

## **Spielbare Rassen**

01.01.1970

## Admin

### RASSENBSCHREIBUNG

#### Menschen:

In dieser Welt, in der das Übernatürliche im Verborgenen existiert, gibt es eine feine Grenze zwischen dem Gewöhnlichen und dem Mystischen. Die meisten Menschen leben in einer Blase des Unwissens, gefangen in ihrem Alltag, während die Schatten um sie herum pulsieren. Diese Schatten sind die Überreste von alten Legenden und vergessenen Schrecken, die in der Dunkelheit lauern. Diejenigen, die sich der Realität des Übernatürlichen bewusst sind, bilden eine kleine, aber bedeutende Gemeinschaft. Sie sind die Bewahrer des Wissens, die Hüter der Geheimnisse, die es verstehen, die Welt mit anderen Augen zu sehen. Mediale Menschen, die mit Geistern kommunizieren oder Visionen empfangen, sind oft von einem schweren Schicksal geprägt. Ihre Fähigkeiten sind sowohl ein Geschenk als auch ein Fluch; sie tragen eine Verantwortung, die viele überfordert.

Auf der anderen Seite gibt es die Hexenjäger, die oft aus einer langen Tradition heraus agieren. Sie sind nicht nur Krieger, sondern auch Ermittler und Historiker. Sie verstehen die Mythologie und die Geschichten, die mit den Wesen verbunden sind, die sie jagen. Ihre Motivation ist vielfältig: Manche sind von Rache getrieben, andere von einer tiefen Überzeugung, die Menschheit vor dem Bösen zu schützen. Es gibt auch jene, die die Macht und den Ruhm suchen, die mit dem Jagen von Hexen und anderen übernatürlichen Kreaturen einhergehen.

In dieser spannungsgeladenen Welt ist jeder Tag ein neues Abenteuer. Diejenigen, die das Übernatürliche erkennen, stehen vor der Wahl: Werden sie ihre Fähigkeiten nutzen, um zu helfen, oder werden sie sich dem Dunkel anschließen? Und während die Hexenjäger auf der Suche nach ihren Zielen sind, müssen sie sich der Frage stellen, ob sie die richtigen Entscheidungen treffen und ob die Grenze zwischen Gut und Böse wirklich so klar ist, wie sie es immer geglaubt haben.

#### Jäger:

Die Welt der Jäger ist faszinierend und komplex, geprägt von einer tiefen Verbindung zur übernatürlichen Realität und den Gefahren, die damit einhergehen. Jäger sind nicht einfach nur Kämpfer; sie sind auch Hüter von Wissen und Traditionen, die oft über Generationen hinweg weitergegeben werden. Ihre Motivation, gegen übernatürliche Wesen zu kämpfen, ist häufig von persönlichen Tragödien geprägt, die sie dazu bringen, ihre Fähigkeiten zu schärfen und sich dem Kampf zu widmen.

Die Ausbildung und das Wissen, das Jäger anhäufen, ist essenziell für ihren Erfolg. Sie müssen sowohl physisch als auch geistig fit sein, um sich gegen die vielfältigen Bedrohungen zu behaupten, die in der Dunkelheit lauern. Dies umfasst nicht nur das Beherrschen von Waffen, sondern auch das Verständnis von Mythologie, übernatürlichen Wesen und deren Schwächen. Die Fähigkeit, sich leise und unauffällig zu bewegen, ist entscheidend, um Überraschungsangriffe durchzuführen oder sich unbemerkt an ihre Ziele heranzupirschen.

Die Jäger operieren oft außerhalb des Gesetzes und sind deshalb in ständiger Gefahr, von den Behörden verfolgt zu werden. Ihre Taktiken, sich als Beamte auszugeben, um Informationen zu sammeln, zeigen den Grad ihrer List und ihren Überlebensinstinkt. Diese Fähigkeit zur Manipulation und Täuschung ist ein weiterer Aspekt ihrer Ausbildung, da sie oft mit Menschen und Situationen umgehen müssen, die nicht immer so sind, wie sie scheinen.

Ihre Waffen sind nicht nur Werkzeuge des Kampfes, sondern auch Symbole ihrer Entschlossenheit, die

Menschheit vor dem Unbekannten zu schützen. Ob es sich um traditionelle Feuerwaffen oder um spezielle, für den Kampf gegen übernatürliche Kreaturen entwickelte Waffen handelt, die Jäger sind immer bereit, sich zu verteidigen und ihre Mission zu erfüllen.

Insgesamt sind Jäger komplexe Charaktere, die in einer Welt leben, in der das Übernatürliche nicht nur eine Bedrohung darstellt, sondern auch eine Quelle von Wissen, Macht und, in vielen Fällen, persönlichem Verlust ist. Ihre Geschichten sind oft geprägt von Opferbereitschaft, Loyalität und dem ständigen Kampf zwischen Licht und Dunkelheit.

Vampire:

Vampire werden in der Regel durch den Biss eines anderen Vampirs erschaffen. Das Blut des Vampirs, das in den Körper des Sterbenden gelangt, initiiert den Prozess der Verwandlung. Dies geschieht oft in einem Moment extremer Schwäche oder Verletzlichkeit, was die tragische Natur ihrer Existenz unterstreicht. Die Verwandlung ist nicht nur physisch, sondern auch psychisch; der neue Vampir muss sich mit seiner neuen Identität auseinandersetzen und die Konsequenzen seines Daseins akzeptieren.

Vampire besitzen übernatürliche Fähigkeiten, die sie von Menschen unterscheiden. Ihre überlegene Stärke und Schnelligkeit ermöglichen es ihnen, sich in der Dunkelheit nahezu unbemerkt zu bewegen. Sie können sich lautlos anschleichen, ihre Beute manipulieren und oft sogar Gedanken und Gefühle beeinflussen. Diese Fähigkeit zur Manipulation ist eine ihrer gefährlichsten Waffen, da sie die Kontrolle über Menschen übernehmen können, um ihre eigenen Ziele zu erreichen. Trotz ihrer Macht sind Vampire nicht unverwundbar. Sie haben spezifische Schwächen, die ihre Existenz bedrohen. Ein Pfahl ins Herz, Enthauptung oder Sonnenlicht sind die gängigsten Methoden, um sie zu töten. Diese Schwächen machen sie anfällig und verleihen den Geschichten um sie herum eine zusätzliche Spannung. Viele Vampire leben in ständiger Angst vor der Morgensonne, die für sie den endgültigen Tod bedeuten könnte.

Vampire zeichnen sich durch ihre blasse Haut und die kalte Körpertemperatur aus. Diese Merkmale sind nicht nur ein Zeichen ihrer Untoten-Natur, sondern auch ein Symbol für die Kluft zwischen ihnen und den Lebenden. Oft wird ihnen ein unheimliches, aber zugleich anziehendes Aussehen zugeschrieben, das sie bei Menschen anziehend macht. Ihre Augen können hypnotisierend wirken, was ihre Fähigkeit zur Manipulation unterstreicht. In vielen Geschichten leben Vampire in geheimen Gemeinschaften oder verstecken sich in der Gesellschaft. Sie können sich als Menschen tarnen, aber ihre innere Einsamkeit und der Drang nach Blut verfolgen sie unaufhörlich. Das Streben nach einem normalen Leben gerät in Konflikt mit ihren düsteren Instinkten und der ewigen Suche nach Blut.

Gestaltenwandler:

Gestaltenwandler werden mit der Fähigkeit geboren, ihre Gestalt zu verändern, was ihnen ermöglicht, sowohl Tier- als auch Menschenformen anzunehmen. Diese angeborene Fähigkeit ist nicht nur ein Merkmal ihrer Rasse, sondern auch Teil ihrer Identität. Die Übergänge zwischen den Formen sind oft fließend und können durch Emotionen, Umgebungen oder bestimmte Rituale beeinflusst werden. Einige Gestaltenwandler können ihre Form mit Leichtigkeit wechseln, während andere möglicherweise mehr Zeit und Konzentration benötigen.

Gestaltenwandler sind in ihrem Gemütszustand den Menschen ähnlich. Sie erleben Freude, Trauer, Wut und Liebe, was sie zu komplexen Charakteren macht. Ihre Fähigkeit, die Form zu wechseln, spiegelt oft ihre innere Verfassung wider. Ein Gestaltenwandler, der sich in einem emotionalen Konflikt befindet, könnte sich in ein Tier verwandeln, das seine Gefühle symbolisiert – etwa in einen Wolf bei

Wut oder in einen Vogel bei Sehnsucht nach Freiheit. In ihrer menschlichen Form sind Gestaltenwandler oft stark und widerstandsfähig, was sie zu formidable Gegnern macht. Sie verfügen über überdurchschnittliche körperliche Fähigkeiten, die sie im Kampf oder in herausfordernden Situationen nutzen können. Dennoch haben sie auch Schwächen, die aus ihrer Natur resultieren. Ihre Fähigkeit zur Verwandlung kann sie anfällig für bestimmte magische Angriffe oder Rituale machen, die speziell gegen Gestaltenwandler gerichtet sind.

Gestaltenwandler leben oft in Gemeinschaften, die ihre Fähigkeiten und Traditionen bewahren. Diese Gemeinschaften können eine Vielzahl von Regeln und Normen haben, die das Zusammenleben und den Umgang mit Menschen und anderen übernatürlichen Wesen regeln. In manchen Geschichten sind sie von den Menschen isoliert und leben versteckt, während sie in anderen als Teil der Gesellschaft existieren und ihre Fähigkeiten offen einsetzen.

## GESTALTWANDLER KÖNNEN NUR EINE TIERISCHE GESTALT ANNEHMEN

### Werwölfe

#### Verwandelte Werwölfe:

Die Verwandlung in einen Werwolf ist ein schmerzhafter und traumatischer Prozess, der nicht nur den physischen Körper, sondern auch den emotionalen Zustand des Betroffenen beeinflusst. Die Schmerzen, die während der Verwandlung erlebt werden, können als Metapher für den inneren Konflikt und die Zerrissenheit zwischen Mensch und Tier gedeutet werden. Diese Qualen führen oft dazu, dass der Werwolf in seiner neuen Form instinktiv handelt, was zu unkontrollierbaren Aggressionen und einer Gefahr für andere führt.

Die Tatsache, dass Wut und starke Emotionen als Trigger für die Verwandlung fungieren, verstärkt die Tragik der Werwolf-Existenz. Werwölfe sind oft innerlich zerrissen und kämpfen mit ihren menschlichen Gefühlen und dem animalischen Instinkt, der sie in der Nacht antreibt. Diese Dualität kann zu einem ständigen Kampf zwischen Zivilisation und Wildheit führen, was den Charakter der Werwölfe komplex und vielschichtig macht.

Das beschriebene Aussehen der Werwölfe – groß, mit strubbeligem, dunklem Fell und einem böartigen Gesicht – verstärkt das Bild von ihnen als gefährlichen Bestien. Ihre langen, krallenartigen Finger deuten auf ihre Raubtiernatur hin und machen sie zu furchterregenden Gegnern. Diese physischen Merkmale können auch als Symbol für die ungebändigte Tiernatur interpretiert werden, die in jedem Menschen schlummert und nur darauf wartet, entfesselt zu werden.

Werwölfe sind in vielen Geschichten von einem Stigma umgeben. Oft werden sie als Monster betrachtet, die gefürchtet und gejagt werden müssen. Dies kann zu einem Gefühl der Isolation und des Missmuts führen, da die betroffenen Menschen versuchen, ihre Menschlichkeit in einer Welt zu bewahren, die sie nicht akzeptiert. In einigen Erzählungen gibt es jedoch auch Gemeinschaften von Werwölfen, die sich zusammenschließen, um ihre Kräfte zu bündeln und ein Leben in der Schattenwelt zu führen

#### Geborene Werwölfe:

Das Leben in einem Rudel ist für geborene Werwölfe von zentraler Bedeutung. Rudel bieten nicht nur Schutz und Sicherheit, sondern auch eine starke soziale Struktur, die auf Loyalität und Zusammenhalt basiert. In einem Rudel gibt es oft eine klar definierte Hierarchie, mit einem Alpha-Paar, das die Führung übernimmt. Diese Struktur hilft, Konflikte zu minimieren und die Dynamik innerhalb der

Gruppe zu stärken.

Die Mitglieder eines Rudels unterstützen sich gegenseitig, sei es bei der Jagd, der Verteidigung ihres Territoriums oder der Aufzucht der Nachkommen. Diese enge Bindung fördert nicht nur das Überleben, sondern auch das emotionale Wohlbefinden der Werwölfe, da sie sich in ihrer tierischen Natur und menschlichen Identität akzeptiert fühlen. Die Fähigkeit, sich nur während des Vollmonds vollständig in einen Werwolf zu verwandeln, bringt eine interessante Dimension in das Leben geborener Werwölfe. Diese Verwandlung könnte für sie einen gewissen Ritus oder eine Feierlichkeit darstellen, die mit einer tiefen Verbundenheit zur Natur und den Zyklen des Lebens einhergeht. In der Zeit zwischen den Vollmonden haben sie jedoch immer noch Zugang zu ihren tierischen Instinkten und Fähigkeiten, wie etwa stärkeren Sinnen, erhöhtem Geschick und der Fähigkeit, ihre Krallen zu zeigen.

Die Tatsache, dass die Verwandlung schmerzfrei verläuft, könnte darauf hindeuten, dass geborene Werwölfe in ihrer Natur vollständig akzeptiert sind. Sie empfinden keine Angst oder Scham vor ihrer Identität, was sie von verwandlungsfähigen Menschen unterscheidet, die oftmals mit inneren Konflikten kämpfen.

Die Ausnahmen von der Rudelzugehörigkeit, also die Werwölfe, die sich von ihrer Gruppe abgewandt haben, könnten eine interessante Erzählung bieten. Diese Abtrünnigen könnten aus verschiedenen Gründen von ihrem Rudel getrennt sein – sei es durch persönliche Entscheidungen, Fehler oder sogar durch äußere Umstände. Ihre Geschichten könnten Themen wie Reue, Suche nach Identität und den Kampf um Akzeptanz in einer Gemeinschaft behandeln. Abtrünnige Werwölfe könnten auch als tragische Figuren dargestellt werden, die mit dem Verlust ihrer Familie und der Zugehörigkeit kämpfen. Diese Perspektive könnte eine tiefere emotionale Schicht in die Erzählung einbringen und das Verständnis für die Komplexität der Werwolf-Dynamik fördern.

Die überlegene Stärke, die geborene Werwölfe selbst in ihrer menschlichen Form besitzen, könnte sie in der Gesellschaft sowohl zu Bewunderung als auch zu Furcht führen. Sie könnten in der Lage sein, außergewöhnliche Leistungen zu vollbringen, was ihnen einen gewissen Status verleiht. Dennoch könnte diese Stärke auch zu einem Gefühl der Isolation führen, da sie sich von den Menschen um sie herum unterscheiden.

Die Leuchtkraft ihrer Augen und die Möglichkeit, Krallen zu zeigen, könnten als Ausdruck ihrer inneren Wildheit und ihrer tierischen Natur interpretiert werden. Diese Merkmale könnten sie in bestimmten Situationen stärken, aber auch in Konflikte mit der menschlichen Gesellschaft führen, die oft Angst vor dem Unbekannten hat.

Geborene Werwölfe könnten eine tiefere Verbindung zur Natur und den Zyklen des Lebens haben. Ihre Fähigkeit, sich während des Vollmonds zu verwandeln, könnte sie mit den Kräften der Erde und der Tierwelt verbinden. Sie könnten als Hüter der Wildnis oder als Vermittler zwischen Mensch und Natur dargestellt werden, was ihre Rolle in der Welt weiter vertieft.

#### Beta

Als Beta wird man geboren, indem man der Nachkomme des Alphas ist. Es wird einem somit in die Wiege gelegt, irgendwann mal ein Alpha zu werden. Als Beta ist es die Aufgabe, dem Alpha zuzuarbeiten. Beta-Werwölfe sind Werwölfe, die zu einem Rudel gehören und einen Rang unter einem Alpha-Werwolf liegen. Betas sind normalerweise ihren Alphas und einander treu und werden sich in den meisten Fällen dem Urteil ihres Alphas nicht widersetzen.

### Omega

Der Omega-Werwolf steht ganz unten in der Rangordnung eines Rudels. Sie gehören zu den schwächsten Mitgliedern und machen meistens die Drecksarbeit.

### Jung-Werwölfe und Welpen

Junge Werwölfe und Welpen gehören keinem Rang an, außer sie sind die Kinder eines Alphas. Ein Welpen ist man von Geburt an, bis einschließlich des 12. Lebensjahres. Danach ist man ein Jung-Werwolf, bis man das 21te Lebensjahr vollendet hat. Ab diesem Zeitpunkt ist man ein ausgewachsener Werwolf. Wobei hier noch gesagt werden muss, dass die erste Wandlung bereits im Welpenalter bzw. Kleinkindalter erfolgt.

### Normale Werwölfe ohne speziellen Rang

Dann gibt es noch die normalen Werwölfe, bestehend z.B. Cousins oder welche, die sich dem Rudel einfach angeschlossen haben ohne Blutsverwandtschaft. Sie gehören keinen Rang an, sind somit nur normale Mitglieder.

Frauen können kein Alpha und Beta werden, dies unterliegt ausschließlich den Männern. Eher kümmern sie sich um die Kinder und um den Zusammenhalt des Rudels.

Beide Werwolfarten sind anfällig gegen Silber. Auch munkelt man, dass Eisenhut einen verwandelten Werwolf zurückverwandelt. Viele gehen aber auch davon aus, dass Eisenhut nur dafür verantwortlich ist, dass die Verwandlung verzögert stattfindet.

Noch eine wichtige Information: verwandelte Werwölfe müssen sich an Vollmond verwandeln, geborene können es.

### Hexen:

Hexen sind die wohl bekanntesten Wesen, die schon seit tausenden von Jahren unter den Menschen weilen. Sie wurden verteufelt, gejagt und getötet, weshalb sie hunderten von Jahren untergetaucht sind und heute im Verborgenen ihre Magie ausüben. Oft wurden Hexen und Hexer mit dem Teufel in Verbindung gebracht, doch nicht alle Magiebegabten beziehen ihre Kräfte aus dem Dunklen. Es gibt Hexen, die ihre Kräfte aus der Natur beziehen, so wie auch Hexen, die ihre Kräfte vom Teufel beziehen.

Oftmals schließen sich Hexen zu einem Zirkel zusammen, um in der Einheit stärker und geschützter zu sein, da sie noch bis heute von Hexenjägern bedroht werden. In Milwaukee gibt es tatsächlich zwei Zirkel, die nicht unterschiedlicher sein könnten. Der eine Zirkel betet den Teufel an, der andere Mutter Natur. Die Magie der Hexen ist vielfältig, sie reicht von einfachen Zaubersprüchen bis hin zur Blutmagie, wobei Magie immer ihren Preis hat. Junge Hexen und Hexer können erst am dem 16ten Lebensjahr das volle Potential ihrer Magie erlernen, wofür sie gern in eine magische Akademie etwas außerhalb von Milwaukee geschickt werden.

Trotz der zwei bestehenden Zirkels auf dem Dark & Wicked, dem Zirkel der Nacht und den der Hexen des Lichts, ist es möglich noch weitere Zirkel miteinzubeziehen oder sie nach Milwaukee zu bringen. Hier ist eurer Kreativität kaum eine Grenze gesetzt

!!!VORERST ERLAUBEN WIR NUR 5 ZIRKEL AUF UNSEREM BOARD

### Fähigkeiten von Hexen und Hexer

Zaubersprüche: Die Fähigkeit, Objekte, Ereignisse, Handlungen und Phänomene mithilfe von Beschwörungsformeln, Befehlen, Ritualen, Gesten oder purem Willen zu ändern, zu manipulieren und

zu steuern.# Fluchen: Die Macht, jemanden oder etwas mit einem Fluch zu belegen, der dazu führt, dass sie unglaubliche schlechte und schädliche Ereignisse bis hin zum Tod durch magische Mittel auslösen.

Höllengeist-Beschwörung: Die Macht, Feuer aus der Hölle zu beschwören.

Verhexung: Eine milde Form des Fluchens, die Unglück verursacht.

Schutz: Die Fähigkeit, Schutzzauber und Schutzvorrichtungen an Orten und Personen anzubringen, um sie vor Schaden oder Gefahr zu schützen.

Bindung: Die Fähigkeit, eine Person an einen bestimmten Bereich zu binden oder einzufangen. Es kann auch verwendet werden, um ihre Bewegungen zu begrenzen, indem sie vollständig eingeschränkt werden.

Chlorokinese: Die Kraft zur Kontrolle und Manipulation von Pflanzen.

Puppenspielerei: Die Fähigkeit, nicht empfindungsfähige Wesen und körperliche Ereignisse durch die Verwendung von Puppen zu kontrollieren.

Astralprojektion: Die Kraft, ihre Astralform an einen anderen Ort zu projizieren und wird im Wesentlichen zu Geistern.

Erinnerungsmanipulation: Die Fähigkeit, Personen zu scannen und Erinnerungen mitzunehmen und / oder falsche hinzuzufügen.

Beschwörung: Die Fähigkeit, Dämonen und andere Wesen zu beschwören.

Nekromantie: Die Macht, die Toten zu kontrollieren, zu manipulieren und für kurze Zeit wiederzubeleben, denn der Tod fordert immer eine Seele ein.

Illusionsmanipulation: Die Fähigkeit, sehr realistische Illusionen in die physische Welt zu projizieren.

Tarnung: Die Macht, eine körperliche Erscheinung zu verschleiern.

Verzauberung: Die Fähigkeit, einer Person oder einem Objekt magische Fähigkeiten zu verleihen.

Atmokinese: Die Fähigkeit, das Wetter zu kontrollieren und zu manipulieren.

Levitation: Die Kraft, der Schwerkraft zu trotzen und sich in der Luft zu bewegen und zu schweben.

Telekinese: Die Kraft, mit der Kraft des Geistes Dinge zu bewegen und zu kontrollieren.

Teleportation: Die Fähigkeit, von einem Ort zum anderen zu teleportieren, ohne den Raum dazwischen zu belegen.

Bi-Lokalisation: Die Fähigkeit, eine Hexe an einen anderen Ort zu schicken oder zurückzubringen.

Trankherstellung: Die Fähigkeit, Getränke, Heilmittel und Elixiere mit übernatürlichen Eigenschaften zu brauen und zuzubereiten.

Wahrsagen: Die Fähigkeit, direktes Wissen über ein Objekt, eine Person, einen Ort oder ein physisches Ereignis durch andere Mittel als die physischen Sinne des Benutzers zu erlangen.

Begleiter Kommunikation: Die Fähigkeit, sich mit ihren Begleitern zu unterhalten.

Gedankenkontrolle: Die Fähigkeit, die Handlungen, Gedanken und Gefühle einer anderen Person zu kontrollieren.

Traum Wandern: Die Kraft, den Traum einer anderen Person zu betreten.

Telepathie: Die Fähigkeit, die Gedanken anderer zu lesen und seine Gedanken in die Gedanken anderer zu projizieren.

Elektrokinese: Die Kraft zur Erzeugung und Kontrolle von Elektrizität.

Precognition: Die Kraft, durch Träume Zukunftsvisionen zu erhalten.

Pyrokinese: Die Kraft, um Feuer zu erzeugen, zu kontrollieren und zu manipulieren.

Heilung: Die Kraft, eine andere Person von ihren Verletzungen und Wunden zu heilen.

Hexenbeutel wirken: die Fähigkeit, mit bestimmten Zutaten einen Beutel zu füllen und dessen Zauber wirken zu lassen.

Hier liegt es euch frei, ob euer Hexer oder auch Hexe, nur einzelne Fähigkeiten aus der Liste besitzen. Gerne könnt ihr euch auch eigene ausdenken, wir bitten aber darum, diese im Profil zu erwähnen und auch zu erklären.

### Engel:

Engel sind übernatürliche und sehr starke, himmlische Wesen, bestehend aus Licht, welche von Gott erschaffen wurden, um als seine Diener, Boten und Krieger zu fungieren. Nachdem Gott mit seinen Erzengeln die Finsternis wegspernte, erschuf er die ersten Biester, die Leviathane. Gott war allerdings aufgrund ihrer Zerstörungskraft und ihrem großen Hunger besorgt, dass sie seine Schöpfung zerstören würden, also schuf er das Fegefeuer, um sie darin wegzuschließen. Engel sind sehr starke Wesen und die Krieger Gottes sowie des Himmels. Sie arbeiten in hierarchischen Einheiten und verachten alles, was mit Dämonen zu tun hat. Trotz ihrer enormen Stärke gibt es Wesen, die sie überwältigen können, wie z. B. die Leviathane, Eve, die vier apokalyptischen Reiter, Amara und Gott selbst. Sie bezeichnen sich untereinander als Brüder oder Schwestern und sprechen die himmlische Engelssprache Henochisch. Lediglich in der Hülle eines Menschen nehmen sie die Sprache der jeweiligen Hülle an. Falls Engel sich auf der Erde manifestieren wollen, benötigen sie eine menschliche Hülle. Bevor sie diese besitzen, erscheinen sie lediglich als eine hellblaue, leuchtende Nebelwolke. Wenn Engel eine Hülle besitzen wollen, brauchen sie im Gegensatz zu Dämonen die Erlaubnis jener Hülle. Dadurch wird der Körper zwar unverwundbar, doch die Seele, die noch in der Hülle gefangen ist, leidet während der Besessenheit sehr. Wird der Engel getötet, so stirbt auch der Mensch.

### Kosmisches Bewusstsein

#### Erschaffung

Realitätsveränderung - Engel können mehr oder weniger die Realität verändern. Der Erzengel Gabriel war ein Meister dieser Kraft. Da angedeutet wurde, dass Gabriel die Kraft von Luzifer gelernt hat, müsste auch Luzifer diese Fähigkeit perfekt beherrschen.

#### Unsterblichkeit

#### Unverwundbarkeit

#### Regeneration

#### Wiederbelebung

#### Heilung

Teleportation / Fliegen - Engel können sich zu jedem Ort teleportieren, egal ob Himmel, Erde oder Hölle. Nur in Luzifers Käfig können sie nicht gelangen. Des Weiteren brauchen sie ihre Flügel. Ohne sie können sie nicht teleportieren.

#### Telekinese

Photokinese - Der Engel Gadreel tötete damit drei Dämonen auf einmal.

Chronokinese - Engel können durch die Zeit reisen, sowohl in die Zukunft als auch in die Vergangenheit. Auch können sie jemanden durch die Zeit schicken oder mitnehmen. Für gewöhnliche Engel ist eine Zeitreise schwierig. Mächtige Engel wie Seraphim und Erzengel können Zeitreisen leichter unternehmen.

#### Thermokinese

#### Telepathie

#### Traumkontrolle

#### Mentale Manipulation

Superstärke - Engel besitzen enorme Stärke. Das Maß an Stärke ist vom Rang abhängig. Zu den niedrigsten Engeln gehören die Rit Zien, zu den mittelstarken gehören mittelrangige Engel wie Seraphim. Zu den ranghöchsten gehören die Erzengel.

#### Superagilität

#### Supersinne

Fotografisches Gedächtnis - Engel haben die Namen aller vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Propheten im Gedächtnis eingespeichert.

Elektromagnetische Interferenz - So lässt z. B. der Erzengel Raphael seine Flügel durch Elektrizität erscheinen.

Astrale Wahrnehmung

Magie

Folter

Machterteilung

Empathie

Wir haben uns ganz gezielt gegen Erzengel entschieden, da dies nur zu Supercharas führen würde. Gerne könnt ihr Engel spielen, welche einen niedrigeren Rang haben

Dämonen:

Dämonen sind boshafte übernatürliche Wesen, die von Luzifer erschaffen wurden. Sie entstehen aus verdorbenen menschlichen Seelen, die in der Hölle extreme Folter durch Alastair oder andere Dämonen durchgemacht haben. Durch diesen Prozess werden sie verdorben, extrem böse und außerdem sehr mächtig. Ähnlich wie Engel benötigen Dämonen eine Hülle, um sich auf der Erde zu bewegen, auch wenn sie sich in ihrer Rauchform ebenfalls fortbewegen können. Anders als Engel jedoch, können sie Körper ohne deren Erlaubnis besetzen. Dämonen sind Untergebene des Teufels und verweilen auf der Erde, um seinen Willen auszuführen. Es gibt aber auch Dämonen, die lieber das tun, was sie wollen, anstatt Luzifer zu dienen. Sie verbreiten Zerstörung und Chaos auf der Welt. Selbst als Luzifer in seinem Käfig gefangen war, konnten Dämonen mit ihm Kontakt aufnehmen, z. B. konnte Azael mit Luzifer kommunizieren, nachdem dieser 10 Nonnen getötet hat. Die einzigen, die neben Luzifer über den normalen Dämonen stehen, sind folgende:

Weißäugige Dämonen - Die bisher stärksten Dämonen. Von diesen traten nur zwei auf: Lilith, der erste von Luzifer erschaffene Dämon, und Alastair, der Foltermeister der Hölle.

Prinzen der Hölle (Gelbäugige Dämonen) - Generäle der Dämonenarmeen. Die Schöpfung der Prinzen, soll vor dem Untergang von Atlantis gewesen sein und sie waren die erste Dämonengeneration, welche knapp nach Lilith entstanden sein soll.

Ritter der Hölle - Einige der ältesten Seelen, die von Luzifer handverlesen verdorben wurden.

Kreuzungsdämonen - Die Dämonenhändler aus der mittleren Hierarchie, welche das Befugnis haben Geschäfte abzuschließen, in denen sie im Austausch der menschlichen Seele, welche nach zehn Jahren in die Hölle kommt, ihre Wünsche erfüllen lassen.

Dämonen - Die Soldaten, Schläger, Gefolgsleute und Schergen. Die Macht dieser variiert von Dämon zu Dämon.

Es dürfen keine Prinzen und Ritter der Hölle gespielt werden