

Ruf des Warlock - Helden, Sagen und Legenden



Helden, Sagen und Legenden

Quellensammlungen
für



Ich möchte die Gelegenheit nutzen und hier an dieser Stelle meinen Dank an die <http://forum.ruf-des-warlock.de>-Gemeinschaft aussprechen. Insbesondere natürlich Marco, dem Macher des Forums, FGB für das wunderbare Spiel und den Autoren aus der Community ohne die dieses Projekt natürlich nie zustande gekommen wäre.

Impressum

Alle Rechte liegen bei den jeweiligen Autoren. Tanaris, Ruf des Warlock und die Namen der Engel sind geschützt durch Games-In.

Autoren: Frank, Iljardas, Medivh, Moshrat, ZIF

Mitarbeit: Roman von Rhein (Satz)

Lektorat: Mordekay

Illustrationen: Frank

Titelbild: Thomas F. Abrahamsson (<http://elfwood.lysator.liu.se>)

Kontaktadresse: <http://www.ruf-des-warlock.de>

Satz und Layout: Frank

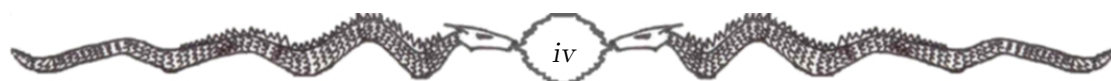


Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
Zu den Symbolen	1
I Menagerie der Engel	2
Ashrarn	3
Der Erdnuckel	3
Thyron	4
Der Iyat	4
Chuz	6
Der Þófur	6
Uhlum	8
Das Gespenst	8
Die Uhlumsechse	9
Thongmor	11
Die Baumqualle	11
Das dunkle Schemen	12
Der Ghoul-Fürst	14
Die Kar'Soelrun	15
Dämonenlord Surtalak	17
Der Zyklop	18
II Allerlei Rüstzeug	19
Helme	20
Helm von Noland	20
Kil'jaedens Antlitz	21



Rüstungen	22
Glamrys	22
Staubmantel	23
Zenturio Magnellus Rüstung	24
Sets	25
Versprechen	25
Waffen	27
Blutmond	27
Eishydraschwert	28
Rose von Amlan	29
 III Allerlei Nützliches	 30
Kalender	31
Wendolyn Smiths Bibliothek	32
Gifte	35



Vorwort

Es freut mich, daß ihr in diesem Augenblick das Kompendium von <http://forum.ruf-des-warlock.de> in Händen haltet. Ihr findet hier Kreaturen, Waffen, Rüstungen und einen Kalender, alles¹ aus den kreativen Federn einiger RdW Spieler und Master. Ihr selbst könnt zu diesem Werk beitragen, falls ihr es nicht schon getan habt in dem ihr im Forum eure Kreationen oder auch nur Meinungen der Öffentlichkeit zur Verfügung stellt.

Zu den Symbolen

Bei den Kreaturen findet ihr unter den Namen zwei Symbole, die es dem Master ermöglichen sollen auf den ersten Blick zu sehen, zu welcher Tageszeit die Kreatur aktiv ist und welches Element sie bewohnt. Folgendes kann euch hierbei begeben:

Die Kreatur ist ...



am Tage aktiv



in der Nacht aktiv



Daemmerungs- und Nachtaktiv



immer auf den Beinen

Die Kreatur bewohnt ...



das Land



die tiefen des Wassers



die Lüfte Tanaris



sowohl Land als auch Wasser

¹Fast alles. Der Kalender stammt aus dem Quellenband *Tanaris* und wurde hier nur visualisiert



Teil I

Menagerie der Engel



Abharn

Der Erdnuckel



Erdnuckel sind auf Tanaris sehr selten geworden und sie scheinen mit dem Schicksal behaftet zu sein, ebenso ungeklärt vom Antlitz der Welt zu verschwinden wie sie auf ihr ankamen. Hauptsächlich scheinen sich diese kleinen, lichtscheuen Wesen im Norden Tanaris' aufzuhalten, genauer in den reichen Wäldern von Ghorm und Ravormos. Die Augen der Erdnuckel sind im Vergleich zu ihrem Kopf unverhältnismäßig groß und leuchten im Widerschein von Licht in den schönsten Farben. Vermutlich wird ihre bevorzugte Beute, kleine Kinder, von eben diesem Farbenspiel angelockt um dann sofort als Speise in den Mägen dieser hinterlistigen Wesen zu landen oder im Steinbruch des Sippen zu arbeiten um dann verspeist zu werden.

Ein eindeutiger Hinweis für die Anwesenheit dieser einzigartigen Rasse sind Kothaufen in denen verstärkt kleine, runde Steine zu finden sind. Meinen Studien zur Folge brauchen die Nuckel diese Steine um ihre Nahrung in ihren Mägen zu zermahlen um bei der Verdauung zu helfen. Die Kommunikation mit diesen Wichten erweist sich leider als sehr schwierig, da sie nicht im Stande zu sein scheinen unsere Sprache zu sprechen, zu lesen oder gar zu erlernen.

Die Sippen, in denen sie sich normalerweise zusammenrotten um dann die Wälder und waldnahen Gebiete auf der Suche nach Nahrung und einer Höhle als Unterschlupf zu durchstreifen, versuchen stets dem Kampf mit Erwachsenen zu umgehen. Jedoch wurden mir Berichte zugespielt, daß der Ein oder Andere Erendi nicht als Erwachsener erkannt worden

sei. Man darf aber davon ausgehen, daß eine solche Begegnung zu Ungunsten der Erdnuckel ausgeht.

Der Erdnuckel im Spiel

Die Erdnuckel sind eine seltene Rasse die über keinerlei besondere Fähigkeiten verfügen. In vielen Gegenden wurden sie erbarmungslos gejagt und sind darum vom Aussterben bedroht und gehen dementsprechend vorsichtig vor und vermeiden Konfrontationen. Sie sind furchtsam und scheuen das Licht der Sonne, Fackeln oder magisches Licht scheint ihnen nichts auszumachen. Sie können im Dunkeln sehen aber es muß eine Lichtquelle vorhanden sein, ihre Höhlen werden darum immer leicht von Fackeln oder Kerzen beleuchtet.

Sie verfügen über die Intelligenz eines 13–14 jährigen Kindes und sind in Sippen strukturiert. Der Älteste nimmt hierbei die Häuptlingsposition ein und ist hauptverantwortlich für das Überleben der Sippe. Sie sind handwerklich begabt und ausgezeichnete Diebe, da sie sich lautlos durch die Nacht bewegen können. Waffen- und Rüstungsherstellung ist ihnen fremd, aber sie wissen diese Dinge einzusetzen und sind auch in deren Besitz.

Werte:

TAK: 17 / IW: 73 / SF-Typ: WK / SF: 5 / BE: 11 / WDG: LSK / AW: 15 / VW: 12 / BSP: 1W4 + 9 / KKB: 3 / VIP: 184 / KAP: 1350 / B.-KAP: + 110 / 2.VW: 11 / INS: 17 / ST: 17 / RZ: 63/ 67/ 65/ 70 / KEP-Stärke: 1



Thyron

Der Iyat



Meine erste Erfahrung mit dieser Plage hatte ich durch eine zufällige Begegnung mit einem Barden, der mir eine Geschichte von seltsamen Wesen in dem Miraz Gebirge erzählte. Ich zog aus, um mir ein eigenes Bild von den blauen Blitzen aus den Bergen zu machen. Unterwegs traf ich einen fahrenden Händler der mir eine ähnliche Geschichte erzählen konnte und nun war meine Neugierde vollens erwacht. Vergessen war der Besuch bei meiner Tante in Tinor-Stadt. Nun zog ich aus, um eine Bestätigung dieser Erzählungen zu erhalten. Meine Wanderung führte entlang der Nordstraße in die Tiefen des tinorischen Reiches bis ich am Ausläufer des Miraz Gebirges ankam. dort erzählten mir Einheimische von Dämonen und feuerkugeln, die in besonders stürmischen Nächten die Berghänge in ein kaltes, blauleuchtendes Schimmern tauchten. Es bringt nur Unglück und Verderben über denjenigen, der sich dorthin wagt. Erleichtert, das es nicht nur Hirngespinnste eines Barden und eines fahrenden Händlers waren (immerhin habe ich für diese Geschichte bezahlt), sondern der Realität entsprach, wollte ich mit einem Einheimischen weiter in die Berge. Zu meinem Bedauern fand ich keinen einzigen Freiwilligen und mußte alleine den schwierigen und gefährlichen Weg bergauf meistern. Am dritten Tag des Aufstiegs brach ein Unwetter herein, schon glaubte ich, das wars, doch dann entdeckte ich ein Feuer nicht unweit der Stelle, die ich mir als Unterschlupf ausgesucht hatte. Kurzerhand entschloss ich mich meinen Standort zu wechseln, egal was mich

dort in der Höhle erwarten möge. Zu meinem Glück traf ich einen alten Mann, der vor seinem Feuer saß und mich nur müde anlächelte. Dieser Mann war es, der mir in den drei folgenden Nächten mehr von den Iyats berichten konnte als irgend ein Anderer. Ich gebe hier nur einen kurzen Abriss wieder:

Seiner Meinung nach sind es intelligente Geschöpfe (warscheinlich könnte man sie zu den Geschöpfen Thyrons zählen), die sich untereinander mit Hilfe von Lichtsignalen unterhalten (was er mir später vorführte) und einen unbändigen Appetit auf alle Energiequellen haben. Sei es Luft, Wasser, Feuer oder Erde die Iyats würden alles anzapfen was sie kriegen können. Doch am liebsten sind ihnen Zauberkundige oder Gegenstände, bei denen sie ohne große Mühe an ihre Nahrung kommen können. Sie bewegen sich unglaublich schnell und sind nur äußerst schwer zu fangen, geschweige denn zu zerstören. Am letzten Abend, bevor er mich „nach Hause“ schickte zeigte er mir Iyats, einige waren klein wie Mäuse, andere waren größer als ein Pferd, doch alle waren sie rund und leuchteten und blinkten aufgeregt und hektisch in einem blauen Licht, das aus ihrem Inneren schien.

Der Iyat im Spiel

Energiewesen, welche natürliche Energiequellen anzapfen (Nahrung), sind unsichtbar und besitzen Intelligenz (18). Sie bewegen sich mit 20 Meter pro Runde fort, können aber größere Strecken wesentlich schneller zurück legen, verbrauchen dabei aber viel Energie (leuchten bläulich). Mit Vorliebe zapfen sie aber Zaks an (ZAP), da sie auf schnellere Art und Weise so zu ihrer Nahrung kommen, wenn sie sich nicht bewegen, verbrauchen sie auch keine Energie. Die verschiedenen Wachstumsgrößen: Golfball (30 ZAP), Tennisball (60), Handball (100), Volleyball (150), Fußball (210), Basketball (280), Medizinball (360), usw. Ab der Golfball-



größe bis zur Handballgröße zapft der Iyat die doppelten ZAP beim Spruch ab, danach werden die dreifachen ZAP abgenommen usw., d.h. der ZAK bezahlt die doppelten ZAP Kosten für den Spruch (der Iyat erhält 50% der zuviel gezahlten ZAP) und weis meistens nicht warum?! Diese kleinen Energiewesen bauen während des Spruches eine Verbindung (im Rücken des ZAK.s) auf und können mit einem Malus von 15 auf Übersinnliche Wahrnehmung entdeckt werden oder durch den Spruch Unsichtbares Entdecken. Um diese Plage wieder los zu werden muss man sie einfangen (z.B. im Beutel, ist nur möglich wenn einer gerade zaubert, da sich die Wesen sonst zu schnell bewegen) oder zerstören (s. Zauberspruch).

Werte:

TAK: 20 / IW: ca. 100 / SF-Typ: NK / SF: 3 / BE: 20 / WDG: Energieblitz / AW: 0 / VW: 0 / BSP: 0 / KKB: 0 / VIP: 0 / KAP: 0 / B.-KAP: + 0 / 2.VW: 0 / INS: 35 / ST: 30 / RZ: 0/ 0/ 90/ 90 / KEP-Stärke: 1

Besonderes:

Gegen den Energieblitz schützt die RZ3. Wenn man den Blitz erwartet, wird anstatt dem RZ-Wurf eine INS-Probe + 10 fällig. Bei mißlungenem Resistenz -/INS-Wurf ist man für 5 ZE geblendet.



Der Þófur



Wendolyn, habt ihr euch schon einmal gefragt, was mit jenen Seelen passiert, die Uhlum nicht einsammelt? Ich weis, es klingt unglaublich, daß der Herr des Todes eine Seele nicht zu sich holt und ich kann euch auch nicht erklären warum er manche Seele verschont, aber eines ist Gewiss es gibt Dinge auf der flachen Welt die zwar eine Seele besitzen mag, aber keinen Körper um diesen zu bewohnen.

So weit es mir bekannt ist, bin ich der Entdecker jener Kreaturen und ich habe sie Þófur, Dieb, genannt. Solltet ihr jedoch in euren unzähligen Schriften bereits eine Abhandlung über die Þófur haben, so möchte ich mich für die Beanspruchung der Entdeckung entschuldigen.

Ich begegnete den Þófur das erste Mal in den Bergen von Oxus. Es war eine bitterlich kalte Nacht, Schneewehen stoben uns um die Köpfe und wir suchten Schutz in einer verlassenen Berghütte. Wir entzündeten ein Feuer im Kamin und tauten unsere steifgefrorenen Glieder auf.

Dann plötzlich, ich und meine Begleiter waren eingeschlafen, erwachte ich mit einem unguuten Gefühl, ein schlechter Traum hatte mich wohl geweckt, als ich ein verschwommenes, fahles Schimmern in der Luft wahrnahm. Ich wusste nicht recht wie mir geschieht, da schwebte es schon auf mich zu und ich glaubte etwas wie Augen, etwas wie ein Gesicht zu erkennen und dann wurde alles schwarz. Als ich wieder zu mir kam wußte ich noch was passiert war und ich bemerkte, daß mir etwas fehlte.

Man kann dieses Gefühl kaum beschreiben, man bemerkt einfach, daß einem ein Stück Erinnerung fehlt. Man weis nicht was, aber man spürt ganz deutlich diese Leere, die so nicht sein sollte. Ich veranlasste sofort den Aufbruch und wir begegneten den Wesen auf unserer weiteren Reise nicht mehr.

In Ravormos suchte ich dann einen Barden auf, da ich um ihre heilsamen Melodien weis und bat den Barden für mich die himmlischen Töne der Erinnerung von Corso dem Troubadour zu spielen und es half. Ich gewann meine Erinnerungen wieder. Doch nun da ich sie wieder besitze, wölfte ich sie am liebsten wieder los werden, die grausame Erinnerung an den Tag, an dem meine Frau Lisbeth mit unserem Haus verbrannte...

Der Þófur im Spiel

Der Þófur ist ein körperloses, magisches Wesen und ist durch nichtmagische Gegenstände weder zu treffen, noch zu verletzen, meist ziehen sie in Gruppen von 5-10 Kreaturen umher (man sollte immer ca. doppelt so viele Þófur wie Spieler in der Gruppe auftauchen lassen) und sind lokal gebunden. Sie agieren in einem Umkreis von einem halben Tagesmarsch, das Zentrum ihres Treibens ist der Ort an den sie gebunden wurden. Von wem und warum wissen nur die Engel.

Die Þófur rauben bevorzugt schlimme Erinnerungen. Durch das wiederaufwühlen dieser Erinnerungen ist das Opfer starr vor Angst. Für gewöhnlich geben sich die Þófur mit einer Erinnerung pro Nacht zufrieden. Es soll aber auch Fälle geben, bei denen dem Opfer mehrere Erinnerungen pro Þófur und Nacht geraubt wurden.

Werte:

TAK: 30 / IW: 60 / SF-Typ: NK / SF: 0 / BE: 15 / WDG: n.v. / AW: 17 / VW: 20 / BSP: 1W20*10 KAP / KKB: n.v. / VIP: 210 / KAP: 250 / B.-KAP: + 250 / 2.VW: 18 / INS: 27 / ST: 27 / RZ: 70/ 70/ 80/ 80 / KEP-Stärke: 2

Besonderes:



- kein VIP Schaden
- nach erfolgreichem Treffer verliert Opfer eine Erinnerung
- nach erfolgreichem Treffer ist das Opfer 2 ZE gelähmt
- pro Treffer verliert das Opfer PG; Höhe des Verlustes liegt im Ermessen des Masters (mindestens 2)

Verlorene Erinnerungen können nur durch „Sajres Trank der Wiederfindung“ oder durch „Die himmlischen Töne der Erinnerung von Corso, dem Troubadur“ wiedererlangt werden.



Uhlum

Das Gespenst



Die Gespenster sind wohl auftretende Wesen auf Tanaris. Es sind Menschen oder Halbmenschen, aber auch Tiere, denen Unrecht geschehen ist und die dadurch zu Tode gekommen sind. Uhlum gewährt ihnen, wenn er ihre Seele holen kommt, in seiner unendlichen Güte eine Wahl: Er nimmt sie mit und nichts weiter passiert oder sie entscheiden sich, ein Dasein in der Gestalt eines Gespenstes zu fristen, um an Ort und Stelle die Sterblichen daran zu erinnern, dass ihnen Unrecht getan wurde. Ein Dasein voller Agonie und Schmerz, voller Erinnerungen und Hass. Es gibt jene Gespenster, die mit der bloßen Anwesenheit ihrer phosphorizierenden Gestalt und ihrem beständigen Wehklagen die Sterblichen nur zu erinnern wünschen, aber es gibt auch jene, die bereits so lange in dieser Gestalt gefangen sind, dass der Hass auf alles Lebende Überhand genommen hat und sie ohne Rücksicht all jenen den Tod bringen wollen, die in ihren Augen Schuld an der Misere tragen. Was so ziemlich jeder ist wie sie finden.

Uhlum verprach, die Seelen zu sich zu nehmen, wenn sie Erlösung gefunden haben. Ob dies jedoch durch den erneuten Tod im Kampf geschehen soll oder durch die Sühne des Unrechts ist bisweilen unbekannt, da es eher selten ist, dass sich eine solche Seele wieder auf Erden verirrt. Man hörte jedoch Gerüchte, dass man Gespenster nicht töten kann und dass sie immer wieder am gleichen Ort auftauchen, so lange, bis sie durch Sühne erlöst werden. Mitunter hörte man auch, dass ein Gespenst über Jahrhunderte hinweg

den Ursprung seines Unheils bis zu dessen Kindskindern verfolgt. Aber dies ist nun wirklich selten.

Wer mehr über diese ewig toten Rächer lesen möchte, der führe sich das Werk „Spuk im Nachtgewand - Gespenster und ihre Ursprünge“ von Magister Korlar Schreckenstein, 312 T.Z., Sumat, zu Gemüte.

Das Gespenst im Spiel

Wer sich mit einem Gespenst anlegen will, dem muss vor dem Kampf eine TAK +4 gelingen. Ein Gespenst zieht pro gelungenem und nicht verteidigtem AW den NSP-Schaden des Opfers +30 in sich auf und berechnet so die VIP, kann also am VIP-Schaden nicht sterben. Zudem zieht es pro TREFFER KKB ·10 an KAP zusätzlich ab (KKB=11). Pro Angriff mit einer nichtmagischen Waffe würfelt der Spieler mit W% unter 30%. Bei Gelingen erzielt er einen Treffer, andererseits erschlägt die Waffe durch das Gespenst durch. Spart den VW.

Natürlich kann sich das Gespenst (der Master...) auch entscheiden, es drauf ankommen zu lassen, ob die Waffe des Gegners trifft oder hindurchgeht. Das muss **nach** dem AW des SC, aber **vor** dem W%-Wurf bekannt gegeben werden. Gespenster werden durch nichtmagische Schusswaffen nicht verwundet. Ein Gespenst ist wie die Düsternis völlig resistent gegen magische Einflüsse (außer, dass magische Waffen wie normale Waffen treffen, aber ohne ihre besonderen Eigenschaften), bei einem Nachtangriff leuchtet es allerdings wie die Tentakel eines Erzengels, was sich in einer Aura des Lichts niederschlägt.

Werte:

TAK: 36 / IW: 92 / SF-Typ: ? / SF: 12 / BE: ? / WDG: S / AW: 25 / VW: 25 / BSP: 1W8 + 8 / KKB: 11 / VIP: 200 / KAP: 2500 / B.-KAP: + 4000 / 2.VW: ? / INS: ? / ST: 27 / RZ: 60/ 60/ -/ - / KEP-Stärke: 5



Die Uhlumsechse



Auszug aus dem Reisetagebuch des berühmten Forschers Henry Jonas Jr.:

Es war etwa Mittag. Die Sonne brannte unerbitlich auf uns herunter und auch die gelegentliche Rast unter dem Blätterdach von Palmen und Bäumen, die 15 mal so hoch wie ein Mann waren, nahmen der Sonne nichts von der brutalen Stärke. Zwei Wochen durchstreiften wir nun bereits Camor. In wenigen Stunden haben wir die Küste erreicht, wo uns ein Schiff abholen wird. Meine Suche war erfolgreich, ich halte das Diadem von Tlanxtlak (sprich: Tellanschtellack) in meinen Händen. Es ist uralt, es ist mächtig. Es wird im Völkermuseum der City of Liberty sicher einen Ehrenplatz bekommen. Da! Da war es wieder! Dieses Keckern und Gurgeln aus dem Dickicht. Ein Röhren wie von den Bewachern des Tempelschreins von Tlanxtlak. Sind uns die Echsenmenschen doch wieder gefolgt? Wundern würde es mich nicht. Doch ich fühlte, dass es diesmal etwas anderes war.

Plötzlich sprang eine gewaltige, dunkelgrün geschuppte Bestie aus dem Dickicht. Ich kam gar nicht dazu, einen Warnschrei auszustößen. Offenbar hatte das Biest wiederum bemerkt, dass ich es bemerkt hatte. Es ging aufrecht auf zwei starken, muskulösen Beinen, der Körper war massig. Ein langer, schuppiger Schwanz peitschte vor Blutgier. Zwei kurze Arme hatten je drei Finger, die mit grässlichen Krallen bestückt waren, die mehr als nur Tod versprachen. Die gelben Augen des Biests lagen an der Seite des Kopfes, zwei kleine Löcher über der Schnauze kennzeichneten die Nase. Das Maul war gespickt mit einer Reihe messerscharfer Zähne oben und unten.

Eine weitere, zweieinhalb Meter große Echse sprang aus dem Gebüsch und riss dabei gleich zwei der Söldner in den Schlamm. Sie erhoben sich nie wieder. Dann kamen noch ein paar weitere. Es begann ein Gemetzel, wie ich es von so wenigen Kreaturen noch nie erlebt hatte. (...)

Ich blicke von Bord der Relentless auf diese immergrüne Front. Nur zu fünft erreichten wir in einem Todesmarsch das Ufer. Mit sechsundsiebzig waren wir aufgebrochen, zwölf verloren wir am Tempel und auf dem Weg dorthin. Weitere vierunddreißig kostete uns der Rückweg bis ans nahe Ufer, immer wieder in Rückzugskämpfe gegen die uns verfolgenden Echsenmenschen verwickelt. Ich hätte es niemals für möglich gehalten, dass nur vier dieser Echsen in der Lage waren, fünfundzwanzig Kampferprobte Männer in den Tod zu reißen, bevor wir sie bezwingen konnten. Eine floh sogar wieder zurück in den Urwald. Nein ... ab heute werde ich diesen Wald mit anderen Augen betrachten.

Die Uhlumsechse im Spiel

Henry Jonas Reisetagebuch schildert bereits anschaulich, womit wir es hier zu tun haben. Die in den Sümpfen und Urwäldern heimischen Uhlumsechsen sind die von den Echsenmenschen gezüchteten Wächter dieses Reiches. Große, muskelbepackte und geschuppte Monster, die nur für wenige andere Zwecke geschaffen wurden als das Töten. Das hat ihnen auch ihren wissenschaftlichen Beinamen eingebracht, Uhlumsechsen. Es darf aufrichtig bezweifelt werden, dass diese Kaltblüter in der Tat etwas anderes mit dem Herrn des Todes zu tun haben als die bloße ... hm ... „Belieferung“.

Nur selten sieht man sie außerhalb der Dschungelreiche Camor und Ringar, obwohl Berichte behaupten, dass sie auch in den Wäldern von Carrom und Xur hausen würden. Sicherlich sind dies nur ähnliche Bestien.

Die Uhlumsechsen haben den Sprungangriff als ihre Lieblingsattacke perfektioniert. Jede Echse hat dabei einen Wert von 21. Gelingt der Sprungangriff – der meist aus dem Verborgenen kommt – so steht dem Opfer eine INS +11 und anschließend BE +3 Probe zu. Springt die Echse auf offenem Feld, so reduziert sich die der Malus auf INS auf +7. Misslingt eine der beiden Proben, so erwischt die Uhlumsechse das Opfer mit den Läufen voran und presst es auf den Boden. Ab einem ST-Wert von 25 steht dem Opfer dabei eine ST-Probe +7 zu, um nicht zerquetscht zu werden. Wer noch keine ST von 25 hat naja. Sie kennen ja diese alten Filme mit dem Tresor oder dem Konzertflügel, der aus dem fünften Stock runterfällt?

Ein so auf den Boden gepresster Charakter (mit gelungener Probe) verliert 750 KAP(k) und 2W20



VIP. Ihm muß ein AW +5 gelingen, den die Echse nicht verteidigen kann (weil sie gerade noch auf dem Helden draufsteht). Damit hat er die Echse dann erfolgreich von sich runter getrieben und darf nach einer ZE Aufatmen weiter handeln.

Die Werte an sich zeigen bereits, dass diese Bestie eine reine Kampfmaschine ist. Aber wer unbedingt meint, in den dichten Dschungel eindringen zu müssen aus welchen Gründen auch immer muss halt mit einigem rechnen.

Werte:

TAK: 31 / IW: 78 / SF-Typ: SP / SF: 11 / BE: 6 / WDG: 2*SSK (Klauen¹); STG (Schwanz); SW (Maul) / AW: 27/9 (Klaue); 18/8 (Schwanz); 20/4 (Maul) / VW: 25/7 (Klaue); 18/6 (Schwanz); 20/4 (Maul) / BSP: W10+27 (Klaue); W8+15 (Schwanz); 2W20+11 (Maul) / KKB: 17(Klaue);6(Schwanz);12(Maul) / VIP: 500 / KAP: 2600 / B.-KAP: + 530 / 2.VW: ? / INS: 25 / ST: 28 / RZ: 90/ 90/ 50/ 45 / KEP-Stärke: 5

Besonderes:

- knochiger Schädel: Helm Nr.3
- beherrscht Meisterangriff bei 1 und 2.
- Schutz der Kaltblüter: kann, wenn sie einen Treffer erhält, noch 1W4 von der TT abziehen (wie Gladiator)
- Sprungangriff (s.o.)
- Hat im Dschungel einen Geräuschloses Handeln Wert von 27, immer unmodifiziert.

Die Vorteile „Meisterangriff bei 1 und 2“ sowie „-1W4 auf TT“ erhält die Uhlumsechse nicht, wenn sie nachts in einen Kampf gerät, da sie als Echse natürlich Kaltblüter ist.

¹zählen auf der WVT allerdings als Schwert



Thongmor

Die Baumqualle



Es gibt viele seltsame Wesen in der grünen Hölle von Camor, doch lieber Wendolyn, etwas wie dieses Wesen habe ich noch nie gesehen. Es scheint eine Art Baum zu sein und dennoch ist es nicht wirklich ein Baum. Lange, schier unsichtbare Tentakel hängen von seinen Ästen herab, hinunter bis zum Boden, gefüllt mit brennenden Giften, die einem den Atem nehmen und sich anfühlen als würde heißes Pech über einen gegossen.

Dann diese Schreie. Entsetzlich. Niemals hörte ich jemanden so sehr Schreien, bis zu jenem Tag, als sich mein treuer Weggefährte im Wirrwarr dieser Tentakel verhederte. Wo auch immer diese Tentakel nackte Haut berührten, blieben dunkelrote Abbilder davon auf der Haut zurück und das Opfer windet und krümmt sich nur noch vor Schmerz.

Sicher, der Baum kann sich nicht bewegen, seine Tentakel einem Opfer entgegenschleudern, aber schon der zarteste Wind hebt sie empor und läßt sie durch die Luft gleiten und nur wenn durch Glück ein Sonnenstrahl auf sie trifft, werden sie durch ein kurzes Glitzern verraten. Solltest du also jemals das zweifelhafte Glück haben durch die Wälder Camors zu reisen, dann achte auf diesen hinterlistigen Baum und umgehe ihn so weit du nur kannst.

Die Baumqualle im Spiel

Tatsächlich handelt es sich hierbei um ein Gewächs aus dem Garten Thongmors. Die langen Tentakel sind wie die einer Qualle und enthalten ein sehr starkes Nervengift und Magensäure. Das Gift greift die Atemwege des Opfers an und fügt dem Opfer

jede ZE 625 KAP-> Schaden zu. Sinkt die KAP des Opfers auf 0, so ist es dem Erstickungstod erlegen. Wird das Opfer wiederbelebt ohne vorher das Gift im Körper zu zerstören, so beginnt das Gift direkt nach der Wiedererweckung erneut zu wirken. Auf diese Weise hält das Gift in einem Leichnam bis zu einem Tag aus, ehe es seine Wirkung verliert.

Ansonsten ist die Baumqualle einfach nur ein Baum, dementsprechend besitzt es keinen AW und auch keinen VW. Es besteht aber eine W%-Chance, daß ein Tentakel ein freies Stück Haut trifft.

Die Tentakel sind dünn und sehr zerbrechlich. Man kann sie mit bloßen Händen, verzeihung, ich meine mit behandschuhten Händen zerreißen. Man muß jedoch darauf achten, diese Handschuhe gründlich abzuspuhlen, denn das Kontaktgift haftet an ihnen!

Werte:

TAK: nv / IW: nv / SF-Typ: nv / SF: 8 / BE: nv / WDG: nv / AW: spez. / VW: nv / BSP: spez. / KKB: nv / VIP: nv / KAP: 10000 / B.-KAP: + nv / 2.VW: nv / INS: nv / ST: nv / RZ: 90/90/∞/∞ / KEP-Stärke: 1

Besonderes:

- AW der Qualle ist abhängig von den nichtbedeckten Körperregionen:

Kopf unbedeckt: +10%

Hände unbedeckt: +5%

Ärme unbedeckt: +15%

Füße unbedeckt: +5%

Beine unbedeckt; +20%

Oberkörper unbedeckt: +45%



Das dunkle Schemen



Magier sind ja ein riesiges Kapitel an sich, manche würden sogar Sagen ein Buch mit sieben Siegeln. Für den einen sind sie ein rotes Tuch, insbesondere Druiden und Barbaren, für den anderen stellen sie eine ungeheure Bereicherung dar. So sind dies die meisten Könige und Herrscher, die einen Hofmagier beschäftigen, aber einer ist ganz besonders begünstigt von der Existenz der Magier: Thongmor.

Nicht alle Magier sind die gutmütigen, langbärtigen Jahrmarktzauberer, dass einige von ihnen ziemlich gemein sein können oder sich gar verbotenen Praktiken und Experimenten hingeben ist hinlänglich bekannt. Wenn es um etwas Verbotenes geht, ist Thongmor sowieso schon fast immer darin involviert, so dass es ihm nicht schwer fällt, seine Aufmerksamkeit auf den studierenden Sterblichen zu richten, ihn hier und da ein wenig zu unterstützen und in die Richtung zu treiben, in der er das Ziel für die minderbemittelte Kreatur sieht, nur um dann mit einem ganz großen Knall abzusahnen.

Hat Thongmor einen interessanten sterblichen Magier ausgemacht, so lässt er dessen Experimente in jedem Fall scheitern oder erscheint bei dessen verbotenen Praktiken und Ritualen mitunter sogar persönlich. Ziemlich endgültig, wenn Sie mich fragen.

Kreischend und mit der Erkenntnis, hereingelegt worden zu sein, mutiert der Magier zu einer formlosen, dunklen Wolke, die manchmal entfernt menschliche Züge annimmt. Mit diesem Wesen ist nicht zu spaßen und ganz besonders scheint es Zauberkundige im Visier zu haben, denn diese sind die bevorzugten Ziele seiner tödlichen, Energiegeladenen Tentakel. Gequält und gefangen streifen diese Schemen über Tanaris und erinnern sich ihrer alten Zauberkräfte, doch sind sie nicht in der Lage, dem Durst nach Magie und noch mehr Macht zu entkommen.

Thongmor aber erfreut sich an der Qual der verhinderten Mächtigen und hat damit ein weiteres Geheim-

nis aufgeworfen, das die wissensdurstigen Magier unbedingt lüften wollen, nicht wissend, dass sie sich damit nur mehr und mehr in den tödlichen Sog Thongmors begeben.

Das dunkle Schemen im Spiel

Die Dunklen Schemen sind flüchtige, schwarze Gestalten, die sich am Liebsten in dunklen Ecken herumtreiben oder bei Nacht angreifen. Zuerst ist da dieses mulmige Gefühl, beobachtet zu werden, man blickt sich um, doch der lautlose, schwebende Gegner ist in der Nacht nicht auszumachen. Selbst mit Infravision kann man Dunkle Schemen nicht entdecken, die Gewissheit kommt erst, wenn dem Wächter am Feuer schwarze, tödliche Energieranken in den Rücken gestoßen werden. Für Gewöhnlich wenden sich Dunkle Schemen, die stets alleine auftreten, aber zuerst den magiebegabten Gruppenmitgliedern zu.

Will man sich zum Kampfe stellen, so muss erst einmal eine TAK-Probe +6 abgelegt werden, die bei Nichtgelingen jede zweite ZE wiederholt werden darf. Gegen die flüchtige Gestalt der Dunklen Schemen wird der AW um 4 und der VW um 2 erschwert. Anders als bei Gespenstern haben jedoch Dunkle Schemen pro Angriff eine 20%-Chance, bei einem gelungenen Angriff ohne Schaden anzurichten durch den Gegner hindurch zu fahren. Hier kann es diesmal der SC drauf ankommen lassen, wie beim Gespenst gilt jedoch: Ob verteidigt wird oder nicht muss zwischen AW des Dunklen Schemen und dem W%-Wurf angesagt werden.

Bei einem Treffer auf einen Zak saugt ein Dunkler Schemen 2W20 MKP und W%*10 ZAP ab, die Werte werden dem Zak abgezogen. Aufgrund der besonderen Natur der Absaugung regeneriert der Zak die geklauten Werte nur halb so schnell, also unbedingt notieren. Niemand weiß, was mit der magischen Energie geschieht, ein Schemen scheint sie aber nicht zu nutzen. Vielleicht fließen sie in Thongmors Vorrat im Donnerberg?

Werte:

TAK: 30 / IW: 75 / SF-Typ: LR / SF: 8 / BE: 15 / WDG: S / AW: 2 -19 / VW: 17 / BSP: 1W8 + 12 / KKB: 3 / VIP: 500 / KAP: 1800 / B.-KAP: + 1800 / 2.VW: 15 / INS: 26 / ST: 27 / RZ: 40/ 45/ 90/ 90 / KEP-Stärke: 4

Besonderes:

Sie tragen einen Helm 2. Dunkle Schemen werden nicht von nichtmagischen Schusswaffen verwundet. Sie erleiden keine fortlaufenden VIP- und KAP-Verluste. Dunkle Schemen sind resistent gegen Zauber der Kategorien 3 und 4a (Kampfzauber und



Beeinflussung von Lebewesen), deren ZP-Stufe geringer als 37 ist. Schutzschilde halten sie auf, jedoch können sie mit ihnen in Kontakt treten, indem sie die Schilde berühren. Der Zak ist dann gezwungen, doppelte Kosten zu zahlen, wobei die eine Hälfte der Aufrechterhaltung seines Schutzzaubers dient und die andere Hälfte dem Dunklen Schmenen gutgeschrieben wird. Beachte, dass beispielsweise ein Flammendes Geschoss, das mit einer ZP-Stufe von 39 ausgesprochen wird, dennoch Schaden verursacht.



Der Ghoul-Fürst



Das wohl erschreckendste und abartigste Verhalten eines Menschen ist Kannibalismus. Wenig verwunderlich jedoch, dass gerade in den ärmeren Regionen der flachen Welt die Menschen ihre Toten essen, um sich zu ernähren (tatsächlich ist dieses Ekel erregende Verhalten bisher nur von Menschen bekannt). Nach und nach verkümmern Körper und Geist, bis diese bedauernswerten Kreaturen alles Essbare für widerlich halten und auf totes Fleisch angewiesen sind. Sie jagen, legen sich auf die Lauer und brechen gar in bewohnte Häuser ein. Zumeist sieht man sie im Gefolge von untoten Armeen, denn obwohl sie noch leben, werden sie von den Erweckten niemals angegriffen. An Ghoule selbst hat man sich ja mittlerweile gewöhnt. Man bekämpft sie eben, bis sie wieder verschwinden. Doch eines ist noch viel gefährlicher: Wenn sich zauberfähige Menschen dem Kannibalismus hingeben. Niemand weiß warum, aber um diese Verderbtesten aller Ghoule sammeln sich die übrigen. Ob sie von der Magie oder von dem aussichtsreichen Versprechen auf mehr Fressen angelockt werden, ist den Gelehrten unklar, man nimmt aber an, dass es letzteres ist, da ein solches, Ghoul-Fürst genanntes Monstrum Schutz gewährleisten und mit seiner Macht für ausreichend Nahrung sorgen kann. Diese hageren, in verschlissene und dreckige Roben gehüllten Gestalten mit dem skelettierten Schädel, dem schütterten Haar auf schorfiger Kopfhaut und den ungesund grün glühenden Augen hausen am Liebsten in dunklen Kavernen, weiträumigen Kanalisationen oder verlassenem Höhlenwohnungen. Von vielen ist bekannt, dass sie aus leider ebenso unbekanntem Gründen nach Darthanon ziehen, ein Hinweis, dass dort ein größeres Übel am Werk ist als vermutet. Ein Gefolge von einem halben Dutzend Ghoulen scharft sich für gewöhnlich um sie, im Kampf sind sie nicht zu unterschätzen, denn sie haben sich primitive, aber erfolgreiche Taktiken zu Eigen gemacht. Während der Ghoul-Fürst die Angriffe und Aufmerk-

samkeit seiner armen Opfer auf sich lenkt, springen die Ghoule aus ihren Verstecken herbei und attackieren die Ahnungslosen dann im Rücken. Übrigens sind Ghoul-Fürsten die wohl erbittertesten Feinde der Diabolisten, Nekromanten, Uhlums-Priester und -Ordenskrieger; diese machen Jagd auf die Ghoule und bringen sie zur Strecke, wo sie nur können.

Der Ghoul-Fürst im Spiel

Zuerst einmal ein Hinweis: Ghoule und Ghoul-Fürsten gelten nicht als untot, sie sind sogar ziemlich lebendig. Gut, sie sind ein bisschen durch den Wind, was ihre Psyche angeht, aber somit funktionieren alle Anti-Untoten-Zauber nicht. Ghoul-Fürsten besitzen die seltene Fähigkeit der Blutmagie, jedoch benutzen sie dafür nicht ihr eigenes Blut, sondern das ihrer Opfer, wohlgemerkt. Da diese selten still halten, hat ein Ghoul-Fürst eine besondere Eigenschaft: Den VIP- und KAP-Schaden, den sie mit ihren Klauen oder ihrer Waffe bei einem Gegner verursachen, bekommen sie in gleicher Höhe an Magiepunkten gutgeschrieben. VIP stehen dabei logischerweise für MKP und KAP für die ZAP. Die auf diese Art gewonnenen MKP und ZAP stehen dem Ghoul-Fürst innerhalb von 2 ZE zur Verfügung und können von dem Opfer aufgrund der besonderen Natur dieser Umwandlung nur halb so schnell regeneriert werden. Selbst Heil- oder Heilerkräuter werden doppelt so viele benötigt.

Werte:

TAK: 24 / IW: 78 / SF-Typ: LR / SF: 8 / BE: 12 / WDG: 2 · SW / AW: 19 / VW: 21 / BSP: 1W6 + 8 / KKB: 2 / VIP: 400 / KAP: 2000 / B.-KAP: + 350 / 2.VW: 12 / INS: 24 / ST: 25 / RZ: 75/ 70/ 90/ 90 / KEP-Stärke: 3

Besonderes:

- KF = 28
- MKP = 512
- ZAP = 1580

Ghoul-Fürsten beherrschen entweder die Zaubersprüche von Magiern, Hexen oder Druiden bis ZP-Stufe 41 inklusive. Ghoul-Fürsten verursachen den doppelten, auf der SW-TT angegebenen Schaden aufgrund ihrer Klauen. Sie absondern ein ätzendes Sekret und jeder Getroffene muss eine RZ-Probe Nr.2 +15% ablegen, um nicht 2W20+8 VIP zusätzlich zu verlieren (die dem Ghoul-Fürsten allerdings nicht als MKP gutgeschrieben werden). Wird das Opfer danach nicht von dem Gift geheilt, verliert es jede Stunde 2W20+5 VIP.



Die Kar'Soelrun



Ich blätterte gerade im Monatsblatt der medizinischen Fakultät zu Tinor und entdeckte gerade die Annonce: *t'Suche Begleitung für Feldforschung, gute Bezahlung. Gibt es die Kreuzung Mensch-Insekt wirklich oder sind das alles nur Ammenmärchen, damit die Kinder schon von Kindsbeinen an ihre Phobien benennen können? Bei Interesse melden Sie sich bitte umgehend im Sekretariat bei Frau Mäggl*".

Damals war ich Student und konnte mir nichts sehnlicher Vorstellen, als die Fakultät für einige Wochen zu verlassen. Gedacht getan, ich meldete mich und wurde prompt als Assistent von Prof. Stone eingestellt. Als wir aufbrachen, unsere Gruppe bestand nur aus uns beiden, hatte ich kein so gutes Gefühl mehr, denn der Herr Professor benutze mich als Lasttier um einen Esel zu sparen. So musste ich seine Bücher und einen großen Koffer schleppen. Die Tage vergingen sehr langsam doch nach gut vier Wochen haben wir unser erstes Etappenziel erreicht.

Es war eine kleine Ansiedlung am südlichsten Ausläufer der Miraz-Gebirges. Die Einwohner waren erfreut endlich mal wieder Neuigkeit aus Tinor zu erfahren. Durch einige Gespräche mit den Einwohnern stellte sich schnell heraus, das in den Minen von Erald Geschöpfe hausen sollen, die einen Spinnenunterkörper besitzen und einen menschlichen Oberkörper. Zwei Jäger waren auf Bärenjagd und haben dort in der verlassenen Mine Bärenfallen aufgestellt. Sie mussten dort übernachten und wurden des Nachts von diesen Wesen angegriffen. Diese Wesen seien extrem schnell und gefährlich. Sie versprühen eine ätzende Flüssigkeit, die einerseits lähmend wirkt und andererseits Metalle zersetzt. Das merkwürdigste allerdings war, das der eine der beiden zurückgekehrten Jäger nur eine kleine Bisswunde hatte, die schnell abheilte und keinen Wundbrand verursachte. Und dennoch klagte er über Schmerzen und wurde von Stunde zu Stunde immer blasser. Am dritten Tag verstarb er dann. Seitdem mieden die Jäger des Dorfes diese Gegend rund

um die Mine und rieten auch uns ab, dorthin zu gehen. Dennoch würden sie uns zumindest am Tage bis auf Sichtweite an die Minen heranführen. Am nächsten Morgen machten wir uns auf den Weg zur Mine und bauten dort in sichtweite der Mine ein Lager auf. Wir blieben zwei Wochen und haben auch immer wieder kleiner Expeditionen in die Minen vorgenommen. Leider haben wir keines dieser Wesen gesehen, gescheige denn auch nur eine verwertbare Spur gefunden.

Andere Quellen berichten:

Die Spinnenwesen, manche halten sie für die Geschöpfe Ashrarns, andere zählen sie zu den unzähligen Geschöpfen Thongmors, doch keiner weiß genau woher sie kommen und zu wem sie gehören. Sicher ist nur, das einige der Überlebenden davon erzählten, dass diese Wesen einen Parasiten übertragen und dieser einem jeden Menschen den Tod bringt, solange man die Larve in sich trägt.

Die Kar'Soelrun im Spiel

Diese spinnenähnliche Wesen sind mal wieder, wie nicht anders zu erwarten, ein Produkt Thongmors. Er hat sie mit Hilfe seines schwarzen Diamanten erschaffen, nachdem er von der Existenz der Mondelfen erfuhr. Doch ist es ihm, auch das kann einem Cherubine passieren, nicht gelungen, den Aufenthaltsort dieser Mondelfen zu lokalisieren.

So hat er das einzige Paar Kar'Soelrun in das Miraz-Gebirge entsandt und dieses Paar hat sich fortgepflanzt. Dieses geschieht, indem sie ihr Opfer beißen und dadurch eine Larve übertragen. Der Wirt und die Larve sind aber auf die Kokons, welche die Eltern um den Wirt spinnen, angewiesen, da aus den Beiden, während der Phase im Kokon, ein Kar'Soelrun wird.

Die Kar'Soelrun laufen auf 8 Beinen (Spinnenklettern), haben einen Unterleib wie eine Spinne, besitzen aber den Oberkörper des ehemaligen Wirtes. Mit Vorliebe überfallen sie ihre Opfer des Nachts, wickeln sie in ihre Netze und tragen sie tiefer in den Berg hinein. Sie greifen in Kleingruppen an und ziehen sich zurück, wenn sich die Lage für sie verschlechtert. Sie können Säure versprühen (3W30 Ätzend), haben Infra-/Ultravision, übertragen Larve, tragen ein Seidenspinnhemd (KH) welches Flüssigkeitabweisend ist und fangen ihre Opfer des Nachts am liebsten, außerdem greifen sie mit ihren Klauenhänden an.



Werte:

TAK: 22 / IW: 65 + WDG / SF-Typ: KH /
SF: 10 / BE: 12 / WDG: Klauen = S & Mund =
SW / AW: 2x20 (Klauen)& 25 (Mund) / VW: 18 /
BSP: 2W6 + 5 & 1W4 + 30 (Larve übertragen) /
KKB: 2 / VIP: 200 / KAP: 2150 / B.-KAP: + 500 /
2.VW: 16 / INS: 19 / ST: 18 / RZ: 45/ 50/ 50/ 40 /
KEP-Stärke: spez.

Besonderes:

Das Seidenhemd zählt als WK für die BE, auf der TT nimmt es allerdings die Tabelle für das KH ein. Es ist Flüssigkeitabweisend, und ist sonst nur durch Feuer zu zerstören, wenn auf einmal mehr als 250 TP Feuerschaden erlitten wird, löst sich das Geflecht auf und fügt dem Träger den doppelten Schaden zu.

Pro KEP:

- VIP +50
- B-KAP +100
- ST +1
- INS +1
- BE +1
- IW +2
- VW +1
- AW +1
- RZ +5/+10+/10/+5

Die Larven:

Die Larve frißt sich immer tiefer in den Wirt hinein, bis sie schließlich den Wirt nach 1W4 Tagen übernehmen. Stündlich verliert der Wirt 4W30 VIP und 500 KAP. Den unliebsamen Mitbewohner kann man nur loswerden, wenn man ihn herausschneidet. Dieses verursacht, wenn kein Medicus anwesend ist einmalig 5W30 VIP und 1500 KAP Schaden. Im Gegensatz zu den Kar'Soelrun sind die Larven immeraktiv und nicht nur in der Nacht.



Dämonenlord Surtalak



Die Barbaren pflegen stets ihre mächtigsten Feinde in Erinnerung zu halten, denn die Siege über diese werden in vielen ihrer Heldenlieder besungen. So berichtet auch das Lied vom Sieg der vereinigten Stämme unter der Mithilfe des Druiden Camorak von Gandyth-a-Kree und seinen Gefolgsleuten. Schenkt man der Überlieferung Glauben so die mächtigsten Verbündeten des Schreckensherrschers nicht nur Wesen aus der Hölle gesandt von Thongmor, um seinen Gefolgsmann zu unterstützen. Einer der mächtigsten Krieger von Gandyth und gleichzeitig ein fanatischer Anhänger des Herrn der Verdammnis war Surtalak, der Schlächter, Heldentöter, Bote allen Endes und noch andere Namen, die man ihm gab. Seine Gegner starben nicht nur einfach unter dem Wüten seines alleszermalmendem Morgensterns, angeblich war er sogar in der Lage ihnen die Seele zu entreißen.

Als Gandyth Camoraks berühmten Zauber zum Opfer fiel, war Surtalak eingekreist. Mit Speeren und Magie hatte man ihn in die Enge gezwungen und schließlich fällten ihn Zauber und Waffen zugleich. Als seine Seele aus dem Körper schwebte, stand vor ihm ein dunkle Gestalt und voll Ehrfurcht viel er auf die Knie, glaubte er doch seinen Gott vor sich zu sehen. Die Gestalt bot ihm an, wieder auf Erden wandeln zu können, sollte er nur seine Seele ihm unterstellen und auf ewig sein treuer Gefolgsmann sein. Der Stolz ein solches Angebot zu bekommen, machte den Krieger blind und er willigte ein. Die Dunkelheit um das Wesen verging und eine nachtschwarze Gestalt trat vor den verblüfften Verstorbenen. Die Haut des Wesens schien jede Sekunde eine andere Nuance von schwarz anzunehmen, so unglaublich dies auch schien und da fiel es Surtalak wie Schuppen von den Augen. Ashran, der Herr der Nacht und der Zweittracht selbst hatte ihn betrogen und in seine Dienste gezwungen. Ein Schrei entfuhr seinen Geistlippen und dieser gellende Schrei soll selbst über den Lärm der Schlacht zu hören gewesen sein.

Dämonenlord Surtalak im Spiel

Surtalak ist nun ein Dämonenlord unter der vollständigen Kontrolle Ashrans. Sollte der dunkle Engel einen Auftrag für den „Schrei der Vernichtung“, so der nun endgültige Titel des ehemaligen Streiter Thongmors, haben, so wird dieser bis ins kleinste Detail erfüllt werden. Dabei geht der Dämon mit einer Gewaltätigkeit ans Werk, die selbst einem Druiden barbarisch vorkommen würde.

Werte:

TAK: 30 / IW: ? / SF-Typ: VH / SF: 20 / BE: 10 / WDG: SSK / AW: 27,12 / VW: 25,10 / BSP: ? / KKB: ? / VIP: 2500 / KAP: 2850 / B.-KAP: + 550 / 2.VW: =1.VW / INS: 30 / ST: 30 / RZ: 90/ 90/ 90/ 90 / KEP-Stärke: 6

Besonderes:

- Surtalak kämpft nicht mehr mit einem normalen Morgenstern, sondern mit einem menschlichen Schädel aus Schwarzstahl (ein Werksstück der Drin-Schmiede), der mit einer Kette an seinem Handgelenk befestigt ist. Diese Waffe hat eine Reichweite einer STG und kann auf Befehl des Dämons zu brennen beginnen und setzt bei Treffer zu 35% alles in Brand (magisches Feuer; 5W30 VIP und 350 KAP pro ZE). Außerdem stößt die Waffe ein markerschütterndes Schreien während des Kampfes aus, dass zum einen eine TAK-Probe +5 vor dem Kampf verlangt und jede KF
- Probe mit einem Malus von 5 belegt.
- Immunität gegen Feuer, Kälte und Säure
- jeglicher Schaden gegen ihn wird um 20% reduziert
- SSK = LSK-TT +8 (!)
- der 2.VW entspricht dem ersten
- der Dämon erhält keine RZ-Mali über 20%

Surtalak ist sozusagen **der** Nemesis für jede Gruppe. Meine Spieler haben mittlerweile begriffen, dass dieses Wesen auf normalem Wege nicht zu bannen ist. Der Dämon taucht übrigens nicht immer auf Geheiß Ashrans auf. Vielmehr treibt ihn sein Blutdurst des öfteren in die Gefilde der Sterblichen und nicht oft ist sein Erscheinen die Folge einer fehlgeschlagenen Beschwörung. Am Rande sei noch angefügt, dass er seinen Glauben an Thongmor komplett verloren. Ob dies nun eine Folge seines Schicksals ist oder ein Werk des Täufers der Nacht ist unbekannt.



Der Zyklop



Zu der Zeit, als die Menschen noch in ihren Höhlen hausten, die Scheibe noch nicht ihre heutige Form bekam, stritten sich zwei der mächtigsten unter den Riesen, Ragnarok der Gewaltige und sein Vetter Zyrok der Listige. Sie stritten sich um die Herrschaft über das gewaltige Reich der Riesen, wer solle sie nun inne haben. Der Kampf dauerte vier Monde und nahm eine entscheidende Wendung, als Ragnarok schließlich im Verlauf der Schlacht Zyrok das rechte Auge heraus riß. Dadurch geschwächt, besiegte Ragnarok Zyrok im nächsten Mond und erhielt die Vorherrschaft über das Reich der Riesen. Sein Gegner Zyrok konnte mit seinem Clan fliehen und musste notgedrungen das Festland verlassen. Der Legende nach entstanden die Berge der Tausend Toten im heutigen Ravormos, als Ragnarok seinen Kontrahenten im Zweikampf besiegte und durch die Flucht Zyroks so erbost war, das er Felsbrocken dem flüchtenden hinter her warf. Die Überlebenden fanden Zuflucht auf einer Inselgruppe im Urmeer, es wird vermutet, das Thongmor höchstpersönlich Zyrok den Weg zur Inselgruppe wies, doch auch hier kann man nur Vermutungen anstellen. Alle Nachkommen Zyroks, der nach der Niederlage nur noch der Einäugige genannt wurde, wurden jeweils nur mit einem Auge geboren. Nach und nach verschob sich das Auge, bis es in der Mitte des Gesichts angekommen war. Fortan nannten sich die Verbannten "Zyklopen", als Ehrerbietung an ihren einstigen Führer.

Der Zyklop im Spiel

Zyklopen sind mit den Riesen verwandt, besitzen nur ein Auge und haben eine feste lederne Haut (SP). Diese natürliche Panzerung bewahrt sie vor größeren Verletzungen. Wurf- & Schusswaffen machen nur ein Viertel des Schadens und bekommen einen +20% Malus. Nahkampfangriffe machen halben Schaden, Sie können keine Knochenbrüche erleiden (außer durch einen Barbarenschlag). Es ist kein tödlicher Kopftreffer möglich (TT -6). Die Zyklopen haben eine eigene Sprache entwickelt (Alt-Isoborisch) die aber große Ähnlichkeit mit

der Kehle von Isobora aufweist. Außerdem haben sie ihre magischen Fähigkeiten verloren, dafür sind sie aber gegen Beeinflussungszauber immun. Menschen erhalten nur ihre BE als VW wenn die Zyklopen mit ihren Bäumen angreifen. Die Wucht des Schlages haut selbst einen Oger von den Füßen. Sie sind mindestens 3m Groß (KEP 1)

Werte:

TAK: 18 / IW: 65 + WDG / SF-Typ: SP / SF: ? / BE: 10 / WDG: ? / AW: 18 / VW: 16 / BSP: 2W30 + 20 / KKB: 15 / VIP: 200 / KAP: n/a / B.-KAP: + n/a / 2.VW: 16 / INS: 17 / ST: 17 / RZ: 60/ 60/ 40/ 40 / KEP-Stärke: 1

Pro KEP:

- TAK +3
- VIP +100
- ST +3
- INS +3
- AW +2
- VW +2
- KKB +5
- IW +3
- BE +1
- BSP +5
- alle RZ +5%
- Größe: +1m



Teil II

Allerlei Rüstzeug



Helme

Helm von Noland

Dieser Helm ist im Besitz der Khan-Familie von Noland seit den Kriegen gegen die Orks 287 T.Z. Wie der Helm in den Besitz der Herrscher von Noland gelangte ist unklar, weisen doch alle Gravierungen und die Schmiedekunst des Helmes auf eine Fertigung am Hofe Ghorms hin. Es wird eine Intrige vermutet, kann aber nicht nachgewiesen werden. Noch heute trägt der Khan diesen verzierten, massigen Helm bei offiziellen Anlässen sowie – natürlich – im Krieg.

Der Helm von Noland im Spiel

Der Helm entfaltet nur bei Barbaren seine volle Macht, ansonsten gilt er schlichtweg als magisches Kleinod ohne besondere Fähigkeiten. Der Helm ist ein Vollhelm, zählt aber als Beckenhaube, er besitzt jedoch auch ein Visier in einer stilisierten Form Thyrons. Der Schmuck auf dem Helm an sich ist schon Furchteinflößend: das Geweih von Serrassar, einer der mächtigsten und gefürchtetsten Nemphriaden vor über 300 Jahren. Der Nemphria soll alleine schon mehr als einhundert Duelle gegen Rivalen gewonnen haben.

Werte:

SF: 18 / Gew.: 4300g / WF: 250

Besonderes:

- verleiht dem Träger doppelte Regeneration an VIP und KAP;
- der Träger verliert nur die Hälfte aller angegebenen KAP(k)
- +20% auf RZ 1+2
- KK +5
- Kopftreffer-Chance bei Wurfaffen -8%, Schussaffen -7%



Kil'jaedens Antlitz

Kil'jaeden war der grausamste Dämonenlord nach Sargeras und er betrieb nach den Dämonenkriegen immer noch Intrigen auf eigene Faust gegen die Menschen, obwohl selbst seine Herrscher den Krieg für beendet erklärten. Er verbündete sich mit dem schwarzen Tod Xasax und übernahm die Führung über einige gefallene Dämonen. Ihr großer Plan dauerte annähernd einige Jahrtausende und scheiterte kläglich in mehreren Stationen, als die Schneehexe vernichtet, Deathwing getötet und Kil'jaeden selbst von einer in die Enge getriebenen Gruppe Abenteurer auf der roten Welt zerstört wurde. Es wird Jahrtausende dauern, bis er sich regeneriert hat, doch so lange tragen die Menschen den Schädel seiner gewählten Form mit Stolz"

Kil'jaedens Antlitz im Spiel

Der Dämonenschädel zählt als Helm 2, das Lauschen ist noch möglich. Verkleinert bei Wurf- und Schußwaffen die Chance für einen Kopftreffer um 3%.

Werte:

SF: 12 / Gew.: 2200g / WF: 560

Besonderes:

- verursacht Entsetzen in 12 Metern
- saugt bei Treffer 1W12 VIP zusätzlich vom Gegner ab
- +2 zu KK
- +50% RZ gegen Gifte
- -30% RZ gegen Feuer
- enthält 10 Ladungen „Kissoons Pesthauch“, die nur vom Diabolisten wieder aufgefüllt werden können
- zählt als Maske (bedeckt also auch das Gesicht).

Das Auffüllen geht wie folgt voran: Der Diabolist wirkt den Zauber einfach auf die Maske, die Werte des Zaubers (KF-Probe etc.) werden aber nicht vom Diabolisten in die Maske übernommen sondern würfelt der Träger bei der Anwendung selbst aus.



Rüstungen

Glamrys

Diese prächtige Rüstung wurde im Jahre 1526 A.Z. von einem unbekanntem Schmied gefertigt. Die Herstellungsart der Rüstung läßt aber vermuten, das sie ursprünglich im Lande Lethon angefertigt wurde, zumindest erinnert die Handwerkskunst an dieses Land. Es handelt sich hierbei um eine Rüstungsart, wie sie bis zu jener Zeit noch nicht gesehen worden ist. Das Wissen scheint mit ihrem Meister untergegangen zu sein, denn diese Rüstung ist einmalig auf der Flachen Scheibe Tanaris. Die Rüstung selbst besteht aus gewobenem Silberdraht, sie besitzt verzierte Schulterpartien mit Saphiersplittern (blau) ausgelegt und hat einen Goldkranzkragen. Die Rüstung ist extrem leicht (BBE von Leder) und glänzt weißsilbrig. Der Träger hat bei Stoßschäden das Gefühl, als ob die Rüstung den Schaden abfedert.

Auszug aus den Analen: In den höfischen Berichten zu jener Zeit wurde von dieser Rüstung Namens „Glamrys“ berichtet. Der junge aufstrebende Monarch Xiam-Tork Lorrog II. erschien eines sonnigen Morgens nach der Jagd wieder am Hofe und trug die prächtige Rüstung. Er schwieg sich aus über die Herkunft und den Meister der Schmiedekunst. Doch sollte ihm diese Rüstung die nächsten 42 Jahre gute Dienste erweisen. In einer Schlacht mit den Orks stand es schlecht um die lethonische Armee, schon wurde die Flagge erobert und der Monarch fiel unter einem mächtigen Hieb eines Ogers. Die eigenen Mannen glaubten eine verheerende Niederlage einstecken zu müssen, doch da erhob sich Xiam-Tork Lorrog II. und erschlug den Oger. Die Rüstung wurde von Generation zu Generation an den nächsten Thronerben weitergereicht bis ins Jahre 4177, als die Monar-

chie in Lethon gefährdet war. Der Kaiser Kald-Mart Sern I. bat die Söldnereinheit Black Light, um Hilfe. Als Gegenleistung verlangte ihr Anführer Exkon der Schlächter die mächtige Rüstung „Glamrys“. Nur unter dem Druck des Verlustes gab der Monarch nach und fortan war Exkon ihr Träger.

Glamrys im Spiel

Werte:

SF: 12 / BBE: 9 / -B.-KAP: -100 / Gew.: 15000g / WF: speziell

Besonderes::

Regeneration 2x am Tag (für alle Heilungen muss ein KF gemacht werden):

- TT wie SP
 - TT -2
 - 50% Chance das kein Bruch erfolgt
 - WF 200–2000 (je nach Anzahl der Ladungen (1 Ladung = 200 WF))
 - beim Klettern BBE -2
 - 1W100 + 100 VIP & 1W10 + 1000 KAP (auch KAP(k))
 - Stoppt 1W6 + 10 VIP & 1W6 x 10 + 50 KAP fortlaufenden Verlust
 - Heilt ein Bruch sofort
 - Wiederbelebung ohne das der IF steigt (pro Wiederbelebung -200 auf WF) *
 - Hand auflegen (kann dann auch andere Heilen)
- *Wiederbelebung automatisch nach 3 ZE ein
- 1W100 + 100 VIP & 1W10 x 10 + 1000 KAP
 - Alle Brüche & inneren Verletzungen werden geheilt
 - Stoppt fortlaufende Verluste
 - Fügt keine Gliedmaßen an



Staubmantel

Verbunden mit Sand aus allen Wüsten der flachen Welt ermöglicht es dieser zerschlissene, in Streifen zerfetzte, gelbbraune Mantel dem Träger, sich in eine wirbelnde Wolke aus Sand zu verwandeln und sich schnell über die Felder seines Ruhmes zu bewegen.

Staubmantel im Spiel

Dies ist ein knielanger, lederner Staubmantel und zählt als NK.

Werte:

SF: 3 / BBE: 11 / -B.-KAP: -0 /Gew.: 1100g / WF: 100

Besonderes:

Der Träger kann einmal pro Tag kostenlos den Zauber „Der fliegende Magier“ wirken, wobei er optisch allerdings wie oben beschrieben wirkt.

Der Träger würfelt eine AUSD-Probe. Gelingt sie, multipliziert er das Ergebnis mit 100. Das ist dann die Strecke in Metern, die der Träger problemlos auf die genannte Art zurücklegen kann. Will er mehr fliegen, so muss ihm je 10 Metern eine weitere AUSD-Probe gelingen, die (kumulativ) jeweils um 2 erschwert wird. Ein Misslingen kommt einem Absturz aus 2W12 Metern Höhe gleich (autsch...).

Ein Magier (und nur ein Magier, kein anderer Zak) kann - sofern er den Zauber beherrscht - zusätzlich zu der erwürfelten Strecke den Zauber zu den im Zauberbuch angegebenen Kosten verlängern. Aber auch hier gilt: nur einmal pro Tag. Aufgrund der besonderen Magie des Mantels muss dem Magier alle 4 ZE, um die er den Zauber des Mantels verlängert, eine KF-Probe gelingen, die (ebenfalls kumulativ) um 1 verlängert wird. Bei Misslingen .. tja. Siehe oben.

Der Staubmantel funktioniert nicht, wenn er nicht direkt auf der Haut aufliegt. Der Staubmantel akzeptiert aufgrund seiner Herkunft keine anderen Rüstungen, d.h. er entfaltet seine Magie nicht, wenn der Träger außer ihm noch andere Rüstung trägt.

Aktuell ist der Staubmantel in der Ruinenstadt Mir zu finden, wo er nach einem erfolgreichen Feldzug in den heutigen Ländern der Toten vor über 3000 Jahren als Siegesbeute hinggebracht wurde.



Zenturio Magnellus Rüstung

Niemand weiß, wie es zur Vernichtung von Mir kam, doch sicher ist, dass sie heute eine Ruinenstadt ist. Früher lebte dort ein sehr bekannter und erfolgreicher Feldherr im Dienste Morvems, der noch nie eine Schlacht verloren hatte. Er war der Herr der Winteroffensiven, keine Armee war so wie seine und wagte Angriffe am Liebsten bei Wintereinbruch. Er war bekannt für seinen durch sportliche Spiele ertüchtigten Körper, aber ebenso für seine Konsequenz mit Fahnenflüchtigen. Angeblich fand er seinen Meister in einem Kriegermörder Thongmors, den er laut der Legende jedoch noch mit in den Tod riss.

Sein Hab und Gut wurde nach seinem Tode in seine Heimatstadt gebracht, wo sie bis zu deren Zerstörung mit allen Ehren im Palast ausgestellt wurde. Bei einer seiner Reisen fand sie dort der Altertumsforscher Henry Jonas von Thingal, er trägt sie bis heute in Ehren."

Zenturio Magnellus Rüstung im Spiel

Werte:

SF: 9 / BBE: 9 / -B.-KAP: -30 /Gew.: 4000g / WF: 225

Besonderes:

- kunstvolle LR
- doppelte VIP-KAP-Regeneration
- kein KAP(k)-Verlust beim Rennen
- SF gegen (auf magische) Geschosse = 14
- Einfrieren nicht möglich.



Versprechen

Schon immer waren Wünsche, Verpflichtungen und Verträge mit Dämonen zweischneidige Schwerter. In den frühen Jahren der Flachen Erde waren die Sterblichen noch nicht bewandert im Umgang mit den „Bösen Geistern der Seele“ wie man die Dämonen schon damals nannte. Nun begab es sich, dass ein einfacher Mann einem der ersten Dämonen das Leben rettete, als er mehr unfreiwillig die Angreifer des Dämons ablenkte. Der Dämon jedoch sah sich dem Sterblichen verpflichtet und damals waren die Begriffe Ehre und Blutsschuld noch Grundfesten des Denkens aller Wesen und nicht nur all zu oft leicht gesprochene Worte wie heute. Der verdutzte Retter erhielt einen einfachen Ring aus einem ihm unbekanntem Metall, der die Schuld des Dämons symbolisieren sollte und auf Wunsch des Trägers würde der Dämon seine Schuld begleichen. So trennten sich die Wege der ungleichen Wesen und lange Zeit verstrich. Unruhen brachen im Reich der Dämonen aus und besagter Dämon wurde in den Wirren der Kämpfer seiner körperlichen Gestalt beraubt. So wanderte das finstere Wesen durch die Geisterwelt, denn noch war es nicht bereit seine Existenz einfach so aufzugeben und sein brennender Hass ließ die Seelen vor ihm fliehen. Bis zu einem Morgengrauen streifte der Dämon durch diese Sphäre auf der Suche nach einem Ausweg und genau zum Sonnenaufgang erschien der Herr der Morgenröte, um die Seelen der Verstorbenen einzuholen. Den Dämon hier zu erblicken erzürnte den ansonsten so besonnenen Cherubim und schon wollte das Wesen mit einem Wink vernichten. Das Schicksal scheint jedoch ein Hang zur Ironie in dieser Geschichte gehabt zu haben, denn genau in diesem Moment rief der

Nachkomme des längst Verstorbenen Retters des Dämons diesen zu Hilfe. Uhlum sah mit einem gewissen Interesse wie der Dämon dem Sterblichen Untertan war und so verfluchte er den Dämon auf ewig an den Ring gebunden zu sein und nur durch den Wunsch des Trägers schützend auf Tanaris zurückkehren zu können. Der Dämon wurde zu einer lebenden Rüstung, die nur auf Wunsch des Ringträgers erschien und musste seine Dasein ewig in der Geisterwelt fristen. Noch heute berichten einige alte Geisterschamanen von einem ruhelosen dunklen Schatten, den kurz erblickt zu haben glauben und vor dem sie voll Angst in ihren Körper zurückflohen.

Versprechen im Spiel

Ring:

- ST, KF,INS +3; Wildnis- und Wahrnehmungsfertigkeiten +8; Träger kann die Rüstung rufen

Rüstung:

Werte:

SF: 20 / BBE: 12 / -B.-KAP: -160 /Gew.: 25000g / WF: 230

- M/B: BE +3; ST, KF,INS +3 (additiv); alle Fertigkeiten +5 (additiv)
- AW und VW +5, (KAP +500); Meister +3; S/B +5; Meister-VW +8
- keine RZ-Mali; alle schädigenden Zauber unter ZP:(WEP-Stufe / 7 +25) werden reflektiert
- geführte Waffe wirkt wie ZH (außer war vorher schon besser) und richtet 25% mehr Schaden an
- Immunität gegen Barbarengerüll, Schädelspalter, Drachenodem, Feuer, Kälte, Säure, Elektrizität und Furcht
- Gegner muss Tak-Probe +5 bestehen (Aura der Furcht)



Der Träger unterliegt einer Chance in den Berserkerwahn zu verfallen, wenn er die Rüstung ruft und alle Anwesenden anzugreifen: Berserker-Chance = $200 - (KF + INS + TAK + WEI + KL + \text{Übersinnl. Wahrnehmung})\%$

Die Boni der Rüstung und des Ringes gelten für diese Berechnung nicht! es gilt immer eine Chance von mind. 10%.



Waffen

Blutmond

Einst gehörte diese Waffe dem blinden Schwertmeister Tarsos dem Mächtigen von Carrom. Trotz seiner Blindheit war er einer der besten Schwertmeister, die jemals ausgebildet wurden und unterlag letztlich nur dem Warlock selbst. 300 Jahre später wurde sein Schwert vom Warlock an die Nachfahren Tarsos' übergeben, die es dem Theokraten von Carrom als Tribut leisten mussten. Nach der Ausmerzung eines mordenden Kultes des Thongmor in Carrom wurde das Schwert zum Dank dem Mann überreicht, der den Palast vor der Zerstörung bewahrte: Henry Jonas Jr. von Thingal.

Blutmond im Spiel

Um die Waffe zu führen muss der Träger eine GE von 24 und eine AUSD von 25 besitzen. Zudem muss er KEP-Stufe 8 erreicht haben.

Werte:

BSP: 3W6+21 / KKB: +2 / Typus: S / Gew.: 2000g / WF: 220

Besonderes:

- IW wie SW
- 50 Ladungen „Blindheit des Lagartija-Nick“ und 15% Chance „Nicks Blindheit“ auf Angriff zu zaubern
- 15% zu RZ 3&4
- ignoriert SF des Ziels
- Saugt bei Treffer 10% VIP und KAP ab



Eishydraschwert

Eine Sippe der Nebelelfen, die in der Nähe des Gates of Ice umherzog, wurde von einer Eisydra geplagt, welche die Herden angriff und viele überlebenswichtige Tiere tötete. Der Prinz der Nebelelfensippe, Aduelphelion, zog aus, um die Eisydra zu töten, was ihm auch nach einem langen Kampf gelang, der ihn selbst fast das Leben gekostet hätte. Er schlug ihr die Köpfe ab, band sie aneinander und brachte sie zum Beweis zurück zu seinem Stamm. Vom Ältesten der Sippe, bewandert in uralter Magie, wurden die Frostdrüsen der Hydra dazu verwandt, das Schwert des Prinzen zu einer einmaligen Waffe zu machen, welche ihm noch lange einen guten Namen bringen sollte.

Eishydraschwert im Spiel

Magischer Anderthalbhänder

Werte:

BSP: 1W10+10 / KKB: +3 / Typus: ZH / Gew.: 2700g / WF: 210

Besonderes:

- Gegner muss bei nichtverteidigtem Treffer eine AUSD-Probe gegen halben Wert schaffen oder wird ausgeschaltet (kampfunfähig, bewusstlos, tot)
- Bei gelungener Probe muss bei erneutem Treffer nicht nochmal gewürfelt werden. AW zus. +2, INI + 10
- -1 SF-Typ bei Treffer
- bei mind. 15 verursachten NSP darf wegen der den Körper durchströmenden Kälte nicht mehr zurückgeschlagen werden.

Das Schwert befindet sich auch heute noch im Besitz von Prinz Aduelphelion. Es war ihm auf seinen Reisen ein treuer Begleiter.



Rose von Amlan

Dieses ist die Klinge des Schwertmeisters Karthog von Nahor, Träger des Sterns von Reimers und Hüter der Tracht von Deeman.

Diese sagenumwobene Klinge aus Nahor soll den Geschichten nach ein Geschenk von Merkur I. an seinen Schwertmeister Karthog gewesen sein, nach dem dieser ihm einen Gefallen getan hatte.

Der verzierte Elfenbeingriff des Zweihänders ist mit Goldfäden umwickelt, die am Knauf ein Herz des Berges umfassen. Die vergoldete Parierstange stellt eine doppelblütige Rose da, an deren Enden selbst die zartesten Blütenblätter zu erkennen sind. Ein wahres Meisterwerk aus den Schmieden Colmeurs, das dem Schwertmeister Karthog zuteil geworden ist...

Rose von Amlan im Spiel

Die Waffe besitzt einen Intelligenzwert von 13 und kann mit dem Träger eine empathische Verbindung eingehen. Damit diese Beziehung aufgebaut werden kann, muss der neue Besitzer der Klinge sich an dieser schneiden (RZ nicht vergessen), denn nur mit seinem Blut auf der Schneide kann diese Verbindung hergestellt werden.

Die besondere Schmiedekunst des Zweihänders setzt die Rüstungsklasse des Gegners um eine herab (SF-Typ-1). Außerdem erhielt die Waffe eine übernatürliche Stärkung, denn wenn ein Treffer erzielt worden ist, dann muss das Opfer einen RZ 2 ablegen, ansonsten stirbt es innerhalb der nächsten ZE. (Das Schwert zerstückelt das Opfer und der Anwender kann sich nur mit einer BE in dieser verteidigen.) Sollte der Getroffene seinen RZ-Wurf schaffen, dann macht die Waffe den doppelten Schaden (2W30).

Weiterhin ist es dem Besitzer möglich, 2x/Tag Telekinese (max.80kg auf Sichtweite) anzuwenden. Das Objekt bewegt sich mit 5m/ZE vorwärts und kann bis 1W6 Phasen bewegt werden. Sollte es den Boden vorher wieder berühren, erlischt die Wirkung. Wesen haben einen RZ 4.

Ein weitere Besonderheit der Waffe ist es, Geheimtüren und -räume innerhalb von 3m automatisch zu entdecken.

In den Händen eines Schwertmeisters beherrscht die Waffe einen zusätzlichen Paradowert, spieltechnisch drückt sich das folgendermaßen aus: Nach Treffer und W30 mit Tödlichem oder Kampfunfähigen Auswirkungen muß nochmals auf

TT gewürfelt werden. Diese Fähigkeit kann nur 1/Kampfgeschehen angewendet werden.

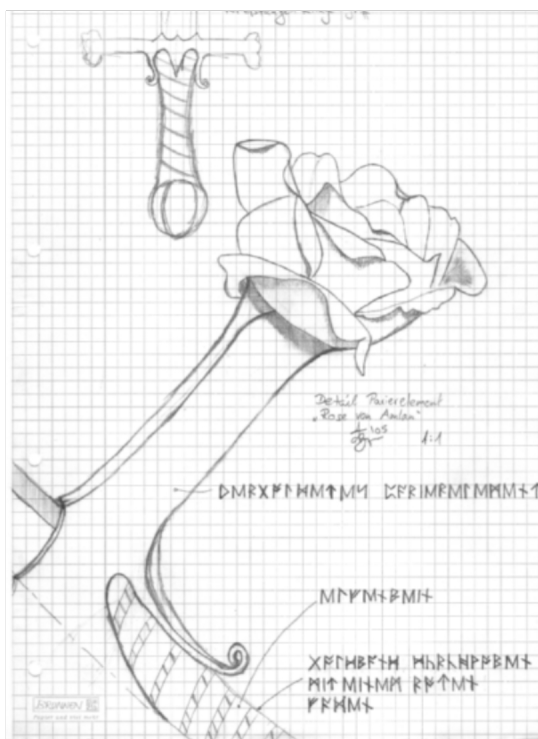
Zahlen in Klammern sind gegen waffenführende Monster

Werte:

BSP: 1W10+25 (2W10+50 / KKB: +12 (+17) / Typus: ZH / Gew.: 3600g / WF: 160

Besonderes:

- AW: +5
- VW: +5
- Solo: +5 (+10)
- Block: +5 (+10)
- IW: +5 (+10)
- TT: (+5)



Teil III
Allerlei Nützliches



Kalender

Taumond (Schneeschnelze)
Feiertage: Tag des neuen Jahres(1.), Tag der Fruchtbarkeit(31.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46								

Saatmond
Feiertage:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46								

Blütenmond
Feiertage: Tag der Toten(15.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46								

Wendemonat
Feiertage:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46								

Erntemonat
Feiertage: Tag der Götter(13.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46								

Laubmond (auch Sturm- oder Goldmond)
Feiertage: Tag des Dankes(27.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46								

Frostmond
Feiertage:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46								

Schneemonat
Feiertage: Tag des Friedens(7.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46								

Wendoblyn Smiths Bibliothek

1. **Recht und billig. Gesammelte Werke des Roy Bean** Malcolm Reno, 256 A.Z., Grimsor
2. **Engel, Erwählte und Erschlagene** Kynops, 1956 A.Z., kein Ort
3. **Elmer – die Geschichte der Aquini** Frank Henenlotter, 12 T.Z., Yaisk
4. **Bitter ward der zarte Tod eine Ballade** Keni Sherrit, 27 T.Z., G'omth
5. **Ein Mops kam in die Küche... – die abenteuerlichen Reiseaufzeichnungen des Lomé** Darthanon, 37 T.Z., Darthanon
6. **Der Mensch im Rudel – atypische Verhaltensweisen und komplexe Vorgänge im sozio-kulturellen Kosmos der Tiere am Beispiel des Wolfsjägers** Magister Kanrod Le Ronz, 45 T.Z., Harandom
7. **Blutige Klauen – Die Götter der Druiden** unbekannt, ca. 50 T.Z., kein Ort
8. **Wie die Götter töten** Glenda N'Tzich, 111 T.Z., Zhar
9. **Guide de Erendar – 1000 Mixgetränke aus ganz Tanaris** Halfar Bernaise, 150 T.Z., Arga
10. **Warum ich? – Darum ich!** Marc-Ork, 152 T.Z., Kerkerturm zu Otheos
11. **Scientia pervestigata** Magus Schneehügel, 154 T.Z., Sumal
12. **Im Namen des Engels** Chaleb Deraie, 155 T.Z., Wald von Kastador
13. **Waldvolk** Thoron Malaise, 167 T.Z., Tinor
14. **Felsenchamäleons – oder wovon träumen schlafende Steine** Timalia Krinton, 177 T.Z., Tandar
15. **Das Uhrwerk der Vernichtung** Oner Bred, 188 T.Z., Harandon
16. **Kleriker – Psychogramm eines Ideals** 191 T.Z., Bantheus
17. **Geld, Gunst und Gewinne** Antonio Rastelli, 196 T.Z., Maa-Drid
18. **Das Oktoberfest** Hakker Bschorr, 198 T.Z., Armingstein
19. **In the Arena** J.D. Kimball, 198 T.Z., City of Liberty
20. **Die Straßen von Sol-Shen** Paul An-er, 210 T.Z., Armingstein
21. **Spuk oder Heinzelmännchen, Kobolde im Spiegel der Wirklichkeit** Estmon Quandelstein, 211 T.Z., Harandon
22. **Druiden – fanatische Irrgänger oder begnadete Künstler** M. de Obron, 219 T.Z., Basdra



23. **Für eine Handvoll Gulden** Sergio Leonis, 234 T.Z., Terrenon
24. **Der Wolf im Schafspelz – Über Regon und seine Tarnung** Kardinal Mavoon, 245 T.Z., G'omth
25. **Die Ichtyocladen – Legende und Wirklichkeit** Schack Kusto, 246 T.Z., Thang
26. **Eddie Murphie – Mein Leben als Hasardeur** Eddie Murphie, 278 T.Z., Hol-li-wud
27. **Die Magier – Versuch einer Annäherung, 16-bändig** Dr. Cäsarius von Carlsberg und Magister E. Faust, 300 T.Z., Yaisk
28. **Der Schrei der Zerstörung** David Lavallo, 301 T.Z., Sybaris
29. **Die Kriegerinnen von Camor – Eine Studie über die Amazonen** Emlis Wayze, 311 T.Z., Karnery
30. **Die Herrscher des Intellekts – Eine Studie über den Illusionisten und den Herrn über den träumenden Geist** B. Kaltistan, 333 T.Z., Eynor
31. **March of Revenge** Eric Adams, 337 T.Z., Mayotte
32. **Der Riese sei mit dir** Fox Kaplan, 344 T.Z., Iriab
33. **The Re-Animator Kaplan: Der Riese sei mit dire** Fox Kaplan, 344 T.Z., Iriab
34. **Aufbruch in fremde Welten** Dänich von Eriken, 345 T.Z., G'omth
35. **Trutzburg Mayotte** Sir Adelaide Stanton, 355 T.Z., Mayotte
36. **Pragmatische Untätigkeit und ihre Funktionsweise in der Politik der Erendari – ein kulturpolitisches Modell** Magister Magus Breitenstein, 356 T.Z., Bibliothek Tinor
37. **Voodoo – der finstere Zauber des Diabolisten** Wesley Craven, 358 T.Z., Tinor
38. **Gier, Geltungssucht und Grausamkeit – Die Geschichte der Tenled H'yatti** Tharuk Mal'thar, 361 T.Z., Aphorat
39. **No place for the pilgrims** Kharnak na Zehl, 365 T.Z., Torgas-Gebirge
40. **Das grüne Buch** Muamar Gad-Afi, 366 T.Z., Wald von Kastador
41. **Sign of the Hammer – Die Geschichte der Zwergenkriege** Thargul am Re, 368 T.Z., Thung-damor
42. **Von Angus Reno bis Lennart Wilcox – Eine Parade der bezahlten Killer** Yves Eflows, 374 T.Z., Otheos
43. **Engel der Unbeugsamen** John Ryder, 379 T.Z., Wald von Chaugnar
44. **Volk im Nebel – Die Nebelefen** Diane Lombarde, 389 T.Z., Nargos
45. **Königsselfen – Legende oder Wirklichkeit** Diane Lombardo, 396 T.Z., Tinor
46. **High-Higher-High Elves** Valar, 398 T.Z., Kastador
47. **Angiolayas, Schleier der Schönheit** Luisa Aranza, 414 T.Z., Basardra
48. **Ungelöste Verbrechen – Das Rätsel der Massenmörder** Corin Thian, 425 T.Z., City of Liberty



49. **Der Preis der Freiheit** De Enfa, 426 T.Z., City of Liberty
50. **Die Höhle der letzten Worte. Ein Gespräch.** Heinz Mielsann, 435 T.Z., Lyndau
51. **Parasiten** Divad Kronenberc, 435 T.Z., Wald von Tinor
52. **Das Schwarze Tuch** Odros Deadline, 450 T.Z., Morvem
53. **Auf den Spuren der Acht – Eine tanarische Reisebeschreibung** James Fenimore, 465 T.Z., City of Liberty
54. **Der Wächter** Jonathan Swift, 475 T.Z., Hogur
55. **Nimrod, die Waldwitwe, Candyman – Untersuchungen über Psychopathen anhand ausgewählter Beispiele** Nathan Diskin, 479 T.Z., Gosya' Manura
56. **Mordgier – Die großen tanarischen Killer der letzten hundert Jahre** Anonymus, 480 T.Z., Zhar
57. **Kühler Kopf und ruhige Hand – 100 Tipps und Kniffe zum Diebeshandwerk** Brendam dem Meisterdieb, 484 T.Z., Armingstein
58. **Reisebericht von Sir Ferris „Grizzly“ Stanton XIII.** unbekannt, 488 T.Z., Noland
59. **Der Purpurring** Carlos Villarias, 489 T.Z., Tharonir
60. **Soweit die Füße tragen – Berichte von den tinorischen Befreiungskriegen** Sir Balang Ghalosin, 489 T.Z., Terrenon
61. **Die Maulwurfbande von Coba** D. Büttner, 490 T.Z., West-Nilber
62. **Streiter des Lichts – Leben und Sterben der großen Ritter** Snake Plissken, 2902 T.Z., Coulmeur
63. **Der Mensch, die Seele, seine Zwänge** Sigg M. Vergügen, kein Datum, kein Ort
64. **Der St.John-Bund** H.P.Livecraft, kein Datum, kein Ort
65. **Gräber – ein Stück Kulturgeschichte** Tahero, kein Datum, kein Ort
66. **Plünderungen – Fluch oder Segen der Völkerkunde?** Argir Carter, kein Datum, kein Ort



Gifte

Name	Typ	Gewonnen aus ...	Wirkung	Beginn	Dauer	Preis	Verwendung & Bekämpfung
Arugan	Atemgift	Morvemische Orchidee	verätzt Luftröhre; Tod nach 5 ZE; jede ZE vorher RZ	sofort	n.v.	560TG	Sirup der Pflanze verbrennen
Boabungaha	Atemgift	unbekannt	Opfer läuft blau an und erstickt	sofort	n.v.	5800TG	bisher kein Gegenmittel bekannt
Schwarzlot	Atemgift	Blüte des schwarzen Lotus	Bewußtseinsstörungen; kampfunfähig	5 sek.	2 Std.	65TG	alle 5 ZE sinkt ST um 1; bei 0 bewußtlos
Angusta	Einnahmegift	Blut der Klapperschlange	Hitzewellen, Panikausbrüche,-25 VIP/Stunde	1 Std.	8 Std.	84TG	in Getränke mischen
Arax	Einnahmegift	Arachnæ-Blättern	Herzstillstand; Wiederbelebung spätestens nach 2 Std.	15 min	n.v.	900TG	in Flüssigkeit lösen; schmeckt bitter
Droxin	Einnahmegift	Drachenspeichel	starke Magenkrämpfe und Durchfall	6 Std.	21 Tage	90TG	muß pur getrunken werden
Eitriger	Einnahmegift	Saft des Krähenschemel	eiternden Ausschlag (vgl. Pest); -120 VIP/Stunde	1 Tag	n.v.	180TG	in warme Flüssigkeit oder Essen geben
Feuerzunge	Einnahmegift	aus Galle des gleichnamigen Fisches	Zunge schwillt; sprechen nicht möglich; Atemnot	4 Std.	4 Std.	200TG	in Alkohol lösen
Purpurblitz	Einnahmegift	Yaisker Edelweiß	sämtliche Muskeln (außer Herz) versagen plötzlich	3 min.	12 min.	860TG	nicht mit Flüssigkeiten
Sansura	Einnahmegift	Maraskan-Tarantel	Dilirium; Raserei; Todeskampf	2 Std.	n.v.	190TG	in Flüssigkeiten lösen
Tulmadron	Einnahmegift	aus bestimmten Gestein der Ice-lands	Halluzinationen und dumpfes Schmerzgefühl	15 sec.	25 min.	48TG	bisher kein Gegenmittel bekannt
Goldleim	Kontaktgift	Naftanstaude	Säure; zersetzt alles zu brauner Masse; -45 VIP/Zone	sofort	3 Std.	380TG	auf eine Oberfläche auftragen
Kelmon	Kontaktgift	Nesseln der Disdychda-Pflanze	plötzlicher Schmerz; starke, konstante Lähmung	sofort	n.v.	375TG	auf eine Oberfläche auftragen
Tinzal	Kontaktgift	Destillat des Nesselvipergiftes	Müdig- und Mattigkeit; keine Konzentration möglich	1 Tag	10 Tage	45TG	muß mindestens 5 min. einwirken
Arachne	Waffengift	der tinorischen Waldschlange	leichte Lähmung; AW/VW + 12	sofort	1 Std.	20TG	in Wasser auflösen

Name	Typ	Gewonnen aus ...	Wirkung	Beginn	Dauer	Preis	Verwendung & Bekämpfung
Bannstaub	Waffengift	unbekannt	Opfer erstarrt (ähnlich Leichenstarre)	sofort	6 Std.	78TG	unbekannt
Gonede	Waffengift	Gelbschwanzskorpion	Krämpfe, Zuckungen, Würgen; kampfunfähig	12 ZE	2 Std.	35TG	pur auftragen
Kukris	Waffengift	Seidenliane	starkes Jucken; Krämpfe in Armen und Beinen	15 sek.	30 min.	25TG	ST Probe, sonst -3 VIP/ZE durch kratzen
Mandragora	Waffengift	Asche der Rakaius-Pflanze	starker Brechreiz; kampfunfähig	sofort	1 Std.	23TG	Asche mit Zuckersirup mischen
Morfugift	Waffengift	Sumpfpotter	-5 VIP/ZE	sofort	n.v.	70TG	in Wasser auflösen
Omrals	Waffengift	Destillat des Wüstenskorpiongiftes	schmerzhafte Brennen; Trübung des Gesichtssinns	5 sek.	45 min.	95TG	zusätzlich Wunden behandeln Probe nötig
Samthauch	Waffengift	unbekannt	Bewußtlosigkeit	sofort	1 Tag	467TG	unbekannt
Saumknot	Waffengift	Sumpfknöterich	heftiges Brennen; -2 VIP/ZE; -20 KAP/ZE	sofort	15 min.	25TG	pur auftragen
Shoranknolle	Waffengift	Shoranknolle	Konstitution verfällt; -1 KK/ZE; Tod bei KK=0	sofort	n.v.	830TG	durch zusätzliches behandeln magischer Krankheiten
Wurara	Waffengift	Saft des Höllenkrautes	Sehstörung und Schüttelfrost	sofort	30 min.	50TG	unverdünnt verwenden

Allgemeiner Index

- Pófur – Der, 6
- Baumqualle – Die, 11
Blutmond, 27
- dunkle Schemen – Das, 12
- Eishydraschwert, 28
Erdnuckel – Der, 3
- Gespenst – Das, 8
Ghoul-Fürst – Der, 14
Gifftabelle, 34
Glamrys, 22
- Helm
 Helm von Noland, 20
 Kil'jaedens Antlitz, 21
Helm von Noland, 20
- Iyat – Der, 4
- Kalender, 31
Kar'Soelrun – Die, 15
Kil'jaedens Antlitz, 21
- Rose von Amlan, 29
Rüstung
 Glamrys, 22
 Staubmantel, 23
 Zenturio Magnellus Rüstung, 24
Rüstungsset
 Versprechen, 25
- Säbel
 Blutmond, 27
- Schwert
 Eishydraschwert, 28
 Staubmantel, 23
 Surtalak – Dämonenlord, 17
- Uhlumsechse – Die, 9
- Versprechen, 25
- Wendolyn Smiths Bibliothek, 31
- Zenturio Magnellus Rüstung, 24
Zweihänder
 Rose von Amlan, 29
Zyklop – Der, 18



Autoren Index

- Frank
 Þófur (Kreatur), 6
 Baumqualle (Kreatur), 11
 Erdnuckel (Kreatur), 3
- Iljardas
 Surtalak (Kreatur), 17
 Versprechen (Rüstungsset), 25
- Medivh
 Blutmond (Säbel), 27
 dunkle Schemen (Kreatur), 12
 Eishydraschwert (Schwert), 28
 Gespenst (Kreatur), 8
 Ghoul-Fürst (Kreatur), 14
 Helm von Noland (Helm), 20
 Kil'jaedens Antlitz (Helm), 21
 Staubmantel (Rüstung), 23
 Uhlumsechse (Kreatur), 9
 Zenturio Magnellus Rüstung (Rüstung), 24
- Moshtrat
 Glamrys (Rüstung), 22
 Rose von Amlan (Zweihänder), 29
- Thomas Hessedenz
 Angusta (Gift), 35
 Arachne (Gift), 35
 Arax (Gift), 35
 Arugan (Gift), 35
 Bannstaub (Gift), 36
 Boabungaha (Gift), 35
 Droxin (Gift), 35
 Eitriger (Gift), 35
 Feuerzunge (Gift), 35
 Goldleim (Gift), 35
- Gonede (Gift), 36
Kelmon (Gift), 35
Kukris (Gift), 36
Mandragora (Gift), 36
Morfugift (Gift), 36
Omrais (Gift), 36
Purpurblitz (Gift), 35
Samthauch (Gift), 36
Sansura (Gift), 35
Saumknot (Gift), 36
Schwarzlot (Gift), 35
Shoranknolle (Gift), 36
Tinzal (Gift), 35
Tulmadron (Gift), 35
Wurara (Gift), 36
- ZIF
 Iyat (Kreatur), 4
 Kar'Soelrun (Kreatur), 15
 Zyklop (Kreatur), 18

