

Nr. 2

Six magic circles



• *Das RdW-Fanzine – Von Spielern für Spieler* •

Intro

Den Engeln zum Gruß.

Hier ist sie nun also, die lang ersehnte Ausgabe 2 der SIX MAGIC CIRCLES. Ausgabe 1 war etwas altes Neues für euch, doch Ausgabe 2 ist bei den Redaktionen von Zeitschriften als Feuerprobe bekannt. Hält sie, was sie in Ausgabe 1 versprochen hat? Erscheint sie überhaupt? Nun, sie erscheint. Etwas später, als wir es geplant hatten, doch das ist für treue RUF DES WARLOCK-Fans erstens kein Problem und zweitens nichts Unbekanntes.

Anders als in Ausgabe 1 wollen wir euch jedoch nicht nur einfach eine Sammlung der RdW-Inhalte der letzten Jahre von Fans für Fans präsentieren, sondern auch einige Neuigkeiten in die flache Welt setzen. Unserer Ansicht nach ist uns das gelungen, doch wertet bitte selbst (und lasst uns natürlich an eurer Wertung teilhaben, mehr dazu im Nachwort).

Wir können als Resümee aus der Erstausgabe jedoch schon schließen, dass der online-Vertrieb sich bewährt hat. Mehr als 200 Mal wurde SMC #1 mittlerweile angeklickt und das Interesse ist immer noch da. Wir hoffen, mit #2 einen ebenso gelungenen Treffer gelandet zu haben.

Doch zurück zum Inhalt. Wie im Nachwort der Ausgabe 1 angekündigt bringen wir euch dieses Mal den Killer auf eure Bildschirme, jene abstruse und perverse Charakterklasse, die bisher leider nur im RdW-Kampagnenbuch „Der Tanz zum Tod“ zu finden war. Da wie bereits erwähnt ein Abenteuerbuch zumeist eine Master-only-Ausgabe ist, war es an der Zeit, den Killer nach dem Nekromanten allen interessierten Spielern zur Verfügung zu stellen.

Passend zu jener undurchschaubaren Charakterklasse, die sowohl Spieler als auch Master ein völlig anderes Bild von Moral abverlangt, schildern wir euch eine schattenhafte Gestalt, die wie tödlicher Nebel aus den Wäldern von Tanaris aufgestiegen ist. Vom Wahnsinn gebeutelt hinterlässt Deadbone Eagleeye eine Spur des Todes unter der Bevölkerung, doch lest selbst und erfahrt mehr über den dunklen Schrecken.

Direkt anschließend hält mit Pauken und Trompeten (oder Kriegstrommeln und -hörnern) eine der am meisten unterschätzten Rassen von Tana-

ris Einzug in SIX MAGIC CIRCLES, die Oger. Diese fantastische Abhandlung von Iljardas ist nur ein Vorgeschmack des Stempels, den das wilde Volk in Zukunft auf die flache Welt aufdrücken wird.

Einige Nachrichten von Tanaris dürfen natürlich nicht fehlen. Wir verfolgen weiterhin keine zeitliche Linie damit sondern listen einfach wahlweise Ereignisse der vergangenen Jahren auf, gesammelt in den verschiedensten Winkeln der flachen Welt.

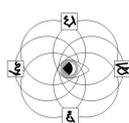
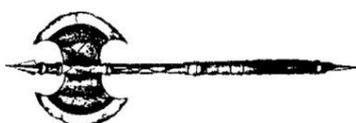
Direkt nach den News eröffnet die Geschichte eines der seltsamsten Bauwerke der Welt eine neue Kategorie in den SMC, nämlich die Kategorie der „Besonderen Orte“. Das ist bisher neu in einem RdW-Fanzine und den Anfang macht Medivh mit seiner Geschichte der Türme von Imdacil, die aus gegebenem Anlass gut in diese Ausgabe passt (auch hier: mehr dazu im Nachwort).

Zum Abschluss veröffentlichen wir noch ein paar Zauber für die Charakterklasse der Waldelfen, doch möglicherweise ist das nicht alles, was es in nächster Zeit über diese geheimnisvollen Bewohner der Wälder zu sagen gibt. Ohne Anhänge ist die Ausgabe natürlich keine runde Sache, weshalb wir passend zu den neuen Zaubern die neue Zauberliste der Waldelfen ausgewählt haben.

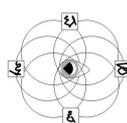
Das Zusammenstellen und die Redaktionsarbeit hat zwar dieses Mal meistens berufsbedingt etwas länger gedauert, doch es hat uns wie letztes Mal auch viel Spaß gemacht und wir hoffen, dass jeder Leser das auch beim Durchblättern dieses Hefts bemerkt.

Viel Spaß beim Durchblättern und Lesen der Ausgabe 2 von SIX MAGIC CIRCLES.

Euer SMC-Team



1



Impressum:

Six magic circles

Nr.2 / September 2007

Fanzine des Fantasy-Rollenspiels „RUF DES WARLOCK“

Redaktion: firegate666, Iljardas, Medivh

Coverentwurf: Tyralion

Zeichner mit Ausnahme der aus RdW-Publikationen bekannten Grafiken sowie Grafiken mit gesondertem Copyright:

Das Six magic circles-Logo: Iljardas
Grafik S. 18, 21: Medivh

Der Inhalt	
- Intro	1
- Inhaltsangabe und Impressum	2
- Offizielle Charakterklasse „Der Killer“	3
- NSC-Beschreibung: „Deadbone Eagleeye“	8
- Neue Kreatur: „Die Oger“	10
- Tanaris-News	14
- Besondere Orte „Die Türme von Imdacil“	20
- Neue optionale Zaubersprüche	25
- Nachwort	29
- Anhang zum Kopieren: Inoffizielle Zaubersprüche: Waldelf	31

Satz & Layout: Medivh, übernommen von den Black Marbles.

Redaktionsadresse: www.ruf-des-warlock.de
[Die Lehrhallen von G'omth](#)

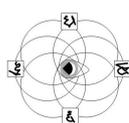
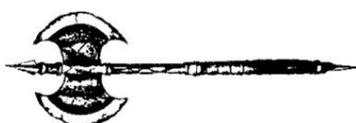
Ruf des Warlock ist ein eingetragenes Warenzeichen des GAMES-IN-Verlages. Die Verwendung dieses Titels im Rahmen dieser Zeitschrift stellt keine Verletzung des Copyrights seitens der Herausgeber dar. Alle Rechte liegen beim Hersteller und den Autoren.

Diese Zeitschrift enthält mehrere, unter Umständen copyright-geschützte Bilder, Darstellungen und Zeichnungen. Diese werden das Einverständnis der Rechtsinhaber voraussetzend verwendet. Sollten Einwände der Rechtsinhaber bestehen, werden betroffene Darstellungen umgehend entfernt.

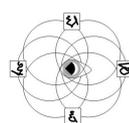
Die Autoren dieser Zeitschrift verfolgen keinerlei kommerzielle Absichten. Daher bitten wir bei Copyright-Verletzungen von rechtlichen Schritten abzusehen und Kontakt mit den Verantwortlichen aufzunehmen.

This magazine contains several, perhaps copyright-protected pictures, representations and designs. These are used presupposing the agreement of the holders of the copyright. If any holder of a copyright should have objections, the representation(s) concerned will be removed immediately.

The authors of this magazine do not pursue any commercial intentions. Therefore we ask to refrain with copyright injuries from legal steps and to contact the responsible persons.



2



Neue Charakterklasse

Der Killer

Mindestvoraussetzungen

GEWANDTHEIT und TAPFERKEIT = 19,
KLUGHEIT = 18, KÖRPERKRAFT = 18

Vorteile:

Besondere ST-Berechnung; Barschaft +300 TG; INS = GE-Wert + 1W4; verliert nur unter bestimmten Voraussetzungen PG-Punkte; keine Bonus-KAP-Beeinflussung durch Rüstung und Waffengewicht; keine TAK-Probe vor dem Kampf nötig; alle Waffengattungen möglich; erzielt einen Meisterangriff bei 1-3; hat spezielle „Kill“-Attacke; besitzt „Lügen“-Wert; kann durch die Schattenwelt gehen.

Einschränkungen:

Nur geringe Fertigerverbesserung durch Berufe; gesonderte ST-Berechnung; PG-Startwert liegt zwischen 01 und 99; besitzt „Trieb“-Wert; keine Magiefähigkeit; als Rüstung nicht mehr als KH; hat einen psychischen Defekt; erhält nur halb so viele WEP wie andere Charaktere; bleibt unbeeinflusst von der Zaubermelodie „Jonathans erfrischende Heilung des verwirrten Geistes“.

RZ: 30/25/35/15

Wenden wir uns nun einer sonderbaren Gruppe von Männern und Frauen zu, die zwar überall auf Tanaris anzutreffen sind, über deren wahre Identität man sich allerdings nur selten im Klaren sein kann. Denn sie arbeiten im Verborgenen, tarnen sich als umherziehende Händler, neugierige Wandersburschen oder arbeitslose Handwerksge-sellen, während sie unerkannterweise Taten begehen, die bei jedem halbwegs klar den-kenden Bewohner der flachen Erde Ekel, Ab-scheu und Furcht hervorrufen dürften. Die Rede ist von den Killern; eine exklusive Gesellschaft von Psychopathen, Massen-mördern und Serienkillern, die sich selbst gerne als "Sammler" bezeichnen, was schon ihren Hang zur Verharmlosung der Realität verdeutlicht.

Es gibt ihn nicht, den "typischen" Killer: er ist in so ziemlich allen Bereichen der Gesell-

schaft anzutreffen, spricht verschiedene Sprachen, glaubt an unterschiedliche Götter (auch wenn eine gewisse Vorliebe für Chuz nicht zu leugnen ist) und geht mannigfachen Berufen nach. Doch tief in seinem Kopf sitzt bereits der Stachel des Wahnsinns; eine Rose, die nur darauf wartet, erblühen zu können und ihr Opfer in einen Mordrausch zu ver-setzen, der es zu grässlichen Dingen treibt, die dem normalen Menschen ebenso uner-klärlich wie sinnlos erscheinen.

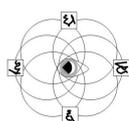
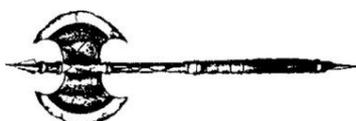
Hunderte von Männern und Frauen, Kin-dern und Greisen, Bettlern und Königen, Unschuldigen und Sündern sind hinwegge-rafft worden von dem unheimlichen Zwang der Killer, wahllos Tiere, Menschen und Halbmenschen zu Lord Uhlum schicken zu müssen.

Weiß man um die Anwesenheit eines Kil-lers nahe der eigenen Ortschaft, so steigt der Pegel der Angst bis ins Hysterische. Frauen sperren ihre Kinder ein, reiche Bürger ver-doppeln ihre Wachen, die Einheimischen betrachten jeden Fremden mit Misstrauen - und dennoch schlagen die Diener der Fins-ternis gnadenlos zu.

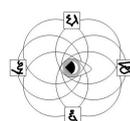
Nicht jeder Killer mordet ohne System; man-che konstruieren sich verworrene Gebilde aus angeblicher Schuld und Sühne, verstricken sich in Hirngespinnste, in denen sie es für e-benso vernünftig wie zweckmäßig halten, ein Opfer in die beste aller möglichen Welten zu überführen.

Sie sind beileibe nicht dumm, sondern meist überaus schlau und gerissen. Sie wollen nicht, dass man sie fängt, denn es gibt noch so viel für sie zu tun auf dieser verderbten Welt: so viel überflüssiges Volk, so viel Dummheit, so viel wertloses Leben. Außer-dem: der nächste Wahnanfall kommt be-stimmt, und wie sonst kann man die bohren-den Kopfschmerzen, die flüsternden Stimmen und grellen Bilder im Schädel vertreiben, wenn nicht durch das Blut eines erschlage-nen und ausgeweideten Opfers?

In der tanarischen Literatur hat es zahlrei-che Berichte und Darstellungen über die Killer und Opfer gegeben. Sie sind leider fast alle dem Bereich der Belletristik oder dem populär-wissenschaftlichen Genre zuzuord-nen, obwohl viele zweifellos einen großen Unterhaltungswert besitzen. Es seien da ge-nannt: "Mordgier - Die großen tanarischen Killer der letzten hundert Jahre" von Ano-nymus, 480 T.Z., Zhar, oder auch "Ungelöste Verbrechen. Das Rätsel der Massenmörder" von Corin Thian, 452 T.Z., City of Liberty,



3



Trotz des reißerischen Titels dürfte das informativste Werk jedoch "Nimrod, die Waldwitwe, Candyman - Untersuchungen über Psychopathen anhand ausgewählter Beispiele" sein, ein Werk, das von Nathan Diskin, dem Hohepriester des Hazel-Tempels in Gosya-Manura im Jahre 479 n.Z. veröffentlicht wurde.

Die Fähigkeiten des Killers im Spiel:

Es sei vorweggeschickt, dass ich mir sehr wohl darüber bewusst bin, dass es nicht jedermanns Sache ist, einen wahnsinnigen Massenmörder im Rollenspiel darzustellen bzw. einen solchen in seiner Spielergruppe zuzulassen. Die Grenzen des Zumutbaren sind nicht fest definiert; das, was dem einen schon pervers und abartig erscheint, gilt dem anderen als eine interessante Variation der Möglichkeiten in unserem Hobby. Letzten Endes sollte ein Rollenspiel aber Spaß machen, und wenn eine Person am Tisch starke Probleme mit solch einem menschenverachtenden Charakter wie dem Killer als Begleiter und Mitstreiter hat, sollte man auf die Verwendung als Charakterklasse verzichten (was natürlich ein effektvolles Auftreten eines solchen Menschen als NSC keineswegs ausschließt).

Der ST-Wert des Charakters ist zweigeteilt: Nach der normalen Berechnung werden vom Ergebnis noch 5 Punkte abgezogen; dies ist der ST-Wert für Proben des ersten Bereiches (vgl. Regelwerk S. 27). Dann werden auf den Grundwert noch 5 Punkte draufgeschlagen, um den ST-Wert für den zweiten Bereich (s.a.S.27) zu erhalten, der auch eingesetzt wird, um die Höhe der KAP-Verluste bei Knochenbrüchen festzustellen. Für die Berechnung des KF-Wertes wird der Grundwert der Standhaftigkeit benutzt.

Besitzt der Killer einen oder mehrere Berufe, so sind die Fertigungs-Bonuspunkte, die er durch den Beruf erhält, zu halbieren, denn ein Massenmörder ist viel zu sprunghaft und zu unkonzentriert, um bei einer Berufsausbildung das Beigebrachte auch voll verwenden zu können. Der Ausgangswert des Helden bei den Bonus-KAP entspricht immer seiner AUSDAUER mal 10. Die üblichen Abzüge durch die Rüstung und die schwerste mitgeführte Waffe entfallen bei ihm.

Der Killer kann sämtliche Waffengattungen führen (abzugsfrei, sofern er die nötige KK besitzt), er be-

vorzugt jedoch üblicherweise Waffen, mit denen er nicht so großes Aufsehen erregt (vom Totschläger über Stichwaffen bis hin zu Schwertern und leichten Streitkolben).

Fertigkeitswerte:

- 9/3/5/7/9/9/6
- 8/7/7/7/10/6/10/7
- 7/7/8/8/4/9/4/6/5
- 3/6/2/4/3/3/4/5/3/7/3/2
- 7/6/3/3/5/3/3/4

Der Massenmörder kann mit folgenden Charakterklassen kombiniert werden (in Klammern die erforderlichen Wertezahlen):

- Wanderer (125) – Barbar (124) – Halbork (123) – Händler (124) – Alchemist (124) – Erendar (126) – Druide (129) – Chuz-Priester (127) – Söldner (124) – Kopfgeldjäger (125) – Hirte (124) – Geisterkrieger (124) – Gladiator (124) – Hasardeur (123) – Elf (127) – Zwerg (125) – Hexe (128) – Magier (129) – Feuerherrscher (128).

Wer eine dieser Doppelcharakter-Kombinationen spielt, muss allerdings mit dem Nachteil leben, dass – entgegen der üblichen Regel – alle spieltechnischen Einschränkungen des Killers erhalten bleiben und nicht durch die andere Hälfte der „Persönlichkeit“ aufgehoben werden. Die Einschränkungen der anderen Charakterklasse dürfen jedoch wie immer ignoriert werden, sofern sie nicht religions- und ordensspezifischer Natur sind.

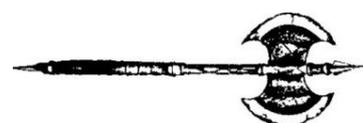
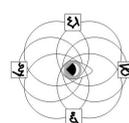
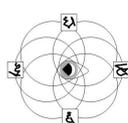


Der PG-Wert des Massenmörders

Zu Beginn des Heldenlebens kann der Spieler die Höhe des PG-Wertes bestimmen, mit dem sein Charakter beginnt. Der Wert muss sich zwischen 1 und 99 bewegen. Prinzipiell ist es Geschmackssache, ob man einen hohen oder niedrigen

Startwert wählt; je nachdem, wie verrückt der Killer bereits sein soll, den man darstellt. Beides hat seine Vor- und Nachteile:

- Der ausgewählte PG-Wert ist sein sogenannter „Trieb“-Wert, auf den ich gleich noch eingehen werde. Verändert sich der PG-Wert im Lauf des Heldenlebens, so sinkt der „Trieb“-Wert natürlich entsprechend.
- Der ausgewählte PG-Wert wird von der Zahl 100 abgezogen. Das Ergebnis ist sein sogenannter „Lügen“-Wert, der später näher erklärt werden wird. Sinkt der PG-Wert wäh-



rend des Spiels, so erhöht sich der „Lügen“-Wert (jedoch nie über 90%).

Der psychische Defekt

Neben seinem zwanghaften Verhalten, andere töten zu müssen, besitzt der Killer noch weitere Krankheitssymptome, die ihn als mehr oder minder gestörten Menschen brandmarken. Im Folgenden werden wir Beispiele für Krankheitsbilder aufzählen, die typisch für einen psychisch Gestörten sind. Alle Symptome treten phasenweise/schubartig auf, sind also nicht permanent vorhanden.

Die Symptome sind in fünf Schweregrade unterteilt, die abhängig vom PG-Wert des Charakters sind. Je geringer der PG-Wert, desto stärker ist die psychische Deformation. Das bedeutet z.B., dass ein Killer mit einem PG-Wert von 87 sich einen Defekt aus dem ersten Bereich (leichte Form des Anankasmus; Anankasmus = Zwang) herausuchen sollte. Sinkt der PG-Wert auf unter 80, so wird aus dem bereits vorhandenen Defekt aus Stufe Eins ein schwerer Fall von Anankasmus; außerdem wird sich der Spieler einen weiteren leichten Fall von Anankasmus (Stufe 1) überlegen müssen. Besitzt der Held nur noch 55 PG, so hat er einen psychischen Defekt aus Grad Drei und leidet außerdem an einem leichteren und schwereren Fall von Anankasmus.

So setzt sich das Ganze fort; in jedem neuen PG-Abschnitt verschlimmern sich die Symptome und kommen zusätzlich zu den bereits vorhandenen Defekten hinzu. Der Killer, der sich zu Beginn des Spiels einen niedrigen PG-Wert auswählt, muss sich dann natürlich gleich so viele psychische Defekte überlegen, wie es seiner momentanen PG-Phase entspricht (im schlimmsten Fall fünf).

Natürlich sind die von uns aufgelisteten Symptome nur Beispiele; Held und Master können sie nach Absprache gerne verändern oder ergänzen.

Die Tatsache, dass die Liste erst ab einem PG-Wert von 100 beginnt, soll nicht heißen, dass ein normaler Charakter psychische Störungen erst ab diesem Wert aufweisen kann und sollte! Die vorliegende Tabelle gilt ausschließlich für den Killer (kann aber in abgewandelter Form auch für andere Charaktere und ihre PG-Verluste eingesetzt werden).

PG 99-80:

Leichtere Form des Anankasmus. Der Charakter kommt von Namen, Rhythmen, Melodien oder Wortfolgen nicht los. Man kann es nicht unterlassen, Glockenschläge, Treppenstufen oder Muster in Steinwänden zu zählen. Der Held empfindet Unordentlichkeit als unerträglich und meint, überall aufräumen zu müssen. Der Charakter ist extrem pedantisch, überprüft alles dreimal, um jedes Versehen ausschalten zu können, scheut jedes unkalkulierbare Risiko. Man glaubt (und hofft), ungewisse Situationen durch das Aussprechen „magischer Formeln“ bannen und schützen zu können oder vollzieht verschiedene

zwanghafte Rituale beim Essen, Rauchen, Zubettgehen oder Einschlafen.

Aber: Der Charakter weiß ob seiner „Macke“ und empfindet sie deshalb nicht so sehr als qualitativ. Sollte er durch Ablenkung oder äußere Einflüsse nicht dazu kommen, seinem Zwang nachzugeben, so treten keine Angstgefühle auf.

PG 79-60:

Schwerere Form des Anankasmus. Die Symptome entsprechen den oben genannten; nun jedoch kann sich der Held von dem Zwang nicht mehr distanzieren, sich weder entziehen noch ausweichen; er ist dem Zwang ausgeliefert. Kommt es zu einer Unterbrechung oder Störung seiner Zwangshandlung von außen, so treten Angstgefühle auf (wird man z.B. daran gehindert, den Knoten am Seil ein sechstes Mal in Folge zu überprüfen, so wird man überzeugt davon sein, dass das Unglück bringe und der Knoten bestimmt aufgehe).

PG 59-40:

Wahn. Wahnhafte Vorstellungen können ebenfalls ganz verschieden sein. Der Held fühlt sich z.B. berufen, eine bestimmte Sache zu vollbringen und rückt von seinem Vorhaben auf keinen Fall ab. Im Größenwahn hält sich der Charakter z.B. für unbesiegbar (traut sich den Kampf mit einem Halbgott problemlos zu) oder unsterblich („Rüstung? Wofür?“).

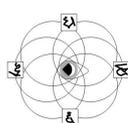
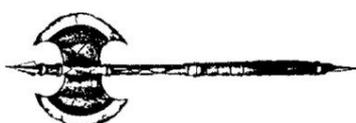
Leidet der Killer am Beziehungswahn, so führt er auftretende äußere Ereignisse auf sich zurück, die eigentlich nichts mit ihm zu tun haben (ein Haus stürzt in der Nähe ein, jemand wird auf dem Marktplatz gehängt, an dem er vorbeikommt: der Held bezieht diese Vorgänge auf sich und wähnt sich als Auslöser dieser Ereignisse). Die klassische Form des Verfolgungswahns bietet sich natürlich gerade bei dem Massenmörder an; seine Taten wurden entdeckt, er glaubt sich enttarnt, Umstehende tuscheln über ihn, verfolgen ihn und wollen ihn zur Strecke bringen. Mord und Totschlag bleiben beim Verfolgungswahn natürlich nicht aus...

PG 39-20:

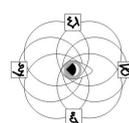
Halluzinationen. Bei akustischen Halluzinationen hört der Held Geräusche verschiedenster Art, Summen, Pfeifen, Donnern, Klopfen, Schritte usw., häufig auch Stimmen, die flüstern, rufen, schimpfen oder drohen. Oft sind es Stimmen aus dem Jenseits, die ihm Befehle geben.

Optische Halluzinationen bedeuten, dass der Charakter Objekte und Menschen sieht, die szenenhaft vor ihm erscheinen. Gepaart mit dem Verfolgungswahn könnten z.B. schwarze Hände aus der Wand kommen und nach dem Helden greifen oder sich plötzlich ein Kopf am unteren Bettrand langsam in die Höhe schieben.

Geruchs- und Geschmackshalluzinationen beinhalten zumeist Vergiftungsängste. In Getränken und Speisen meint der Charakter einen besonderen Geschmack festzustellen, er riecht Eigentümliches oder wähnt giftige Gase.



5



Bei Leibhalluzinationen wird scheinbar der Leib des Helden beeinflusst. Man glaubt, man werde berührt, gestreichelt, geschlagen, der Boden wird einem unter den Füßen weggezogen; man fühlt sich durch äußere Vorgänge (Magie!) verändert oder beeinflusst. Stets liegt die Ursache dieser Beeinflussungen außerhalb des eigenen Körpers.

Im Gegensatz dazu stehen die Coenästhesien, bei denen sich der Leib des Charakters von innen heraus verändert. Man spürt ein Schlagen und Stechen an den inneren Organen, man wähnt den Herzschlag verändert, oder man glaubt, Insekten unter der Haut wandern zu spielen.

PG 19-1:

Katatoner Erregungszustand. Den Helden erfasst immer wieder eine extreme Unruhe und Erregung. Er ist dann ständig in Bewegung, läuft wie in einem Käfig hin und her, macht Kniebeugen oder andere Turnübungen. Oft wird er aggressiv, zerstört, was ihm in die Hände kommt und greift Freunde, harmlose Reisende oder andere NSCs an. Mitunter verletzt er sich sogar selbst.

Die WEP-Vergabe für den Killer

Aufgrund des starken Defektes im psychischen Bereich nimmt der Serientäter seine Umwelt anders wahr als ein normaler Mensch. Infolgedessen wird er aus Erlebnissen und Erfahrungen im geistigen Bereich auch weniger Vorteile ziehen können als eine „gesunde“ Person. Spieltechnisch bedeutet dies, dass der Killer bei jeder WEP-Vergabe immer nur die Hälfte jener Punkte bekommt, die er normalerweise erhalten würde.

Der „Trieb“-Wert

Wann und wie oft der Charakter während des Heldenlebens sein blutiges Handwerk verrichtet, bleibt zwar dem Spieler überlassen; es kann jedoch passieren, dass der Master der Ansicht ist, dass der dargestellte Killer zu wenig seinen krankhaften Gelüsten nachgibt bzw. dass ein äußeres Ereignis den Helden aus seiner psychischen Bahn wirft und seinem Trieb Vorschub leistet. Dies könnte die Verspottung des Charakters

durch andere Menschen (Freunde) sein, der Anblick eines verführerischen Mädchens, ständiger Misserfolg während eines Abenteuers usw. In diesen Momenten kann der Master vom Spieler eine „Trieb“-Probe verlangen, die mit W% gegen den „Trieb“-Wert gewürfelt wird.

Ist das Ergebnis gleich oder niedriger, so hat der Charakter seine Triebe unter Kontrolle und kann frei über seine nächsten Aktionen entscheiden.

Ist das Ergebnis höher, so bricht die Mordlust des Helden durch und er muss sich so schnell wie möglich (innerhalb der nächsten 4 Stunden) ein menschliches oder halb-menschliches Opfer suchen, um seinen Trieb zu befriedigen. Gelingt ihm dies, so ist der Krankheitsschub erst einmal eingedämmt und er kann im

normalen

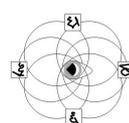
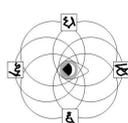
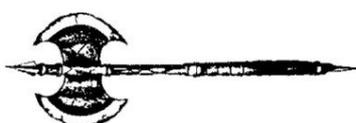
„Alltagsgeschäft“ fortfahren. Kann der Killer innerhalb der nächsten 4 Stunden kein entsprechendes Wesen töten, so flaut seine Aggression zwar wieder etwas ab, doch seine psychische Deformation schreitet durch dieses Erlebnis weiter fort: Der Held verliert nun 1 PG-Punkt, was zu einer Erhöhung seines „Lügen“-Wertes und zu einer Verminderung seines „Trieb“-Wertes führt.

Der soeben beschriebene Vorgang ist die einzige Möglichkeit für einen Killer, PG-Punkte zu verlieren. Ob der Killer außerhalb dieser „Trieb“-Zeit Wesen (welcher Art auch immer) tötet, hat

keinerlei Einfluss auf seinen „Trieb“- und „Lügen“-Wert. Der Master kann sich natürlich bei einem Massenmörder, der sein blutiges Handwerk oft und ausgiebig betreibt, mit der Forderung nach „Trieb“-Proben zurückhalten.

Der „Lügen“-Wert

Ein Killer besitzt die faszinierende Gabe, sich mit scheinbarer Argumentationskraft und Chuzpe aus den unmöglichsten Situationen herausreden zu können, in denen sein Hals schon zur Hälfte in der Schlinge steckt. Immer wieder gelingt es ihm, mit den unmöglichsten Erklärungen und den dreistesten Lügen seine Gesprächspartner einzulullen und von seiner Un-



schuld zu überzeugen. Spieltechnisch sieht das so aus: Immer wenn der Psychopath offen verdächtigt wird, an Morden beteiligt zu sein (die er auch tatsächlich zu verantworten haben muss), dann sollte der Spieler am Tisch versuchen, dem Gegenüber (meistens dem Master in Form eines NSC, manchmal aber auch einem Gruppenmitglied) darzulegen, warum er für die ihm vorgeworfenen Taten nicht verantwortlich sein kann.

Neben diesem rollenspielerischen Moment ist jedoch vor allem eine „Lügen“-Probe von ausschlaggebender Bedeutung. Der Killer würfelt dazu mit W% gegen seinen „Lügen“-Wert.

Ist das Ergebnis kleiner oder gleich seinem Wert, so hat der Gesprächspartner das Gefühl, dass ihm der Killer die Wahrheit sagt (auch wenn die Spieler am Tisch das ganz anders sehen mögen). Er wird infolgedessen von seinen Verhören ablassen und sich anderen Dingen (weiteren Verdächtigen?) zuwenden. Ist das Ergebnis höher als der „Lügen“-Wert, so waren die Argumente des Killers keineswegs überzeugend. Was nun weiter geschieht, müssen wir natürlich dem Master je nach Situation und Verlauf des Verhörs überlassen. Versucht der Psychopath, mehrere Personen gleichzeitig von seiner Unschuld zu überzeugen, so ist für jeden Anwesenden eine „Lügen“-Probe fällig.

Der „Lügen“-Wert kann vom Killer nur eingesetzt werden, wenn es um Verbrechen geht, die ihm zur Last gelegt werden und für die er tatsächlich verantwortlich ist. Bei allen anderen Aktionen dieser Art muss auch der Killer mit gutem Rollenspiel und „Überredungskunst“- und „Verhandlungskunst“-Proben arbeiten.

Die Kill-Attacke

Diese spezielle Form des Angriffs ist vor allen Dingen für jene Momente gedacht, in denen der Massenmörder innerhalb der 4-Stunden-Frist dringend eine Person töten muss, ohne dabei viel Aufsehen zu erregen. Sie kann prinzipiell aber bei jedem Wesen eingesetzt werden, dem sich der Killer unbefangen nähern kann, d.h. das mit keinerlei bösen Absichten seitens des Charakters rechnet (Waffe sollte nach Möglichkeit nicht gezogen sein).

Der Wert des Serientäters für die Kill-Attacke berechnet sich wie folgt (maximal 27):

1 pro 5 GEWANDTHEITS-Punkte über 5 (10, 15, 20 etc.)

+1 pro 5 KÖRPERKRAFT-Punkte über 5

+1 pro 5 TAPFERKEITS-Punkte über 5

+1 pro 5 INS-Punkte über 5

+1 pro 5 KF-Punkte über 5

+ Waffenfaktor (SW = 5, S = 4, LSK = 3, ZH = 2, SSK und STG = 1)

Bei der Kill-Attacke würfelt der Killer gegen diese spezielle Form des Angriffs. Gelingt der Wurf, so konnte der Mörder blitzschnell seine Waffe ziehen und auf das Opfer einstechen. Der Kill-Attacke ent-

geht man nur mit einem gelungenen VW, dessen Wert 5 + BE-Bonus (je 3 GE-Punkte über 15) beträgt. Hat das Opfer bereits AW/VW-Punkte verloren, so werden diese natürlich von dem ermittelten Wert abgezogen.

Misslingt die Verteidigung gegen die Kill-Attacke, so wurde ein Treffer erzielt, der wie ein Meisterangriff behandelt wird (+5 auf Treffer-Tabelle). Die Kill-Attacke hat nichts mit der grundsätzlichen Chance des Killers auf einen Meisterangriff (1-3 beim AW) zu tun. Sie wird allerdings wie ein Solo-AW behandelt.

Wird die Kill-Attacke erfolgreich mit einem Totschläger, Knüppel oder einem anderen vergleichbaren stumpfen Gegenstand durchgeführt (nach den eben beschriebenen Regeln), so führt ein misslungener VW des Opfers dazu, dass es bewusstlos zusammenbricht (-500 KAP(k)). Der Killer greift manchmal ganz gern zu dieser Variante, denn mitunter findet er Gefallen an stundenlanger Folter, bevor er das Wesen schließlich erlöst.

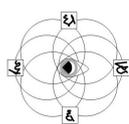
Der Gang durch die Schattenwelt

Der zu Beginn der Beschreibung aufgeführte Satz „keine Magiefähigkeit“ ist nicht ganz richtig, denn der Gang durch die Schattenwelt ist definitiv magischen Ursprungs. Man erzählt sich, dass es ein Geschenk Fürst Wahnsinns an seine ganz speziellen Diener sei, mit denen er ihnen zu unsterblichem Ruhm und langfristig sich selbst zu einer Menge zerborstener Gehirne verholfen hätte.

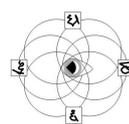
Mit Hilfe dieser Fähigkeit ist der Killer in der Lage, eine kurzfristige Teleportation vorzunehmen, die ihn bis zu zwanzig Meter weit bringen kann. Zum Auslösen dieser Fähigkeit bedarf es nur des Wunsches des Psychopathen, das Schattenreich betreten zu dürfen. Sogleich öffnet sich ein unsichtbares Tor für ihn im realen Universum, und der Killer tritt scheinbar in das Nichts. Etwa zur gleichen Zeit kommt er an einem bis zu zwanzig Meter weit entfernten Ort seiner eigenen Wahl wieder aus dem Nichts heraus.

Der Massenmörder kann in das Schattenreich (dessen Zu- und Ausgang – der Name deutet es an – bevorzugt im Schatten liegt) nur Objekte mit sich nehmen. Auf diese Weise kann der Charakter die dicksten Mauern und tödlichsten Fallen überwinden; nur durch magische Barrieren kann er nicht schreiten. Er sieht übrigens von der Schattenwelt aus seinen Ankunftsart und kann sich dazu entscheiden, das Ausgangstor an eine andere Stelle zu verlegen.

Der Killer kann die Fähigkeit nur verwenden, wenn er sich konkret um die Auslöschung eines menschlichen Lebens bemüht. Wenn er in einen Tempel eindringen will, um dort etwas zu stehlen, öffnet sich das Tor zur Schattenwelt nicht. Geschickte Koppelungen von Angenehmen (Mord) mit dem Nützlichen (Diebstahl) funktionieren zwar mitunter, führen jedoch dazu, dass der Held den Weg durchs Schattenreich nicht als Fluchtweg benutzen kann...



7



Was sich der normale Sterbliche unter dem Schattenreich vorzustellen hat, bleibt leider in den Köpfen der Psychopathen verborgen, denen es scheinbar unmöglich ist, über die Ereignisse jenseits der Schatten zu sprechen. Der Weg durch die Dimensionen soll auch nicht ganz ungefährlich sein; wir hörten schon von grausam zerfetzten Körpern, die schreiend durch das Tor hinaustaumelten und von Mördern, die zwar in das dunkle Reich hinein-, aber nie wieder herauskamen. Man munkelt, dass die Un-Vetter von Chuz dort ihre Hände im Spiel hatten...

Besitzt der Killer einen PG-Wert von 0, so ist er komplett und unheilbar wahnsinnig. Er verfällt in einen komatösen Dämmerzustand, in dem sich sein armer und geschundener Geist in die tröstenden und starken Arme von Lord Wahnsinn begeben darf. Es ist dem Master natürlich freigestellt, für „seinen“ Helden ein anderes Ende bereitzuhalten: Wenn er ihn beispielsweise in einem furiosen Finale als brüllenden Tob-süchtigen gegen potentielle Feinde der Heldengruppe einsetzen möchte, so ist dies natürlich ebenso gut möglich. Nur heilen sollte man den Diener Chuz' nicht mehr können...



• NSU • NSU • NSU • NSU • NSU •

Deadbone Eagleeye

Wer sich jemals in den Reichen um Sumat als Kopfgeldjäger einige Goldstücke verdienen wollte, dem wird der Name dieses Mannes sicherlich zu Ohren gekommen sein. Hinter diesem absonderlichen Namen versteckt sich einer der wohl bekanntesten Mörder der Reiche des Ostens.

Erstmals tauchte der Name vor mehr als 50 Jahren im nördlichen Argor auf. Vom Verzauberten Wald aus zog sich damals eine Spur der Vernichtung und des Mordes quer durch das Land. Zu Beginn nahm man an, dass es sich um irgendeine Kreatur aus dem seltsamen Wald handelte, war es doch keine Seltenheit, dass absonderliche Kreaturen sich in die Ebenen jenseits der Bäume verirren. Doch diese Theorie wurde verworfen, nachdem nach mehreren leeren aber sehr blutigen Tatorten die ersten Opfer gefunden wurden. Stets war auf dem Boden der Schauplätze mit dem Blut der Opfer eine Art Auge gezogen. Doch was noch absonderlicher war, war die Tatsache, dass die Opfer durch Elfenpfeile zu Tode gekommen waren. Dabei schien sich der Mörder darauf zu verstehen, das Leiden seiner Opfer extrem in

die Länge zu ziehen, bevor er sie zu Lord Uhlum schickte.

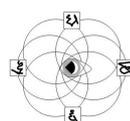
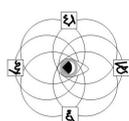
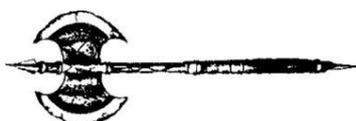
Derartige Morde geschahen immer wieder in den nächsten drei Jahrzehnten. Sie folgten keinem Muster und machten auch keinen Unterschied zwischen Männern, Frauen und Kinder oder Rassen. Die hiesigen Kopfgeldjäger, Stadtwachen und Inquisitoren einigten sich auf einen perfiden Triebtäter, der sicherlich in den nächsten Monden geschnappt werden würde. Doch trotz aller Anstrengungen gelang es nicht einmal, einen Blick auf den Mörder zu erhaschen.

Nach einigen weiteren Jahren hörten die Morde auf. Kein Opfer wurde mehr auf dieselbe Weise getötet. Kein blutiges Auge zierte mehr einen Tatort. Die Bewohner von Sumat, Argor und der umliegenden Reiche atmeten auf.

Vor zwei Jahren jedoch kam es wieder zu derartigen Todesfällen und doch hatte sich etwas verändert. In Sumat wurde Victorio Tassio, Vetter der großen Händlerfamilie Maadrid, tot aufgefunden. In seiner Stirn prangte ein Loch, dessen Ränder rubinrot angelaufen waren. Die Wand hinter ihm trug das blutige Auge und den Satz "Fürchtet euch, denn das Auge ist wiedergekehrt!".

Weitreichende Nachforschungen wurden angestellt, schließlich war Tassio genauso wie die Maadrid-Familie kein unbeschriebenes Blatt und man tat den Fall schon als das Werk eines nachahmenden Auftragsmörders ab, als zwei Monate später ein ähnlicher Mord in Jorgen geschah. Seit dieser Zeit sind bereits mehr als vierzig Menschen und Halbmenschen derart zu Tode gekommen. Doch mittlerweile gibt es einen, wenn auch zweifelhaften Hinweis. Ein alter Greis aus Aphorat will vor dem Tod eines hiesigen Unterwelt-Bosses eine Gestalt auf der Straße angetroffen haben. Ein Elf mit langen zerzausten Haaren. Seine eher unauffällige, schäbige Kleidung war nichts besonderes, doch schien er nur ein Auge zu haben, denn über seinem linken trug er eine schwarze Augenklappe.

Diejenigen Kopfgeldjäger und Häscher, die diese Beschreibung hörten, haben sie verworfen. Doch dies ist das einzige Bild, das bisher von dem "Unsichtbaren Tod" gemacht werden konnte. Handelt es sich dabei wirklich um jenen Mörder oder um das Hirngespinnst eines alten Greises? Mittlerweile hat sich eine ebenso bekannte wie verrufene Persönlichkeit dieser Sache angenommen. Balthasar von Eynor, seines Zeichens von dort



verbannter Schwarzmagier und Kopfgeldjäger, will nun Jagd auf jenen unsichtbaren Mörder machen. Der Erfolg jenes Mannes bleibt jedoch abzuwarten..

Deadbone Eagleeye im Spiel:

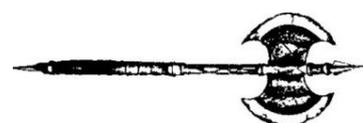
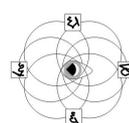
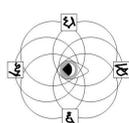
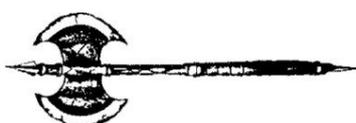
Hinter dem unbekanntem Mörder steckt tatsächlich der von dem alten Greis beschriebene Elf, doch ist dieser ein Chamäleon der Gesellschaft. Er versteht es sowohl in der Natur als auch in der Zivilisation unterzutauchen und für jegliche Verfolger unsichtbar zu werden. Wie alt er ist kann nur geschätzt werden, doch sicher ist, dass die Zeit nicht spurlos an ihm und seinem Geist vorbeigezogen ist, denn er ist verrückt oder besser gesagt war dies schon immer. Es handelt sich nämlich um einen Killerwaldelfen. Ist diese Rasse zwar nicht gerade berühmt für derartige Auswüchse ihrer Gesellschaft, bildet Deadbone doch ein gutes Beispiel dafür, dass dies gut so ist. Seine Strategien und Gedankenwindungen sind so perfide, kompliziert und teils sogar unlogisch, dass ihm fast niemand folgen kann. Doch mittlerweile stellt man sich die Frage, ob sein Morden nicht längst von jemand anderem gesteuert wird und einem gewissen Zweck dient. Eines seiner Markenzeichen sind seine Pfeile. Neben den unten genannten Besonderheiten, zerfallen die rubinroten Geschosse nach wenigen Sekunden und hinterlassen jene rubinroten Wundränder, wie sie später die Wachen und Kopfgeldjäger bei den Opfern vorfinden. Neben dem Aufzeichnen eines Auges aus dem Blut des Opfers, falls er dieses nicht aus der Ferne tötet, pflegt der Killer keine anderen Dinge zu hinterlassen. Wanderte er bis vor wenigen Jahren noch alleine vom Verzauberten Wald aus durch die umliegenden Lande (und hinterließ dabei seine Spur), so hat er sich mittlerweile dem Orden der Rubinrachen angeschlossen. Wie man es geschafft hat, seinen Wahnsinn und den damit verbundenen Mordtrieb unter Kontrolle zu bringen, erscheint rätselhaft, doch gibt es sicherlich nicht viele bessere Mörder auf Tanaris, die ihr Handwerk so gut verstehen und mit einer solchen Leidenschaft tun. Sein Leben vor seinem ersten Auftauchen ist unbekannt und er selbst schweigt sich aus, doch wer will ihn denn auch schon fragen?

Sein Auftreten ist wie schon oben beschrieben perfekt auf die Situation abgestimmt. Anscheinend kommt er aus adligem Hause, denn er versteht sich auf die Etikette am Hofe, allerdings kann er sich auch in der Gosse bewegen ohne

aufzufallen. Er hat lange weiße Haare, die er entweder mit einem Haarband zusammenhält oder unter einer Kapuze verbirgt. Er ist ein sehr ruhiger und nicht gerade gesprächiger Elf. Seine sanften, elfischen Gesichtszüge werden von seinen harten Augen Lügen gestraft. Deadbone spricht fast immer leise, selbst wenn er wütend ist nicht sehr viel lauter; eher sogar in einem noch drohenden Flüstern. Seine Kleidung wechselt er genauso wie sein Namen und somit kann diese nicht beschrieben werden. Allerdings trägt er immer einen gut gearbeiteten Langbogen und ein in der Wüste übliches Schwert bei sich. Auf Anfrage hin wird er antworten, dass er aus Kal'Barna kommt und eine Zeit lang sein Geld als Karawanenwächter verdient hat. Deadbone hat immer eine große Menge an Bargeld bei sich und zwar am Körper versteckt. Nur einen Bruchteil davon trägt er in seiner Börse. Über seinem linken Auge trägt eine Augenklappe, das einzige auffällige Zeichen für den Massenmörder.

Die Werte Deadbone Eagleeyes als NSC:

Alter: 221 / **Größe:** 180 cm / **Figur:** normal (trainiert) / **Gewicht:** 76 kg / **Schicht:** Landadel / **ST:** 30; 20 / **Beruf:** Jäger, Bogen- & Pfeilemacher / **Sprachen:** 1-4, 6-15, 21 / **Barschaft:** 3.000 TG / **INS:** 34 / **Tragkraft:** 47 kg / **PG:** 37 / **IF:** 0 / **KF:** / **RZ:** 90/85/90/85 / **AUSS:** 25 / **KL:** 30 / **WEI:** 28 / **TAK:** 30 / **AUSD:** 28 / **KK:** 30 / **GE:** 30 / **Stufe:** 31/44 / **WEP:** 15.000 / **KEP:** 190.000 / **HKW:** Großes Kris / **TYP:** S / **Name:** „Seelenflamme“ / **AW:** 26, 9 / **VW:** 25,7 / **KKB:** +10 / **BSP:** 1W10 + 15 / **IW:** 118 / **M/B:** Solo & Block +2, IW+25%, Opfer verliert zusätzlich 2W10 PG, Killattacke: 27 / **2. HKW:** Langbogen / **TYP:** FKW / **Name:** Rubinbogen / **AW:** 27 / **KKB:** +15 / **BSP:** 2W10 + 25 / **Reichweite:** 200m / **IW:** 80 / **M/B:** kein Patzer, Meister von 1-5, TT-Ergebnis -15%, verschießt magische Geschosse (normale Pfeile werden automatisch zu Rubinpfeilen; durchschlägt dadurch herkömmliche magische Schilde) / **Weitere Waffen:** schwerer Dolch, Totschläger / **VIP:** 398 / **KAP:** 2.550 / **B-KAP:** 280 / **2.VW:** 23 / **Rüstung:** beschlagene Lederrüstung – „Robe des Meuchelmörders“ / **SF:** 11 / **BBE:** 10 / **BE:** 16 / **M/B:** Gewicht wie NK, BE +1 / **Besondere Ausrüstung:** Halskette – „Ruhe des Zorns“ / **M/B:** muss der Verrückte eine Triebprobe ablegen erhält er einen Bonus von 40 % /



groschlächlige, vergängliche Dinge der Zerstörung. Die Menschen haben nur wenig von den Ogern zu berichten, denn was die Menschen nicht kennen, das fürchten sie. Daher stimmen sie mit den Orks über ein, dass die Oger nur eine Plage irgendeines Gottes oder ein missglücktes Experiment eines Zauberers sind. Dies ist wohl auch der Grund, warum viele menschliche Königreiche lange Zeit Hetzjagden veranstalteten und Gräueltaten an diesem Volk übten. Erstaunlicherweise sind es die Zwerge, deren Steintafeln schon aus alter Zeit von den Ogern und ihren Taten berichten. In der großen Ratshalle von Thung-da-mor finden sich Einträge aus den Jahren vor der Zeitwende:

“... Und wieder rollen die riesigen Kriegsmaschinen der Oger gegen unsere Mauern an. Angetrieben von den dumpfen Trommelschlägen und den einpeitschten Worten ihrer Führer stürmen sie mit Welle um Welle gegen unsere Mauern. Ihre Wildheit und ihre pure Kraft machen ihre doch eher simplen Taktiken mehr als wett. Wenn nicht bald Verstärkung hier eintrifft, werden sie uns einfach überrennen oder in unseren Tunneln einsperren. Doch lieber soll mein Barte abfallen, als dass ich mich kampflos diesen Bestien ergebe! ...“

Seit wann die Oger auf der flachen Erde wandeln, kann damit zwar noch immer nur gemutmaßt werden. Es scheint wohl auch sinnlos einen Oger danach zu fragen, denn bis auf einige gewitzte Händler und glückliche Abenteuer, hat noch niemand eine Begegnung mit den Hünen in der Wildnis ohne einen Kampf überstanden.

Das Volk der Oger sollte jedoch nicht als blutrünstigen Schlächter ohne Hirn und Verstand verkannt werden. So stellt sich die Frage, welche Wesen die Oger sind. Eine generelle Antwort gibt es dazu wohl nicht wie auch Oumbrash, seines Zeichens Forscher und nebenbei bemerkt Halborkmagier zu berichten weiß. Seinen Aufzeichnungen und Vorträgen an verschiedensten Bildungseinrichtungen von Tanaris sind fol-

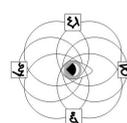
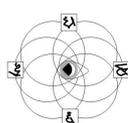
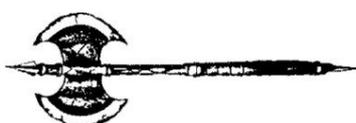
gende Kernaussagen jedoch einige Kernaussagen zu entnehmen.

“... Die Oger leben meist in größeren Gemeinschaften von bis zu 200 Wesen in möglichst unzugänglichen Gegenden, wahrscheinlich auch, da die anderen Rassen in den Jahrhunderten zuvor ebenfalls nur Krieg mit ihnen geführt haben. Es ist eine falsche Annahme, dass man diese Hünen stets nur in Bergen oder Hügellandschaften antrifft. In den Tiefen der Icelands wurden ebenfalls schon riesige Wesen gesichtet, deren Statur und Äußeres mit den Ogern in anderen Ländern vergleichbar ist. Ebenso berichten Reisende und Forscher von Sichtungen ähnlicher Wesen in den Dschungeln und Urwäldern, allen voran dem Verzauberten Wald und den großen Wäldern von Sumat. In den westlichen Waldgebieten von Xur sowie in Carrom und Erendor hingegen wurden bisher keine Ansiedlungen gefunden, was nicht heißt, dass es solche nicht gibt, denn die Oger leben lieber unentdeckt im Verborgenen.

Der durchschnittliche Oger wird nahezu 3,50m groß, wobei weibliche Oger etwas kleiner sind. Ihre Körper sind meist gut genährt, wenn nicht gar fett, wobei einige Exemplare auch wandelnde Muskelberge sind, doch dazu später. Oger haben meist keine Haare bzw. allenfalls an ihrem Hinterkopf, welche sie meist in einem langen Pferdeschwanz zusammenbinden oder flechten. Ihre Sprache erscheint Unwissenden als rudimentäres Gegrunze,

doch Oumbrash sieht einige Ähnlichkeiten mit Worten der Orksprache, daher ist davon auszugehen, dass sie doch eine eigene haben; einige Oger sind übrigens sehr wohl normaler Sprachen mächtig und

daher ist davon abzuraten, Beleidigungen in Hörweite der Hünen loszulassen. Das Erscheinungsbild der Oger differiert jedoch stark. Wurden in den Icelands riesige, teilweise mit Eis bedeckte, aber gut gepanzerte Oger gesichtet, sind die Oger der südli-



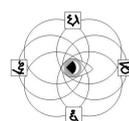
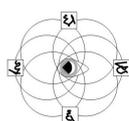
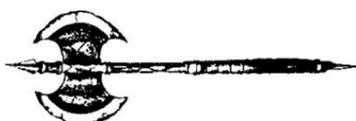
cheren Länder meist nur spärlich bekleidet. Die Oger in den Tiefen der Waldgebiete sollen gar komplett nackt umherstreifen. An anderen Orten wurden Oger jedoch auch in normaler Kleidung bzw. schwerer Rüstung gesichtet, doch dies ist wohl eher die Ausnahme. Neben der Kleidung unterscheiden sich die Oger auch in ihrer Hautfarbe. Richtung Norden wird der Hautton zunehmend weißer, während der Teint Richtung Süden zu einem Braunton tendiert. In den Ländern dazwischen handelt es sich meist um eine stahlgraue Färbung. Ausnahmen bestätigen hier natürlich wieder die Regel. ...“

Oger sind pure Kraftprotze und stecken jeden Barbaren in Tasche, allerdings nicht bildlich gesprochen. Ihre Kraft und vor allem ihre Wildheit machen sie zu furchtbaren Gegner im Kampf, denn sie schwingen meist riesigen Keule und Äxte, manchmal sogar Schwerter. Sie leben meist das Leben eines Kriegers und sichern sich ihr Essen entweder durch Überfälle und Raubzüge oder als Söldner unter Heerführern, die ihresgleichen akzeptieren. Nur wenige Oger scheinen zu jagen oder Nahrungsmittel zu sammeln. Landwirtschaft gibt es bei ihnen nicht, allenfalls die Zucht riesiger Ochsen, den so genannten Ur-Taplas. Die Beschreibung des Chronisten Weyvorian indes scheint auf jeden Fall zutreffend. Die handwerklichen und architektonischen Fähigkeiten der Oger sind begrenzt. Ihre Arbeiten sind stets schnörkellos und zweckmäßig, doch dabei meist klobig. Doch zeigt sich in ihren Bauten, Waffen und Belagerungsmaschinen auch eine gewisse Schläue, die manchen unvorsichtigen Burgherren oder Wanderer das Leben gekostet hat. Nicht umsonst, konnten sie in vielen Gegenden lange unentdeckt siedeln oder ganze Festungen überrennen. Erstaunliches mussten auch viele Magier feststellen, als sie den ein oder anderen Teleportationszauber falsch anwandten und mitten in einem Lager der Oger herauskamen. Es winkt den Unglücklichen nicht immer ein sofortiger Tod, sondern unter Umständen wollen die Hünen gerne mehr über ihren ungebetenen Gast wissen. Jeder kann sich gerne selbst ausmalen, was dies heißt.

Wie die Oger sich organisieren ist nicht ganz sicher und es kann nur gemutmaßt werden. Während einige Oger lieber alleine oder in recht kleinen Gruppen leben, hat sich der Großteil wie bereits oben erwähnt in Gemein-

schaften und größeren Gruppen zusammengeschlossen. Diese Siedlungen unterstehen meist dem mächtigsten Krieger oder in ganz seltenen Fällen werden die Oger von einem magiebegabten Anführer geleitet. Jene Ogerzauberer sind recht bizarre Wesen. Durch eine Laune der Natur (?) sind ihnen zwei Köpfe gewachsen, was ihnen den Namen Ettin gebracht hat, was in der Sprache der Zwerge so viel wie „Doppelkopf“ bedeutet. Die Ettins sind seltsame Wesen, nicht nur wegen ihres Äußeren, sondern auch wegen ihrer gespaltenen Persönlichkeit, da jeder Kopf für sich alleine denkt. Dies kann unter Umständen wahrlich für verwirrende und teilweise lächerliche Momente sorgen, genauso jedoch sind diese Wesen mehr als unberechenbar und schwer zu durchschauen. Halborkmagier Oumbrash allerdings schwört darauf, einen Ogerzauberer mit nur einem Kopf getroffen zu haben. Die Regel scheinen jedoch jene Ettins zu sein. Die Magie dieser Zauberkundigen, aber auch ihre Schläue und Kreativität ist nicht zu unterschätzen. Alle Ogergemeinschaften werden von einem Anführer geleitet, teilweise von einem Krieger und einem Ettin gemeinsam. Interessant ist, dass die Ogerfrauen die gleichen Rechte wie die Ogermänner haben, eine Tatsache, die die Amazonen sicherlich auch gerne bei anderen Völkern sehen würden. Wie bereits erwähnt sind diese Gemeinschaften an abgelegenen Orten, gut versteckt vor neugierigen Blicken und Angreifern. Bisher ist nur eine Stadt der Oger bekannt: Gurm'schar. Jenes riesige Bauwerk soll in den Tiefen der Jcelands liegen, selbst unbehelligt von den Nebelelfen und bisher jeder Streitmacht getrotzt haben soll, deren Anführer töricht genug waren, die Feste anzugreifen.

Die Stellung der Oger in der tanarischen Gesellschaft heute, zu der vergangener Tage scheint sich auf den ersten Blick nicht wirklich gebessert zu haben, doch der Schein trügt. Noch vor Jahrzehnten wäre es undenkbar gewesen, dass in der City of Liberty Oger dem Handwerk der Gladiatoren nachgehen oder ogersche Leibwächter an Adelshöfen in Gorn. Alles in allem sind die Oger ein Volk, dessen Entwicklung noch nicht abgeschlossen scheint. Auch die Menschen waren zu Anfang nicht mehr Halbwilde, auch wenn einige Elfen meinen, dass sich in dieser Hinsicht nicht viel verändert hat. Betrachtet man die Entwicklung des Volks der Oger, so ist damit zu rechnen, dass diese sich bald viel mehr in die Geschehnisse auf



der Flächen Erde einmischen werden. Ungleich der Tatsache, dass sie nicht überall beliebt sind, hat jeder Warlord oder Adliger Verwendung für einen treuen Krieger, der es mit drei Barbaren auf einmal aufnehmen kann. Bisher sind schwer gepanzerte Ogerkrieger, in Bibliotheken studierende Ettins oder auf Märkten einkaufende Oger die Seltenheit, deren Anblick für Verwirrung und Aufruhr sorgt, doch dies wird sich wohl ändern.

Leider gibt es nicht viele wirklich objektive Werke über das Volk der Oger. Durchaus zu empfehlen sind jedoch "Oger - Eine Studie der Überraschungen" von Oumbrash, Yaisk 496 T.Z. und "Weg des Blutes" von Djark Darun, unbekannt.

Die Oger im Spiel:

Oger können fast immer und überall auftauchen. Ob in der Wildnis auf der Jagd oder in der Stadt als Leibwächter oder Söldner. Dabei sind die oben erwähnten gut gepanzerten Oger, Ettins oder gar einköpfigen Ogerzauberer eher selten. Die Intelligenz eines durchschnittlichen Ogers ist zwar nicht die größte aber ihre Muskeln lassen jeden Lästler verstummen. Einsetzbar ist diese Rasse auf jeden Fall in vielerlei Hinsicht. Vom böartigen, mordenden Monster bis hin zum treuen Begleiter, Helfer in Not oder gar Söldnerführer. Ob alleine oder in einer Gruppe machen Oger immer eine starke Figur.

Grundsätzlich gelten für alle Oger folgende **Sonderregeln:**

- durch ihre übergroßen Waffen zählen SSK in der RW als ZH und ZH als STG
- auf den Nahkampfschaden des Ogers werden des weiteren 10 BSP und 5 KKB hinzugefügt
- durch die schiere Größe der Oger wird die TAK-Probe eines Gegners um 3 erschwert
- Zerschmetterer: Rüstungen, Schilde und Waffen normaler Größe nehmen bei ei-

nem Kampf mit dem Oger zusätzlich 2W12 WF Schaden

- Blutsäufer: Oger sind gnadenlos mit ihren Gegnern. Sie pflegen das Blut ihrer Opfer zu trinken. Dabei regenerieren sie je 500 ml 2W20 VIP und 250 KAP.

Hier die durchschnittlichen Werte eines Ogers:

TAK = 23-30 / IW = 55-68 + Waffenfaktor / SF-TYP = WK-PP / SF = 4-12 / BE = 6-10 / WDG = ZH oder SSK / AW = 22-27 / VW = 18-25 / KK = 22-30 / VIP = 200-350 / KAP = 2000-2600 / B-KAP = 200-300 / 2.VW = 15-20 / INS = 25-30 / ST = 25-30 / RZ = 60-90, 70-90, 40-85, 35-75 /

KEP-Stärke = 3-5

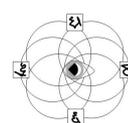
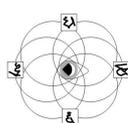
Besonderheiten:

- teilweise tragen Oger Helme, die stets unter die Kategorie 3 fallen!
- Mächtiger Hieb: Oger sind in der Lage, gewaltige Attacken auf ihre Opfer niederprasseln zu lassen. Im Kampf kann ein Oger diese Fähigkeit zweimal auf ein Opfer anwenden. Der VW des Opfers wird halbiert. Trifft der Oger wird die Rüstung des Opfers um einen SF-Typ gesenkt.
- Bluttausch: Die Wildheit der Oger ist eine ihrer großen Stärken. Je mehr Gegner unter ihren Schlägen fallen desto mehr steigern sie sich in einen Wahn der Vernichtung. Pro getötetem Gegner steigt der Solo/Block eines Ogers um 1 für diesen Kampf (Obergrenze ist ein Bonus von 5).
- Berserkertum: Manche Oger verfallen während des Kampfes in einen Berserkerrausch (ab einem Verlust von 1500 KAP besteht eine Chance von 20%, welche sich um je 5% je 100 KAP erhöht!); der Berserkerrausch dauert 1W4+2 ZE, während dieser Zeit erhöht sich der AW um 5 und der Solo-Wert um 3 (!) – jegliche Treffer gegen den Oger werden nach Ablauf der WD erwürfelt.



Hier die durchschnittlichen Werte eines Ettins:

TAK = 25-30 / IW = 53-66 + Waffenfaktor / SF-TYP = WK-KH / SF = 4-8 / BE = 8-11 / WDG



= SSK / AW = 20-25 / VW = 18-25 / KK = 20-28 / VIP = 190-300 / KAP = 1900-2500 / B-KAP = 180-280 / 2.VW = 15-22 / INS = 25-30 / ST = 23-28 / RZ = 55-75, 60-80, 50-90, 45-85 / KEP-Stärke = 4-5

Besonderheiten:

- Zwei-Geister: Ettins sind seltsame Wesen, deren Taten nicht immer einer gleichen Strategie folgen und daher schlecht einzuschätzen sind. Daher können Bezauoberungsversuche des Ettins nur schwer vorhergesehen werden (zusätzlicher Malus auf Übersinnliche Wahrnehmung von 5) und der VW wird im Nahkampf um 3 reduziert.
- Feuergänger: Die Zauberer der Oger müssen Feuerprüfungen bestehen, bei denen jeder normal empfindende Mensch sterben würde. Sie erleiden bei Hitzeangriffen - egal welche Art - lediglich halben Schaden. Selbst brennend kämpfen sie 5 ZE länger als erwürfelt.

Ettins beherrschen folgende Zauber je nach Auswahl:

Pater Zuns Heilen leichter Wunden (O), Pater Zuns Heilen schwerer Wunden (O), Abaris Umlenken von Geschossen (D), Roshis Glutnägel (D), Furcht von Mordin (D), Gladlyth-a-Krees Zauber der Panik (D), Hass des Bordor (D), Yllos Zerstörung der Vegetation (D), Pater Elrials Donnerschlag (D), Zad Khomis Himmelsverfälscherung (D), Morcas Sehen in Dunkelheit (P), Phineas Schweigen der Hämmer (P), Flügel der Khira (D)

Die Berichte über „einköpfige“ Ogerzauberer sind keine Legende. Diese Wesen verfügen über mehr Macht als die zweiköpfigen Vertreter und beherrschen daher über weitere Zauber:

Leonas Glasstahl (H), Ellemirs Feuerresistenz (H), Acrylics Feuerball (D), Dolths blendender Blitz (D), Ganthors Zerstören der Unsichtbarkeit (M), Ganthors Schutzbrecher (M), Unsichtbarkeit der Andraa (M), Flinkheit der Kazina (M), Gothors verzögerter Feuerball (M)

- KF: 25-30, ZP: 37-45, ZT: 20-30, MKZ: 200-280, ZAP: 1.000 - 1.900, WEP-Stufe: mind. 20

Lethon, 489 T.Z.

Der lethonische Thronfolger mobilisiert einen kompletten Polizeistaat, um Informationen über den Verbleib "des Schwertes" zu erhalten.

Fast 7.000 Menschen in Balung finden bei dieser Aktion den Tod, als sie von Militäreinheiten gefangen genommen und brutal verhört werden (was wiederum beweist, welche Macht alleine der Thronfolger in Lethon innehat). Alle Beteiligten stammten aus kriminellen Kreisen der Diebesgilden, teilweise auch aus Händlergilden.

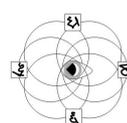
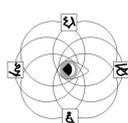
Das organisierte Verbrechen erleidet in ganz Lethon - Balung insbesondere - einen sehr schweren Rückschlag mit der Hinrichtung von landesweit etwa 9.000 Menschen und Halbmenschen.

"Das Schwert" kehrt wenig später in den Besitz des designierten Thronfolgers zurück.



City of Liberty, 499 T.Z.:

Reisende trauten ihren Augen nicht, als ein Schiff vom Himmel herab schwebte und ein Dock im Hafen der Stadt belegte. Die Ankunft schien bei den Hafnarbeitern keine größere Überraschung zu sein. Die Ladung wurde gelöscht und wieder neue an Bord gebracht. Am Bug des seltsamen Schiffes stand ein großer Barbar und begutachtete lächelnd die überraschten Anwesenden. Genaueres wird zur Zeit recherchiert, das Schiff scheint jedoch einem Händler zu gehören, dessen Name zur Zeit noch nicht bekannt ist.



Tosyum, 23.8.499 T.Z.

Die Geschichten über fliegende Schiffe häufen sich, auch wenn die wenigsten, die diesem Schiff begegnet sind, ihm keine Beachtung schenken.

Ein helles Schiff, das von den fast aus dem Erdboden gesprossenen Türmen von Imdacil aus fährt oder eher fliegt, ist bereits mehrfach gesichtet worden.

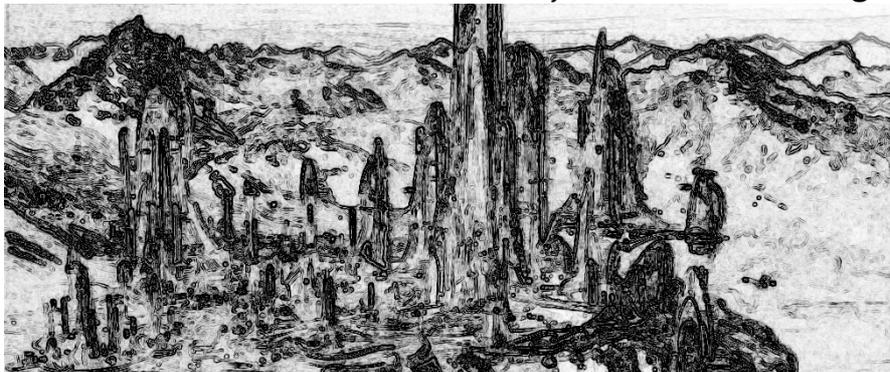
Es flog zur Verteidigung des unabhängigen Fürstentums Tosyum in den Grenzkonflikt gegen Carrom und wurde auch oft dabei gesehen, wie es von seiner Landeebene bei den Türmen in Richtung Nordosten aufbrach.

Zuletzt wurde es in Gandram gesichtet, wo nach der Vernichtung eines Dämons Überlebende aufgelesen wurden.

Noch immer ranken sich Gerüchte wie Geheimnisse um den Herrn (oder ist es gar eine Herrin?) von Imdacil, von wo aus das Schiff auf seinen Flug geschickt wird. Dass es zumeist ohne ein Zeichen der Ankündigung einfach aufkreuzt und dann wieder ebenso geheimnisvoll und schattenhaft, zumeist ohne Spuren zu hinterlassen, verschwindet, trägt nicht gerade zur Beruhigung der Herrscherhäuser bei, welche die Sicherheit ihrer Grenzen durch fliegende Schiffe gefährdet sehen.

Ravormos: Vogelfreier!

Wegen Mordes an einem unschuldigen Bauersmann, Verwüstung seines Anwesens, Diebstahl und Verschuldung der Verwittung einer Familie, Mord von vier Rindern und vier Schweinen ist ein Kopfgeld von 3.500 Gulden auf den Vogelfreien namens "Alatis" ausgesetzt. Ob dies sein Wirklicher Name ist, ist unbekannt. Laut Informationen einiger



Wachleute stammt dieser Wilde aus Harandon und ist unberechenbar. Chuzomanie ist nicht ausgeschlossen.

Man vermutet das er sich momentan in den Provinzen von Ravormos durchschlägt.

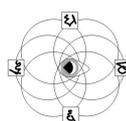
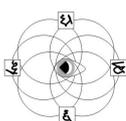
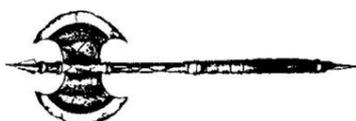
Tot oder Lebendig 3.500 Gulden.

Besonderer Ort • Besonderer Ort • Beson

Die Türme von Imdacil

Im Herzen Tosyums, einer ehemaligen Provinz der Theokratie Carrom, erheben sich die Türme von Imdacil, eine hoch in den Himmel ragende Stadt, die diesen Namen wohl verdient hat ob seiner Größe, nicht unbedingt aber jedoch wegen seiner Einwohnerzahlen. Die Halbmondfestung, wie sie auch genannt wird, entstand praktisch über Nacht. Zumindest hat niemand Bauarbeiten beobachtet und von heute auf morgen gab es die Türme plötzlich. Unzählige Gerüchte ranken sich nicht nur um die Gebäude selbst, sondern auch um deren Bewohner. Doch wie kam es dazu? Was ist die Entstehungsgeschichte der Türme von Imdacil?

Es begab sich im Jahr des Sogs, wie es die Magier von Yaisk getauft hatten, das Jahr 497 Tanarischer Zeitrechnung. In den Leuchtenden Bergen kam es zu stärkeren Unruhen, als der vom Wahnsinn geschüttelte Hexenmeister Zhorag seine Mietlinge in die umgebenden Gebiete entsandte. Seit neun Jahren bereits stürzte der Diener der Dunkelheit die Ordnung im Lande der Zwerge in ein unberechenbares Chaos, so dass selbst der rote Drache Yggdrogar aus seinem Jahrhunderte andauernden Schlaf geweckt wurde und fortan wieder die Geschehnisse der



Menschheit auf seine ganz eigene Art beeinflusste. Doch hier geht es nun darum, was der Aufstieg und der Fall des verrückten Zhorags, von dem man sagt, er habe seine gesamte magische Macht an ein simples Kartenspiel gebunden, mit den geheimnisvollen Türmen von Imdacil zu tun hat.

Der Barde Garlic pflegt, im Norden Tinors seine liebste Geschichte zum Besten zu geben, vorzugsweise in der berühmten Bardentaverne "Zum fröhlichen Barden" in Xaros. Angeblich arbeitet er an einem gewaltigen Opus zu diesem Thema, doch noch ist davon nichts bis zum Künstlerfestival nach Carrom oder zur berühmten Kunsthauptstadt Harandon gedrungen. Wie dem auch sei, auch der praktizierende Vergangenheitsforscher Henry Jonas Jr. aus der City of Liberty schrieb einige Traktate zu eben jenem Thema. Beide berichteten von unterschiedlichen Standpunkten, hoben verschiedene Aspekte der Geschichte hervor, ließen andere aus, übertrieben sicherlich hier und spielten jenes herunter, doch wie immer liegt die Wahrheit wahrscheinlich irgendwo dazwischen.

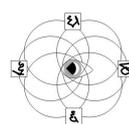
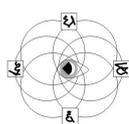
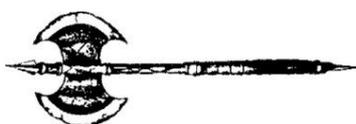
Beginnen wir nun also, die Schnipsel der beiden Erzählungen zusammen zu setzen. Dazu wird es – der geneigte Leser möge mir verzeihen – nötig sein, etwas ausschweifender auf eine Verkettung von Ereignissen zurückzugreifen, womit wir wieder zu Zhorag gelangen. Im Auftrag Hasrads des II., seines Zeichens Hochkönig der Zwerge im Königreich von Yith, sollte der wahnsinnige Querulant vernichtet werden, damit wieder Ruhe, Ordnung und vor allem Wohlstand im Zwergenreich einkehren möge. Wie dies gelang, kann bei den beiden genannten Quellen eingehender geprüft werden, das Ergebnis ist jedenfalls das gleiche: Der Hexenmeister wurde vernichtet, seine kleine Armee aufgerieben und in alle Winde Thyrons zerstreut. Ironischerweise hatte Zhorag mit seinen letztlich siegreichen Widersachern eines gemeinsam, nämlich, dass sie allesamt dermaßen dem gefallenen Cherubim in die Suppe gespuckt hatten, dass dieser sie kurzerhand äußerst unangenehm verfluchte. Doch diese Geschichte ist auch wieder eine andere, an dieser Stelle sollte ich erläutern, um wen es sich bei dieser umherziehenden Truppe handelte, nämlich mehrere Menschen und Halbmenschen fast aller Rassen. Zu nennen wären hier die bereits erwähnten Menschen Henry Jonas und Garlic von Tinor, die

Kriegerin Enjyana, der finstere und undurchschaubare Nekromant Dorotan sowie der eifrige Ritter Barnon von Valere. Die ebenso hübsche wie geheimnisvolle Zauberin Cegla Shivan war ebenfalls mit dabei und mehrere Halbmenschen. Diese waren Saphrina, eine unkonventionelle Hochelfenmagierin, der fröhliche Erendar Tom Grümuck und der geheimnisvolle Nebelelfenprinz Aduelphelion, um den sich Gerüchte über dunkle Geheimnisse ranken. Henry Jonas hat in seinen Texten verschiedene Beschreibungen dieser seltsamen Gemeinschaft verfasst, fest steht jedoch, dass es selten eine illustre Gruppe gab, die so tiefgreifende Veränderungen durchgemacht hat, doch dazu auch später mehr.

Zhorag war also tot und die Abenteurer strichen ihre wohl verdiente Belohnung ein. Nun berichten die Ausführungen des thingalischen Forschers, dass damit nicht nur eine uralte Prophezeiung in Gang gesetzt wurde, die vom bereits aufgeführten, leidgeprüften Nebelelfenprinzen Aduelphelion einst auf einer goldenen Plakette auf Tamoë gefunden wurde, sondern dass diese damit auch gleichzeitig endete, was nun wirklich nicht sonderlich einfach zu verstehen ist. Jonas schreibt dazu einen Bearbeitungshinweis bei der Beschäftigung mit zeitlichen Paradoxons, der da lautet: Lasst es einfach, es bringt nichts.

Entwirren wir das also, Jonas' Aufzeichnungen zu Folge übersahen die Abenteurer bei der Plünderung der ausbrennenden Festung ein Buch, das in einer Nische in Zhorags Arbeitszimmer verborgen war. Ein Buch mag an sich nicht weiter tragisch erscheinen, doch hatte es noch einen ungewöhnlichen Weg durch die Jahrhunderte vor sich. Eine Handelskarawane der Zwerge, welche von aufsteigendem Rauch über der zerstörten Festung angelockt wurde, war bei der Durchsuchung nach brauchbarem Material – das sich natürlich gewinnbringend weiterverkaufen lassen sollte – etwas gründlicher als die Abenteurer, die übrigens ab jenem Zeitpunkt spurlos aus der Geschichte verschwanden. Das Buch wurde gefunden, das Thema wurde von den Zwergen für langweilig befunden und später in entsprechend exzentrischen Kreisen verkauft.

Nun, viele Themen in Büchern werden von Zwergen als langweilig oder überflüssig abgetan, was über den tatsächlichen literarischen oder sachwissenschaftlichen Gehalt meistens nur aussagt, dass es dabei weder



um die von den Zwergen so geliebte Technik noch um die mindestens ebenso geliebten Schätze geht. Was also war das behandelte Thema in eben jenem Buch des Zhorag, das dieser so sorgfältig versteckt hatte?

Der Hexenmeister hatte sich mit einer bereits weit verbreiteten, aber oft angezweifelten Theorie beschäftigt, nämlich der Theorie der Neun Welten. Garlic setzt in seinen Liedern diese theoretische Zersplitterung der tanarischen Ur-Welt in eine metaphorische Analogie zur Zersplitterung von Zhorags geistiger Gesundheit, doch das ist pure künstlerische Kosmetik. Geistig zerrüttet oder nicht, der Hexenmeister arbeitete an Wegen, welche die anderen acht Welten von tanarischer Seite aus zugänglich machen sollten. Seine Ergebnisse waren bereits weit fortgeschritten, gemessen am Weg jedoch, der zur Vollendung noch nötig war, eher marginal. Waren es die Experimente, die der Wahnsinnige durchführte, welche die Leuchtenden Berge in den letzten Jahren zum Beben brachten?

Die tatsächlichen Prozesse dazu sind magisch-methodischer Natur und würden diese Abhandlung ungemein in die Länge ziehen, weshalb hier darauf verzichtet wird. Fest steht jedoch, dass diese theoretischen Aufzeichnungen, zusammen mit einigen praktischen Hinweisen Zhorags, ihren Weg in die Hände eines wissbegierigen Magiers namens Merrick fanden.

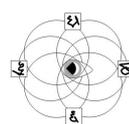
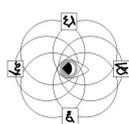
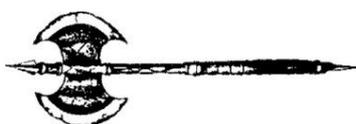
Merrick Perreth, ein Magier von bis dato zweifelhaftem Ruf, erhielt von da an mehrere mysteriöse Hinweise, den Theorien Zhorags nicht nachzugehen. Die Hinweise waren zunächst subtil, wie beispielsweise kleinere Ereignisse, die jeden ausgebildeten Sterndeuter und Wahrsager sofort abschrecken würden. Merrick, der ein solcher war, wurde jedoch von seinem Wissensdurst übermannt aus zweierlei Gründen: Er hasste es mindestens ebenso, über einen theoretischen Ansatz völlig im Unklaren zu bleiben, wie er unerledigte Angelegenheiten verabscheute. Die unvollständige Arbeit des Hexenmeisters - über den Merrick jedoch nichts in Erfahrung brachte, was möglicherweise sein größter Fehler war - war genau das, eine unerledigte Angelegenheit, über deren theoretische Grundlagen und praktische Auswirkungen der Magier absolut nichts wusste, aber selbstverständlich erfahren wollte. Nach diesen kleinen Symbolen erfuhr der Magier Träume, als er mit seiner neuen Lieblingsherausforderung Fortschritte

machte. Dort wurde er dann erstmals eindringlich gewarnt, seine Suche nach einem Weg zu einer der anderen acht Welten fortzusetzen. Die Bilder, welche diese Träume vermittelten, waren mehr als nur eindeutig. Plündernde Horden grotesker Kreaturen, Aufstieg teuflischer Mächte und Fall ganzer Königreiche, Herrschaft des Todes und Vernichtung ganzer Kulturen, brennende Städte und riesige Landstriche, die völlig verwüstet oder verödet waren.

Wochenlang haderte der Magier mit sich selbst. Sollte er weitermachen, der Forschung Willen? Alleine schon der Beweis, dass die Theorie der Neun Welten zutreffend sei, versprach Ruhm und Ehre nebst unzähligen neuer Forschungsmöglichkeiten. Die Neugier siegte schließlich und Merrick setzte seine Arbeit fort.

Letztlich, in der Nacht, bevor ihm der Durchbruch gelang, erschien ihm ein Wesen, das nun auch durch seine bloße Anwesenheit die Frage klärte, welche Entität dem Magier die Warnungen hatte zuteil werden lassen. Die Kreatur, welche keine geringere als der Wächter der Dimensionen war, forderte Merrick nun ultimativ auf, den letzten Schritt nicht zu gehen, da dies Tod und Vernichtung über die bekannte Welt bringen und die gesamte Ordnung ins Chaos stürzen würde. Gleichzeitig schien der Wächter jedoch zu wissen, dass er mit seinem Vorhaben scheitern und dass es für das Schicksal des Magiers sogar beinahe nötig sein würde, dass er diesen letzten Schritt eben doch unternehmen würde.

Sollte er wirklich die Arbeit einer ganzen Dekade einfach vergessen? Seine Bemühungen für den Fortschritt der flachen Welt einstellen? Dafür war Merrick viel zu ehrgeizig und so nahm er selbstsicher den Kampf mit dem Hüter auf. Die Macht des Magiers war damals schon mindestens ebenso groß wie sein Wissensdurst und sein Ehrgeiz, und obwohl der Kampf für Merricks Verhältnisse bereits übermäßig lang dauerte und der Hüter immense Schäden auf dem Anwesen des Magiers anrichtete, so trug dieser doch letztendlich den Sieg davon und die Kreatur verschwand im Äther. Der Siegestaumel überwog auch hier über den gesunden Menschenverstand, was zur Folge hatte, dass Merrick am folgenden Tag sein Experiment mit einem ersten praktischen Erfolg krönen konnte, fast zehn Jahre, nachdem er in den Besitz des Buches gelangt war, also in Jahre 507 T.Z. Die Erde erzitterte und



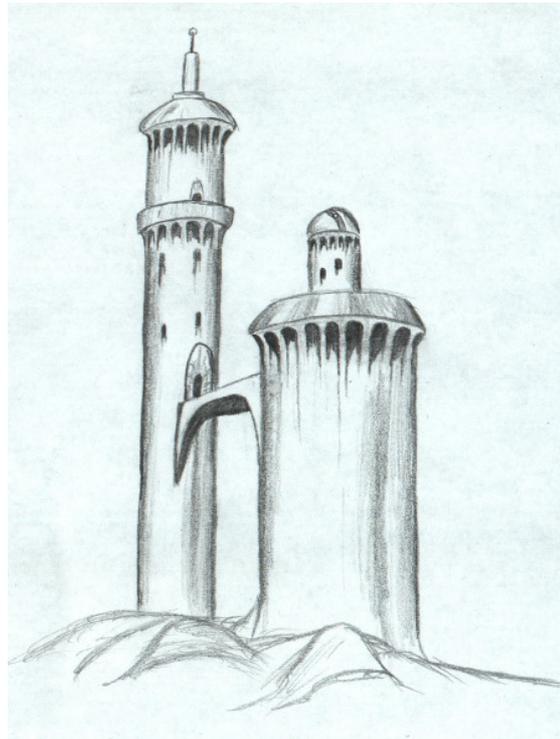
das Gefüge der Realität riss einen Spalt breit auf, als es dem Magier gelang, einen temporär existierenden Durchgang zu einer der anderen neun Welten zu öffnen.

Genauere Details sind ja hier nun wirklich unerheblich, jedenfalls gelang es nach etlichen weiteren Versuchen, ein dauerhaftes Portal zu öffnen. Dazu war es scheinbar nötig, einen weitaus größeren Riss im Gefüge zu öffnen, wozu wiederum eine größere Energie nötig war. Merrick entschied sich dazu, den Riss einfach ins Gefüge zu schlagen, indem er einen Kometen vom Himmel herab beschwor. Es dauerte fast zwei volle Monde, bis er den Einschlagpunkt des Himmelskörpers auf der flachen Welt ausmachen konnte, doch bis dahin war es schon zu spät.

Groß war da der Schrecken, als der Magier feststellte, dass die Bewohner dieser anderen Welt nicht gerade die Friedliebendsten waren und sich bereits daran gemacht hatten, durch das Portal hindurch die vergessenen Länder zu erkunden, denn eben dort war der Komet eingeschlagen. Zahllose groteske, grobschlachtige und ziemlich gewalttätige Kreaturen strömten innerhalb kurzer Zeit in neues Eroberungsgebiet und überrannten die unvorbereiteten Grenzgebiete im ersten Anlauf völlig. Ergebnis war, dass das östliche Tanaris über mehrere Dekaden hinweg in einen zähen Krieg gestürzt wurde und der Magier Merrick, nachdem er im Zorn zwei Stämme der Invasoren komplett vernichtet hatte, von Yaisk endgültig als Verräter gebrandmarkt wurde. Eine Eliteeinheit der Magier unter dem Kommando des Ratsältesten Melilot exekutierte Merrick schließlich unter schweren Verlusten, in eben jenem Raum, in dem er selbst wiederum fünf Jahre zuvor den Wächter der Dimensionen vernichtet hatte.

Zurück zum Buch, das all dies auslöste, oder eher gesagt zu jenen Abenteurern, die Zhorag 15 Jahre vor diesen eben beschriebenen Ereignissen niedergestreckt hatten. Auch sie wurden zuvor vom Hüter der Dimensionen aufgesucht, auch sie ignorierten die Warnung der Kreatur, wahrscheinlich motiviert von Gold und Ruhm. Um ihnen ein

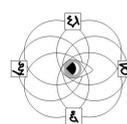
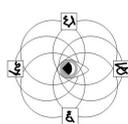
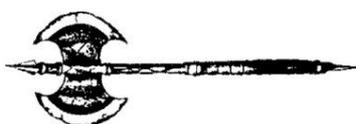
für alle mal die Konsequenzen ihres Handelns begreiflich zu machen – so behaupten zumindest die überlebenden Abenteurer – versetzte sie der Hüter mitten in die heiße Phase dieses Krieges, also angeblich fast 150 Jahre in die Zukunft. Nun mag der ein oder andere Gelehrte dies für völligen Unfug halten und mancher Priester dies als fantastisches Gestammel verwirrter Geister abtun, fest steht jedoch, dass jene Menschen und Halbmenschen verändert zurückkehrten.



Nach genauerer Recherche sagten Zeugen aus, dass sie einige Personen dieser Abenteurergruppe kannten und dass diese plötzlich und aus nicht näher feststellbaren Gründen um einige Jahre älter erschienen und Narben an Körper und Geist aufwiesen, die

vorher nicht da waren. Kritiker stützen sich jedoch eben auf diese Narben am Geiste, doch wir versuchen eine unvoreingenommene Zusammenfassung der Quellen.

Was diese Personengruppe dort in dieser angeblichen Zukunft für Abenteuer erlebte steht auf einem anderen Blatt, laut eigener Aussage kehrten sie jedoch voll beladen mit Erfahrungen, guten Ratschlägen und einigen rätselhaften Ausrüstungsgegenständen wieder in ihren Zeitrahmen zurück, just in jenen Augenblick, als sie entscheiden sollten, die beträchtliche Belohnung Hasrads des II. für den erfüllten Auftrag einzustreichen oder die Geschichte nachhaltig zu verändern und Merrick daran zu hindern, seine Forschungen zu betreiben. Offensichtlich hatten die Abenteurer bei ihren Erlebnissen viel über ihr Handeln und ihre Konsequenzen im Allgemeinen gelernt, denn sie entschieden sich dazu, das verhängnisvolle Buch abzu-



fangen, zu vernichten und dem Magier einen Besuch abzustatten.

Sie erreichten Merrick in seiner Heimstatt Noldome nahe der Ortschaft Argosline im Lande Argor noch rechtzeitig und übergaben ihm die Warnungen und angeblichen Tatsachenberichte über die eintretenden Konsequenzen, sollte er in den Besitz dieses Buches gelangen. Barnon brach direkt auf und fing die Karawane der Zwerge ab, erstand das Buch zu einem horrenden Preis und vernichtete es direkt. Als schließlich jeder wieder seiner Wege ging - Aduelphelion kehrte zusammen mit seinem besten Freund Tom zu seiner Sippe zurück, Henry reiste in die CoL zurück, Dorotan kümmerte sich zusammen mit Garlic um die schwer angeschlagenen Kameraden Cheklin und Saphrina - blieb nur die Zauberin Cegla bei Merrick in Noldome und gemeinsam erkundeten sie seltsame Artefakte, welche Cegla von ihrem Lehrmeister mitgebracht hatte. Gerüchte besagen, dass sie dabei ihre Gefühle füreinander entdeckt und noch im gleichen Jahr geheiratet haben sollen.

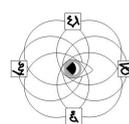
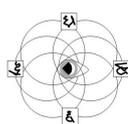
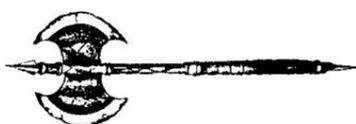
Währenddessen gelang es einigen der alten Abenteurergruppe, wieder in eine andere Sache hinein zu geraten, denn sie wurden in innerpolitische Ereignisse in Carrom verwickelt, genauer gesagt in der von der Theokratie okkupierten Provinz Tosyum am Golf von Thingal. Es ging dort um eine Thronfolge-Geschichte, ein von Carrom gedeckter Usurpator hielt den rechtmäßigen Thronerben gefangen und versuchte, ihm Informationen über Bodenschätze der Provinz abzupressen, während das Volk darbt und litt. Die genaueren Umstände können verschiedenen Aufzeichnungen dieser kurzen Periode entnommen werden, denn sie sind hier nicht von Belang. Wichtig ist, dass es den Kameraden mit ihren mittlerweile recht guten Beziehungen zu dem Magier Merrick und der Zauberin Cegla gelang, das Mysterium um einen mörderischen Vollmondreiter zu lösen, den wahren Erben zu befreien und den Thronräuber zu vernichten. Dass dabei fliegende Schiffe und Kampfgruppen beschworener Kreaturen zum Einsatz gekommen sein sollen, welche es sogar mit den Rittern des Theokraten aufgenommen haben sollen, wurde zuerst in den Bereich der Gerüchteküche verwiesen, bis man später jedoch wieder darauf stieß, wie wir bald sehen werden.

Nach einigen darauf folgenden Verhandlungen gelang es dem Magier, von Fürst

Blaskos von Udai etwas Land in der Baronie Tosyum zu erhalten. Merrick bestand auf einem genau abgesteckten Gebiet, das er vorher fast auf den Meter genau berechnet und bemessen hatte und er lockte den Fürsten mit Versprechungen über wirtschaftlichen und außenpolitischen Aufschwung Tosyums. Nach dieser langen Periode der Schreckensherrschaft des Usurpators Di Brasi waren das genau jene Aussichten, welche dem Volk von Tosyum wieder die Hoffnung auf ein besseres Leben stärken würden, also sagte der neue Fürst zu. Mit der Befreiung und vor allem der nach Westen vorgenommenen Sicherung der Provinz war schon ein Weg in eine aussichtsreichere Zukunft eingeschlagen worden, zudem war das Gebiet, auf das Merrick und Cegla abzielten, sowieso nicht durch die jahrzehntelang gejagten Bodenschätze gekennzeichnet sondern nur durch eine von Felsnadeln aus nahezu unmöglich zu bearbeitendem Granit gespickte Landschaft. Einige dieser dicht beieinander liegenden Felsformationen ragten Schätzungen zufolge 100 Meter hoch in den tanarischen Himmel, ganz wenige erreichten sogar mit 400 Metern eine deutlich andere Größen dimension, also war der Aufwand, dort Abbau zu betreiben, jenseits des Ertrags.

Am 16. Schneemond des Jahres 499 T.Z., noch in der letzten Nacht der Feierlichkeiten anlässlich der Befreiung des Fürstentums, machten sich die beiden Zauberer an ihr Werk auf ihrem neuen Land. Niemand war dabei Zeuge, als sie die Energien für einen gewaltigen Zauber kanalsierten, der angeblich von einer Schriftrolle gesprochen wurde, doch es musste niemand dabei sein, um die Auswirkungen zu spüren: Die Erde in Tosyum bebte und zitterte, die Luft wurde dünn und lud sich mit Energien aus den Kraftlinien der Welt selbst auf. Das Donnern und Krachen war weithin zu hören, selbst die noch feiernden Menschen im 300 Kilometer entfernten Udai warfen sich ängstlich zu Boden, als ihre Stadt von Erschütterungen und dumpfen Grollen erfüllt war.

An dieser Stelle soll am Besten der Bericht des Erzmagiers Melilot eingefügt werden, welcher an den Ältestenrat von Yaisk gerichtet war. Der Erzmagier nahm, wie viele andere Magiebegabte der flachen Welt, die Erschütterungen wahr, die durch das Netz der magischen Kraftlinien verliefen. Er bemühte sich sofort beim Rat von Yaisk um einen Auftrag, dem Phänomen nachzugehen, und erhielt den Zuschlag. Vier Monde spä-



ter, im Wendenmond des neuen Jahres 500 T.Z., erreichte der Erzmagier schließlich den Ursprung der Erschütterungen. Hier nun sein Bericht:

„Wo vorher nur öde hohe Felsen das landschaftliche Bild prägten ragt nun ein Gebäude in den Himmel, ja, eine Vielzahl von Gebäuden. Schlank Türme mit hoher, dünner Spitze und breiter Basis, kleinere, dicke Türme, sie allesamt erheben sich um einen gewaltigen Felsenturm herum, jeder ebenmäßig glatt und aus glitzerndem, hellem Granit gefertigt. Die Spitzen einiger Türme werden von magischen Kugeln verschiedenen Durchmessers dominiert, die in den verschiedensten Farben schillern und von denen ein beständiges, leises Summen ausgeht. Die Kraft, die aufgewandt werden musste, diesen Ort auf einmal zu erschaffen, übersteigt alles derzeit Vorstellbare, und sie ist noch nicht verflogen. Es ist ungemein schwierig für durchschnittliche Magiebegabte, sich an diesem mittlerweile von geschäftigem Treiben erfüllten Ort auf ihr Zauberwerk zu konzentrieren. [...]

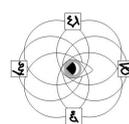
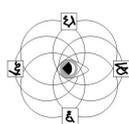
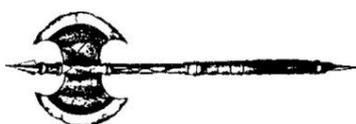
Mir wurde gestattet, die größeren Institutionen dieses gewaltigen, in auffälliger Halbmondform angeordneten Gebäudekomplexes zu erkunden. Ich begann also meine – aus Neugierde bedingte – mehrere Wochen dauernde Rundreise in diesem Labyrinth aus Kammern, Räumen und Hallen in steinernen Türmen in einer handwerklich geprägten Sektion der Festung. Dort besuchte ich zuerst den Zwergen Cheklin, Sohn des Nonrumi, der in einer Schmiede, wie ich sie bisher noch nie sah, das geheime Handwerk des Schmiedens von Runen durch den Runenmeister Karrl erlernte. Dabei zuzusehen wurde mir verwehrt und auf die Frage, wie Cheklin an die Räumlichkeiten innerhalb dieser Festung gelangt ist, antwortete er nur vielsagend von eingelöster Schuld. [...] ... fand ich ein erlesen ausgestattetes alchemistisches Labor vor. Die hier mit selbst mir unbekanntem Apparaturen erstellten Experimente, obgleich kaum anders als die bekannten, werden für einige Verwirrungen in Nephthis sorgen, da bin ich mir sicher.

Doch auch an die Religion wurde bei der Errichtung der Halbmondfestung gedacht. Ich fand mehrere Tempel und Schreine zu Ehren der Götter, ausnahmslos allen. Offenbar wird Religionsfreiheit ausgeübt und Undecim-Theismus toleriert, obgleich dabei wenig Wert auf Prunk gelegt wird. Tatsächlich fanden sich auch nur wenige Priester, diese jedoch zumeist in einem freundschaftlichen Disput über bestimmte Themen, die zu meiner großen Überraschung nicht theologischer sondern hauptsächlich naturwissenschaftlicher Art waren. Wer einmal einen Priester der Verdammnis und einen Vertreter der Weisheit über Didaktik bei den Abari oder die Wirkung eines Suds aus Gauza und Nachtschatten auf die Essgewohnheiten eines Erendaren hat diskutieren

sehen, der ist auch bald selbst davon überzeugt, dass diese Türme einen friedfertigen Hort des Wissens symbolisieren [...] ... eine sehr angenehme Atmosphäre, die mich beinahe den energieverzehrenden Druck auf meine Schläfen vergessen ließ. Mehrere Gehege waren systematisch in den Lesebereichen der Bibliothek verteilt, in denen sich vereinzelt Kreaturen der Lostserken-Spezies tummelten, jene Geschöpfe, welche die Aufnahme des Gelesenen und Gelernten in den Geist positiv beeinflussten. Wer auch immer hier etwas aus einem der scheinbar zahllosen Bücher las, konnte sich sicher sein, dass er davon auch profitierte. Der mir bisher unbekanntem Erschaffer dieser Festung hatte wohl an jede Annehmlichkeit im Sinne der Bildung gedacht, was jedenfalls meine Sympathie erzeugte. Leider wurde ich zu den inneren Zirkeln der Bibliothek nicht zugelassen. Wenn es hier draußen im öffentlichen Bezirk bereits mehr Material gibt, als ein Menschenleben zu lesen vermag, so steigert sich meine Neugier bei dem Gedanken an innere Zirkel des Wissens doch deutlich. [...]

Des Weiteren möchte ich auf wirtschaftliche Aspekte der Anlage eingehen. Für besonders erwähnenswert halte ich in diesem Bezug verschiedene Gewerbe-Einrichtungen, die ich in einer effizienten Konstellation ausmachen konnte. So sind Mühlen, eine Bäckerei und sogar eine Weberei nur die außergewöhnlichsten Einrichtungen dieser Art in der Zitadelle. Mir ist jedoch unbekannt, ob diese Nutzgebäude sich nachträglich angesiedelt haben oder von vorne herein geplant waren. In den äußeren Perimetern der Festung werden Felder bestellt, hauptsächlich mit Mais und Weizen, mit welchem als Getreidesorte mit den besten Backeigenschaften die örtlichen Mühlen und die Bäckerei beliefert werden. Die Versorgung der Anlage erfolgt autonom und autark. Ich wage die Behauptung, dass es sich bei den Bodenschätzen, um die sich hier in dieser Provinz die letzten Dekaden alles drehte, um den Boden selbst handelt, dessen landwirtschaftliche Nutzungsmöglichkeiten hier in Imdacil vorbildlich gezeigt werden. Dieser Name kommt übrigens nicht von ungefähr, ich fand ihn über einen Torbogen gemeißelt, der über eine Brücke zum Herzstück der Festung führte, den höchsten und größten Turm selbst. Da ich nirgends sonst eine Bezeichnung für die Halbmondfestung finden konnte, nehme ich an, dass der Name Imdacil Allgemeingültigkeit für die gesamte Konstruktion besitzt. Was er bedeutet oder ob er überhaupt eine Bedeutung hat konnte ich jedoch auch nach intensiver Forschung nicht herausfinden.

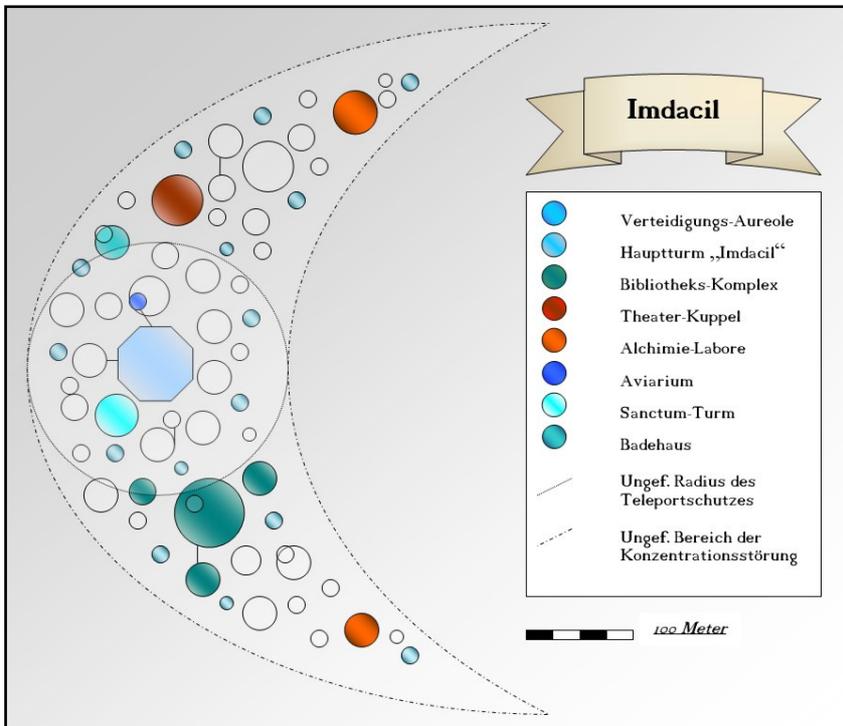
Die militärischen Möglichkeiten Imdacils blieben mir ebenfalls nicht verborgen. In die Außenmauern der aus dem blanken Fels gebrochenen Türme sind große Runen eingraviert, die gelegentlich aus nicht nachvollziehbaren Gründen aufleuchten. Ich vermute, dass diese Runen Schutzmagie beherbergen und zusammen mit der noch lange nicht verflogenen Restmagie des Erschaffungspro-



zesses zu den Konzentrationsschwierigkeiten beitragen. Mir fiel auf, dass der innere Bereich der Festung, allen voran der Hohe Turm und die inneren Zirkel der Bibliotheken, durch ein magisches Feld geschützt ist, welches nicht nur einen Einblick durch Zauberkraft verwehrt, sondern auch die mir bekannten Translokationszauber abwehrt. Ich schätze, dass diese Kraftfelder durch diese Runen nach Belieben ausgedehnt werden können und noch ganz andere Sachen abwehren können. Dies mag den Eindruck erwecken, dass die äußeren Bereiche Imdacils nahezu schutzlos seien, doch wurde ich Zeuge eines Ereignisses, welches mir gleichzeitig ein Gefühl der Sicherheit innerhalb des Geländes vermittelte als auch ein mulmiges Gefühl in der Magenrube. Ich beobachtete die Ankunft eines Greifen, der von einem Schwarm grässlicher Harpien verfolgt wurde. Wahrscheinlich wagen sich diese Bestien mittlerweile aus den Ausläufern des Torgas-Gebirges hervor. Als der Greif einen der

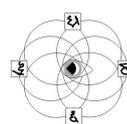
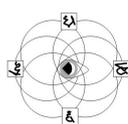
benden des Schwarms keifend und kreischend zurückzogen. Ein höchst beunruhigendes Schauspiel, welches auf ebenso eindrucksvolle wie zerstörerische Art und Weise das Verteidigungspotential von Imdacil aufzeigt. Offenbar soll sich, wer immer hier ein und ausgehen mag, sicher fühlen. [...]

... möchte ich aber noch kurz auf den innersten Turm eingehen. Je dichter man sich diesem höchsten, zentralen Kern der Festung nähert, der wahrscheinlich die eigentliche Zitadelle ist, desto ruhiger wird es und desto weniger Einwohnern begegnet man. Von der Form her könnte man ihn grob mit einer Sanduhr vergleichen, wobei der untere Teil leicht konisch ist und der obere Teil viel kürzer und daher stark konisch ist. Von meinen verschiedenen Positionen der Betrachtung aus gesehen schien es mir, als würde auf dem obersten Teil noch einmal ein kleiner Turm aufsitzen. Um die Engstelle der beiden Turmteile kreisen frei schwebend einige Felsbrocken und Gesteinstrümmer, umspielt von verschiedenen magischen Symbolen, von denen mir einige bekannt sind, andere hingegen völlig unbekannt. Entweder sind diese Felsbrocken Resttrümmer des Erschaffungsprozesses dieser Zitadelle oder sie erfüllen einen bestimmten, derzeit nicht offensichtlichen Zweck. Ich glaubte auch, einige größere Kristallformationen in diesem frei schwebenden Trümmerfeld ausmachen zu können, doch dies könnte auch eine Reflektion der Sonne auf den Granitbrocken oder ein Abglanz der manifestierten Symbole gewesen sein. [...]



oberen Türme erreichte, fand der Schwarm ein lohnenderes und weniger kampfbereites Ziel in Form einer Karawane von Planwagen aus Udai. Doch noch bevor sie ihre Klauen in die schutzlosen Händler versenken konnten, reagierte die Festung. Dies beschreibe ich mit Absicht so, da ich niemanden entdecken konnte, der Anweisungen verteilte oder Zauberwerk bediente. Einige der Türme, deren Spitzen mit den von mir bereits erwähnten magischen Aureolen gekrönt wurden, spieen Tod und Vernichtung auf die aggressiven Kreaturen. Einige der Harpien wurden von gezielten Blitzschlägen aus den Türmen komplett aufgelöst, andere wurden von Feuerbällen vom Himmel geholt. Einige andere scheinbar zufällig ausgewählte Zauber fanden dabei ebenfalls Verwendung und sorgten dafür, dass sich die Überle-

auch ein Handelszentrum, wie mir scheint. Eine anreisende Karawane beschrieb ich ja bereits, doch versorgen diese nicht die Türme selbst mit Material sondern die frisch eröffneten Läden der Händler innerhalb der Festung. Auch die Handwerker werden mit Rohstoffen beliefert, beispielsweise die Schmiede, die Weberei und das kalligraphische Institut. Bei der Belieferung Imdacils habe ich während meines Aufenthaltes bereits zwei verschiedene Schiffe gesehen. Da Imdacil keinen Zugang zu einem Fluss oder gar einer Küste hat, ist dies umso bemerkenswerter, da die beiden Schiffe flugfähig sind. Solcherlei Magie ist beneidenswert. Eines der beiden Schiffe konnte ich bereits identifizieren. Es handelt sich dabei, den Beschreibungen zu Folge, um das Schiff, das



kürzlich beim Handel mit der City of Liberty gesichtet wurde. Beide Schiffe legten zu unterschiedlichen Zeiten an einem der oberen Türme an, der bereits mit entsprechenden adäquaten Kaianlagen ausgerüstet war, was mich sehr verwunderte. Offensichtlich wurde bei der Erschaffung der Türme bereits fest mit solcherlei Belieferung gerechnet. Das zweite Schiff ist mir unbekannt, da es aber über mehrere Wochen hinweg bei Imdacil auftauchte und mitunter tagelang dort ... nun ja ... <<vor Anker lag>>, drängt sich mir der Schluss auf, es gehöre zum Inventar der Festung, was meiner Ansicht nach nicht nur das wirtschaftliche Potential Imdacils ungemein erhöht sondern auch das militärische. Ein eigenes Aviarium, auf dem regelmäßig fliegende Kreaturen wie der bereits erwähnte Greif landen, ein eigener Hafen in luftiger Höhe, hochmagische Verteidigungsanlagen, welche selbst das Ratsgebäude von Yaisk in den Schatten stellen dürften, eine autonome Infrastruktur, wachsender Handel, zunehmende wirtschaftliche Bedeutung und zudem das Grundgerüst der Anlage, die gewaltige Bibliothek; all dies dürften Faktoren sein, die Imdacil nicht nur zu einem besonderen Ort auf Tanaris machen, sondern welche die Halbmondfestung auch zu einer ernst zu nehmenden Institution auf den verschiedensten Gebieten heranwachsen lassen werden.“

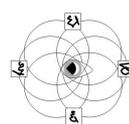
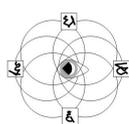
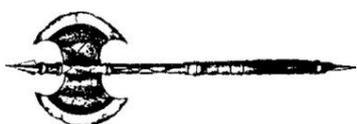
Merrick und Cegla selbst hat seit jener Nacht am 16.8.499 T.Z. niemand mehr offiziell gesehen. Einige Freunde, allen voran Henry Jonas, der Warlord Tyralion und der im tanarischen Norden eher unbeliebte Nekromant Zulugdush wollen mit ihnen wenig später noch gemeinsam den Jahreswechsel gefeiert haben, doch spätestens danach wurde es still um die beiden.

Tosyüm hingegen hat von den Türmen von Imdacil bisher tatsächlich wirtschaftlich und außenpolitisch profitiert. Anfangs strömten viele Magiebegabte in das Fürstentum, geführt von der Erschütterungswelle im Netz der Kraftlinien während der Erschaffung der Halbmondfestung, und ließen viel Geld in den Städten und Dörfern, ebenso wie all jene Gelehrten und Abenteuerlustigen, die danach von Gerüchten um die über Nacht entstandenen Türme angezogen wurden. Das in den Bibliotheken von Imdacil gehortete Wissen konkurriert derweil stark mit den bisherigen Bildungszentren der flachen Welt, der Tempelstadt Gomth, der City of Liberty, der Magna Bibliotheca von Yaisk und der lethonischen Nationalbibliothek von Balung. Die Neuerung, welche Imdacil so attraktiv macht, ist der öffentliche Bereich der Bibliothek, dessen Benutzung tatsächlich jedermann völlig kostenfrei gestattet ist. Zu-

mindest der Tempelstadt wird Imdacil jedoch so schnell nicht den Rang ablaufen, wofür schon alleine die Institution des obersten Gerichtshofes in Gomth mit seiner Zuständigkeit für Magiestreitigkeiten und Zauberpäntierung sorgt.

Erstaunlich ist es jedoch, wie schnell sich die Zitadelle in das Weltgefüge eingepasst hat. Nicht nur die direkte Konkurrenz mit den genannten Größen auf hauptsächlich wissenschaftlichen Gebieten, auch die wirtschaftliche Anziehungskraft und ganz besonders die Weltgewandtheit. Viele Bewohner der Halbmondfestung scheinen erstaunlich gut über die Geschehnisse in den bekannten Winkeln der flachen Welt informiert zu sein. Ob es nun endlich sinkende Preise in Tinor nach der schweren Inflation von 498 T.Z. sind, ein missglückter coup d'Etat in Carrom, ein Schiffsunglück bei einem Manöver im Marinehafen von Bellat oder die Nachricht über ein durch einen Sandsturm freigelegtes Ruinenfeld in der großen Wüste, in Imdacil weiß man das alles bereits schon. Wie dieser fast organisierte Nachrichtendienst funktioniert und ob auf solcherlei Meldungen auch Maßnahmen ergriffen werden ist ein Mysterium, das auf viele Besucher – falls diese überhaupt etwas davon mitbekommen – sehr anziehend ist.

Abschreckend wirkt jedoch häufig die Größe Imdacils auf viele Besucher; kennt man sich hier nicht aus, ist es ein Leichtes, sich zu verirren. Viele fürchten, dann von den Kreaturen, die gelegentlich zwischen den hohen Türmen umherfliegen, als Beute angesehen zu werden. Die Rede ist dabei nicht nur von den stolzen Greifen auf die Magister Melilot bereits zu sprechen kam, sondern auch insbesondere von einem Drachen mit blau-weißen Schuppen, der in regelmäßigen Abständen dort dabei gesehen wird, wie er um die Türme kreist und auf einem für normale Besucher unzugänglichen Turm mit einer Plattform landet, nur um wenig später wieder unverrichteter Dinge aufzubrechen. Doch nicht nur das verunsichert und verängstigt viele Menschen und Halbmenschen, die zu den Türmen wandern. Auch etliche eher unkonventionelle oder seltsame Besucher, die scheinbar gezielt mit geschäftiger Miene in der Festung umherstreifen, lassen Bedenken aufkommen. Diabolisten oder Nekromanten mit ihrem untoten Gefolge gehören dabei noch zu den eher gewöhnlichen Anblicken. Dunkle Robenträger mit finsterem Blick, unwirklich hübsch anmutende Hexen, Geis-



terschamanen, ja sogar mysteriöse Nebelelfen geben sich in Imdacil scheinbar die Klinke in die Hand und schrecken etliche Besucher ebenso ab wie die plötzlich aus dem Nichts auftauchenden Kreaturen, welche die Festung beschützen.

Diese wurden bereits ein paar Mal bei Zwischenfällen beschrieben. Scheinbar sind es beschworene Wesen, die aus den Schatten der Türme auftauchen und sich bei schweren Vergehen - große Menschenansammlungen ziehen ja bekanntlich auch schnell Kriminalität an - direkt zügellos in den Kampf werfen oder bei Streitigkeiten zwischen Händlern oder Bewohnern und Besuchern der Festung mit diplomatischem Geschick einschalten und die Kontrahenten trennen. Sind dies möglicherweise die Kreaturen, die bei der Befreiung Tosyums angeblich zum Einsatz kamen? Diese unheimlichen Wächter über die Festung, Schattenkreaturen oder Nebelkämpfer, wie sie von bisherigen Augenzeugen genannt werden, gepaart mit der Abwesenheit von eher irdischem Wachpersonal, hinterlassen oft eine Aura der Nervosität bei den Besuchern Imdacils.

Dies sorgt zusammen mit den anderen Faktoren - der ernüchternden Größe der Halbmondfestung, den Schwierigkeiten, die Magiebegabten bereitet werden, den bedrohlich wirkenden fliegenden Kreaturen und den nicht minder bedrohlich wirkenden Gästen - also dazu, dass bei vielen Besuchern Imdacils der erste Besuch auch gleichzeitig der Letzte war.

Imdacil im Spiel:

Viel gibt es zur Halbmondfestung eigentlich nicht mehr zu sagen. Die **Wächter-Schemen** reagieren auf Aggressivität und Arglist, man könnte meinen, die Festung habe ständig „Lapalas warnenden Zauber“ gewirkt und sende dann jene Kreaturen los, um Feinde von ihrem Vorhaben abzuhalten oder Streit zu schlichten - auch dies können die schattenhaften Wesen. Mit dunkler, rumpelnder Stimme schalten sie sich in den Streit ein und versuchen, die Beteiligten zu beschwichtigen. Dieses schlichte Reagieren auf solcherlei negativen Emotionen ist jedoch dem normalen Besucher unbekannt, was nicht gerade zu deren Beruhigung beiträgt. Selbst wenn sie es wüssten, wäre da immer noch dieses gewisse Unbehagen. Wie viele dieser beschworenen Wächter es in Imdacil gibt, ob sie ständig prä-

sent sind oder bei jeder Reaktion automatisch beschworen werden, ist nicht bekannt.

Die Werte eines Wächters von Imdacil:

TAK = 30 / IW = 75 / R-TYP = PP / SF = 12 / BE = 14 / Helm 3 / SF = 12 / AW = 2*25, 10 / VW = 25, 8 / ST = 27 / INS = 27 / HKW = ZH / BSP = 1W12+17 / KKB = 7 / VIP = 500 / KAP = - / B-KAP = - / RZ = 60/65/90/90 / KEP-Stärke = 5

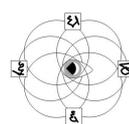
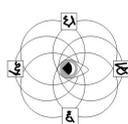
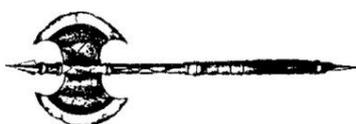
Besonderheiten:

- Die Wächter werden nicht von nichtmagischen Schusswaffen verwundet.
- Sie erleiden keine fortlaufenden VIP-Verluste und keine KAP-Verluste, da sie niemals unter Ermüdungserscheinungen leiden

Die um die Türme fliegenden Kreaturen sind übrigens völlig ungefährlich für den harmlosen Besucher. Die Aufgabe der Bewachung Imdacils überlassen sie getrost den Schemen. Da bedarf es schon einer nicht zu vernachlässigenden Bedrohung durch äußere Einwirkungen, um diese geflügelten Gäste inklusive des regelmäßig erscheinenden Drachens in einem Kampf zu erleben.

Was die **Konzentration** für Magiebegabte angeht, so betrifft der gleich aufgeführte Malus innerhalb der Festung und in drei Kilometern Umgebung davon nur jene Zak, deren ZP-Stufe kleiner ist als 57 **oder** deren WEP-Stufe unter 66 liegt. Ist eine der beiden Voraussetzungen erfüllt, halbiert sich der Malus direkt.

Der Malus reduziert sich, je mehr Zeit man in Imdacil verbringt. Bereits nach zwei vollen Monden beträgt er nur noch die Hälfte (betritt man Imdacil also mit ZP-Stufe 58, so wäre der Malus nach zwei Monaten nur noch zu einem Viertel auszuhalten, es sei denn, der Malus wäre dann geringer als der letzte Wert, der im Folgenden genannt wird). Nach einem Jahr beträgt der Malus nur noch 5 und der beständige Druck auf den Schläfen ist mittlerweile einem hintergründigen Summen gewichen, das man nur noch unterbewusst wahrnimmt. Er verschwindet allerdings erst dann ganz, wenn der Zak Stufen erreicht hat, die jenseits von durchschnittlichen Spielwerten liegen, weshalb hier darauf verzichtet wird. Keine magiebegabte Charakterklasse wird von dieser Regel ausgenommen. Ab dem Niveau eines War-



locks aufwärts wird darauf jedoch verzichtet, was hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt wird.

Der Malus auf den KF für die betroffenen Zak innerhalb des beschriebenen Gebietes beträgt 17. Nach zwei Monden also nur noch 8, nach einem Jahr 5. Der Malus wird niemals kleiner als 5. Charaktere in hohen Stufenbereichen dürfen jedoch ggf. Übersteigerungswerte dagegen aufrechnen.

Dieses starke magische Feld ist jedoch auch von Vorteil für Besucher, besonders für Magiebegabte. Ob es den Imdacil-Pilgern nun auffällt oder nicht, innerhalb des Areals, in dem auch der Malus auf den KF gilt, erhöht sich die Regeneration von VIP und KAP bzw. MKP und ZAP. In der Halbmondfestung regeneriert ein Charakter sowohl 2 VIP und 150 KAP als auch – falls der Charakter ein Zak ist natürlich – 3 MKP und 120 ZAP mehr pro 8 Stunden Schlaf, also zusätzlich zu der für den jeweiligen Charakter gültigen Regeneration. Das Tüpfelchen auf dem i ist jedoch sicherlich die MKP-Erhöhung beim Stufenanstieg.

Magiebegabte Charaktere erhalten 1W4+1 MKP zusätzlich auf ihre MKZ, sofern sie ihren Stufenanstieg im WEP-Bereich innerhalb der Halbmondfestung erleben.

Melilot hat bereits richtig beschrieben, dass Teleportationszauber bei Imdacil nicht zur Anwendung kommen können. Diabolisten und andere Zak, die sich eines solchen Zaubers bedienen, landen selbst bei genauer Ortskenntnis auf einem mittlerweile dafür bekannten Sammelplatz etwa zweihundert Meter außerhalb der Anlage. Einige Bewohner der Festung haben sich schon findig an diese Situation angepasst, indem sie eine Kutschenstrecke eingerichtet haben, die fußfaule Magiebegabte direkt von diesem Sammelplatz bequem in die Festung transportiert.

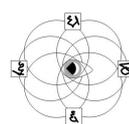
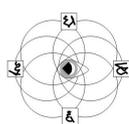
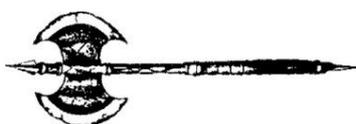
Der ganze Rummel um die aus dem Boden gestampften Türme hat jedoch einen nicht zu verachtenden Nachteil. Nachdem sich die Kunde über die Festung und vor allem deren Verteidigungsmöglichkeiten verbreitet hatte, fühlten sich einige Nationen und Herrscherhäuser, allen voran Carrom, davon fürs Erste so bedroht, dass bereits einige Entführungen von Besuchern vorkamen. Diese wurden von Soldaten oder unerkannt reisenden Agenten dieser Nationen abgefangen, nachdem sie Imdacil einen Besuch abgestattet hatten, und verhört. Worum es genau

bei diesen Befragungen ging und was die Soldaten wissen wollten, ist bisher nicht bekannt, doch stellen diese Übergriffe ein unschönes Risiko in Tosityum dar. Sie können jederzeit auftreten, dies bleibt dem Master überlassen. Dabei könnten Abenteurer zwischen die Fronten dieser Kidnapper und den Soldaten Tosityums geraten, die versuchen, die angespannte Sicherheitslage in den Griff zu bekommen.

Imdacil ist mittlerweile nicht nur ein geheimes kulturelles Zentrum, sondern auch ein **Handelsposten**. Einige Händler und Handwerker haben sich hier niedergelassen und Geschäfte gegründet. Besondere Verfügbarkeit besteht an alchemistischen Waren und Experimenten, an den Preisen und an der durchschnittlichen Verfügbarkeit anderer Waren ändert sich jedoch nichts.

Charaktere können Imdacil jedoch außerdem als Informationsquelle benutzen. Wie bereits beschrieben weiß man in der Halbmondfestung erstaunlich gut Bescheid über Vorgänge auf dem Rest der Welt. Je offensichtlicher das Ereignis im Ereignis-Gebiet ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass Bewohner (!) von Imdacil spätestens zwei Tage später darüber Bescheid wissen (ein Beispiel wäre es, wenn in Ravormos das Handelsviertel abbrennt. Ein fraglos offensichtliches Ereignis, das den wenigsten Ortsansässigen in der Region entgehen dürfte). Spezifischere Ereignisse, die zumeist hinter den Kulissen ablaufen, sind da schon schwieriger zu erfassen. Dabei dürfte es sich hauptsächlich um Regierungsumstürze bzw. deren Versuche, internationale Verträge, Handelsabkommen, Erforschungen und ähnliches handeln. Über derlei Vorgänge wissen hauptsächlich Bewohner des inneren Bereiches der Festung Bescheid, während noch geheimere Ereignisse wie etwa gezielte Komplote, organisierte Entführungen, Diebstähle und auf einen sehr engen Personenkreis begrenzte Vorgänge – wenn überhaupt – nur von den Bewohnern der innersten Zitadelle erfasst werden. Bei diesen ist es für durchschnittliche Besucher zudem unmöglich, Informationen zu erlangen. Alle vorgefallenen und erfassten Ereignisse werden jedoch verzeichnet, wobei offensichtliche und spezifischere Vorgänge schriftlich in Chroniken in der öffentlichen Bibliothek festgehalten werden.

Die Benutzung des öffentlichen Bezirkes der **Bibliothek** ist tatsächlich kostenlos in all seinem Umfang, der nicht gering ist. Zu fast allen Themen wird man hier fündig. Für jeweils 2500 Bücher ist ein Bibliothekar zuständig, der sich mit



dem ihm anvertrauten Inventar auch gut auskennt. Es dauert 2W10 Minuten, mit deren Hilfe den für das gesuchte Themengebiet passenden Inventarbezirk in der öffentlichen Bibliothek zu finden, 3W30+25 Minuten dauert die Suche auf eigene Faust durch die Ebenen der Büchersammlung.

Bücher, die sich mit gängigen Zaubern beschäftigen, finden sich im ersten inneren Zirkel der nicht-öffentlichen Bibliothek. Dieser Bereich ist für Magiebegabte aller Art kostenlos zugänglich. Weitaus kritischere Lektüre über Magie oder verbotene, unbekannte oder mit großer Vorsicht zu genießende Zauber finden sich im sechsten inneren Zirkel und bedürfen einer vorherigen Genehmigung. Diese wird nur sehr, sehr kritisch und nicht leichtfertig erteilt. Im siebten inneren Zirkel findet sich Literatur über die gefährlichsten, verwerflichsten und streng verbotenen Themen, Zauber, Ansichten, Strategien, Abhandlungen und vieles mehr. Diesen Bereich zu betreten ist nahezu völlig unmöglich und man sagt, dass selbst dort noch nicht die schlimmsten aller Bücher gesammelt wurden sondern noch tiefer in Imdacil.



Zauber • Zauber • Zauber • Zauber • Zau

In dieser Ausgabe der SIX MAGIC CIRCLES wollen wir euch nun einige neue Zauber für die Waldelfen vorstellen, die Iljardas erarbeitet hat. Die Zauber gestalten den Waldelfen stimmungsvoller und sind natürlich im angehängten Zauberblatt für den Waldelfen bereits enthalten.

Alianes Gaben der Natur

ZP: 40

WEP: 190

ZAP: 100 je Frucht

BMKP: 70

WD: #

RW: Berühren

Besonderheit: Nur auf Obst oder Gemüse anwendbar.

RZ: /

Die Waldelfenpriesterin Aliane hat mit diesem Zauber erneut bewiesen welche Macht sie über die Natur hat. Nach Jahren in den weiten Wäl-

dem von Kal'Barna tauchte sie beim Angriff der Orkhorden der Shael wieder auf. Sie brachte seltsame Früchte mit sich, deren Verzehr heilende Wirkung hatte. Die wunderschöne Elfe mit den goldenen Haaren half die Orks zurückzuschlagen und verschwand daraufhin wieder zwischen den uralten Bäumen des Waldes. Doch übergab sie einem Heiler der Elfen das Wissen dieses Zaubers.

Der ZAK benötigt eine Frucht. Ob es sich nun um Gemüse oder Obst handelt, ist hierbei egal. Durch Berühren und dem Wirken der Magie verleiht der ZAK dieser Frucht dann folgende heilende Kräfte:

- bei Verzehr einer Frucht erhält man 4W30 VIP und 600 KAP innerhalb von 2 ZE
- bei Verzehr von fünf Früchten werden nichtmagischen Krankheiten geheilt
- bei einem Breiumschlag aus drei Früchten werden Knochenbrüche innerhalb von 2 ZE geheilt
- bei einem Breiumschlag aus fünf Früchten werden innere Verletzungen innerhalb von 2 ZE geheilt
- bei Einnahme eines Trunks aus sechs zerkleinerten Früchten mit Wasser werden schwere innere Verletzungen, Paralysen sowie Schädelprellungen innerhalb 1 ZE geheilt (die Wirkung des Trunks hält 24 Stunden an)

Um die magischen Kräfte der Frucht in eine der gewünschten Wirkungen zu entfalten, muss nun lediglich eine KF-Probe gelingen (diese kann jeder ablegen).

Die bezauberten Früchte verderben jedoch genauso schnell wie ganz normale Früchte. Aber aufgrund der verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten sollte man auch darauf achten, welche Früchte man bezaubert. Findige Waldelfenzauberer wirkten den Zauber auch auf getrocknete Früchte. Da diese jedoch bereits etwas von der Kraft der Natur verloren haben, ist die Bezauberung 10% (ZAP & MKZ!) teurer.



Rurr Clevos dunkler Rächer

ZP: 44

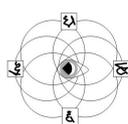
WEP: 260

ZAP: 450

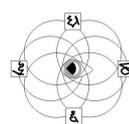
BMKP: 150

WD: #

RW: /



25



Besonderheit: Ein Ritual ist nötig.

RZ: /

Die Natur hat nicht nur ihre schönen und lichten Seiten. Nicht umsonst spricht der Volksmund von der Grausamkeit der Natur. Rurr Clevos, ein waldelfischer Thyronpriester, war und ist ein Meister dieser dunklen Künste. Clevos hat es sich zur Aufgabe gemacht Frevler und Zerstörer der Natur zu jagen. Ihm haben sich viele andere Waldelfen angeschlossen. Zerstörung und Tod im Namen der Gerechtigkeit pflastern seinen Weg. Clevos war es auch, der diesen Zauber schuf.

Der ZAK benötigt für diesen Zauber die Rinde eines Baumes, einen silbernen Dolch und ein natürliches Gewässer. Am Ufer des Gewässers spricht er nun die magischen Worte und ruft die Winde der Magie zu sich (=KF-Probe). Hiernach zerbricht er die Baumrinde und wirft diese ins Wasser. Nun schneidet er sich mit dem Dolch in die Hand, so dass sein Blut ebenfalls ins Wasser tröpfelt. Einige Tropfen genügen hierfür.

Hat die Beschwörung funktioniert, erhebt sich aus dem Wasser eine schattenhafte Gestalt. Dieses Wesen wartet nun auf die Befehle des ZAK, wen es töten soll. Das Wesen nimmt nur einen solchen Auftrag entgegen, spricht keine Beschaffungsaufträge, keine Botengänge noch sonst irgendetwas. Das Wesen eignet sich nur zum Kampf, aber diese Aufgabe erfüllt es vorzüglich.



Werte des dunklen Rächers:

TAK = 30 / **SF-Typ** = PP / **SF** = 12 / **BE** = 8 / **2*ZH** / **AW** = 27,10 / **VW** = 25,8 / **BSP** = 3W6+12 / **KKB** = +7 / **IW** = 85 / **VIP** = 350 / **KAP** = 2600 / **B-KAP** = +400 / **INS** = 30 / **ST** = 30 / **RZ** = 85/85/80/80 /

KEP-Stärke = 5

Besonderheiten:

- reist auf der Ebene der Geister (15 m pro Sekunde)
- erleidet nur halben physischen und elementaren Schaden; erleidet keinen fortlaufenden-Schaden
- benötigt keine Luft zum Atmen u.ä.
- keine TAK-Probe vor dem Kampf nötig
- immun gegen Zauber der Kategorie 4a mit Ausnahme des Zaubers „Pazuzus Exorzismus“
- gilt als magisches Wesen (gilt weder als Totengeister für den Geisterschamanen noch als Elementargeist)

Der dunkle Rächer ist ein Furchteinflössender Gegner. Er hat Fähigkeiten, die ihn zu einem perfekten Attentäter machen. Dadurch erscheint er urplötzlich und fällt über seine Opfer her. Der ZAK kann dem Wesen befehlen, ein einzelnes Wesen oder eine Gruppe auszulöschen. Dem dunklen Rächer ist dies gleich. Allerdings ist seine Zielstrebigkeit auch seine Schwäche. Findet er sein(e) Opfer wird er sich ohne Umschweife auf diese stürzen - egal welche anderen Wesen gerade anwesend sind.



Eldreds Macht der Bäume

ZP: 42

WEP: 220

ZAP: 100 pro Wesen, dann 25 pro ZE und Wesen

BMKP: 75

WD: 5 ZE

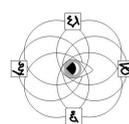
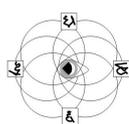
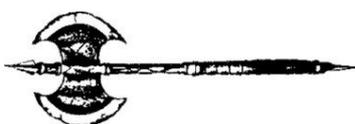
RW: 15 m

Besonderheit: Nur im Wald anwendbar - 2 ZE Konzentration.

RZ: /

Eldred ist ein Heiliger aus den Tiefen des Verzauberten Waldes. Der Großteil der Waldelfen lebt in den Wäldern von Kal'Barna, doch Eldred zog nach einer Vision mit einigen Gefolgsleuten in den Verzauberten Wald und lebt dort in einem uralten Tempel. Gerüchten zu Folge soll der Elf mit Bäumen sprechen und von diesen Unterstützung bekommen, wann immer diese von Nöten ist.

Der ZAK kann diesen Zauber innerhalb der RW auf alle Wesen anwenden. Die Wirkung bleibt dann für die RW in jeglicher Entfernung beste-



hen. Mit einer gelungenen KF-Probe sichert sich der ZAK das Wohlwollen der Bäume um sich herum. Diese verleihen dem Bezauberten einen Teil ihrer Kräfte. Während der Wirkungsdauer gelten dann folgende Boni:

- B.KAP *3
- KAP (k)-Verluste durch Anstrengung - 50 %
- Fortlaufende reduzieren sich pro ZE um 3/30 VIP/KAP
- ST-Proben werden mit einem Bonus von 5 abgelegt
- es gilt eine Regeneration von 5/ 50 VIP/KAP alle ZE
- jegliche körperliche Fertigkeiten-Proben (außer Kampf) werden mit einem Bonus von 5 abgelegt



Hygarions Tierhaftigkeit

ZP: 46

WEP: 280

ZAP: #

BMKP: 100

WD: 20 ZE + #

RW: /

Besonderheit: 5 ZE Konzentration, 2 KF-Proben

RZ: /

Die Waldelfen leben seit Jahrhunderten im Einklang mit der Natur und den Tieren. Sie wissen um Geheimnisse, die anderen Rassen gänzlich verschlossen sind. Einige Waldelfen leben sogar nicht in festen Städten, sondern ziehen mit Tieren durch die Wälder. Diese Elfen haben sich von der Zivilisation, sogar der waldelfischen, losgesagt und haben sich vollkommen ihrem tierischen Selbst hingegeben. Dabei haben sie Kräfte und Fähigkeiten entwickelt, die wahrlich beachtlich sind. Hygarion, ein uralter Priester, hat nach seinen Studien dieser Elfen einen Zauber verfasst, der dem Volk der Waldelfen zur Verfügung steht.

Der ZAK versetzt sich in tiefe Konzentration und lauscht in sein Inneres hinein. Er sucht das Tier, das in ihm schlummert. So dann kann er sich entscheiden welche tierische Form annehmen möchte, wobei jede Form unterschiedliche Kosten und Fähigkeiten hat:

Shiraz-Wolf: Diese pechschwarzen Wölfe leben in den tiefsten Wäldern von Kal'Barna. Sie sind nahezu 2 Meter lang und wiegen nahezu 100 kg.

Sie sind geschickte und vor allem gefährliche Jäger.

Kosten: 80 ZAP, dann 10 pro ZE

TAK = 30 / **SF-Typ** = LR / **SF** = 7 / **BE** = 15 / **2*SW** / **AW** = 27,6 / **VW** = 25,4 / **BSP** = 3W6+12 / **KKB** = +7 / **IW** = 95 / **VIP** = 300 / **KAP** = 2600 / **B-KAP** = +200 / **INS** = 30 / **ST** = 28 / **RZ** = 80/80/80/80 / **KEP-Stärke** = 4

Besonderheiten:

- doppelte Laufgeschwindigkeit eines Menschen (ca. 20 m/s)
- HKW gilt auf der TT als S
- hervorragendes Gehör und hervorragender Geruchssinn
- Infravision

Rigaz-Bär: Die riesigen Kolosse werden nahezu 3,50 Meter groß und bringen fast 900 kg auf die Waage. Sie sind Furchterregende Kämpfer und haben fast keine natürlichen Feinde.

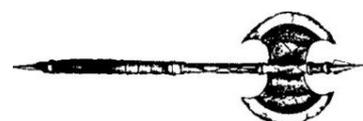
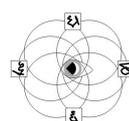
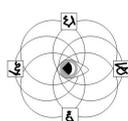
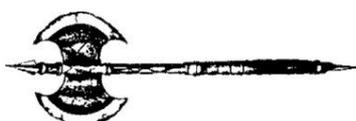
Kosten: 100 ZAP, dann 15 pro ZE

TAK = 30 / **SF-Typ** = KH / **SF** = 8 / **BE** = 9 / **2*SSK** oder **SW** / **AW** = 27,9 / **VW** = 25,7 / **BSP** = 4W8+16 oder 2W20+15 / **KKB** = +8 oder +10 / **IW** = 88 oder 92 / **VIP** = 300 / **KAP** = 2600 / **B-KAP** = +200 / **INS** = 30 / **ST** = 28 / **RZ** = 80/80/80/80 / **KEP-Stärke** = 4

Besonderheiten:

- verliert nur ab 150 KAP einen AW- bzw. VW-Punkt
- entweder Angriff mit 2*SSK = LSK+4 auf TT oder 1*SW= ZH auf TT
- auf der TT werden Kopftreffer wie gegen Helm Nr. 1 behandelt

Nuga-Bestie: Woher diese Wesen gekommen sind, weiß niemand, nicht einmal die Waldelfen selbst. Sie nahezu 2 Meter groß und gut 1,50 Meter breit. Ihr Körper ist hart wie ein Fels, so dass schon vermutet wurde, dass sie etwas Derartiges sind. Sie wiegen ca. 1.500 kg. Sie schlafen oft unerkant in den Wäldern und werden aufgrund ihres Aussehens oft mit einem moosbewachsenen Felsen verwechselt. Obwohl sie etwas langsam sind, stellen sie für unvorsichtige Reisende eine potentielle Gefahr dar.



Kosten: 150 ZAP, dann 25 pro ZE

TAK = 30 / **SF-Typ** = PP / **SF** = 12 / **BE** = 4 /
 2*SSK / **AW** = 27, 9 / **VW** = 25, 7 / **BSP** =
 4W12+20 / **KKB** = +12 / **IW** = 86 / **VIP** = 300 /
KAP = 2600 / **B-KAP** = +200 / **INS** = 30 / **ST** =
 28 / **RZ** = 80/80/80/80/
KEP-Stärke = 4

Besonderheiten:

- Treffer gegen es richten 5 VIP und 100 KAP weniger Schaden an (dies wird auch für die Bestimmung eines gelungenen Treffers verwendet!), FKW verursachen nur halben Schaden
- HKW = LSK +6 bzw. alternativ SF-Typ-1
- Nur halbe Laufgeschwindigkeit
- Für KK-Proben wird es wie drei Menschen gewertet
- Kopftreffer gegen es werden wie gg. Helm3 behandelt

Doch die tierischen Formen haben leider nicht nur Vorteile:

- Kommunikation nur noch auf telepathischem Wege.
 - Der Charakter vertraut seinen Begleitern nur noch rudimentär, da dies durch seinen menschlichen Geist noch durchgesetzt wird. Für Fremde gilt dies nicht!
 - In einem Kampf besteht immer eine 15% Chance, dass der Charakter in einen Berserker-rausch verfällt. Pro getötetem Gegner steigt diese Chance um 10%.
 - Während der Verwandlung ist keinerlei Zaubererei möglich.
 - Um sich frühzeitig zurückzuverwandeln muss dem ZAK eine KF-Probe +5 gelingen. Mislingt die Probe kann er diese erst in fünf Minuten wiederholen.
- Es hat also alles seine Schattenseiten. Wird der Charakter in Tiergestalt getötet oder bewusstlos, verwandelt er sich automatisch zurück.



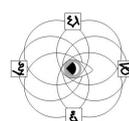
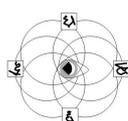
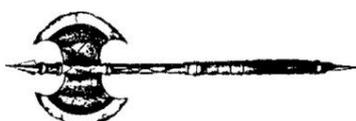
Die Vereinigung des Ushten Perelvor

ZP: 48
WEP: 300
ZAP: 350
BMKP: 150
WD: 1 Std.
RW: /
Besonderheit: Ein Ritual ist nötig.
RZ: /

Die alten Lieder und Sagen der Waldelfen berichten von großen, uralten Waldgeistern, den Hütern der Wälder. Diese Wesen erscheinen manchmal Reisenden in Gestalt majestätischer Tiere. Hirsche, Eulen, Bären, Wölfe und viele andere Gestalten sollen sie annehmen können. Diese Geister sind es, die Frevel an der Natur gnadenlos rächen und die Übeltäter einfach von der Erdoberfläche verschwinden lassen.

Der aufstrebende Waldelfenmagier Ushten Perelvor hatte sich einst zu Aufgabe gemacht, diese Wesen näher zu erforschen und falls möglich mit ihnen Kontakt aufzunehmen. Lange forschte der wissbegierige Magier, bis es ihm eines Tages gelang, den Geist des Waldes der Insel Tamoe zu erreichen. Lange sprachen die beiden ungleichen Wesen miteinander und als sich ihre Wege wieder trennten, hatte Ushten das Geheimnis erhalten, wie er die Geister rufen konnte. Der ZAK muss sich in einen größeren Wald begeben, wie immer entscheidet der Meister

über die Größe. Ein kleiner Hain wird sicherlich nicht ausreichen. So dann sucht er eine kleine Lichtung zwischen den Bäumen. Dort lässt er sich in der Mitte nieder und beginnt zu meditieren. Um sich selbst im Geiste zu befreien, muss ihm eine KF-Probe gelingen. Legt er diese erfolgreich ab, so fließt sein Geist ein in die Eindrücke der Pflanzen und Tiere des Waldes. Diesen Schock der Eindrücke muss er mit einer gelungenen ST-Probe verarbeiten, damit er das Ritual fortführen kann (ansonsten sitzt er nun

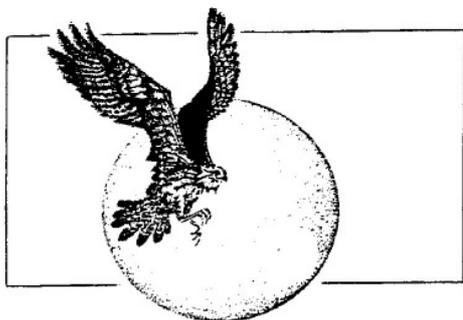


eine halbe Stunde auf der Lichtung, gewinnt 100 WEP und verliert 1W8 PG). Gelingt ihm die Probe, fokussiert er seine Gedanken und schickt sie bis tief in den Wald und in die Gedanken des Geistes des Waldes. Dieser wird nach einer vom Meister bestimmten Zeit reagieren (5-30 Minuten, je nach Masterentscheid und Situation). Der Geist wird daraufhin vor dem ZAK in einer Gestalt erscheinen. Nun ist es am ZAK zu zeigen, dass er würdig ist, die Aufmerksamkeit des Geistes zu haben. Mit einer gelungen AUSS-Probe gelingt ihm diese, ggf. kann der Spielleiter diese jedoch fördern bzw. erschweren.

Hat der ZAK das Ritual erfolgreich durchgeführt, so genießt er eine volle Stunde lang die Gunst des Geistes, welche sich wie folgend regeltechnisch niederschlägt:

- Keine TAK-Proben nötig
- Keine ST-Proben aufgrund von Knochenbrüchen
- Doppelte Ausdauer für körperliche Anstrengungen; kein KAP(k)-Verlust im Kampf
- Kostenlos „Bill Denbrouchs Ruf der Waldgeschöpfe“ und „Lamsars Sprache der Tiere“
- Mali auf RZ-Proben werden um 20% reduziert
- Alle Naturzauber erfordern nur halbe Kosten

Die Macht des Geistes verpufft nach der WD und lässt einen meist komplett ausgelaugten ZAK zurück, der fast augenblicklich in einen tiefen Schlaf fällt. Während dieses Schlafes regeneriert er die Hälfte der eingesetzten ZAP und MKZ. Elfen, die unter der Wirkung dieses Rituals stehen, erkennt man übrigens an den weiß glühenden Augen. Ushten Perelvor hingegen soll nun immerzu glühende Augen haben.



Die Kopierbeilagen

Auf den folgenden Seiten findet ihr wie gehabt Kopierbeilagen, die als Spielhilfen gedacht sind.

Waldelfen-Zauberblatt

Wie in der Kategorie „Zauber“ bereits angekündigt findet ihr hier nun im Anhang das brandneue Waldelfen-Zauberblatt.

Es enthält natürlich die in dieser Ausgabe der SIX MAGIC CIRCLES aufgeführten Waldelfenzauber.

Um den Rahmen nicht zu sprengen fällt der Anhang diesmal entsprechend geringer aus. Außer der Waldelfen-Zauberliste haben wir für diese Ausgabe keine weiteren Anhänge vorgesehen, deshalb gelangen wir jetzt direkt zum ...

Nachwort

So, nu habt ihr also die zweite Ausgabe der SIX MAGIC CIRCLES gelesen.

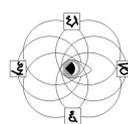
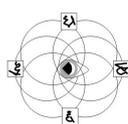
Wir hoffen, euch die Ausgabe in der gewohnten Qualität präsentiert zu haben, damit ihr damit euer Spiel und eure Hintergrundwelt etwas erweitern könnt.

Nach der Erstausgabe wart ihr ja noch etwas zurückhaltend mit Anregungen und Kritik, dennoch danken wir natürlich den wenigen eifrigen Lesern, die ihr Feedback abgegeben haben. Nun solltet ihr aber gemerkt haben, dass die SMC keine Eintagsfliege sein soll sondern uns auch in Zukunft durch die RUF DES WARLOCK-Welt begleiten soll.

Die beiden Plattformen für euer Feedback sollten euch mittlerweile bestens bekannt sein, zu beachten gilt hier, dass die zweite Community in diesem Jahr bereits auf eine neue Domain umgezogen ist. Ihr findet also www.ruf-des-warlock.de und www.imdakil.de (letztere anstelle der alten www.thedarkportal.de.vu Homepage) als Anlaufstellen, um fleißig an einer dritten Ausgabe mit Rat und Tat mitzuwirken.

Für Ausgabe 3 wollen wir nicht zu viel vorneweg nehmen, ihr könnt euch aber wahrscheinlich auf speziellere Ausbau-Informationen zu den Ogeren freuen.

An dieser Stelle möchten wir noch ein Anliegen für alle interessierten RdWler vortragen. Wie ihr



sicher gemerkt habt, tut sich an der offiziellen Front seit einiger Zeit nicht sonderlich viel. Die mal wieder für das erste Quartal 2007 angekündigten Produkte – neben dem Regelwerk erschien das lang ersehnte Werk „Von Menschen Hand“ unter dem neuen Arbeitstitel „Steinerne Träume“ in der Produktliste des Verlages - lassen nach wie vor auf sich warten.

Deshalb unser Aufruf: Lasst den Warlock nicht einschlafen!

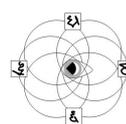
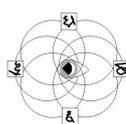
Meldet euch regelmäßig beim GAMES-IN-VERLAG mit der Bitte um Informationen über den aktuellen Stand der Dinge, ob per Mail an info@games-in-vlg.de oder telefonisch unter **0049-(0)89-555-767**.

Ihr wisst, nur steter Tropfen höhlt den Stein.

Das war's dann für dieses Mal, wir freuen uns alle gemeinsam auf eine hoffentlich erfolgreiche Ausgabe Nr. 3 der SIX MAGIC CIRCLES.

Den Acht zum Gruße

SMC-Team



Ruf des Warlock

Zauberblatt für Walddelfen

Name:

Zauberspruch	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit
Verteidigungs- und Schutzzauber													
Die Feuerresistenz der Ellemir	28	189	40		40	10/ZE	10 ZE	Ber.				20	RW für Moment der Anwendung
Wellerans Schutz vor Flüssigkeiten	28	192	20		30	1/min	10 min	4 qm				20	
Tindalos Schutz vor Schusswaffen	30	192	45		100		1 h		1			40	ein Kraut wird gegessen
Sheonans Giftimmunität	32	191	45		80/P		24 h					70	
Aranaidas Vertreiben von Dämonen	38	189	30		70	10/ZE	1 ZE					170	
Die wirbelnden Klängen des Schmitzel-Pitters	40	191	70		120	20/ZE	3 ZE					210	
Bannzauber über Elementargeister	42	191	40		45			Sicht.				230	1 Kraut; KF-Probe pro Wesen
Bayardos Schutzkugel vor Zauberei	44	189	60		130	10/ZE	1 ZE	2 m				250	keine ZE Konz.; "Ü.W." statt KF
Das Psi-Schild des Jaramon	44	190	45		#	10/ZE	5 ZE					260	Keine ZE Konzentration
Yabons Schutzkugel vor physischen Angriffen	44	192	35		65	10/ZE	1 ZE	4 m				250	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Die eiskalte Frostrüstung von Melgwyn	48	-	65		150	15/ZE	2 ZE	80 m				300	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Die Schutzwälle des Schreier	70	-	1		100+#		#					520	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Heilzauber													
Pater Zuns Heilen leichter Wunden	30	194	30		55			Ber.				40	ein Kraut wird verwendet
Sheonans Neutralisieren von Gift	36	195	50		80							130	
Pater Zuns Heilen schwerer Wunden	40	194	55		80			Ber.				190	ein Kraut wird verwendet
Alianes Gaben der Natur	40	SMC2	70		100#		#	Ber.				190	Nur auf Obst oder Gemüse anwendbar
Darjan Nakis Regeneration	45	193	#		60							270	1 Kraut (Hualp); ST-Probe
Die Reinkarnation des Sharannir	45	194	90		110		4 d					270	ein Kraut wird verwendet
Kampfzauber													
Der Sturm des Cyron	36	197	48		60	10/ZE	4 ZE	100 m				130	keine Bewegung ohne Spruchunterbr.
Die unsagbare Macht von Merrick dem Kritiker	40	-	35		50/150			5 m				190	direkt und ohne KF-Probe anwendbar
Totleb-Khans Zerstoren von Untoten	40	201	40		50/W			20 m				190	
Dolths blendender Blitz	42	197	35		75			30 m	3			220	RZ wird nicht durch AUSS beeinflusst
Tevis Clydesmiths Zerstoren eines Dämons	43	201	35		80		#	25 m				250	ein Spiegel wird bezaubert
Zauber zur Beeinflussung von Wesen													
Cheese-Mites Schlafzauber	30	203	35		36/P		#	20 m	3			50	RZ sinkt pro WEP-Stufe um 1%; #
Der Stillstand von Mordin dem Erbarungslos.	38	207	35		42	5/ZE	1 ZE	20 m	2			160	RZ wird nicht durch AUSS beeinflusst
Zauber zur Beeinflussung von Gegenständen													
	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit

Das Leuchten der Rhozi-Wide	28	213	20		45	5/ZE	2 ZE	10 m					10	nicht auf magische Gegenstände
Bortons eisernes Holz	30	209	25		60	10/min	2 min	8 m					40	nicht auf magisches oder Ebenholz
Der Seiltrick von Wilfried dem Erendar	34	214	25		45		1 Anw	#					100	
Corangers Artefakt	65	-	120		750		konst.	Ber.					470	5 Kräuter je Eigenschaft; KF-Probe +7
Tonkaros Runen	69	-	90+#		250+#		konst.	#					510	KF-Probe +5 muss gelingen
Befähigungszauber (nur Zak-Befähigung)	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit	
Der löschende Zauber der Ellemir	28	217	35		65		20 qm	2				20		
Der brennende Daumen des S. Jefferson	28	223	35		80		2 ZE					10		
Lamsars Sprache der Tiere	30	220	40		60		1 min	5 m				40	eine AUSS-Probe muss gelingen	
Pater Detlevs Seegang	30	222	40		155		12 ZE	400 m				50	eine zusätzliche KF-Probe	
Die Fallen der Tolar	32	223	28		60		3 ZE	30 qm				70		
Ganhors Zerstören der Unsichtbarkeit	32	217	40		60		1 ZE	25 m	4			80		
Meldorffs Erspüren von Lebewesen	32	221	25		55			40 qm				70		
Joshuas Identifizieren von Magie	32	220	28		40			20 m				70	ein Kraut wird verwendet	
Der Blattschuss von Guatama	32	BM2	35		90		1 Anw.	#				70		
Die Starre des Malone	34	220	35		60	10/ZE	10 ZE					100	mehrere; siehe Beschreibung	
Das Hellhören von Bianca der Hexe	34	215	25		55	10/ZE	5 ZE	10 m				100		
Werner von Wernersens Aufheben des Fluches	36	223	s.Buch		s.B.			Blick				140	nur v. gleich- o. niederstufigen Zak	
Hastads Spinnenklettern	36	218	30		60	12/ZE	6 ZE					140	KF-Probe alle 5 ZE	
Die Hammerhand von Ankmahr von Asrath	38	214	30		60	10/ZE	2 ZE					160	Keine ZE Konzentration nötig	
Rhett Buttlers "Vom Winde verweht"	42	222	45		70	1/min	60 min					220		
Das Gedankenlesen des Eugene	43	217	50		#			20 m				240		
Die Schriftrolle von Bruno dem Fragwürdig.	45	215	45+#		50+#							270	1 Kraut; nicht auf mag. Pergamente	
Hygarions Tierhaftigkeit	46	SMC2	100		#		20 ZE#					280	5 ZE Konzentration, 2 KF-Proben	
Die Vereinigung des Ushien Perelvor	48	SMC2	150		350		1 h					300	Ein Ritual ist nötig	
Gscheitles schneller Gedanke	53	-	90+#		30	5/ZE	12 ZE					350		
Befähigungszauber (Zak und andere)	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RW	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit	
Selims Gabe der Rede	28	227	25		50/min		#	200 m				20		
Das Chamäleon der Zoraima	28	227	30		30/P	10/P	5 ZE	10 m				20	direkt und ohne KF-Probe anwendbar	
Desdemonas Nehmen der Furcht	30	225	40		25/P			50 m	4			50		
Das Verschwinden des Ger-Vais	32	BM1	42		100			5 m				70	nur Humanoide; nicht auf mag. Holz...	
Die erträgliche Leichtigkeit des Milan	34	226	45		40/P		Boden	50 m				100	direkt und ohne KF-Probe anwendbar	
Der Körper des Jhary	36	226	35		40/P	10/ZE	12 ZE	Ber.	3			130		
Zips Wunder der Unterwasseratmung	36	227	25		45/P	20/min	2 min	Ber.				140	kein Folgespruch möglich	
Der Wasserläufer von Zwölf dem Elf	38	228	45		60	10/ZE	5 ZE	50 m				160	KF-Probe je ZE	
Eldreds Macht der Bäume	42	SMC2	75		100/P	25/P&ZE	5 ZE	15 m				220	Nur im Wald anwendbar; 2 ZE Konz.	
Ellemirs Körpertrick	43	225	60		50/P	10/ZE	5 ZE					240	KF-Probe je ZE und Wesen	
Erschaffung von natürlichen und übernatürlichen Wesen														Besonderheit

Shardiks Beschwören der Elementargeister	38	229	50			50/W									170	ein Kraut wird verwendet
Rurr Clevos dunkler Rächer	44	SMC2	150			450									260	Ein Ritual ist nötig
Erschaffung von Gegenständen und Zonen	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit				
Eliot Belts Erschaffen von Speise und Trank	30	230	25		60						50	ein Kraut wird verwendet				
Phineas' Schweigen der Hämmer	34	231	35		60	10/ZE	10 ZE	25 qm			100	die RW bewegt sich nicht mit dem Zak				
Das ewige Licht des Pater Galadriel	36	231	35		55		konst.	15 m			130					
Naturzauber	ZP	Seite	BMKP	NMKP	ZAP	ZAP/Z	WD	RZ	Anw	KFB	WEP	Besonderheit				
Der Regen der Katinka	28	234	30		70	5/2min	1 h	2 qkm			20					
Der Nebel des Sarannir	28	235	30		70	10/ZE	10 min	200qm			20	ein Kraut wird verbrannt				
Lamsars Macht über die Pflanzen	30	235	40		70+#	10/ZE	5 ZE	50 m			50	nicht auf magische Pflanzen				
Bill Denbroughts Rufen der Waldgeschöpfe	32	233	50		75		#	100 m	4		80					
Erendar Walters Pflanzenanalyse	32	234	25		45			5 m	3		70	RZ wird nicht durch AUSS beeinflusst				
Die lebenden Bäume des Kaleg Vogun	34	234	35		s.B.	10/ZE		200 m			110	KF-Probe alle drei ZE				
Der Wald der Römer	34	235	40		30/P	15/ZE	5 ZE	10 m	4		100	RZ sinkt je WEP-Stufe um 1%				

Reduzierung der WEP-Vergabe pro Spruch = 8 WEP