



Eine einführende Broschüre von Rainer Nagel

(Version 4 – August 2023)

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

Dieser Text dient dazu, Spielern die Möglichkeit zu geben, bereits vor Erscheinen des Quellenbandes *Cabinett der Curiositäten und Mirakel*, der die Magie und das Übernatürliche bei ABENTEUER 1880 ausführlich beschreibt, einen Abenteurer zu spielen, der des Wirkens von Zaubern mächtig ist.

Dazu geben wir zuerst eine Kurzfassung der Regeln für Magie und machen danach durch eines der Grimoires aus dem Regelwerk Spielern sechs sofort einsetzbare Zauber zugänglich. Wir beschreiben hier nur die Grundregeln der Magie und lassen zudem die teilweise recht ausführlichen Beispiele weg, die im fertigen Band enthalten sein werden.

Magie für Einsteiger

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

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

Arkanologie (geistig – schwer)
Plausibilitäts-Indikation [xx1x] – **In61**, *Zaubern*+4; Erfolgswert+4

Während *Okkultismus* grundlegende Vertrautheit mit der Welt des Übernatürlichen und der entsprechenden Literatur abdeckt, befasst sich *Arkanologie* mit dem Wissen über Ausführung und Wirkung tatsächlicher Zauber und Rituale. Insofern ist das Aneignen dieser Fertigkeit nur in Welten mit einer Plausibilitäts-Indikation von mindestens [xx1x] möglich – also in solchen, in denen man das Zaubern tatsächlich erlernen kann.

Der Abenteurer weiß über Zauber und Rituale sowie ihre Anwendung ebenso Bescheid wie über magische Artefakte. Er kennt sich mit Magietheorie aus. Hierzu ist die Kenntnis des *Zauberns* von essenzieller Wichtigkeit – ohne diese wird man nie über die „Allgemeinplätze“ von *Okkultismus* hinauskommen.

Mit einem EW:Arkanologie kann unter anderem entschieden werden, ob ein Zauberer aus sichtbaren Hinweisen Informationen über einen Zauber ermitteln kann. Insbesondere erschließt sich ihm bei der Beobachtung eines magischen Rituals oder Zaubervorgangs von mindestens **60 Sekunden** Länge die Möglichkeit, zu bestimmen, um welches Ritual oder welchen Zauber es sich handelt. Er weiß auch, welchem Paradigma und welcher Kategorie der Zauber zuzuordnen ist. Ist die **Prägung** eines Zaubers (s. S. 3–4) an ein bestimmtes Medium gebunden (zum Beispiel ein Stück Mumienbinde bei *Totenzwang*), kann er auf dieser Grundlage auch einen geprägten Zauber identifizieren. Der Zauberer ist sich im Erfolgsfall zudem über mögliche Gegenmaßnahmen im Klaren (s. die jeweilige Zauberbeschreibung). Zudem weiß der Zauberer mit einem gelungenen Erfolgswurf, welche Zauber sich in einem Grimoire befinden bzw. in welchem Grimoire er einen bestimmten Zauber zu suchen hat – man ist ja bemüht, sich so viel Wissen über solche Dinge anzueignen wie möglich.

Das tiefere Verständnis der Magie, das sich aus einer arkanologischen Ausbildung ergibt, schlägt sich letztlich in einem **persönlichen Bonus** von (Erfolgswert von *Arkanologie/4* – abgerundet) auf alle eigenen **EW:Zaubern** und **WW:Magie** nieder.

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

Der Abenteurer ist mit den grundlegenden Theorien und Methoden des Zauberns vertraut und kann diese in der Praxis umsetzen. Er beherrscht mit dem Erlernen dieser Fertigkeit keinen einzigen Zauber, kann die in Grimoires enthaltene Magie „wecken“ und Zauber aus ihnen anwenden. *Zaubern* kann nur von einem **Lehrer** gelernt werden, nicht aus einem Grimoire. Ist die Fertigkeit einmal gelernt, kann sie jedoch auch durch Grimoires gesteigert werden. Das Steigern allein durch Grimoires dauert **2 Wochen** (s. Lernen durch Erfahrung, *Buch der Regeln*, S. 116); dabei muss der Abenteurer **8 Stunden pro Tag** in dem Grimoire lesen. „Spontanes“ Lernen durch einen Praxispunkt (s. *Buch der Regeln*, S. 116) ist allerdings auch ohne Zugang zu Grimoires möglich!

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

Der Zaubervorgang

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

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

Zaubern ist ein anstrengender und grundsätzlich sehr unsicherer Vorgang. Trotz aller Formalisierung und Ritualisierung gleicht kein Zaubervorgang exakt dem anderen, was eine **automatische 10 oder 20** (s. *Buch der Regeln*, S. 64) ausschließt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Zaubern und Erfahrung

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

Kritische Erfolge und Fehler beim Zaubern

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



Kritische Fehler beim Zaubern

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

Zauberduelle

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

Mein erstes Grimoire: *Pistis Sophia*

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

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

Grundlegend für jede Art der Magieanwendung ist ein Grimoire, in dem die Zauber enthalten sind, die der Magier anwenden kann. Hier geben wir den *Pistis Sophia* als Beispiel. Die Angaben im **Datenblock** bedeuten:

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

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



Pistis Sophia

- Autor:** unbekannt (möglicherweise der christlich-gnostische Lehrer Valentinus)
Entstehung: 2. bis 3. Jahrhundert n.Chr.
Sprache: Koptisch (das griechische Original ist verloren); es gibt auch eine lateinische Übersetzung
Aussehen: eine Sammlung von Pergamentblättern
Inhalt: Der *Pistis Sophia* (griechisch „Glaube und Weisheit“) ist einer der wichtigsten koptisch-gnostischen Texte. Er gibt Lehrgespräche wieder, die Jesus noch nach seiner Auferstehung mit den Jüngern gehalten haben soll. Diese Gespräche waren teilweise sehr anstrengend für alle Beteiligten. Die Überlieferung der *Pistis Sophia* beschränkt sich auf die koptische Übersetzung des ursprünglich griechischen Werks, die in einer einzigen Handschrift erhalten ist, dem *Codex Askewianus*, der nach dem britischen Arzt und Büchersammler Anthony Askew benannt ist.
Ort: Das Grimoire befindet sich bereits im Besitz des Spielers.
Paradigma: Griechisch-Römisch
Zauber: *Aura der Selbstsicherheit, Beschleunigte Heilung, Eureka, Krafraub, Morgenstund, Wasserwandeln*
Fertigkeiten: *Arkanologie, Exorzismus, Lehren, Menschenkenntnis, Okkultismus*



Die Zauber und ihre Daten

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

(aus *The Masked City* von Genevieve Cogman)

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

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

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

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

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

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

Paradigmata der Magieanwendung: eine kurze Zusammenfassung

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

Die Zauber



Aura der Selbstsicherheit

Ermüdung:	6 AP
Wirkbereich:	psychisch (WW:Wk/10)
Dauer:	30 Minuten
Utensilien:	Spiegel
Auslösephase:	10 Sekunden
Auslöser:	Geste und Wort
Prägung:	Person
Reichweite:	Hörweite
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Griechisch-Römisch
Kategorie:	Illusion

Während des Zaubervorgangs muss der Zaubernde 30 Minuten lang in einen Spiegel sehen und dabei seine Mimik und Gestik einstudieren. Löst er den Zauber aus, erhöht sich für die nächsten **30 Minuten** seine Wirkung auf andere Menschen. Insbesondere steigt seine **pA** um **20** (allerdings nicht über **100**), und er erhält **+4** auf alle Erfolgswürfe für **soziale Fertigkeiten**. Dabei kann es sich um einzelne Gespräche oder eine Rede vor einer Gruppe von Zuhörern handeln. Der Auslöser ist in jedem Fall eine begrüßende Geste (z.B. ein Handschlag im persönlichen Gespräch oder grüßend geöffnete Arme zu Beginn einer Rede) zusammen mit einer freundlichen Begrüßung (z.B. „*Mein lieber Graf!*“ oder „*Hochverehrte Gäste!*“). Ein Widerstandswurf ist nur zulässig, wenn ein Opfer Verdacht schöpft, es ginge etwas nicht mit rechten Dingen zu („*Normalerweise ist er aber nicht so eloquent!*“). Der Zauberer muss während der gesamten Wirkungsdauer höflich und freundlich bleiben, sonst endet die Wirkung sofort.

Beschleunigte Heilung

Ermüdung:	9 AP
Wirkbereich:	psychisch (WW:Ko/10)
Dauer:	30 Minuten
Utensilien:	10 ml Blut des Zauberers (v), Wacholder (v), Königsfarn (v)
Auslösephase:	10 Minuten
Auslöser:	Geste
Prägung:	Zauberer
Reichweite:	Berührung
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Vorderasiatisch
Kategorie:	Heilung

Der Magier rezitiert die Formel, während er sich das Blut abnimmt und in eine Schale tropfen lässt; danach verbrennt er den Wacholder und den Königsfarn. Am Ende des Zaubervorgangs fließt das Blut in einem dünnen, rötlichen Bogen in den Zauberer zurück.

Der Auslösende konzentriert sich 10 Minuten lang auf sein Ziel und berührt es dabei. Eine Woche lang heilt das Opfer doppelt so schnell wie normal, d.h. es gewinnt jeden Tag **2 LP** zurück, vorausgesetzt es verzichtet auf seinen Widerstandswurf. Dies gilt für alle Wunden, auch für die, die das Ziel erst nach dem Zaubervorgang erleidet. Die Heildauer **schwerer Verletzungen** (s. *Buch der Regeln*, S. 56) verkürzt sich durch die *Beschleunigte Heilung* auf die Hälfte (aufgerundet).

Während *Beschleunigte Heilung* wirkt, kann der Zauber nicht erneut auf das gleiche Wesen angewendet werden. Nach Ablauf der sieben Tage kann jedoch, wenn nötig, erneut *Beschleunigte Heilung* gezaubert werden.

Eureka

Ermüdung:	40 AP
Wirkbereich:	-
Dauer:	1 Stunde unter freiem Himmel
Utensilien:	Feuerwerk mit einem Wert von mindestens 5 Mark (v)
Auslösephase:	1 Sekunde
Auslöser:	anstehender Geistesblitz
Prägung:	Zauberer
Reichweite:	-
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Griechisch-Römisch
Kategorie:	Information

Der Legende nach geht dieser Zauber auf den Geistesblitz des Archimedes zurück, als er im 3. Jahrhundert v.Chr., in der Badewanne liegend, das Prinzip der Verdrängung entdeckte, während er herauszufinden versuchte, ob die Krone König Hierons aus purem Gold bestand oder nicht, ohne dass er sie dabei zerstören durfte. Sein begeisterter Ausruf „*Eureka!*“ („*Ich hab's gefunden!*“) gab dem Zauber den Namen.

Die geistigen Nachfahren des Archimedes müssen während des Zaubervorgangs unter freiem Himmel ein Feuerwerk entzünden und abbrennen. Danach prägen sie den Zauber in sich selbst. Im Unterschied zu den meisten anderen geprägten Zaubern können sie ihn aber nicht selbst auslösen – das übernimmt die Kraft der Magie für sie: Der nächste **Geistesblitz**, den der Abenteurer durchführen muss, gelingt **automatisch**, womit sich die Energie verbraucht.

Es ist ungeklärt, wie genau der Zauber funktioniert. Im Neo-Griechischen Paradigma und im Barock nahm man an, dass er eine dämonische Ebene anzapft und sich eines Bruchteils der dort befindlichen Energien bedient. Neuere, insbesondere aus Wien stammende Erkenntnisse gehen davon aus, dass der Zauberer sein eigenes Unterbewusstsein aktiviert und es zu einer spontanen Höchstleistung bringt. Auf jeden Fall übersteigt die Auslösung von *Eureka* das normale geistige Potenzial des Magiers und zeigt ihm für eine ganz kurze Zeit gleichsam die Realität hinter der Realität. Von daher wirkt auch das **Auslösen** von *Eureka* noch einmal wie ein Angriff mit **Grauen+5 (1W6)**.

Kraftraub

Ermüdung:	4 AP
Wirkbereich:	physisch (WW:Ko/10)
Dauer:	10 Minuten
Utensilien:	ein halber Liter Alkohol (v), Rosenwurz (v), ein Schierlingszweig (v), Kupferkessel
Auslösephase:	10 Sekunden
Auslöser:	Geste
Prägung:	Person
Reichweite:	Berührung
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Germanisch
Kategorie:	Veränderung

Während des Zaubervorgangs muss der Alkohol in den Kupferkessel gegeben und gründlich vermischt werden. Nach Hinzugabe des fünfmal gebrochenen Schierlingszweiges sowie des fein geschnittenen Rosenwurz muss der Magier den Sud trinken.

Der Auslösende konzentriert sich 1 Runde lang auf sein Opfer und berührt es dann kurz. Kann der Zauber die Widerstandskraft des Opfers überwinden, verliert es **Ausdauerpunkte**, die dem Auslösenden zufließen – selbst über dessen normales AP-Maximum hinaus. Die Zahl der Ausdauerpunkte hängt von der **Plausibilitäts-Indikation für Magie** ab:

$[xx1x]$	1W6+4	$[xx2x]$	2W6+8
$[xx3x]$	3W6+12	$[xx4x]$	4W6+16

Morgenstund

Ermüdung:	12 AP
Wirkbereich:	psychisch (WW:Wk/10)
Dauer:	30 Minuten, die entweder mit dem Betätigen eines Lärmerzeugers (Glöckchen, Pfeife, kleine Trommel oder ähnliches) oder dem Einüben von Weckrufen verbracht werden müssen.
Utensilien:	ein Lärmerzeuger (Glöckchen, Pfeife, kleine Trommel oder ähnliches)
Auslösephase:	1 Sekunde
Auslöser:	Geste oder Wort (s.u.)
Prägung:	Person oder Gegenstand (s.u.)
Reichweite:	20 Meter
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Christlich
Kategorie:	Bezauberung

Dieser Zauber ist eine einfache Gegenmaßnahme gegen *Sanfte Ruhe*, die zudem den Vorteil hat, dass man Langschläfer pünktlich zum Aufstehen bringt. Es nimmt deshalb nicht Wunder, dass er sich in Klöstern und vergleichbaren Institutionen großer Beliebtheit erfreut. Er weckt in einem vom Plausibilitäts-Indikator für Magie bestimmten Umkreis innerhalb der Reichweite alle schlafenden oder bewusstlosen Lebewesen, deren WW:Wk/10 misslingt, unmittelbar auf. Dies geschieht durch eine lautliche Komponente, ist also unabhängig von der Wirkung auf die einzelne Person (deshalb die festgelegte AP-Ausgabe).

Während des Zaubervorgangs muss der Magier festlegen, ob er den Zauber in einen Gegenstand oder in sich selbst prägt. Benutzt er einen Gegenstand, muss dieser ein entsprechend lautes Geräusch abgeben können; je nach Ort und Auslegung sind kleine Glocken, Gongs oder Pfeifen die bevorzugten Instrumente. Wird der Zauber in eine Person geprägt, muss diese ihn durch eine verbale Äußerung auslösen (wie „*Aufstehen!*“ oder „*Raus aus den Federn!*“, auch „*Kikeriki!*“ ist belegt). Wird der Zauber in einen Gegenstand geprägt, bleibt dieser nach der Auslösung erhalten und kann erneut verzaubert werden. Der Lärmerzeuger muss selbst dann als Utensil benutzt werden, wenn der Zauber in eine Person geprägt wird, der Auslöser also „Wort“ ist. *Morgenstund* wirkt nicht auf Taube, Wesen ohne funktionierenden Gehörsinn oder solche, die mit weniger als 0 LP im Koma liegen. Der Zauber erzeugt immer einen hörbaren Ton.

Aufgeweckte Schläfer sind nach **1W6 Runden** handlungsfähig, sofern ihnen nicht ein Wurf auf *Wachgabe* gelingt. Misslingt der WW:WK/10, wird die AP-Regeneration beim Schlafen automatisch unterbrochen.

Der Bereich, der durch den Zauber beeinflusst werden kann, ist von der **Plausibilitäts-Indikation für Magie** abhängig:

[xx1x]	5 m	[xx2x]	10 m
[xx3x]	15 m	[xx4x]	20 m

Wasserwandeln

Ermüdung:	6 AP
Wirkbereich:	-
Dauer:	2 Stunden
Utensilien:	ein Behältnis mit mindestens 10 Litern Wasser, ein Aquamarin von mindestens 10 Mk Wert, mindestens 10 Wasserläufer (v)
Auslösephase:	10 Sekunden
Auslöser:	Konzentration
Prägung:	Zauberer
Reichweite:	-
Magieart:	energietheoretisch
Paradigma:	Christlich
Kategorie:	Elementar

Während der gesamten Zauberdauer müssen sich sowohl der Aquamarin als auch die Wasserläufer im Wasser befinden bzw. sich im Behälter aufhalten; es ist zulässig, den Behälter zu verschließen.

Der Zauber erhöht durch eine Verstärkung der Wechselwirkung der Moleküle die Oberflächenspannung von Wasser (oder einer vergleichbaren Flüssigkeit) mit der magischen Energie, die den Zauber umfließt, so stark, dass der Magier für **10 Minuten** gleichsam auf dem Wasser wandeln kann. Er muss sich nach dem Auslösen nicht auf das *Wasserwandeln* konzentrieren, kann sich allerdings höchstens mit **B/2** ohne Probleme fortbewegen. Will er seine volle Bewegungsweite erreichen, muss ihm pro Runde ein PW:Gw gelingen; will er *rennen*, muss ihm pro Runde ein **EW:Körperbeherrschung** gelingen.

All dies gilt bei ruhigem Wasser und leichter Strömung. Bei starker Strömung oder Wellengang erhält er Zuschläge von bis **+40** auf seinen PW bzw. Abzüge von bis **-8** auf seinen EW. Bei zu starken Strömungen oder zu hohem Wellengang kann der Zauber nicht eingesetzt werden. Bemühen wir den Vergleich mit der Fertigkeit *Schwimmen* (s. *Buch der Regeln*, S. 87): Würde der Zauberer **keine Abzüge** auf den EW.Schwimmen erhalten, gilt dies als „ruhiges Wasser“; würde er zwischen **-1** und **-3** auf den EW erhalten, gilt dies als „starke Strömung“ oder „Wellengang“. Ab einem Abzug von **-4** auf *Schwimmen* kann der Zauber nicht mehr eingesetzt werden. Misslingt in Bedingungen, die schlechter sind als „ruhiges Wasser“, ein PW bzw. EW, endet der Zauber umgehend und der Zauberer fällt ins Wasser.

Ein kleiner Bonus: Zwei optionale Zusatzregeln

„Wir haben deutlich von der Integration des Übernatürlichen profitiert.“
(Floote in „*The Curious Case of the Werewolf that Wasn't, the Mummy that Was, and the Cat in the Jar*“ von Gail Carriger)

Neue angeborene Fähigkeit: *Eerbte Magie*

Erfolgswert+10 – nicht steigerbar

Der Abenteurer hat unter seinen Vorfahren (egal in welcher Generation) einen praktizierenden Anwender eines der dreizehn Paradigmata der Magie, dessen Fähigkeiten in ihn übergegangen sind. Das Paradigma kann der Spieler frei auswählen. Der Umgang mit allen anderen Paradigmata fällt ihm schwer, so dass er **-2** auf alle **EW:Zaubern** beim Anwenden von Zaubern aus einem Grimoire eines anderen Paradigmas erhält. Seine intuitive Kenntnis des angeborenen Paradigmas verheißt ihm andererseits einen Bonus auf das Wirken oder Auslösen „seiner“ Zauber, sofern ein Erfolgswurf auf *Eerbte Magie* gelingt. Der Bonus ist **+(Gesamtergebnis des Wurfs - 20)** – es kann also sein, dass aus dem angestrebten Zuschlag ein Abzug wird!

Daher kann sich der Zauberer entscheiden, ob er die Fähigkeit **vor** dem Wirken eines „seiner“ Zauber einsetzt, um seine Chancen möglicherweise zu erhöhen. Setzt er die Fertigkeit **nicht** ein, zaubert er normal, ansonsten mit dem erwürfelten Zuschlag oder Abzug. Dem Zauberer ist bewusst, ob seine Anrufung der *Eerbten Magie* erfolgreich war oder nicht, kennt aber den genauen Abzug oder Zuschlag nicht; er kann sich bei einem „schlechten Gefühl“ (misslungenen EW:Eerbte Magie) an dieser Stelle auch entscheiden, den Zaubervorgang gar nicht erst zu beginnen. Bei einem kritischen Fehler beim Einsatz von *Eerbte Magie* kann der Zauberer den geplanten Zauber an diesem Tag **gar nicht** wirken, ein kritischer Erfolg hat keine weiteren Auswirkungen.

Sinngemäß gelten der Grundabzug von **-2** sowie der mögliche Zuschlag durch *Eerbte Magie* auch beim Lesen von Grimoires, der Auseinandersetzung mit magischen Wesen sowie den Einsatz der Fertigkeit *Arkanologie*, sofern diese einem anderen Paradigma zugordnet sind.

In Absprache mit der Spielleiterin können je nach dem *Eerbten* Magieparadigma kleine Veränderungen an den Zaubervorgängen vorgenommen werden. So mag ein Derwisch des Urtümlichen Paradigmas den Vorgang um eine Tanz-Komponente erweitern; ein Vertreter des Islamischen Paradigmas ihn um eine Koranrezitation ergänzen; oder ein Industriell spezialisierter Magier einen technologischen Gegenstand hinzufügen. Liegt ein Zauber in mehreren Paradigmata vor, **muss** ein Abenteurer mit *Eerbter Magie* im Zweifelsfall die zu seinem Paradigma gehörende Form wählen.

Die Auswirkung von Bevölkerungszahlen auf das Zaubern

In unserer Magietheorie gehen wir davon aus, dass Magie umso stärker ist, je mehr Menschen sich in der Nähe befinden. Dies kann man durch die Zusatzregel umsetzen, dass sich die Zahl der Menschen am Ort, an dem ein Zauber gewirkt wird, als Zuschlag oder Abzug auf den EW:Zaubern auswirkt. Unter „am Ort“ verstehen wir hierbei einen Umkreis von etwa **1 Kilometer**. Insofern gilt:

+4	Millionenstadt
+2	Großstadt (ab 100.000 Einwohner)
+0	Stadt mit zwischen 10.000 und 100.000 Einwohnern
-2	Stadt mit weniger als 10.000 Einwohnern
-4	Dorf oder entlegenes Landgut

Als **Millionenstädte** gelten im Jahre 1880: London (4.770.000 Einwohner), Paris (2.269.000), New York (1.912.000), Edo (das spätere Tokio; 1.200.000), Berlin (1.122.000) und Wien (1.104.000 Einwohner); die russische Hauptstadt Sankt Petersburg sowie das amerikanische Philadelphia sind mit 877.000 bzw. 850.000 Einwohnern kurz davor, diesen Status zu erhalten, Peking hat 750.000 Einwohner, Kalkutta 600.000. Weitere Informationen zu den Einwohnerzahlen der wichtigen Städte der Welt finden sich in Kapitel 5 von *Doctor Nagelius' Encyclopaedischem Compendium*.