



Eine einführende Broschüre von Rainer Nagel

(mit Dank an Dirk Kapfenberger, Thomas Langner, Günther Schollmayer, Jürgen Stoll und Alexandra Velten)



„Eine halbe Minute, die uns eine Ewigkeit erschien, stand sie da, auf einer Seite von dem erhobenen Kreuzifix, auf der anderen von den Zaubermitteln, die ihr den Eintritt in die Gruft verwehrten, gebannt.“
(aus *Dracula* von Bram Stoker)

Dieser Text dient dazu, Spielern die Möglichkeit zu geben, bereits vor Erscheinen des Quellenbandes *Cabinett der Curiositäten und Mirakel*, der die Magie und das Übernatürliche bei ABENTEUER 1880 ausführlich beschreibt, einen Abenteurer zu spielen, der in der Lage ist, magische Gegenstände herzustellen und künstlich erschaffene Kreaturen mit Leben zu versehen.

Hierzu stellen wir nachstehend den Abenteurertyp des **Alchimisten** vollständig vor, einschließlich neuer Fertigkeiten, die er für seine Tätigkeit benötigt. Im Gegensatz zu anderen Bänden der Reihe *Mein erster Magier* geben wir hier keine Kurzversion der Magieregeln. Ein Alchimist kann zwar *Zaubern* erlernen, aber erst im weiteren Verlauf des Spiels. Hier geht es um die handwerklich-magischen Aspekte der 1880-Spielwelt. Ein Alchimist sollte aber deutlich weniger Schwierigkeiten haben, einen Lehrmeister für *Zaubern* zu finden, als dies bei Anderen der Fall sein mag.

Alchimist

„In Summa. Steige durch großen Verstand von der Erden gen Himmel / und von dannen wiederumb in die Erde / und bringe die Krafft der öbern und untern Geschöpff zusammen / so wirst du aller Welt Herrlichkeit erlangen: Dannenhero auch kein verächtlicher Zustand mehr umb dich sein wird.“
(aus der Genfer Übersetzung der *Tabula Smaragdina* von 1702)

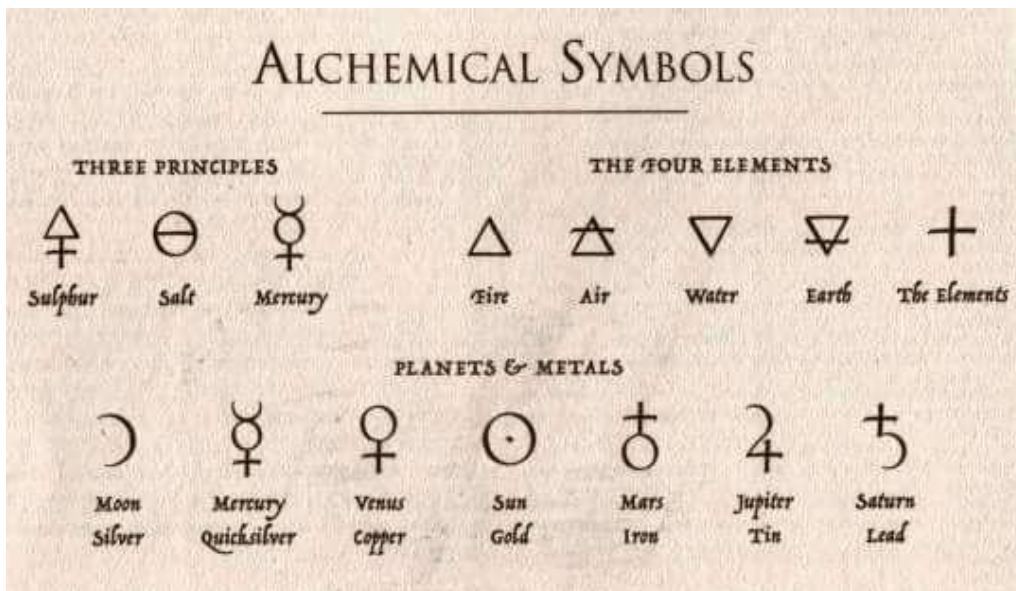
Mindestanforderungen: In61, Gs61

Der Alchimist ist der theoretische Forscher und Handwerker unter den Magieanwendern. Ihn interessiert die Natur der Welt, ihre Zusammensetzung und die Anwendung dieser Kenntnisse auf das praktische Leben. Die meisten Alchimisten sind weder Feldforscher noch Abenteurer, und schon gar keine Kämpfer; sie sind damit zufrieden, ihre Kenntnisse zu erweitern und in ihren Laboratorien zu experimentieren. Nur wenige Alchimisten ziehen selbst auf Abenteuer aus, und das auch meist nur, weil sie sich davon neue Erkenntnisse versprechen oder selbst Spuren seltener Materialien oder Essenzen nachgehen wollen. Die meisten Alchimisten in einer Kampagne werden Zulieferer der Spielerfiguren sein – oder Auftraggeber. Der *Binder* hat sich darauf spezialisiert, gegen

gutes Geld (denn die Tätigkeit ist gefährlich) in Zusammenarbeit mit einem Beschwörer Dämonen in Gegenstände zu binden; manche von ihnen erlernen auch selbst die Kunst des Beschwörens. Der *Konstrukteur* hat sich auf das Erschaffen von belebten Kreaturen verlegt, wozu er auch Kenntnisse in der Dämonologie benötigen mag. Der *Sucher* ist den Geheimnissen der materiellen Welt auf der Spur; ihn dürstet es danach, niedere Metalle in edle zu verwandeln und letztlich das *Opus magnum*, den Stein der Weisen, zu finden, oder den Alkahest, das universelle Lösungsmittel. Der *Thaumaturg* schließlich ist ein Handwerker, der magische Gegenstände erschafft, die nicht ganz so stark sein mögen wie die des Binders, aber dafür sicherer und schneller herzustellen sind.

Der Alchimist kann zu Spielbeginn die Fertigkeit *Alchimie* so günstig erlernen wie kein anderer Abenteurer, und er ist der einzige, der von Anfang an über die Fertigkeit *Animata erschaffen* verfügen kann. Um diese Fertigkeiten allerdings anwenden zu können, muss der Alchimist über ein speziell eingerichtetes **Labor** verfügen. Dieses kostet ihn pro Stufe des Plausibilitäts-Indikators in den beiden Stellen *Übernatürliches* und *Magie* jeweils **1.000 Mark** – also mindestens **2.000 Mark**, da die Fertigkeit einen Mindest-Indikator von $[x11x]$ benötigt. In einer Welt mit einem Indikator von $[x44x]$ würde ein solches Labor also **8.000 Mark** kosten. Man sollte somit davon ausgehen, dass ein Alchimist unterhalb der Einkommensklasse **F** zu Spielbeginn mehr oder minder stark verschuldet ist – was ein Grund sein könnte, auf Abenteurer auszugehen.

Befreundete Alchimisten können sich ein Labor teilen, ein Schüler kann das Labor seines Lehrmeisters benutzen (sofern dieser über eines verfügt). Ab einer Plausibilitäts-Indikation von $[xx3x]$ sind Magiergilden möglich, die ihre Labore ihren Mitgliedern oder an Vertragsalchimisten zur Verfügung stellen oder ggf. vermieten; ab $[xx4x]$ gibt es spezialisierte Anbieter, die Labore für **100 Mark pro Tag** an Kunden vermieten (wobei benötigte Materialien entweder vom Kunden gestellt werden oder zusätzlich bezahlt werden müssen).



Fachkenntnisse

1 Lernpunkt:

Alchimie+6 (**In61**, Gs21) *
 Allgemeinbildung+10 (**In21**)
 Geschichte+6 (**In31**)
 Handwerk+14 (**Gs11**)
 Meditieren+6 (**Wk61**)
 Naturkunde+6 (**In31**)
 Okkultismus+10 (**In21**)
 Schreiben+9 (**In61**)
 Sprechen+9 (**In61**)

2 Lernpunkte:

Animata erschaffen+6 (**In61**, mT31) *
 Anthropologie+6 (**In61**)
 Chemie+6 (**In61**)
 Fälschen+8 (**Gs61**)
 Kryptografie+6 (**In61**)
 Linguistik+6 (**In61**)
 Mathematik+6 (**In61**)
 Pharmakologie+6 (**In61**)
 Schreiben+14 (**In61**)
 Sprechen+14 (**In61**)
 Telegrafieren+10 (**In31**, Gs31)
 Keule+6 (**St01**)

3 Lernpunkte:

Archivwesen+10 (**In31**)
 Buchführung+6 (**In31**)
 Erste Hilfe+8 (**Gs31**, **In31**)
 Fotografieren+10 (**Gs11**)
 Gerichtsmedizin+6 (**In61**, Gs31)
 Geschäftstüchtigkeit+8 (**In31**)
 Himmelskunde+6 (**In21**)
 Landeskunde+10 (**In21**)
 Mechanik+8 (**Gs31**, **In31**)
 Dolch+6 (**Gs01**)

* = neue Fertigkeit (s.u.)

Ruh zu Spielbeginn						
01	02-30	31-50	51-80	81-95	96-99	100
2/4	3/4	4/4	4/3	5/2	6/3	8/4

Finanzielle Lage zu Spielbeginn						
01	02-30	31-50	51-80	81-95	96-99	100
C	D	E	F	G	H	I

Alchimisten ermitteln ihre **Ausdauer** (s. *Buch der Regeln*, S. 20) zu Spielbeginn wie *Andere Abenteurer*; dies gilt auch für die **Erhöhung der Ausdauer** nach Tabelle 9C (s. *Buch der Regeln*, S. 117). Aufgrund seiner Vertrautheit mit dem Okkulten erhält der Alchimist den Zuschlag von +6 beim Auswürfeln der **Geistigen Ausdauer** (s. *Buch der Regeln*, S. 128).

Eine Begriffserklärung

„Die ältesten bekannten Aufzeichnungen über die Alchimie, insbesondere die Tabula Smaragdina, stammen aus dem alten Ägypten und dem hellenistischen Griechenland. Da diese zunächst ausschließlich über die arabische Welt nach Europa gelangten, stammt das Wort Alchemie (über mittellateinisch *alkimia*, französisch-spanisch vermittelt und eingebürgert seit dem 14. Jahrhundert) vermutlich aus dem Arabischen, das wiederum seinen Ursprung im Griechischen (eventuell *chymia* bzw. *chemeía* für ‚Metallguss‘, ‚Guss‘, oder auch *chymos* für ‚Flüssigkeit‘) haben könnte. Die Bedeutung des Wortes ist bislang nicht sicher geklärt, die möglichen Auslegungen vielfältig. Paracelsus und Georg Agricola verwendeten die Worte *chymia* für Alchimie bzw. *chymista* für den Alchimisten. Beispielsweise lässt sich Alchimie nach älteren Annahmen mit ‚Kunst der Ägypter‘ oder aus koptisch / altägyptisch *kēmi* ‚schwarze Erde‘, in einer anderen Lesart dagegen als ‚Lehre des Gießens‘ übersetzen. Die Tabula Smaragdina war das grundlegende Buch der (abendländischen) Alchimisten. Sie ist eine dem Hermes Trismegistos zugeschriebene, ursprünglich wohl griechische, später in lateinischer Fassung verbreitete Sammlung von wenigen, schwer verständlichen und auslegungsbedürftigen Sätzen, in denen die gesamte Weltweisheit enthalten sein soll.“

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

Neue Fertigkeiten

„Dannhero können wundersame Dinge gewircket werden / wann es auff solche Weise angestellet wird.“
(aus der Genfer Übersetzung der *Tabula Smaragdina* von 1702)

Alchimie und *Animata erschaffen* sind immer **Komplexe Fertigkeiten**. Ihre Anwendung an sich ist recht einfach, die gestellte Aufgabe ist aber nur mit einem gewissen Zeitaufwand zu lösen (s. *Buch der Regeln*, S. 44).

Schlägt die Komplexe Anwendung einer dieser Fertigkeiten fehl, kann der Alchimist es mit den gleichen Materialien noch einmal versuchen, muss aber erneut die Hälfte der bislang aufgebrauchten Zeit einsetzen, um alles zu überprüfen und das Verfahren nach Fehlern durchzugehen. Schlägt der Erschaffungsversuch **kritisch** fehl, sind alle Vorbereitungen umsonst und das zusammengetragene Material ist auch für Folgeversuche nutzlos. Für *Alchimie* gilt zudem die Tabelle auf Seite 4.

Alchimie (geistig – schwer)

Plausibilitäts-Indikation [x11x] – **In61**, Gs 21, *Okkultismus*; Erfolgswert+4

Alchimie als Teil der klassischen Naturphilosophie ist die Lehre von den Stoffen, aus denen die Welt zusammengesetzt ist, und von den Einsatzmöglichkeiten dieser Stoffe sowie ihrer Reaktionen zueinander. *Alchimie* vertritt dabei ein magisches Weltbild und ist deshalb nur bedingt mit *Naturkunde* kompatibel – die Inhalte der beiden Fertigkeiten widersprechen einander häufig.

Ein Alchimist oder Thaumaturg besitzt Kenntnisse über den magischen Aufbau der Welt und kann diese zum Erschaffen von Gegenständen mit besonderen Kräften nutzen. Welche Gegenstände mit welcher Stärke erschaffen werden können, hängt von der **Plausibilitäts-Indikation** der Spielwelt ab. Wir geben weiter unten vier Beispiele für Gruppen von Gegenständen sowie fünf Beispiele für besondere alchimistische Materialien.

Kritische Fehler beim EW:Alchimie

01–20	keine Auswirkungen
21–35	Das Labor kann wegen starker Verschmutzung durch Rauch etc. für 1W3 Tage nicht genutzt werden; der Alchimist erleidet hartnäckige Verfärbungen von Kleidung, Haut und Haaren.
36–50	Ein Teil der Laborausstattung wird beschädigt und muss ersetzt werden (50% der ursprünglichen Kosten).
51–60	Der Alchimist wird verletzt und erleidet 1W6 schweren Schaden.
61–80	Einer der Sinne des Alchimisten (zufällig ermittelt) erhält 1W3 Tage -4 auf alle EW und PW.
81–90	Eines der Attribute des Alchimisten (zufällig ermittelt) erhält 1W3 Tage -20 auf alle PW.
91–99	Das Labor explodiert; die Ausstattung ist verloren, der Alchimist erleidet 2W6 schweren Schaden.
100	Es kommt zu einem „magischen Unfall“ mit längerfristigen Folgewirkungen (z.B. Eindringen einer übernatürlichen Kreatur oder einem Rückschlag der Wirkung des Experiments auf den Alchimisten), der von der Spielleiterin bestimmt wird.

Animata erschaffen (körperlich – schwer)

Plausibilitäts-Indikation [x111] – **In61**, mT31, *Okkultismus*; Erfolgswert+4

Mittels dieser Fertigkeit kann man künstliche Wesen erschaffen, die auf arkane Art zum „Leben“ erweckt werden oder beseelt werden können. Der Vorgang ist von Wesen zu Wesen unterschiedlich und erfordert in der Regel langwierige Vorbereitungen, das Warten auf die richtigen Umstände usw. Erst wenn alle Bedingungen erfüllt sind, kann der Erfolgswurf gemacht werden. Ist dieser erfolgreich, erwacht das Wesen zum Leben bzw. kann beseelt werden. Eine Spielerfigur, die Animata erschaffen möchte, benötigt ein Labor der gleichen Preisklasse, wie es für *Alchimie* nötig ist. Man lernt die Fertigkeit einmal und kann damit alle Arten von Animata erschaffen, sofern man über eine Anleitung (in der Regel ein Ritual aus einem Grimoire oder anderen Schriftstück) verfügt.

Die Bedingungen zur Erschaffung eines magischen Kunstwesens sind stets unterschiedlich; sie finden sich in magischen Grimoires und anderen Schriften. Wir geben weiter unten vier Beispiele.

Magische Gegenstände

„Herr Custodis, der Archivar des Instituts, nehme ich an?“

„Der bin ich in der Tat. Ihr Chronologe, Ihr Detektiv, Ihr Spezialist in Gegenständen der Zauberkunst.“
(Professor Olivero und Herr Custodis in *Melisande die Fee* von Andrea Instone)

Wer über die Fertigkeit *Alchimie* verfügt, kann ab einer **Plausibilitäts-Indikation von [x11x]** magische Gegenstände herstellen. Je höher die Plausibilitäts-Indikation der Spielwelt ist, desto mächtiger können diese Gegenstände werden – aber desto länger dauert auch ihre Herstellung.

Grundsätzlich können folgende Arten von Gegenständen durch Anwendung von *Alchimie* hergestellt werden: Amulette, Hekata, Talismane, Theraphime und Waffen. Nachstehend beschreiben wir beispielhaft Amulette, Hekata, Talismane und Waffen mit ihren Spielwirkungen und geben Hinweise zur regeltechnischen Abwicklung ihrer Erschaffung. Theraphime hingegen sind sehr spezielle Gegenstände, die hauptsächlich der Kontaktaufnahme mit Elementarwesen dienen, weshalb wir sie in dieser einführenden Broschüre nicht behandeln.

Die Verfügbarkeit von magischen Gegenständen hängt von der Plausibilitäts-Indikation der Spielwelt ab:

Plausibilitäts-Indikation [xx1x]: Magische Gegenstände sind nicht einfach zu beschaffen. Sie werden von allenfalls durch Mundpropaganda bekannten Einzelpersonen nach Gusto oder durch direkten Auftrag hergestellt. Einen öffentlichen Handel gibt es nicht.

Plausibilitäts-Indikation [xx2x]: Magische Gegenstände sind zwar häufiger, aber trotzdem nicht leicht zu beschaffen. Es gibt einen überschaubaren Handel mit Grimoires, vielleicht sogar den einen oder anderen Laden in Großstädten. Manche Alchimisten oder Thaumaturgen haben einen überregionalen Ruf und nehmen Aufträge von außerhalb ihres Bekannten- und Kontaktkreises an.

Plausibilitäts-Indikation [xx3x]: Magische Gegenstände sind vergleichsweise häufig. In vielen Städten finden sich Zauberkäfen, Hersteller werben in Zeitungen für ihre Waren, stehen vielleicht sogar im Telefonbuch.

Plausibilitäts-Indikation [xx4x]: Magische Gegenstände sind leicht zu beschaffen. Es gibt Manufakturen, die in Massenherstellung einen festen Kundenstamm betreuen. In einer solchen Welt mag es sogar einen Versandhandel mit magischen Gegenständen geben.

Vom Unterschied zwischen Amuletten und Talismanen

„Nach dem Unterschied zwischen Amuletten und Talismanen fragt ihr, meine Schüler? Nun, ich will es euch erklären, denn ohne genaue Erklärung ist das Begreifen nicht möglich. Zuerst einmal: Besagter Unterschied liegt nicht darin, dass Amulette von Jedem genutzt werden können und Talismane nur von jenen, auf die sie geprägt sind. Wenn ihr das noch glaubt, habt ihr die falsche Literatur gelesen, ja, so ist das. Es geht im Prinzip hierum:

Das Amulett ist der stärkere der beiden Gegenstände, aber zugleich auch der – statistisch gesehen, denn wir wissen ja: ohne Statistik tut sich wenig in der Magie – kurzlebigere. Ein korrekt gefertigtes Amulett wehrt einen magischen Angriff jener Art, auf die es abgestimmt ist, vollkommen ab. In der Theorie zumindest – es könnte ja versagen. Auf jeden Fall reden wir hier von einer eigenständigen, zusätzlichen Schutzwirkung gegen Magie.

Ein Talisman hingegen kann nichts abwehren – aber dafür kann er auch nicht, wie das Amulett, zerstört werden, wenn er seine magische Funktion nicht erfüllt. Er kann eigentlich gar nicht anders, als seine Funktion zu erfüllen, denn so wird er geschaffen. Ein Talisman erleichtert das Leben, und nicht nur zwingend das magische. Er wirkt nicht auf Einflüsse von außen, sondern auf seinen Träger. Er ermöglicht es diesem, bestimmte Dinge besser ausführen zu können; oder er schützt ihn ein klein wenig vor den Auswirkungen von Handlungen, die Andere an ihm oder gegen ihn ausführen möchten. Das mag nicht ganz so spektakulär sein wie ein Amulett, das den Übernahmever such eines Dämons abwehrt, aber eine Verstärkung der eigenen Fertigkeiten ist ja auch eine schöne Sache.

Und damit haben wir doch einen klar definierten Unterschied. Und zugleich haben wir einen guten Einstieg, mit dem wir uns nächste Woche mit den Grundlagen der Angewandten Magie beschäftigen können, nicht wahr?“

(der Gelehrte namens „Finrod MacBeorn“ gemäß einer Vorlesungsmitschrift, möglicherweise apokryph)



Amulette

Amulette schützen vor der Wirkung eines bestimmten Zaubers, aber auch vor der Übernahme des Trägers durch Wesen wie Dämonen sowie vor den Auswirkungen der magieähnlichen Fähigkeiten übernatürlicher Kreaturen. Je höher der Plausibilitäts-Indikator der Spielwelt ist, desto stärker ist das Amulett.

Der grundlegende Mechanismus zur Herstellung von Amuletten ist indes immer gleich: Der Zielwert der Komplexen Anwendung von Alchimie liegt bei **50** pro kombinierter Plausibilitäts-Indikation aus *Übernatürlichem* und *Magie*, also **100** bei $[x11x]$ und **400** bei $[x44x]$. Es ist allerdings möglich, ein Amulett auf einem niedrigeren Wert zu erschaffen; man zahlt dann nur die Kosten für den tatsächlich erstellten Wert. Möchte also ein Zauberer in einer Welt mit $[x44x]$ ein Amulett mit einem Wert von $[x12x]$ erschaffen, liegt der Zielwert bei **150**. **Pro Tag** ist ein Wurf zur Herstellung eines Amuletts möglich; die Arbeit darf für höchstens **1 Woche** unterbrochen werden, sonst war der gesamte Aufwand umsonst.

Ein Amulett besteht üblicherweise aus Metall (in der Regel einem edlen), das mit einer Kette oder einem ähnlichen Mechanismus versehen ist, mit dem man es sich umhängen oder auf andere Art und Weise sichtbar am Körper tragen kann. Gerne nutzt man dabei Gegenstände, die der Religion des Zaubernenden als „heilig“ oder „sinnstiftend“ gelten. Es kann sich aber letztlich um jede Art von Gegenstand handeln, die für den Zaubernenden bzw. den Träger eine Bedeutung haben, zum Beispiel ein kleiner Schild mit dem Familienwappen, eine Darstellung der Insignien einer (magischen, aber nicht nur) Vereinigung, gar ein Gegenstand mit persönlicher Bedeutung. Als Materialkosten seien pro zu „verarbeitender“ Stufe der Plausibilitäts-Indikation mindestens **50 Mark** (also 100 Mark bei $[x11x]$) angesetzt.

Eine Person kann nur jeweils **ein** aktives Amulett tragen (also dessen Schutzwirkung in Anspruch nehmen), da sich die magischen Kräfte ansonsten überlagern und gegenseitig neutralisieren. Es ist aber durchaus möglich, mehrere Schutzamulette mit sich zu führen und jeweils nach Situation eines davon als **aktiv** zu erklären. Dazu muss man das Amulett sichtbar anlegen und sich mit einem gedanklichen Befehl (1 Sekunde) auf dessen Aktivierung konzentrieren. Es dauert ebenfalls 1 Sekunde, ein Amulett zu „deaktivieren“.

Trifft der magische Angriff, vor dem man sich schützen möchte, auf die Verteidigungswirkung des Amuletts, entscheidet ein **Zauberduell** zwischen Angreifer und Amulettträger, ob das Amulett den Angriff abwehren kann: Der aktive Zauber greift mit einem Erfolgswert von **+10** an, das Amulett gilt als der „passive Zauber“ und verteidigt sich mit **+6**. Setzt sich das Amulett durch, verpufft der Angriff wirkungslos; der Angreifer kann es in der nächsten Runde aber erneut versuchen, wenn der Zauber lange genug läuft. Setzt sich der Angreifer durch, wird das Amulett zerstört und der Angriff hat seinen üblichen Effekt, einschließlich des normalerweise zulässigen WW:Magie.

Ein Amulett, das auf einer höheren Plausibilitäts-Indikation als $[x11x]$ erschaffen wurde, gibt seinem Träger einen **Zuschlag** auf seinen Wurf im Zauberduell. Pro zusätzlicher Stufe der Werte der Indikation beträgt dieser Zuschlag **+1**; ein Schutzamulett mit $[x23x]$ ergäbe also einen Zuschlag von **+3** im Zauberduell.

Schutzamulette können erstellt werden gegen:

- die Wirkung eines namentlich genannten Zaubers oder der vergleichbaren zauberähnlichen Fähigkeit
- die Wirkung von Zaubern oder zauberähnlicher Fähigkeiten einer bestimmten, namentlich genannten Person
- die Übernahme durch einen Dämon oder eine andere Kreatur, die sich im Geist eines Menschen einnisten kann

Amulette können im Zauberduell oder durch den Zauber *Zerschmettern* zerstört werden, aber auch durch reinen physikalischen Schaden, zum Beispiel durch Gewaltanwendung. Einmal erschaffen, verliert sich ihre Wirkung aber **nicht** mit der Zeit.

Hekata

Ein Hekaton ist eine Art Speicher für die Kräfte, mit denen magische Vorgänge auslöst und gespeist werden können – eine Art „AP-Batterie“, wenn man so möchte. Hekata wurden von den altägyptischen Magiern erfunden (sind also Teil des Vorderasiatischen Paradigmas) und erhielten ihren heute geläufigen Namen von dem griechischen Historiker Herodot, als dieser im 5. Jahrhundert v. Chr. Ägypten bereiste.

Ein Hekaton kann ein beliebiger Gegenstand nach Wahl der Herstellenden sein. Dieser muss in einem zeitaufwändigen Vorgang mit einem feinen Geflecht aus Gold-, Silber- und Kupferdrähten sowie Edelsteinsplittern überzogen werden. Dauer und Kosten der Herstellung richten sich nach der Zahl der Ausdauerpunkte, die das Hekaton maximal speichern können soll: **Pro AP** werden Materialkosten von **50 Mark** fällig; der Zielwert der Komplexen Anwendung von *Alchimie* liegt bei **10 pro AP**. Diese Kosten sind auf allen Werten der Plausibilitäts-Indikation gleich. Bekannt sind Hekata mit einem Speichervermögen von 10, 25, 50 und 100 AP, letztlich aber liegt die Entscheidung über das Fassungsvermögen beim Thaumaturgen.

Gespeicherte AP	Materialkosten	Zielwert
10	500 Mark	100
25	1.250 Mark	250
50	2.500 Mark	500
100	5.000 Mark	1.000

Pro Tag ist ein Wurf zur Herstellung eines Hekatons möglich; die Arbeit darf nach Belieben unterbrochen werden, allerdings verringert sich bei einer Unterbrechung von mehr als **24 Stunden** der bereits erreichte Zielwert **pro zusätzlichem Tag** der Unterbrechung um **5**.

Zum **Aufladen** eines Hekatons muss **permanent 1 AP** geopfert werden, um den Gegenstand aufnahmebereit zu machen. Diesen AP muss der Zauberer bzw. der Besitzer des Hekatons opfern, er kann keine andere Person dazu zwingen. Danach können nach Belieben alle Wesen, die das Hekaton berühren, AP darin speichern, was pro Person **1 Minute** dauert. Pro **2** eingesetzten **AP** bleibt **1 AP** im Speicher „hängen“. Diese AP regenerieren normal. Der Vorgang kann bis zur völligen Aufladung des Hekatons fortgesetzt, aber auch vorzeitig unterbrochen werden; wird er unterbrochen, muss vor einer weiteren Aufladung erneut permanent 1 AP geopfert werden. Dies gilt auch, wenn ein Hekaton nach Benutzung erneut aufgeladen werden soll. Versucht man, mehr AP in einem Hekaton zu speichern, als dieses fassen kann, werden die überschüssigen AP ohne Wirkung ausgegeben. Je nach Situation kann ein Hekaton auch ein religiöser Gegenstand sein – nennen wir ihn eine **Reliquie**. Diese könnte auch dadurch aufgeladen werden, dass ein Priester den Gegenstand aufnahmebereit macht und ihn dann in einer Prozession durch eine Menschenmenge tragen lässt. In einem solchen Fall führt jeder Gläubige, der die Reliquie berührt, dem Gegenstand **1 AP** zu.

Heka

Heka ist in der ägyptischen Mythologie eine der beiden treibenden Kräfte der Magie. Die beiden Hauptbegriffe für Zauberhandlungen im Alten Ägypten waren *Heka* und *Achu*. Während Heka vorwiegend für das Zaubern als Handlung stand, umfasste Achu die dahinterstehende Macht. Heka bedeutet wörtlich „Aktivierung des Ka“, oder auch „Anrufung des Ka“ und entspricht dem koptischen Wort *Hike* und dem griechischen *Magia*. Das Wort Achu bedeutet „Macht“, aber auch „Zauber“.

Die Bezeichnung geht auf den ägyptischen Gott gleichen Namens zurück, der als die Personifikation der Magie galt. Im Alten Reich ist er als menschengestaltiger Gott mit herunterhängenden Armen sowie Anch-Zeichen und Stab abgebildet. Sein Name ist der des Verstorbenen, der durch Heka zu den Gottheiten spricht. Die Hieroglyphe für seinen Namen zeigt zwei ineinander verwundene Flachsstränge. In ihrer Gestaltung lässt die Hieroglyphe auch die Deutung zu, zwei ineinander verwundene Schlangen würden über den Armen einer Person schweben.

Als Folge wurde Heka nachgesagt, er habe gegen zwei Schlangen gekämpft und beide besiegt. Deshalb zeigen bildliche Darstellungen von Heka, wie er zwei verwundene Schlangen erdrosselt. Medizin und die Tätigkeit von Heilern wurden im Alten Ägypten als Form der Magie betrachtet, so dass sich die Priesterschaft des Heka mit Medizin und Heilriten befusste.

Um den aktuellen Ladestand eines Hekatons zu erfahren, muss ein Zauberer (also eine Figur, die *Zaubern* erlernt hat) den Gegenstand anfassen und sich **10 Sekunden** lang konzentrieren. Gelingt ein **EW:Zaubern**, weiß der Magier, wie viele AP im Hekaton enthalten sind. Durch *Hellsehen* erhält man einen groben Überblick (auf die nächste durch 5 teilbare Zahl genau), wie viele AP in einem Hekaton gespeichert sind.

Um die in einem Hekaton enthaltenen AP anzuzapfen, muss man den Gegenstand anfassen und sich 10 Sekunden auf ihn konzentrieren. Gelingt dann ein **EW:Zaubern**, kann man dem Speicher in der Folgerunde (**Gesamtergebnis – 19**) AP entziehen. Diese kann man entweder dazu nutzen, verlorene eigene AP umgehend zu regenerieren, oder um einen laufenden Zaubervorgang mit weiteren AP zu verstärken; in letzterem Fall darf der Teilnehmer, der sich auf das Hekaton konzentriert, **nicht** derjenige sein, der den Zaubervorgang durchführt. Jeder, der das Hekaton berühren und zaubern kann, kann dem Gegenstand AP entziehen, allerdings nicht mehr als eine Person zur gleichen Zeit.

Ein Hekaton verliert seine magische Speicherfähigkeit nie; es kann also gut sein, dass man einen Jahrhunderte alten Speicher findet, in dem sich noch AP befinden. Ein Hekaton kann nur durch Gewalt (es hat 1 Strukturpunkt pro enthaltenem AP, ungeachtet des ursprünglichen Materials) oder, falls die Größe stimmt, durch *Zerschmettern* zerstört werden.

Talismane

Talismane schützen vor den Auswirkungen bestimmter Arten von Magie, aber auch vor Zaubern eines bestimmten Paradigmas; sie können auch das Wirken eigener Zauber verstärken. Es gibt zudem Talismane, die die Ausübung einer bei der Erschaffung festgelegten Fertigkeit erleichtern bzw. die Auswirkung einer gegen die eigene Person angewandten Fertigkeit abschwächen. Je höher der Plausibilitäts-Indikator der Spielwelt ist, desto stärker ist der Talisman. Bei der Erschaffung muss festgelegt werden, ob er sich auf einen Zauber oder eine Fertigkeit bezieht und ob er dem Schutz oder der besseren Ausübung dient. Mehr als eine Funktion ist nicht möglich!

Der grundlegende Mechanismus zur Herstellung von Talismanen ist indes immer gleich: Der Zielwert der komplexen Anwendung von Alchimie liegt bei **100** pro kombinierter Plausibilitäts-Indikation aus *Übernatürlichem* und *Magie*, also **200** bei $[x11x]$ und **800** bei $[x44x]$. Es ist allerdings möglich, einen Talisman auf einem niedrigeren Wert zu erschaffen; man zahlt dann nur die Kosten für den tatsächlich erstellten Wert. Möchte also ein Zauberer in einer Welt mit $[x44x]$ einen Talisman mit einem Wert von $[x12x]$ erschaffen, liegt der Zielwert bei **300**. **Pro 12 Stunden** ist ein Wurf zur Herstellung eines Talismans möglich; die Arbeit darf nach Belieben unterbrochen werden, allerdings verringert sich bei einer Unterbrechung von mehr als **24 Stunden** der bereits erreichte Zielwert **pro zusätzlichem Tag** der Unterbrechung um **5**.

Ein Talisman kann jede Form annehmen, die dem Zaubernenden oder dem Träger angemessen erscheint. Als Materialien werden häufig Holz oder Metall benutzt, aber auch hier gibt es keine Einschränkung. Wichtig ist einzig ein persönlicher Bezug zum Talisman. So ist von den Feldagenten des **Dipartimento M** bekannt, dass ihre Dienstaussweise Talismane sind, und Matthäus Mauersegler benutzt dem Vernehmen nach eine gedruckte Fassung der Beförderungsrichtlinien der Berliner U-Bahn als Talisman gegen psychische Zauber. Als Materialkosten seien pro zu „verarbeitender“ Stufe der Plausibilitäts-Indikation mindestens **10 Mark** (also 20 Mark bei $[x11x]$) angesetzt. Einmal erschaffen, verlieren Talismane ihre Wirkung **nicht** mit der Zeit. Sie können aber durch Gewalteinwirkung und durch den Zauber *Zerschmettern* zerstört werden.

Eine Person kann nur jeweils **einen** wirksamen Talisman bei sich führen, da sich die magischen Kräfte ansonsten überlagern und gegenseitig neutralisieren. Im Gegensatz zu Amuletten sind Talismane **immer aktiv**. Verfügt man über mehr als einen Talisman, müssen sich alle bis auf den einen, der eingesetzt werden soll, in mindestens **10 m Abstand** vom Träger befinden, sonst neutralisieren sich ihre Wirkungen so lange, bis der Mindestabstand eingehalten ist.

Ein Talisman ergibt einen Zuschlag auf den Widerstandswurf gegen einen auf den Träger wirkenden Zauber bzw. Fertigkeit oder einen Zuschlag auf einen vom Träger gewirkten Zauber oder eine vom Träger angewandte Fertigkeit in der Höhe der Kombination der beiden Werte für *Übernatürliches* und *Magie*. Ein Talisman mit $[x11x]$ erbringt also einen Zuschlag von **+2**, einer mit $[x24x]$ einen von **+6**. Ein Talisman kann auch eine angeborene Fähigkeit oder eine zauberähnliche Fähigkeit behindern oder verstärken. **Verstärkt** der Talisman, erhält der Träger **+X** auf alle entsprechenden EW; **behindert** er, erhält der Träger **+X** auf alle entsprechenden **WW**.

Talismane können erstellt werden zum Schutz gegen bzw. zur Erleichterung des Wirkens von:

- Zauber mit Wirkungsbereich **psychisch** (Geist)
- Zauber mit Wirkungsbereich **physisch** (Körper)
- Zauber mit Wirkungsbereich **physikalisch** (Umwelt)
- Zauber eines bestimmten **Paradigmas** (z.B. *Industriell*)

- „normalen“ Flächen
- eine bei der Erschaffung bezeichneten **Fertigkeit**

Es ist insbesondere nicht möglich, einen Talisman zum Schutz vor **magischen Flächen** zu erstellen!

Ein Talisman für den Zauber *Tarmantel*

„Finde einen ganz und gar schwarzen Hund, der kein einziges weißes Haar an sich hat; töte ihn und schneide sein Herz heraus. Nimm ein Stück Fichtenholz und spalte es an einem Ende und stecke das Herz in den Spalt und vergrabe es in der Erde, wo das Feld und das unbearbeitete Land zusammentreffen und lass es dort für die neun Tage vor dem Johannestag liegen. Dann wird dort ein Stein entstanden sein. Nimm ihn an Dich.“

(aus dem Kreddur-Manuskript aus dem isländischen *Eyjaföður*, im späten neunzehnten Jahrhundert niedergeschrieben)

Waffen

Verzauberte Waffen erhöhen den Angriffs- und/oder den Schadensbonus einer Waffe. Dies hilft zum einen in „normalen“ Kämpfen, ermöglicht es aber zum anderen, bestimmte Kreaturen, die von normalen Waffen nicht verletzt werden können (zum Beispiel manifestierte Geister) zu bekämpfen

Der grundlegende Mechanismus zur Herstellung von Waffen ist ungeachtet ihrer Stärke immer gleich: Der Zielwert der Komplexen Anwendung von Alchimie liegt bei **100** pro kombinierter Plausibilitäts-Indikation aus *Übernatürlichem* und *Magie*, also **200** bei $[x11x]$ und **800** bei $[x44x]$. Es ist allerdings möglich, eine Waffe auf einem niedrigeren Wert zu erschaffen; man zahlt dann nur die Kosten für den tatsächlich erstellten Wert. Möchte also ein Zauberer in einer Welt mit $[x44x]$ eine Waffe mit einem Angriffsbonus von +1 und einem Schadensbonus von +2 erschaffen, liegt der Zielwert bei **300**. **Pro 24 Stunden** ist ein Wurf zur Herstellung einer Waffe möglich; die Arbeit darf nach Belieben unterbrochen werden, allerdings verringert sich bei einer Unterbrechung von mehr als **24 Stunden** der bereits erreichte Zielwert **pro zusätzlichem Tag um 5**.

Jede Waffe muss einzeln verzaubert werden – bei Fernkampfaffen sogar jedes einzelne Geschoss. Die Waffe muss dem Alchimisten fertig vorliegen, bevor er mit der Verzauberung anfangen kann. Zu Beginn der Herstellung entscheidet sich der Alchimist, welche Eigenschaften seine Waffe haben soll. Pro Stelle des Plausibilitätsindikators in den Bereichen *Übernatürliches* und *Magie* kann er der Waffe einen Bonus von +1 auf Angriff oder auf Schaden geben. Auf Plausibilitäts-Indikation $[x11x]$ könnte der Alchimist also entweder eine Waffe mit einem Bonus von +2 auf Angriff und +0 auf Schaden, mit +1 auf Angriff und +1 auf Schaden oder mit +0 auf Angriff und +2 auf Schaden erschaffen. Als Materialkosten fällt pro zu „verarbeitender“ Stufe der Plausibilitäts-Indikation das Fünffache des Preises der Waffe an, bei Munition pro Geschoss das Fünffache des Preises der Waffe! Ein Säbel mit einem Angriffs- und Schadensbonus von jeweils +1 würde also **1.000 Mark** kosten, ein Geschoss für eine Büffelbüchse mit einem Bonus von jeweils +4 auf Angriff und Schaden **8.000 Mark**. Neben den benötigten „Grundmaterialien“ kann die Spielleiterin auch noch andere Materialien ansetzen; siehe als Beispiel hierzu das Ritual die Beschreibung der *Blutklingen* auf S. 10.

In unseren Veröffentlichungen stellen wir verzauberte Waffen in einer Kurzschreibweise dar, in der hinter dem Namen der Waffe in Klammern zuerst der magische Angriffs- und danach der Schadensbonus aufgeführt wird. Der eben erwähnte Säbel würde also notiert als: *Säbel**(+1/+1) – wobei das Sternchen anzeigt, dass die Waffe magischer Natur ist.

Eine Person kann mehr als eine magische Waffe mit sich führen und ggf. auch einsetzen (z.B. beidhändiger Kampf mit zwei verzauberten Säbeln). Die Zuschläge wirken in allen Kampfsituationen, also auch in Auseinandersetzungen mit nicht-magischen Gegnern.

Einmal erschaffen, verlieren verzauberte Waffen ihre Wirkung **nicht** automatisch mit der Zeit oder bei einem Treffer. Allerdings besteht pro Einsatz in einem Kampf die Möglichkeit, dass sie schwächer werden. Nach jedem Kampf, in dem mit der Waffe mindestens ein Treffer erzielt wurde, wird ein **Prüfwurf gegen den Gesamtwert der magischen Zuschläge x2** fällig; dabei ist es unerheblich, ob der Einsatz gegen einen magischen oder nicht-magischen Gegner erfolgte. **Gelingt** dieser Wurf, verliert die Waffe einen ihrer Zuschläge (nach Wahl des Spielers). Für den *Säbel**(+1/+1) muss also nach jeder Kampfsituation, in der die Waffe einen Treffer erzielte, ein

PW:(1+1)x2 (also gegen **04**) abgelegt werden. Gelingt dieser, muss sich der Spieler entscheiden, ob die Waffe den Zuschlag auf Angriff oder den auf Schaden verliert. Eine verzauberte Waffe, die alle ihre Zuschläge verliert, wird zu einer *Waffe*(+0/+0)*. Es ist möglich, eine Waffe „nachzuverzaubern“, um verlorene Zuschläge wieder herzustellen; dabei fallen nur **die Hälfte** der Kosten an (aber der gleiche Zeitaufwand). Es ist explizit möglich, verzauberte Geschosse zurückzuholen und erneut zu verwenden; selbst Pfeile zerbrechen nicht, nachdem sie magisch behandelt worden sind. Verzauberte Waffen können allerdings durch Gewalteinwirkung und durch den Zauber *Zerschmettern* zerstört werden.

Blutklingen

Blutklingen sind Klingenwaffen (Schwerter, Dolche oder Säbel), deren Klinge beim Schmieden im Blut eines Tieres oder Fabelwesens abgekühlt wurde und einem speziellen Ritual (das man einem Grimoire entnehmen muss) unterzogen worden ist. Im Kampf gelten sie aufgrund der in ihnen gespeicherten arkanen Energien als *magische Waffen*(+0/+0)*. Man kann also mit ihnen Geister und andere Wesen bekämpfen, die gegen normale Waffen immun sind. Ansonsten genießt man im Kampf allerdings keine Vorteile. Allerdings richtet eine Blutklinge gegen Wesen der Art, deren Blut beim Verzaubern der Waffe Verwendung fand, **doppelten Schaden** an.

Besondere Materialien

*„Während ein Ameiselein in Phaetons Schatten umherschweift,
Hüllte das zarte Wild harziger Tropfen ein.
Seht es, wie gewesen bisher verachtet im Leben,
Jetzt erst durch seinen Tod ward es ein köstlicher Schatz.“*

(Epigramm des Dichters Martial über den Bernstein, zwischen 85 und 103 n. Chr.)

Manche Legierungen oder Elemente verfügen über besondere Eigenschaften, die ihnen bei der Herstellung von Gegenständen eine größere Wichtigkeit geben. Nachstehend führen wir fünf davon auf. Grundsätzlich gilt, dass zu ihrer Herstellung bzw. magisch-fachgerechten Bearbeitung die Fertigkeit *Alchimie* notwendig ist. Weitere Details (in der Regel bezüglich geänderter Herstellungskosten sowie verlängerter Verarbeitungszeit) finden sich in den jeweiligen Einträgen. Wird eine Vervielfachung der Herstellungskosten bei handelsüblichen Gegenständen, zu deren Erschaffung es hier keine Regeln gibt, genannt, erhöht man einfach den Handelspreis des Objektes entsprechend.

Adamantit

Adamantit ist eine einzigartige Legierung, die bereits in der Antike erwähnt wird (zum Beispiel in Virgils *Aeneid*). Sie besteht aus Gold, Silber, Kupfer und Stahl (bei Aristoteles „Schmiedeeisen“, griechisch *chalybs*), hinzu kommt Diamantenstaub, der die Unzerstörbarkeit des Gegenstands garantieren soll (die Wörter „Adamantit“ und „Diamant“ gehen auf die gleiche Wurzel zurück, das lateinische *adamans* „unverrückbar“). Bevor der zu schmiedende Gegenstand geformt werden kann, muss man die Energie eines Blitzes in der Legierung auffangen und darin bändigen – was eine sehr gefährliche Angelegenheit ist. Das fertige Metall sieht wie altes Silber aus, auf dessen Oberfläche schwarze Schatten liegen.

Adamantit ist extrem leicht, aber deutlich härter als Stahl. Es rostet nicht, kann nicht mit Säure verätzt werden und ist im Großen und Ganzen unzerstörbar; nur die Urgewalt eines Blitzes oder zerstörerische Magie können einem Gegenstand aus Adamantit Schaden zufügen. Waffen aus Adamantit gelten als **magisch*(+0/+0)** und zugleich als **silbern** (s.u.); sie können weiter verzaubert werden, sofern man die Ressourcen dazu hat.

Um mit Adamantit arbeiten zu können, muss man mindestens über *Alchimie+16* und *Handwerk (Schmieden)+16* verfügen. Die Herstellungskosten des Gegenstandes steigen um das **Fünffachfache**, der **Zielwert** zur Komplexen Fertigkeitswendung bei der Herstellung steigt um **100**. Um den Blitz einzufangen, muss man zuerst mit *Natur-*

kunde bestimmen, wann und wo dieser einschlagen könnte. Da der Alchimist auch während des Blitzeinschlages am Gegenstand arbeiten muss, muss ihm ein **WW:Gw/10** gelingen, um nicht selbst Schaden zu nehmen. Ein natürlicher Blitz hat einen Grundschaden von 4W6 LP & AP (Hälfte in AP bei gelungenem WW). Der Blitz kann aber auch ohne Gefahr für den Alchimisten durch den Zauber *Blitzschlag* (s. S. 18) erzeugt werden.

Bernstein

Bernstein ist ein fossiles Harz, das insbesondere im europäischen Ostseeraum vorkommt. Mit dem Namen verbindet man in erster Linie die Bernsteinart Succinit, auch „Baltischer Bernstein“ genannt. Der älteste bekannte Bernstein stammt aus etwa 310 Millionen Jahre alten Steinkohlen. Die Verwendung von Bernstein als Schmuck- und Kultobjekt ist schon in vorgeschichtlicher Zeit belegt, also dem Urtümlichen Paradigma zuzuordnen. Wegen häufig eingeschlossener Fossilien ist Bernstein auch für die Wissenschaft von Interesse.



Bernstein ist ein häufiges Element in griechischen und römischen Sagen, das dem Fluss Eridanus entspringen soll, der bereits in Homers *Odyssee* (vermutlich während der Wende von 8. zum 7. Jahrhundert vor Christus entstanden) erwähnt wird. Auch über in Bernstein eingeschlossene Insekten sind bereits aus römischer Kaiserzeit dichterische Darstellungen bekannt. Als das „Gold des Nordens“ findet der Bernstein später Einzug in die deutsche Mythologie und Literatur.

Bernstein hat in Legende und Mythologie vielerlei Kräfte, insbesondere zu Heil- und Schutzzwecken. Manche Autoren veröffentlichen sogar genaue Rezepturen: Nicholas Culpeper (1654) empfiehlt ca. 0,7 Gramm Bernstein zur Einnahme als Mittel bei erschwertem Urinieren; William Salmon (1696) hält eine Mischung aus 2,3 Gramm Bernsteinpulver mit 0,14 Liter Weißwein für heilsam gegen Epilepsie, und Jan Freyer (1833) mischt Bernsteinöl mit sechs Teilen destilliertem Wasser und verschreibt dieses Mittel als Arznei zur äußerlichen und innerlichen Anwendung bei einer Vielzahl von Erkrankungen und Beschwerden (z.B. Krämpfe, Bandwürmer oder Rheuma).

Der Mediziner und Mikrobiologe Robert Koch analysiert 1886 Bernsteinsäure und kommt zu dem Ergebnis, dass Bernsteinsäure einen positiven, unter anderem immunitätssteigernden Einfluss auf den menschlichen Organismus haben kann und, selbst in großen Mengen verabreicht, den Organismus nicht schädigt.

Bei der Herstellung von magischen Gegenständen findet Bernstein indes in erster Linie bei der Herstellung von Amuletten und Talismanen Verwendung. Benutzt man das fossile Harz mit einem darin eingeschlossenen Insekt als Grundlage für einen solchen Gegenstand, erhöht dies dessen Schutzwirkung um **+1**. Die Herstellungskosten werden dabei mit **1,5** multipliziert (abgerundet), der **Zielwert** für die Komplexe Fertigungsanwendung bei der Herstellung erhöht sich pro kombinierter Plausibilitäts-Indikation aus *Übernatürlichem* und *Magie* um **50**.

Orichalkos

Diese Substanz, von den Griechen *Oreikhalkos* („Bergkupfer“) genannt und von den Römern später als *Orichalcum* bezeichnet, ist eine Legierung aus 75 bis 80 Prozent Kupfer, 15 bis 20 Prozent Zink und kleineren Mengen von Nickel, Blei und Eisen. Es ist damit dem Messing sehr ähnlich und wird von der konventionellen Literatur in der Regel mit diesem gleichgesetzt.

Um die magisch korrekten Mischverhältnisse zu erhalten, muss man sich in die griechische Literatur zum Thema einlesen. Gemäß dieser wurde das Metall von Kadmos, dem mythischen griechisch-phönizischen König von Theben, erfunden. Der griechische Philosoph Platon berichtet in seinem Dialog *Kritias* (entstanden zwischen 357 und 347 v. Chr.), dass Orichalkos ein „*feurig schimmerndes Metall*“ sei, das die Bewohner von Atlantis „*nach Gold*“ am meisten schätzten. Im Mittelalter entsteht der Begriff *Elfengold* für das Orichalkos.

Neben dem *Kritias* enthalten auch andere antik-griechischen Texte Informationen zum genauen Mischverhältnis: Noch vor Platon wird Oreikhalkos in dem Homerischen Hymnos an Aphrodite (entstanden zwischen dem 7.

und 5. Jahrhundert v.Chr.) und in dem Hesiod zugeschriebenen Epyllion („kleines Epos“) „Schild des Herakles“ aus dem 8. Jahrhundert v.Chr. erwähnt, worin aus diesem Metall unter anderem Beinschienen gefertigt werden. Der griechische Geograph Strabon (circa 63 v.Chr. bis 26 n.Chr.) schreibt in seiner *Geôgraphiká*: „*Nah bei Andeira gibt es einen Stein, der [...] Zink absondert, und dies unter Zufügung von Kupfer ergibt die 'Mischung', wie man sagt, die von manchen Oreichalkos genannt wird.*“ Andeira befindet sich zu Strabons Zeit 80 Kilometer südöstlich von Troja.

Spätere griechische (und auch die meisten römischen) Texte setzen Orichalkos/Orichalcum als gegeben voraus und gehen nicht mehr in nähere Beschreibungen. Bei den Römern findet die Legierung hauptsächlich in der Münzprägung Anwendung, wobei Plinius der Ältere ihr in seiner *Naturalis historia* (fertiggestellt 7 n.Chr.) einen „Wertverfall“ zuschreibt, da die Minen erschöpft seien. Ein Pseudo-Aristoteles (ein Sammelbegriff für unbekannte Autoren, die im Aristotelischen Stil schreiben und ihre Werke apokryph als solche des griechischen Philosophen ausgeben) beschreibt um 150 n.Chr. in *De mirabilibus auscultationibus* eine Art Kupfer, die „*hell scheint und strahlend weiß ist, aber nicht, weil man Zinn dazu gemischt hat, sondern weil man es mit Erde mischt und diese darin verschmilzt.*“

Im Mittelalter entsteht durch die Überhöhung des Materials sowie einige fantasievolle Beimischungen (zum Beispiel Gold oder Quecksilber) eine sehr unübersichtliche Gemengelage, die gleichzeitig den von Platon eingeführten Bezug zu Atlantis festigt. Wer Orichalkos herstellen möchte, verlässt sich am besten auf die griechischen Quellen.

Korrekt hergestellt, wirkt die Legierung als **magischer Flussverstärker**. Benutzt man während eines Zaubervorgangs aus Orichalkos gefertigte Ritualgegenstände, wird die beim Zaubern einsetzende **Ermüdung** (also der AP-Verlust) um **10%** reduziert. Ein aus Orichalkos hergestelltes **Hekaton** (s. S. 6) kann 10% mehr AP speichern, als es seiner Größe nach eigentlich dürfte. Im Zweifelsfall wird grundsätzlich abgerundet. Die Verwendung von Orichalkos erhöht den für Herstellung eines Gegenstandes notwendigen **Zielwert** der Komplexen Fertigungsanwendung um **5**, die Herstellungskosten **vervierfachen** sich.

Phosphor

Seit Vincentio Casciorolo 1602 in Bologna am „Blogneser Leuchtstein“ ein langandauerndes Nachleuchten bei Bariumsulfid (Bologneser Leuchtstein) entdeckt und 1669 Hennig Brand bei dem von ihm entdeckten chemischen Element Phosphor (Lichtträger) in seiner weißen (hochreaktiven) Modifikation einen ähnlichen Effekt beobachtet, beschäftigt man sich mit selbst- oder doch zumindest nachleuchtenden Gegenständen: Das Konzept der **Phosphoreszenz** ist geboren – auch wenn diese ersten Beobachtungen auf der chemischen Reaktion von Luftsauerstoff mit Phosphor beruhen, also eher eine Chemolumineszenz vorliegt.

Mittlerweile ist man in der Alchimie allerdings so weit, dass man Gegenstände mit einer tatsächlichen Phosphoreszenz herstellen kann. Der Vorgang ist noch nicht vollständig verstanden, da die Quantenphysik noch nicht ausgereift ist, aber die Methodik ist anwendbar.

Während der Herstellung eines Gegenstandes gibt man Phosphorstaub zu, bevor das Produkt endgefertigt wird. Als Ergebnis steht ein Objekt, das, wenn man es eine Minute lang hellem Licht aussetzt, danach **1W6 Stunden** lang ein mattes Licht verbreitet, dessen Stärke der in der Beschreibung der angeborenen Fähigkeit *Nachtsicht* (s. *Buch der Regeln*, S. 83) entspricht. Man kann die Lichtquelle während der Wirkungsdauer nicht „ausschalten“, sondern allenfalls ab- oder verdecken. Soll der Gegenstand nach Ablauf der Dauer erneut aufleuchten, muss er zuvor wieder eine Minute lang hellem Licht ausgesetzt sein.

Die Erzeugung von Phosphoreszenz erhöht den für Herstellung eines Gegenstandes notwendigen **Zielwert** der Komplexen Fertigungsanwendung um **5**, die Herstellungskosten **verdoppeln** sich.

Silber

Ver Silberne Gegenstände sind nicht im engeren Sinne magisch. Sie ergeben keine Zuschläge auf Angriff oder Schaden (und gelten auch nicht als verzaubert), sind aber besonders wirksam gegen Dschinn und Werkcreaturen.

Zur Herstellung einer versilberten Waffe (Geschosse müssen einzeln versilbert werden) oder eines versilberten Gegenstandes wird kein Alchimist benötigt, man kann sie ab einer Plausibilitäts-Indikation von $[x/1x]$ bei nicht-magischen Handwerkern in Auftrag geben. Der Preis ist das **Zwanzigfache** des normalen Preises. Bei Waffen nutzt sich der Silberbezug mit einer kumulativen Wahrscheinlichkeit von **5% pro Kampf** (also, sagen wir, 20% nach vier Kämpfen), in dem die Waffe erfolgreich eingesetzt wurde ab, eine erneute Versilberung ist möglich. Silberne Geschosse können nach einem Einsatz nicht erneut genutzt werden.

Wer über die Fertigkeit *Alchimie* verfügt, kann den Silberbezug auch selbst anbringen. Die Kosten für den Gegenstand sinken dabei auf das **Zehnfache** des Ladenpreises (das zu beschaffende Silber), der Zielwert für die Komplexe Fertigungsanwendung bei der Herstellung beträgt **100**.

Zur Kombinierbarkeit alchimistischer Materialien

Bei der Erschaffung eines magischen Gegenstands kann man mehrere Materialien kombinieren. In diesem Fall wird der Grundpreis jeweils entsprechend vervielfältigt und dann zu einem Gesamtbetrag addiert, um die Kosten zu ermitteln.

Sagen wir zum Beispiel, ein Alchimist wolle ein Hekaton herstellen, dass zugleich im Dunkeln leuchtet. Hierzu benötigt er sowohl Orichalkos als auch Phosphor. Setzen wir einen Grundpreis für den Gegenstand von **10 Mark** an, kostet demnach ein Gegenstand, in dem sowohl Orichalkos als auch Phosphor verarbeitet werden, das Sechsfache der Kosten des Gegenstandes: $4 \times 10 = 40$ Mark für das Orichalkos + $2 \times 10 = 20$ Mark für den Phosphor, also zusammen **60 Mark**.



Animata

„Schönheit! – Allmächtiger! Die gelbliche Haut verdeckte nur notdürftig das Spiel der Muskeln und das Pulsieren der Adern. Das Haupthaar war freilich von schimmernder Schwärze und wallte überreich herab. Auch die Zähne erglänzten so weiß wie die Perlen. Doch standen solche Vortrefflichkeiten im schaurigsten Kontraste zu den wässrigen Augen, welche nahezu von derselben Farbe schienen wie die schmutzig weißen Höhlen, darein sie gebettet waren, sowie zu dem runzligen Antlitz und den schwarzen, aller Modellierung entbehrenden Lippen.“
(aus *Frankenstein; oder, Der moderne Prometheus* von Mary Shelley)

Nachstehend stellen wir vier künstlich erschaffene Wesen vor, denen mit einer Mischung aus Magie und Wissenschaft Leben eingehaucht wurde. Sie können mit der Fertigkeit *Animata erschaffen* gefertigt werden.

Als Abgrenzung zu mechanisch erschaffenen Konstrukten gilt, dass solche Automaten (Automata) sind, deren Funktion in ihrer tatsächlichen Bauweise begründet und begrenzt ist; magische Konstrukte (Animata) hingegen erhalten durch magische Belebung eine Funktionsfähigkeit, die nicht auf den physischen Gegebenheiten des unbelebten „Rohlings“ beruht, sondern durch die Zauberei vermittelt wird.

Die Angabe von „∞“ bei den Ausdauerpunkten bedeutet, dass die Kreatur über praktisch unendliche viele AP verfügt, also nur durch schwere Treffer zu schädigen ist. Animata sind grundsätzlich gegen Zauber mit Wirkungsziel *psychisch* immun; sind sie von einem Dämon beseelt, kann dieser auch psychisch angegriffen werden.

Golems

In einem im 12. Jahrhundert in Worms verfassten Kommentar zum *Buch der Schöpfung (Sefer Yetzirah)*, einem Text der Kabbalah, findet sich die erste schriftliche Erwähnung der Entstehung eines Golems. In diesem nur fragmentarisch erhaltenen Text spielt Zahlenmystik um die zehn Urziffern, die Sephiroth, und die 22 Buchstaben des hebräischen Alphabets eine Rolle, und es wird ein Ritual erwähnt, das durch bestimmte Kombinationen dieser Buchstaben und Zahlen unbelebte Materie zum Leben erwecken könne. Dies bleibe aber den Rabbinern vorbehalten, und unter ihnen denen, die als besonders heilig gelten, da ihnen in ihrer Nähe zu Gott seine Weisheit und Kräfte mitgeteilt worden seien.

Der Golem wird nach den Ritualvorschriften aus dem *Buch der Schöpfung* als etwa 3 Meter große menschliche Gestalt aus Lehm geformt und mit den verschiedenen hebräischen Zeichenkombinationen aus dem Buch beschrieben. Schließlich wird er mit dem Wort *emet* (אמת, „Wahrheit“ in der hebräischen Sprache), das ihm auf die Stirn geschrieben wird, zum Leben erweckt. Durch Auslöschen des Buchstaben aleph (א) in *emet* wird „Wahrheit“ zu „tot“ (*met* מת, „tot“), und der Golem wird wieder zu einer leblosen Statue aus Lehm. Golems essen und trinken nichts. Sie können nicht sprechen und verstehen keine gesprochenen Worte. Golems werden gesteuert, indem man in Hebräisch verfasste Texte in ihren Mund steckt.

Zur Herstellung eines Golems muss man über die Fertigkeiten *Handwerk (zu bearbeitendes Material)* sowie *Animata erschaffen* verfügen. Notwendig ist dazu eine Komplexe Anwendung von *Animata erschaffen*, bei der durchgängig *Handwerk* als Hilfsfertigkeit eingesetzt werden kann; der zu erreichende Zielwert beträgt **400** (ein Wurf pro Tag nach jeweils mindestens sechs Stunden Arbeit) pro angefangenem Meter Körpergröße. Ist dieser Zielwert erreicht, kann die steinerne Kreation belebt werden, sobald man ihr den Text in den Mund steckt.

Bekannt ist die Legende des **Golems von Prag**. Wir haben sie in *Adel verpflichtet* auf Seite 167 aufgegriffen.

Plausibilitäts-Indikation [x111] – Paradigma: Jüdisch

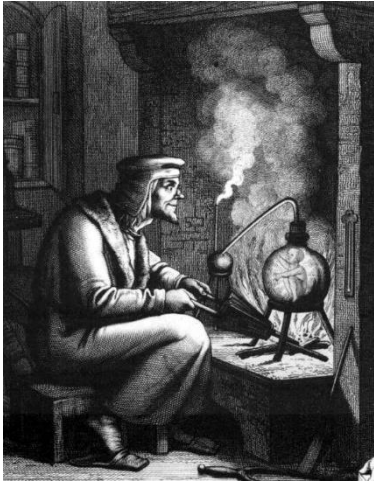
LP 120, AP ∞ – RK 6 – Gw 30, St 180, In 20 – B 12 – EP 50

Fausthieb+12 (3W6+5); Raufen+10 (1W6+7) – Abwehr+17, Ausweichen+12

Homunkuli

Der Alchimist Paracelsus (ca. 1493–1541) war der erste, der Wesen dieser Art erschuf. Er behauptete, ein künstliches menschliches Wesen erschaffen zu haben, das er Homunculus nannte. Diese Kreatur soll nicht größer gewesen sein als 30 cm und die Arbeit geleistet haben, die man normalerweise einem Golem zumuten würde.

Homunkuli sind geschlechtslos, völlig haarlos und haben eine bleiche Hautfarbe. Ein Homunkulus ist stumm, da ihm die nötigen Sprechwerkzeuge fehlen, aber er kann sich geistig mit seinem Schöpfer austauschen, den er als Herrn betrachtet.



Es gibt verschiedene Rezepte zur Erzeugung eines Homunkulus. Das Rezept von Paracelsus war ein Sack voller Knochen, Sperma, Hautfragmente und Haaren, der umgeben von Pferdedung für vierzig Tage im Boden vergraben werden musste. Für ein anderes Rezept benötigt man eine Alraune, gepflückt von einem schwarzen Hund vor Morgengrauen an einem Freitag, dann gewaschen und mit Milch, Honig und Blut gefüttert, woraufhin sie sich zu einem Homunkulus auswächst. Eine weitere Methode wurde im 18. Jahrhundert von Dr. David Christianus an der Universität von Gießen zitiert: Man nehme ein von einer schwarzen Henne gelegtes Ei, steche ein winziges Loch in die Schale, ersetze eine etwa bohnen große Portion des Eiweiß durch menschliches Sperma, versiegele die Öffnung mit jungfräulichem Pergament und vergrabe das Ei dann am ersten Tag des Mondzyklus im März in Dung. Dreißig Tage später entsteigt dem Ei dann ein Homunkulus, der seinem Schöpfer für eine stetige Versorgung mit Erdwürmern und Lavendelsamen hilft und ihn beschützt. Links sehen wir Wagners Erschaffung des Homunkulus in Goethes *Faust II*.

Zu Erschaffung eines Homunkulus muss man über die Fertigkeiten *Alchimie* sowie *Animata erschaffen* verfügen. Notwendig ist dazu eine Komplexe Anwendung von *Animata erschaffen*, bei der durchgängig *Alchimie* als Hilfsfertigkeit eingesetzt werden kann; der zu erreichende Zielwert beträgt **300** (ein Wurf pro Tag nach jeweils mindestens sechs Stunden Arbeit) pro angefangenem Meter Körpergröße. Ist dieser Zielwert erreicht, erwacht der Homunkulus zu künstlichem Leben.

Plausibilitäts-Indikation [x111] – Paradigma: Neo-Griechisch

LP 1W6+2, AP 1W6+2 – RK 0 – Gw 80, St 20, In 60 – B 12 – EP 10

bloße Hand+5 (1W6-4); Raufen+5 (1W3-1) – Abwehr+11, Ausweichen+13

Besonderes: *Schleichen*+15, *Tarnen*+15

Leichengolems

Viktor Frankenstein ist schon als junger Mann besessen von veralteten wissenschaftlichen Theorien, insbesondere den Werken von Cornelius Agrippa, Paracelsus und Albertus Magnus. An der Universität von Ingolstadt studiert er Chemie und andere Wissenschaften. Durch die Beschäftigung mit dem Galvanismus und der Verwesung entdeckt er letztendlich das Geheimnis, wie man das Unbelebte mit Leben erfüllt. Und so erschafft er 1818 mit einer Kombination aus wissenschaftlichen und alchemistischen Methoden aus Teilen verschiedener Leichen ein neues Wesen, das er mit Hilfe eines Gewitters zum Leben erweckt. Allerdings wendet er sich direkt nach der Erschaffung voller Grausen von seiner Kreatur ab und flieht. Die Kreatur muss sich fortan alleine durchschlagen. Sie ist zwar sehr stark, aber so ungenau, dass sie nur einfache Waffen einsetzen und nur einfache Mechanismen benutzen kann. Die Kreatur kann sprechen, ist aber meist nur in der Lage, einzelne Worte herauszubringen, und das in einer unartikulierten, schwer verständlichen Art. Sie versteht *Deutsch* mit Erfolgswert+**10**, kann es aber nur mit Erfolgswert+**5** sprechen.

Für nach diesem Muster entstandene Animata hat sich die Bezeichnung **Leichengolems** eingebürgert. Zur Herstellung eines solchen Animatums muss man über die Fertigkeiten *Medizin* sowie *Animata erschaffen* verfügen. Notwendig ist dazu erst einmal eine Komplexe Anwendung von *Animata erschaffen*, bei der durchgängig *Handwerk (Steinmetz)* als Hilfsfertigkeit eingesetzt werden kann; der zu erreichende Zielwert beträgt **300** (ein Wurf pro Tag nach jeweils mindestens sechs Stunden Arbeit) pro angefangenem Meter Körpergröße. Ist dieser Zielwert erreicht, kann der Körper durch einen in ihn einschlagenden Blitz belebt werden (s. S. 11). Dieser auch durch den Zauber *Blitzschlag* (s. S. 18) erzeugt werden.

Plausibilitäts-Indikation [x111] – Paradigma: Romantisch

LP 20, AP ∞ – RK 1 – Gw 30, St 105, In 45 – B 15 – EP 40

Faust+9 (1W6+1), Waffe+9 (SchB+5); Raufen+7 (1W6+1) – Abwehr+14, Ausweichen+11

Pinocchio

„Pinocchio“ ist der (relativ moderne und umgangssprachliche) Sammelbegriff für Animata, die in erster Linie aus Holz gefertigt und dann auf magische Weise zum Leben erweckt oder auf die Aufnahme eines sie in Besitz nehmenden Geistes oder Dämons vorbereitet werden. Klassischere Begriffe sind „Holzgebeinte“ oder einfach „Hölzerne“. Es gibt dementsprechend zwei Traditionen, die letztlich mit den gleichen Spieldaten auskommen: in begrenztem Umfang eigenständig operierende Kreaturen (manchmal auch als „Holzschrate“) bezeichnet und solche, die, ähnlich wie eine Gargyle, einen Dämon oder anderen Geist aufnehmen können; letztere nennt man manchmal auch „Dämonenscheuchen“, gleichwohl sie keine Dämonen scheuchen, sondern darin ein Dämon wohnt, der andere scheucht – oder schlimmeres. Diese sind aber jenseits der Bandbreite dieser Einführung.

Wo steht denn das?

Pinocchio ist eine Kinderbuchfigur des italienischen Autors Carlo Collodi. Sie taucht zuerst 1881 in einer italienischen Wochenzeitung unter dem Titel *Le Avventure Di Pinocchio: Storia Di Un Burattino* (*Abenteuer des Pinocchio: Geschichte eines Humpelmanns*) in Form kurzer Fortsetzungsgeschichten auf, die sich um die Holzfigur Pinocchio drehen, deren Nase lang wird, wenn sie lügt. Die Serie wird schnell so beliebt, dass Collodi 1883 unter dem Namen *Le avventure di Pinocchio* ein ganzes Buch veröffentlicht. Der Name der Figur bedeutet „Holz-“ oder „Dummköpfchen“; er ist ein Wortspiel zwischen *pino* „Pinie“ / „Kiefer“ und der Verkleinerungsform von *pinco* „Dummkopf“ sowie *occhio*, dem italienischen Wort für „Auge“.

Plausibilitäts-Indikation [x111] – Paradigma: Neo-Griechisch

LP 12, AP ∞ – RK 2 – Gw 50, St 70, In 20 – B 24 – EP 10

Waffe+5 (SchB+1); Raufen+6 (1W6-3) – Abwehr+11, Ausweichen+11

Besonderes: doppelter Schaden durch Feuer; immun gegen Gift und Krankheit



Anhang: Das Moderne Alchymicum

Nachstehend stellen wir ein neues Grimoire vor, das einige Zauber enthält, die für Alchimisten nützlich sein können; hinzu kommt der im Text mehrfach erwähnte Zauber *Zerschmettern*. Der Alchimist hat zwar die Fertigkeit *Zaubern* nicht im Lehrplan, aber natürlich hindert ihn niemand daran, diese Fertigkeit später zu lernen (sofern er einen Lehrmeister findet). Davon abgesehen, kann zum Zaubern auch der **universelle Zauberbonus** genutzt werden. Dieser beträgt »+2« ab einer Plausibilitäts-Indikation von [xx1x] (bzw. »+4«, wenn der **Vorzug Magisches Naturtalent** aus *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen zur Erschaffung von Kuriositäten, Faktoten und Heroen*, S. 50, oder aus *Vorzüge und Mängel: Überarbeitete, ergänzte und an die Regeln der Drittauflage angepasst Version*, S. 13, gewählt wurde).

Angaben zum Zaubern sowie die Erklärungen der Datensätze zu einem Grimoire finden sich in *Mein erster Magier*.

Das Moderne Alchymicum

Autor:	Carl-Friedrich Zimpel
Entstehung:	1848
Sprache:	Deutsch
Aussehen:	gebundenes Buch mit handschriftlich beschriebenen Seiten in Ledereinband
Inhalt:	Zimpel, ausgebildeter Eisenbahningenieur, der sich später der esoterischen Medizin zuwandte, schrieb auch eine unveröffentlichte Einführung in die Alchimie. Der Text legt an die Neuzeit angepasste Grundprinzipien der Alchimie dar (in eher oberflächlicher Form) und diskutiert deren Möglichkeiten beim Bau von Eisenbahnlinien. Das unveröffentlichte Manuskript enthält auch vier Zauberformeln. Der Text entstand zur Zeit von Zimpels Studien bei Arthur Lutze in Köthen.
Ort:	Lutze berichtet, dass Zimpel das Manuskript mitnahm, als er 1849 auf eine längere Reise nach Prag und Wien ging. Durch ausführliche Recherche kann man in der Bibliothek des böhmischen Zentralmuseums in Prag (s. <i>Adel verpflichtet</i> , S. 165) fündig werden (<i>Finden-4</i>).
Paradigma:	Industriell
Zauber:	<i>Blitzschlag, Verdichten, Transmutatio Elementis, Zerschmettern</i>
Fertigkeiten:	<i>Alchimie, Arkanologie, Maschinenwesen, Naturkunde, Okkultismus</i>

Blitzschlag

Ermüdung:	10 AP
Wirkbereich:	physikalisch (WW:Gw/10)
Dauer:	60 Minuten an einem Ort mit elektrischer Beleuchtung
Utensilien:	elektrisches Gerät (v)
Auslösephase:	1–6 Runden
Auslöser:	Konzentration
Prägung:	Zauberer
Reichweite:	30 m
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Industriell
Kategorie:	Elementar

Während in der Geschichte der Menschheit immer wieder von Blitzen als Strafe der Götter, als „göttliche Blitze“ zu hören ist, ist doch bis zum Beginn des Industriellen Zeitalters kein Zauber bekannt, der dieses Naturphänomen tatsächlich umsetzt. Vermutlich handelte es sich bei den früheren Beobachtungen tatsächlich um Naturereignisse (oder um einen besonders effektiven *Hexenhammer*) – auf jeden Fall bedurfte es der Entdeckung der Elektrizität, um einen solchen Zauber tatsächlich zu kreieren.

Der Zauber kann nur in einer Umgebung gewirkt werden, die von Elektrizität erleuchtet wird; im Raum muss mindestens ein elektrisches Gerät laufen. Die Quelle der Elektrizität ist unerheblich. Der Zauberer muss sich mittels des Geräts einen elektrischen Schlag verpassen, wodurch er durch die Explosion **1W6 LP und AP** verliert; das Gerät wird dabei zerstört. Danach prägt er den Zauber in sich selbst; die Prägung in eine andere Person ist nicht möglich. Als Ergebnis des Prägevorgangs erscheint auf dem Rücken seiner Schreibhand ein etwa 3 cm langes, blitzförmiges Symbol. Andere Personen, die dieses Symbol sehen, können mit einem Wurf auf *Arkanologie* oder *Zauberspüren* erkennen, dass hier der Zauber *Blitzschlag* eingepägt wurde.

Der Zauber kann nur in einer Umgebung ausgelöst werden, in der in einem Umkreis von 30 Metern um den Zauberer elektrische Geräte arbeiten (Lampen, Telefone, was auch immer). Der Auslöser greift dabei auf die Elektrizität in den Geräten zu und zieht sie an sich; dabei werden die Geräte zerstört. Aus den Geräten springen Überschlagsblitze, von Gerät zu Gerät, die schließlich über das Mal in den Auslöser eindringen. Dies dauert 1 Runde pro betroffenem Gerät, maximal aber 6 Runden. Der Zauberer hat nun 1 Minute Zeit, die unter Kontrolle zu bringen und sie auf einen beliebigen Punkt (ein bestimmtes Feld) innerhalb der Reichweite, den er sehen kann, zu lenken. Die gebündelte Energie erreicht am Ende der Runde, an der sie ausgeschickt wird, das Zielfeld) und richtet dort einen Schaden von **3W6 LP & AP** an, gegen den Rüstung nicht schützt. Ein Wesen in diesem Feld kann durch einen gelungenen Widerstandswurf den Schaden auf die **Hälfte** der erwürfelten Punkte als **leichten Schaden** reduzieren. Gegenstände im Entladungsbereich verlieren die entsprechende Anzahl von Strukturpunkten, leicht entzündliche Gegenstände (Papier, Stroh usw.) fangen Feuer.

Transmutatio elementis

Ermüdung:	12 AP pro Kubikmeter
Wirkbereich:	-
Dauer:	1 Stunde
Utensilien:	Edelstein im Wert von 50 Mark (v), ein Standardwerk der antiken Elementartheorie entweder in lateinischer oder griechischer Sprache
Auslösephase:	-
Auslöser:	-
Prägung:	-
Reichweite:	Berührung
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Griechisch-Römisch
Kategorie:	Elementar

Dieser Zauber bildet die „klassische“ Elementenumwandlung des Griechisch-Römischen Paradigmas ab, die in der Renaissance im Zuge der Hochzeit der Alchimie zu neuen Ehren kam. Während der Magier den Zauber wirkt, muss er neben der Formel aus dem Grimoire auch immer wieder aus einem der antiken Standardwerke zur Elementartheorie rezitieren. Die meisten Magier greifen dabei auf Platons vergleichbar einfach zugängliche *Timaios* oder Aristoteles' Lehrgedicht „Über die Natur“ zurück. Wer sich als wahrhaft klassisch gebildet geben möchte, bedient sich stattdessen der wenigen erhaltenen Fragmente der Werke von Empedokles.

Der Zauberer kann pro **12 AP** einen Kubikmeter der Elemente Erde, Feuer, Luft oder Wasser ineinander verwandeln. Die größte Dimension (Höhe, Breite, Länge) des zu verwandelnden Materials darf höchstens das **Vierfache** der kleinsten Dimension betragen – ein Volumen von 2 Meter x 1 Meter x 50 Zentimeter (bzw. eine entsprechende Relation, wenn mehr als ein Kubikmeter umgewandelt wird) wäre also gerade noch zulässig. Der umzuwandelnde Bereich muss **zu mindestens 90%** aus dem gewählten Element bestehen; kleine Verunreinigungen sind also erlaubt. Man kann kein Element verzaubern, wenn sich darin ein Lebewesen befindet, und der Zauber wirkt nicht gegen Elementarwesen. Der Zauber kann an einem Ort gewirkt werden, an dem sich das Element in mindestens der gewünschten Menge befindet, das Element kann aber auch in einem Behältnis an den Ort des Zaubers gebracht worden sein. Es muss allerdings auch nach dem Transport in seinem Naturzustand sein, darf also nicht bearbeitet worden sein. Werden mehrere Kubikmeter verwandelt, müssen diese zusammenhängen.

Der zum Zaubern benötigte **Edelstein** richtet sich nach dem **Zielelement**:

Verwandlung in Erde:	Bernstein
Verwandlung in Feuer:	Rubin
Verwandlung in Wasser:	Smaragd
Verwandlung in Luft:	Saphir

Die Wirkungsdauer ist im Prinzip **permanent**. Durch *Transmutation elementis* erzeugtes Feuer brennt selbst dann **10 Minuten** lang, wenn kein Vorrat an brennbarem Material vorhanden ist. Soll Feuer verwandelt werden, kostet die Berührung **1 LP & 1W6 AP**.

Verdichten

Ermüdung:	1 bis 20 AP (s.u.)
Wirkbereich:	-
Dauer:	2 Stunden, in dem der Zauberer das ausgewählte Beispielmaterial zu bearbeiten hat
Utensilien:	Material, das dem des zu verzaubernden ähnlich ist (v), Feldspat (v)
Auslösephase:	10 Sekunden
Auslöser:	Geste
Prägung:	Zauberer
Reichweite:	Berührung
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Industriell
Kategorie:	Veränderung

Dieser Zauber ermöglicht es, das berührte Material (sei es in unbearbeiteter oder in bearbeiteter Form) stärker zu machen, also regeltechnisch seine **Strukturpunkte** zu erhöhen. Pro aufgewendetem AP erhöhen sich die Strukturpunkte eines Gegenstands um **5%** (aufgerundet), bis zu einem Maximum von **+100%** (also einer Verdoppelung der ursprünglichen SP).

Der Zauberer muss über eine Fertigkeit verfügen, mit der er das zu verzaubernde Material sinnvoll bearbeiten könnte (also in der Regel *Handwerk*). Die Werkzeuge, die er hierfür benötigt, muss er vor Beginn der Arbeit mit dem zerhackten Feldspat berieseln. Er muss während des Zaubervorgangs ein Stück aus einem gleichen oder zumindest ausreichend ähnlichen Material bearbeiten (im Zweifelsfall entscheidet die Spielleiterin), das sich am Ende des Vorgangs auflöst und dabei die Affinität zum Material auf den Zauberer überträgt. Dieser muss den zu verdichtenden Gegenstand berühren.

Die Wirkung des Zaubers ist mit der erfolgten Erhöhung abgeschlossen und permanent, der Gegenstand hat also keine mit *Hellsehen* erkennbare Aura.

Zerschmettern

Ermüdung:	8 AP
Wirkbereich:	-
Dauer:	1 Stunde
Utensilien:	ein Gegenstand in der passenden Größe, der während des Zaubervorgangs zerstört wird
Auslösephase:	10 Sekunden
Auslöser:	Geste und Wort
Prägung:	Person
Reichweite:	6 m
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Jüdisch
Kategorie:	Veränderung

Viele Gelehrte sagen, dass dieser Zauber das „Modell“ sei, auf dessen Grundlage der Christliche *Hexenhammer* entwickelt wurde. Man kann damit einen kleinen Gegenstand von einer kombinierten Länge + Breite + Höhe von maximal **30 Zentimetern**, den man sehen kann, vollständig zerstören. Der Zaubende löst die Wirkung aus, indem er auf den Gegenstand deutet und das Schlüsselwort (zum Beispiel „*Zerbirst!*“) ausspricht.

Die genaue Art der Zerstörung ist dem Zauberer überlassen: Ein Gegenstand kann bersten, in Flammen aufgehen, sich auflösen usw. In keinem Fall allerdings fügt die Zerstörung dem Träger des Gegenstands oder Wesen, die sich in der Nähe befinden, Schaden zu – eine Glasflasche mag zwar bersten, aber die Scherben verletzen niemanden; ein Kreuz mag verbrennen, aber dabei wird keine spürbare Hitze frei.

Die meisten Bücher und Waffen sind zu groß, um von diesem Zauber betroffen zu werden (von Messern und den meisten einhändig geführten Schusswaffen einmal abgesehen), aber das Hauptziel dieses Zaubers sind ohnehin Amulette und Talismane, mit denen man sich vor gegnerischer Magie schützen möchte.

Ein betroffener Gegenstand, der nicht in Körperkontakt mit einer Person steht, ist automatisch vernichtet. Wird der Gegenstand von einer Person getragen oder gehalten, kommt es zu einem **Zauberduell**, in dem sich der Angegriffene mit einem **WW:Wk/10** gegen einen Angriff mit **+10** verteidigt; gibt der Gegenstand einen Zuschlag auf Widerstandswürfe gegen psychische Magie oder das Paradigma des Zaubers, wird dieser auf den WW angerechnet. Ein *Amulett gegen Zerschmettern* neutralisiert den Zauber.

Wird der Zauber gegen einen mit *Alchimie* hergestellten Gegenstand eingesetzt, der nicht am Körper getragen wird, kommt es dennoch zu einem Zauberduell gegen einen Angriff mit **+10**; in diesem Falle wird der **Zuschlag** des Gegenstandes auf den WW angerechnet (ein *Talisman+4* bekäme also **+4** auf den WW). **Artefakte** und **dämonische Gegenstände** sind gegen *Zerschmettern* immun, ungeachtet ihrer Größe.

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

