



# BEISPIELE FÜR RITUAL

## OH-KULTES

EINIGE IDEEN FÜR RITUALE STAMMEN AUS DEN PEN & PAPER ROLLENSPIEL „UNKNOWN ARMIES“ UND WURDEN FÜR OH-KULES ANGEPASST

### LAST ACTION HERO (VERZAUBERUNG)

Wer kennt sie nicht, die Helden von der Leinwand. Rambo, den Terminator, Beatrix Kiddo oder Frank Dux. Und wer wünscht sich nicht, einmal so zu sein wie Sie. All jenen eine auf die Fresse zu geben, die einen nicht leiden können und für das Gute zu kämpfen. Nun, du kannst der Held sein, hier und jetzt, indem du dich in deinen Lieblings-Actionhelden verwandelst. Je mehr Leute dich darauf ansprechen, dass du aussiehst wie dein Held, umso mehr wirst du ER. Zieh´ dir dieselben Klamotten an wie dein Vorbild, oder noch besser, trage die Originalklamotten, die er im Film getragen hat. Mach´ deine Haare hübsch und verändere dein Aussehen so, dass du IHM gleichkommst. Rede wie dein Actionheld, trainiere wie er und überlege, wie er wohl aufs Klo gegangen ist und kacke genauso.

**Paraphernalien:** Ein Bild des Actionhelds. Alles was den Charakter in einen Lieblings-Actionhelden verwandelt, Schminke, Kleidung usw. Je authentischer das Ganze wird, umso einfacher wird es, sich in den Helden zu verwandeln.

**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Der Charakter verschmilzt für einen Auftritt mit seinem Actionhelden und ist genauso unverwundlich wie er. Sprich, er hat die normalen Lebenspunkte erhält aber zusätzlich 8 Rüstungspunkte gegen alle Waffe (auch Feuerwaffen). Das Charakterleben als Last-Action-Hero hält so lange an, wie Dir die Mitspieler glauben, dass Du dieser Actionheld bist.

### FRIEDHOF DER KUSCHELTIERE (VERZAUBERUNG)

Es ist dunkel, man sitzt in einer kleinen Runde. Der Erzähler beleuchtet sein Gesicht mit einer Taschenlampe und beginnt diese Geschichte zu erzählen. Sie handelt von einem Stofftier, das zum Leben erweckt wurde und Angst und den Tod gebracht hat. Auf einmal wirft der Erzähler ein Stofftier, das dem aus der Geschichte gleicht, auf einen Zuhörer. Dieser schreckt zusammen. Was war das, denkt der erschrockene Zuhörer, haben da gerade die Knopfaugen rot geblüht, und ich ein leises Knurren gehört....

**Paraphernalien:** Das Kuscheltier und eine wirklich gruselige Geschichte über das Kuscheltier, sowie ein erschreckter Zuhörer durch das Kuscheltier.

**Zeitpunkt:** Dämmerung und in der Nacht, es muss dunkel sein.

**Wirkung:** Wird das Kuscheltier auf einen Gegner geworfen, greift das Kuscheltier den Gegner an. Ist der Gegner ein Mensch, Wechselbalg oder Numen, zerfetzt es ihn und er ist tot. Ist der Gegner ein übernatürliches Wesen, so ist sein Gesundheitszustand kritisch. Das Kuscheltier sollte nach dem Angriff wieder ein ganz normales Kuscheltier sein... aber es gibt da Gerüchte über welche, bei denen das nicht so ist...

### SPIRITUS EX MACHINA (ANRUFUNG)

Dieses postmoderne Ritual ist erst wenige Jahre alt, hat sich aber im ohkulten Mainstream durchgesetzt.

Eine der größten Veränderungen in den letzten Jahren ist sicherlich die Verbreitung des Computers und des Internets. Man könnte meinen, dass das Netz der Netze eigenen Gesetzen folgt, eigene Götter hat und eigene Geister. Diese Geister ruft man mit Hilfe dieses Rituals an, um einem zu helfen und Informationen aus dem Netz zu beziehen, falsche Fährten zu legen oder etwas zu hacken.

Das Ritual ist widerlich, muss sich doch der Mensch irgendwie fleischlich mit der Maschine verbinden. Nein, nicht den PC ficken, sondern ein Paar Kabel in den Kopf, Wirbelsäule oder sonst wohin stecken, die in die Kiste gehen (vgl. Matrix, Shadowrun).

Wichtig ist, dass die Nervenbahnen des Menschen mit dem Computer verbunden sind und man in Ruhe meditieren kann, um mit dem Geist der Maschine Verbindung aufzunehmen.

**Paraphernalien:** Ein PC mit Internetverbindung, einige Kabel, Schminke, Latexteile usw. um die Verbindung zum Computer darzustellen. Je ekliger das Ganze aussieht, um so besser. Eine Tasse Tee, Kaffee oder Kakao für die überwachende SL. ;-) **Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Der Charakter ruft den Geist der Maschine zu sich, er kann ihn hören, mit ihm reden und ihn um Gefallen bitten, aber wie so oft, nichts ist umsonst... Die SL spielt den Geist in der Maschine und trinkt das Warmgetränk.

## STATTHALTER (VERZAUBERUNG)

Rituale dieser Art sind für den einen eine Lebensversicherung, für den anderen ein Fluch. Statthalter-Rituale sind einst von Mächern des Okkulten erschaffen worden, um von Ihnen abzulenken und Ihre Häscher auf eine andere Spur zu schicken. Ein Statthalter-Ritual gleicht keinem anderen, es gibt aber gewisse Regeln, die beachtet werden müssen und die die Verzauberung erleichtern. Je näher sich die Charaktere stehen oder bestimmte Symboliken übereinstimmen, um so einfacher ist es, ein Statthalter-Ritual durchzuführen. Blutsverwandte sind natürlich das beliebteste Opfer ihrer ach so netten Eltern, Geschwister oder Kinder. Aber auch Charaktere, die den gleichen Namen haben, oder liebe Neffen und Nichten, werden gerne für dieses Ritual benutzt. Im Zweifelsfall genügt es, wenn die Namen ein Anagramm sind, oder die beiden am Ritual Beteiligten sich gegenseitig Blut gespendet haben.

Für die Rituale benötigt man einen sehr persönlichen Gegenstand oder ein Körperteil, wie z.B. Haare des Opfers. Das Opfer selbst muss nicht anwesend sein. Der Charakter ruft die Mächte an und gaukelt ihnen dabei vor, dass er in Wirklichkeit der Besitzer dieser Gegenstände bzw. dieses Körperteils ist. Je besser er die Täuschung darstellt und je mehr Zeichen/Gegenstände/Körperteile des Opfers er hat, desto wahrscheinlicher lässt sich das Universum täuschen.

Es gibt eine Legende von einem Statthalter-Ritual, das schon bei der Zeugung funktioniert. Die Mächte sollen demnach von Anfang an nur das Kind wahrnehmen, nicht aber das zaubernde Elternteil.

**Paraphernalien:** Ein Körperteil oder sehr persönlicher Gegenstand des Opfers, Opfer kann nur jemand sein, der etwas mit dem eigenen Charakter gemeinsam hat.

**Zeitpunkt:** Neumond oder Mondfinsternis

**Wirkung:** Alle Flüche, Verwünschungen und Rituale, die auf den Charakter gerichtet sind, wirken auf das Opfer. Die Wirkung des Rituals dauert so viele Jahre wie Zeugen anwesend sind, mindestens aber ein Jahr und ein Tag.

## CRÉATION NZÛMBE CADAUVRES (BEZAUBERUNG)

Dieses Ritual stammt ursprünglich von den Houngans, Mambo oder gar Borkor aus Haiti. Es ist nicht sonderlich weit verbreitet, aber wenn man will, kann man Hinweise über dieses Ritual sogar im Internet finden. Das Ritual erschafft einen lebenden „Toten“. Wobei dieser nicht wirklich viel mit den wandelnden Leichen aus den Horrorfilmen zu tun hat. Ein Nzùmbe Cadavres ist ein Mensch, dem man jeglichen eigenen Willen und jegliches Schmerzempfinden genommen hat. Er gehorcht seinem Meister aufs Wort und dient ihm treu.

Um den Zombie zu erschaffen, verwenden die meisten Borkor ein spezielles Pulver, das aus einem besonderen Pilz, dem Haragum (gibt es nicht wirklich!!!) hergestellt wird. Dieses Pulver verteilt man auf dem Opfer. Das Pulver juckt so stark, dass das Opfer sich die Haut aufkratzt, wodurch das Pulver in die Blutlaufbahn eindringt. Das Opfer verfällt daraufhin in Trance. Nun ruft der Ritualist die Mächte seiner Wahl an, bevorzugt eine Loa. Da die Mächte gerne gefeiert werden, sollten einige andere Charaktere bei der Party mitmachen.

Als Höhepunkt des Rituals küsst der zukünftige Zombiemeister sein Opfer und saugt dabei seine Willenskraft auf. Er nimmt ein Gefäß seiner Wahl und pustet die Willenskraft hinein und verschließt es.

**Paraphernalien:** Haragumpulver oder den Pilz, UND ein Spieler der gerne Zombie sein will.

**Zeitpunkt:** Abenddämmerung

**Wirkung:** Solange das Gefäß nicht geöffnet oder zerstört wird, oder der Zombiemeister seinem Diener Salz zu essen gibt, ist das Opfer an den Meister gefesselt und wird alles tun, was dieser will (Im Rahmen des Spiels natürlich. Auch hier sollte immer der gute Geschmack und die Persönlichkeit des Einzelnen beachtet werden. (Zombiemeister und Zombie sollten sich im Vorfeld absprechen, was geht, zumutbar und machbar ist). Das Opfer zählt als übernatürliches Wesen und kann keine Gefühle empfinden. Gaben und Rituale, die auf Gefühlen basieren, sind wirkungslos. Das Opfer ist leichenblass und besitzt keinen fühlbaren Puls, das Herz schlägt jedoch.

## DAISY WISH (BEZAUBERUNG)

Er liebt mich, er liebt mich nicht, er liebt mich, er liebt mich nicht, ER LIEBT MICH!

Dieser Zauber stammt aus dem Mittelalter und ist bis heute unter den Wissenden weit verbreitet. Es gibt mehrere Variationen dieses Rituals, die ursprünglichste Form, welche hier beschrieben wird, ist aber die Bekannteste. Es ist der Liebeszauber schlecht hin. Die Dame, welche das Ritual durchführt, benötigt einen Teil des Körpers jenes Charakters, der sich in sie verlieben soll. Haare werden am häufigsten benutzt, aber auch Fingernägel oder Blut werden verwendet. Die Zauberin nimmt ein Gänseblümchen und befestigt daran das Körperteil. Sie zupft nun vier Blütenblätter von der Blume und sagt: Er liebt mich, er liebt mich nicht, er liebt mich, er liebt mich nicht, ER LIEBT MICH! Nun muss sie dreimal laut den Namen ihres Liebsten rufen. Anschließend muss sie den eben erschaffenen Talisman eine Phase lang (von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang oder von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang) an ihrem Herzen auf der Haut tragen. In der kommenden Nacht muss das Opfer auf dem Talisman schlafen.

**Paraphernalien:** Ein Körperteil des Opfercharakters

**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Der Opfercharakter verliebt sich unsterblich in die Dame, welche den Talisman verzaubert hat. Er wird alles für Sie tun, solange es nicht gegen seine Natur verstößt, sie beschützen und ihr helfen, wo er nur kann... Der Zauber hält sieben Jahre.

## NEGATION (ABSCHWÖRUNG)

Dieses Ritual dürfte so alt sein wie der Okkultismus selbst. Es gibt verschiedene Formen, aber sie besitzen einige gemeinsame Komponenten, die an dieser Stelle beschrieben werden sollen. Die Negation ermöglicht es, Bezauberungen jeglicher Art zu brechen. In der Grundform wird der arme Kerl oder die arme Frau, der/die das Opfer einer Bezauberung wurde, in eine geschlossene geometrische Figur gelegt. Aus was diese hergestellt wird, ist egal. Hier geht es um die Symbolik. Wichtig ist nur, dass ein Kreis z.B. rund und geschlossen ist. Der Zauberkundige begibt sich nun in den Kreis und versucht je nach eigenem Handeln den Zauber, der auf dem anderen Charakter liegt, zu brechen. Wie immer, die Show ist das, was zählt! Das Ritual muss mindestens genauso lange dauern, wie das Ritual des Ausgangszaubers, welchen man brechen will.

**Paraphernalien:** Eine geometrische Figur

**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Die Bezauberung des Opfers wird aufgehoben.

## EXORZISMUS (ABSCHWÖRUNG)

Seitdem es die Mächte gibt, gibt es auch Ihre Kreaturen. Mit Hilfe des Exorzismus kann eine Kreatur der Mächte gebannt und dorthin geschickt werden, wo sie hergekommen ist. Es gibt keine feste Form des Exorzismus. Jede herbeigerufene Kreatur hat einen Schwachpunkt. Diesen Schwachpunkt gilt es herauszufinden, die Kreatur anzulocken und dann zu bannen. Ein guter Exorzist bietet den Mächten ein Schauspiel seiner Macht und Willenskraft. Je mehr Leute dem Exorzisten helfen, umso leichter dürfte es ihm gelingen, die Kreatur zu verbannen.

**Paraphernalien:** Etwas, was die Kreatur gar nicht mag.

**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Bannt eine Kreatur der Mächte.

## Ω (HERBEIRUFUNG)

Mit Hilfe diesen Rituals, dass in der Szene nur den Namen Ω (Omega) trägt, beschwört man einen Ω-Dämon. Ein Dämon ist keine Kreatur der Hölle, Mächte oder dergleichen, sondern eine Kreatur der Menschheit. Ω-Dämonen sind jene ruhelosen Seelen von Menschen, die niemals geliebt wurden. Meistens sind es die Seelen toter Kinder. Ω tun alles um geliebt zu werden, ohne zu wissen was Liebe ist, und sind daher sehr oft grausam. Um einen Ω herbei zurufen, benötigt man nur seinen Namen. Ruft man ihn laut, so wird er erscheinen. Jedoch sind Ω gestaltlos und ergreifen als erstes von einem der Anwesenden Besitz. Meistens von der armen Sau, die seinen Namen gerufen hat. Dann geht die Party los: Der Dämon tut alles, um Aufmerksamkeit zu erlangen, weil er doch geliebt werden will. Wie erlangt man Aufmerksamkeit? Indem man ganz krasse Sachen macht, wie Amok laufen, Berge versetzen, Rumposen und dergleichen. Dies kann aber nicht im Sinne des Erfinders sein, daher wurde das Ritual so weit verfeinert, dass der Ω nicht in den Ritualisten, sondern in einen Wirtskörper (=Opfer) schlüpft und ihn besetzt. Der Wirt bekommt übrigens alles mit, was der Ω mit ihm macht. Manchmal erlangt der Wirtskörper wieder Kontrolle über sich, und er will dem Wahnsinn ein Ende bereiten. Deshalb erschießen sich auch viele Amokläufer zum Schluss. Das Ritual findet in einem Kreis statt, das Opfer und der Ritualist sind aneinander festgebunden. Der Ritualist ruft den Namen des Ω. Er schmeichelt ihm, lügt ihm vor, dass er ihn gern hat und lockt ihn so in den Wirtskörper.

Ω kommen ziemlich weit herum und wissen eine ganze Menge, deshalb kann ein Ω auch einem Charakter Tipps geben und ihm helfen. Solange der Ω die ganze Zeit das Gefühl hat, geliebt zu werden, ist auch alles in Ordnung. Sollte dies aber irgendwann einmal nicht mehr der Fall sein, und das geht schnell... dann geht die Post ab.

**Paraphernalien:** Der Name eines niemals geliebten Menschen, ein Kreis, ein Charakter der schon immer mal einen Ω in sich haben wollte. Zeitpunkt: Jederzeit

**Wirkung:** Ruft ein Ω herbei. Dieser wird alles tun, solange er das Gefühl hat, geliebt zu werden. Der Wirtskörper ist im Grunde unsterblich, solange er sich selbst nicht umbringen kann oder exorziert wird (Achtung er ist ein Geist und kein Wesen der Mächte!). Angeblich kann nur wahre, ehrliche Liebe einem Ω ewige Ruhe schenken...

## AMBROSIA (ERSCHAFFUNG)

In vielen Mythen spielt ein mächtiger Trunk eine Rolle, welcher alle Wunden heilt, den Trinkenden attraktiver macht oder einen Pakt besiegelt. Die alten Griechen gaben dem Gesöff den Namen Ambrosia.

Um Ambrosia herzustellen, benötigt man generell nur ein Gefäß, das angebetet wird und die Paraphernalien. Am besten, man zieht den Zauber als ganz große Show ab und verkündet, dass das, was in dem Gefäß ist, der Trank der Götter oder Blut eines Heiligen ist und führt dies in einer Prozession durch. Die Leute fangen schon von ganz alleine an zu beten. Zuvor mischt man das Blut der Jungfrau unter das Taubenei, gibt zwei Esslöffel Honig dazu und einen guten Schoppen Rotwein. Rührt dies ordentlich durch, füllt es in ein cooles Gefäß und veranstaltet eure Show. Es gibt auch Gerüchte, die von Gefäßen berichten, die so mächtig sein sollen, dass sie jederzeit puren Rotwein in Ambrosia verwandeln können.

**Paraphernalien:** Ein Taubenei von einer weißen Taube, welche vom Blitz getroffen wurde, Honig von Bienen, die den Imker gestochen haben, Rotwein aus Trauben von einem Südhang, an dem einst eine Schlacht gewütet hat, Blut eines Wiedergängerkindes, ein Gefäß, das es wert ist, angebetet zu werden.

**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Erschafft ein Getränk, das als übernatürlich gilt, sich ewig hält und folgende Eigenschaften besitzt: Heilt sofort jede Wunde und jedes körperliches Gebrechen (kann aber keine Nachteile negieren ;-)). Der Trinker ist für ein Jahr und ein Tag immun gegen alle Gifte und Krankheiten, die im Spiel existieren.

## TALISMAN (VERZAUBERUNG)

Ein Talisman ist ein einfaches kleines Schutzamulett, das gegen einen Fluch oder eine Bezauberung hilft. Als Amulett kann ein Symbol dienen, an das der Charakter glaubt. Der Charakter muss etwas persönliches an dem Talisman befestigen. Haare haben sich bewährt, es sind aber auch schon Weisheitszähne, Fingernägel oder Ohrläppchen gesehen worden. Er muss über dem Amulett mindestens eine Viertel Stunde meditieren, damit sich die Schutzwirkung entfaltet.

**Paraphernalien:** Ein Amulett, etwas vom eigenen Körper.

**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Es entsteht ein Amulett, das einmalig einen Fluch oder eine Bezauberung aufhebt. Die Artefakte sind immer persönlich und können nicht weitergegeben werden. Es gibt zwar weitere und mächtigere Versionen des Talismans, die Art und Weise der Erschaffung wird aber von den Machern des Okkulten gehütet wie ein Augapfel Odins. Ein Charakter kann immer nur einen Talisman an sich binden. Erschafft er einen zweiten, zerfällt der erste. Der Charakter weiß nicht, wann der Talisman keine Wirkung mehr hat, man merkt bei schwachen Zaubern nicht unbedingt, dass man attackiert wurde, noch wird dies die Spielleitung immer verraten...

## MAGIEBAN(N)(D) (VERZAUBERUNG)

Rotweißes Absperrband kennt jeder und jeder hat Respekt davor. Es ist das Sinnbild einer Barriere, des Ortes, wo wir uns befinden und jenen Ortes, wo wir uns auf gar keinen Fall befinden sollen. Diese Idee hat dem rotweißen Absperrband mystische Macht verliehen, und so ist es der moderne Magiebann, welcher silberne Ketten, Steinkreise oder Kreidesymbole verdrängt hat. Der Adept lädt das Absperrband positiv auf, indem er über ihm meditiert.

**Paraphernalien:** Rotweißes Absperrband, Weihrauch oder Räucherkerzen

**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Das Absperrband schützt eine Phase lang den abgesperrten Raum vor Flüchen, Bezauberungen und Verzauberungen. Es schützt aber nicht vor dem Betreten von Wesen der Mächte, siehe Dämonstrationsband.

## DÄMONSTRATIONS BAND (VERZAUBERUNG ODER ERSCHAFFUNG)

Das Dämonstrationsband ist die mächtigere Variante des Magiebann(n)(d). Das Absperrband stammt von einem echten Tatort, an dem ein Mord geschehen ist! Es ist das, was uns vor den Wesen der Mächte schützt in der modernen Zeit. Der Charakter muss mit einer Flüssigkeit seiner Wahl (rot & eisenhaltig ist bevorzugt aber Permanentmarker tut es auch, ist aber nicht so „mystisch“ und hat nicht soviel Bumms) eine bekannte Schutzformel aufschreiben (und wenn du das seit neuestem so moderne: „DU! KANNST! NICHT!

VORBEIIIIII!“ drauf kritzelst). Je nachdem, wie mächtig das abzuhaltende Wesen ist, müssen umso mehr Leute eine Schutzformel auf das Absperrband schreiben, und zwar immer mit der gleichen Flüssigkeit. Nun müssen alle gemeinsam über dem Absperrband meditieren und es positiv aufladen. Es existieren zwei unterschiedliche Varianten des Dämonstrationsbandes. Variante 1 wirkt gegen alle Wesen einer der Gruppen der Mächte (Licht, Schicksal, Finsternis) maximal für drei Stunden (siehe Wirkung). Variante 2 wirkt gegen ein bekanntes Wesen permanent, bis das Dämonstrationsband mutwillig zerstört wird.

**Paraphernalien:** Rot-Weißes Absperrband von einem Mord-Tatort, Weihrauch oder Räucherkerzen, Schreibzeug

**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Wie bereits oben erwähnt gibt es zwei Varianten des Dämonstrationsbandes: Gemeinsam haben beide, dass es einerseits wie Magieban(n)(d) wirkt und andererseits eine bestimmte Gruppe von Wesen oder ein bestimmtes Wesen dieses nicht passieren kann. Je nachdem was die Spieler für eine Wirkung erzielen wollen, können Sie ein Absperrband erschaffen, das permanent magisch ist und nur gegen ein bestimmtes, benanntes Wesen wirkt (dieser Zauber zählt als Erschaffung). Oder sie ritualisieren ein Absperrband, das eine bestimmte Zeit vor Wesen des Schicksals, des Licht oder der Finsternis schützt (dies zählt als Verzauberung). Die Dauer des Schutzes ist davon abhängig, wie überzeugend die Charaktere das Ritual durchführen, die SL gibt Bescheid.

### SPIEGLEIN, SPIEGLEIN AN DER WAND (ANRUFUNG)

Wer kennt nicht das Märchen von Schneewittchen, wo eine böse Königin tagein, tagaus den Spiegel konsultiert und sich erkundigt, wer wohl die Schönste im ganzen Land ist? Wenige wird es sicher überraschen, dass es den Spiegel bzw. ein Ritual gibt, das es ermöglicht, Dinge in der Realität zu sehen, praktisch in Echtzeit, hier und jetzt.

Die Wirkung des Rituals beruht darauf, dass Spiegel und Spiegelbilder oft als Tore oder Wesen aus einer anderen Welt angesehen werden. Angeblich gibt es sogar die Möglichkeit, jede spiegelnde Oberfläche zu verzaubern um Informationen über eine Person oder einen Ort zu erhalten. Der Charakter verzaubert den Spiegel, in dem er ein Pentagramm auf seine Oberfläche malt. Anschließend ruft er die Mächte der Vorhersage und der Weisheit an.

**Paraphernalien:** Ein Spiegel, Blut eines übernatürlichen Wesens

**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Der Spiegel beantwortet jede Frage, die der Charakter ihm stellt und sich auf einen konkreten Ort oder eine Person bezieht, welche/n der Charakter kennt oder den er schon einmal gesehen hat. Der Zauber hält eine viertel Stunde an. Ein einmal verzauberter Spiegel kann nicht noch einmal verzaubert werden. Die Spielleitung spielt den Geist im Spiegel.

### MULTIPASS (VERZAUBERUNG)

Dieses Ritual ist weit verbreitet bei Trickbetrügnern und Halunken, welche sich mit dem Okkulten beschäftigen. Das Ritual ermöglicht es, eine Visitenkarte mit falscher Identität oder einen gefälschten Ausweis zu erstellen. Die erste Person, die auf den Ausweis schaut, glaubt alles, was auf dem Pass steht. Wichtig dabei ist, dass die verzauberte Identität keine berühmte oder prominente Persönlichkeit darstellt. So kann man sich durchaus als Geldkurier, Geheimagent oder Arzt ausgeben, als Bundeskanzler, Papst oder weltbekannter Schauspieler geht allerdings nicht.

Das Ritual an sich ist ziemlich simpel: Man verbrennt die Haare und den Weihrauch zusammen und schwenkt darin den zukünftigen Multipass. Dabei lässt man die Energien der Umgebung in die Karte fließen und beschreibt die Person, welche man angeblich ist. Zum Abschluss des Rituals löscht man das Feuer mit dem Salz.

**Paraphernalien:** Ein Ausweis bzw. Visitenkarte oder ähnliches, mit dem man sich als jemand anderes ausgeben will, Salz aus dem Toten Meer, Weihrauch, Holzkohle und echte rote Haare.

**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Der Multipass wirkt auf die erste Person, die ihn sieht. Er glaubt alles, was darauf steht und wird sich entsprechend verhalten.

### SCHLUCKSPECHT (BEZAUBERUNG)

Kennst du das Gefühl, früh aufgewacht zu sein und es geht einem einfach nicht so gut, als ob man zu viel getrunken hat, obwohl man keinen Schluck Alkohol angefasst hat. Dann warst wahrscheinlich auch Du mal ein Opfer dieses kleinen Rituals. Das Opfer des Rituals wird betrunken durch jeden Schluck Flüssigkeit, den er trinkt. Das Ritual geht wie folgt: Als erstes fixiert man am Boden des Trinkgefäßes das Haar. Danach schreibt man den Namen des Opfers in ein Trinkgefäß. Anschließend schüttet man das Getränk in den Becher. Nun ruft man dreimal laut den Namen des Opfers, dreht sich dabei fünfmal in Kreis und trinkt zum Schluss das Getränk.

**Paraphernalien:** Name des Opfers, Trinkgefäß, alkoholisches Getränk, welches das Opfer oft trinkt, Haar eines Menschen, der noch nie Alkohol getrunken hat

**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Das Opfer wird bei jedem Getränk, das es zu sich nimmt, betrunken. Die Wirkung wird umso stärker, je gesünder und weiter entfernt von Alkohol das Getränk ist. Der Charakter muss die Auswirkungen des „Alkohols“ ausspielen. Trinkt man zum Beispiel einen Liter klares Wasser, kann der Charakter dem Tod sehr nahe sein, da er eine starke Alkoholvergiftung hat. Die Wirkung hält eine Phase an. Danach ist das Opfer für ein Jahr und ein Tag immun gegen diese Bezauberung.

## SONNENSTAUB (ERSCHAFFUNG)

Jede Subkultur braucht ihre Drogen, Sonnenstaub ist eines der bekanntesten im Okkultismus. Vergiss Heroin, Frösche die man ableckt, LSD, PCP oder THC. Sternenstaub ist der Stoff, aus dem die Träume sind. Zur Herstellung von Sonnenstaub braucht man kein Chemielabor, es genügt eine Wasserpfeife oder Bong und ein freien Geist. Tabak, die Blüten und der Eisenspan werden angezündet, das Wasser filtert den Rauch.

**Paraphernalien:** Tabak, der auf Vulkanasche angebaut wird, Quellwasser aus einem heiligen Fluss (zum Beispiel Ganges oder Nil), ein Eisenspan eines Meteors (kann mehrmals verwendet werden), getrocknete Blüten des Roten Drachenwurz (gibt es nur im Spiel)

**Wirkung:** Der Charakter wird mystisch entrückt, er versteht das Große und Ganze. Für die Dauer von einer Stunde kann der Charakter durch Berührung das psychische Befinden eines anderen Charakters, die nahe Vergangenheit eines Gegenstandes herausfinden und Magie spüren (Sensitivität). Dazu kommt, dass er alle Sinneserfahrungen wesentlich potenziert wahrnimmt. Seine gesamten Sinne sind dermaßen fein, das er die kleinsten Farbnuancen feststellt, Gerüche und Geschmäcker sind intensiver und vielfältiger, sein Tastsinn ist so fein, wie der eines Blinden, ja man sagt, er kann das Gras wachsen hören. Leute die zum erstem mal Sonnenstaub nehmen, sitzen manchmal nur da und betrachten ihre Hände und berühren ihren Körper. Andere sind fasziniert von ihrer Umgebung.

Nach dem die Wirkung geendet hat, kommt die Überraschung. Der Charakter würfelt mit einen W10 verdeckt beim Inhalieren. Die SL verrät ihn die Nebenwirkung.

W10 Nebenwirkung und Dauer

- 1 Der Charakter hat für eine Stunde keinerlei Wahrnehmung, er ist in sich gefangen. Er erhält die Berufung Medium Permanent.
- 2 Der Charakter hat für eine Stunde keinerlei Wahrnehmung, er ist in sich gefangen
- 3 Der Charakter ist abhängig vom Sternenstaub.
- 4 Der Charakter wird von einen Geist in der Umgebung übernommen.
- 5 Dauerhafte übernatürliche Effekte verschwinden vom Charakter, Verzauberungen und Bezauberungen die auf den Charakter liegen werden aufgehoben. Er verspürt einen starken Juckreiz, der eine Viertelstunde anhält.
- 6 Der Charakter sieht überall für eine halbe Stunde übernatürliche Effekte, obwohl keine da sind. Alle anwesenden Personen erscheinen als wunderschöne Wesen.
- 7 Der Charakter denkt für eine Stunde, er wäre ein höheres Wesen der Mächte.
- 8 Es passiert nichts.
- 9 Der Charakter hat Flashbacks, wenn er sich in der Nähe von starker Magie befindet,
- 10 Der Charakter erhält die Berufung Medium und will, muss, möchte von nun an in jeder zweiten Phase Sonnenstaub zu sich nehmen. Er ist süchtig danach.

## WOLLES FREUNDSCHAFTSBÄNDER (ERSCHAFFUNG)

Dieses Artefakt hat sich in Deutschland durchgesetzt. Irgendein Macher war wohl zugleich ein Fan von Wolfgang Petry. Auf alle Fälle kann dieses Artefakt nur mit einem Original Wolle Freundschaftsband erstellt werden. Dazu muss man um das Freundschaftsband von Wolle sein eigenes Haar fest wickeln und eine Nacht darauf schlafen.

**Paraphernalien:** Original Wolfgang Petry Freundschaftsband, eigenes Haar

Zeitpunkt: Jederzeit

**Wirkung:** Der Charakter muss dieses Freundschaftsband einem echten, wahren Freund schenken. Er weiß, wenn er will und eine SL anwesend ist, wie es seinem Freund geht und wie sein Gesundheitsszustand ist, manchmal sogar wie er sich fühlt. Jeder Charakter kann nur ein Wolles Freundschaftsband gleichzeitig aktiv haben.

## UNGLÜCKSRABE (BEZAUBERUNG)

Dieses Ritual ist ein Klassiker der Okkultismus, er ist der klassische Fluchzauber, schon beliebt in der Antike und im Mittelalter, neu aufgelegt in der Moderne. Der/die Kundige benötigt dafür die Teile eines von einem Auto überfahrenen Rabens. Diese werden zusammen mit einem persönlichen Gegenstand des Opfers (Unterwäsche, Zahnbürste oder Ähnliches) und dem Rotwein in den Kessel geworfen und gekocht. Wenn die ganze Brühe schön blubbert, ruft man dreizehn mal laut „Wetrevui“ und den Namen des Opfers. Dabei tanzt und springt man dreizehnmal um den Kessel, je ekstatischer um so besser, auch soll wenig bis gar keine Kleidung helfen. Je nachdem wie viele Personen dies machen, desto länger hält der Fluch an.

**Paraphernalien:** Teile eines vom Auto überfahrenen Rabens, persönlicher Gegenstand des Opfers, Rotwein, ein Kessel

**Zeitpunkt:** Dämmerung oder Morgengrauen

**Wirkung:** Der Opfercharakter wird vom Pech verfolgt, als hätte er zwei linke Hände mit lauter Daumen und

Schmierseife an den Füßen. Nichts will ihm gelingen. Die Bezauberung hält 15 Minuten mal Anzahl der am Ritual teilnehmenden Personen. Kaffee kochen, Anziehen oder Kämpfen enden immer in einen Fiasko für das Opfer.... Er hat einfach mal Pech!

## GEWISCHT (VERZAUBERUNG)

Als Stromunfall, Elektrounfall oder auch Elektrischer Schlag wird eine Verletzung durch die Einwirkung von elektrischem Strom auf den Menschen oder auf Tiere bezeichnet. Das Opfer dieser Verzauberung bekommt ordentlich eine gewischt. Dieses Ritual stellt einen modernen Angriffszauber dar.

Für das Ritual benötigt man mindestens zwei Personen, diese müssen sich selbst oder ihre Kleidung statisch gegenseitig aufladen. Dabei tragen sie auf dem Körper Körperteile des Opfers und Nasenklammern. Nach mindestens 15 Minuten fassen beide Charaktere einen Gegenstand an, der entgegengesetzt geladen ist und rufen laut den Namen des Opfers. Das Ritual muss auf einem Heptagon aus Linoleum stattfinden.

**Paraphernalien:** Körperteil des Opfers (Haare usw.), Nasenklammern, Heptagon aus Linoleum, etwas wo man eine gewischt bekommt  
**Zeitpunkt:** Jederzeit

**Wirkung:** Sobald das Opfer ein elektrisches Gerät berührt, erhält er einen Schlag, der ihm mindestens einen Schadenspunkt zufügt.

## DER KARTESISCHE FLUCH (VERZAUBERUNG) – EIN BEISPIEL FÜR EIN SEHR MÄCHTIGES RITUAL

Kann nicht bei Charaktererschaffung gewählt werden!

Der französische Wissenschaftler René Descartes ist nicht nur für das berühmte Dictum „cogito ergo sum“ („ich denke, also bin ich“) bekannt, das die Grundlage seiner Metaphysik bildete, sondern auch dafür, dass er das Selbstbewusstsein als genuin philosophisches Thema eingeführt hat. Nebenbei hat er dafür gesorgt, dass irgendwann ein Irrer einen ziemlich miesen Fluch entwickelt hat, der nach ihm benannt wurde. Nun ja, dieses Ritual zu wirken ist nicht ganz ohne, und die Paraphernalien, die man dafür benötigt sind, verdammt schwer zu besorgen. Hat man aber alles zusammen, dann hat man eine Waffe, die sogar einer der Mächte gefährlich werden könnte.

Man nehme alle Zutaten bis auf den Drachenodem und werfe diese in einen Kupferkessel (Bronzekessel geht nicht!). Anschließend sticht man mit einem eisernen Dorn vier Löcher in den Deckel. Die Löcher müssen ein gedachtes Trapez bilden. Nun verstopft man die Löcher mit einem Gemisch aus Bienenwachs und Bleicherde. Anschließend verbindet man die Stopfen mit Silberfarbe, so dass das Trapez sichtbar wird. Hebe um Mitternacht eine Grube von genau einem Meter Breite und Tiefe aus. Stelle den Kessel in die Mitte der Grube. Töte ein großes Tier, egal welches, und gieße das Blut über den Kessel. Fülle das Loch zur Hälfte mit Holzkohle und tränke dieses mit Fackelöl oder Grillanzünder. Schneide einige deiner Haare ab, wickle sie um ein Kienspan und brenne diesen mit dem Drachenodem an. Wirf den brennenden Kienspan in die Grube, schau aber nicht in die Flammen. Lass die Grube bis zum Morgengrauen brennen.

Öffne den Kessel und hole das Ei heraus. Zerbreche das Ei über deinem Kopf und lass den Schmodder auf dich einwirken.

**Paraphernalien:** Das Auge eines Blinden, ein Liter Gestaltwandlerblut, das Hirn eines Besessenen, das Herz eines Wiedergängers, den Atem eines Untoten, Drachenodem, das Ei eines Schnabeltiers, persönlicher Gegenstand oder Körperteil des Opfers

**Zeitpunkt:** Mitternacht bis Morgengrauen

**Wirkung:** Wie der alte Franzose sagte, ich denke also bin ich. So ist das Opfer dieses Fluchs nur so lange am Leben, wie es denkt, dass es existiert. Das Opfer muss sich im Grunde ständig selbst versichern, dass es existiert (Man stelle sich das Ganze als ständigen inneren Monolog vor: „Ich mag dieses Eis, ich mag Sport, ich finde den Fluch nicht witzig, ich, ich, ich....“ Sobald das Opfer nicht mehr an sich selbst denkt, wird es vom Universum mit NICHTSEIN („Non cogito, ergo non sum“) gestraft, sprich: es hört auf zu existieren. Selbst die Mächte fürchten dieses Ritual, ist es doch so mächtig, dass es sogar ihre Existenz beenden kann. Die Wirkung hält solange an, bis der lebende Charakter nichts mehr von dem Schmodder auf seiner Haut hat.