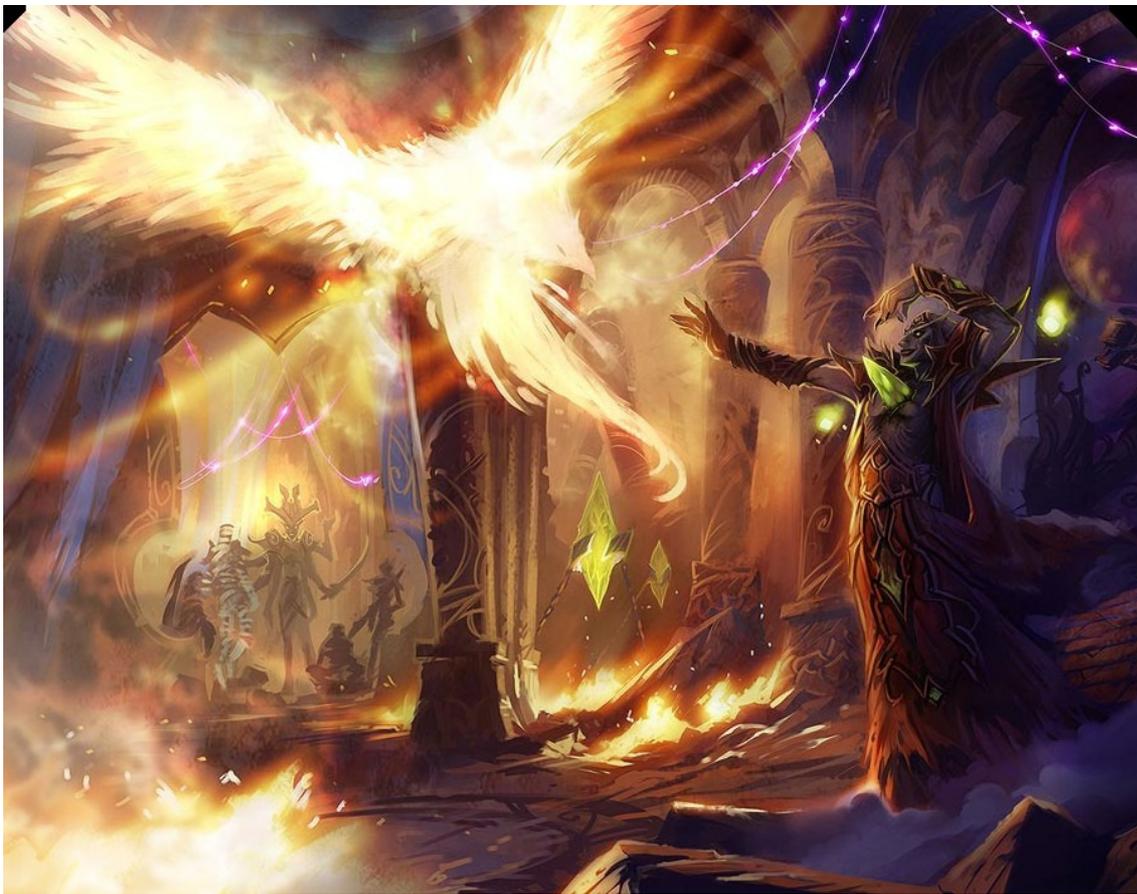


# Six magic circles



### Intro

Den Engeln zum Grube.

Die vorliegende Ausgabe 3 der SIX MAGIC CIRCLES hat langer gebraucht als geplant, eindeutig. Ein Umstand, den wir der Berufsttigkeit der Autoren und einigen anderen Variablen zu verdanken haben, wie beispielsweise der Winterkampagne, die mit dem „Sturm des Chadast“ am 21.11.2007 erfolgreich ihre Threads 6ffnete und seither ein gutes halbes Dutzend fleiiger RdW-Spieler (darunter die Autoren) in ihren Bann zieht.

Doch genug der Entschuldigungen und Rechtfertigungen, kommen wir zum Inhalt von Ausgabe 3.

Die mit einiger Wahrscheinlichkeit angekndigten Erweiterungen zu den Ogern drfen noch warten, wir wollten zunchst unsere Archive leeren, was offizielle Produkte angeht.

Daher findet ihr in dieser Ausgabe die letzten offiziellen Charakterklassen und Hintergrundinformationen, die nur in einem Abenteuerband erhltlich waren, nmlich die Alte, eine Aufstiegsklasse der Hexe, und den Feuerherrscher.

Passend zum Feuerherrscher taucht ein neuer Zauber aus der Feder von Iljardas auf, die NSC-Sektion wird aber diesmal von einer dunklen Kreatur eingenommen, wie sie die Flache Welt noch nicht gesehen hat: Godron Odhrean, einst ein einfacher Verfechter auf Seiten des Totengottes, der sich aufgrund eines Unfalles, wenn man das so nennen kann, zur Geiel etlicher Kreaturen Thongmors heraufgearbeitet hat. Doch lest einfach spter selbst die ungew6hnliche Lebensgeschichte des ehemaligen Diabolisten.

Damit nicht genug, als Vorgriff auf neue und weitere Charakterklassen und Ausbauklassen soll euch mit einer Ortsbeschreibung der Lichtung des Goldenen Herbstes, einem heiligen Ort fr alle Waldelfen der Flachen Welt, schon mal der richtige Geschmack fr Ausgabe 4 gebracht werden.

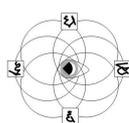
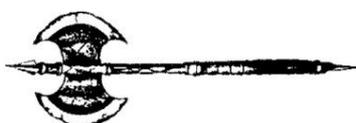
Die obligatorischen Tanaris-News, die wir diesmal v6llig uneigenntzig als kleinen berblick ber die Fortschritte der Winterkampagne nutzen, sowie ein paar weitere neue Zauber, diesmal aber aus der Feder von Medivh und angelehnt an

den vorgestellten NSC, runden diese Ausgabe auch schon ab.

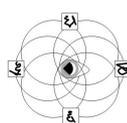
Als Anhang prsentieren wir euch dieses Mal einige Tabellen fr Zauberpatzer, eine bewhrte optionale Regel vom Imdacil-Team, die in der Winterkampagne bereits fr Unterhaltung gesorgt hat (zumindest fr die nicht betroffenen Zak).

Viel Spa beim Durchblttern und Lesen der Ausgabe 3 von SIX MAGIC CIRCLES.

Euer SMC-Team



1



Impressum:

*Six magic circles*

Nr.3 / April 2009

Fanzine des Fantasy-Rollenspiels „RUF DES WARLOCK“

Redaktion: Iljardas und Medivh

Coverentwurf:

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

Das Six magic circles-Logo: Iljardas

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

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

Der Inhalt	
- Intro	1
- Inhaltsangabe und Impressum	2
- Offizielle Hintergrundinfos „Die Feuerlande“	3
- Offizielle Charakterklasse „Der Feuerherrscher“	6
- Offizielle Hintergrundinfos „Die Majanen“	12
- Offizielle Charakterklasse „Die Alte“	13
- NSC-Beschreibung: „Godron Odhrea“	16
- Besondere Orte „Die Lichtung des Goldenen Herbstes“	19
- Tanaris-News	21
- Neue optionale Zaubersprüche	22
- Nachwort	24
- Anhang zum Kopieren: Zauberpater-Tabellen	26

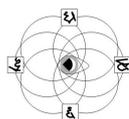
Ruf des Warlock ist ein eingetragenes Warenzeichen des GAMES-IN-Verlages. Die Verwendung dieses Titels im Rahmen dieser Zeitschrift stellt keine Verletzung des Copyrights seitens der Herausgeber dar. Alle Rechte liegen beim Hersteller und den Autoren.

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.

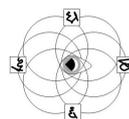
Die Autoren dieser Zeitschrift verfolgen keinerlei kommerzielle Absichten. Daher bitten wir bei Copyright-Verletzungen von rechtlichen Schritten abzusehen und Kontakt mit den Verantwortlichen aufzunehmen.

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

# Die Feuerlande

Über das Gebiet, das gemeinhin als die Feuerlande bezeichnet wird, sind mit Sicherheit ebensoviele Legenden und Unwahrheiten im Umlauf wie korrekte Informationen.

Selbst ein gelehrter und weiser Mann wie Wendolyn Smith ist so mancher Fehlinformation aufgesessen, als er vor Kurzem eine Abhandlung über dieses Gebiet veröffentlichte.

Die Feuerlande liegen im Osten von Tanaris und bedecken ein Gebiet, das von den Wäldern Kal'Barnas im Norden bis an die Grenzen von Morvem im Süden und von der Ostgrenze des sumatischen Reiches bis zum Beginn der östlichen Hochebenen von Vejar-Voll reicht. Schon aus der Entfernung bieten die Feuerlande einen seltsamen Anblick. Jenseits eines langsam versteppenden Streifens Niemandland, in dem fruchtbarer Boden allmählich zu kargem Felsgestein wird, beginnt plötzlich ein Bereich, der ständig von undurchsichtigem Rauch und Dampf umgeben ist. Wer in diese Gegend eindringt, den trifft die plötzliche Hitze im Inneren der feuchten Schwaden wie ein Hammerschlag. In einem ständigen Kreislauf verdunstet die Feuchtigkeit, steigt auf und kommt als Regen wieder herunter, der jedoch keinerlei Linderung der unerträglichen Temperaturen gibt. Im Gegenteil, er weicht nur den grauen Ascheboden auf und verwandelt ihn in eine schmierige Schlackeschicht. Doch wenn der Boden wieder trocken ist, ist er beinahe noch schlimmer. Bei jedem Schritt wirbeln kleine Aschewölkchen empor und nach kurzer Zeit sind alle von einer dünnen, grauen Schicht bedeckt. Die Asche dringt in die Kleidung ein, egal, wie dicht oder enganliegend sie ist, und zerkratzt die Haut darunter, bis sie so wund ist, als sei sie mit einem Lederriemen bearbeitet worden.

Das Gebiet der Feuerlande gehört zu den tektonisch unsichersten Ecken von ganz Tanaris. Viele Verwerfungsspalten verlaufen kreuz und quer und manchmal scheint es, als sei das Gebiet der Hölle ähnlicher als der Erde. Es geht ein stetiges Vibrieren durch den Boden, das sich des Öfteren in ein ausgewachsenes Erdbeben verwandelt. Der Boden bricht an unzähligen Stellen auf und Lava-

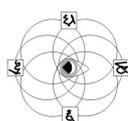
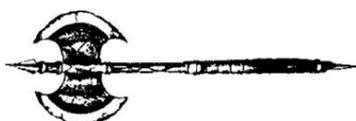
ströme, Magmaseen, heiße Quellen und Gasgeysire bestimmen immer stärker das Bild der Landschaft. Viele Leute haben die Feuerlande als das Abbild Untererdes bezeichnet und wenn man sich das Land ansieht, so muss man ihnen häufig recht geben.

Und trotzdem lebt etwas in diesem Gebiet. Neben den der Hitze angepassten Vulkanechsen und Aschewölfen existieren hier auch die seltsamen Lavageister, über die niemand etwas Genaues weiß, außer, dass ihre Lebenskraft auf seltsame Art und Weise mit den Magmaseen der Feuerlande zusammenhängt.

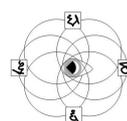
Doch die bekanntesten und auch die gefürchtetsten Wesen hier sind die Feuerherrscher, ein uralter Geheimbund von Magiern, die ihre Kräfte vor allem für die Beherrschung des Feuers und der Kräfte der Erde benutzt haben. Vor langer Zeit lagen große Teile von Tanaris unter ihrer Knechtschaft, doch dann erhoben sich die unterdrückten Völker und drängten die Herrscher trotz ihrer überlegenen Magie immer weiter zurück. Mit einer letzten, gewaltigen Kraftanstrengung schufen die Magier die Feuerlande, ein Gebiet, in das niemand ihnen zu folgen bereit war. Sie suchten nach einer Möglichkeit, die wenigen Gefolgsleute, die ihnen noch verblieben waren, noch fester an sich zu binden, und so entstand der Kult um den Erdenvater, eine angebliche Gottheit, deren Vertreter auf Erden sie zu sein vorgaben. Ihr Plan ging auf, denn die Angst vor der Bestrafung durch einen offensichtlich so mächtigen Gott übertraf bei den Menschen noch ihre sowieso schon vorhandene Loyalität gegenüber ihren Meistern. Heute, mehrere Tausend Jahre später, haben selbst die meisten der Feuerherrscher ihre Täuschung vergessen und begreifen sich als irdische Vertreter eines Cherubims, den nur sie kennen. Und sie versprechen allen gehorsamen Gläubigen ein ewiges Dasein im Großen Feuer, ihrer Vorstellung von einem Paradies.

Die Feuerherrscher haben sich für das Leben in den Feuerlanden praktisch unentbehrlich gemacht, denn nur sie sind in der Lage, das Land zu beruhigen, so dass sich die Menschen in den relativ wenigen Ansiedlungen keine Sorge um eventuelle Erdbeben oder Lavaausbrüche machen müssen. Da jedes Dorf also einen der Feuerherrscher braucht ist ihre Herrschaft praktisch unantastbar geworden.

Das Leben in den Feuerlanden hat die Menschen zu einigen Veränderungen gezwungen.



3



Metalle und Holz sind hier sehr selten, dafür finden sich nach Vulkanausbrüchen alle Arten von Kristallen, die die Menschen inzwischen zu bearbeiten gelernt haben. Vor allem der schwarze Obsidian hat sich als hervorragender Grundstoff für Waffen und Rüstungen herausgestellt. Wenn das Material auch etwas spröder ist als Metall und dementsprechend leichter zerbricht ist es doch fast ebenso hart und außerdem recht gut zu bearbeiten.

Die Feuerherrscher haben dafür gesorgt, dass in erdbebensicheren oder nur schwach von den tektonischen Unruhen betroffenen Gebieten Felder für allerlei widerstandsfähige Gemüse- und Getreidesorten angelegt wurden. An den wenigen Orten, wo halbwegs sicher und erfolgreich Bergbau betrieben werden konnte wurden Bergwerkcamps eingerichtet. Man versuchte eben mit allen Möglichkeiten, dem Land möglichst viel zu entreißen, um das Überleben seiner Bewohner zu gewährleisten.

Die Menschen hätten hier in relativem Frieden leben können. Als sie sich erst einmal dem Land von Feuer und Hitze angepasst hatten war das Leben außerhalb der schützenden Dampfschwaden kaum mehr als eine halb vergessene Erinnerung. Doch der unbändige Hass ihrer Herrscher und der auch nach Jahrhunderten noch ungebrochene Wille, ihr Reich neu zu erschaffen, machte ein einfaches Leben unmöglich. Bis heute beherrscht der indoktrinierte Gedanke an Krieg und Macht den größten Teil des täglichen Lebens. Als plötzlich vor dreihundert Jahren große Gruppen von Orks auftauchten fanden die Feuerherrscher sogar noch eine weitere Möglichkeit, diese Gedanken zu verstärken, denn im Gegensatz zu ihren an das harsche Leben in den Feuerlanden angepassten Untertanen konnten die Orks sich nicht so leicht zurechtfinden und beschafften sich alles, was sie brauchten, auf Raubzügen bei den Feuermenschen. So hatten die Herrscher einen Feind gefunden, der ihre Untertanen noch weiter in den Gedanken an einen ständigen Krieg trieb. Es gelang ihnen in den folgenden Jahren, ihre Soldaten durch gezielte Propaganda und magisch verstärkte Drogen zu beinahe schmerzempfindlichen Berserkern zu machen, die jeden Befehl der Herrscher widerstandslos befolgten. Um dieses Gefühl der ständigen Bedrohung aufrecht zu erhalten musste es den Feuerherrschern gelingen, die Orks zwar

hin und wieder in Gefechten zu schlagen, sie aber nicht so weit zu dezimieren, dass die Überlebenden nicht mehr als Gefahr angesehen wurden. Heute leben die Orks in ständiger Flucht, greifen aber immer noch Felder und kleinere Ansiedlungen an, wenn sich die Gelegenheit ergibt.

#### Regeln für die Feuerlande:

#### **Fertigkeiten**

Charaktere aus den Feuerlanden besitzen die Waffenfertigkeit „Kampf auf Vulkanechse“. Sie wird genauso gehandhabt wie die Fertigkeit „Kampf zu Pferd“. Der Held beginnt deshalb auch bei der neuen Fertigkeit mit dem gleichen Ausgangswert wie bei dem artverwandten berittenen Kampf. Dafür hat der Feuerlande-Held bei „Kampf zu Pferd“ immer einen Ausgangswert von 1.

Wichtig: Bei Charakteren, die nicht aus den Feuerlanden kommen, verhält es sich genau umgekehrt: „Kampf zu Pferd“ mit den üblichen Ausgangswerten, bei „Kampf auf Vulkanechse“ immer eine 1 als Anfangswert.

Außerdem werden die Charaktere aus den Feuerlanden, egal, welche Typenbeschreibung sie auswählen, bei der Körperfertigkeiten „Schwimmen und Tauchen“ immer einen Wert ‚1‘ haben, da es in den Feuerlanden keine Wasserflächen gibt, wo man dies lernen könnte.

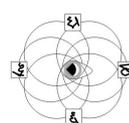
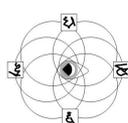
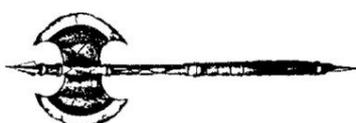
Eine weitere Sonderregel betrifft die Wahrnehmungsfertigkeit „Naturbeobachtung“. Mit Hilfe dieser Fertigkeit kann ein Charakter aus den Feuerlanden erkennen, wie die tektonische Beschaffenheit des Geländes um ihn herum ist. Bei einer gelungenen Fertigkeitssprobe kann der Charakter erkennen, ob in den nächsten sechs Stunden in einem Umkreis von zwei Kilometern um seine aktuelle Position eine Erschütterung der Erde oder eine Lava-Ausbruch bevorsteht. Grundlage dieser Erkenntnisse sind die Beobachtungsgabe des Charakters und seine Kenntnis des Landes.

#### **Sprache**

In den Feuerlanden wird eine ganz eigene Sprache gesprochen, die stark von der Pseudo-Religion des Erdenvaters bestimmt wird.

Die Sprachtabelle im Regelwerk (S. 38) muss also erweitert werden:

21. „Erdensprache“, die nur von den Feuermenschen gesprochen wird (obwohl angeblich auch die Orks der Feuerlande einige Begriffe dieser Sprache beherrschen sollen).



Anmerkung: Die erweiterte Sprachtabelle steht in der Downloadsektion von [www.imdacil.de](http://www.imdacil.de) bereit.

### Berufe

In den Feuerlanden gibt es folgende Berufe aus dem Regelwerk nicht:

Falkner, Fischer, Gladiatorentainer, Kapitän, Matrose, Schiffbauer.

### Typenbeschreibungen

In den Feuerlanden gibt es aufgrund der besonderen Lebensumstände eine Reihe der normalen Charakter-Typen nicht, infolgedessen bleiben zur Auswahl:

Aquini, Barbar, Händler, Halbork, Hasardeur, Heiler, Kopfgeldjäger, Mondelf(e), Söldner, Wanderer.

Alchimisten, Magier und Hexenmeister können zwar unter Umständen als Charaktere in den Feuerlanden existieren, gelten jedoch unter den Bewohnern als Ketzer, da sie Magie wirken, ohne sich der Macht des Erdenvaters zu bedienen.

### Weitere Regeländerungen und –erweiterungen

Aufgrund der schlechten Sichtverhältnisse in den wallenden Dämpfen gelten alle Ziele für die Zwecke des Fernkampfes als eine Entfernungsgröße weiter weg, als sie in Wirklichkeit sind (ein „nahes“ Ziel würde also als „durchschnittlich“ gelten; jedoch nur in Bezug auf die Fertigungsprobe zum Treffen des Ziels).

„Weit“ entfernte Ziele (ab 40m) sind überhaupt nicht mehr zu treffen, da sie für den Schützen nur äußerst ungenau zu sehen sind, nicht gut genug zumindest, um darauf zu zielen.

Für zauberfähige Charaktere aller Art, die nicht aus den Feuerlanden stammen, gilt ein Abzug von 1 auf ihren KF, solange sie sich in einem Bereich befinden, wo das stetige Vibrieren des Landes zu spüren ist (es bringt einen doch ziemlich durcheinander, auf einem solch wackeligen Boden zu stehen).

Die obligatorischen TG sind in den Feuerlanden zwar etwas wert, da sie aus Gold sind, also einem Metall (siehe unten). Sie gelten jedoch nicht als Zahlungsmittel. Hier gilt noch der Tauschhandel; zwei preislich vergleichbare Dinge aus den Preislisten rechnen sich gegeneinander auf. So kann man sich zum Beispiel durch die Übersetzung eines alten Manuskripts einige Tage Unterkunft sichern oder einen Obsidian-Dolch gegen einen Haarschnitt tauschen.

Metalle aller Art sind extrem selten in den Feuerlanden und der Besitz von Metallgegenständen zeichnet einen Menschen als etwas Besonderes aus. Dabei ist die Art des Metalls selbst fast uninteressant, da Eisen hier genauso selten wie Gold ist.

Wenn man einen solchen Gegenstand „kaufen“ will muss man schon ein Angebot machen, das etwa beim Vierfachen des Preises aus dem Basar liegt (siehe Regelwerk, S. 147). Viele sind aber auch bei solchen Preisen nicht bereit, sich von ihrem Besitz zu trennen. Die Bewohner der Feuerlande haben jedoch gelernt, viele Metallgegenstände durch solche aus Kristallen zu ersetzen, die auch zum normalen Preis erhältlich sind.

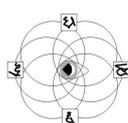
Waffen aus Obsidian (der Einfachheit halber auch solche aus anderen Kristallen) richten den gleichen Schaden an wie ihre metallenen Gegenstücke, sind jedoch im Durchschnitt um etwa 20% leichter als diese.

Da diese Waffen jedoch leider zum Brechen neigen müssen sich Kämpfer, die eine solche Waffe benutzen, vor Patzern hüten. Bei einem nicht durch eine INS-Probe abgewehrten Patzer werden die normalen Regeln angewandt (siehe Regelwerk, S. 55), zusätzlich zersplittert jedoch die kristallene Waffe (inwieweit der Rest der Waffe noch zu benutzen ist und mit welchen Werten liegt im Ermessen des Masters).

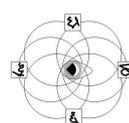
Eine Obsidian-Rüstung hat die gleiche Schutzwirkung wie ein Schuppenpanzer, ist jedoch für einen „Tauschkurs“ von 2.000 TG erhältlich und wiegt lediglich 8.000g. Sie muss für ihren Träger angepasst werden und passt einem anderen Charakter nur, wenn er die gleiche Figur und KK hat wie der ursprüngliche Träger.

Ebenso gibt es kristallene Schilde, und zwar Faustschilde und Rondachen, die die gleiche Wirkung haben wie ihre eisernen Gegenstücke, jedoch nur die Hälfte wiegen. Ihre Preise entsprechen denen von Schilden aus Eisen.

Wer einen solchen Kristallschutz trägt, muss besondere Angst vor einem gelungenen Meisterangriff haben, zumindest dann, wenn es ihm nicht gelingt, diesen abzuwehren (siehe Regelwerk, S. 55). Bei einem solchen gelungenen Meisterangriff bricht ein Kristallschild auseinander und wird dadurch unbrauchbar. Eine Rüstung bekommt lediglich einen Sprung und verliert die Hälfte ihrer Schutzwirkung (wird ab jetzt wie LR behandelt, der neue SF beträgt 5). Ein zweiter Meisterangriff zerstört die Schutzwirkung und damit dann die Rüstung auch vollends.



5



# Der Feuerherr- scher

## Mindestvoraussetzungen

KLUGHEIT und WEISHEIT = 19,  
AUSSTRAHLUNG = 18,  
TAPFERKEIT = 16

### Vorteile

Hat Macht über die „Feuerlande“; verfügt über starke magische Kräfte; als Schicht nur Land- oder Hochadel; gehört automatisch zur herrschenden Kaste der „Feuerlande“; KF +2

### Einschränkungen

Nur männliche Charaktere können Feuerherrscher werden; als Rüstung nicht mehr als Lederrüstung; keine Waffen der Gattungen LSK, SSK, ZH, STG; beherrscht zu Beginn seines Heldenlebens nur die Sprachen 15 und 21; als Beruf nur Schamane möglich; als Doppelcharakter nicht erlaubt.

*Anfangs-RZ: 25/25/35/40 – Alter: mindestens 20*

Vor vielen Tausend Jahren regierten die Feuerherrscher über ein gewaltiges Imperium, das einen großen Teil des östlichen Tarnaris umfasste. Nachdem ihr Reich jedoch zerfallen war und die letzten überlebenden Herrscher sich in den 'Feuerlanden' versteckt hatten, wurden sie zu einer Gruppe verbitterter, hasserfüllter Männer, die ihren glorreichen Zeiten nachtrauerten.

Irgendwann geriet sogar ihre wahre Herkunft in Vergessenheit und die Feuerherrscher betrachteten sich als weltliche Vertreter eines Gottes, den sie den 'Erdenvater' nannten. Aber dies sollte niemanden darüber hinwegtäuschen, dass die Feuerherrscher in Wirklichkeit zu den Magiern zählen. Sie haben sich jedoch hauptsächlich um die Magie gekümmert, die in den Bereichen des Feuers und der Erde ihren Ursprung hat, und diese Aspekte zur höchsten Vollendung gebracht. Warum sich ausschließlich Männer diesem seltsamen Magierzirkel angeschlossen haben, ist heute nicht mehr festzustellen, aber die meisten betrachten heute das Eindringen von Frauen in ihren Kreis als Blasphemie, da sie ja als Vertreter eines eindeutig männlichen Gottes agieren.

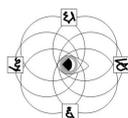
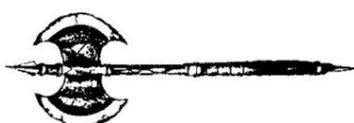
Heute leben die Feuerherrscher in natürlichem Einklang mit den Feuerlanden, einem Gebiet, das sie ein selbst mit einem komplizierten Ritual geschaffen haben und das sie heute noch mit ihrer Kraft formen und verwandeln können. Sie sind die Regenten dieses Gebietes; nur die Jungen, die von den jeweiligen Gebietern der Feuerlande als ihre späteren Nachfolger ausersehen werden, können zu einem Feuerherrscher werden und die ungeheure Macht und das Prestige ihrer Berufung genießen.

Die Kräfte der Feuerherrscher resultieren aus ihrer engen, fast schon liebevollen Beziehung zu dem Land, in dem sie leben. Viele unter den Magiern nutzen die wenigen Stunden der Muße, die einem Herrscher bleiben, um sich in tiefer Meditation auf den nackten Boden zu setzen und die Kraft der Erde durch ihre Körper fließen zu lassen. Für diese kurzen Augenblicke haben sie wirklich das Gefühl, ein Teil des Landes zu sein, und für viele ist es schon fast ein religiöser Wahn, dem 'Erdenvater' auf diese Weise besonders nahe zu sein.

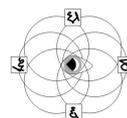
Auch im Schlaf finden sie nicht immer Ruhe. Wenn die Kraft der Erde sie durchströmt, stehen sie mitten in der Nacht auf und gehen wie in Trance umher. Wenn sich niemand bemüht, sie zurückzuhalten, wandern sie mehrere Stunden lang scheinbar ziellos umher, bis sie wieder zurückkehren und sich auf ihre Ruhestätte legen. Sie folgen während dieser nächtlichen Wanderungen den Kraftströmen, die durch den Boden fließen und ihnen (ihrer Überzeugung nach zumindest) die Kraft verleihen, ihre Magie zu wirken. Das Herumlaufen ist völlig unbewusst und sie schlafen dabei selig weiter, solange sie niemand weckt. Am nächsten Morgen werden sie sich nicht erinnern, aufgestanden zu sein, aber seltsamerweise auch dann ruhig und ausgeruht sein, wenn sie die Hälfte der Nacht oder noch länger auf den Beinen waren. Dieses eigenartige Phänomen tritt nicht nur in den Feuerlanden selbst, sondern an praktisch allen Orten auf, wo die Feuerherrscher in mehr oder weniger direktem Kontakt mit der Erde schlafen.

### Der Feuerherrscher im Spiel:

Einem Feuerherrscher steht eine ganze Reihe von Zaubern zur Verfügung und seine Macht steht denen der anderen zauberfähigen Klassen kaum nach.



6



Darüber hinaus haben sie Macht über die „Feuerlande“, die sich in einer ganzen Reihe von Fähigkeiten und Eigenheiten äußert.

Zuerst einmal bündigt die Anwesenheit eines Feuerherrschers die tektonische Unruhe des Landes. In einem Umkreis von fünfzig Metern um ihn herum ist das stetige Vibrieren der Feuerlande nicht zu spüren. Er kann diese Zone erweitern, indem er für jeweils zehn weitere Meter 2 NMKP und 10 ZAP für eine Dauer von 10 Minuten ‚ausgibt‘. Außerdem kann er eine einmal geschaffene ‚Ruhezone‘ durch 50 BMKP und 100 ZAP für einen kompletten Tag (24 Stunden) aufrecht erhalten. Beide Aktionen erfordern jedoch das bewusste Eingreifen des Magiers (dies ist es beispielsweise was sie tun, um ihre Pflanzungen auf den Feldern zu schützen).

Ein ausbrechendes Erdbeben hingegen, das sich ja auf einem weit größeren Gebiet ausbreitet, kann nicht einfach so ungeschehen gemacht werden. Um eine solche Katastrophe zu verhindern oder ein beginnendes Erdbeben abzuwenden, muss der Feuerherrscher sich vollständig auf diese Aufgabe konzentrieren, was ihm natürlich ‚etwas‘ schwer fallen dürfte, wenn um ihn herum die Welt unterzugehen scheint. Darum muss er auch eine KF-Probe mit einem Malus von +5 ablegen, damit ihm sein Vorhaben überhaupt gelingen kann. Danach kann er durch zwei ZE Konzentration auf seine Macht über die Feuerlande das Erdbeben beenden, was ihn allerdings 80 BMKP, 160 ZAP und 400 KAP kostet. Danach wird er für einige Minuten völlig entkräftet zu Boden sinken, jedoch (normalerweise) nicht bewusstlos werden.

**Doppelcharaktere:** Feuerherrscher sind von ihrer Macht so sehr überzeugt, dass sie niemals ein Teil eines Doppelcharakters gespielt werden können.

Anmerkungen zum Einsatz der Feuerherrscher: Dieser Charaktertyp ist als NSC mit einer großen Bandbreite an Fähigkeiten konzipiert worden, der seine größte Machtentfaltung in seiner Heimat zeigt. Ob er als Spielercharakter Anwendung finden kann, liegt im Ermessen des Masters, der sich darüber im Klaren sein sollte, welche Macht er auf seine Kampagne loslässt.

**Fertigkeitswerte:**

Waffenfertigkeiten: 5/1/4/1/3/4/3

Körperfertigkeiten: 6/1/5/8/6/4/7/4/6/4

Wahrnehmungs- und

Wildnisfertigkeiten: 10/10/10/9/5/4/10/3/4

Wissens- und

Heilfertigkeiten: 11/6/1/8/4/6/6/8/7/7/7

Charismatische Fertigkeiten: 4/5/6/6/3/5/4/2

**Die Magie der Feuerherrscher**

Die Feuerherrscher zaubern nach den üblichen Regeln für Zauberkundige und beherrschen die folgenden Zaubersprüche

**Acrylics blendender Blitz**

ZP: 28

WEP: 20

ZAP: 65

BMKP: 38

**Belsatzars Flammenbild**

ZP: 28

WEP: 20

ZAP: 25

BMKP: 25

WD: 4 ZE

RW: 1 m

**Besonderheit:** das geschaffene Bild hat eine Größe von maximal 1x1 m

**RZ:** /

Hiermit kann sich der Zak als Künstler betätigen.

Er zeichnet ein Bild aus reinem Feuer in die Luft, indem er mit einem Zeigefinger die ungefähren Konturen des Bildes nachfährt, während sein Geist die genauen Vorgaben liefert, nach denen das Bild dann geformt wird.

Das Bild kann alles enthalten, was sich der Zauberde vorstellt und was im Rahmen der Maximalgröße darzustellen ist (die letzte Entscheidung trifft der Master). Die Darstellung ist vollständig aus flackerndem Feuer in verschiedenen Gelb- und Rot-Nuancen geschaffen und bleibt für maximal vier ZE in der Luft stehen, bevor es ins Nichts verschwindet.

**Selims Gabe der Rede**

ZP: 28

WEP: 20

ZAP: 25 pro Minute

BMKP: 25

**Timons Hitzezone**

ZP: 28

WEP: 20

ZAP: 40

BMKP: 30

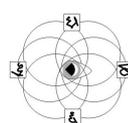
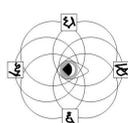
**Die Feuerwand des Hastad**

ZP: 29

WEP: 30

ZAP: 45, dann 10 pro ZE

BMKP: 35



**Odro's Deadlines Schutz vor Blitzen**

ZP: 29  
 WEP: 30  
 ZAP: 40 pro Wesen  
 BMKP: 55

**Die Feuerresistenz der Ellemir**

ZP: 30  
 WEP und Kosten für Magier, Wirkung wie beschrieben, aber auch gegen Lava.

**Der Nebel des Sharannir**

ZP: 30  
 WEP: 50  
 ZAP: 50, dann 10 pro ZE  
 BMKP: 35

**El-Laks Flammenform**

ZP: 31  
 WEP: 60  
 ZAP: 50  
 BMKP: 38, dann 1 NMKP pro ZE  
 WD: 10 ZE  
 RW: 20 m  
**Besonderheit:** WD kann verlängert werden durch mehr MKP, ohne dass mehr ZAP eingesetzt werden müssen

**RZ: /**

Mit diesem Zauber kann der Zak ein Gebilde aus einer oder mehreren Wänden reinen Feuers errichten. Dieses Konstrukt kann eine maximale Fläche von 50 Quadratmetern haben, aber jede beliebige Form annehmen (zum Beispiel einen Kegel, in dessen Mitte sich der Zaubende verbirgt oder eine 40m breite und 1m hohe Wand); einzige Voraussetzung ist, dass kein Stück des Gebildes außerhalb der Reichweite liegt. Jedes Wesen, das eine der Wände durchdringen will, muss vorher eine TAK-Probe machen; ansonsten bekommt das Wesen es vorher mit der Angst zu tun. Wer eine Wand durchdringt muss 3W30 BSP und 100 KAP hinnehmen. Die Regeln für eventuelles Feuerfangen entsprechen denen des Spruches „Die Feuerwand des Hastad“ (S. 231 im Zauberbuch).

**Der Schlamm des Io-Kurt**

ZP: 31  
 WEP: 60  
 ZAP: 40 pro Kubikmeter  
 BMKP: 35

**Die explosiven Runen der Nansur-Okada**

ZP: 32  
 WEP: 70  
 ZAP: 50

BMKP: 40

**Der löschende Zauber der Ellemir**

ZP: 32  
 WEP: 70  
 ZAP: 65  
 BMKP: 35

**Ank-Darais Weg durch Feuer**

ZP: 33  
 WEP: 90  
 ZAP: 80  
 BMKP: 40  
 WD: 1 Stunde pro WEP-Stufe  
 RW: /  
**Besonderheit: /**  
**RZ: /**

Nachdem der Magier diesen Zauber angewandt hat kann er sich in einen Lavastrom oder einen Magmasee stürzen, ohne dass ihm etwas passiert. Er verschmilzt mit dem geschmolzenen Gestein und wird praktisch unsichtbar; solange er sich in dem Material aufhält ist er nur als flackernde Flamme von vage menschlicher Gestalt zu erkennen (bei einer gelungenen Probe auf „Übersinnliche Wahrnehmung“ +5).

Der Zak nimmt in seinem Zustand nichts von der Außenwelt jenseits des Magmas wahr. So kann er zwar bemerken, wenn ein „Ufer“ aus festem Gestein auftaucht, jedoch nicht erkennen, ob an diesem Ufer jemand steht. Sein Orientierungssinn und sein Gespür für Entfernungen funktioniert jedoch noch genauso wie in seiner normalen, körperlichen Form.

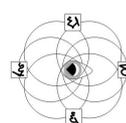
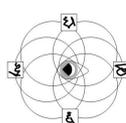
In diesem Zustand kann der Feuerherrscher sich durch Lava bewegen, allein durch die Kraft seines Willens. Seine Geschwindigkeit entspricht dabei seiner normalen Marschgeschwindigkeit. Er kann sich auf diese Weise durch über- oder unterirdische Lavaströme oder -seen bewegen, und dann ganz nach seinem Willen wieder daraus auftauchen und sich als Mensch rematerialisieren.

**Shardik von Urtahs Beschwören des Feuerelementars**

ZP: 33  
 WEP: 90  
 ZAP: 60 pro Wesen  
 BMKP: 50

**Bes-Krawaks Flammenschacht**

ZP: 34  
 WEP: 100  
 ZAP: 20 pro ZE  
 BMKP: 45  
 WD: 5 ZE pro WEP-Stufe  
 RW: 3 m pro WEP-Stufe



**Besonderheit:** nur für maximal menschengroße Wesen, keine ZE Konzentration erforderlich

**RZ:** /

Mit diesem Zauber kann ein Feuerherrscher eine zeitweilige Verbindung zwischen zwei Punkten aufbauen, indem er eine Röhre aus Feuer zwischen ihnen wachsen lässt, deren maximale Länge der RW des Zaubers entspricht. Dieser Schacht sieht aus wie eine sich ständig drehende Schöpfung aus reinem, flackerndem Feuer. Die Flammen lecken dabei seltsamerweise nicht ins Innere des Schachtes, sondern bilden scheinbar feste Wände.

Wenn man sich in diesen Schacht hineinwirft treibt man genau in seiner Mitte entlang auf das andere Ende des Schachtes zu (unangenehm heiß, aber im Grunde genommen ungefährlich). Ein Feuerherrscher kann dies ohne Probleme tun (er kennt die Wirkung des Zaubers genau), andere Wesen müssen jedoch eine TAK-Probe ablegen, damit sie sich trauen, ins Feuer zu hechten.

Man bewegt sich mit 4m/sec durch den Schacht hindurch; am anderen Ende kann man dann einfach aussteigen. Bei Bedarf funktioniert der Zauber in beide Richtungen; er kann jedoch zu einem Zeitpunkt immer nur in eine Richtung benutzt werden (keine Geisterfahrer, bitte!). Außerdem darf sich immer nur ein Wesen im Schacht befinden, da dieser sonst zusammenbricht.

Der Zauberde kann den Schacht vor Ablauf der Zeit innerhalb von einer ZE verschwinden lassen (besonders gemein, wenn sich noch jemand darin befindet).

### Mister Jealousys Schwarzpulver

**ZP:** 35

**WEP:** 120

**ZAP:** 60

**BMKP:** 40

### Der Stillstand von Mordin dem Erbarmungslosen

**ZP:** 35

**WEP:** 100

**ZAP:** 40

**BMKP:** 30

### Ank-Darais Macht des Landes

**ZP:** 36

**WEP:** 130

**ZAP:** 20 pro ZE

**BMKP:** 42

**WD:** 2 ZE pro WEP-Stufe

**RW:** /

**Besonderheit:** /

**RZ:** /

Solange der Zak mit beiden Beinen auf dem Boden steht kann er durch diesen Zauber die Macht der Erde

in seinen eigenen Körper leiten und ihn dadurch verstärken.

Für jede ZE, in der er diesen Zauber anwendet, steigen seine TAK, AUSD, KK und GE um jeweils einen Punkt bis zu einem Maximum von 10 Bonuspunkten bzw. einen Attributswert von 30, je nachdem, was zuerst zutrifft. Außerdem steigt in jeder Runde sein AW und VW um 1 Punkt ebenfalls bis zu einem maximalen Bonus von +10 bzw. der Grenze von 27 für den AW bzw. 25 für den VW. In jeder ZE erhält er zudem 100 KAP, in jeder zweiten ZE zusätzlich 1W10 VIP (zumindest, solange er bei Bewusstsein ist).

Die Wirkung des Zaubers endet nach der oben angegebenen Zeit automatisch oder zu einem beliebigen, vom Zak gewählten Zeitpunkt davor, aber auch, wenn er bewusstlos wird oder nicht länger den Boden berührt.

In einem Nahkampf kann es jederzeit passieren, dass man einen kurzen Sprung benutzt, um einem Schlag auszuweichen oder einen besonders vehementen Angriff zu starten. Wann immer also ein Feuerherrscher, der diesen Zauber anwendet, zu einem AW- oder VW-Wurf gezwungen wird, muss er gleichzeitig eine GE-Probe -1 machen; misslingt diese, so hat er kurzfristig den Boden verlassen und die „Macht des Landes“ verlässt den Zak.

Sobald der Zauber endet, verliert der Feuerherrscher alle Vorteile, die seine Magie ihm verliehen hat. Nicht nur das, die bisherigen Boni auf die Attribute des Zaubernden verwandeln sich augenblicklich in Mali, so dass zum Beispiel die Steigerung der Attribute um 8 Punkte mit dem Ende des Zaubers in eine Senkung um ebenfalls 8 Punkte umschlägt (eine KK von 16 steigert sich also zunächst auf 24 und fällt dann plötzlich auf 8). Die zusätzlichen VIP und KAP werden ebenfalls von den aktuellen VIP und KAP des Zaubernden abgezogen, wobei der VIP-Verlust jedoch bei 1 endet, der KAP-Verlust bei 0 (man kann also durch diesen Zauber zwar bewusstlos werden, aber nicht sterben).

### Uriahs Feuervogel

**ZP:** 37

**WEP:** 150

**ZAP:** 100

**BMKP:** 45

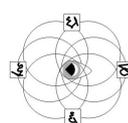
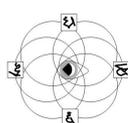
**WD:** 1 Flug

**RW:** (maximal 20 km)

**Besonderheit:** keine ZE Konzentration erforderlich

**RZ:** /

Durch diesen Zauber verwandelt sich der Magier in eine lebende Fackel, doch die entstehenden Flammen verletzen ihn nicht. Er kann sich jedoch in diesem Zustand in den Himmel erheben und fliegen. Er wird vom Boden aus in etwa wie eine Sternschnuppe wirken, die über den Himmel schießt. Er fliegt dabei in einer ballistischen Kurve, das heißt, er startet an ei-



nen Punkt und fliegt in einer Parabel zum gewünschten Ziel, ohne dass er zwischendurch seinen Kurs ändern kann. Dafür erreicht der Zak aber auch eine Geschwindigkeit von 20m/sec (72 km/h). Während des Fluges kann der Zak zwar normal sehen und hören, jedoch keine Aktionen durchführen (er hat ja momentan keinen Körper mehr).

„Uriahs Feuervogel“ ist ein Zauber, um in möglichst kurzer Zeit große Entfernungen zu überwinden. Für kürzere Strecken ist er zwar ebenfalls zu gebrauchen, aber der besondere Effekt, wie ein Stern über den Himmel zu schießen, geht natürlich dabei verloren.

#### Die Unsichtbarkeit des Andráa

ZP: 37

WEP: 150

ZAP: 60 pro Wesen

BMKP: 45

#### Cheese-Mites Schlafzauber

ZP: 38

WEP: 150

ZAP: 36 pro Wesen

BMKP: 40

#### Der verzögerte Feuerball des Gothor vom Am-See

ZP: 39

WEP: 180

ZAP: 20 pro Feuerball

BMKP: 60

#### Der Astraldieb von Yamber dem Perfiden

ZP: 40

WEP: 210

ZAP: 100

BMKP: 70

#### Die Magma-Riesen des Ank-Loban

ZP: 40

WEP: 270

ZAP: 200

BMKP: 70

WD: /

RW: 10 m

**Besonderheit:** Die RW bezieht sich nur auf den Moment der Spruchanwendung

**RZ:** /

Durch diesen Zauber erschafft der Feuerherrscher einen der gefürchteten Magmariesen. Dies geschieht aus einem Lavatümpel oder von einer vergleichbaren Stelle aus.

Innerhalb von einer Minute erhebt sich nun die Magma-Kreatur und erwartet die Befehle ihres Meisters. Sie nimmt nicht nur die Befehle ihres Schöpfers ent-

gegen sondern auch die Anweisungen jedes weiteren Feuerherrschers, bei dem es der „Schöpfer“ dem Magmariesen ausdrücklich empfohlen hat.

#### Die Werte eines Magmariesen:

**TAK** = 25 / **SF-Typ** = VH / **SF** = 13 / **BE** = 7 / **WDG** = 2\*SSK / **AW** = 24, 8 / **VW** = 21, 7 / **BSP** = 1W10+30 / **IW** = 60 / **KKB** = +7 / **VIP** = 300 / **KAP** = 2250 (+600) / **INS** = 22 / **ST** = 30 / **RZ** = 80, 90, 50, 40 / **KEP-Stärke** = 5

**M/B:** Magisch erschaffene Kreatur; wird behandelt, als trage er Helm 2; zwei Angriffe pro ZE: 2 Schläge

Der entstehende Magmariese ist ein bizarrer Anblick, denn er muss sich ständig bewegen, um nicht vollständig auszukühlen und damit zu erstarren. Die einzige Möglichkeit dies zu verhindern besteht darin, dass sich der Magmariese in ein Feuer stellt oder auch in einem Magmatümpel mit Lava verbirgt (in Lava untergetaucht ist er nur bei einer gelungenen Probe +2 auf „Übersinnliche Wahrnehmung“ zu erkennen). Er verliert dabei nicht seine Form und Zusammensetzung und kann jederzeit wieder aus seinem ‚Versteck‘ hervorgerufen werden.

Die Kreatur strahlt ständig eine zwar unangenehme, aber eher ungefährliche Hitze aus. Äußerlich wirkt sie wie eine aus grobem Stein gehauene Statue von etwa drei Metern Größe, die keine besonderen Persönlichkeitsmerkmale aufweist. Aus seinen ‚Augen‘ und den Gelenken dringt ein leichter, rötlich-gelber Schimmer, der von der im Innern kochenden Lava herrührt.

Nur sein Erschaffer (bzw. jeder vom ‚Schöpfer‘ bestimmte Feuerherrscher) hat die Möglichkeit, dem Wesen Befehle zu erteilen. Es befolgt jede Anweisung ziemlich wortgetreu, hat aber nur eine begrenzte Intelligenz; komplexe Befehle scheitern am Unverständnis der Kreatur. Ist ein Befehl vollständig ausgeführt bleibt der Magmariese regungslos stehen. Für jeweils eine Minute Stillstand sinkt der AW und VW des Wesens um -1, bis beide Werte schließlich den Wert 0 erreichen und die Kreatur ausgekühlt und damit bewegungsunfähig ist. Wenn der Feuerherrscher dafür sorgt, dass der Magmariese ständig in Bewegung ist (zum Beispiel, indem er ihn um sein Nachtlager patrouillieren lässt) oder dass er ständig erhitzt bleibt, ist seine ‚Lebensdauer‘ annähernd unbegrenzt.

#### Bes-Krawaks Feuer der Erde

ZP: 42

WEP: 220

ZAP: 120

BMKP: 60

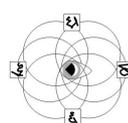
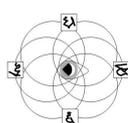
**WD:** 1 ZE + Trocknungszeit

**RW:** 20 m

**Besonderheit:** /

**RZ:** /

Mit diesem Zauber öffnet der Zak einen Weg zu den heißen Feuern der Erde und ruft sie an die Oberfläche.



Der Ausbruch des flüssigen Gesteins kann in Form eines plötzlichen, explosionsartigen Geysirs oder als kleiner Magmatümpel geschehen.

Ein Geysir kann irgendwo innerhalb der Reichweite plötzlich entstehen und Lava etwa fünf Meter hoch in die Luft spritzen. In einem Umkreis von fünf Metern um den Punkt, an dem die Lava nach oben schießt, nehmen alle 1W30 BSP und 150 KAP hin. Es ist kein Ausweichen möglich.

Ein Magmatümpel entsteht für eine ZE irgendwo innerhalb der Reichweite. Er ist unregelmäßig geformt, hat jedoch eine ungefähre Kantenlänge von zwei Metern. Es ist möglich, dass die Lava unter einem Objekt auftaucht, das dann in den aufgeweichten Boden einsinkt. Zum Ausweichen muss einem betroffenen Wesen eine INS-Probe und eine normale BE-Probe gelingen.

Nach dem Ablauf der ZE endet die Wirkung des Zaubers; die entstandene Lava jedoch bleibt bestehen und trocknet erst mit der Zeit. Die bei einem Geysir entstandene Lava wird nach nur wenigen Minuten wieder hart werden, während ein Tümpel wahrscheinlich eine Stunde oder noch länger braucht, bis das Magma getrocknet ist.

### Gothors Aufruhr der Erde

**ZP:** 43

**WEP:** 240

**ZAP:** 100

**BMKP:** 50

**WD:** 2-4 (1W6/2[aufunden]+1) ZE

**RW:** 30 m

**Besonderheit:** hat in den „Feuerlanden“ die doppelte Wirkung bei gleichen ZAP- und BMKP-Kosten

**RZ:** /

Wenn dieser Zauber angewandt wird, wankt die Erde in einem Gebiet von etwa 20x20 m. Das Epizentrum, der Mittelpunkt des Bebens, kann dabei bis zu 30 m vom Zak entfernt sein. Der Boden schwankt, Spalten werden sich auftun, und alle Wesen in diesem Bereich werden zu Boden geworfen, wenn ihnen keine GE-Probe mit einem Malus von 8 gelingt. Wem diese Probe misslingt, der erleidet pro Runde des Bebens 1W20 BSP und 100 KAP (ein Aufstehen ist nicht möglich, wenn man erst einmal am Boden ist).

Während des Erdbebens kann kein Wesen in seinem Wirkungsgebiet einen Zauber einsetzen; die „Zuckungen“ der Erde sind einfach zu stark, um sich zu konzentrieren.

Einmal ausgelöst dauert das Beben 2-4 ZE an. Der Zaubernerde muss nichts unternehmen, um das Beben aktiv zu halten.

Der Spruch wird von mächtigen Feuerherrschern sowohl als Beginn eines Angriffs wie auch zur Deckung einer eventuellen Flucht benutzt. Selbst wenn er relativ geringen Schaden anrichtet, so ist er von psychologischen Standpunkt aus gesehen schon erheblich wirkungsvoller.

### Kor-Dewans allesverheerendes Feuer

**ZP:** 44

**WEP:** 250

**ZAP:** 10

**NMKP:** 1

**WD:** #

**RW:** Berührung

**Besonderheit:** ein absoluter Kamikaze-Zauber; einmal angewandt, wird er den endgültigen Tod des Zaubernenden auslösen

**RZ:** /

Der Zak verwandelt sich durch diesen Spruch selbst in ein flammendes Inferno. Um den Zauber anzuwenden muss er auf festem Boden stehen und die Macht der Erde für eine ZE in seinen Körper fließen lassen. Danach geht er in Flammen auf. Der Zaubernerde ist anschließend nicht wiederzubeleben.

Während die Flammen sich langsam in den Sterbenden hineinfressen, wird der Feuerherrscher zum Berserker (wie unter dem Einfluss des Bardenliedes „Der ‚Berserker-Song‘ des Arleon“; er erhält eine seiner eigenen Stufe entsprechende Zahl von W30 an VIP bzw. Bonus-KAP hinzu). In diesem Zustand entzünden seine Schläge alle brennbaren Materialien, die er berührt.

In jeder ZE nimmt das „Opfer“ des Spruches durch das Feuer 1W10+10 BSP hin. Wenn durch das Feuer seine VIP auf 0 sinken, explodiert der Mann in einem krachenden Feuerball, der in 10 m Umkreis 2W30 BSP pro WEP-Stufe des Zak anrichtet.

Dieser Selbstmord-Zauber dient den Feuerherrschern als letzte Maßnahme, wenn alles verloren scheint, aber ein Sieg für die Feuerherrscher unbedingt notwendig ist. Viele der Magier sind bereit, für das Wohl des Ganzen ihr eigenes Leben zu opfern.

### Das verborgene Wesen der Tara Poldinyi

**ZP:** 45

**WEP:** 270

**ZAP:** 160 pro Wesen

**BMKP:** 55

**WD:** #

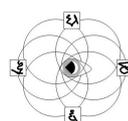
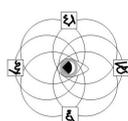
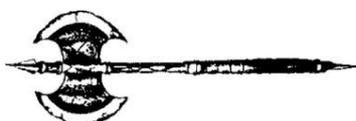
**RW:** Berührung

**Besonderheit:** nicht vom Zak auf sich selbst oder ein unwilliges Opfer anzuwenden

**RZ:** /

Dieser Zauber erlaubt es einem Feuerherrscher, eine komplett andere Gestalt anzunehmen. Entworfen wurde er, um die Möglichkeit zu schaffen, Spione in fremde Länder zu senden, ohne dass diese durch ihr fremdartiges Aussehen direkt auffallen.

Der Empfänger des Zaubers verwandelt sich innerhalb weniger Sekunden in die gewünschte Gestalt. Dabei kann der Zak entweder eine grundsätzliche Beschreibung vorgeben („Ein alter, untersetzter Mann mit grauem Haar und langem Vollbart“) oder aber ein anderes Wesen kopieren (dieses muss jedoch zum



Zeitpunkt der Anwendung des Zaubers anwesend sein, egal, ob lebend oder tot).

Der Zauber ändert nichts an den eigentlichen Attributs- und Fertigkeiten-Werten des Verwandelten, so dass eine scheinbar uralte Frau sich durchaus mit der Gewandtheit des zwanzigjährigen Diebes bewegen kann, der „sie“ in Wirklichkeit ist. Für das richtige Verhalten gemäß seiner neuen Rolle hat das „Opfer“ dieses Zaubers also selbst zu sorgen. Es wird jedoch durch passendes Aussehen, eine adäquate Stimme und sogar solche Dinge wie Geruch und eine der neuen Rolle angepasste Hautstruktur recht gut unterstützt.

Doch wie perfekt der Zauber auch wirkt, die Bandbreite der erlaubten Verwandlungen ist doch begrenzt. Es ist zum Beispiel nicht möglich, einen Erendar in einen Drachen zu verwandeln. Normalerweise sind Verwandlungen nur innerhalb einer Rasse zugelassen. Soll der Zauber ein Wesen von einer Rasse in eine „naheliegende“ andere Rasse verwandeln (zum Beispiel einen Menschen in einen Elfen), so wird die KF-Probe um einen weiteren Malus von +2 erschwert. Der Master entscheidet im Endeffekt, ob eine bestimmte Anwendung des Zaubers möglich ist.

### Ein paar Tipps zum Spiel

Feuerherrscher sind sehr von ihrer Macht überzeugt. Sie haben jedoch auch gelernt, dass es manchmal besser ist, auf Effekte hinzuarbeiten, die Außenstehende verblüffen. Sie lieben es, sich mit einer Aura des Mysteriösen zu umgeben, die andere dazu verleitet, sie für noch mächtiger zu halten, als sie ohnehin schon sind.

Ein kleines Beispiel: Ein Feuerherrscher löst sich vor den erschrockenen Augen seiner Gegner in eine Feuersäule auf; zurück bleibt von ihm nur ein blubbernder Magmasee.

Dieser verblüffende Effekt könnte dadurch entstehen, dass der Zauberer kurz nacheinander die Sprüche „Flammenform“, „Feuer der Erde“ und „Weg des Feuers“ anwendet und so einfach in den Boden verschwindet. Besonders in den Feuerlanden ist dies recht einfach, da er sich unterirdisch durch die Lava bewegen kann, um schließlich irgendwo in der Nähe durch eine besonders dünne Stelle der Bodenkruste als Miniatur-Vulkan auszubrechen und sich dort wieder zurückzuverwandeln.

Es kommt eben immer nur darauf an, wie man seine Mittel einsetzt.

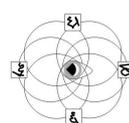
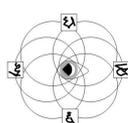
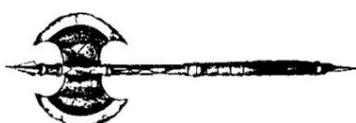
## Die Majanen

Das Volk der Majanen ist eins der größten *Mysterien* von Tanaris. Seit es Menschen gibt sprechen sie von den geheimnisvollen 'Wanderern', die scheinbar ohne Heimat über die Welt ziehen. Was ihre Ziele und Absichten sind vermag niemand zu sagen, doch *Misstrauen* ist wohl häufig noch das *positivste Gefühl*, das man ihnen entgegen bringt.

Die Majanen ziehen in kleinen Karawanen von 10 bis 100 Menschen über ganz Tanaris. Jede dieser Gruppen wird von einer 'Alten' geführt, einer Hexe, die häufig schon seit vielen Jahrzehnten diese Position innehat. Selbst die stärksten Männer beugen sich ihrem Urteil.

Die Majanen kleiden sich bunt und farbenfroh in weite, fließende Gewänder. Viele tragen auch ebensolche Stirnbänder, Kopf- und Halstücher. Eine Unmenge an Goldschmuck gehört zu einem echten Majanen (bzw. einer echten Majanin) ebenso dazu wie ein Dolch, den sie alle am Gürtel tragen. Auch ihre Wagen sind in vielen verschiedenen Farben und mit einer Unzahl an Motiven bemalt. Die Männer tragen die Haare meistens kurz geschnitten und sind bis auf einen sorgfältig getrimmten oder aufgedrehten Schnurrbart glattrasiert. Die Frauen hingegen tragen ihre meist schwarzen Haare lang und nur von einer Spange oder einem Band halbwegs gebündelt. Da die Angehörigen dieses Volkes meistens unter freiem Himmel leben und ständig in Bewegung sind, wirken die meisten von ihnen gut durchtrainiert und haben eine gesunde, dunkle Gesichtsfarbe. Auch ihre Augen sind meistens sehr dunkel. All diese Eigenschaften, die in dieser Ausprägung bei kaum einem anderen Volk von Tanaris auftreten, unterstützen nur den Eindruck der düsteren Fremdartigkeit, den viele Menschen beim Anblick der 'Ewigen Wanderer' empfinden. Doch in Wirklichkeit sind sie ein fröhlicher und lebenslustiger Menschenschlag, wenn auch viele der Majanen ihre Gefühle im ersten Moment für sich behalten und nicht aus sich herausgehen, bis sie einen fremden Menschen wirklich kennen gelernt haben.

Wenn die 'Ewigen Wanderer' in einer Stadt ankommen werden sie meistens mit großer Freude begrüßt, bedeuten sie doch meistens eine Ablenkung vom grauen Alltag, der nur zu gern in die kleinen Dörfer von Tanaris



Einzug erhält. Die meisten Karawanen haben Schausteller, Kartenleser, Tänzerinnen und Taschenspieler in ihren Reihen und präsentieren oft an ihrem Lagerplatz eine Art Zirkus, mit dem sie zum einen etwas Geld verdienen, zum anderen aber den unausweichlichen Moment hinauszögern wollen, in dem sie wieder aus der Stadt verwiesen werden. Denn auch wenn man sich anfangs freut, dass etwas Abwechslung in den Ort kommt, so steigert sich nach kurzer Zeit die Angst vor den geheimnisvollen Fremden, über die man so wenig weiß. Diebstähle werden ihnen angelastet, tote Tiere und Fehlgeburten werden den magischen Flügen der 'Alten' zugeschrieben und gar nicht allzu lange nach ihrer Ankunft verlassen die wandernden Schausteller wieder die Stadt, möglichst bevor sie von den Einwohnern wieder verjagt werden. Sie dürfen niemals erwarten, längere Zeit an einem Ort bleiben zu können.

Ein Majane muss immer wieder seinen Stolz hinunterschlucken und erneut seine Wanderschaft antreten, denn er weiß, er braucht die Städte und Dörfer, um sich mit lebensnotwendigen Vorräten zu versorgen; er darf es sich nicht mit den Einwohnern verderben. Und wenn er ein oder zwei Jahre später wieder hierher zurückkehrt, wird er erneut die Fröhlichkeit erleben, die ihm entgegenschlägt, wenn sein Wagen auf die Hauptstraße fährt. Und er wird ebenfalls wieder gehen müssen, wenn die Stimmung sich gegen ihn wendet.

Der Umstand, praktisch nirgendwo wirklich akzeptiert zu werden, lastet schwer auf dem Selbstbewusstsein der Majanen, die ihre Bestätigung ausschließlich in ihren eigenen Reihen finden. Sie wirken jedoch nicht verbittert; sie haben lediglich gelernt, ihre Gefühle nach außen hin zu verbergen. Wer jedoch einmal einen Abend mit den Majanen verleben durfte, wenn sie unter ihresgleichen feiern, wird erkennen, wie herzlich und fröhlich diese Menschen wirklich sind. Es heißt, wer einmal die Freundschaft eines Majanen gewonnen hat, müsste ihn schon umbringen, um dieses Gefühl ihm zu töten.

Die Gastfreundschaft der 'Ewigen Wanderer' ist ebenfalls berühmt. Wer irgendwo in den einsamen Weiten von Tanaris auf einen der farbigen Wagenzüge trifft, kann sich ihm ohne Bedenken nähern, wenn er keine bösen Absichten gegen die Reisenden hegt. Er wird wie ein Freund empfangen und mit dem

Besten bewirtet werden, was die Wagen zu bieten haben. Wer sich jedoch gegen diese Gastfreundschaft vergeht oder sogar versucht, die Karawane zu überfallen, wird spüren, dass die Majanen versierte Kämpfer sind, die durch die magischen Kräfte ihrer Anführerinnen noch verstärkt werden.

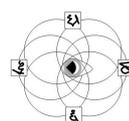
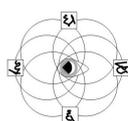
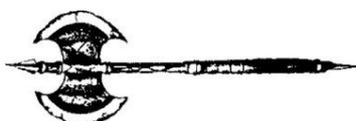
Es gibt auf ganz Tanaris nur ein Land, wo die Majanen immer willkommen sind, nämlich das Königreich Sumat, mit dessen Herrscherfamilie Ongaro sie ein Beistandsabkommen geschlossen haben. Viele Herrscher aus diesem Geschlecht haben sogar eine der schönen und leidenschaftlichen Frauen aus dem Volk der Majanen zum Weib genommen. Als Gegenleistung dürfen die 'Ewigen Wanderer' frei nach Sumat einreisen und sich hier aus den königlichen Magazinen frei versorgen.

Eine seltsame Beziehung haben die Majanen zu den Feuerherrschern und ihrem unbekanntem Reich in den Nebeln der Feuerlande. Ohne dass sie irgendjemand besonders darum gebeten hat übernehmen sie im Grenzgebiet rund rings um die Feuerlande eine Art Patrouillendienst, um immer über eventuelle Aktionen der Feuerherrscher informiert zu sein. Wie man jedoch allgemein weiß gehören die Majanen nicht zu denen, die etwas ohne Eigennutz tun. Es geht das Gerücht um, dass die Alten aus früheren Zeiten noch einen mörderischen Hass auf die Feuerherrscher hegen, die sie angeblich während der Zeit, in der das 'Reich des Feuers' existierte, jagen und hinrichten ließen. Es heißt, dass sie bis heute auf eine Gelegenheit warten, es ihren früheren Peinigern heimzuzahlen. Und selbst diejenigen, die einmal gesehen haben, mit welcher exquisiten Methoden die Majanen Hinrichtungen durchführen, können sich nicht wirklich vorstellen, wie diese Rache aussehen wird.

## Die Alte

### Mindestvoraussetzungen

Die Heldin muss weiblichen Geschlechts sein und als Hexe sowohl die 12. WEP- wie auch die 12. KEP-Stufe erreicht haben. Sie kann keinen Hexen-Doppelcharakter gespielt haben.



**Vorteile**

Behält alle Vorteile der Hexe; beherrscht den „Ruf der Alten“; beherrscht Empathie; kann den „Weg der Alten“ beschreiben; übernimmt die Führung über einen Clan der Majanen; altert nur noch alle vier Tage um einen Tag; erhält einen weiteren Bonus von +1 auf ihren KF; +2 auf alle charismatischen Fertigkeiten

**Einschränkungen**

Als Rüstung nur normale Kleidung; darf nur Stichwaffen benutzen; KK darf 20 nicht übersteigen

**Anfangs-RZ: Behält die RZ der Hexe**

**Die Alte im Spiel:**

Dieser Charaktertyp, eine Aufstiegsklasse der Hexe, ist bisher nur bei Angehörigen des Volkes der Majanen bekannt geworden. Bei ihnen gelten Hexen und Hexenmeister als die wahren Magier, aber ausschließlich die Frauen unter ihnen haben die Chance, bei den *Ewigen Wanderern* zu einer berühmten *Alten* zu werden, den weisen Frauen, die die Geschicke dieses Volkes angeblich schon seit langen Jahren leiten.

Wichtigste Voraussetzung für eine Hexe ist natürlich, dass sie seit ihrer Geburt zum Volke der Majanen gehören muss. Ein Spieler, der eine Hexe spielt und später vielleicht gerne zur Alten aufsteigen möchte, muss also in seiner Hintergrundgeschichte die Zugehörigkeit zum Majanenvolk zum Ausdruck bringen. Dass er dennoch nicht ununterbrochen mit dem Volk der „Ewigen Wanderer“ über Tanaris zieht, ergibt sich zwangsläufig aus der Bindung eines Charakters an eine Heldengruppe.

Dennoch ist es dem Master natürlich freigestellt, der Hexe durch die Zugehörigkeit zu den Majanen spiel- und regeltechnische Restriktionen aufzuerlegen (sonst hätte man ja in kürzester Zeit nur noch Hexen vom Stamme der Majanen am Spieltisch...).

Wenn eine Majanen-Hexe mindestens die 12. WEP- und KEP-Stufe erreicht hat, kann sie versuchen, von einer anderen Alten als Schülerin akzeptiert und später in den Geheimbund aufgenommen zu werden. Die Alten wissen instinktiv, ob eine Bewerberin für das von ihr angestrebte Leben geeignet ist und ob es einen Clan gibt, der sie gebrauchen könnte.

Falls eine Frau als Schülerin akzeptiert wird, verschwindet sie viele Tage (3W30+20, um genau zu sein) von der Bildfläche. In dieser Zeit erlernt sie die Geheimnisse der Alten, und wenn sie wieder zurückkehrt, ist auch sie ein Mitglied dieses angeblich seit Jahrtausenden bestehenden Geheimbundes. Sie lässt in diesem Moment ihren alten Hexenzirkel und viele andere Verbindungen zu ihrem früheren Leben hinter sich. Sie erhält sogar einen neuen Namen, um diese Veränderung zu symbolisieren. Seltsam ist jedoch der Umstand, dass, egal wie die Frau vorher aussah, sie aus ihrer ‚Ausbildung‘ immer mit schlohweißen Haaren und tiefen Falten im Gesicht zurückkehrt (von

diesem Aussehen rührt auch der Name dieses Typs her). Es heißt unter den Majanen, dass eine Alte die Sorgen ihres Volkes erkennen lernt und jede diese Sorgen zu einer Falte wird.

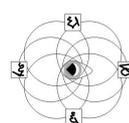
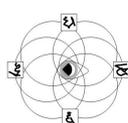
Für viele Menschen ist jedoch die faszinierendste Eigenschaft der Alten ihre **langsame Alterung**; sie altern nur noch mit einem Viertel der normalen Geschwindigkeit, so dass vielen von ihnen mehr als ein Jahrhundert Zeit bleibt, um ihren Clan zu führen.

Die Alten sind die Führerinnen der Majanengemeinschaft. Jeder Clan wird von einer dieser Frauen geleitet. Selbst alte, erfahrene Krieger beugen sich ihrem Willen, weil sie wissen, dass ihre Herrscherinnen nur im besten Sinne des Clans und auch des ganzen Volkes handeln.

Alle Alten stehen untereinander in einer schwachen mentalen Verbindung, die sich normalerweise nur als das dumpfe Gefühl darstellt, viele andere Geister im eigenen Kopf zu spüren. Doch durch zwei ZE Konzentration und eine KF-Probe kann jede von ihnen den sogenannten „**Ruf der Alten**“ ausstrahlen, der alle anderen Mitglieder im Umkreis von etwa 500 Kilometern erreicht. Auf Wunsch kann die Alte diese Reichweite jedoch auch verringern. Sie überträgt dabei Gefühlsregungen und besonders starke Oberflächengedanken. Alle Alten im Wirkungsbereich des ‚Rufs‘ empfangen diese Gedanken wie einen plötzlichen Sinneseindruck; sie wissen jedoch genau, von wo er ausgestrahlt wird und erkennen auch die sendende Alte, sofern sie ihr früher schon einmal persönlich begegnet sind. Das Ausstrahlen kostet 80 ZAP.



Die Alten beherrschen darüber hinaus die Kunst der **Empathie**, das heißt, sie können Gefühle von Men-



schen und anderen Kreaturen um sich herum erspüren. Zum einen erhalten sie dadurch einen Bonus von +2 auf alle charismatischen Fertigkeiten (sie können sich eben besser auf ihr Gegenüber, obwohl dies eine unterbewusste Benutzung dieser Fähigkeit ist). Zweimal pro Tag hat sie darüber hinaus durch eine gelungene KF-Probe die Möglichkeit, die Gefühle eines anderen Wesens direkt zu spüren. Sie können zum Beispiel sagen, mit welchen Emotionen ein Mensch auf bestimmte Worte oder Personen reagiert. Sie können jedoch keine Gedanken lesen und somit an keinerlei detaillierten Informationen gelangen.

Für viele Menschen ist eine der unbegreiflichsten Fähigkeiten, über die diese zauberkundigen Frauen verfügen, jedoch ihre Macht über den sogenannten „Weg der Alten“. Einmal pro Tag kann eine Alte vor sich ein magisches Tor erschaffen, hinter dem sich ein schmaler, silberner Weg scheinbar in die Unendlichkeit erstreckt.

Wenn ein anderes Wesen als eine Alte durch dieses Tor tritt, reißt eine unglaubliche Kraft diese Kreatur davon und schleudert sie in das seltsame Zwischenreich, das nur die Alten kennen. Dort treibt die arme Kreatur hilflos umher, bis sich eine der Bewohnerinnen ihrer erbarmt und sie aus ihrer misslichen Lage befreit.

Eine Alte hingegen kann das silberne Band nicht nur betreten sondern für sie öffnet sich in diesem Moment eine fremdartige Welt, die sie bereits von ihrer Ausbildung her kennt. In dieser Zwischendimension hat jede Alte ein eigenes ‚Haus‘, eine Heimstatt, geschaffen aus der Kraft ihrer Gedanken. Wie dieses Heim aussieht liegt ganz bei ihr; bei manchen ist es eine einfache Kate oder ein typischer Wagen der Majanen, andere hingegen erschaffen sich regelrechte Paläste, die sie manchmal König erblassen ließen, könnte er sie sehen. Durch die reine Kraft ihres Geistes können die Frauen sich in diesem Reich der Gedanken bewegen; der Steg unter ihren Füßen windet sich nach ihren Wünschen und bringt sie blitzschnell an jeden Ort, den sie sich aussuchen. Sobald sich eine Alte für ein bestimmtes Ziel entscheidet, kann sie es in der Ferne vor sich erkennen, auch wenn es sich eigentlich woanders befinden müsste (ein Haus taucht also beispielsweise ebenfalls vor ihr auf, wenn sie es gerade verlassen hat und somit hinter sich weiß). Jedes der ‚Gebäude‘ kann nur mit der Einwilligung der Alten betreten werden, der es gehört; viele haben jedoch kleine Empfangsbereiche eingerichtet, die jeder anderen Frau aus dem Geheimbund zugänglich sind. Die Häuser sind jedoch nicht unbedingt leer. So manche Besitzerin hat sich einige der hier herumirrenden Kreaturen geholt, die ihr im Haus dienen müssen, bis die Alte sich entschließt, sie wieder nach Tanaris zurückzulassen (wenn eine der Frauen stirbt, verschwindet ihr Haus und alle Wesen in seinem Inneren kehren sofort zurück nach Tanaris, irgendwohin, wo es dem Master passt).

In dem seltsamen Zwischenreich der Alten gibt es kein Oben und Unten, kein Vorne und Hinten. Ein Schritt kann unendlich lang, ein langer Marsch eine Sekunde sein. Zeit und Raum verlieren ihre Bedeutung. Wenn eine Alte von hier aus nach Tanaris zurückkehren will, kann sie jederzeit wieder ein Tor vor sich öffnen. Durch dieses kehrt sie an den gleichen Ort zurück, von dem aus sie gestartet ist, jedoch muss sie auf der folgenden Tabelle würfeln, wie viel Zeit seit ihrer ‚Abreise‘ vergangen ist:

1	Nullzeit (für Außenstehende tritt die Hexe im selben Moment wieder aus dem Tor, in dem sie hineingeht)
2-5	1W30 Sekunden
6-10	1W10 Minuten
11-14	3W30 Minuten
15-18	1W10 Stunden
19-22	1W8 Tage
23-27	1W30 Tage
28-30	Realzeit (jede Minute, die sie im Zwischenreich verbracht hat, ist auch in der Außenwelt vergangen)

Wenn mehrere Alte gemeinsam die Zwischenwelt verlassen, können sie sich vorher einigen, wo sie herauskommen wollen. Eine der Frauen wird sozusagen zur Leiterin bestimmt und legt durch ihren Würfelwurf für alle anderen fest, wann sie heraustreten (von dem Zeitpunkt an gerechnet, zu dem die Leiterin das Zwischenreich betrat).

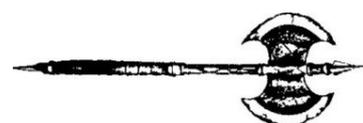
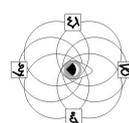
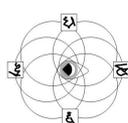
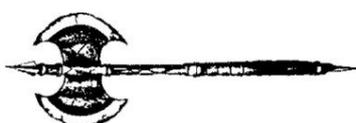
Für die Alten herrschen in ihrem Zwischenreich andere Zeitbegriffe; sie altern nicht und für jede von ihnen verläuft die Zeit anders. Für die einen bedeuten Jahre einen Wimpernschlag, für die anderen ist eine Sekunde eine Ewigkeit. Viele Alte ziehen sich vor ihrem Tod hierher zurück; sie wissen, dass sie niemals zurückkehren können, doch sie ziehen diese einsame Existenz dem ewigen Schlaf des Todes vor. Es heißt, dass hier noch Alte leben, die bereits zu Zeiten des Reiches der Feuerherrscher alt waren, doch niemand vermag zu sagen, was sie alles über die Vergangenheit erzählen könnten.



• NSC • NSC • NSC • NSC • NSC •

## Godron Odhrea

Dieser NSC stammt aus dem Archiv von Imdacil. Er wurde zwar vor einiger Zeit bereits im Forum veröffentlicht, aber da die Veröffentlichung des Untoten-Kompendiums weniger lang her ist hat sich Medivh daran gemacht, den NSC noch einmal zu überarbeiten und auf den neusten Stand zu bringen.



Godron wurde am 1.6.449 T.Z. als Sohn eines Kaufmanns in der Nähe von Aphorat geboren. Doch Godron, dessen Kindheit unauffällig in geregelten Bahnen verlief, dachte gar nicht daran, in den gleichen Beruf zu gehen mit dem sein Vater sein Geld verdiente.

Ihm hatte es der örtliche Friedhof angetan. Dieser große Garten mit all seinen Symbolen und handwerklich geschickt hergestellten Steinen, ein Labyrinth des Nachlebens, eine Stadt in der Stadt. Gelegentlich gab es jedoch auch hier Ärger. Da Menschen dazu neigen, ihre Toten von den Lebenden fernzuhalten, um sich nicht ständig an die eigene Sterblichkeit zu erinnern, war der Friedhof oft das Ziel wilder Tiere aus dem angrenzenden Wald oder noch schlimmer - von Leichendieben und Grabräubern! Godron beschloss also recht früh bereits, die Toten zu schützen, sei es vor den Lebenden oder vor dem Gesetz der Natur durch wilde Tiere.

Es war ein umherziehender Magier, der schließlich Godrons übersinnliche Begabung entdeckte und sie unbedingt für Yaisk beanspruchen wollte. Der Junge erkannte darin eine Gelegenheit, seine selbst auferlegte Aufgabe noch effektiver erfüllen zu können, weshalb er das Angebot annahm. Es führte ihn weit von zu Hause fort, auf die sturmgepeitschte Magierinsel weit im Westen, wo er einige Jahre lang unterwiesen wurde. Eines Tages wohnte er dort einem Ketzerprozess bei, in dessen Verlauf ein abtrünniger Magier vorgeführt wurde, der sich der illegalen Totenbeschwörung schuldig gemacht hatte. Ein Verbrechen, auf das auf Yaisk nicht nur der Tod stand, sondern das Godron zutiefst erschütterte. Es gab also tatsächlich Menschen, die mit der Würde der Toten noch schlimmeres anstellten als Grabraub!

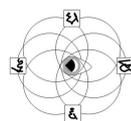
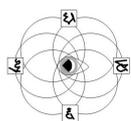
So gelangte Godron mit einem Diener des Totengottes Uhlum, dem Diabolisten Cohon, ins Gespräch. Diesem Mann war es gelungen, den abtrünnigen Magier aufzuspüren und festzusetzen. Er erläuterte Godron den Unterschied zwischen einem Nekromanten und einem Totenbeschwörer und erklärte ihm die ewige Aufgabe des Diabolisten-Kultes. Das Interesse des jungen Magiers war endgültig geweckt und er glaubte, seine Bestimmung gefunden zu haben. Er hatte ja noch keine Ahnung, was alles auf ihn zukommen würde...

Kurz zusammengefasst durchlief Godron nach dem Abbruch seiner Ausbildung zum Magier eine Bilderbuchlaufbahn in den

Reihen des Uhlum-Kultes. Dass er daran beteiligt war, die Todesfee von Zhar 478 T.Z. zur ewigen Ruhe zu betten brachte ihm in den eigenen Kreisen großen Ruhm ein. Im Krieg im Norden Ende der 80er Jahre tat er sich durch die Verteidigung der Einsiedelei des Ordens vom Seidenen Grabtuch hervor. Jedem einzelnen gefallenen Gegner erwies Godron persönlich die Ehre einer korrekten Bestattung, was ihm selbst in den Reihen des Feindes einen gewissen Respekt einbrachte. Seine größte Tat war aber zweifelsfrei die Säuberung der Nekropole von Arullu, eine Aufgabe, die ihn das gesamte Jahr 489 T.Z. in Anspruch nahm. Er wurde dafür in den Orden der Präfekten von Tharonir aufgenommen, ein Orden, der sich der Unantastbarkeit des ewigen Friedens durch Uneingeweihte verschrieben hatte.

490 T.Z. übernahm er die Leitung der Kathedrale von Genovar als Prior des angeschlossenen Klosters, eine Position, die er auch noch heute bekleidet. 495 T.Z. kam es schließlich während einer Pilgerreise zu den Geisterthermen in Lethon zu einer schicksalhaften Begegnung. In den Trümmern des Gate of Ice fand er Garlic. Dem Barden und seinen Begleitern war das unsagbare Kunststück gelungen, die berüchtigte Schneehexe zu vernichten, einen Vampyr Thongmors, wobei Garlic jedoch ums Leben kam. Nachdem Godron den Tinorier erweckt und gesund gepflegt hatte, begab er sich erneut in die Ruinen der Eisfestung, um die freigewordenen Energien zu bändigen und rastlos umher wandelnde Untoten den ewigen Frieden zu schenken.

Bei seinem zweiten Besuch wurde er jedoch von einem Vampir überrascht, der sich in der ehemaligen Zuflucht der Schneehexe Hinweise versprach, wie er seine eigene Blutlinie wieder beleben könnte. Gegen diese Kreatur war Godron zunächst machtlos, obwohl er den Vampir - Korianth von Drakenberg - in einen heftigen Kampf verwickeln konnte. Der Untote, der letztlich siegreich war, war überrascht von der Stärke seines Widersachers, er hatte jedoch auch schon von Godron gehört und sah in ihm einen potentiellen mächtigen Verbündeten. Geblendet von der Gier nach Macht über eine eigene Blutlinie verlieh er ihm den Blutkuss, ein schwerer Fehler. Godron war, nachdem ihm bewusst wurde, was ihm widerfahren war, entsetzt. Obwohl Korianth trotz seiner Gier auch paranoid und daher extrem auf der Hut war



riss ihn der untote Nekromant buchstäblich in Stücke.

Godrons Situation war einzigartig unter den Glaubenskämpfern des Totengottes. Nach intensiven Gebeten und Gesprächen mit Vampyr, den Jüngern und dem Schattenrat wurde Godron mit einfacher Mehrheit gestattet, das Beste aus seiner Situation zu machen und seiner neuen Bestimmung zu folgen: Ein Jäger für die Lehre Uhlums war geschaffen und wie kein zweiter hatte Godron somit die Möglichkeiten, die Wahrung der Totenruhe mit der Jagd auf die ewigen Feinde des Uhlum-Kultes, Totenbeschwörer und Vampire, zu kombinieren.

Seinen Blutdurst stillt der Vampir-Nekromant an eingeweihten Freiwilligen, er hat noch nie jemanden dadurch getötet. Spätestens nach der Vernichtung des Schwarzen Abtes, jenem Nosferaten-Vampir in der Schwarzen Kapelle in Nahor, wurde Godron auch vom Jäger zum Gejagten, aber den Vampiren wurde dadurch eines klar: Der da meint es ernst und ist brandgefährlich! Manchmal ist er auch gezwungen, sich gegen übereifrige Ritter, Paladine und Kleriker fast aller Glaubensrichtungen zu verteidigen. Er ist letztlich eine Kreatur der Dunkelheit, ein Glaubenskämpfer Uhlums, der durch eine perverse Macht beeinflusst und verändert wurde; er passt schlicht und ergreifend nicht in das Konzept der verschiedenen Dogmen und wird daher nicht nur von seiner eigenen Beute gejagt. Dem Gildenrat von Yaisk ist Godron ein Dorn im Auge, denn einen ehemaligen Magier, der seinen Glauben gefunden hat, konnte man noch akzeptieren, doch mit einem untoten Anwender der Magie, der so offen auftritt, sah man sich nur einmal vor einer halben Ewigkeit konfrontiert, und

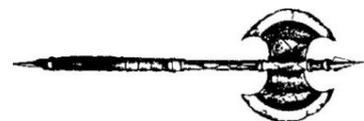
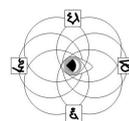
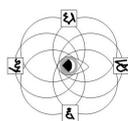
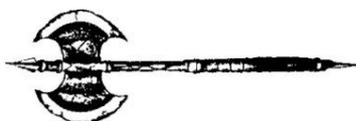
dieser richtete bei dieser Gelegenheit den gesamten Rat in einem Massaker hin. Doch dies ist eine andere Geschichte, denn Godron unterscheidet sich von Serion, der vom Ersten Untoten Sinister beeinflusst wurde. Dennoch, die Magier wurden nervös, als sie Kenntnis von Godrons Zustand erhielten und distanzierten sich öffentlich von ihm. Seitdem wurden offen und verdeckt einige Hebel in Bewegung gesetzt, den Vampir-Nekromanten auszuschalten. Es wurden gezielt Gerüchte verbreitet und bei bekannten Kriegern und Priestern, die schnell mit einem abschließenden Urteil bei der Hand sind, Interesse geweckt.



Einige davon gelangten sogar tatsächlich bis zu Godron, meistens während er unterwegs auf der Jagd war, manchmal auch in der Kathedrale von Genovar selbst. Geleitet von falschen Vorstellungen um den Nekromanten stellten einige der Angreifer Fallen und Hinterhalte, andere griffen ihn zielstrebig direkt an. Da Godron selbst kaum Untote beschwört und mit sich führt glaubten die meisten seiner Widersacher an ein leichtes Spiel, erkannten aber spätestens im Augenblick ihres Todes ihren Irrtum. Manche, in denen Godron Potential sah, ließ er sogar nach

einem kurzen Kampf leben.

So wurde beispielsweise der eifrige und um die Reputation seiner Familie besorgte tatarische Ritter Koval du Lac von Yaisker Agenten dazu verleitet, in der Vernichtung Godrons eine ruhmvolle und ehrenhafte Tat zu sehen. Koval und dessen Begleiter, der argorische Wandererheiler Cairnen Eschenburgh, stellten Godron etwa 600 km nordöstlich von Otheos, als er die Höhlensysteme bei den Schauerklippen von Kultisten eines Kultes aus Ash'haerea säubern wollte. Zu



seinem eigenen Glück ließ es Kovals Ehrenkodex nicht zu, seinen Gegner anzugreifen, ohne ihm seine Motivation und die Gründe dafür zu nennen und ihm Gelegenheit zur Äußerung zu geben. Godron war beeindruckt vom Mut und Ehrgefühl des Ritters und obwohl Koval wegen der Erklärungen des Vampir-Nekromanten ins Zweifeln über seine Mission kam fand ein kurzer Kampf zwischen den drei statt. Doch Koval und Cairnen waren keine Gegner für den Vampir und Godron besiegte die beiden sehr zügig, ließ sie aber am Leben, ein Umstand, der Koval noch mehr ins Grübeln brachte.

Dies war nur ein Beispiel dafür, wem sich Godron noch alles stellen musste. Er wurde beispielsweise vom Magierkopfgeldjäger Terrence Waterspell ebenso konfrontiert wie vom Cäsar-Ordenskrieger James Dophal. Neben seiner Beute, Vampiren, Totenbeschwörern und anderen widerrechtlichen Beschwörern und Kreaturen Thongmors, muss sich der Vampir-Nekromant also stets auch Gedanken um Ruhmjäger machen, die um Glanz und Gloria Willen Jagd auf ihn machen.

Godron Odhrean im Spiel:

Der Vampir-Nekromant stellt einen interessanten NSC mit vielen Facetten dar. Er beherrscht einige Zaubersprüche der Magier, er ist ein ausgewachsener Nekromant und aufgrund seiner Situation als Untoter, als Vampir sogar, ein ernst zu nehmender Krieger.

Er verwendet als Hauptkampfwaffe ein Schwert, das ihm zu führen gestattet wurde. Er führt jedoch auch die Ritualwaffen eines Diabolisten mit sich, wie es sich für einen tiefgläubigen Anhänger Uhlums gehört. Godron beschwört kaum Untote; wenn er sich Diener erschafft, dann nur, um seine Truppen im Tal von Genovar zu verstärken und sie ohnehin sofort unter die Kontrolle eines seiner Skelettchampions oder eines anderen Diabolisten oder Nekromanten weiterzugeben.

Auf Abenteurer kann Godron auf vielfältige Weise als NSC treffen. Sie könnten beispielsweise von Magiern oder Kultisten angeheuert worden sein, den Vampir-Nekromanten auszuschalten oder zumindest als Bauernopfer dafür herzuhalten. Meistens verschweigen solche Auftraggeber ohnehin kleinere Details wie Godrons nekromantische Meisterschaft oder seine vampirischen Kräfte. Weitere Möglichkeiten wären, dass sie auf Godron als Informanten treffen könnten, der ihnen wichtige Hinweise im Umgang mit widernatürlicher Beschwörung gibt. Abenteurer könnten auch von dem Nekromanten angeheu-

ert werden, um Materialien zu seiner seltenen Erweckung von Untoten zu beschaffen, wie beispielsweise Edelsteine, Metalle oder Ausrüstungsgegenstände. Er ist außerdem ein Spezialist im Umgang mit Giften und Gegengiften, was für Nekromanten relativ ungewöhnlich ist, da Gifte eigentlich das Fachgebiet ihrer Erzfeinde, der Totenbeschwörer sind. Kaum ein Nekromant verwendet daher Godrons ureigenen Zauber, der sich ausschließlich mit Giften beschäftigt.

Godron unterliegt den Regeln für Drakenberg-Vampire. Diese können aus dem Untoten-Kompendium von Imdacil entnommen werden.

**TAK** = 25 / **IW** = 103, 88 / **SF-TYP** = WK; LR (nur Arm- und Beinschienen) / **SF** = 4; 6 / **BE** = 16 / **HKW** = Godrons Giftspitze / **Typ** = S / **AW** = 27, 7; 17, 4 / **VW** = 25, 5 / **BSP** = 1W4+8 / **KKB** = 8 / **WDG** = Uhlums Sense / **Typ** = STG/S / **AW** = 27, 11; 17, 8 / **VW** = 25, 9 / **BSP** = 1W6+16 / **KKB** = 10 / **VIP** = 475 / **KAP** = 2.600 / **Bonus-KAP** = 350 / **2.VW** = 25, 5 (S); 25, 9 (STG) / **INS** = 34 / **ST** = 28 / **MKP** = 549 / **ZAP** = 2.704 / **KF** = 31 / **ZP-Stufe** = 51 / **WEP-Stufe** = 53 / **KEP-Stufe** = 58 / **AUSS** = 28 / **KL** = 35 / **WEI** = 30 / **AUSD** = 33 / **KK** = 30 / **GE** = 31 / **RZ** = 90, 90, 90, 90 / **Alter** = 50 Jahre / **Sprachen** = 1, 6-10, 13-15, 19, 30, 35-37 / **Größe** = 178 cm / **Figur** = normal / **KEP-Stärke** = 6

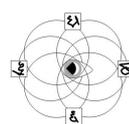
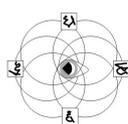
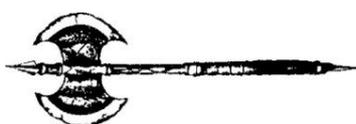
**Besonderes:** beherrscht Magier-Zaubersprüche bis ZP-Stufe 31; Vor- und Nachteile der Diabolisten und Nekromanten; erhält 1W4 MKP zusätzlich je WEP-Stufe; von ZH und SSK kein Meisterangriff gegen ihn möglich; Beruf Friedhofswächter; Drakenberg-Vampir: Blickkontakt, Überheblich, Treffsicher; Reinigendes Feuer, Heiliges Sonnenlicht, Blutrausch, Knoblauch, Beständiges Spiegelbild, Seelenresistenz  
**Fernkampf:** **WDG** = Todesklinge / **Kampf mit Schuss- und Wurfaffen** = 27 / **IW** = 130 / **BSP** = 1W6+14 / **KKB** = 8

**M/B:** Godrons Giftspitze

Magisches Kurzschwert; bei Treffer RZ-Probe Nr. 2 + 40%, sonst 2 ZE lang je 500 BSP Giftschaden; Gift wie Arachne (siehe Gifteliste); IW wie SW; WF = 200

**Fertigkeiten:**

Waffenfertigkeiten: 27/1/27/27/27/27+3/2  
Körperfertigkeiten: 27+3/27/27+6/22/27+3/5/23/8/27+3/20  
Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten: 27/27/27+1/22/24/27+8/27/18/27+3/21  
Wissens- und Heilfertigkeiten: 27+3/27/4/27+8/27/27+11/27/27/20/27/27/24  
Charismatische Fertigkeiten: 16/27/27/27/16/27/19/3



## Die Lichtung des Goldenen Herbstes Das Herz des Reichs der Waldelfen

*Die Wipfel scheinen bis zu den Sternen hinauf zu reichen. Die Blätter der Bäume sind goldgelb und scheinen vor Leben nur so zu strotzen. Der Boden ist weich durch Moos und saftiges, grünes Gras. Der Duft der Blumen und die anderen Gerüche des Waldes spielen einem in der Nase und man glaubt fast im Reich der Erlösung angekommen zu sein. Hier ist das Herz des Reiches der Waldelfen. Das Zentrum des großen Waldes von Kal'Barna. Der Ort an dem sich die Kraftlinien der Erde und aller Wälder bündeln. Dort wo sich Ambaron, die Welt- esche erhebt und die Laurelin, die goldenen Bäume der ersten Tage der Flachen Erde, gen Himmel wachsen. Wenn alles andere vergangen ist und die Städte der Menschen und Zwerge verheert sind, wird die Lichtung des Goldenen Herbstes als letzte Zuflucht am Ende aller Tage sein. Bis die Cherubime vom Himmel steigen und die Flache Erde wieder ins das Licht führen.*

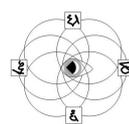
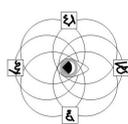
*- Auszug aus den Schriften von Maloma dem Reinen*

Was der alte Waldelf in solch bildhafter Sprache beschrieben hat, verspricht jedem Sterblichen beim ersten Anblick einfach die Sprache. Die Laurelin, Malinalda oder einfach Goldbäume in der Sprache der Menschen von Eynor sind die größten Bäume, die jemals auf Tanaris gewachsen sind. Ihre Wipfel reichen bis in schwindelerregende Höhen von 150 Metern und ihre Stämme haben einen Durchmesser von nahezu 15 Metern. Der Anblick ihres goldenen Blättermeeres verspricht jedem Neuankömmling den Atem. Sie sind losgelöst von den Jahreszeiten und tragen ihre goldene Pracht das ganze Jahr über. Doch ein Baum überragt alle anderen. Die so genannte Weltenesche, Ygg-Drasil in der Sprache der Zwerge und Ambaron in der Sprache der Elfen und Elben. Es heißt, dass Ambaron der erste Baum war, den der Sanfte Gott in den Boden der neuen Welt pflanzte und dass von ihm alle anderen Bäume abstammen. Seine Wurzeln reichen tief in die Erde hinein, angeblich bis zu den Reichen der Herren der Finsternis und seine Spitze soll die höchsten Ebenen des

Himmels und Lichts berühren. Der Legende nach vereint Ambaron das Licht und die Finsternis in sich und bildet damit eine Einheit. Nur die Natur selbst kennt solch Licht und Schatten so nahe beieinander. Ein Vermächtnis des Sanften Gottes, das die Waldelfen mit ihrem Leben verteidigen.

Im Zentrum dieses Hains von riesenhaften Bäumen ist der Grund für den mystischen Namen dieses Ortes. Eine Lichtung im Schatten der schweigenden Riesen. Dieser Ort wird erhellt vom Licht, das sich auf dem Blätterwerk bricht und taucht die Lichtung in einen Glanz der Göttlichkeit und Ewigkeit. Die Atmosphäre an diesem Ort ist fast greifbar schwer, als wäre hier bereits zuvor Geschichte geschrieben worden. Jegliche Geräusche scheinen von der Erhabenheit und der Stille einfach verschluckt zu werden. Als wären sie nicht wichtig genug um Aufruhr an diese heilige Stätte zu bringen. Die Lichtung des Goldenen Herbstes ist der Wallfahrtsort und die heiligste Versammlungsstätte aller Waldelfen. Sie ist das Zentrum der mystischen Energie des Waldes und gilt bei den Waldelfen als Ursprung alles Lebens. In Zeiten der Not und des Chaos treffen sich hier die obersten Anführer der Waldelfen von ganz Tanaris, um sich untereinander zu beraten und die Natur selbst um ihre Weisheit zu bitten.

Die Lichtung des Goldenen Herbstes soll auch der Ursprung zweier besonderer Kasten der Waldelfengesellschaft sein. Die Nähe zu dieser Quelle der Macht und Fokus an Energie hat es den Waldelfen erlaubt besondere Fähigkeiten zu entwickeln. Der erste Baum- sänger Edain, Fürst der Eiche, soll an den Wurzeln von Ambaron die besondere Magie seiner Zunft erlernt haben und seine Gemahlin Namia Scharfauge die Kriegskunst des Waldes. Edain soll einst erschöpft von einer Schlacht mit den Orks an den Wurzeln des gigantischen Baums eingeschlafen sein. Eine Stimme drang in seine Träume und erzählte ihm von den Gedanken der Bäume und ihrem Wissen. Doch anders als bei einem normalen Traum, vergaß er kein Detail dieser nächtlichen Vision. So begann er schließlich mit den Bäumen zu reden und von ihnen zu lernen. Er ging eine enge Verbindung mit der Natur ein und wurde ein Wächter des Waldes. Er zog aus und lehrte andere, so dass der erste von vielen weiteren Zirkeln der Baum- sänger entstand. Während ihr Gemahl den Worten der Weisheit der Bäume lauschte, hörte seine Gemahlin Namia andere Stim-



men. Sie kamen ebenfalls von den Geistern des Waldes. Doch diese Stimmen sprachen von der Pein der Natur und seiner Bewohner. Von der Ausbeutung durch jene, die den Wald nicht achteten. Doch keine Boshaftigkeit lag in dieser Botschaft, denn der Wald bat die Elfe wie Edain ein Wächter zu werden. Namia sollte jedoch nicht wie ihr Mann den Wald an einem Ort beschützen, sondern jene zur Strecke bringen, die Frevel geübt hatten und dem Zorn anderer entkommen waren. Sie lernte von den Bäumen das lautlose Schleichen durch die Wälder, von den Tieren des Waldes die Jagd und Verfolgung einer Beute und von den goldenen Blättern der Laurelin die Wahrnehmung aller Dinge selbst im lautesten Sturm. Während Edain den ersten Zirkel der Baumsänger gründete, schuf Namia den Sentinel-Kader, eine Eliteeinheit von Wegewächter-Waldläufern, die dem Wald und seinen Bewohnern treu ergeben ist. Die Baumsänger waren von Ambaron ausgewählt worden die Haine zu beschützen und jedes Lebewesen, das darin lebt. Doch der Sentinel-Kader sollte die Rache der Natur ausüben und jene zur Strecke zu bringen, die sich an der Natur vergriffen hatten. Noch heute feiern die Waldelfen den ersten Tag, an dem Edain und Namia die ersten Wort der Bäume hörten und von da an ihre Lehren begannen.

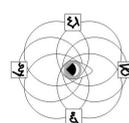
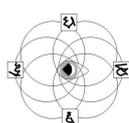
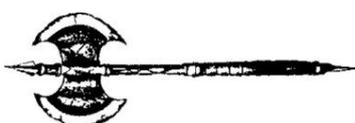


Die Lichtung des Goldenen Herbstes ist ein heiliger Ort, der unendliche Geheimnisse

birgt, die selbst Edain damals nicht alle enthüllen konnte und über deren Erforschung noch heute die Weisen des Waldvolkes brüten. Zwischen den Bäumen wandeln Wesen, die längst vor den Waldelfen hier waren und noch sein werden, wenn diese längst vergangen sind. Wesen, die anderorts längst verschwunden oder ausgestorben sind, fast als würde die Zeit in der Nähe der Lichtung keinerlei Macht haben oder Bedeutung. Feen mit vielfarbigen Flügeln, moosbedeckte Waldtrolle, Baummenschen, uralte Baumdrachen und viele andere Kreaturen leben hier. Diese Artenvielfalt und auch das Wissen, welches diese Wesen besitzen ist unvergleichlich und so nirgendwo anders zu finden.

Rund um die Lichtung des Goldenen Herbstes leben jedoch nicht nur die Bewohner des Waldes, sondern auch die höchsten der Gesellschaft der Waldelfen. Mächtige Baumsänger, verdiente Helden des Elfenvolkes, aber auch einige wenige Vertreter anderer Rassen, die ihr Leben dem Schutz der Natur gewidmet haben. Hier befindet sich auch Elenole, die legendäre Bibliothek der Feen und Elben. Den Sagen nach wird hier das Wissen der bekannten Welt zusammengetragen, seit die Sterne leuchten und die Bäume atmen. Doch noch heller als dieser Ort, fast gleich dem wunderbaren Anblick der in Gold getauchten Lichtung, erhebt sich in den Wipfeln von Ambaron selbst Tardogobelen, der Hofstaat der Goldenen Eiche, der Sitz des obersten Herrn von Kal'Barna, wenn nicht gar des obersten Herrschers aller Waldelfen von Tanaris. Seit Anbeginn des Reiches der Waldelfen von Kal'Barna regierten die Könige von hier ihr Land. Der Throninhaber im Moment ist Adilvan Silberpfeil, der Erleuchtete, der die Geschicke seines Volkes seit nun mehr 50 Jahren führt. Doch das Leben der Waldelfen auf der flachen Erde soll an anderer Stelle weiter beschrieben werden.

Die Lichtung des Goldenen Herbstes ist ein mystischer und durchweg heiliger Ort, der von den Waldelfen mit Thyronsaugen geschützt wird. Kein Unwürdiger darf diesen Ort betreten oder gar dann wieder lebend verlassen. In den Schauergeschichten der anderen Völker heißt es, dass der Wald diesen Ort mit seinem manifestierten Zorn selbst verteidigen wird, sollte es jemanden gelingen die Waldelfen auf welchem Wege auch immer zu besiegen. Wer mehr von diesem Ort erfah-



ren möchte, dem kann leider nur ein wenn-gleich sehr großes Werk in der großen Bibliothek der City of Liberty empfohlen werden: "Die Stimmen der Bäume - Eine Botschaft an die anderen Völker" von Edain & Namia Taurhini.

### Die Lichtung des Goldenen Herbstes im Spiel:

Dieser Ort ist kein normales Reiseziel für zwi-schendurch. Nur wahrlich wichtige Aufgaben können normale Sterbliche hierher verschlagen. Doch sind die Waldelfen auch weniger tödlich, als es ihnen nachgesagt wird. Wesen reinen Herzens helfen sie gerne, auch wenn sie ihnen die Augen auf dem Weg in ihr Reich verbinden werden. Ein gewaltsames Eindringen oder Einschleichen in diesen heiligen Ort ist im Grunde nicht möglich.

Die Strapazen einer Reise lohnen sich aber auf jeden Fall. Im Schatten der goldenen Laurel-scheinen das Leben und der Friede der Natur stärker als irgendwo sonst. Regeltechnisch schlägt sich dies in der doppelten Regeneration von VIP & KAP, aber auch MKZ & ZAP nieder. Waldelfen erhalten hier gar die dreifache Rege-neration. Baumsänger und Wegewächter bzw. Sentinels legen des Weiteren jegliche Proben egal ob körperliche oder geistiger Natur mit einem Bonus von 3 ab. Die Schrecken schlimmer Schlachten und Erlebnisse scheinen an diesem Ort zu verblassen und erleichtern jenen, die hier verweilen ihr Leben fortzuführen.

Die Lichtung ist jedoch nicht nur der ruhende Pol in dieser hektischen Welt, sondern auch das Zentrum der Kraftlinien der Natur, die sich in den Wurzeln vom Ambaron vereinen oder es sind gar seine Wurzeln (?). Auserwählte des heiligen Baumes sollen hier Aufgaben erhalten oder Hinweise für ihre weitere Reise. Sie müssen sich nur zu Füßen des größten aller Bäume zum Schlafen niederlegen und in ihren Träumen wird ihnen dieser Weisheit zu Teil werden lassen.

Abschließend soll nochmals auf die Gerüchte eingegangen werden, dass die Natur ihren Zorn hier im Zweifelsfall manifestieren wird, um sich selbst zu verteidigen. Es kam bisher noch nie dazu, dass die Waldelfen derart vernichtend ge-schlagen und zurückgetrieben wurden.

Dennoch sind sich Forscher der Akademie von Yaisk sicher, dass an diesem Gerücht etwas wahr sein kann. Es gibt Berichte über derartige Vor-fälle in größeren Wäldern, die auf welche Art auch immer geschändet wurden. Dort tauchten schemenhafte Wesen auf, die von den Anwoh-

nern ehrfürchtig als die Geister des Waldes be-zeichnet wurden. Diese Kreaturen fegten jeden Unbefugten wie eine Naturgewalt aus ihrem Hain und hinterließen nur Tod und Verderben. Die Waldelfen nennen diese Wesen schlicht Al-darûth und hüllen sich ansonsten in tiefes Schweigen. Übersetzt heißt dies übrigens der Zorn der Bäume - eine treffende Bezeichnung.




---

*Canaris-News* • *Canaris-News* • *Canari*

---

Tinor, Erntemond 490 T.Z.

Nach langen und zähen Debatten bei einem Treffern der Barone und Herzoge des nördli-chen Tinors wurden Kristina Farga zum General der Westfront und Josef Jennsen zum General der Ostfront gegen die Bedro-hung der Untoten im Inneren des Reiches ernannt.



Tinor, Laubmond 490 T.Z.

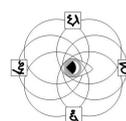
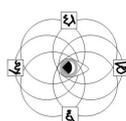
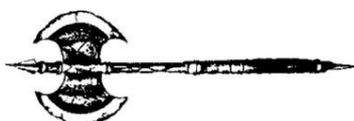
In den folgenden Monden kann man in Ti-nor eine der größten Ansammlungen von Helden beobachten, die das Land seit dem Krieg an der Grenze von Nobron jemals ge-sehen hat.



Tinor, 27.Laubmond 490 T.Z.

Eine Söldnergruppe, bestehend aus den Ama-zonen Nisepha und Vita, der Söldnerin Stel-la, der Bardin Elina und dem Priester Man-chaster, bringt den von General Farga ange-forderten Heiler Ludwig Steiger sicher ins Dorf Estotil, das im Moment die letzte Ver-teidigung im Westen darstellt.

Auf der Handelsroute Tellur-Roncador im Osten hingegen gelingt es einer Söldnertruppe, bestehend aus dem Waldelf Otus, dem Hal-bork Hug, der Hexe Katrina und dem Al-chimisten Narus, eine wichtige Wegegst-stätte so lange gegen angreifende Untote zu halten, bis die Versorgungskarawane nach Roncador durchbrechen kann.



●  
**Karnery, 1. Wendemonat 495 T.Z.**

Das Zaubererduell von Karnery gewinnt überraschend der Außenseiter Merrick Perreth aus Argor, der sich im Finale gegen Myrmida Shivan aus Cappador und den bisherigen Favoriten Bornar aus Coulmeur durchsetzen kann. Der Gildenrat von Yaisk tobt und die anschließende Ratssitzung endet mit einer hitzigen Debatte und der Abdankung diverser Ratsmitglieder, die damit gegen die Unfähigkeit des Gildenrates protestieren, die unautorisierte Gilde Perreths endlich auszuhebeln und ihn zu verbannen.

●  


---

**Zauber • Zauber • Zauber • Zauber • Zau**


---

In dieser Ausgabe der SIX MAGIC CIRCLES findet ihr vier Zauber, die sich hervorragend eignen, um die dargestellte Charakterklasse Feuerherrscher noch ein wenig zu vertiefen (oder mächtiger zu gestalten) und die dem vorgestellten NSC Godron Odhrea Tiefe verleihen und ein zusätzliches Schmankerl für die Diener des Totengottes darstellen.

Diese Fraktion hat zwar erst in der ersten Ausgabe der SMC ein paar neue Zauber erhalten, aber in Anbetracht der Ideen für die nächste Ausgabe können wir die ruhig noch nachschieben.

**Pyros Welle des Feuers**

**ZP:** 45 (F)  
**WEP:** 270  
**ZAP:** 250  
**BMKP:** 110  
**WD:** /

**RW:** 10 m Radius um den Zak  
**Besonderheit:** der Zak braucht 3 ZE Konzentration für diesen Zauber.

**RZ:** /  
 Pyros war einer der mächtigsten Feuerherrscher, der jemals gelebt hat. Den Legenden nach soll er der Abkömmling eines roten Drachen gewesen sein. Sein Zauber ist jedenfalls vernichtender als

viele andere Zauber im Repertoire des Feuerherrschers. Mittels verstärkter Konzentration saugt der Feuerherrscher die Macht und den Zorn des Landes in seinen Körper, dies funktioniert wohl-gemerkt sogar auf dem Wasser! Hat er genügend Kraft des Elements in seinen Körper gesogen, lässt er diese in einer zerstörerischen Welle aus Feuer aus seinen Körper strömen. Der Zauber macht dabei keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Einzig und allein der ZAK bleibt verschont von dem Ganzen.

Betroffene Wesen müssen erliden 12W30 VIP und 2000 KAP Schaden und müssen eine ST-Probe ablegen, um nicht von den Beinen gerissen zu werden. Desweiteren besteht für alle Gegenstände im Radius eine Brandchance:

Leinen, Tuch, Fell und ähnliches 80%  
 Leder und derber Stoff 60%  
 Schuppen 40%

Ein brennendes Wesen nimmt pro ZE 6W30 VIP und 600 KAP Schaden. Es handelt sich um ganz normales Feuer und kann genauso gelöscht werden.

Metallene Gegenstände werden glühend heiß und können nur noch mit einem Schutz gehalten werden. Tiere ergreifen vor Schreck die Flucht und werden den ZAK meiden.

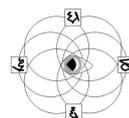
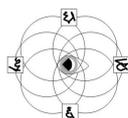
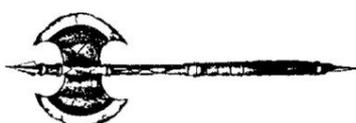
●  
**Godrons Todesursache**

**ZP:** 36 (Di)  
**WEP:** 140  
**ZAP:** 80 je Leiche  
**WD:** /  
**RW:** Berühren

**Besonderheit:** nur auf Tote anwendbar; der Zauber dauert 6 ZE

**RZ:** /  
 Wenige Lebewesen der Flachen Welt sind so gut auf dem Gebiet des Todes bewandert wie die Diabolisten. Man muss ihnen einfach alleine schon aufgrund ihrer Religion eine Sachkenntnis und oft auch Neugier bescheinigen, die sich mit der professioneller Ärzte messen kann.

Kaum auszudenken, dass ein Diabolist nicht herauszufinden vermag, auf welche Art und Weise ein Lebewesen sein Dasein beendet hat. Der Ansicht war auch Godron, seines Zeichens ein



sehr interessierter Diabolist, der sich am Liebsten mit dem menschlichen (und halb-menschlichen) Körper beschäftigte. Somit ersann er einen Zauber, mit dessen Hilfe er auf den letzten Rest verbleibender Informationen des Körpers zurückgreifen konnte.

Der Diabolist konzentriert sich auf die Leiche, die er vor sich hat. Der Zauber offenbart dem Diabolisten die Todesursache des Toten. Manchmal ist dies zwar offensichtlich (Eisenhammer-Abdruck auf der Stirn), aber manchmal eben auch etwas subtiler. Gifttod? Explodiertes Herz? Strafe des Van Doren oder ein Zauber via Wes Cravens Voodoo? Der Diabolist erkennt es mit Hilfe dieses Zaubers. Allerdings erkennt ein Diabolist auch die Handschrift eines anderen Diabolisten oder Nekromanten.



### Godrons Giftzauber

**ZP:** 37 (Di)

**WEP:** 150

**ZAP:** 125

**WD:** /

**RW:** Berühren

**Besonderheit:** wirkt nicht auf magische Gifte

**RZ:** /

Godron war einst ein Diabolist, der sich intensiv mit der Wirkung von Pflanzen und Kräutern auf den (halb-)menschlichen Körper beschäftigt hat. Man sagt heute, dass Godron besser über Gifte Bescheid wisse, als die geheimnisvollen Assassinen der Mondelfen, doch dies ist sicherlich ins Reich der Legenden zu verweisen. Fest steht jedoch, dass Godron so fasziniert von der Wirkung von Giften war, dass er diesen Zauber ersann, um sie noch effektiver zu machen.

Godrons Giftzauber verdoppelt die Wirkung eines natürlichen Giftes. Ein Waffengift, das eine leichte Lähmung für eine Stunde verursacht, würde diese für zwei Stunden bewirken und alle Mali auf kampfrelevante Werte aufgrund der Lähmung verdoppeln.

Gegen diese magische Aufwertung eines Giftes wirken Schutzzauber und Kräuteranwendungen

natürlich nur peripher. Die Heilerkräuter Weinkraut und Ebur (7 und 8) wirken nur mit einer Chance von 50%, um ein solches verstärktes Gift zu neutralisieren oder Wirkung und WD zu halbieren benötigt der Heiler entweder zwei Anwendung der Kräuter Melandar (5) und Ur (6) oder eben seinen Zusatzauber Nr. 5.

Sheonans Giftimmunität sowie die gängigen Heilkräuter (z.B. Mondlilie) wirken nur mit einer Chance von 33%, während von Sheonans Neutralisieren von Gift ebenfalls zwei Anwendungen nötig sind, um das verstärkte Gift zu negieren.

Anzumerken sei hier noch, dass Alkohol auch als Gift zählen kann. So viele Möglichkeiten...

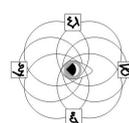
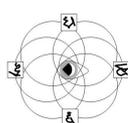
Dieser Zauber hat eine Kontroverse innerhalb der Dienerschaft des Totengottes ausgelöst, da bekanntermaßen die Totenbeschwörer, die erklärten Feinde der Diabolisten,

Nekromanten und Priester Uhlums, Gifte und deren Anwendung als ihr primäres

Spezialgebiet erkoren haben. Dass Uhlum selbst sich dazu ausschweigt und dem Zauber dennoch seine Kräfte verleiht trägt nicht unerheblich zur Verwirrung seiner Diener bei.

Diese Zaubersektion stand mal wieder ganz im Zeichen der vorherrschenden Charakterklassen in dieser Ausgabe, seien es die Hintergrundinfos oder der NSC.

In der nächsten Ausgabe werden euch an dieser Stelle wohl weder Zauber für die Diener des Totengottes noch Zauber für Waldelfen erwarten sondern eine bunte Auswahl, zumal die nächste Ausgabe mit einigen neuen Zaubern für eine neue Charakterklasse gespickt sein wird, doch dazu später mehr.



## Die Kopierbeilagen

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

### Zauberpatzer-Tabellen

Die Zauberpatzer stellen eine weitere Variable dar, um die RdW nun reicher geworden ist. Warum sollte es denn nur im Nahkampf zu Patzern kommen? Auch Zauberkundigen können Fehler unterlaufen, die mitunter nachhaltige Folgen haben können. Einem jungen Heiler ist es neulich beispielsweise mitten im Krieg passiert, dass er auf einen Schlag sämtliche magische Kraft verloren hat und mühsam regenerieren musste, bevor er seiner Truppe wieder von Nutzen sein konnte.

## Nachwort

Das war also Ausgabe 3 der SIX MAGIC CIRCLES.

Was lange währt wird endlich gut sagt man so schön und im vorliegenden Exemplar bewahrheitet sich dieser Spruch hoffentlich.

Ausgabe 3 war nun die letzte Ausgabe, die wir mit bereits vorhandenen und offiziellen Infos zusammengestellt haben. Ab der folgenden Ausgabe werden wir den Inhalt alleine bestreiten, unabhängig von offiziellem Material von Games-In.

In diesem Sinne schon mal zwei Ankündigungen für die nächste Ausgabe, um mal ein wenig Geschmack aufkommen zu lassen. Mit dem Dämonologen hält ein neuer Glaubenskämpfer Einzug, diesmal auf Seiten Ashrarns. Die Kreaturensektion wird daher mit aller Wahrscheinlichkeit auf dessen Fähigkeiten ausgerichtet sein und Vertreter von Untererde ins Schriftbild entsenden.

Hier noch ein Hinweis in eigener Sache. Die Winterkampagne, auf die es in dieser Ausgabe ja bereits ein paar Anspielungen gab, ist bereits mächtig im Geschäft. Es wird um die Wette gewürfelt, gekämpft, gemordet und intrigiert, gezaubert, geplant und gebaut. Und immer wieder zwischendrin gibt es Regelerweiterungen, die getestet werden, seien es neue optionale Regeln

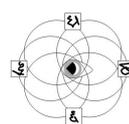
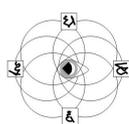
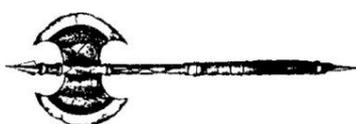
oder Regelergänzungen zum immer noch aktuellen Regelwerk.

Eine Handvoll Spieler schickt rund 20 Charaktere in diesen aufreibenden Krieg zwischen Untot und Lebendig und es ist noch Platz für mehr. Schaut einfach mal ins Forum.

Das war's dann für dieses Mal, wir freuen uns alle gemeinsam auf eine hoffentlich erfolgreiche Ausgabe Nr. 4 der SIX MAGIC CIRCLES.

Den Acht zum Grüße

SMC-Team



## Zauberpatzer

Ebenso, wie es einem Kämpfer auf spektakulär-katastrophale Weise gelingen kann, einen glanzvollen Fehlgriff oder Fehltritt mit seinen Nah- oder Fernkampfwaffen zu präsentieren, bleibt natürlich ein Zauberkundiger auch nicht von den Folgen verschont, die der falsche Umgang mit seiner Zaubermacht mit sich bringt. Der Unterschied zwischen Patzern bei Kriegeren und Zauberkundigen besteht allerdings darin, dass letztere dabei meistens ihre Umgebung in Mitleidenschaft ziehen als nur sich selbst zu schaden.

Wirft ein Zak eine unmodifizierte 30 bei seiner KF-Probe, so ist etwas beim Wirken des Zaubers schief gegangen. Vielleicht hat er eine falsche Silbe bei der Zauberformel oder eine falsche Geste gebraucht. Auf jeden Fall hat der Zak Mist gebaut und muss, ähnlich wie ein Krieger, nun versuchen, den Schaden einzudämmen oder die Konsequenzen tragen. Es ist dabei völlig unerheblich, ob der Zak Magier, Hexe, Illusionist, Diabolist, Priester, Elf oder ein Heiler ist. Barden erleiden einen Zauberpatzer bei einer unmodifizierten 30 auf ihrer Musizieren-Probe, Kobolde erleiden niemals Zauberpatzer. Beachte, dass der Alchimist zwar auch eine Patzer-Tabelle besitzt, aber kein Zak ist. Er erleidet einen Patzer bei einer unmodifizierten 30 auf seiner Gifte- und Tränke herstellen-Probe.

Genau wie ein Krieger muss dem Zak bei einem Zauberpatzer eine INS-Probe gegen halben Wert gelingen, um die Energien, die er für den Zauber freisetzen wollte, doch noch halbwegs richtig zu kanalisieren, damit zumindest nichts Schlimmeres mehr passiert, als dass der Zauber „nur“ misslungen ist.

Gelingt ihm die Probe, ist alles in Ordnung, misslingt sie, muss der Zak 1W12 werfen und das für ihn gerade gültige Ergebnis auf der entsprechenden Zauberpatzer-Tabelle erdulden.

Ist der Zak ein Doppelcharakter mit einer anderen magiebegabten Charakterklasse, so wird die Tabelle herangezogen, die dem gerade gewirkten Zauber entspricht. Beherrschen beide Charakterklassen den betreffenden, wird die Zauberpatzer-Tabelle zufällig zwischen den beiden Klassen ermittelt. Diebe prüfen bei einem Zauberpatzer die Tabelle des entsprechenden Zak, von dem sie den Zauber, der misslungen ist, übernommen haben.

*Beispiel: Dem Hochelfenpriester Senluithon (INS = 22) entgleiten die Energien seines Zaubers (er wirft eine unmodifizierte 30 bei der KF-Probe) bei dem Versuch, „Pazusus Exorzismus“ zu wirken. Er würfelt 16, seine INS-Probe gegen halben Wert misslingt also. Da der Exorzismus ein Zauber der Priester ist, muss Senluithon 1W12 würfeln und das Er-*

*gebnis auf der Zauberpatzer-Tabelle für Priester ablesen.*

Natürlich kann der Master die Auswirkungen des Zauberpatzers entsprechend korrigieren, wobei viele Faktoren ins Gewicht fallen. Wie oft hat der Zak den entsprechenden Zauber schon gewirkt, welche ZP-Stufe hat der Zauber, welche der Zak, ist der Zauber ein Beschwörungszauber für Kreaturen oder nur für Speise und Trank etc.

Der Phantasie sind jedoch keine Grenzen gesetzt, deshalb sollten die Zauberpatzer-Tabellen nicht als letztes Wort betrachtet werden. Ein beliebiges Ergebnis kann beispielsweise dadurch ersetzt werden, dass der Master die Auswirkungen entscheidet und der Situation anpasst. So könnte die Hexe aus Versehen Kröten und Spinnen regnen lassen, der Zauber des Magiers verpufft in einem farbenfrohen und ungefährlichen Feuerwerk, der Druiden lässt sämtliche Flüssigkeiten in der näheren Umgebung blutrot werden, der Priester polt alle Metallgegenstände in der Nähe so um, dass sie magnetisch werden, der Diabolist erweckt schlagartig einige Untote, gegen die sich die Gruppe dann wehren muss etc.

Aus folgender kurzen Tabelle soll ersichtlich sein, welcher Zak sich bei einem Zauberpatzer nach welcher Tabelle richten muss.

Tabelle	Zak
1	Druide, Elf (inkl. Mondelfen), Erendar, Feuerherrscher, Halbork, Hexe, Magier inkl. ihrer potentiellen Aufstiegsklassen
2	Priester inkl. HüdtG und Uhlum-Priester
3	Illusionist
4	Diabolist/Nekromant
5	Geisterschamane
6	Heiler
7	Barde
8	Alchimist

### \* Zu Ergebnis 7 aller Patzer-Tabellen:

Gelingt dem Zak eine Probe auf den Mittelwert von KF und ZT erhöht sich die ZP-Stufe pro Tag immerhin wieder um 2, bis sie die eigentliche Stufe des Zak erreicht hat.

Beim Alchimisten wird anstelle des ZT der KL-Wert herangezogen.

**Tabelle 1: Druiden, Elf etc.**

- 1 Der Zak verliert vollständig die Kontrolle über seinen Zauber. Jeder im Umkreis von 30 Metern inkl. dem Zak verliert unabhängig von Rüstung und SF 2W30 VIP, als das Brór unkontrolliert durch die Gegend zuckt.
- 2 Der Zak erleidet eine Rückkopplung magischer Energie. Er erhält einen zufällig ermittelten Treffer eines LSK und wird 1W10 Meter weit in eine zufällig bestimmte Richtung geschleudert.
- 3 Eine magische Entität verleiht dem Zak eine unschöne Vision, die diesen 1W8 PG kostet.
- 4 Der Zak erleidet einen Schock, wobei ihn die magischen Energien durchzucken und er die doppelten MKP und ZAP des Zaubers verliert sowie, unabhängig von Rüstung und SF, 2W30 VIP einbüßt.
- 5 Im Umkreis von 10 Metern um den Zak gerinnt Milch, Wein wird sauer und Essen verdirbt.
- 6 Alle Pflanzen im Umkreis von 10 Metern verwelken und sterben. Dieses Ergebnis sollte der Zak tunlichst nicht in den Gärten von Carrom erzielen...
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Zak wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. \*
- 8 Die freigesetzte magische Energie lässt sich in den Flüssigkeiten nieder, die der Zak bei sich trägt (bei magischen Flüssigkeiten entscheidet der Master) und verwandelt sie allesamt in Essig.
- 9 Die Innereien des Zak verkrampfen sich kurz, bevor sich Gedärme und Blase schlagartig entleeren. Druiden haben für so etwas sogar ihren ganz eigenen Zauber...
- 10 Die rohe Magie sammelt sich im Magen des Zak, woraufhin sich dieser 1W12 ZE lang unkontrolliert erbricht. Währenddessen kann er nichts anderes tun.
- 11 Der Zak öffnet ein Tor. ZP-Stufe des Zak / 9 kleine Dämonen tauchen in 10 Metern Entfernung aus der Anderswelt auf und attackieren alles in der Umgebung, vornehmlich aber den Zak.
- 12 Der Zak verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

**Tabelle 2: Priester etc.**

- 1 Der Priester verliert vollständig die Kontrolle über seinen Zauber. Jeder im Umkreis von 30 Metern inkl. dem Priester verliert unabhängig von Rüstung und SF 2W30 VIP, als das Brór unkontrolliert durch die Gegend zuckt.
- 2 Der Priester erleidet eine Rückkopplung magischer Energie. Er erhält einen zufällig ermittelten Treffer eines LSK und wird 1W10 Meter weit in eine zufällig bestimmte Richtung geschleudert.
- 3 Die Gebete des Priesters wurden erhört, nur halt nicht von seinem Cherubim. Er muss 1W12+2 auf Tabelle 1 würfeln.
- 4 Der Priester muss seinem Cherubim ein Opfer darbringen, weshalb er die doppelten MKP und ZAP des Zaubers verliert sowie, unabhängig von Rüstung und SF, 2W30 VIP einbüßt.
- 5 Der Priester spürt ein tragisches, verlorenes Gottvertrauen und kann 1W12 ZE lang keine weiteren Zauber wirken. Zusätzlich verliert er 1W8 PG.
- 6 Der Priester kann für 2W30 ZE seine Stimme nicht einsetzen.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Priester wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. \*
- 8 Irgendwie hat der Priester seinen Gott blasphemisch verärgert. Er muss sofort auf die Knie fallen und 1W12 ZE lang betend um Vergebung bitten. Dadurch zählt er als unbewegtes Ziel.
- 9 Der Cherubim des Priesters nutzt die Gelegenheit, um ihm eine sehr verwirrende, symbolische Vision zuteil werden zu lassen, was den Priester für 1 ZE betäubt.
- 10 Jede Schnalle, jeder Knoten, jeder Knopf und jeder andere Verschluss am Körper des Priesters öffnet sich gewaltsam. Der Gürtel löst sich, Beutel und Rucksack fallen zu Boden, die Stiefel sind offen etc.
- 11 Der Priester fühlt sich völlig ausgebrannt und seine ZP-Stufe sinkt für einen Tag um 3.
- 12 Der Priester verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

**Tabelle 3: Illusionist**

- 1 Der Illusionist bekommt Nasenbluten. Dies hält 1W12 ZE an, danach steht dem Illusionisten eine ST-Probe pro ZE zu, um es zu beenden.
- 2 Ein unnatürlicher, kalter Wind weht kurz in der näheren Umgebung und sorgt für ein unangenehmes Gefühl bei allen Beteiligten.
- 3 Die Kleidung des Illusionisten steht plötzlich in Flammen. Leider in realen Flammen...
- 4 Der Illusionist erleidet einen Schwächeanfall. Er verliert 200 KAP(k) und seine AUSD sinkt für 1W12 ZE um 3.
- 5 Der Illusionist spürt ein tragisches, verlorenes Gottvertrauen und kann 1W12 ZE lang keine weiteren Illusionen erstellen. Zusätzlich verliert er 1W8 PG.
- 6 Die Illusion, die der Illusionist erstellen wollte, wendet sich irgendwie gegen ihn selbst, was er nicht verhindern kann (Master entscheidet).
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Illusionist wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. \*
- 8 Ein peitschender Schlag magischer Energien lässt den Illusionisten für 1W12 Minuten bewusstlos zusammensinken und beendet jede noch aktive Illusion.
- 9 Chuz nutzt die Gelegenheit, um dem Illusionisten eine sehr verwirrende, symbolische Vision zuteil werden zu lassen, was ihn für 1 ZE betäubt.
- 10 Der Illusionist beschimpft seine Umgebung in unkontrollierter und höchst beleidigender Art und Weise. Sind dem Master die Worte des Illusionisten noch zu brav, bestimmt er, was der Illusionist brüllt.
- 11 Der Illusionist leidet für 1W12 ZE unter brennenden Schmerzen, als die magischen Energien seinen Körper durchströmen. Er verliert 200 ZAP und erleidet einen Malus von +5 auf alle Würfe.
- 12 Der Illusionist verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

**Tabelle 4: Diabolist und Nekromant**

- 1 Alle im Umkreis von 10 Metern haben plötzlich einen kalten Schweißausbruch, der 1W30 ZE lang anhält.
- 2 Der Diabolist erstrahlt für 1W12 ZE in geisterhaftem Licht, was für den Laien wie ein Gespenst aussieht.
- 3 Geisterstimmen aus dem Reich der Toten klingen für 1W12 ZE durch die Luft.
- 4 Ein eiskalter Hauch von Grabeskälte durchzuckt den Diabolisten, während dieser eine schemenhafte Vision seines eigenen Todes erhält. Der Diabolist ist für 1 ZE gelähmt und verliert 1W8 PG.
- 5 Die Energien des Zaubers beeinflussen die Zunge des Diabolisten. Für 1W12 ZE klingt jedes Wort aus seinem Mund wie Kauderwelsch, was das Zaubern in dieser Zeitspanne unmöglich macht.
- 6 Ein zufällig bestimmter Diener des Diabolisten entgleitet dessen Kontrolle und nutzt die Zeit, um sich an dem Peiniger zu rächen. Der Untote greift so lange an, bis dem Diabolisten eine AUSS-Probe gelingt. Hat er gerade keinen Untoten unter seiner Kontrolle, so zeigt sich keine Wirkung.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Diabolist wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. \*
- 8 Der Zauber entfaltet sich völlig unkontrolliert und die dabei freiwerdenden Energien lösen die Verbindung des Diabolisten zu seinen Dienern. Alle Untoten des Diabolisten in 1W10 Metern Umkreis fallen „leblos“ in sich zusammen.
- 9 Die Energien aus dem Reich des Todes bleichen die Haare des Diabolisten völlig aus. Sie werden weiß, wachsen aber normal nach.
- 10 Ein Totengeist übernimmt für eine Minute die Kontrolle über den Körper des Diabolisten. Der Master bestimmt die Handlungen, danach kann sich der Diabolist an nichts mehr erinnern.
- 11 Für einen kurzen Moment kocht das Blut des Diabolisten buchstäblich in seinen Adern, was ihn unabhängig von Rüstung und SF 2W30 VIP kostet.
- 12 Der Diabolist verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

**Tabelle 5: Geisterschamane**

- 1 Der Geisterschamane erzürnt die Geister. Für die nächsten 1W12 ZE stehen ihm nur halb so viel GP zur Verfügung.
- 2 Die Augen des Geisterschamanen werden blutrot. Erst am nächsten Morgen normalisieren sich seine Augen wieder.
- 3 Geisterstimmen aus dem Reich der Toten klingen für 1W12 ZE durch die Luft.
- 4 Tiere im Umkreis von 10 Metern werden aufgeschreckt. Können sie nicht im Zaum gehalten werden, nehmen sie panikartig vor dem Schamanen Reißaus.
- 5 In den Augen des Geisterschamanen bildet sich für 1W12 Stunden ein milchiger Film. Er muss alle Proben, bei denen Sehen eine Rolle spielt, gegen halben Wert ablegen.
- 6 Die Knochen und Muskeln einer zufällig ausgewählten Hand werden durch die Geisterenergien in einer unnatürlichen Haltung festgefroren. Es gelingt dem Geisterschamanen 1W12 ZE lang nicht, seine verdrehten Finger zu bewegen und in dieser Zeit kann er mit dieser Hand nicht angreifen.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Geisterschamane wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. \*
- 8 Ein eiskalter Griff aus dem Reich der Totengeister lässt den Geisterschamanen 1W10 Minuten lang nur schwer röchelnd atmen.
- 9 Die Energien aus dem Reich des Todes bleichen die Haare des Geisterschamanen völlig aus. Sie werden weiß, wachsen aber normal nach.
- 10 Ein Geist übernimmt für eine Minute die Kontrolle über den Körper des Geisterschamanen. Der Master bestimmt die Handlungen, danach kann sich der Schamane an nichts mehr erinnern.
- 11 Der Geisterschamane wird von Eindrücken der von ihm angezogenen Geister überwältigt. Er ist 1 ZE lang betäubt.
- 12 Der Geisterschamane verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

**Tabelle 6: Heiler**

- 1 Der Heiler bekommt Nasenbluten. Dies hält 1W12 ZE an, danach steht dem Heiler eine ST-Probe pro ZE zu, um es zu beenden.
- 2 Jeder Nerv in den Gliedmaßen des Heilers prickelt für 1W12 ZE. Er erleidet in dieser Zeit einen Malus von +3 auf alle Proben.
- 3 Dem Heiler stehen für 1W12 ZE die Haare zu Berge.
- 4 Tiere im Umkreis von 10 Metern werden aufgeschreckt. Können sie nicht im Zaum gehalten werden, nehmen sie panikartig vor dem Heiler Reißaus.
- 5 Der Heiler wird mit magischen Energien überladen und ist 1 ZE lang betäubt.
- 6 Die Ohren des Heilers sind plötzlich mit hartem Ohrenschmalz verklebt, wobei es eine erfolgreiche „Wunden behandeln“-Probe erfordert, um sie zu reinigen. Bis dahin muss er alle Proben, bei denen Hören eine Rolle spielt, gegen halben Wert ablegen.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Heiler wird völlig ausgebrannt (MKZ und ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, zu Zaubern (ZP-Stufe = 25). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. \*
- 8 Das Kraut, das der Heiler gerade verwenden wollte, verwelkt und verdorrt. Es ist nicht mehr zu gebrauchen. Hat er für den Zauber kein Kraut gebraucht, zeigt sich keine Wirkung.
- 9 Die magischen Energien schädigen das Hirn des Heilers. Er kann 1W12 ZE keine Zauber mehr wirken und verliert 1W8 PG.
- 10 Der Zauber gelingt dennoch und entfaltet sogar doppelte Wirkung. Ist die Wirkung eingegrenzt (z.B. Lässt Knochenbrüche sofort heilen), wirkt der Zauber nur normal.
- 11 Alle Fingernägel und Zehennägel des Heilers werden schwarz. Sie wachsen jedoch normal nach.
- 12 Der Heiler verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

**Tabelle 7: Barde**

- 1 Der Barde bekommt Nasenbluten. Dies hält 1W12 ZE an, danach steht dem Barden eine ST-Probe pro ZE zu, um es zu beenden.
- 2 Jedes Haar am Körper des Barden fällt aus, wächst aber normal nach.
- 3 In 10 Metern Entfernung bluten allen 1W12 ZE lang die Ohren, auch dem Barden. Jeder verliert 2W12 VIP.
- 4 Tiere im Umkreis von 10 Metern werden aufgeschreckt. Können sie nicht im Zaum gehalten werden, nehmen sie panikartig vor dem Barden Reißaus.
- 5 Der Barde wird mit magischen Energien überladen und ist 1 ZE lang betäubt.
- 6 Die Ohren des Barden sind plötzlich mit hartem Ohrenschmalz verklebt, wobei es eine erfolgreiche „Wunden behandeln“-Probe erfordert, um sie zu reinigen. Bis dahin muss er alle Proben, bei denen Hören eine Rolle spielt, gegen halben Wert ablegen, auch seine Musizieren-Probe.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Barde wird völlig ausgebrannt (ZAP sinken schlagartig auf 0) und verliert seine Fähigkeit, magische Melodien zu wirken (ZP-Stufe = 32). Er regeneriert normal und jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. \*
- 8 Der Barde verliert die Kontrolle über seine Melodie. Sie schädigt jeden im Umkreis von 10 Metern und jeder, auch er selbst, verliert unabhängig von Rüstung und SF 2W30 VIP.
- 9 Eine chaotische Melodie schädigt das Hirn des Barden. Er kann 1W12 ZE keine Melodien mehr wirken und verliert 1W8 PG.
- 10 Alle Pflanzen im Umkreis von 10 Metern verwelken und sterben. Dies betrifft auch Zauberkräuter-Sets. Bei Heil(er)kräutern entscheidet der Master.
- 11 Das Instrument des Barden wird zerstört (bei magischen Instrumenten entscheidet er Master). Er muss sich ein neues besorgen. Ein Barde, der seine Melodien ohne Instrument wirken kann, erleidet dadurch natürlich keine Nachteile.
- 12 Der Barde verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.



**Tabelle 8: Alchimist**

- 1 Der Alchimist atmet die üblen Dämpfe seines misslungenen Experimentes ein. Er verliert für 1W12 ZE das Bewusstsein.
- 2 Das Experiment verliert mit einem Krachen die Konsistenz und verbreitet schädlichen Qualm auf 200 qm. Auswirkungen wie „Kräutergas des Andabar“.
- 3 Das Experiment fliegt mit einem Knall in die Luft. Jeder im Umkreis von 10 Metern, der darauf nicht vorbereitet war, erleidet 2W12 VIP bei blutenden Ohren für 1W12 ZE.
- 4 Das Experiment sieht zwar normal aus, stinkt aber gewaltig. Der Alchimist erweckt den Eindruck einer gesunden Darmflora.
- 5 Die Absonderungen des misslungenen Experimentes lassen den Alchimisten eine fahlgrüne Hautfarbe annehmen, die ungefährlich ist und nach 1W30 Stunden wieder verschwindet.
- 6 Die Explosion seines Experimentes schleudert den Alchimisten 1W12 Meter durch die Luft. Aufprall und Auswirkungen auf Umstehende setzt der Master fest.
- 7 Das Schlimmste, was passieren kann, tritt ein. Der Alchimist wird völlig weggetreten und verliert seine Fähigkeit, Experimente herzustellen (ZP-Stufe = 34). Jeden Tag steigt seine ZP-Stufe um 1. \*
- 8 Der Alchimist verliert die Kontrolle über sein Experiment. In 10 Metern Umkreis erfährt jeder Halluzinationen (auch der Alchimist), ist für eine ZE betäubt und verliert 1W8 PG.
- 9 Das Experiment ist grandios misslungen, könnte aber unter Einsatz der Hälfte der gleichen Zutaten doch noch gerettet werden.
- 10 Das Experiment verliert die Konsistenz und brennt in einem lauten und farbenfrohen, aber ungefährlichen Feuerwerk aus.
- 11 Das Experiment gleicht exakt dem gewollten Versuch. Allerdings ist für den Alchimisten nicht zu erkennen, dass es genau den entgegengesetzten Effekt herbeiführen wird (Master entscheidet).
- 12 Der Alchimist verursacht ein richtiges Chaos. Noch zweimal auf dieser Tabelle würfeln.

Diese Tabelle ist ein Sonderfall, da der Alchimist nur einen Patzer erleidet, wenn seine „Gifte und Tränke herstellen“-Probe misslingt. Da diese der Master verdeckt durchführt, müssen sich Spieler und Master darüber einigen, wie verfahren werden soll.