How to be a Hero

DER VERBORGENE PAKT

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. November 2026

INHALT

Der verborgene Pakt 3
- Die Entstehung des verborgene Paktes 3
- Sonne, Mond und Magie 4
- Grundbuch der Zaubersprüche 7
- Alchemie 10
- Völker (Spielklasse) 10
- Blutflüche 11
- Lexikon 13
- Notizen und Information 18
- Abenteuer 22

DER VERBORGENE PAKT

Der verborgene Pakt (dvP) ist ein Setting, dass in der heutigen Zeit und zugleich auch in dieser Welt spielt. So wird es auch möglich sein, sich selbst zu spielen oder zeitaktuelle Dinge einzubauen. Doch in dieser Welt, in der wir leben, gibt es in dvP noch eine andere Welt, eine magische Welt, die verborgen ist, aus der Sicht der Normalsterblichen (Du und ich). In dieser verborgenen Welt gibt es Magie, es gibt Zauberer* innen, Hexen*r, Werwölfe, Vampire, Alchemisten, Seher, Chimäre, Bestien, Monster und viele magische Wesen, auch wenn es klischeehafte klingt. Diese Welt ist so unglaubwürdig und fantasievoll wie ein Kinderwunsch, dennoch existiert es in der Welt des verborgenen Paktes.

Der verborgene Pakt

Doch zu Beginn von dvP wissen die Rollenspieler*innen meistens noch nichts davon, denn sie leben in unsere Welt, doch seit Anbeginn ihres Lebens sind sie zauberaf-fin, doch sie wissen noch nichts über ihr Glück bzw. Schicksal. Denn diese magische und verborgene Welt wird beschützt vom verborgenen Pakt. Natürlich kann mach auch schon in der verborgenen Welt beginnen und spielen. In diesem Pen & Paper kann der Spielleiter entscheiden wie brutal bzw. wie böse die Welt ist. Ich als Spielleiter spiele eher in Form von Horror, Thriller oder Grusel. Man kann die verborgen Welt, aber auch bunt und fröhlich darstellen wie in den Jugendfantasiebücher oder wie ich, halt eher in der Horrorschiene. Generell kann man sich die Welt so vorstellen wie man sie will, dies sollte nur als Anstoss dienen und zeigt nur auf wie ich als Spielleiter und Abenteurer durch diese Welt gehe. Ich wünsche dir viel Spass dabei! Jetzt zur Entstehung des verborgenes Paktes!

Die Entstehung des verborgene Paktes

Wir schreiben das Jahr 1405 seit Neubeginn der Jahreszählung, die Hexenverbrennung und das Jagen von Menschen mit Blutflüchen gehörten zur Tagesordnung. Aus kleinen Funken wurden Waldbränden und aus kleinen Fackeln wurden Scheiterhaufen. Zahlreiche Menschen und Geschöpfe der Magie (heute verborgene Geschöpfe) wurden verbrannt, ertränkt, enthaupten oder am lebendigen Leib gehäutet.

Es gab schon immer Krieg zwischen den magischen Geschöpfen und den Normalsterblichen, denn es ist einfacher Dinge zu töten und sie totzuschweigen, wenn man sie nicht versteht. Dies bewies schon die Antike, als man magische Geschöpfe als Gottesgleich bezeichnet, bis sie die Wünsche der Normalsterblichen nicht mehr erfüllen konnten, dann wurden sie geschlachtet wie Nutzvieh.

Chimären und Drachen wurde heiliggesprochen, bis man merkte, dass man sie nicht zähmen konnte, so wurden sie gejagt und aus den leblosen Köpfen wurden Trophäen. Doch das Gesicht der Normalsterblichen wurde noch nie zuvor so hässlich wie in diesem Winter von 1405. Jegliche Art von Anders sein wurde bestraft, wurde geächtet, wurde verbannt oder zu Tode gequält. Der Neuschnee, der in den Winternächten fiel, war jeden Morgen vom Blut getränkt. Auch in dieser Nacht als der verborgene Pakt entstand, fiel kalter Neuschnee. Es war ei-ne eisige und kalte Winternacht, eisig wie die Herzen der Normalsterblichen in dieser Zeit.

Doch nicht alle Normalsterblichen waren so, denn der verborgene Pakt, wurde auch von ihrer Seite her, eingeleitet. Es waren zehn Paktgeber in dieser Nacht an der Stelle des grossen Steinkreises.

Der Minotaurus Trustas Milas, der höchste Regent der Milas aus den Schattenbergen sowie auch die zwei Gesandte des Zaubererbüdnis, Malatix Kliff und Sorty Miliv. Der Blutfürst Saerdna Neti, der aus seiner grauen Burg hervorkroch, war anwesend für die Sektion der Blutflüche wie auch der Hochmeisteralchemist Rafalt Laendis. Die Zentaurin Kelz Jirtu und der Zentaur Ris Olp war, wie Trustas Milas, für die magische Tiergeschöpfe anwesend. Drei Normalsterbliche Henry Graubart, Margrit Waisblick und Ludwig Letscher traten am Steinkreis für ihre Rechte ein. Die zehn Abgesandten traten an und besprachen ihr grosses Anliegen von Gerechtigkeit. Schnell bemerkte man die Aussichtslosigkeit der Angehörigen des Paktes. So beschloss man die Flucht und Verborgenheit für die magische Welt.

Malatix Kliff begab sich in die Mitte des Kreises und sprach zuerst leise und dann immer lauter wie ein Lied, wie ein Refrain, immer wieder: «Verborgen in den Sorgen, Verborgen im Morgen, Morgen verborgen in der Freiheit, Verborgen vor den Augen der Ungerechten. Freiheit durch Verborgenheit». Wie ein Chor stiegen die anderen ein und Malatix fing an einen grossen Wasserzauber zu formen. Als das Morgengrauen anbrach, wurde der Pakt mit dem Blut der Anwesenden besiegelt.

Die Zentauren gingen in ihre Wälder zurück und versie-gelten den Weg zu ihnen. Die Minotauren schlossen das Tor zu den Schattenbergen zum letzten Mal. Das Zauberbüdnis (heute: Zauberium) verzauberten die Wege, die Städte und ihre Dörfer. Nach und nach verschloss sich die magische Welt und verschwand in der Verborgenheit.

Die Normalsterblichen ging in ihre Orte zurück und als sie auf den darauffolgenden Jahren verstarben, war der verborgene Pakt besiegelt und die beiden Welten getrennt.

Heute 600 Jahre nach dem verborgenen Pakt ist die verborgen Welt für Normalsterbliche immer noch nicht sichtbar. Nur einige Normalsterbliche haben die Fähigkeit und die Affinität der magischen Welt zu sehen. Auch wenn die Teile der verborgenen Welt sich immer wieder auf beugt gegen den Pakt, ist der verborgene Pakt heute sowie auch damals die grösste Sicherheit und Freiheit für die magischen Welt. Die grosse Malatix Kliff und Sorty Miliv Statue in der Arborstadt im Wald von Pavsik zeigt heute noch die Wichtigkeit und Dringlichkeit des Paktes.

Die Aufgabe, die seit 600 Jahre besteht, für die magische und verborgene Welt ist, sie zu schützen. Der verborgene Welt und ihrer Bewohner ist es bewusst, dass sie verborgen sind, aber die Verborgenheit ermöglicht ihnen das Leben und die Freiheit.

Die meisten Geschöpfe stehen hinter dem Pakt und feiern dies alljährlich am 19. Februar gemeinsam in den verborgenen Städte in Gedenken an die vielen Opfer, die es ohne den Pakt gab sogleich feiert man die vielen Überlebenden, die durch den Paktes das Leben und die Freiheit geniessen dürfen.

Sonne, Mond und Magie

Die Legende der Magie

Zu Beginn der Welt herrschte nur die Urkraft «Tenebrae» (Die Finsternis). Bis «Sol», der Vater des Lichtes (die Sonne) erwachte, Sol erhellte die Welt jeden Tag aufs Neue, doch jeden Abend verschwand sie wieder. Alles Leben und all das goldglänzende Licht, wurde jeden Abend von der Finsternis verschlungen.

Bis die Mutter des Lichtes «Luna» (der Mond) erschien, langsam begann die Finsternis in der Nacht schwächer zu werden. Doch der Mond reichte nicht aus, um das Unheil der Finsternis auszugleichen. Die Sonne und der Mond waren verzweifelt, beide weinten voller Trauer und Furcht von «Tenebrae». «Sol» und «Luna» weinten bis tief in die Nacht, doch als sie ihre, von der Verzweif-lung, zu gekniffene Augen wieder öffnete, schwebten die Tränen von «Sol» und «Luna» durch die Finsternis und erhellten die Nacht, denn aus den Tränen wurden die Sterne geboren.

So erstrahlte die Welt in einem neuen Glanz und die Finsternis verblasste im Schein. Umso schwächer «Tenebrae» wurde umso stärker wurde das Licht und die Magie des Lebens. Der Geist des Lebens, das erste der fünf Element hauchte die Magie des Lebens auf die Welt.

So erwachten Drachen aus dem Licht und erzeugten das Feuer. Riesige Wyvern bändigten die Luft und erschuf so den Wind. Schwärme von Leviathanen beherrschten die Meere und erzeugten die Flüsse und Seen. Horden mit Behemothen formten die Erde und liessen so die Natur spriessen.

Nach und nach entstanden die fünf Elemente Animus (Geist), Ignis (Feuer), Terra (Erde), Aër (Luft) und Aqua (Wasser) und gaben uns das Gleichgewicht der Welt. Das Pentagramm der Magie zeigt uns heute noch der Ursprung der Elemente, unsere Kraft und unsere Herkunft. Der Kreis symbolisiert der Mond und die Sonne und der Stern im Mittelpunkt hält alles zusammen.

In der Mitte des Sternes ist die Finsternis, die von den fünf Elemente eingesperrt ist. Verbannt und gefangen für das Gleichgewicht des Lichtes. Die Magie fliesst durch die Finsternis sowie durch das Licht, die Magie ist das Leben und die magischen Geschöpfe können sie nutzen für das Gute sowie leider auch für das Schlechte. Das Gleichgewicht muss erhalten bleiben und die Finsternis darf nie wieder zurückkehren.

Aër: Wind zieht über die Erde,

Terra: Erde besiedelt das Wasser,

Aqua: Wasser löscht das Feuer,

Ignis: Feuer lodert durch Wind,

Tenebrae: und die Finsternis, die alles bekämpft,

Animus: nur unser Geist hält sie uns fern.

- aus dem Grundbuch der Zaubersprüche «Sol, Luna et Magicae» von «Malatix Kliff»

Das Zauberium

Das Zauberium ist die Regierung beziehungsweise die Staatsgewalt der verborgenen Welt in Europa. Nord- und Südamerika, Afrika, Asien und Australien haben auch Zauberiumen, dennoch laufen sie meistens anders als das europäische Zauberium, natürlich hat auch jedes Zauberium noch kleinere Staatsgebäude ausserhalb ihres Hauptsitzes.

Der Hauptsitz des europäischen Zauberium liegt irgendwo unter Europa. Der eigentliche Standort ist an den wenigsten Geschöpfe bekannt, denn man kommt nur mit ihren jeweiligen Steinpforten hinein, die überall in der verbogenen Welt verteilt sind. Der Zugang zum Zauberium haben alle verborgenen Wesen, die nicht zu den Tiergeschöpfe (Drachen usw.) gehören.

Die Steinpforten können nur zauberaffine Geschöpfe benützen und betreten, anders als bei den normalen Steinpforten in der verborgenen Welt, ist das die Pforten jeder Durchgänger und jede Durchgängerin automatisch registriert und überprüft.

Denn das Zauberium übernimmt die Rolle des Gesetzes mit Hilfe der Gilde der Gesichtslosen (Siehe Lexikon), der Politik, der Wirtschaft und der Ethik. Der oberste Rat besteht aus acht Abgesandten von den verschiedene Völker der verborgen Welt.

Zauberer und Zauberinnen

Je nach Zauberstufe des Charakters braucht man mehr Fähigkeitspunkte in der Spate «Wissen» unter Fähigkeit «Magie». Umso höher die Zahl, umso mehr Lichtmana (nach Stufe) hat man und somit kann mehr Zaubersprüche verwenden pro Abenteuer.

Lichtmana regenerieren sich über die Nacht beziehungsweise im Schlaf (kann variieren), aber im Durchschnitt fünf Lichtpunkte pro Nacht. Finstere Magie kostet als Zauberer und Zauberinnen Lebenspunkte in Höhe der Mana kosten, da sie keine Finstermana besitzen. (Siehe Zaubersprüche)

Da Zauberer und Zauberinnen registrierte Zauberstäbe von dem Zauberium haben, wird jede Verwendung von finsterer Magie von den Gesichtslosen gefahndet.

«Rückstoss: Es gibt Zaubersprüche die einen Rückstoss ergeben, da der Zauberspruch sehr stark und gefährlich ist. Der Rückstoss beträgt die gewürfelte Zahl geteilt durch 10 und dies ergibt der Schaden auf das Geschöpf, der den Zauberspruch ausgesprochen hat.»

Zauberstufe	Lichtmana/Wissenpunkte
Zauberling	25
Zaubermeister*in	50
Magier*in	75
Druide*in	100

Hexer und Hexen

Nur Hexen und Hexer verlieren keine Lebenspunkte bei Verwendung von finsterer Magie, da sie diese mit Finstermana bezahlen, da ihre Kraft aus der Finsternis entspringt. (Spielt sie gleich wie die Lichtmana, auch mit der Regenerierung)

Da sie keine registrierten Zauberstäbe haben und sich auf der Seite der Finsternis stellen, werden sie vom Zauberium gefahndet.

Hexenstufe	Finsterman/Wissenspunkte
Hexer/ Hexen	25
Hexenmeister*in	50
Finster Hexe*r	75
Schwarzmagier*in	100

Zauberei als Klasse/ Fähigkeit

Zauberer/ Zauberinnen/ Hexe/ Hexer sind eine Klasse. Aber die «Magie» ist eigentlich nur eine Fähigkeit unter der Spate «Wissen», dadurch können auch andere Ge-schöpfe oder Klassen auch Zaubersprüche spielen.

Zauberer *innen/ Hexe*r (LP 100)
Können Zaubersprüche verwenden (Siehe «Grundbuch der Zaubersprüche) Zauber/Hexenstufe in die Spate «Wissen» unter dem Begriff «Magie» eintragen, umso höher die Zauberstufe umso mehr Mana hat man. Bsp: Zauberling- 25 Punkte= 25 Mana

Grundbuch der Zaubersprüche

Zauberstäbe und- Stöcke

Zauberstäbe werden in in verschiedenen Farben, Rohstoffe oder Grössen vom Zauberium verkauft (Es gibt, aber leider auch ein grossen illegaler Handeln von Zauberstäben- und Stöcke).

Die meisten haben ein Zauberstab in einer handlichen Grösse, aber viele ältere Geschöpfe haben ein Zauberstock, das sind Gehstöcke, die in aber auch magische Kräfte bündeln kann.

Starke und häufig ältere magische Geschöpfe können auch ohne Zauberstöcke oder Zauberstäbe zaubern, denn die Stäbe und Stöcke erzeugen keine Magie sondern bündeln sie nur, denn die Magie kommt immer vom magischen Geschöpf aus.

Zaubersprüche der Finsternis (Tenebrae)

Zauber	Wirkung	Aussehen	Manakosten
Tenebrae mortis causam esse	Mordfluch, Tötet das Ziel sofort	Schwarzer Blitz trifft das Ziel und lässt es in der Finsternis verschwinden	25
Tenebrae salutem alci dare	lässt tote Geschöpfe auferstehen. Verboten, weil man den Tod überlistet.	Schwarzer Nebel fliesst durch das Ziel und erweckt es wieder zum Leben.	25
Tenebrae moruos surgere ghul	Beschwört mehrere Ghule	Aus schwarzem Nebel entsteigen mehrere Ghule	20
Tenebrae Convocatis itaque daemoniorum	Beschwört ein Hommunkulus	Aus schwarzem Nebel entsteigt ein kleiner Hommunkulus	15
Tenebrae liberation termination magni	Da Ziel macht eine Entfesselungs durch, wenn ein Blutfluch vorhanden ist	Schwarzer Strahl trifft das Ziel, der Blutfluch wird entfesselt	50
Tenebrae sensu fogging	Benebelt die Sinne: Blindheit, Taubheit und Stummheit (Entscheidung)	Schwarzer Strahl trifft das Ziel, Fluch besteht drei Runden (im Kampf) lang	25
Tenebrae partum tenebris	Erzeugt Finsternis und umhüllt alle Geschöpfe in der Nähe mit Dunkelheit. (Schaden:1W10)	Schwarzer Nebel zieht aus dem Zauberstab, umhüllt die Umgebung und die Geschöpfe.	5

Zaubersprüche des Geistes (Animus)

Zauber	Wirkung	Aussehen	Manakosten
Animus tutela species	Schutzzauber vor der Finsternis und von finsterer Magie	Weisser Lichtmantel umhüllt den Spieler/ in	10
Animus Oblivscere	Vergessenszauber, das Ziel vergisst etwas	Weisser Strahl nehmen die Erinnerung weg	10
Animus proficisci coniciet	Kompasszauber, hilft den Weg zu finden	Kleiner weisser Punkt, der den Weg weist.	10
Animus inpulsa inimicus	Schockzauber, paralysiert das Ziel. (Schaden: 2W10)	Weisser Blitz trifft das Ziel, Ziel erstarrt und fällt zu Boden.	25

Animus animis legere	Über den Geist sprechen und hören, dadurch kann man auch Gedanken lesen.	Unauffällig, sieht man nicht.	10
Animus key ad ostium	Öffnet Schlösser von Türen, Truhe oder andere Gegenstände. Je nach Stufe des Schlosses, gekennzeichnet mit einer Zahl: Einfache Tür- ca. 20, Manakosten 5 und die Stärke des Zauberspruches wird ausgewürfelt mit beiden Würfeln	Weisser Schlüssel fliegt aus dem Zauberstab und öffnet die Tür	10
Animus magnum scuto vitae	Grosser Schutzzauber gegen Finsternis und Finsterzauber, umschliesst ganze Häuser, sogar Gebiete	Weisser runder Schild in der Luft, stärke und grösse wird ausgewürfelt, alles über 50 ist grösser als ein Haus.	50

Zaubersprüche des Wassers (Aqua)

Zauber	Wirkung	Aussehen	Manakosten
Aqua tutela species	Schutzzauber aus Wasser, stark gegen Feuerzauber	Zauberstab wird zu einem Wasserschild	10
Aqua partum	Erzeugt Wasser	Wasser fliesst aus dem Zauberstab	5
Aqua sana omnino	Heilzauber, sich selbst oder auch andere Mitspieler heilen. Lebenspunkte= ausgegebene Mana	Wasser vom Zauberstab, umhüllt das Ziel/ Wunde und lässt es heilen und verschwinden	*
Aqua invisibilia	Schutzzauber, macht den Benützer unsichtbar für eine Zeit.	Der Benützer wird sofort un-sichtbar.	10
Aqua fluctus magni	Flutwelle überschwemmt die Umgebung und erzeugt Schaden. (Schaden: 8W10)	Eine grosse Welle überschwemmt die Umgebung, Raum, Haus usw.	25
Aqua occultum foedus	Der verbogene Pakt, umhüllt ein Gebiet und macht es unsichtbar	Wasser/ Eisschutzschicht umhüllt ein Gebiet. LP -20	75
Auqa aquam puram	Die Reinheit des Wassers in der höchsten Form, der stärkste Wasserzauber, der einzige Zauber gegen Drachen. (5W100)	Ein riesige, imposante Wasserkugel umschliesst das Ziel und friert es augenblicklich ein. Rückstoss: Gewürfelte Betrag geteilt durch 10.	75

Zaubersprüche der Luft (Aer)

Zauber	Wirkung	Aussehen	Manakosten
Aer tutela species	Schutzzauber aus Luft, stark gegen Erdzauber.	Zauberstab wird zu einem Luftschild	10
Aer dimittere	Schutzzauber vor dem Fallen lässt dich sanft zu Boden fallen.	Unauffällig, sieht man nicht.	10
Aer ventus partum	Erzeugt ein grosser Wind-stoss verursacht grossen Schaden auf das Ziel. (Schaden: 1W100)	Grosser Wind-stoss schiesst aus dem Zauberstab.	25
Aer et quod supernatet	Etwas oder jemanden schweben lassen.	Eine Art Windhose kommt aus dem Zauberstab	15

Aer ventus prohibere	Lässt den Wind stoppen	Unauffällig, sieht man nicht	10
Aer volare	Lässt den Nutzer des Zaubers für ca. fünf Minuten fliegen	Der oder die Nutzer*in fliegt hoch	10
Aer giant turbinis vasti	Ein Tornado der höchsten Form, der stärkste Luftzauber, der einzige Zauber gegen Behemoth (5W100)	Ein Tornado umhüllt das Ziel und reisst auf alle Seiten auseinander. Rückstoss: Gewürfelte Betrag geteilt durch 10.	75

Zaubersprüche der Erde (Terra)

Zauber	Wirkung	Aussehen	Manakosten
Terra tutela species	Schutzhülle aus Erde, gut zum Verstecken, hält Wasserzauber stand	Schutzhülle aus Erde umhüllt den Erzeuger des Zauberspruches	10
Terra crescere in natura	Lässt Pflanzen wachsen, Manakosten je nachdem was man wachsen lassen will (Spielleiterentscheid)	Grüner Strahl aus dem Zauberstab und die Pflanzen wachsen empor	*
Terra plantae serpentes	Schlingpflanzen umhüllt das Ziel (Schaden: 2W10)	Schlingpflanzen schiessen aus dem Boden und ergreifen das Ziel	10
Terra generate golem	Ein Golem kommt aus dem Boden und greift einmalig das Ziel an. (Schaden:1W100)	Braungrauer, zwei Meter hoher Erdgolem kommt aus dem Boden	25
Terra in loco foraminis	Ein Loch im Boden wird erzeugt	Der Boden verschwindet und erzeugt ein Loch (ca. 2m tief)	10
Terra tutela murum	Erzeugt eine grössere Schutzmauer	Ca. 2 Meter hohe Mauer, die schützt	15
Terra partum a magnus regionem suam	Ein Erdzauber der höchsten Form, der einzige Zauber gegen Levianthanen (5W100)	Riesige Erdmassen umhüllt das Ziel und zerdrückt es. Rückstoss: Gewürfelte Betrag geteilt durch 10.	75

Zaubersprüche des Feuers (Ignis)

Zauber	Wirkung	Aussehen	Manakosten
Ignis tutela species	Feuerschutzzauber, erzeugt ein Feuerschild, gut gegen Windzauber.	Zauberstab wird zu einem Feuerschild.	10
Ignis tempestas furorem	Erzeugt ein riesiger Feuersturm (Schaden: 1W100 und 1W10)	Ein riesiger Feuersturm entflammt aus dem Zauberstab.	30
Ignis partum	Erzeugt eine kleine Fackel mit dem Zauberstab	Flamme lodert aus dem Zauberstab	5
Ignis bullet lectica	Feuerkugel wird geschossen (Schaden: 4W10)	Feuerkugel schiesst aus dem Zauberstab.	15
Ignis flamma dis	Erzeugt ein kurzer Flammenstoss (Schaden: 2W10)	Eine Flamme schiesst aus dem Zauberstab	10
Ignis huc solis	Es wird für eine kurze Zeit hell wie am Tag. Finstere Geschöpfe werden ge-blendet für eine kurze Zeit	Eine kleine Sonne fliegt aus dem Zauberstab	10

Ignis aeternum	Ein ewiges Feuer der höchsten Form, der stärkste Feuerzauber, der einzige Zauber gegen Wyvern (5W100)	Ein ewiges Feuer umhüllt das Ziel und lässt es verbrennen. Rückstoss: Gewürfelte Betrag geteilt durch 10.	75

Alchemie

Alchemie ist die Lehre der Zaubertränke und ein Teil der Zauberei. Viele Magische Geschöpfe beherrschen diese Kunst. Es gibt aber auch nicht magische Geschöpfe, die diese Lehre gemeistert haben.

Diese Fähigkeit kann man auch als «Nebenfähigkeit» (Wie die Magie) nehmen, dies bedeutet, dass zum Beispiel auch ein Minotaurus die Alchemie erlernen kann.

Fähigkeitspunkte: 10- 50 Fähigkeitspunkte in die Spate «Wissen» unter dem Begriff «Alchemie» eintragen, pro 10 Punkten, kann man einen weiteren Trank mitnehmen.

Regel der Alchemie: Maximal fünf Tränke im Inventar mitnehmen und maximal zwei von der gleichen Sorte.

Titel	Zaubertränke im Inventar	Fähigkeitspunkte
Alchemisten*innen	10- 20	1- 2
Alchemeister*in	30- 40	3- 4
Hochalchemiest"innen	50	5

Zaubertränke

Trank	Trankart	Wirkung	Farbe
Agerebibe	Krafttrank	Handeln +50 auf den nächsten Wurf	Weinrot
Aquacaelibibe	Unterwassertrank	Man kann damit unter Wasser atmen	Hellblau
Beatitudinembibe	Glückstrank	Nächste Probe ist sicher bestanden	Goldig
Cognitionisbibe	Wissenstrank	Wissen +50 auf den nächsten Wurf	Hellgrau
Confusionebibe	Verwirrungstrank	Verwirrung beim Benützer	Dunkelgrau
Corporisbibe	Körperwechseltrank	Körper wechseln, aber nur für eine kurze Zeit	Hellgrün
Immortalembibe	Lebenstrank	Hält die Alterung an, so kann man länger leben, Herstellung: unbekannt	unbekannt
Ligabiseumbibe	Beruhigungstrank	Beruhigt den Benützer	Weiss
Oblivscerebibe	Vergesslichkeitstank	Der Benützer vergisst die letzten 24h	Rosa
Remediumbibe	Heilungstrank	30 Lebenspunkte werden regeneriert	Violett
Socialisbibe	Sympathietrank	Soziales +50 auf den nächsten Wurf	Gelb
Venenumbibe	Gegengifttrank	Gegengift bei Vergiftung	Giftgrün
Veritasbibe	Wahrheitstrank	Der Benützer sagt nur noch die Wahrheit	Orange

Völker (Spielklasse)

Natürlich gibt es mehr Klassen/ Völker in der verbogenen Welt. Dennoch gibt es Völker von dem man nichts oder wenig weiss beziehungsweise wollen sie über den normalen Standard aus verborgen bleiben. (Elben)

Zum Regelwerk: Die Normalsterbliche in diesem P&P werden «normal» nach dem Regelwerk von HTBAH gespielt. Das heisst Lebenspunkte 100 und Fähigkeitspunkte 400. Die Zauberaffinität besteht auch ohne definierte Fähigkeitspunkte darauf zu geben.

Auch die anderen Spielklassen werden nach dem Regelwerk HTBAH gespielt, aber sie haben Bonusse und auch Malusse. Somit wird es zum How to be a Wizard. Im HTBAW sind Bonusse (BS) und Malusse (MS), die Vor- und Nachteile der Spielklassen, um ein faires Spielerleb-nis zu generieren.

Bonusse werden deklariert mit BS und mit der Stärke der Bonusse. Z.B: Wissensbonus +20, dadurch hat man bei allen Wissensfähigkeiten einen Bonus von +20 auf jede Fähigkeit.

Malusse ist das gleiche, aber umgekehrt. Dementsprechend werden sie durch MS abgekürzt und geben einen negativen Effekt. Z.B: Wissensmalus 20, dadurch hat man bei allen Wissensfähigkeiten ein Malus von -20 auf jede Fähigkeit.

Die grundsätzliche Begabungszahl bei Wissen bleibt, aber gleich, trotz Malusse oder Bonusse. Weiter Information zu den einzelnen Völker im Lexikon (alphabetisch geordnet).

Volk	Bonus	Malus	Lebenspunkte (LP)
Faune	Handeln +5	Weniger LP	90
Goblins	Sozial +10	Weniger LP	80
Minotaurus	Mehr LP/ Handeln +15	Wissen/ Soziales -20	140
Normalsterbliche	Normale Menschen haben keine Bonusse oder Malusse, spielt sich normal nach dem Regelwerk «HTBAH». Können aber auch Magie oder Alchemie erlernen, da sie zauberaffin sind.	-	100
Zentauren	Mehr LP	Soziales -10	120
Zwerge	Wissen +10	Soziales -10	100

Blutflüche

Die Blutflüche haben ein grosses Malus «die Entfesslung». Wenn ein Spieler*in einer der Klassen der Blutflüche spielt, kann es durch verschiedene Gründe eine Entfesselung passieren. Bei einer Entfesselung hat der Spieler verschiedene grössere Malusse und Bonusse. Zusätzlich verliert der Spieler* in die Kontrolle über seinen Charakter.

Bei Verlust der Kontrolle würfelt der Spieler vor jeder Probe oder Angriff einen zusätzlichen Probewurf (Kontrollwurf). Bei diesem Kontrollwurf wird mit einem W100 und W10 gewürfelt, beträgt der Wert über 75 schadet sich der Spieler*in sich selbst oder einen anderen Mitspieler*in (Schadenwurf mit einem 4 W10, der betroffen Spieler*in wird ausgewürfelt= höchste Zahl verliert).

Bei einem Wert zwischen 26 und 74 gelingt dem Spieler seine Probe oder Angriff. Bei einem Wert unter 25 gelingt der Wurf auch und der Spieler*in erhält mehr Kontrolle über seinen oder ihren Charakter. Bei drei Würfen im «Modus» von der Entfesselung, die unter 25 sind, bekommt man wieder die Kontrolle über den Charakter, somit ist die Entfesselung beendet.

Blutflüche betreffen meistens Normalsterbliche, Hexe*r oder Zauber*er*innen, aber können auch andere Klassen betreffen.

Corvusse

Normalzustand	**ohne Entfesselung**
Lebenspunkte: 120	Fähigkeitspunkt: 300
Bonus: Soziales +20	Malus: Handeln -20
Verwandlung zu einem Rabe	**Entfesselung**
Lebenspunkte: 20	Während der Entfesslung, kann man sich nicht zurück verwandeln.
Fähigkeiten: Fliegen 100, Sehen 50, Nahkampf 20, Mit Tieren Sprechen 100, Pratum Tenebris (der Finsterniszauber) 50	Entfesselungsgrund: Sehen Sie Ass (Leiche, tote Tiere, Ghule, Draugr) verwandelns ich automatisch in einen Rabe.
Können sich beliebig verwandeln in ein Rabe und danach wieder zurück, solange keine Entfesselungs stattfindet!	Entfesselungsbefreiung: Beendigung der Szene/ Entfesselungsgrund oder drei Kontrollwürfe unter 25.

Vampire

Normalzustand	**ohne Entfesselung**
Lebenspunkte: 120	Fähigkeitspunkt: 300
Bonus: Wissen +20	Malus: Soziales -20
Verwandlung zur Fledermaus	**Entfesselung**
Lebenspunkt als Fledermaus 20	Vampirinstikt bei der Entfesselung!
Fähigkeiten: Fliegen 100, Sehen 50, Nahkampf 20, Mit Tieren Sprechen 100, Pratum Tenebris (der Finsterniszauber) 50	Entfesselungsgrund: Sehen sie Blut können sie sich nicht beherrschen, sie wollen das Blut zu sich nehmen. Sie folgen nur noch ihren Vampirinstikt.
Können sich beliebig verwandeln in eine Fledermaus und danach wieder zurück, solange keine Entfesselungs stattfindet!	Entfesselungsbefreiung: Beendigung der Szene/ Entfesselungsgrund oder drei Kontrollwürfe unter 25.
Malus und Bonus während der Entfesselung (Vampirinstikt)	**Soziales -30, Wissen -30, Handeln +30**

Werwölfe

Normalzustand	**ohne Entfesselung**
Lebenspunkte: 120	Fähigkeitspunkte: 300
Bonus: Handeln +20	Malus: Wissen -20
Verwandlung zum Werwolf	**Entfesselung**
Lebenspunkte: 150	Entfesselungsgrund: Bei Vollmond verwandelns sie sich automatisch und immer in einen Werwolf.
Können sich nur bei Nacht verwandeln und verlieren immer zu gleich die Kontrolle über sich!	Entfesselungsbefreiung: Beendigung der Szene/ Entfesselungsgrund oder drei Kontrollwürfe unter 25.
Malus und Bonus während der Entfessselungs (Werwolf)	**Soziales -50, Wissen -50, Handeln +50**

Gilde der Bluflüche

Obwohl Blutflüche sehr heimtückisch und gefährlich sind, werden sie in der verbogenen Welt anerkannt und akzeptiert, also die meisten von Ihnen, denn durch das hohe Gefahrenpotenzial werden sie nicht überall gern gesehen. Innerhalb der drei Blutflüche gibt es verschiedenen Gilden, die die blutverfluchten Geschöpfe aufspüren und ihnen beibringen ihre Entfesslung besser zu kontrollieren. Diese drei Gilden werden fluchspezifisch getrennt, die Corvusse haben die Gilde der Nebelkrähen, die Werwölfe haben die Wolfsblutgilde und die Vampire haben die Gilde der Grafen.

Die Gilde der Grafen

Die Vampire dieser Gilde stehen für Ordnung und Höflichkeit ein, in der Welt der Vampire. Mit dem Grafentitel bekommt man auch die Verantwortung, dass man sich nur mit tierischem Blut ernährt. Die Gilde der Grafen ist sehr reich, da sie grosse Besitztümer über die Jahre angesammelt haben. Grafen besitzt meistens die Beherrschung über ihre Entfesslung und halten sich fast immer an den Kodex der Grafen sowie an die Gesetzte der verborgenen Welt. Für das Erkennen eines Grafen haben sie zwei eingebrannte Punkte am linken Unterarm.

Die Nebelkrähengilde

Die Gildenmitglieder tragen an ihrem rechten Arm ein eingebrannte Nebelkrähesymbol. Die Gilde agiert recht demokratisch und verstehen sich innerhalb der Gilde recht gut. Nur wenige Corvusse gehören nicht zur Gilde. Durch das Erlernen des Beherrschens der Entfesslung verändert sich das Gefieder des Raben bei der Verwandlung zu einem Grau. Dadurch sehen die Raben friedfertiger aus und gleichen mehr einer Nebelkrähe.

Die Wolfsblutgilde

Diese Gilde wurde nach der Nacht der Wölfe erschaffen und gilt als grösste Gilde innerhalb der verborgenen Welt, obwohl sie auch ausserhalb der Gilde viele fluchgeplagte Geschöpfe hat. Durch die Akzeptanz des Blutfluches ist die Gestaltwandlung weniger schmerzhaft und kontrollierbarer. Dennoch herrscht immer noch grösstes Gefahrenrisiko bei einer Verwandlung zu einem Werwolf, doch durch die Akzeptanz wird das blutfluchgeplagte Geschöpf mehr zu einem Wolf als Mischwesen. Sie agieren mehr auf ihren Instinkt als Wolf beziehungsweise als Rudel. Daher triffts sich die Gilde bei Vollmond um ihre Gefährten besser als Rudel zu kontrollieren. Mitglieder dieser Gilde tragen das Krallensymbol, ein Symbol mit drei Strichen, an der linken Schläfe.

Lexikon

(LP)= Lebenspunkte (Schätzung)' ***Keine LP= unterschiedliche oder keine Angaben vorhan-den.***

Alchemisten*innen/ Alchemie

Alchemie ist die Lehre der Zaubertränke. Zauberaffinierte Geschöpfe können dies Kunst erlernen. Die verborge-nen Geschöpfe und Stämme der jeweiligen Arten haben auch immer unterschiedliche Zaubertränke. Dadurch ist die Bandbreite der Zaubertränke so gross, dass auch ein Meister der Alchemie nicht alle Tränke brauen kann.

Basilisk (LP 300)

Riesiges Schlangenwesen, es schlüpft aus dem Ei eines alten Hahnes oder aus einem dotterlosen Hühnerei, das von einer Kröte oder einer Schlange, im Mist ausgebrü-tet wird. Sein stinkender Atem ist unerträglich und sein Blick soll versteinern können. Das Ungeheuer haust in Brunnenschächten und Kellern. Es kann

nur vernichtet werden, indem ihm ein Spiegel vorgehalten wird, worin sich der versteinernde Blick gegen den Basilisken selbst kehrt.

Behemoth (LP 500)

Riesiges Landungeheuer, Behemoth trägt Züge verschiedener Tiere, vor allem des Flusspferds, aber auch des Elefanten, des Wasserbüffels und einer Ziege. Ein Behemoth kann bis zu dreissig Meter hoch werden. Er ist Alleingänger, ausser in der Paarungszeit, dort läuft er mehrere hunderte Kilometer bis zum Paarungsplatz. Leben meistens in grossen Flachengbiete, meistens in grossen Wüsten.

Chimäre (LP 200)

Ein Mischwesen aus einem Löwen, Ziege und einer Schlange. Häufig aggressiv, können aber von einem geübten Zähmer erzogen worden. Der Begriff Chimäre wurde später verallgemeinert und auf andere Mischwesen ausgedehnt.

Corvusse (Rabenmenschen/ Corvusapiens) (LP 120)

Rabenmenschen sind Geschöpfe, die sich in Raben verwandeln können. Wie dieser Blutfluch erschaffen wurde ist nicht bekannt, geschätzt wird, dass ein Rabenmensch durch das Aas eines Geschöpfes oder Normalsterblichen gegessen hat, somit wird diese Geschöpfe vom Jenseits geholt und die Fähigkeit des Rabenmenschen geschenkt. Die Corvusse gehören zu der Gattung der Blutflüche (Siehe Notizen «Blutflüche»).

Dämon (LP 100)

Finsteres Wesen, dass in der Dunkelheit geboren ist. Der Dämon ist ein negativ behafteter Geist, der Menschen sowie Geschöpfe bedroht oder ihnen Schaden zufügt.

Dhampir (LP 120)

Vater oder Mutter: Vampir, andere Elternteil ist ein normaler Mensch. (Notiz: Vampir)

Drache (LP 500)

Drachen sind feuerspeiende, schlangenähnliche Mischgeschöpfe, die in unterschiedlich gewichteten Teilen Reptilien, Vögel und Raubtiere vereinen. Sie leben allein oder in kleineren Gruppen. Dabei spielt die Grösse eine Rolle, denn je grösser ein Drache ist, so braucht er auch ein grösseres Revier. Daher spalten sich Drachenfamilien je nach Art meistens auf. *Verwandte: Tatzelwurm, Lindwurm, Wyrm, Wyvern*

Draugr (LP 60)

Totes Wesen, dass wieder auferstanden ist, ihr Aussehen richtet sich nach der Art des Todes. So erscheinen Ertrunkene triefend nass oder im Kampf Gefallene blutverschmiert mit klaffenden Wunden. Oft werden sie als Wächter der Grabbeigaben beschrie-ben. Kennt man die richtige Beschwörungsformel, kann man sie sich durch finstere Zauberei auch dienstbar machen.

Einhorn (LP 125)

Pferde mit geradem Horn auf Stirnmitte. Das Horn ist meistens weiss und bis zu einem halben Meter lang sein. Mit ihm soll das Einhorn gegen seine Feinde kämpfen, heilen und sogar Tote wiederbeleben können.

Elfen auch Albe, Elben oder Alfen

Wesen die in den verborgenen Wäldern leben, wenig bekannt darüber, lebten schon vor dem verborgenen Pakt in ihrer eigenen Welt beziehungsweise in den Wäldern. Nach den Legenden her sind sie eher von mensch-licher Gestalt und bauen ganze Städte in den Bäumen.

Faune (LP 90)
Ein gehörntes Waldgeschöpf, ein Mischwesen, Halbmensch, halb Ziege. Hat einen menschlichem Oberkörer und Bocksfüssen und einen Schwanz. Faune sollen über Getreidefelder, Wälder und Gärten wachen und deren Wachstum begünstigen.

Gesichtslose/ Die Gilde der Gesichtslosen (LP 100)
War früher eine Abteilung des Zauberiums. Heute eine eigenständige Gilde, die zwar für das Zauberium Aufträge erfüllt, dennoch auch selbständig agiert. Sie sind Kopfgeldjäger für das Zauberium und andere Auftragsgeber.

Die Gildenjäger sind die einzigen Zauberer, die ohne Strafverfolgung oder Hinrichtung finstere Magie verwenden dürfen. Der Preis für den Einlass in die Gilde ist seine Identität, man verliert mit dem Eintritt sein eigenes Gesicht, dafür kann man jedes andere Gesicht annehmen. Gesichtslose geben alles auf, um Teil der Gilde zu sein, Teil der Gilde heisst sein Leben für das Gesetz zu geben.

Durch die Fähigkeit der Gesichtslosen sind sie die Sonderheiten, die Detektei sowie die Gesetzeshüter des Zauberiums.

Gnome (LP 20)
Kleinwüchsige Wesen, die unter der Erdoberfläche lebend, sie sind sehr verbunden mit der Natur in ihrer Umgebung, können wütend werden, wenn man in ihrem Gebiet etwas zerstört.

Goblins (LP 80)
Goblins sind häufig listige und hitzige, kleine Ungeheuer mit grau, braun oder grüner Haut. Sie sind allein eher schwach, doch arbeiten meistens mit ihrem ganzen Stamm zusammen oder auch mit Trollen. Sie bauen Erze und schmieden Waffen, Essen ausschliesslich Fleisch und leben in grossen Höhlenbauten.

Trolle (LP 150)
Zirka drei Meter grosse und sehr starke Wesen, gehorchen meistens an einem intelligenteren Wesen wie einer Goblinhorde, Hexer/ Hexen oder Vampiren usw.

Greif (LP 75)
Löwenartig, Raubvogelkopf, Schnabel, spitze Ohren, Flügel, fliegen durch verborgenes Gebiet und jagen meistens nur andere Tiere oder verborgenen Tiergeschöpfe. Können aber auch gezähmt werden.

Guhle (LP 60)
Ghule sind bösartige, dämonische Geschöpfe, die dem Menschen gegenüber stets bösartig und gefährlich veranlagt sind. Ghule bevölkern in Gemeinschaft mit anderen Leichenfressern Friedhöfe, Gruften und Gräber.

Harpyie (LP 75)
Finstere, fliegende, hässliche, fleischfressende, Menschenartige Wesen, die durch finstere Magie ihre Opfer, durch falsche Schönheit anlockt und sie dann lebendig verspeist.

Hexe und Hexer (LP 100)
Geschöpfe mit Zauberkräften. (Siehe Kapitel 2) Haben sich gegen das Zauberium entschieden, oft bösartig. Verwenden finstere Magie. Wird auch als Schimpfwort bei den Zauberern und Zauberinnen verwendet.

Hippogryph (LP 75)
Kopf, Flügel und Vorderbeine eines Adlers, Hinterleib eines Pferdes. Sanfte Tiergeschöpfe, werden oft gezähmt. Hippogryph- Rennen sind sehr beliebt in der verborgenen Welt.

Hippokamp (LP 75)
Vorne ein Pferd, hinten ein Fisch. Sehr schnelle Tierge-schöpfe, werden oft gezähmt und als Nutztier genützt.

Höhlenzwerge (LP 100)
Menschengestaltige, kleinwüchsige Geschöpfe, Häufig wird den Zwergen übermenschliche Kraft und Macht nachgesagt. Sie gelten als schlau und zauberkundig, geizig und tückisch, meist aber als hilfreich, wenn man sie gut behandelt. Sie sind sehr gut Schmiede, da sie ihre Erze und Metalle selbst abbauen und verarbeiten. Sie lieben Gold und Reichtum beziehungsweise alles was glänzt. Sie leben in riesigen Minen und höhlen ganze Berge aus. Es gibt verschiedene Stämme der Zwerge, doch die meisten verstehen sich nicht miteinander. Sie handeln mit ihren Waffen, Gefässe und sonstige Artefakt, die sie schmieden. Stehen im engen Kontakt mit dem Zauberium.

Homunkulus (LP 60)
Künstlich geschaffener, kleiner, dämonischer Helfer. Vertrauen und dienen nur ihrem eigenen Erschaffer. Meistens weniger intelligent.

Irrlicht
Ein Irrlicht, Irrwisch oder Sumpflicht ist eine Art Leuchterscheinung, eine unerklärliche und meist flexible Lichtquelle. Es wird in der Regel in dichten und dunklen Wäldern oder Mooren, Sümpfen und Friedhöfen gesichtet. Irrlichter werden entweder als Seelen unglücklich Verstorbener angesehen oder als hinterhältiges Werk von Zauber-geschöpfe, die die Menschen und Geschöpfe in die Irre führen wollen.

Kobold (LP 30)
Kleines Geschöpf, der häufig in fremden Häuser wohnt, der seine Bewohner gerne ohne Schaden neckt. Können aber auch sehr freundlich sein und dem Hausbesitzer/in dienen.

Leviathan (LP 500)
Riesige, schlangenartige Seeungeheuer. Bis zu 50 Meter lang. Zerreisst ganze Schiffe und Häfen. Leben meistens in sehr tiefen Gewässern. Werden tausende Jahre alt. Können nicht gezähmt werden.

Maklise
Sie sind Geschöpfe (eigentlich eine Fähigkeit), die mit Tieren und Tiergeschöpfe kommunizieren können. Meistens wirkte es nach aussen wie grosse Empathie, eine Erkenntnis oder Gedankenübertragungen. Maklisse sind kein Volk, jedes Geschöpf kann diese Fähigkeiten haben beziehungsweise erhalten. Sie ist sehr selten und rar. Maklisse sind häufig Besitzer von einem Maklun (Siehe nächster Abschnitt).

Maklun (LP 50)
Da sind katzen- und luchsartige, goldenfarbige Wesen. Sie sind Tierwandlergeschöpfe. Die sich in jedes Tier und Tiergeschöpfe verwandeln können. Sie begleiten meistens nur Maklisse und wählen sie selbst aus. Sie begleiten ihren Besitzer oder Besitzerin bis zum Ende des Lebens, danach wechseln sie ihren Besitzer meistens innerhalb seiner oder ihrer Familie. Sind sehr treue Wesen. Sie sind einer der ältesten Spezies der Erde und der Ur-sprung des heutigen Tierreiches.

Meerjungfrauen (Richtiger Name: Ligs) (LP 100)
Ihre schönen jungen Körper sind nur in der oberen Hälfte menschlich, die untere Hälfte (meist ab der Hüfte) wird als mit Schuppen bedeckter Fischschwanz be-schrieben. Ihre Haare können grün schimmern oder ganz und gar grün sein, durchaus aber, je nach Darstellung, auch an-dere Farben (Rot, Gelb, Schwarz) aufweisen.

Meerjungmänner (Richtiger Name: Ligs) (LP 100)
Meerjungmänner haben den gleichen Körperbau wie Meerjungfrauen. Sie sind weniger bekannt und wurden auch weniger gesehen, da die Meerjungmänner ausschliesslich für das Sammeln von Rohstoffen und das Bauen von Häuser zuständig sind. Die Meerjungfrauen sind bekannt für ihr grosse Jagdkünste unter dem Wasser und an der Wasseroberfläche, daher wurden sie mehr gesehen sowie entdeckt von den Normalsterblichen. Dennoch leben beiden häufig mit den Silgs (Siehe Lexikon) zusammen in grossen Unterwasserstädten wie Northlacus oder auch in der Riesenmetropole Luxspeculum im Pazifik.

Minotaurus (LP 140)
Minotauren sind starke Kreaturen mit menschlichem Körperbau, jedoch mit den Beinen und dem Kopf eines Stiers. Aufgrund ihrer reizbaren Natur und ihrer enormen grossen körperlichen Kräfte, können sie sehr gefährlich und brutal werden.

Naturgeist
Wasser, Luft, Wald, Erde, Höhle, Feuer, Moor, Schnee- Geister die ihre Form je nach Ort anpasst, öfters friedlich, können aber auch feindselig sein.

Normalsterblicher (LP 100)
Ein Normalsterblicher ist ein normaler Mensch, die Bezeichnung kommt durch den verborgenen Pakt, denn die anwesenden Menschen starben nach dem Pakt mit ihrem Wissen über diese eisige Winternacht, danach war der Pakt besiegelt. Dadurch waren die normalen Menschen das einzige, wiederrum auch das grösste Volk, dass nichts mehr vom verbogenen Pakt wissen. Daher kommt der Name; Normalsterbliche.

Pegasus (LP 75)
Sind pferdeähnliche Kreaturen, die im Gegensatz zu normalen Pferden auch noch Flügel besitzen.

Phönix (LP 50)
Magischer, roter, oranger Vogel, der am Ende seines Lebenszyklus verbrennt oder stirbt, um aus dem verwesenden Leib oder aus seiner Asche wieder auferstehen.

Seher
Geschöpfe, die die Zukunft voraussehen können mit Hilfe von Tassen, Glaskugel oder andere verborgene Gegenstände.

Silgs (LP 90)
(Oktopus- Menschen, werden aber so nicht gern genannt) Silgs sind Geschöpfe, die für die Erdbewohner eher unbekannt sind, dass sie im Gegensatz zu den Meerjungenfrauen und- Männer keine Möglichkeit haben länger als fünf Minuten über Wasser zu sein. Sie haben eine Körperstruktur wie die Meerjungenfrauen- und Männer, aber anstatt einen Fischunterleib, haben sie Oktopus oder Tintenfischähnlichen Unterleib. Sie sind bekannt für ihre riesigen Paläste sowie auch für die Besessenheit nach Smaragden, Rubinen und ihr Lieblingsedelstein den Saphir. Sie bauen prunkvolle Städte und obwohl eine Monarchie herrscht, sind sie sehr gnädig, volksnah und sozial.

Vampire (Chiropterasapiens) (LP 120)
Vampire sind Geschöpfe, die optisch den Menschen stark ähneln. Allerdings haben sie meistens eine sehr helle Haut, stechend blaue oder rote Augen und recht lange Eckzähne, die sie nach Belieben ein- und ausfahren können. Meistens sehen sie jung und anziehend aus. Des Weiteren besitzen manche von ihnen aber auch fledermausartige Flügel und eine weniger menschliche Gestalt, nur sehr alte Vampire!

Im Allgemeinen besitzen Vampire übermenschliche Kräfte. So beherrschen sie enorme körperliche Kräfte und hohe Selbstheilungskräfte oder können sich auch in Fledermäuse verwandeln. Ihre Kräfte wachsen, wenn sie ein Opfer ausgesaugt haben. Der Ausgesaugte wird nach kurzer Zeit selber zum Vampir. Der Ausgesaugte muss mindestens einen halben Liter von seinem eigenen Blut noch in sich haben, sonst stirbt der Ausgesaugte.

An und für sich sind sie unsterblich, da sie nicht altern oder krank werden, aber können auf unnatürliche Weise sterben (Mord, Verletzungen, etc.). Ohne regelmässiges Blut zu sich zu nehmen sterben die Vampire auch. Sie können auch tierisches Blut zu sich nehmen, aber präferieren immer menschliches Blut. Vampire gehören zu der Gattung der Blutflüche (Siehe Notizen «Blutflüche»).

Waldzwerge (LP 120)
Waldzwerge leben unter dem Wurzelwerk von Wäldern. Durch ihre Genauigkeit und ihrer Zauberaffinität stellen sie die Zauberstäbe der Zauberer und Zauberinnen her. Die verschiedenen Stämme der Waldzwerge erstellen auch unterschiedliche Arten von Zauberstäbe- oder Stöcke. Sie sind durch ihre Arbeit sehr wichtig für das Zauberium.

Werwölfe (Lupusapiens) (LP 120)
Werwölfe, auch Lykanthropen (kurz: Lykaner) sind Menschen, die sich in ein Mischwesen aus einem Wolf und einen Menschen verwandeln. Nach der Verwandlung sind sie meistens hochaggressiv und haben den Drang, alles anzugreifen und zu zerfleischen, was ihnen im Weg steht. Nach ihrer Rückverwandlung können sich die Werwölfe meistens an nichts mehr erinnern.

Nur sehr selten und nur wenige Exemplare können sich bewusst und unabhängig vom Vollmond verwandeln und sich auch noch nach der Verwandlung kontrollieren. Dabei handelt es sich dann meistens um sehr alte Werwölfe oder weit entfernte Nachfahren von solchen. Zudem besitzen sie sehr hohe körperliche Kräfte und eine beängstigende Ausdauer. Werwölfe gehören zu der Gattung der Blutflüche (Siehe Notizen «Blutflüche»).

Zauberer*innen (LP 100)
Sind menschenartige Geschöpfe, die zaubern können. Die meisten Zauberer*innen lernen die Zauberei von Klein auf in den jeweiligen Schulen (Die bekanntesten Schulen: Sorga, Ampur , Keldin, Dorten und Pliss).

Zentaur (LP 120)
Zentauren sind Mischwesen aus einem Pferd und einem Menschen. Sie sind sehr weise, aber auch sehr lüstern und unkontrolliert. Sie schiessen gut mit dem Bogen und der Armbrust.

Sie leben in den verborgenen Wäldern und bauen schöne, naturbelassene Dörfer. Die Zentauren sind eher engstirnig und haben fast keinen Kontakt mit den anderen Geschöpfen.

Zyklop (LP 200)
Zyklopen sind spezielle starke und grosse Trolle, mit nur einem Auge.

Notizen und Information

Technischer Fortschritt

Da sich die normalsterbliche Welt und die magische Welt anfangs 14. Jahrhundert getrennt haben, wurde auch der technische Fortschritt getrennt. So kam es, dass die verborgene Welt sich viele Dinge wie Feuer oder Wasser herzaubern konnte, aber die Normalsterblichen nicht.

Darum kam es so weit wie es heute ist, da die Technik für die Normalsterblichen das Leben einfach gemacht hat, haben sie auch immer weitergeforscht. Da die verborgene Welt schon immer alles herzaubern konnte, gab es auch keine technische Revolution. Somit hat die verborgene Welt immer noch einen technischen Stand, der sich seit dem Pakt fast nicht verändert hat.

Technische Geräte von der Welt, der Normalsterblichen, funktionieren nur beschränkt in der magischen Welt, da der verborgene Pakt Signale und Strom abschneidet.

Währung Kiras

In der verborgenen Welt wird mit der Währung Kiras bezahlt. Auch wenn einige verborgene Geschöpfe ausserhalb der verbogenen Welt leben, wird nur in Kiras gehandelt. Kiras sind kreisrunde Münzen, die aus Gold, Silber, Bronze oder auch aus andere hochwertige Metall bestehen.

Sprache

In der verborgenen Welt spricht man meistens nur lateinisch, daher ist die Sprach der Zaubersprüche auch lateinisch. Aber auch viele Geschöpfe können über den Geist (Zauberspruch: Animus animis legere) kommunizieren.

Die vier grössten Geschöpfe Drachen, Wyvern, Behemothe und Leviathane können durch den Geist mit Artgenossen, Tieren, der Natur sowie auch mit anderen Geschöpfen kommunizieren, da sie vom Geist des Lebens direkt belebt wurden. Diese grossen Geschöpfe leben nach ihren eigenen Gesetzten und können auch bösartig sein und auch so erscheinen.

Zauberbüdnis

Das Zauberbüdnis war vor dem Pakt eine Art des Zauberiums in Europa. Doch es bestand nur aus Zauberer und Zauberinnen. Nach dem Pakt wurde aus diesem Zauberbüdnis das Zauberiums wie es heute ist. Somit wurden nach dem Pakt auch andere Geschöpfe der verborgenen Welt zu Abgesandten wie Zentauren oder auch Minotauren. Malatix Kliff war Teil des Zauberbüdnis und auch fadenführend beim Übergang zum Zauberium.

Orte

Vieles in der verborgenen Welt liegt an Orten, die sehr schlecht zu erreichen sind, um ein grösserer Schutz zu gewährleisten. Da man in der verborgenen Welt meistens mit Steinpforten (Siehe "Fortbewegung") reist, ist die Distanz und der Ort nicht von Relevanz. Zusätzlich wird in den meisten Orten Latein gesprochen, daher gibt es meistens keine Sprachbarriere geben.

Sanja, die Stadt im Sanja Gebirge

Es ist eine der grössten Stadt der eurasischen, verborgenen Welt und liegt im Sanjagebirge. Genauer Angaben sind nicht bekannt, aber man kann nicht ohne Steinpforten nach Sanja reisen. Das grosse Internat Sorga liegt in der Mitte der Stadt und ist eins der prächtigsten Gebäude von Sanja. Das Internat bildet jegliche Art von zauberfähigen Geschöpfen aus. Sie ist bekannt für ihre harten Unterricht und die Möglichkeit sich in nur einem einzelnen Element auszubilden.

Arborstadt, die Stadt im Wald von Pasvik

Die Arborstadt oder nur Arbor ist ein verborgener Ort im Norden von Norwegen. Er liegt tief in einem verborgenen Wald. Die Stadt ist hoch in den Bäumen gebaut worden und ist ohne Steinpforte nicht erreichbar. Die schönen Holzbauten sind in der verborgenen Welt sehr bekannt und beliebt. Das Zauberinternat Ampur liegt auch in den Bäumen im Wald von Pasvik, ist aber eher ausserhalb der Stadt.

Kanta, die Höhlenstadt im kantabrischen Gebirge

Kanta ist die grösste Stadt der verbogenen Welt, die nur innerhalb einer riesigen Mine besteht. Die Höhlen ist mehrere Kilometer lang und die Deckenhöhe beträgt bis zu einem Kilometer. Die Stadt hat keinen Ausgang oder Eingang, nur durch die Steinpforte ist sie zugänglich. Wie die Stadt genau gegründet wurden ist, ist heute nach drei tausendjährigem Bestehen der Stadt nicht mehr bekannt. Es wird geschätzt, dass es früher eine Drachenhöhle war, da der kohlenschwarze Stein ein Anzeichen dafür ist. Das Zauberinternat Keldin liegt auch tief im Berg, aber nicht direkt in Kanta, sie kann nur durch eine spezielle Steinpforte betreten werden.

Dolomur, die runde Stadt in den Bergen

Die Stadt liegt in der eine Gebirgsgruppe der südlichen Kalkalpen und liegt umhüllt von Bergen. Dolomur ist bekannt für die prächtigen Steinhäuser, Paläste und der grossen Steinmauer mit ihren Türmen, die kreisförmig aufgebaut wurde. Nahe an den Bergen, aber noch innerhalb der Stadtmauer, liegt die Schule Dorten. Dorten ist bekannt für ihren zusätzlichen Unterricht im Bereich der Höflichkeit und der Knigge, neben dem normalen ganzheitlichen Unterricht der fünf Elemente.

Alpis, die Schule für Alchemie und Kreaturenlehre

Alpis liegt in den nördlichen Alpen inmitten von Europa und ist gleicht eher einem grossen Dorf, anstatt einer Stadt. In Alpis selbst liegt eine Schule mit dem Namen Pliss, die Alchemie und Kreaturenlehre unterrichtet. Die Schule hat einen sehr guten Ruf und beliefert mit ihren Zaubertränken sogleich Zauberium.

Northlacus und Meridionalilacus, die verborgene Stadt in der Nordsee

Eine grünscheinende Stadt, erbaut in einer ursprünglichen Leviathanhöhle. Neben den grossen natürlichen Säulen der Höhle und dem goldglänzenden Schein der Lichter der Stadt ist die Northlacus bekannt für ihren grossen Handelsposten mit Edelsteinen für Zauberstäbe in der verborgen Welt.

Meridionalilacus ist ein Aussenposten von Northlacus und ist hauptsächlich für die Nahrungsbeschaffung da. Es hat keine Steinpforte in der Nähe und daher ist es auch sehr schwer zugänglich.

Luxspeculum, tief im Pazifik

Luxspeculum, auch die blaue Stadt genannt, ist eine Unterwasserstadt mitten im Pazifik. Durch die Zusammenarbeit mit dem Zauberium hat die blaue Stadt auch ein Eingang für die Nicht-Unterwasser-Geschöpfe. Ein riesiger Eingang inklusive einer Saphirbestückten Eingangshalle zeigen die prahlerische und einzigartige Schönheit der Stadt.

Fortbewegung

Die meisten Geschöpfe der verborgenen Welt reisen mit Steinpforten. Steinpforten sehen aus wie versteinerte Türen. Um eine Steinpforte zu benützen muss man zu erst die Wörter «detrahet me» und sein Reiseziel sagen. Für das Benützen der Türen wird kein Mana gebraucht. Für eine Einreise in fremde Länder/ Kontinente braucht man ein gültiger Pass, der bei den jeweiligen Zauberiu-men erstellt werden kann, den die Steinpforte überprü-fen jeden Durchgänger oder Durchgängerin. Es gibt auch die Möglichkeit mit verzauberten Gegenständen wie Besen, Kutschen oder Teppiche zu reisen. Natürlich bewegen sich auch viele Geschöpfe mit Tiergeschöpfe wie einem Pegasus, Hippogreif oder auch Hippokamp, da auch nicht jeder Haushalt oder Ort eine Steinpforte hat.

Feiertage

Es gibt unterschiedliche Feiertage durch die verschiedenen Länder oder auch Kontinente in der verborgenen Welt. Religiöse Feiertage gibt es zwar auch, aber spielen weniger eine Rolle. Es gibt drei wichtige Feiertage in der verborgenen Welt:

19. Februar: Tag des verborgenen Paktes

Grosse Feste für Klein und Gross werden in den Städten gefeiert und ausgetragen zum Gedenken des verborgenen Paktes.

05. November: Tag des Lichts

Der Tag des Lichts wird als sogenannten Hauptfeiertag bezeichnet der verborgen Welt. Er wird meistens mit der Familie und Freunden gefeiert. Es werden Geschenke verteilt und natürlich zusammen gegessen. Es ist wie Weihnachten oder Thanksgiving für die Normalsterblichen.

21. Dezember: Sommerwende

Dieser Feiertag ist zugleich ein Trauertag, der in den Kreisen der Familie gefeiert wird, zur Ehre der Menschen, die nicht mehr bei uns sind.

Persönlichkeiten und ihre Geschichte

Saerdna Neti

Er war ein russischer Blutfürst, dass einzige bekannt Geschöpf, dass alle drei Blutflüche in sich trug. Da sein Vater ein Vampir war und seine Mutter ein Werwolf, hatte er beide Flüche von Geburt an. Er war Kriegsherr bei der «Nacht der Wölfe» und starb auch bei dieser Schlacht. Doch er wurde von einem Corvus wiederbelebt und sein Leben blieb verschont. Durch seine Flüche wurde er bis zu 842 Jahre alt und war insgesamt auch 300 Jahre als Abgesandte der Blutflüche beim Zauberium tätig.

Blutfürst

Blutfürst*in ist ein Titel und ein Orden, der von allen drei Gilden der Blutflüche verleiht werden kann und darf. Dieser Orden ist eine Brosche in Form von einem Blutstropfen. Dieser Titel und Orden steht für ausserordentliche Tapferkeit und Mut.

Die Nacht der Wölfe

Als im Jahre 1512 die Stadt Sanja von mehreren hunderten Werwölfen angegriffen wurde, entschied man sich für die Ausrottung von wildgewordenen Werwölfen, die nicht mehr zu bändigen waren. Im Sanjagebirge entfacht eine riesige Schlacht zwischen den Wölfen von Sanja und den anderen Blutflüchen. Die Schlacht dauerte zwei Nächte lang und die Wölfe von Sanja waren ausgerottet. Die Werwölfe waren eine lange Zeit durch dieses Geschehnis sehr verpönt, daher entstand die Gilde des Wolfsblutes, um den Ruf der Werwölfe zu verbessern und zu sichern.

Malatix Kliff und Sorty Miliv

Malatix Kliff wird heute noch als der begabteste Zauberer der Geschichte bezeichnet. Niemand konnte so starke und wirkungsvolle Zaubersprüche aussprechen wie Malatix.

Der Zauber, der er beim grossen Steinkreis aussprach «Aqua occultum foedus», hatte er selbst erschaffen. Mit diesem Zauberspruch konnten alle Orte und Geschöpfe der magischen Welt in Sicherheit gebracht werden. Doch da dieser Zauberspruch ein Rückstoss hatte, wurde Malatix geschwächt und nach dem Aufbau des Zauberium trat er deswegen zurück von seinem Amt. Sorty Miliv war auch eine Abgesandte des Zauberbüdnis und bekannt durch ihre Begabung in Zauberei der Erde. Sorty trat mit Malatix zusammen aus dem Amt und beide zogen in den Wald von Pavsik.

Mit Hilfe des Zauberiums bauten sie zusammen die Stadt Arbor auf. Durch die Begabung von Sorty wurde aus dem Wald schnell eine wunderschöne Stadt mit Bäumen die riesige Häuser tragen konnten.

Malatix und Sorty verliebten sich schon bei der Arbeit im Zauberbüdnis und heirateten in ihrer neuen Heimat in Arbor. Sie wurden Eltern von wunderbaren Zwillingen und waren bis am Ende ihres Lebens zwei hochgeachtete Professoren in ihrem selbstgegründete Zauberinternats Ampur. Das heute noch einen

hervorragenden Ruf geniessen darf.

Rafalt Laendis
Heute ist sehr wenig bekannt von Rafalt Laendis. Anscheinden gehörte er zu den besten Hochalchemist seiner Zeit und war der Einzige, der den Lebenstrank "Immortalembibe" herstellen konnte, dadurch konnte er über 347 Jahre alt werden.

Abenteuer

Dies ist eine Welt/ Universium/ Setting und noch kein Abenteuer. Da ich an meinem Abenteuer noch arbeitet, gibt es vorerst kein Abenteuer in diesem Setting. Gerne kannst du auch ein Abenteuer schreiben in dieser Welt, gern würde ich es aber zuerst gerne lesen, bevor man es veröffentlicht, aber es würde mich sehr freuen. Hier und in der Kategorie: Abenteuer werden dann die Abenteuer eingetragen beziehungsweise veröffentlicht.

Hoffe, aber dass dir das Setting gefällt, bin sehr offen für Lob, Kritik, Verbesserungs- und Änderungsvorschläge. Du kannst mir im Discord von HTBAH schreiben unter dem Namen Raven_Croak. Viele lieben Dank, Raven_Croak!

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. November 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Der verborgene Pakt – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+verborgene+Pakt&oldid=35627`