, tief in den Eingeweiden des Vatikankomplexes, geführt. Das spartanische, zweckdienliche Mobilär steht in einem gewissen Gegensatz zu dem verblässenden Renaissancefresco an der Decke, welches ein biblisches Motiv darstellt (z.B. Rückkehr der Späher mit den Riesenweintrauben aus Kanaan).

Dort empfängt der Leiter dieser Ermittlungsabteilung, von allen nur respektvoll mit seinem Titel, Monsignore, angesprochen, die Abenteurer und legt ihnen die anstehende Aufgabe dar. Seine Sprachgewandtheit ist hinreichend, um nach all den Jahren im Vatikan wie ein typischer Römer zu klingen – selbst auf Latein! –, aber er ist keiner Nation eindeutig zuzuordnen.

**Monsignore M** kennt (möglicherweise sogar im wahrsten Sinne des Wortes) Gott und die Welt, er kann bei jeder Unterweisung örtliche Kontaktpersonen oder Informationsquellen nennen. Dies sind zumeist Sympathisanten der katholischen Sache, aber auch Menschen in geeigneten Positionen anderer Kirchen und Glaubensrichtungen. Er kann den Spielerfiguren somit direkt den Anfang des roten Fadens in die Hand geben. Mitunter wird er es auch für notwendig halten, darauf hinzuweisen, dass besondere Diskretion angebracht ist, obwohl dies für eine Organisation, die es offiziell gar nicht gibt, ohnehin selbstverständlich ist.

Jedes Abenteuer sollte in Monsignore Ms Besprechungszimmer beginnen. M schildert den Spielerfiguren den Auftrag. Zusätzlich zu den Spielerfiguren gibt es einige „Gruppenfiguren“, eine Art wichtiger, immer wieder auftauchender Nichtspielerfiguren, die von der Gruppe gemeinsam geführt werden können.

In Ms Vorzimmer sitzt **Sora Perpetua**, eine junge Nonne, die den meisten Fragen unzugänglich ist, aber heimlich – und selbstverständlich keusch – für einen der männlichen Abenteurer schwärmt. Verlangt der Monsignore aber nach irgendwelchen Akten oder ähnlichem oder weist er sie an, den Abenteurern bestimmte Informationen zu besorgen, geschieht dies effizient und äußerst rasch.

Der **Archivar Fra' Abbondio** ist oft eine der ersten Anlaufstellen, zu der die Spielerfiguren auf der Suche nach Informationen und mitunter auch einem ersten Hinweis gehen. Die Archive der vatikanischen Bibliothek sind ebenso geheimnisumwittert wie umfangreich: Eine der ältesten bestehenden Sammlungen der Christenheit, die seit Jahrhunderten gewissenhaft gepflegt wird. Schon vor Jahrhunderten konnte die mächtige und reiche Kirche Schriften erstehen und bewahren, die Privatleuten unzugänglich gewesen oder in den Zeitläufen abhanden gekommen wären. Man munkelt durch die Jahrhunderte, dass hier auch aufschlussreiche Schriften unter Verschluss gehalten werden, da die Heilige Mutter Kirche es ihren Schäfchen nicht zumuten will, sich mit Problemen zu belasten.

Über die Jahrhunderte zusammengetragen, sind die Archive die weltweit größte Sammlung des Okkulten. Hier gibt es alles: vom Original des *Necronomicon* über diverse „unheilige“ Reliquien, die vollständigen Akten des Templerprozesses bis hin zum ausgestopften Werwolf. Solche Dinge werden natürlich streng unter Verschluss gehalten.

Wir bieten hier acht der neun Figuren dieses Spielhintergrundes an – sechs Männer und zwei Frauen, je nach Zusammensetzung der Gruppe. Die Spielleiterin kann eine beliebige Auswahl aus diesen Figuren treffen, nicht zuletzt auch nach der Geschlechterzusammensetzung der Gruppe. Allerdings sollte Valentin Maximilian Hallhuber dabei sein, da er als einziger über die Fertigkeit *Zaubern* verfügt.

Im Spiel einsetzbare Beschreibungen von Schwartzbachs Fertigkeit *Geister bannen* sowie Szadlowkas *Hellsehen* finden sich nach den Datenblättern. Während *Geister bannen* keinen Nutzen im Abenteuer hat, könnte *Hellsehen* sehr wohl hilfreich werden.

## Urs Böndli

Größe: 1,86 m, Gewicht: 83 kg – 27 Jahre – Ruhm: 12/8 – SG 3 – Schweizer

St 91, Gs 81, Gw 96, Ko 90, In 68, mT 48, Wk 70, Sb 47, pA 82, Au 97, pB 74  
17 LP, 37 AP, 18 GA – B 25 – SchB+3 – Tasten+10, Sechster Sinn+2

**Angriff:** Degen+8 (1W6+3), Dolch+10 (1W6+2), Hellebarde+12 (1W6+3 stechend, 2W6+2 schlagend), Pistole+12 (1W6+2), waffenloser Kampf+12 (1W6+1), Wurfmesser+10 (1W6-1); Raufen+10 (1W6-1) – Abwehr+16, Ausweichen+16, Resistenz+15

**Fertigkeiten:** *Bergsteigen+12, Einbrechen+15, Fingerfertigkeit+9, Gassenwissen+14, Himmelskunde+11, Klettern+16, Meucheln+12, Schleichen+9, Schwimmen+12, Spielen+8, Tarnen+9, Verbergen+6, Verführen+12, Verkleiden+10, Werfen+10*

**Sprechen/Schreiben:** *Deutsch+18/+18, Französisch+10/+10, Italienisch+16/+16, Latein+8/+8*

Böndli hat in seiner kräftigen Gestalt viel mehr Talente schlummern als nur den jungenhaften Naturburschencharme, den man unter der Oberfläche vermutet. Der Bauernsohn aus dem Berner Oberland fügte sich nur widerwillig dem Wunsch seines Vaters, in die Schweizer Garde einzutreten. Er träumte von Reichtum, Abenteuern und fremden Ländern. Als man ihn dabei ertappte, wie er mit großem Wagemut und Geschick eine illegale Lotterie unter den Angestellten des Vatikans organisierte, schien seine Karriere als Gardist beendet. Nicht ganz zufällig bekam Monsignore M von dieser Sache Wind und Böndlis Versetzung zum Dipartimento M rettete ihn vor seiner unehrenhaften Entlassung. In Monsignore Ms Truppe hat er hinreichende Gelegenheit seine zahlreichen – und keineswegs zur Standardausbildung der Schweizergarde gehörenden – Talente zum Wohle der Kirche zu verwenden.

Wenn es darum geht, Kontakte zu Gestalten der Halb- oder Unterwelt, zu Dienstboten oder ähnlichen herzustellen, ist er der richtige Mann. Ebenso verhält es sich mit dem Öffnen verschlossener Türen und Fenster, nicht immer nur bei Tageslicht. Seine Schwächen wie sein Hang zu Glücksspielen und schönen Frauen („*Mein Name ist Böndli, Urs Böndli.*“) führen ihn mehr als einmal in den Beichtstuhl, aber sein Charme und seine vielseitigen Fähigkeiten haben ihm bislang immer noch das Wohlwollen von Monsignore M bewahrt.

## Ferdinand Maria von Schwartzbach OT

Größe: 1,90 m, Gewicht: 88 kg – 31 Jahre – Ruhm: 11/5 – SG 3 – Österreicher

St 100, Gs 78, Gw 92, Ko 99, In 73, mT 39, Wk 44, Sb 63, pA 64, Au 88, pB 82  
19 LP, 46 AP, 32 GA – B 24 – SchB+4 – Hören+4, Sechster Sinn+1

**Angriff:** Bajonett+10 (1W6+4), Degen+12 (1W6+4), Gewehr+13 (2W6+1), Pistole+15 (1W6+2), Schrotflinte+9 (2W6+1); Raufen+10 (1W6) – Abwehr+17, Ausweichen+17, Resistenz+16

**Fertigkeiten:** *Allgemeinbildung+9, Athletik+12, Erste Hilfe+8, Fechten+12, Geister bannen+10, Kampfaktik+13, Maschinenwissen+15, Mechanik+12, Reiten+14, Schwimmen+14, Sprengmeisterschaft+14, Tanzen+12, Telegrafieren+8*

**Sprechen/Schreiben:** *Deutsch+18/+18, Italienisch+15/+15, Latein+10/+15, Serbokroatisch+12/0, Ungarisch+12/+12, Tschechisch+10/0*

Die Ritter des Deutschen Ordens sind schon seit den Kreuzzügen Streiter im Namen Gottes. Die Templerritter wurden noch im Mittelalter unter skandalösen Umständen aufgelöst, den Johannitern ausschließlich karitative Tätigkeiten zugewiesen, der Deutsche Orden wurde zum Großteil protestantisch, aber der katholische Kern des Deutschen Ordens behielt einen Schatten seiner militärischen Vergangenheit im Rahmen des österreichischen Infanterieregiments Nr.4 Hoch- und Deutschmeister bei. Seit Jahrhunderten dient nun ein ausgesuchter Angehöriger des Ordensregiments im Dipartimento M.

Die Abkommandierung zu einer streng vertraulichen Tätigkeit in Rom erweckte Hauptmann von Schwartzbachs Interesse, die seltene Kombination von militärischen und Ingenieursfertigkeiten des Pionieroffiziers wiederum das Interesse des Dipartimento M. Von Schwartzbach ist trotz des etwas irreführenden wienerischen Dialekts ein sehr gewissenhafter und korrekter Mensch, mitunter „päpstlicher als der Papst“ und sich jederzeit dessen bewusst, dass er in die Fußstapfen unzähliger Ordensbrüder getreten ist.

(„OT“ steht für *Ordo fratrum domus hospitalis Sanctae Mariae Teutonicorum Ierosolimitanorum*, den Orden der Brüder vom Deutschen Hospital Sankt Mariens in Jerusalem; aus der lateinischen Kurzfassung *Ordo Teutonicus* leiten sich sowohl das Kürzel als auch die Kurzform „Deutscher Orden“ ab.)

## Don Fabrizio Scarpelli

Größe: 1,75 m, Gewicht: 85 kg – 52 Jahre – Ruhm: 18/9 – SG 4 – Italiener

St 88, Gs 82, Gw 74, Ko 85, In 63, mT 69, Wk 78, Sb 33, pA 46, Au 37, pB 76  
17 LP, 35 AP, 28 GA – B 23 - SchB+3 – Sehen+6, Schmecken+10, Sechster Sinn+3

**Angriff:** Boxen+16 (1W6-1), Schrotflinte+11 (2W6+1); Raufen+8 (1W6-1) – Abwehr+16, Ausweichen+15, Resistenz+16

**Fertigkeiten:** *Allgemeinbildung+9, Athletik+12, Beredsamkeit+16, Geschäftstüchtigkeit+7, Menschenkenntnis+17, Pflanzenkunde+8, Schauspielern+11, Schleichen+10, Spielen+10, Tanzen+13, Tierkunde+8, Zeichensprache+16*

**Sprechen/Schreiben:** *Griechisch+0/+12, Hebräisch+0/+9, Italienisch+18/+18, Latein+12/+12*

Ein einfacher Landpfarrer im Dipartimento M? Viele Fälle führen die Ermittler aufs flache Land, wo intellektuelle Städter sehr oft keinen Zugang zu den hinterwäldlerischen Bauern finden. Anders Don Fabrizio. Der bullige Neapolitaner hat lange genug eine Landgemeinde geführt, um genau zu wissen, was die Bauern denken und wie man sie zum Reden bringt.

Der leidenschaftliche Jäger war zu seiner Zeit am Priesterseminar Boxchampion und ist auch heute noch ein Freund einer „handfesten“ Diskussion. Der Bischof von Neapel war über seine Überstellung an den Vatikan wohl mindestens ebenso froh wie der garibaldistische Bürgermeister seiner Gemeinde, mit dem er allzu oft aneinandergeraten war.

## Valentin Maximilian Hallhuber SJ

Größe: 1,72 m, Gewicht: 79 kg – 57 Jahre – Ruhm: 24/11 – SG 5 – Bayer

St 44, Gs 38, Gw 63, Ko 49, In 95, mT 70, Wk 84, Sb 93, pA 54, Au 39, pB 81  
12 LP, 22 AP, 31 GA – B 22 – SchB+0 – Sehen+3 (mit Brille+6), Sechster Sinn+3

**Angriff:** keiner; Raufen+5 (1W6-4) – Abwehr+12, Ausweichen+12, Resistenz+13

**Fertigkeiten:** *Allgemeinbildung+17, Archivwissen+12, Arkanologie+5, Beredsamkeit+11, Buchführung+10, Chemie+16, Fotografieren+12, Konversation+16, Kryptografie+8, Kunstverständnis+12, Naturkunde+10, Okkultismus+10, Zaubern+8*

**Sprechen/Schreiben:** *Deutsch+19/+19, Englisch+10/+10, Französisch+14/+14, Griechisch+0/+18, Hebräisch+0/+12, Italienisch+18/+18, Latein+18/+18*

Hinter der bairisch-derben Stirn Hallhubers verbirgt sich ein messerscharfer Verstand. Jahrelange Erfahrung und exzellente Schulung haben ihn zu einem gebildeten, weltgewandten Menschen mit großem Organisationstalent gemacht. Eine seiner größten Stärken ist es, Menschen zu beurteilen, für sich einzunehmen und dann gemäß ihrer Stärken und Schwächen für sich einzusetzen. Er ist schon seit langen Jahren für den Vatikan tätig und an vielen Orten in Europa mit Land und Leuten vertraut.

Als Stellvertreter von Monsignore M ist der Jesuit Hallhuber der zweitwichtigste Angehörige des Dipartimento M und sehr oft Anführer eines Ermittlungsteams. Hallhuber verwahrt die Generalvollmacht des Papstes, doch weiß er, dass er diesen „Reserveschirm“ nur äußerst selten benutzen darf: Eine Organisation, welche es offiziell gar nicht gibt, wird sich bemühen, auch die nächsten Jahrhunderte unentdeckt zu bleiben. Gelegentlich ist es auch dringend angeraten, auf keinen Fall im Namen der Kirche aufzutreten, sei es, dass der gute Ruf der Kirche geschützt werden muss oder dass die kirchenfeindliche Umgebung abweisend bis feindselig reagieren könnte. Aber dieses Schreiben sichert in vielen Fällen die Unterstützung katholischer Kreise, insbesondere natürlich von Priestern und Ordensleuten.

Auf Wunsch von Monsignore M hat sich Hallhuber zudem Grundkenntnisse in der Magie angeeignet. Er zaubert nicht gern, aber wenn es denn sein muss, muss es sein.

(„SJ“ steht für die *Societas Jesu*, die Gesellschaft Jesu, also den Jesuitenorden.)

## Dottore Arcangelo Barzanti OP

Größe: 1,64 m, Gewicht: 62 kg – 44 Jahre – Ruhm: 52/13 – SG 10 – Italiener

St 63, Gs 77, Gw 79, Ko 68, In 87, mT 09, Wk 75, Sb 85, pA 74, Au 35, pB 48  
14 LP, 18 AP, 15 GA – B 24 – SchB+2 – Sehen+4 (mit Brille+6), Sechster Sinn+0

**Angriff:** keiner; Raufen+7 (1W6-2) – Abwehr+12, Ausweichen+12, Resistenz+12

**Fertigkeiten:** *Allgemeinbildung+14, Archivwesen+11, Beschatten+10, Buchführung+6, Fingerfertigkeit+12, Gassenwissen+10, Gesetzeskunde+15, Mathematik+8, Schleichen+11, Spurensuche+13, Suchen+10, Verbergen+8, Verhören+14*

**Sprechen/Schreiben:** *Englisch+12/+12, Französisch+12/+12, Griechisch+0/+14, Hebräisch+0/+12, Italienisch+19/+19, Latein+18/+18*

Nach außen hin ist der hagere Karrierejurist Barzanti das prominenteste Mitglied des Dipartimento M, denn er war schon in zwei Heiligsprechungsverfahren als Advocatus Diaboli tätig. Dabei hat er sich als äußerst scharfdenkender Jurist gezeigt, der sein Ziel mit Brillanz, Hartnäckigkeit und allen erlaubten Mittel verfolgt. Als Skeptiker glaubt der Dominikaner auch in den haarsträubendsten Situationen immer noch an eine menschliche oder natürliche Erklärung und sucht mit detektivischem Ehrgeiz nach dem dahintersteckenden „Trick“.

Dem Dominikanerorden untersteht auch heute noch die Inquisition. Wenn es auch 1880 keine Ketzer mehr zu verbrennen gilt, gibt es immer noch genügend Irrglauben, um Barzanti vollauf zu beschäftigen.

(„OP“ steht für *Ordo (fratrum) Praedicatorium*, den katholischen Orden der Dominikaner.)

## Frans Verbruggen OSB

Größe: 1,81 m, Gewicht: 90 kg – 62 Jahre – Ruhm: 6/2 – SG 2 – Belgier

St 40, Gs 65, Gw 55, Ko 68, In 92, mT 58, Wk 52, Sb 84, pA 34, Au 28, pB 64  
11 LP, 20 AP, 19 GA – B 24 – SchB+1 – Sehen+6, Hören+5, Sechster Sinn+2

**Angriff:** keiner; Raufen+4 (1W6-3) – Abwehr+12, Ausweichen+12, Resistenz+13

**Fertigkeiten:** *Archäologie+14, Archivwesen+18, Eidetik+4, Fälschen+16, Geschichte+15, Konversation+12, Kryptografie+12, Kunstverständnis+15, Linguistik+9, Meditation+12*

**Sprechen/Schreiben:** *Aramäisch+0/+14, Flämisch+18/+18, Französisch+14/+14, Griechisch+0/+18, Hebräisch+0/+18, Italienisch+16/+16, Latein+18/+18*

Der Benediktiner ist offensichtlich wie viele seiner Landsleute nicht abgeneigt, sich mit Speis und Trank zu verwöhnen. Eine gute Küche scheint er schon drei Meilen gegen den Wind zu wittern und seine Gefährten dorthin zu führen. Gemäß des Ordensmottos „*Ora et Labora*“ verhält er sich aber bei aller Frömmigkeit und Lebenslust auch als beharrlich stetiger Arbeiter, der sich im Laufe seines Lebens ein gewaltiges Wissen angeeignet hat. Mit seiner Fähigkeit, sich akribisch selbst noch an die kleinsten Details zu erinnern, ist er ein wandelndes Lexikon, bei dem seine Gefährten mit jeder Frage auf eine geduldige Antwort hoffen können - vorzugsweise bei einem guten Essen oder einem guten Tropfen.

(„OSB“ steht für *Ordo Sancti Benedicti*, also den Orden des Heiligen Benedikt.)

## Michele Aveline Dasseur

Größe: 1,61 m, Gewicht: 50 kg – 32 Jahre – Ruhm: 15/6 – SG 3 – Französin

St 42, Gs 85, Gw 87, Ko 38, In 72, mT 48, Wk 57, Sb 68, pA 94, Au 88, pB 89  
12 LP, 29 AP, 41 GA – B 25 – SchB+1 – Sechster Sinn+2

**Angriff:** Dolch+6 (1W6), Pistole+8 (1W6+2); Raufen+6 (1W6-3) – Abwehr+13,  
Ausweichen+14, Resistenz+14

**Fertigkeiten:** *Allgemeinbildung+12, Erste Hilfe+16, Gerichtsmedizin+14, Medizin+14,  
Menschenkenntnis+10, Pharmakologie+9, Robustheit+9, Tanzen+12, Verführen+15,  
Verkleiden+12*

**Sprechen/Schreiben:** *Deutsch+8/+0, Englisch+10/+10, Französisch+18/+18,  
Italienisch+14/+14, Latein+12/+12*

Michelle Dasseur ist eine attraktive, temperamentvolle Frau, die ihre Ansichten zwar mit reichlich Charme, in jedem Falle aber mit Feuer vertritt. Sie war während des Deutsch-Französischen Kriegs von 1870/71 Krankenschwester im belagerten Paris. Frisch verwitwet, wuchs in ihr der Wunsch, dem Wüten des Krieges Einhalt zu gebieten. Während der Kriegswirren in Paris kam sie mit einem Ermittlungsteam des Dipartimento M zusammen, das einige rätselhafte Vorkommnisse in der Kanalisation untersuchte. Michele erwies sich als wertvolle Verbündete und wurde so zur Mitarbeiterin des Dipartimento M. Ihre lebensfrohe Art verschafft ihr leicht Zugang zu Menschen, die sich den zum Teil doch schon gesetzteren Herren des Dipartimento M verschließen würden. Ihre vielseitigen Sprachkenntnisse und ihre Verkleidungskünste machen sie zu einer guten Kundschafterin in Diensten des Vatikans.

## Brigitta Szadlowska

Größe: 1,64 m, Gewicht: 47 kg – 24 Jahre – Ruhm: 6/15 – SG 3 – Amerikanerin polnischer Abstammung

St 31, Gs 74, Gw 80, Ko 20, In 79, mT 100, Wk 87, Sb 47, pA 76, Au 93, pB 33  
9 LP, 29 AP, 17 GA – B 24 – SchB+0 – Hören+10, Sechster Sinn+5

**Angriff:** keiner; Raufen+6 (1W6-4) – Abwehr+12, Ausweichen+12, Resistenz+12

**Fertigkeiten:** *Allgemeinbildung+11, Erste Hilfe+10, Hellsehen+10, Konversation+14, Meditation+10, Menschenkenntnis+14, Séance+14*

**Sprechen/Schreiben:** *Englisch+16/+16, Französisch+10/+10, Italienisch+12/+12, Latein+12/+12, Polnisch+16/+16*

Schon die Mutter und Großmutter von Brigitta Szadlowska hatten die gleiche, starke übersinnliche Begabung. Bereits während ihrer strengen katholischen Erziehung in einer Klosterschule wurde diese Begabung bei der Kirche aktenkundig. Seit zwei Jahren ist die junge Frau nun zur Freude ihrer Eltern, die natürlich nichts von ihrer genauen Tätigkeit wissen, für Monsignore Ms Abteilung tätig. Nach anfänglichen Anpassungsschwierigkeiten legt sie jetzt allmählich ihre Scheu und Zurückhaltung ab und beginnt, etwas von der Weltgewandtheit der anderen Mitarbeiter des Dipartimento M anzunehmen.

## Geister bannen

(sozial – schwer)

Plausibilitäts-Indikation [x/xx] – **Wk81**, mT61; Erfolgswert +4

Zeitliche Abstände: 30 Minuten – Zielwert: Wk des Geistes

*Geister bannen* ist die Fertigkeit, einen spukenden Geist von seiner Bindung an das Diesseits zu befreien und auf seinen Weg ins Jenseits zu senden. Kirchenmänner benutzen dazu Gebete wie beim Exorzismus, Okkulte Ermittler hingegen setzen auf magische Formeln, Schutzsymbole etc. Sicherheitshalber sollte man Geister nur aus einem festen Schutzkreis heraus bannen, der zumindest den Austreiber vor Angriffen unwilliger Geister schützt. Ein solcher kann innerhalb von **10 Minuten** angelegt werden, ohne dass man dafür würfeln muss.

Wie lange der Abenteurer für einen Geisterbann braucht, hängt von der Willenskraft des Geistes ab. Diese ist von Geist zu Geist unterschiedlich und wird in erster Linie durch die **Präsenz** des Geisterwesens bestimmt. Der Bannende muss mehrere **EW:Geister bannen** mit den unten aufgeführten Modifikationen durchführen. Erreicht der Gesamtwert der Würfe den Zielwert, also die Wk des Geistes, sendet er ihn erfolgreich ins Jenseits. Ein einfacher Fehler bedeutet für den Abenteurer einen Malus von 1 auf alle folgenden EW, da seine Konzentration gestört ist. Bei einem **kritischen Fehler** kommt es zu einem sofortigen Abbruch des Bannvorgangs und der Geist kann sich dem Abenteurer widersetzen. Dies wirkt wie ein Angriff mit **Grauen+5 (1W6)**.

Ob sich ein Geist freiwillig austreiben lässt oder nicht, hängt von der Situation ab und ist von der Spielleiterin entsprechend festzusetzen. Manche Geister sehnen sich nach Erlösung von ihrem Dasein und halten freiwillig still, andere möchten von ihrer geisterhaften Existenz nicht lassen und wehren sich. Diese können zwar den Exorzisten nicht angreifen, solange dieser durch einen Schutzkreis geschützt ist, wohl aber dessen Freunde – und sie können zu fliehen versuchen.

### Zuschläge und Abzüge beim Bannen von Geistern

-4 der Abenteurer hat den Geist bereits früher schon einmal vergeblich zu bannen versucht

-2 der Abenteurer hat keine geeigneten Hilfsmittel zur Verfügung

-1 der Abenteurer kennt den Namen des Geistes nicht

+1 der Abenteurer kennt den Namen des Geistes

+2 der Abenteurer hat geeignete Hilfsmittel zur Verfügung

+4 der Abenteurer weiß, was den Geist im Diesseits hält

## Hellsehen

(angeboren)

Plausibilitäts-Indikation [x3xx] – **mT81**; Erfolgswert +9 (Übersinnlich Begabte: Erfolgswert +3+mT/10) – nicht steigerbar

Plausibilitäts-Indikation [0000] – **mT91**; Erfolgswert +6 (Übersinnlich Begabte: Erfolgswert +mT/10) – 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. Diese 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* 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 Zauber (z.B. *Amoricum*), die auf Heimlichkeit angelegt sind, 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.

Abenteurer mit mT unter 91 (bzw. unter 81 ab Plausibilitäts-Indikation [0x00]) haben ihre Gabe schon in frühester Kindheit erfolgreich unterdrückt und können sie daher nicht nutzen.

# Ein ägyptischer Führer

## Hosni Ja'far Hassan Malik

Größe: 1,78 m, Gewicht: 92 kg, rechtshändig – 44 Jahre – Ruhm: 14/3 – SG 3

St 81, Gs 71, Gw 68, Ko 78, In 54, mT 78, Wk 78, Sb 45, pA 75, Au 82, pB 72  
16 LP, 27 AP, 23 GA – B 31 – SchB+3

**Angriff:** Dolch+9 (1W6+2); Raufen+7 (1W6-1) – Abwehr+14, Ausweichen+14, Resistenz+15

**Fertigkeiten:** Abrichten+12 (Esel), Allgemeinbildung+9, Beredsamkeit+13, Eidetik+4, Erste Hilfe+6, Gassenwissen+15, Geschäftstüchtigkeit+14, Geschichte+8, Gespann fahren+17, Körperbeherrschung+13, Konversation+14, Laufen+10, Mechanik+8, Menschenkenntnis+13, Reiten+17 (Kamel), Schauspielern+13, Suchen+4, Tanzen+12, Überleben+8

**Sprechen/Schreiben:** Arabisch+16/+0, Deutsch+6/+0, Englisch+8/+0, Französisch+6/+0, Türkisch+13/+0

**Sinne:** Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8, Sechster Sinn+3

Hassan verfügt zudem noch über die Waffenfertigkeiten *Pistole*+8 und *Gewehr*+7, hat diese Waffen aber nicht bei sich.

**Ausrüstung:** Galabijah, Untergalabijah, etwas Kleingeld und was man halt sonst noch so in den Taschen seiner Galabijah verstecken kann

Hosni Ja'far Hassan Malik, gemeinhin nur „Hassan“ genannt, ist ein ehemaliger Soldat der Armee des Khediven, der nach seinem Abschied in seine Heimat Luxor zurückgekehrt ist und sich nun als Touristenführer verdingt. Hassan ist kompetent und ehrlich und hat sich als solcher einen guten Ruf innerhalb von Luxor erworben. Er kennt die Stadt und alle Attraktionen im direkten Umkreis sehr gut und ist willens, zu vertretbaren Preisen Führungen zu organisieren.

Hassan wohnt mit seiner Familie (seiner Frau Halah und seinen fünf Kindern Amina, Zahra, Ja'far, Bilyamin und Ahmed) in einem zweistöckigen Haus im kleinen Dorf El-Ezba (Arabisch für „Weiler“), auf dem Westufer des Nils. Das Dorf ist von der Anlegestelle am Westufer etwa eine halbe Stunde mit Esel oder Kalesche entfernt. Hassan raucht gern, und mit europäischen Zigaretten kann man ihm immer eine Freude machen.

Hassan hat eine Unzahl von Kontakten in Luxor und den Dörfern auf dem Westufer, auch zu Antiquitätenhändlern (allerdings nicht zu Quellen illegaler Güter). Touristen, die ihm sympathisch sind, lädt er gern zu sich nach Hause ein, wo Halah sie mit köstlichem arabischen Essen bis zum Abwinken bewirbt. Gefällt es seinen Gästen in seinem Haus, könnte er ihnen auch anbieten, zu einem Spottpreis von **5 Piastern** pro Tag einen Raum in seinem Haus zu vermieten, inklusive umfangreichem Frühstück.

Hassans Haus in El-Ezba, gleichwohl etwas abseits gelegen, böte sich für Abenteurer, die sich (vielleicht nach Ende des Abenteuers) längere Zeit hier niederlassen möchten, als Basis an. Die archäologischen Monumente des Westufers sind von hier allesamt gut zu erreichen, und zum Ostufer sind es von hier (einschließlich der Überfahrt über den Nil) auch nur 45 Minuten.

Hassan ist leicht rundlich gebaut. Er hat die dunkle Haut eines Fellachen und graue Augen.

(Hassan wurde in *Sturm über Ägypten* eingeführt.)

**Hosni Ja'far Hassan Malik**



## *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 Zerzura in der Libyschen Wüste.
- Ort:** Das Grimoire ist bereits im Besitz des Spielers
- Paradigma:** Islamisch
- Zauber:** *Gewichtslosigkeit, Kopieren, Magisches Streichholz, Schlüsselmeister, Sterilisieren, Unsichtbare Hand*
- Fertigkeiten:** *Archäologie, Arkanologie, Einbrechen, Naturkunde, Okkultismus, Suchen*

## *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 Zerzura in der Libyschen Wüste.
- Ort:** Das Grimoire ist bereits im Besitz des Spielers
- Paradigma:** Islamisch
- Zauber:** *Gewichtslosigkeit, Kopieren, Magisches Streichholz, Schlüsselmeister, Sterilisieren, Unsichtbare Hand*
- Fertigkeiten:** *Archäologie, Arkanologie, Einbrechen, Naturkunde, Okkultismus, Suchen*

## Gewichtslosigkeit

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

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

<b>Ermüdung:</b>	3 AP
<b>Wirkbereich:</b>	physisch (WW:Ko/10)
<b>Dauer:</b>	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
<b>Utensilien:</b>	offene Flamme, Aschkrautöl (v)
<b>Auslösephase:</b>	10 Sekunden
<b>Auslöser:</b>	Wort
<b>Prägung:</b>	Person
<b>Reichweite:</b>	Berührung
<b>Magieart:</b>	energietheoretisch
<b>Paradigma:</b>	Industriell
<b>Kategorie:</b>	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 *[xx1x]* bis zu 10 Minuten bei *[xx4x]*), erlischt aber sofort, wenn der Auslösende sich nicht mehr auf sie konzentriert.

## Schlüsselmeister

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

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

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

## Der Text im *Buch der Vergrabenen Perlen*

Wende Dich auf dem Ostufer, vom alten Al-Uqsor ausgehend, in die Richtung des Tales der Könige. Du darfst es aber nicht erreichen, sondern musst ein Zehntel Iteru, bevor du es erreichst, an einer Stelle, an der ein Felsen thront, der Dich eines Kameles gemahnt, nach Westen, hinein in die Hügel, die selbst die Grabräuber wegen ihrer Kargheit scheuen. Gehe zuerst ein Zehntel Iteru in westlicher, dann nicht ganz vier Zehntel Iteru in nordwestlicher, bis Du auf einen kleinen Felsen in Form eines Eselskopfes stößt, dann vier zehntel Iteru und ein Meh in nordnordwestlicher bis zu einem kleinen, aufrecht stehenden Stein der rechts ein rundes Loch hat, das an seiner Linken in eine Spitze ausläuft, und von dort letztlich ein Zehntel und noch einmal ein zwanzigstel Iteru (letzteres sind etwa eintausend Meh) in nordöstlicher Richtung. Triffst Du unterwegs jemanden, rede nicht mit ihm und frage ihn vor allem nicht nach Deinem Ziel! Er würde Dir den Schatz abspenstig machen wollen. Doch gehe im Hellen! Des Nachts sind die Dschinn aktiv, denen Du nur mit Mühe wirst widerstehen können.

Am Ende Deines Weges kommst zu einer engen Schlucht vom Fünftel eines Zehntels eines Iterus in Länge, an deren Ende das Heim der Schätze liegt. Du erkennst es an einem flachen, rechteckigen Pyramidenstumpf. Er beherbergt die Vorkapelle und dahinter zwei kleinere, mit Reliefs geschmückte Kultkammern. Um zum Grab zu gelangen, musst Du graben, und zwar in der rechten der beiden Kultkammern, etwa zwei Meh von der hinteren und etwa zwei Meh von der linken Wand entfernt. Dann kannst Du hinabsteigen. Vergiss nicht ein Seil!

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!

**Der „Kamelfelsen“**



**Der „Eselskopfstein“**



## Der „Lochstein“



## Anmerkungen zum obigen Text

Die ägyptischen Längenmaße stehen für:

**Iteru:** Der *königliche Fluss* (eine ägyptische Meile) hat eine Länge von 20.000 Meh und entspricht somit etwa 10,5 Kilometern.

**Meh:** Die altägyptische Königselle (auf Englisch *cubit*) steht für etwa 52,4 Zentimeter (sieben ägyptische *Scheseb*, also Handbreiten). Zwei Meh sind also etwa 1 Meter.

Die Spielleiterin sollte davon ausgehen, dass diese Umrechnungen vor Beginn des Abenteuers bereits erfolgt, die Entsprechungen also bekannt sind.

Wer die Anreise genauer ausspielen möchte, kann sich daran halten, dass die Abenteurer wohl zu Fuß und mit leichter Last in unwegigem Hügelland unterwegs sind, also pro Stunde 3 Kilometer zurücklegen (mit schwerer Last sinkt dies auf 2 Kilometer pro Stunde).

Bis zum „Kamelfelsen“ (der etwa 1 Kilometer vor dem Tal der Könige steht) geht die Reise durch einen Weg in gutem Zustand, man ist also mit 4 km/h unterwegs; gehen wir davon aus, dass die Gruppe über den Nil angereist ist, reden wir von etwa 10 Kilometern bis zum Felsen, Von dort aus bedeuten die Angaben im Text (auf leichte Last gerechnet).

1 Kilometer nach Westen  
4 Kilometer nach Nordwesten  
4,5 Kilometer nach Nordnordwest  
1,5 Kilometer nach Nordost

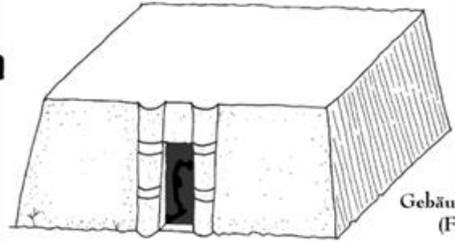
Das sind 11 Kilometer, die sollten sich ohne Probleme in vier Stunden bewältigen lassen. Die erwähnte enge Schlucht ist etwa 300 Meter lang (nicht ganz 0,03 Iteru).

## Die Umgebung des Grabes

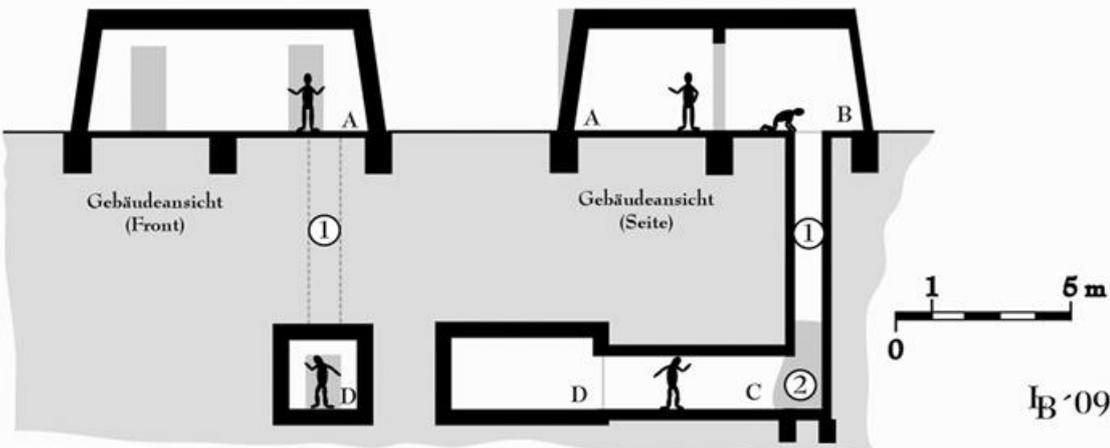
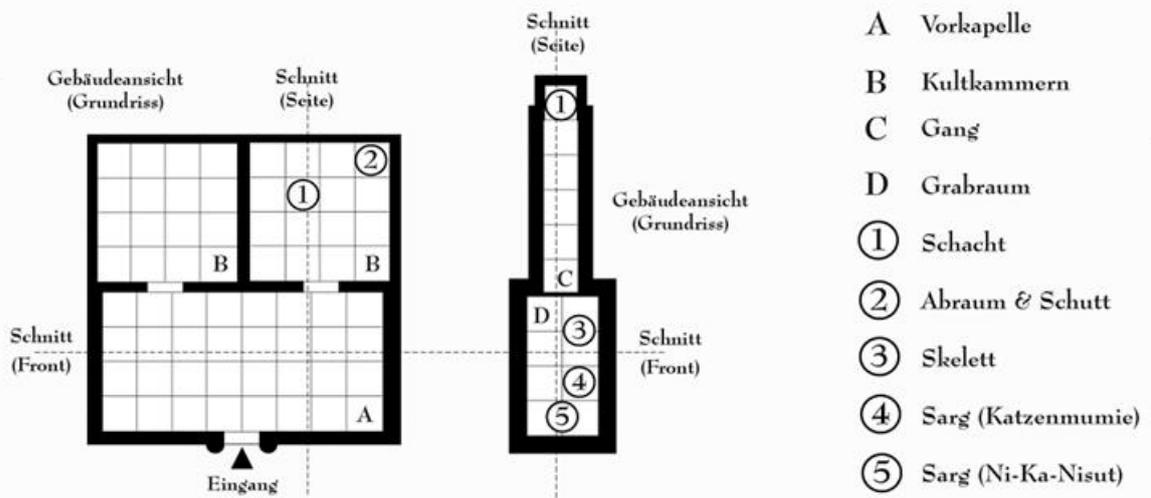


# Die einsame Mastaba

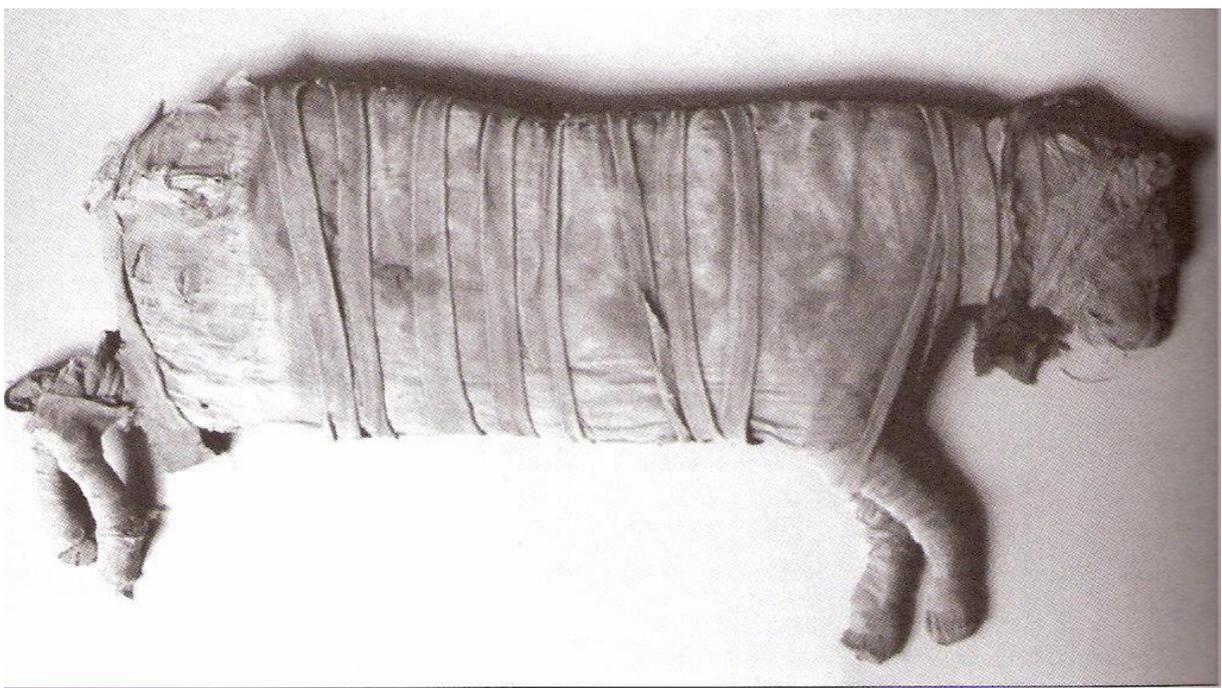
## Die einsame Mastaba



Gebäudeansicht (Front)



## Die beiden Mumien



## Der Herzskarabäus



## Der Text in Fatmas Schriftrollenbehälter

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!