



Six magic circles

Nr. 4

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



NEU im Heft:
Charakterklasse: Dämonologe
Kreaturen: Niedere Dämonen
und vieles mehr



Editorial

Verriegelt die Türen! Versteckt Frauen und Kinder! Dämonen gehen um!

In der vorliegenden Ausgabe 4 der SIX MAGIC CIRCLES halten mit dem Dämonologen und dem Dämonenbeschwörer zwei (oder eher gesagt ein-einhalb) neue Charakterklassen ihren Einzug in die RUF DES WARLOCK-Welt, bei denen der Grat zwischen religiöser Hingabe und verachtenswerter Verderbnis ähnlich schmal ist wie beim Diabolisten und den Totenbeschwörern. Auf den Letztgenannten werden wir jedoch in einer späteren Ausgabe noch eingehen.

Heute sind erst einmal Dämonen an der Reihe. Sie gehören zwar nicht unbedingt zu den Protagonisten in der ersten Reihe, was unser Großprojekt „Winterkampagne“ angeht, in deren Verlauf es bereits etliche Neuerungen gegeben hat. Nichtsdestotrotz dringen hier und da auch dämonische Einflüsse durch die ehemals heile Welt des tinorischen Nordens nach außen. Um diesen unangenehmen Zeitgenossen auch gleich willfährige Diener zur Hand zu geben besteht unsere Kreaturensektion in dieser Ausgabe ausschließlich aus dämonischen Wesenheiten.

Weiterhin dürfte auch nun nach dem Ausdrucken oder hier am Bildschirm selbstverständlich aufgefallen sein, dass die SMC ein neues Design erhalten haben. Das liegt schlicht darin begründet, dass wir uns nun mit der vorliegenden vierten Ausgabe auch optisch von den traditionellen BLACK MARBLES abgrenzen wollen, zumal nun auch verstärkt die Inhalte aus unserer Feder stammen.

Was euch sonst noch so in dieser neuen Ausgabe erwartet, erkundet ihr am Besten selbst. Einfach einen Blick in die Inhaltsangabe werfen oder begierig drauf los blättern!

Viel Spaß beim Durchblättern und Lesen der Ausgabe 4 von SIX MAGIC CIRCLES.

Medivh, leitender Redakteur

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.

Impressum

SIX MAGIC CIRCLES

Ausgabe Nr. 4, 06/2012

Fanzine des Fantasy-
Rollenspiels
„RUF DES WARLOCK“

Redaktion:
Iljardas, firegate666, Antreju
Waldgespenst und Medivh

Coverentwurf:
Tyralion

Das SIX MAGIC CIRCLES-Logo:
Iljardas

Satz & Layout:
Medivh

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

Charaktersektion

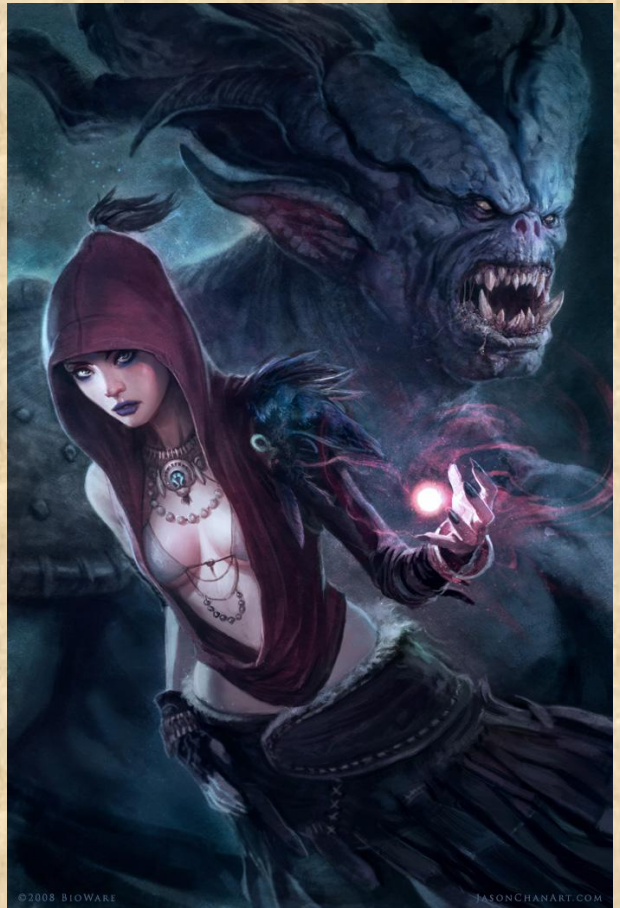
Dämonologen sind Ashrarns Antwort auf Uhlums Kontrolle über Untote durch seine sterblichen Diener und Gläubigen. Die Dämonologen beschwören und kontrollieren Ashrarns Wesenheiten und helfen dabei, den Glauben an ihn zu verbreiten. Dämonenbeschwörer sind der dunkle Gegenpart zum gläubigen Dämonologen. Sie sind zumeist durch und durch verdorben und streben nur nach Macht, wobei die Kontrolle über Dämonen nichts als ein Mittel zum Zweck ist.

Mehr darüber ab Seite 3

Kreaturensktion

Sie kommen aus dem Schatten, aus der tief liegenden Eisenstadt aus Ashrarns Reich. Sie können alles sein, Verführer, Mentor, Krieger oder einfach nur personifizierter Schrecken: Dämonen! Jene unter ihnen, die leicht zu kontrollieren sind – na zumindest leichter als ihre wirklich großen Brüder! – sind gern gesehene Diener bei angehenden Dämonologen und deren dunklen Rivalen. Lest Iljardas' fantastische Abhandlung über niedere Dämonen!

Mehr darüber ab Seite 15



Regelsektion

Im bisherigen Verlauf der Winterkampagne hat sich gezeigt, dass etliche Spieler und/oder Spielergruppen die klassischen Erweiterungsregeln noch nicht verinnerlicht haben oder selten verwenden. Deshalb seien sie an dieser Stelle noch einmal aufgeführt, allen voran folgende Regel:

- **Zauberei im Kampfgeschehen**
Mehr darüber auf Seite 27

Charaktersektion – Seite 3

Kreaturensktion – Seite 15

Regelsektion – Seite 27

Kolumne: Gastbeitrag – Seite 28

Zaubersektion – Seite 31

Zaubersektion

Die Winterkampagne läuft nun schon seit vier Jahren, zwischenzeitlich sind neben einigen inoffiziellen Regeln auch inoffizielle Zauber entstanden, die unabhängig von neuen Charakterklassen vorgestellt werden. Eine Auswahl wird hier vorgestellt und ihre Verwendung sowie Entstehung vom Autor kommentiert.

Mehr darüber ab Seite 31

Weitere Inhalte

Material gibt es genug und einige Inhalte davon finden regelmäßig Einzug in das Fanzine, so beispielsweise NSC-Beschreibungen, Tanaris-News oder auch Kurzgeschichten. Diese finden sich über das Fanzine verteilt zwischen den ständigen Sektionen.

- Zitate der Winterkampagne ab Seite 23
- Kolumne mit Gastbeitrag ab Seite 28
- Kurzgeschichte ab Seite 25

Die Raubzüge der Dämonen sind brutal und in fast allen Teilen der bekannten Welt mehr als nur gefürchtet. Ganz Tanaris zittert angesichts des Seelenhungers der Wesen aus Ashrarns Reich. Medivh erklärt in dieser Charaktersektion, welche Charakterklassen hingegen von den Dämonen gefürchtet werden. Gefürchtet deswegen, da Sterbliche die Dämonen in ihre Dienste pressen können, einige davon sogar im Namen Ashrarns mit seinem ausdrücklichen Segen!

Der Dämonologe

Am Beispiel der Dämonologen und Dämonenbeschwörer sieht man wieder einmal, dass die Überbewertung des Sprichwortes "Wissen ist Macht" sehr schnell zum persönlichen Untergang führen kann.

Denn dass diese den falschen Weg beschreiten, daran wird niemand zweifeln.

Wo es als harmlose Studie begann, endete die Sache in verdorbenen Ritualen und Anrufungen. Mit dem höheren, selbsterklärten Ziel der Dämonologen, im Namen Ashrarns die Beschwörung von Dämonen zu kontrollieren und fehlgeleitete, auf eigene Faust und nicht unter der Schirmherrschaft Ashrarns praktizierende Dämonenbeschwörer zu vernichten kann ich mich nicht so recht anfreunden. Dabei scheinen sie sich

stets darauf zu berufen: Als Glaubenskämpfer ihres Herrn sei es ihre Pflicht, vom Pfad der Tugend abgekommene Dämonenbeschwörer oder irgendwelche andere im Verborgenen agierende Beschwörer, die sich die Diener des Herrn ohne dessen Zustimmung ausleihen, vom Angesicht der Welt zu tilgen. Dass die Dämonologen dabei den Pfad der Tugend für sich neu definieren, selbst im Verborgenen handeln und dass die beste Art, die genannten Gruppen aufzuspüren natürlich die Beschwörung von Dämonen ist, spricht für sich.

Damit haben wir auch schon den großen Unterschied zwischen den beiden Strömungen der Dämonenbeschwörung. Die einen sind tatsächlich Glaubenskämpfer geworden und verschreiben sich den Zie-

len und Idealen Ashrarns, die anderen sind nur der Verlockung der Macht erlegen und betrachten Dämonen eher als Mittel zum Zweck. In der Fachliteratur wird daher bei den Glaubenskämpfern Ashrarns von Dämonologen gesprochen, während korrupte Magier mit Hang zur Machtgier Dämonenbeschwörer genannt werden.

Oft werden diese Begriffe ebenso häufig durcheinander geworfen wie Totenbeschwörer und Nekromant. Einen Nekromanten als Totenbeschwörer zu bezeichnen ist mit Sicherheit das Letzte, was man auf der flachen Welt tun wird, Dämonologen sehen das jedoch nicht so eng. Wenn im Folgenden also von Dämonologen die Rede ist, dann sind damit natürlich auch immer Dämonenbeschwörer gemeint.

Doch nun zu etwas objektiveren Fakten: Dämonologen sind sehr seltene, spezialisierte Zauberer. Sie beschäftigen sich mit Mächten, die sie aus den anderen Welten und Ebenen des Seins herbei beschwören können, von Orten voller machtvoller und schrecklicher Wesen. Als einfache, durchschnittliche Studenten der magischen Künste begann es, doch die Verlockung des Verbotenen wurde für den Dämonologen zum Verhängnis. Oft ist es die wahre Feuerprobe für einen jungen Magier. Er beschäftigt sich mit dunklen Künsten und Kreaturen, um herauszufinden, wie er ihnen am Besten abschwören und entgegentreten kann, aber letztlich erliegt er ihrem Bann. In dieser Phase werden Magier, denen von ihrem Orden nicht vollstes Vertrauen geschenkt wird,

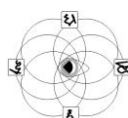
Steckbrief

Mindestvoraussetzungen
AUSSTRAHLUNG, KLUGHEIT und TAPFERKEIT = 19, WEISHEIT = 18.

Vorteile
Hat Chance auf höhere MKZ; ZT +3; ST +1; beherrscht Dämonenmagie; als Schicht kein „Ausgestoßener“

Einschränkungen
Als Rüstung nur bis einschließlich Lederrüstung; als Waffen nur SW und S; als Fernkampf-Waffe nur seinen Ritualdolch; maximal 1 Beruf; spielt nicht mit Glaubenskämpfern anderer Cherubime und (hellen) Rittern zusammen; ist sozial geächtet; darf kein Doppelcharakter sein.

RZ: 15/15/35/45



oft argwöhnisch beobachtet und beim geringsten Fehltritt gefangen genommen und nach Yaisk gebracht, zur Läuterung. Denn erliegt ein Magier erst einmal dämonischer Verlockung, so ist für ihn die Karriere vorbei und das ruhige Leben ebenfalls. Die Macht, nach der er strebte, hinterlässt Zeichen bei ihm, wie Brandmale. Einmal auf dem Weg der Dämonenbeschwörung angekommen gibt es für einen Magier kein Zurück mehr, was bei all der erhaltenen Macht doch ein hoher Preis ist.

Ihre Zauber sind mächtig, gar keine Frage, doch muss dazugesagt werden, dass sie nicht nur Zauber benötigen, mit denen sie Dämonen beschwören können, sondern dass sie auch auf Zauber zurückgreifen müssen, mit denen sie Dämonen manchmal kontrollieren können. Dieser kleine, aber feine Unterschied hat schon oft zum Ableben debütierender Dämonologen geführt.

Sie sind zwangsweise einsame, verschlossene Leute, die Dämonologen. Andere Menschen begegnen ihnen mit so viel Furcht, Verachtung und Misstrauen, dass angehende Dämonologen große Schwierigkeiten haben, einen Lehrmeister zu finden. Die meisten Azubi-Dämonologen studieren daher auf eigene Faust, was sicherlich der Grund des Umstandes ist, dass sie zahlenmäßig nur sehr wenige sind. Schätzungen sprechen von zwischen 13 und 26 tatsächlichen Dämonologen im Dienste Ashrarns, die Dunkelziffer bei illegalen Dämonenbeschwörern allerdings liegt weitaus höher.

Diese Glaubenskämpfer des Herrn der Nacht müssen jedoch ebenso wie die kor-

rumpierten Dämonenbeschwörer ständig auf der Hut vor Hexenjägern und Paladinen sein, die ihre Berufung zu den höheren Zielen irgendwie nicht so recht verstehen wollen. Die Dämonologen müssen sehr verschwiegen agieren und den Kontakt mit dem Rest der Welt möglichst vermeiden, was aber gut ist, da sie sowie nicht in die meisten Gesellschaften passen.

Viele Dämonologen entwickeln körperliche Gebrechen, die sie als Außenseiter kenntlich machen. Diese Nachteile weisen sie als dunkle Künste praktizierende Leute aus und verhindern, dass sie sich frei bewegen können - oft werden sie aus einem Ort vertrieben oder von den Ansässigen getötet.

Ab und zu findet ein Dämonologe sein Auskommen bei einem bösen oder geistig nicht ganz gesunden Regierungsbeamten und viele schließen sich Banditen, Piraten oder umherziehenden Söldnergruppen an (was zumeist aufs Gleiche rauskommt). Doch wo sie auch sind, Dämonologen leben immer in Angst vor dem Rest der Bevölkerung und insbesondere vor Hexenjägern.

Als Lektüre kann ich nicht sehr viel empfehlen, da diese spezielle Truppe unter den Flügeln Ashrarns bisher recht unerkannt geblieben ist. Dennoch fand ich ein Erstlingswerk zu den Glaubenskämpfern sowie eine Abhandlung über ihr dunkles Alter Ego, die Dämonenbeschwörer: "Dämonologen - Gefahr oder Gefährdete?" von Ash Tyler, 478 T.Z., G'omth und "Der innere Feind - Dämonenbeschwörung im Alltag", 456 T.Z., Baldio Kolopak, G'omth.



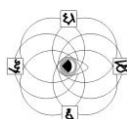
Der Dämonologe im Spiel:

Anders als in der Beschreibung der Charakterklasse müssen Dämonologen und Dämonenbeschwörer hier unterschieden werden, da sie teilweise anderen Regeln folgen. Das liegt darin begründet, dass die Dämonologen gewisse Vorteile durch ihren Status als Glaubenskämpfer erfahren, während Dämonenbeschwörer ihre Kunst auf eigene Faust ausüben und dabei nicht auf eine göttliche Entität in der Hinterhand vertrauen können. Ashrarn und den Dämonen ist dies zwar prinzipiell gleichgültig, durch welche der beiden Mächte sie nun zu einem Rundgang auf der Flachen Welt eingeladen werden, aber echte Verehrung ist ihnen schon lieber, als nur Mittel zum Zweck zu sein. Einige Dämonen werden da richtig sauer.

Dämonenbeschwörer werden in einer gesonderten Aufstiegsklasse beschrieben.

Bei der Charaktererstellung darf der Dämonologe noch zusätzlich eine TAK-Probe ablegen. Gelingt sie, so darf er sich noch 2W30 konstant zu den MKZ addieren.

Zum **ZT-Zuschlag** muss noch angemerkt werden, dass er den ZP-Bonus (s.S. 179) von 1 nur dann erhält, wenn er vorher tatsächlich eine 30 beim ZT gewürfelt hat, und nicht, wenn der ZT-Wert durch den Bonus 30 beträgt!



Geisteskrankheiten: Geisteskrankheiten sind ein Berufsrisiko für alle Dämonologen und Dämonenbeschwörer, für letztere allerdings häufiger, da ihre Glaubenskämpfer-Pendants die schützende Hand Ashrarns gelegentlich erfahren dürfen. Der häufige Kontakt mit Wesen aus anderen Welten belastet ihre Psyche und führt zu Störungen. Alle drei WEP-Stufen ab dem Aufstieg verliert ein Dämonenbeschwörer automatisch 1W6 PG, während der Dämonologe vorher noch eine WEIS-Probe ablegen darf, um eine Schädigung seines Geistes zu verhindern.

Fertigkeitswerte:

Waffenfertigkeiten: 6/0/5/6/3/2/1
 Körperfertigkeiten: 8/7/7/6/7/6/9/7/9/4
 Wahrnehmungs- und
 Wildnisfertigkeiten: 8/7/10/4/7/8/6/4/4
 Wissens- und
 Heilfertigkeiten: 7/3/1/8/8/8/6/3/5/5/4/3
 Charismatische
 Fertigkeiten: 8/7/10/8/5/8/5/2

Der Ritualdolch des Dämonologen ist ein langes Messer mit Flammenklinge, dessen Metall dunkel ist und

einen purpurnen Schimmer aufweist. Am Heft ist das Zeichen Ashrarns eingraviert. Er hat folgende Werte:

Typ: SW; **Bezeichnung:** Großes Kris oder Ritualdolch; **KKB** = 1; **BSP** = 1W6+7; **Gewicht:** 900g; **Preis:** -; **WF:** -.

Ob der Ritualdolch magische Fähigkeiten hat und wenn ja, welche, entscheidet wie immer der Master. Der Dämonologe erhält seinen Ritualdolch im Zuge seiner Weihe zum Diener Ashrarns, was der Master als kleines Solo-Abenteuer gestalten kann.

Der Dämonologe ist nicht darauf beschränkt, nur magische Gegenstände zu verwenden, die

ihm sein Gott gegeben hat.

Das Zaubersystem des Dämonologen

Das Magiesystem des Dämonologen ähnelt weitestgehend dem des Diabolisten, Ausnahmen werden unten aufgezeigt. Der Unterschied besteht darin, dass sich der Dämonologe nicht auf die Geisterwelt stützt, sondern seine Energien aus dem Sog der Unterwelt bezieht, der direkt aus der legendären Dämonenhauptstadt Druhlm Vanashta kommen soll.

Doch Dämonen sind wankelmütig, selbst wenn sie von einem Diener ihres Herrn gerufen werden, fordern sie von diesem manchmal einen höheren, manchmal einen niedrigeren Lohn.

Der Dämonologe muss bei jedem Zauber seinen Katalysator benutzen. Dieser besteht aus einer bronzenen, einer silbernen und einer goldenen, etwa flaschenbodengroßen flachen Scheibe, auf der arkane und uralte, dämonische Symbole eingeritzt sind. Bis auf den Umstand, dass die Scheiben magisch sind, sind sie eigentlich völlig unauffällig.

Die Konstellation der eingeritzten bzw. eingearbeiteten Symbole zueinander legt dann die Kosten fest, die der Dämonenwelt zu entrichten sind.

Um die Kosten zu bestimmen, wirft der Spieler einen **W4** (die bronzene Scheibe), einen **W6** (die Silberne) und einen **W8** (die Goldene).

Wie beim Magiesystem des Diabolisten werden die Wurfresultate **multipliziert** und ergeben die **Netto-MKP**, die der Dämonologe zahlen muss. Für Pasch und Triple gelten die gleichen Regeln.

Das Ergebnis bewegt sich also im Rahmen von 1 MKP und 192 MKP (große „Straße“ mit 4, 6 und 8).

Nun zu den Sonderfällen: Dämonologe zu sein ist gar nicht mal so einfach, besonders, da Dämonen auf bestimmte Konstellationen der Scheiben zumal sehr aggressiv reagieren können.

Würfelt der Dämonologe mit dem W4 eine 4, dem W6 eine 6 und dem W8 eine 8, sind die Herrscher der Dämonenstadt aufs Äußerste erfreut, ermöglicht ihnen diese Konstellation doch den Sprung durch einen Riss im Gefüge, irgendwo auf Tanaris. Man sagt, dass dabei anderenorts ab und zu einige Säuglinge spurlos verschwinden, wohl ein weiterer Grund, warum man Dämonologen nicht gerne sieht.

Der Zak bezahlt nur die Hälfte der erwürfelten Kosten und hat den Zauber dennoch besonders stark gewirkt; möglicherweise hat er einen etwas stärkeren Dämonen als beabsichtigt beschworen oder ähnliches. Auf jeden Fall kann der Zauber, den der Dämonologe gewirkt hat, nicht gebannt oder gespiegelt werden und der Master sollte die Wirkung des Zaubers ein wenig nach oben korrigieren.

Würfelt der Dämonologe jedoch drei Einsen, so hat er die Dämonenwelt furchtbar erzürnt. Keiner weiß, was daran so schlimm für die Dämonen ist, jedoch macht sich auch keiner wirklich Gedanken darum. Problematisch wird es für den Dämonologen.

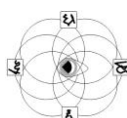
Neben dem Umstand, dass der Zauber gehörig misslungen ist, stellen sich auch weitere Folgen für den Dämonologen ein: Sämtliche aktiv gehaltenen Zaubere (wie z.B. Schutzzauber) erlöschen und der Dämonologe muss sofort eine AUSS-Probe bestehen. Gelingt sie, so ist alles in Butter, der Charakter verliert 1W8 PG und ihm wird lediglich der IF noch um 1 erhöht.

Misslingt die AUSS-Probe aber, so hat er ein gewaltiges Problem, denn ein Dämonenlord fühlt sich durch diese schlechte Konstellation persönlich eingeschränkt (oder so) und übt nun Rache an dem Dämonologen. Das sieht meistens so aus, dass der Dämonenlord persönlich auftritt und zumeist kurzen Prozess mit dem Diener Ashrarns macht. Dieser ist übrigens völlig wehrlos, da ihn die Dämonen aufgrund der versauten AUSS-Probe eine Zeitlang (1W4 Tage) für unwürdig halten, ihm ihre Dienste zur Verfügung zu stellen.

Es ist ohne weiteres erkennbar, dass eine Triple-Eins oft den Tod für einen Dämonologen bedeutet, aber keiner hat behauptet, dass es einfach und gefahrlos wäre, sich mit Dämonen einzulassen.

Nun zu den Sonderregeln, die eine Ausnahme zum Magiesystem des Diabolisten darstellen:

- Bei einem Triple (außer bei drei Einsen) darf trotzdem nur ein Würfel des Triples entfernt werden.



- Wie man oben sehen kann, reagieren Dämonen nicht gerade erfreut auf Einsen. Eine gewürfelte Eins wird sofort zum höchsten Ergebnis des betreffenden Würfels, es dürfen keine Würfel entfernt werden für eine Eins.

Dazu zwei Beispiele:

Die Würfel zeigen 1 auf W4, 4 auf W6 und 3 auf W8. Die 1 wird sofort zu einer 4, womit der Dämonologe $4 \cdot 4 \cdot 3 = 48$ NMKP für den Zauber zahlen muss. Die Würfel zeigen 4 auf W4, 1 auf W6 und 1 auf W8. Die 1 des W6 wird sofort zu einer 6, die 1 des W8 sofort zu einer 8. Der Dämonologe muss $4 \cdot 6 \cdot 8 = 192$ NMKP für diesen Zauber zahlen, es gilt hierbei **nicht** die Regel für **gewürfelte** 4, 6 und 8.

Es gelten ansonsten die gleichen Magieregeln wie beim Diabolisten, was z.B. die Anwendung des Zaubers betrifft, wenn er dem Dämonologen zu teuer ist (außer bei drei Einsen; die dort beschriebenen Auswirkungen treten sofort in Kraft), ebenso die Regeln für das Leihen von MKP.

Nur für das Zurückzahlen tritt mal wieder eine andere Regel in Kraft. Dämonen wollen Seelen. Lieber als alles andere. Aber schnödes Töten ist ihnen zu langweilig, schließlich ist der Dämonologe da nicht gerade so ein Spezialist wie der Diabolist. Natürlich zählen durch seine Zauber (nur durch Zauber, nicht durch Waffen, auch nicht durch seine Ritualwaffe) getötete Wesen zu der Zurückzahlung dazu, aber wenn's hart auf hart kommt, bleibt dem Dämonologen generell nur **die Opferung**.

Die Opferung verläuft beim Dämonologen prinzipiell so wie das Ritual beim Diabolisten, mit der Ausnahme, dass der Dämonologe in jeder Nacht und überall opfern kann, nicht nur in einer Vollmondnacht.

Eine solche Opferung kann er nur mit seinem Ritualdolch durchführen, er sollte also immer gut auf ihn Acht geben. Bei der Opferung erhält er wie der Diabolist **1W30 MKP pro Wesen** zurück, ansonsten zählt für die durch Zauber getöteten Wesen und deren KEP-Stärken folgende Tabelle:

KEP-Stärke 1	2 MKP
KEP-Stärke 2	4 MKP
KEP-Stärke 3	6 MKP
KEP-Stärke 4	8 MKP
KEP-Stärke 5	10 MKP
KEP-Stärke 6	12 MKP

Achtung: Der Dämonologe darf nicht die Sonderregel zum Steigern des KF durch Einsatz von MKP benutzen. Dies liegt daran, dass ihm das rohe Brór aus dem

Die Zauber des Dämonologen und des Dämonenbeschwörers

Sofern nicht anders angegeben muss der Dämonologe bei jedem hier aufgeführten Zauber seine Dämonenmagie wirken, auch wenn es sich wie z.B. bei „Zad Khomis Verfinsterung des Himmels“ um einen weltlichen Zauber handelt und nicht den eines speziellen Glaubenskämpfers.

Zauber, die nur der Dämonologe beherrscht und der Dämonenbeschwörer nicht, sind entsprechend gekennzeichnet. In der Spruchbeschreibung selbst ist

Sog der Unterwelt nur nach dem Motto „Friss oder stirb!“ zur Verfügung steht. Also entweder erweist er sich als würdig oder eben nicht.

Feindschaft: Es muss an dieser Stelle noch ganz klar formuliert werden, dass Dämonologe und Dämonenbeschwörer bei allen Gemeinsamkeiten unterschiedlicher kaum sein könnten.

Dämonologen sind Glaubenskämpfer, die sich tatsächlich dem Willen und den Lehren Ashrarns hingegen haben. Sie haben ein tiefes Verständnis für das Wesen der Dämonen und bringen ihnen gegenüber Respekt auf. Sie wissen, dass Dämonen sich nur zu leicht vom Diener zum Herrn wandeln können und würden ihr Glück damit nicht überstrapazieren. Man könnte also sagen, sie haben ähnlich wie der Diabolist oder Nekromant bei den Untoten einen verantwortungsvollen Umgang mit den Wesenheiten, denen sie sich verbunden fühlen.

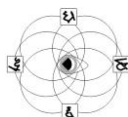
Anders ist da ein Dämonenbeschwörer. Ihn interessiert nur, welche Vorteile er für sich heraus schlagen kann und er hat einen schnellen und einfachen, aber risikoreichen Weg gefunden, sich Mächte Untertan zu machen, um seine Ziele zu erreichen. Dämonenbeschwörer müssen nicht zwangsweise Ashran gläubig sein, auch wenn einige meinen, mit regelmäßigen Gebeten an den Herrn der Dämonen könnten sie sich einige Probleme vom Hals halten. Dass dies nur allzu oft ein Trugschluss ist zeigt die erbitterte Feindschaft zwischen Dämonenbeschwörern und Dämonologen auf.

Ashran und seine Diener haben prinzipiell nichts gegen Dämonenbeschwörung, im Gegenteil. Je mehr Dämonen auf die Flache Welt gelangen, desto mehr bekommen sie von den Geschehnissen mit, als Augen und Ohren Ashrarns. Aber was sie alle über die Maße hassen ist Respektlosigkeit, und das kennzeichnet nun einmal den Umgang eines Dämonenbeschwörers mit seinen beschworenen Kreaturen aus. Dämonologen sind für Dämonenbeschwörer noch gefährlicher als Hexenjäger, helle Magierorden und Paladine, denn Dämonologen zeichnen sich durch folgendes aus: Sie kennen den kleinen Unterschied.

Auch wenn ein Dämonologe selbst noch das Ziel diverser Jäger ist – der verantwortungsvolle Ursprung der Beschwörung aus dem Glauben heraus hat sich noch nicht sonderlich herumgesprochen – so wird er stets das Aufspüren von Dämonenbeschwörern und das Ahnden von widernatürlicher Beschwörung von Dämonen als Ziel haben.

um der Lesbarkeit Willen stets von Dämonologen die Rede. Damit sind natürlich auch Dämonenbeschwörer gemeint, es sei denn, sie sind ausdrücklich davon ausgenommen.

Dämonologe und Dämonenbeschwörer benötigen zum Zaubern kein Kraut, auch wenn die Spruchbeschreibung etwas anderes sagt. Mit Ausnahme entsprechend gekennzeichnete Zauber benötigen beide



Charakterklassen eine ZE Konzentration und eine KF-Probe.

Die Charakterklassen Dämonologe und Dämonenbeschwörer sowie deren Zauberlisten stehen in druckbaren Versionen auf www.imdacil.de in der Download-Sektion bereit. Die angesprochenen Zauberpatzer-Tabellen aus SMC #3 sind dort ebenfalls erhältlich.

Der Dämonologe reduziert seine WEP je Anwendung eines Zaubers um 8 und verwendet die Zauberpatzer-Tabelle des Geisterschamanen (bei den Ergebnissen wird Geister durch Dämonen ersetzt, Totenreich

durch Druhim Vanaschta und GP durch BMKP).

Folgende Zauber beherrscht der Dämonologe (sollte dabei der Zauber einer anderen Zak-Klasse zum Einsatz kommen, ist in Klammern angegeben, zu den Kosten und WEP welcher Zak-Klasse der Dämonologe den Zauber beherrscht; meistens ist dies sowieso der Magier):

ZP = 28 (M)

Bortons eisernes Holz

Meldorffserspüren von Lebewesen

Die magische Temperaturveränderung des Tamorlan

Die brennende Hand des Celestor

Hexenmeister Joshuas Identifizieren von Magie

Das Dämonengeschenk von Alan dem Undurchschaubaren

ZP: 28 (Dä)

WEP: 20

ZAP: 40, dann 15 je ZE

BMKP: 42

WD: 7 ZE

RW: /

Besonderheit: AUSS-Probe -3 muss gelingen

RZ: /

Der Dämonologe ruft den Teil einer Dämonenessenz aus der Hölle ab, wodurch er einen Bonus erhält.

Er darf sich während der ZE ein Attribut, ein mystisches Attribut und ein Kampfattribut um 2 erhöhen, also beispielsweise KK, ST und AW. Er kann also aus den verschiedenen Attributssektionen jeweils ein beliebiges Attribut auswählen und ihm einen Bonus von 2 verleihen. Der Bonus bewirkt Veränderungen bei anderen spielrelevanten Werten.

Achtung: Dämonische Kräfte arbeiten selten gegeneinander, somit ist es dem Dämonologen nicht möglich, bei der Beschwörung zu tricksen. Seinen AUSS-Wert kann er bei der Beschwörung nicht durch diesen Zauber erhöhen.

ZP = 29 (M)

Das Lächeln der Sadara

Morcas Sehen in Dunkelheit

Das Chamäleon der Zoraima

Der Nebel des Sharannir

Der Höllenausbruch des Il'abass

ZP: 29 (Dä)

WEP: 30

ZAP: 50 je Körper

BMKP: 38

WD: 3 ZE

RW: 20 Meter

Besonderheit: Nur auf frische Leichen anwendbar.

RZ: /

Ähnlich wie die Diener des Todes haben Dämonologen die sadistische Eigenart, gefallene Feinde gegen ihre eigenen Kameraden zu verwenden, auch wenn Dämonologen dies lange nicht so ausgefeilt beherrschen wie jene dunklen Magiekundigen, die sich in der Animation von Leichen verstehen. In einer frischen Leiche befindet sich zum Glück (meistens...) noch genug Blut, um eine stabile Verbindung zum Reich der Dämonen zu garantieren, was für diesen Zauber unerlässlich ist.

Nach der Anwendung des Zaubers brechen in allen Farben schillernde dämonische Tentakel aus dem Rumpf der Leiche, 1W4 an der Zahl. Die Reichweite der Tentakel beträgt 5 Meter (die angegebene RW bezieht sich nur auf die RW des eigentlichen Zaubers). Diese Tentakel greifen nahe Feinde des Dämonologen an und schädigen sie.

WVT = STG / TT-Typ = S / AW = 17, 4 / VW = 15, 4 / BSP = 1W4+7 / KKB = 1 / VIP = 75 / KAP = 1600.

Sind die VIP oder KAP eines Tentakels auf 0, so löst er sich spurlos auf.

Man bemerkt jedoch direkt die Animosität zwischen Dienern Ashrarns und Uhlums, denn eine auf diese Art und Weise entstellte Leiche ist nur schwer als Untoter zu erwecken. Der Diabolist, Nekromant oder Totenbeschwörer benötigt doppelt so viele ZAP, um die Energien erfolgreich zu bündeln und den Toten zum Untoten zu erwecken.

ZP = 30 (M)

Die Feuerresistenz der Ellemir

Barbyats magischer Schlüssel

Gargantuas magisches Wachstum

Zad Khomis Verfinsterung des Himmels

ZP: 30 (Dä)

WEP: 50

Dämonen vertragen keine Sonne. Unter Sonnenlicht müssen Dämonen mit empfindlichen Abzügen auf sämtliche Werte rechnen. Man sagt, der Herr der Nacht höchstpersönlich sei einst durch die Sonne getötet worden und habe sich anschließend neu manifestiert.

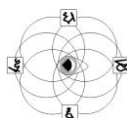
Will sich ein Dämonologe tagsüber einen Dämon zu Diensten machen, so sollte er tunlichst vorher den Himmel verdunkeln. Dämonen mögen es nicht, tagsüber gerufen zu werden; aber dann auch noch in einem unvorbereiteten, hellen Schlamassel zu landen kann für den Dämonologen empfindliche Folgen haben.

Johnnys Flammenhaut

ZP: 30 (Dä)

WEP: 50

ZAP: 60, dann 10 pro ZE



BMKP: 42

WD: 7 ZE

RW: /

Besonderheit: /

RZ: /

Der Dämonologe ist in der Lage, sich in eine Flammenhaut aus dämonischem Feuer zu hüllen. Das Farbenspiel von orange über rot bis hin zu violett springt auf die Waffen von Feinden über, die den Dämonologen treffen, und schädigt sie.

Der R-Typ des Dämonologen wird während der WD um 1 erhöht, ohne, dass sich sein SF ändert. Es ist natürlich aus offensichtlichen Gründen nötig, dass der Dämonologe getroffen wird (nicht aber unbedingt verwundet wird), um den eigentlichen Effekt des Zaubers zu entfalten.

Das dämonische Feuer springt auf die Waffe über und frisst sich an ihr entlang, bis es den Körper des Angreifers erreicht hat. Daraus ergibt sich, dass die Flammenhaut gegen Fernkampfwaffen nutzlos ist.

Der Angreifer erleidet während der WD 3W30 BSP und 450 KAP pro ZE. Das Opfer kann kein Feuer fangen und es erleidet keinen Schaden mehr, sobald der Dämonologe die WD beendet. Die üblichen Zaubersprüche für Feuerresistenz helfen hier natürlich. Da das Feuer auf dämonischer Basis brennt und eigentlich nicht brennt (es verzehrt nur Lebewesen), wird jedoch die RZ des Dämonologen herangezogen, der den Zauber aufrecht erhält, um es mit „Der löschende Zauber der Ellemir“ zu löschen.

ZP = 31 (M)

Reverend H. Lee Johnsons Erspüren von Magie

Das Zerstören des Melian

Das ewige Licht des Pater Galadriel (umgedrehte Wirkung)

Kahlezzers Antlitz des Schreckens

ZP: 31 (Dä)

WEP: 60

ZAP: 95

BMKP: 42

WD: 10 ZE

RW: /

Besonderheit: AUSS-Probe muss gelingen

RZ: /

Der Dämonologe verwandelt sein Gesicht in das einer Ausgeburt der Hölle. Obwohl viele Dämonen außerordentlich hübsch sind, um dem Herrn der Verführung nachzueifern, so passt das Bild der schrecklichen, dämonischen Fratze doch einfach besser in sämtliche Vorurteile, weshalb sich der Dämonologe die wohl grausamsten Dämonenfratzen aussucht.

Gewundene Hörner, lodernde Augen, heißer Dampf aus den Nasenlöchern und bronzene Ringe überall durch die Haut gestochen sind nur die oberflächlichsten Merkmale dämonischer Hässlichkeit. Der Phantasie des Dämonologen sind keine Grenzen gesetzt, bei Dämonen gilt bei Äußerlichkeiten generell: es gibt nichts, was es nicht gibt.

Bei entsprechender Ausgestaltung des Spielers (Master entscheidet) muss jeder, der den Charakter so erblickt, eine TAK-Probe gegen halben Wert ablegen oder sucht unverzüglich laut schreiend das Weite, um 1W8 PG erleichtert.

ZP: 32 (M)

Die Eisenwand des John-le-Talk

Die Feuerwand des Hastad

Feuer ist das Element, aus dem die Hölle geschmiedet ist, behaupten verwirrte Priester des Lichts, die Einfältige vor der Macht und Gefahr des Feuers warnen wollen. Ob dies stimmt oder nicht ist ungewiss, jedenfalls erzielt ein Dämonologe mit allen Feuerzaubern mehr Schaden. Der bei dem entsprechenden Zauber angegebene Schaden wird um einen Würfel erhöht (also anstatt 3W30 BSP erzielt der Dämonologe 4W30 BSP).

Shezhars Höllenmesser

ZP: 32 (Dä)

WEP: 70

ZAP: 70 je Geschoss

BMKP: 49

WD: /

RW: 15 Meter

Besonderheit: Der Zak kann damit bis zu sieben Geschosse beschwören.

RZ: /

Ringförmig um die ausgestreckte Hand des Dämonologen materialisieren sich bis zu sieben Splitter aus schwarzem Rauch, der direkt aus der Hölle zu qualmen scheint. Die Form der Splitter erinnert entfernt an Dolche und Messer, und genau so wirken sie auch, wenn jemand davon getroffen wird.

Alle Höllenmesser müssen auf ein einziges Ziel abgefeuert werden, das ihnen mit einer INS-Probe gefolgt von einer BE +3 ausweichen kann. Der KGJ und der Schwertmeister legen hierbei eine unmodifizierte BE-Probe ab.

Kann das Ziel nicht ausweichen, so trifft jedes der Höllenmesser einzeln auf der Fernkampf-Treffertabelle „Schwerer Dolch“. Die Treffer werden mit 1W6+7 BSP und KKB 3 ermittelt. Da diese Höllenmesser aus schwarzmagischer Energie bestehen, ignorieren sie den SF nichtmagischer Rüstungen.

Das Trugbild des Hezoor

ZP: 33 (Dä)

WEP: 90

ZAP: 65 je Wesen

BMKP: 53

WD: 5 ZE

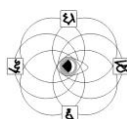
RW: 30 Meter

Besonderheit: /

RZ: 4

Vor dem geistigen Auge des Opfers entsteht ein Trugbild seiner intimsten Wünsche, seiner geheimsten Träume. Für viele sind dies unermessliche Reichtümer, für andere die Liebe einer Frau, wieder andere stehen auf Tiere ... naja.

Der Zak lenkt das Opfer innerhalb der RW mit diesem Trugbild zu einem bestimmten Punkt. Misslingt die RZ, wird das Opfer mir abwesendem Blick alles daran setzen, sich seinen endlich greifbaren Träumen zu nähern. Es wird sich aber immer verteidigen. Hat das Opfer den Punkt des Trugbildes erreicht, verschwindet es spurlos und zurück bleibt ein furchtbar enttäuschter



Mensch, der zudem sehr schnell in eine kampfeslustige Wut verfällt.

Erwacht das Opfer aus dieser Trance, erhält sein AW einen Bonus von -4, sein BSP wird um 3 und sein KKB um 1 erhöht. Diese Wut hält 10 ZE an oder bis irgendetwas oder irgendjemand unter seinen Schlägen zu Bruch oder zu Boden gegangen ist.

Dieser Zauber hat nicht etwa den Sinn, einem Opfer die oben angegebenen Boni im Kampf zu erteilen, sondern jemanden eine Zeit lang von etwas abzulenken und in die Irre zu führen. Die Kampfboni sind ein Nebeneffekt, die den Dämonologen anschließend eventuell unangenehm treffen könnten, aber immerhin hat er ja Zeit, sich vorzubereiten.

Wichtig ist, dass diese Trugbilder keine Illusion sind sondern eine vom Opfer selbst erzeugte Halluzination, weshalb hier anstelle der RZ 3 die RZ 4 herangezogen wird. Was das Opfer sieht, liegt im Ermessen des Masters, ist in jedem Fall aber immer individuell und nur vom Opfer selbst zu sehen.

Die Gunst der Dämonen von Alan dem Undurchschaubaren

ZP: 34 (Dä)

WEP: 100

ZAP: 100

BMKP: 56

WD: 5 ZE

RW: /

Besonderheit: AUSS-Probe muss gelingen

RZ: /

Mit diesem Zauber ruft der Dämonologe die Dämonen um ihre Gunst und Unterstützung an.

Nach erfolgreicher AUSS-Probe erhält der Dämonologe folgende (sich gegenseitig nicht beeinflussende) Boni:

-3 AW, -2 VW, BSP +3, KKB +1, -1 KF, -4 ST

Die Boni halten 5 ZE lang an. Außerdem wird ein zufälliger Bonus auf folgender Tabelle ermittelt:

1-5	+3 AUSS
6-8	+3 GE
9-13	Erhält 2. AW (Wert: AW -5)
14-17	+250 B-KAP
18-21	+3 BE
22-27	+3 TAK
28-30	Noch zweimal würfeln

Der auf der Tabelle erwürfelte Bonus beeinflusst hingegen andere Werte, d.h. bei Ergebnis 6-8 steigt auch die BE etc.

Sollte der Dämonologe bei Ergebnis 14-17 einen Treffer erhalten, wird dieser zuerst von den 250 B-KAP abgezogen. Nach Ablauf der 5 ZE sind diese KAP-Verluste auf wundersame Weise nicht dem Dämonologen angelastet.

Der Dämonologe profitiert 5 ZE lang von dieser dämonischen Essenz. Danach verliert er 300 KAP(k) vor

Erschöpfung, erhält aber gleichzeitig 100 WEP zusätzlich gutgeschrieben, da er von einem Dämonen be-seelt war, was eine nicht allzu häufige Erfahrung sein sollte.

Denn nach jeder erfolgreichen Anwendung dieses Zaubers muss dem Dämonologen eine ST-Probe +5 gelingen, um nicht 1W8 PG zu verlieren.

Hezoors quälende Vision

ZP: 35 (Dä)

WEP: 120

ZAP: 140 je Wesen

BMKP: 63

WD: 1 ZE

RW: 25 Meter

Besonderheit: /

RZ: 4

Der Dämonologe lässt dem bezauberten Wesen eine infernalische Vision des Hofes der Qual zukommen. In

dieser Strafhölle Ashrarns werden Sterbliche, die dem Herrn der Nacht persönlich in die Suppe gespuckt haben, so lange durch bloße Bilder und Empfindungen gequält, dass sie sich glatt körperliche Folter wünschen würden. Ashrarn jedoch verabscheut bloße, tumbe Brutalität, denn er ist ein Verfechter subtilerer Methoden.

Misslingt die RZ, sieht das Opfer eine dieser strafenden Visionen direkt aus dem Hof der Qual und ist für eine ZE lang völlig benommen, nahe an der Grenze zu betäubt. Das Opfer zählt in jedem Fall als wehrlos.

Nach der Vision muss dem Opfer sofort eine ST-Probe +5 gelingen. Misslingt sie, verliert es 1W12+1 PG, was die subtile Effizienz von Ashrarns Foltermethoden eindrucksvoll verdeutlicht.



Kahlezzers Beschwören des niederen Dämonen

ZP: 36 (Dä)

WEP: 140

ZAP: #

BMKP: 70

WD: #

RW: 30 Meter

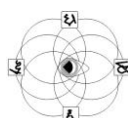
Besonderheit: AUSS-Probe muss gelingen

RZ: /

Mit diesem Zauber kommt der Dämonologe erstmals zu seiner wahren Bestimmung. Er beschwört seinen ersten Dämonen tatsächlich und stofflich, damit dieser auf der Flachen Welt kurzzeitig existieren kann.

Dummerweise erfordert die tatsächliche Beschwörung eines Dämons ein Blutopfer, um den Eintritt in die Welt der Sterblichen zu vereinfachen und eine gewisse Zeit lang den Halt zu gewähren.

Bei niederen Dämonen genügt ein „kleines“ Blutopfer, bis hin zur Größe eines Rehs. Dass darunter auch Kleinkinder fallen freut Dämonenbeschwörer oft ganz



besonders, verstärkt es doch ihr Ansehen (andere würden sagen die Furcht) in der Gesellschaft.

Die rituelle Opferung muss der Dämonologe mit seinem Ritualdolch durchführen (beim Dämonenbeschwörer genügt wie bereits erwähnt ein beliebiger magischer Dolch). Danach dauert es 3+W3 ZE, bis der Dämon sich manifestieren kann.

Ein durchschnittlicher niederer Dämon hat folgende Kampfwerte:

TAK = 23 / **AUSS** = 25 / **SF-TYP** = WK / **SF** = 4 / **BE** = 11 / **IW** = 63 / **WDG** = S / **AW** = 16, 3 / **VW** = 12, 3 / **KAP** = 1400 (+180) / **KK** = 20 / **KKB** = 3 / **BSP** = 1W6+9 / **VIP** = 150 / **INS** = 17 / **ST** = 20 / **RZ** = 35, 45, 15, 20 / **KEP-Stärke** = 3

Kosten = 60 ZAP

Natürlich kann ein niederer Dämon auch mit anderen leichten Nahkampfwaffen ausgestattet werden, zu meist jedoch haben sie eine Höllen Klinge aus schwarzem Eisen dabei. Andere Werte müssten entsprechend angepasst werden.

Ein solcher niederer Dämon kostet den Dämonologen etwa 60 ZAP. Dies kann durch folgende Tabelle mit zusätzlichen Fähigkeiten noch modifiziert werden:

1	Kann sich für 7 ZE unsichtbar machen (vgl. ZB S. 224); +50 ZAP
2	Kann alle 3 ZE Feuer speien; RW 15 m, BE +6 ansonsten 3W30 + 20 BSP und 1W4 * 100 KAP Verlust; +25 ZAP
3	Kann fliegen; +50 ZAP
4	Kann zweimal je ZE angreifen und verursacht 4 BSP zusätzlich; +40 ZAP
5	Dämonenzauberer: er beherrscht Zaubersprüche des Halbork bis ZP 31; +100 ZAP
6	Noch zweimal würfeln

Dämonen sind unglaublich wandelbar. Vier Arme, ein klingenbewehrter Schwanz, schwarze Rüstungen aus Höllenstahl, Hörner auf dem Schädel? Alles möglich, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt (bzw. nur durch den Master).

Der Dämon bleibt 1W30 Minuten bestehen oder so lange, bis sein Auftrag erfüllt ist. Der Dämonologe sollte sich jedoch davor hüten, selbst niederen Dämonen schwachsinnige Aufträge zu erteilen.

ZP: 36 (M)

Aranaidas Vertreiben von Dämonen

Der göttliche Kontakt der Michelle

Besonderheit: Nur vom Dämonologen anwendbar

Diesen Zauber beherrscht von den beiden Charakterklassen nur der Dämonologe. Er funktioniert genauso wie der Zauber des Priesters und des Diabolisten (vgl. Zauberbuch, S. 229).

Der Blutschwall des Teregestro

ZP: 37 (Dä)

WEP: 150

ZAP: 150

BMKP: 70

WD: /

RW: 25 Meter

Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig

RZ: /

Der Dämonologe visiert sein Opfer an und speit aus. Kann das Opfer nicht ausweichen (INS-Probe, gefolgt von BE +2), so wird es von einem schwarzmagischen, ätzenden Schwall einer Flüssigkeit getroffen, die unangenehm an kochendes Blut erinnert. Die fast brennende Flüssigkeit frisst sich wie Säure in die Rüstung oder Haut des Opfers und verursacht 4W30 BSP und 450 KAP Schaden.

Die Auswirkungen des brennenden Blutes auf Materie, ob nichtmagisch oder magisch (z.B. Rüstungen), entscheidet der Master.

ZP: 37 (M)

Totleb-Khans Zerstören von Untoten

ZP: 38 (M)

Tevis Clydesmiths Zerstören eines Dämons

ZP: 39 (M)

Korian von Karlions Schattenkämpfer

ZP: 40 (M)

Der verzögerte Feuerball des Gothor vom Am-See

Kahlezzers Schutz für Dämonen

ZP: 40 (Dä)

WEP: 200

ZAP: 150

WD: #

RW: 25 Meter

Besonderheit: Nur vom Dämonologen auf Dämonen anwendbar

RZ: /

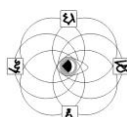
Dieser Zauber ist nahezu einzigartig, da er dem Dämonologen eigentlich nichts bringt, aber sein beschworenes Wesen schützt.

Wie bekannt ist haben Dämonen Probleme mit Spiegeln, nicht irgendwelchen Spiegeln, sondern solchen, die mit dem Zauber „Tevis Clydesmiths Zerstören eines Dämons“ bezaubert wurden. Dass der Dämonologe diesen Zauber überhaupt beherrscht liegt im reinen Selbstinteresse, doch der Gegenzauber des undurchsichtigen Dämonologen Kahlezzers ist das genaue Gegenteil, nämlich tatsächlich ein Schutzzauber für Dämonen.

Der Dämonologe bezaubert also den von ihm beschworenen Dämon. Er kann damit keine „außenstehenden“ Dämonen bezaubern, sondern nur von ihm selbst beschworene. Nun muss sich der Dämonologe zwischen zwei Anwendungsmöglichkeiten entscheiden:

1. Der höchste Würfelwurf bei „Tevis Clydesmiths Zerstören eines Dämons“ wird in eine 7 verwandelt.
2. Ein W20 beim Zauber „Tevis Clydesmiths Zerstören eines Dämons“ wird vor dem Würfelwurf in einen W10 umgewandelt.

Der bezauberte Dämon genießt einen der beiden genannten Vorteile gegenüber jemanden, der ihm



einen derartig bezauberten Spiegel vor die Nase (falls vorhanden) hält. Er kann nur von einer der beiden Arten profitieren.

Anzumerken sei hier, dass immer das höchste Wurf-ergebnis der 3W20 in eine 7 umgewandelt wird, egal, ob mit den 3W20 nun 19, 17 und 12 erzielt wurden oder 6, 3 und 1. Aus der 19 oder der 6 würde also eine 7.

Bei der zweiten Variante wird vor dem Wurf des ersten W20 ein Würfel gegen 1W10 getauscht. Man kann nicht erst die ersten beiden W20-Würfe abwarten oder überhaupt einen der 3W20 nach dem Würfeln tauschen, um ein hohes Ergebnis in ein zufälliges niedrigeres zu verwandeln.

Dennoch, gegen diese Bezauberung wehren sich Dämonen nun überhaupt nicht. Manchen hat es ihr „Leben“ auf der Flachen Welt gerettet und damit zu- meist auch ihren Auftrag. Man sagt, wenn ein Dämon bei seinem Auftrag versagt, kann dies ganz schön an seinem Stolz kratzen.

Alans finstere Hand der Zerstörung

ZP: 41 (Dä)
WEP: 210
ZAP: 90, dann 15 je ZE
BMKP: 70
WD: WEP-Stufe des Zak / 2
RW: /
Besonderheit: /
RZ: /

Der Dämonologe hüllt seine Hand (freie Entscheidung, welche Hand) in die schwarzmagische Energie von Druhim Vanashta. Die Hand wird so hart wie das kalte Eisen, aus dem die Dämonenstadt erschaffen wurde.

Kämpft der Dämonologe mit dieser Hand (Ringkampf), so wird er behandelt, als trage er eine SW (WVT), die auf der LSK-Treffertabelle trifft. Sein KKB erhöht sich dabei um 7 und ein Treffer ignoriert die Hälfte des SF der getroffenen Rüstung, egal ob magisch oder nicht-magisch.

Ashriaz' Berührung der süßen Pein

ZP: 42 (Dä)
WEP: 230
ZAP: 300
BMKP: 91
WD: #
RW: Berühren
Besonderheit: Nicht auf magische Wesen und Untote
RZ: 3

Ashriaz, die Tochter des Ashrarn. Sie ist zwar weniger subtil als ihr Vater, besitzt dafür aber ein gesteigertes Maß an Sadismus. Wenig war ihr so zu Diensten wie die Kräfte der Dämonen. Man sagt, sie konnte ganze Landstriche veröden und ganze Dynastien in den Wahnsinn treiben (anders als ihr Vater hat sie eine gewisse Schwäche für den Reiz des Wahnsinns). Nicht ohne Grund bekam sie auch daher den klangvollen Beinamen „Herrin des Deliriums“.

Mit einer einzigen Berührung des Opfers wird in diesem eine Mutation ausgelöst, die ein zufällig bestimmtes Körperteil augenscheinlich in ein Erscheinungsbild

versetzt, das sich an dämonische Äußerlichkeiten angleicht.

1	Ziegenbeine (+1 BE)
2	Tentakelarm
3	Farbänderung (beliebige Farbe wählen)
4	Hahnenkamm
5	Übermäßige Elfenohren (besseres Gehör)
6	Schuppige Haut (betr. Körperstelle zählt als SP)
7	Saugnäpfe an den Fingerenden (Klettern +3)
8	Fell
9	Hörner (zusätzlicher AW mit SW)
10	Scherenhand (WVT = SW, TT = S)

Natürlich kann diese kleine Tabelle beliebig erweitert oder ersetzt werden. Das ist ja das Tolle an Dämonen, der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, was das Aussehen angeht.

Die Mutation (deren genauere Auswirkung vom Master festgelegt wird) ist dauerhaft und kann ansonsten nur mit „Zerstören von Magie“ rückgängig gemacht werden.

Ein schrecklicher Zauber, der für ein Opfer meistens den Tod durch die Bevölkerung im eigenen Dorf oder der eigenen Stadt bedeutet, wenn sie nicht vorher durch einen übereifrigen Paladin oder Hexenjäger ausgelöscht werden.

Aber wie sagt schon der Name des Zaubers? Man fühlt sich unglaublich glücklich bei der Bezauberung... Erst hinterher, sobald man wieder klar denken kann und einem die Mutation auffällt, ist eine ST +8 fällig, um nicht 1W12 PG zu verlieren. Die Schattenseiten dämonischer Schönheit.

Karis Beschwörung der höheren Dämonen

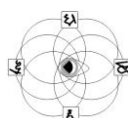
ZP: 43 (Dä)
WEP: 240
ZAP: #
BMKP: 98
WD: #
RW: 30 m
Besonderheit: AUSS +7 muss gelingen
RZ: /

Höhere Dämonen zu beschwören ist nicht nur eine hohe Kunst sondern auch mit einer entsprechenden Gefahr verbunden. Diese sind nämlich nicht sonderlich oft bereit, sich in den Dienst von Sterblichen zu stellen, selbst den Dienern ihres Herrn stellen sie sich nicht gerne zur Verfügung.

Die Beschwörung eines höheren Dämonen verlangt an erster Stelle neben anderen Ritualbestandteilen wie Kreidezeichnungen mit blutroter Kreide und schwarze Bienenwachskerzen an bestimmten Punkten der Kreidezeichnungen auch ein größeres Blutopfer, nämlich mindestens von der Größe eines Menschen.

Die Beschwörung an sich dauert nach dem Vergießen des Blutes W3+7 ZE an, erst dann kann sich der höhere Dämon manifestieren.

Es ist sinnlos, hier Kampfwerte anzugeben. Fest steht, dass ein Zak unter 250 ZAP zur Beschwörung eines höheren Dämons nicht wegkommt, doch diese Dämo-



nen sind untereinander dermaßen unterschiedlich, dass hier der Master angehalten ist, eigene Kreaturen einzubringen oder sich am ausführlichen Dämonenkompodium zu Ashrarns Kreaturen der Hölle zu orientieren (siehe Kasten rechts).

Zur Information sei jedoch erwähnt, dass die Eschva und besonders die Vazdru der Dämonenstadt Druhim Vanaschta weniger durch reine Kampfwerte überzeugen als durch ihre unglaubliche Wirkung auf den sterblichen Geist, verursacht durch verführerische Tänze und grazile Bewegungen. Die Drin jedoch, sozusagen die Unterschicht der höheren Dämonen, können mit ihren Schmiedehämmern nicht nur im Bezug auf Schmuckstücken und Waffen umgehen...

Sherizzans Peitschen der Freude

ZP: 44 (Dä)

WEP: 250

ZAP: 90

BMKP: 54

WD: /

RW: 15 m

Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig

RZ: 2

Dieser Zauber geht auf eine uralte Sage zurück, die besagt, dass Ashrarn einst durch eine von einem Menschen geschwungene Peitsche verwundet wurde, als er instinktiv nach dem knallenden Ende griff und sich dabei eine winzige Schnittwunde zuzog. Angeblich soll einer der drei Blutstropfen des Ashrarn, die danach zu Boden gefallen waren, für den Tod seiner Geliebten verantwortlich gewesen sein, worin wiederum der listige Chuz verwickelt gewesen sein soll. Die anderen beiden Blutstropfen sind seit jenen Tagen verschollen und werden noch heute von Grabräubern, die an diese Legende tatsächlich glauben, gesucht.

Der Zauber des charismatischen Dämonologen Sherizzan geht auf diese Legende zurück. Eine lange Peitsche aus reiner Höllenmagie schießt aus der Hand des Dämonologen auf das Opfer zu. Misslingt die RZ, so ist das Opfer erstens schwer verzückt von diesem glückseligen Treffer und eine ZE lang zu keiner weiteren Handlung fähig, als die Kostprobe dämonischer Magie direkt aus dem Reich des göttlichen Verführers voll und ganz auszukosten. Zweitens erleidet das Opfer jedoch einen Treffer auf der SSK-Treffertabelle. Der BSP beträgt 1W12+7, der KKB beträgt 5 (Achtung: es kann hier auch tatsächlich zu Abtrennung von Gliedmaßen kommen).

Der fortlaufende Punktverlust setzt jedoch – wie nach einem paralysierenden Treffer – in der nach der Lähmung folgenden ZE ein.

Das Wort der Schmerzen des Sherizzan

ZP: 45 (Dä)

WEP: 270

ZAP: 70 pro Person, dann 140 je ZE

WD: 2 ZE

RW: 20 m

Besonderheit: Nur für Dämonologen. Es werden automatisch alle Wesen betroffen. Für Wesen, die von der Wirkung des Zaubers ausgenommen werden sollen, muss dem Dämonologen eine zusätzliche KF-Probe gelingen. Die Kosten muss er trotzdem zahlen.

RZ: 3

Der Dämonologe spricht einen der 7 geheimen Namen Ashrarns aus und löst damit eine Welle der Agonie und Hysterie bei allen Opfern innerhalb der RW aus, sobald die RZ der Betroffenen misslungen ist.

Die Bezauberten schreien, weinen, rammen sich ihre Nägel ins Fleisch und fallen mit ihren Waffen über alles und jeden in der Nähe her, auch über ihre Freunde. Jede ZE der WD verliert ein Betroffener 2W20 VIP und 250 KAP(k). Nach Ende der WD, die nicht länger als 7 ZE dauern darf, verliert ein Betroffener 1W8 PG.

Die Besonderheit dieses Zaubers ist, dass von den Kosten her automatisch jedes Wesen innerhalb der RW betroffen ist. Für durch erfolgreiche KF-Probe von der Wirkung des Zaubers ausgenommene Wesen müssen trotzdem die vollen Kosten gezahlt werden.

Kahlezzers Beschwören des großen Dämonen

ZP: 45 (Dä)

WEP: 270

ZAP: #

BMKP: 111

WD: #

RW: 30 m

Besonderheit: AUSS-Probe +10 muss gelingen

RZ: /

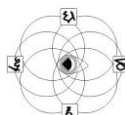
Dieser Zauber stellt die ultimative Stufe der Beschwörung eines einzelnen Dämons dar. Leider für den Dämonologen auch den gefährlichsten Zauber in dieser Richtung, denn nichts straft so unglaublich nachhaltig wie ein verärgerter großer Dämon.

Misslingt die AUSS-Probe ... nun ja. Hoffentlich hat der Dämonologe viele Freunde dabei, die ihn sehr mögen und vielleicht mit ihm kämpfen.

Ein großer Dämon, oft auch Dämonenlord genannt, ist die gewaltigste Kreatur aus Ashrarns Reich. Es gibt von ihnen nur wenige Arten und alle haben unterschiedliche Fähigkeiten und Schwerpunkte, auf die sich ihre Werte richten. Von daher

ist auch hier wie beim Zauber „Karis Beschwörung der höheren Dämonen“ nicht sinnvoll, durchschnittliche Werte anzugeben. Hier muss dann auf das Dämonenkompodium verwiesen werden, sowie auf die folgende Kreaturensektion. Ansonsten kann der Master natürlich selbst die Werte und Fähigkeiten eines großen Dämons festlegen und diese sollten garantiert nicht zu gering ausfallen.

Iljardas fantastisches Kompodium der Dämonen findet sich [hier](#) zum Download. Auch die folgende Kreaturensektion ist ein sehr guter Einstieg in die verdrehte Welt dämonischer Wesenheiten.



Der Dämonenbeschwörer

(Aufstiegsklasse des Magiers)

Der Dämonenbeschwörer im Spiel

Beim Aufstieg darf der Dämonenbeschwörer noch zusätzlich eine TAK-Probe ablegen. Gelingt sie, so darf er noch 2W30 konstant zu den MKZ addieren.

Geisteskrankheiten: Geisteskrankheiten sind ein Berufsrisiko für alle Dämonologen und Dämonenbeschwörer, für letztere allerdings häufiger, da ihre Glaubenskämpfer-Pendants die schützende Hand Ashrarns gelegentlich erfahren dürfen. Der häufige Kontakt mit Wesen aus anderen Welten belastet ihre Psyche und führt zu Störungen. Alle drei WEP-Stufen ab dem Aufstieg verliert ein Dämonenbeschwörer automatisch 1W6 PG.

Durch die **Opferung** kann sich auch der Dämonenbeschwörer MKP organisieren (jedoch nicht über den Ausgangswert). Die Opferung verläuft prinzipiell so wie das Ritual beim Diabolisten, mit der Ausnahme, dass der Dämonenbeschwörer in jeder Nacht und überall opfern kann, nicht nur in einer Vollmondnacht.

Bei der Opferung erhält er wie der Diabolist **1W30 MKP pro Wesen** zurück, ansonsten zählt für die durch Zauber getöteten Wesen und deren KEP-Stärken folgende Tabelle:

KEP-Stärke 1	2 MKP
KEP-Stärke 2	4 MKP
KEP-Stärke 3	6 MKP
KEP-Stärke 4	8 MKP
KEP-Stärke 5	10 MKP
KEP-Stärke 6	12 MKP

Wichtig: Der Dämonenbeschwörer darf sich nicht auf die MKP-Unterstützung aus dem Sog der Unterwelt verlassen. Er verwendet das normale Magiesystem. Die bei den Zaubern des Dämonologen angegeben BMKP-Kosten gelten ausschließlich für ihn, nicht für den Dämonologen, der seine NMKP ja erwürfelt.

Achtung: Der Dämonenbeschwörer darf nicht die Sonderregel zum Steigern des KF durch Einsatz von MKP benutzen. Er ist von seiner Macht mittlerweile viel zu viel überzeugt, um derlei infantile Sicherheitsmaßnahmen zu ergreifen.

Der Ritualdolch des Dämonologen ist ein langes Messer mit Flammenklinge, dessen Metall dunkel ist und

einen purpurnen Schimmer aufweist. Am Heft ist das Zeichen Ashrarns eingraviert.

Der Dämonenbeschwörer besitzt diesen Ritualdolch natürlich nicht einfach so. Er verwendet für die Opferung und bei der Beschwörung von Dämonen einen einfachen Dolch, der jedoch ein entsprechender Leiter sein muss, als auf irgendeine Art und Weise magisch sein muss. Hierzu genügt oft die Behandlung mit Waffenbalsam durch einen Alchimisten, besser ist ein Dolch, der durch „Artatis verderbte Segnung der Waffe“ verzaubert wurde.

Aufgrund ihrer vormaligen Ausbildung zum vielseitigsten aller Magieanwender, einem Magier, beherrschen Dämonenbeschwörer die Magier-Zaubersprüche bis ZP-Stufe 31. Dabei ist es gleichgültig, bis zu welcher ZP-Stufe er vorher als Magier gelangt ist. Der Dämonenbeschwörer reduziert seine WEP je Anwendung eines Zaubers um 8, wie der Magier, und verwendet die Zauberpater-

Tabelle des Geisterschamanen (bei den Ergebnissen wird Geister durch Dämonen ersetzt, Totenreich durch Druhlm Vanaschta und GP durch BMKP).

Feindschaft: Es muss an dieser Stelle noch ganz klar formuliert werden, dass Dämonologe und Dämonenbeschwörer bei allen Gemeinsamkeiten unterschiedlicher kaum sein könnten.

Dämonologen sind Glaubenskämpfer, die sich tatsächlich dem Willen und den Lehren Ashrarns hingegen haben. Sie haben ein tiefes Verständnis für das Wesen der Dämonen und bringen ihnen gegenüber Respekt auf. Sie wissen, dass Dämonen sich nur zu leicht vom Diener zum Herrn wandeln können und würden ihr Glück damit nicht überstrapazieren. Man könnte also sagen, sie haben ähnlich wie der Diabolist oder Nekromant bei den Untoten einen verantwortungsvollen Umgang mit den Wesenheiten, denen sie sich verbunden fühlen.

Anders ist da ein Dämonenbeschwörer. Ihn interessiert nur, welche Vorteile er für sich herauschlagen kann und er hat einen schnellen und einfachen, aber risikoreichen Weg gefunden, sich Mächte Untertan zu machen, um seine Ziele zu erreichen. Dämonenbeschwörer müssen nicht zwangsweise ashrarngläubig sein, auch wenn einige meinen, mit regelmäßigen Gebeten an den Herrn der Dämonen könnten sie sich einige Probleme vom Hals halten. Dass dies nur allzu oft ein Trugschluss ist zeigt die

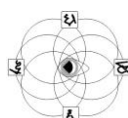
Steckbrief

Mindestvoraussetzungen
 AUSSTRAHLUNG, KLUGHEIT und TAPFERKEIT = 21, als Schicht kein „Ausgestoßener“; maximal 1 Beruf; darf kein Doppelerbe sein; muss als Magier mindestens die 7. WEP-Stufe erreicht haben.

Vorteile
 Hat Chance auf höhere MKZ; ZT +1; behält ansonsten die Vorteile des Magiers

Einschränkungen
 Als Rüstung nur bis einschließlich Lederrüstung; als Waffen nur SW und S; als Fernkampfwaffe nur seinen Ritualdolch; spielt nicht mit Glaubenskämpfern anderer Cherubime und (hellen) Rittern zusammen; ist sozial geächtet.

RZ: Die RZ des Magiers werden beibehalten



erbitterte Feindschaft zwischen Dämonenbeschwörern und Dämonologen auf.

Ashrarn und seine Diener haben prinzipiell nichts gegen Dämonenbeschwörung, im Gegenteil. Je mehr Dämonen auf die Flache Welt gelangen, desto mehr bekommen sie von den Geschehnissen mit, als Augen und Ohren Ashrarns. Aber was sie alle über die Maße hassen ist Respektlosigkeit, und das kennzeichnet nun einmal den Umgang eines Dämonenbeschwörers mit seinen beschworenen Kreaturen aus. Dämonologen sind für Dämonenbeschwörer noch gefährlicher als Hexenjäger, helle Magierorden und Paladine, denn Dämonologen zeichnen sich durch folgendes aus: Sie kennen den kleinen Unterschied.

Auch wenn ein Dämonologe selbst noch das Ziel diverser Jäger ist – der verantwortungsvolle Ursprung

der Beschwörung aus dem Glauben heraus hat sich noch nicht sonderlich herumgesprochen – so wird er stets das Aufspüren von Dämonenbeschwörern und das Ahnden von widernatürlicher Beschwörung von Dämonen als Ziel haben.

Die Zauber des Dämonenbeschwörers:

Die Zauber des Dämonenbeschwörers sind zum größten Teil identisch mit den Zaubern des Dämonologen. Diese sollen hierbei zur Referenz herangezogen werden.

Geleitwort des Turmherrn



Das sind sie also, die beiden Neuen. Was hat mich dazu bewegt, diese beiden Charakterklassen zu entwerfen? Nun, in erster Linie fehlte ein akzeptables Pendant zum Diabolisten (und Illusionisten) auf dämonischer Seite. Wo die Erweckung von Untoten (und Erschaffung von

Illusionen), deren Kontrolle und deren Platz im theologischen Gefüge von Tanaris bereits durch das Grundregelwerk abgedeckt waren ließ es zusammen mit folgenden Publikationen die Frage offen, wie denn nun mit Dämonen, aber auch Teufeln und ähnlichen Kreaturen umgegangen wird. Es gab immer mal wieder Ansätze in inoffiziellen Publikationen, die den Spagat zwischen Dämonen und deren Erweckung durch SC oder NSCe versucht haben, ich denke da insbesondere an die Publikation „Die Priester der Cherubime“ von Dread, ein Werk, das auch heute noch die Grundlage vieler Ideen in diesem Bereich darstellt.

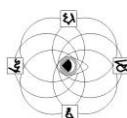
Störend daran empfand ich jedoch immer die Sonderstellung des Diabolisten, der neben dem Uhlum-Priester existierte (der wiederum unter den Priestern ebenfalls eine Sonderstellung einnimmt) und dennoch als Glaubenskämpfer für Uhlum geführt wird. Ebenso empfand ich es als merkwürdig, dass ausschließlich der Diabolist Untote erwecken sollte, aber allentorts Skelette, Zombies, Vampire etc. den Abenteurern das Leben schwer machen. Aus diesem Grund habe ich zunächst die Charakterklasse des Totenbeschwörers konzipiert, der sicherlich in einer späteren Ausgabe der SMC hier Einzug erhält. Geplant ist dieser als Gegenpart zum Diabolisten, der dann zwar weniger mächtig, aber als Antagonist für Abenteurer leichter zu konzipieren ist und dennoch über die Gefahr der untoten Horde als Beiwerk verfügt.

Von da aus war es nur ein kleiner Schritt, für Dämonen etwas Ähnliches auszubauen. Wo es bei den Untoten verschiedene Strömungen gibt – „widerrechtlich“ erweckte durch Vampire oder Totenbeschwörer sowie die „konform“ erweckten durch Diabolisten und Nekromanten mit Segen Uhlums – existiert dies bei Dämonen zwar etwa auch, jedoch ist Ashrarn dort weniger militant als Uhlum. Dem Herrn der Dämonen ist quasi mit jeder Dämonenbeschwörung Wasser auf

die Mühle getragen, wohingegen Uhlum bei der Totenruhe kein Auge zudrückt, sofern Untote nicht durch jemanden erweckt wurden, der weiß was er tut und sich seiner moralischen Verpflichtung dem Toten gegenüber bewusst ist – sprich: seinen Glaubenskämpfern. Für Ashrarn repräsentiert den verantwortungsbewussten Glaubenskämpfer der Dämonologe, den machtbesessenen Egoisten der Dämonenbeschwörer, der sich aus den Reihen der ungeduldrigen Magier erhebt.

Man kann also durchaus behaupten, dass der Dämonologe vom Diabolisten inspiriert ist, um das Pendant auf Dämonenseite zu erschaffen. Ganz besonders deutlich wird das am Magiesystem, das ähnlich gelagert ist wie das des Diabolisten, jedoch verschiedene Würfelgrößen verwendet. Zu den Dämonenscheiben an sich wiederum, den Katalysatoren zur Magie des Dämonologen und den Gegenstücken zu den Fahlen Würfeln des Diabolisten, wurde ich von einer Geschichte von Richard A. Knaak angeregt. Vielleicht habt ihr sie gelesen, „Der Tag des Drachen“ sowie die späteren Romane um den „Krieg der Ahnen“ aus der Welt von Blizzards Strategieklassiker WARLOCK. Die Zauber hingegen orientieren sich größtenteils eng an Taniith Lees „Zyklus der Flachen Erde“ und den dort zu findenden und sehr empfehlenswerten Geschichten rund um den Herrn der Nacht höchstpersönlich. Wer Ashrarn, seine Tochter, seine Diener und die Welt der Dämonen verstehen möchte, dem seien die Werke „Herr der Nacht“ und „Herrin des Deliriums“ warm ans Herz gelegt. Danach werdet ihr einen Teil von RUF DES WARLOCK mit anderen Augen sehen und auch die Motivation der Väter unseres Lieblingsspiels nachvollziehen können, darum etwas aufzubauen, um sich in dieser fantastischen Welt mal selbst so richtig austoben zu können.

Doch nun Genug zu meinen Gedanken. Lasst uns einen Blick auf Iljardas' beeindruckende Auswahl an dämonischen Kreaturen werfen, anhand dessen man diese beiden neuen Charakterklassen auch direkt stimmungs- und stilvoll mit den richtigen Minions füllen kann. Hier dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein.



Waffengruß des Harlequins



Das „Geschöpfe der Engel“ gibt bereits viele Anregungen, um ein Abenteuer mit Gemeinsamkeiten zu spicken. Leider sind die Wesen, die hier aufgeführt werden meist sehr stark und nur bedingt für das normale Abenteuer nutzbar. Medivh hat sich die Untoten als Steckenpferd erkoren und ich muss sagen, dass Kompendium dazu ist richtig gut geworden. Ich selbst wiederum habe ein Faible für Teufel und Dämonen. Die Kinder der Finsternis haben für

mich einen besonderen Reiz, so dass ich diese bereits im Kompendium der Dämonen aus meiner Sicht weiter beschrieben habe.

Dennoch waren mir die aufgeführten Kreaturen noch zu stark, schließlich ist im Zauberbuch auch die Rede vom „Azubidämon“ beim Diabolisten und die neuen Charakterklassen von Medivh brauchen ja auch Wesen, welche sie bereits in niedriger Stufe beschwören können. Die Welt der Dämonen hat dadurch den Reiz, dass hier fast keine Grenzen gesetzt sind. Was es mir natürlich nicht leicht gemacht hat, eine schier unendliche Vielfalt für Warlock in Regeln zu fassen. Vorlagen

bieten sich natürlich viele, wobei ich gerne auf Mythen und Sagen verschiedener Kulturen zurückgreife. Man glaubt es kaum, aber wikipedia hält hier viele interessante Artikel bereit. Im Grunde liebe ich aber die Darstellung der verschiedenen Elemente, was sich wie dem geneigten Leser sicherlich auffällt auch durch beide Werke zu den Dämonen abzeichnet.

Alles ins Detail zu beschreiben ist jedoch nicht mein Ansatz, da ich nix davon halte alle Dinge einzuengen. Meiner Meinung nach hat jede Gruppe ihr eigenes Tanaris und daher sollte auch jeder Meister mit den Werten seiner Kreaturen spielen und variieren können. Das Ganze hat natürlich einen gewissen Zufallsfaktor was die Fähigkeiten der Wesen angeht. Würfeltabellen sei dank, lässt sich hier auch etwas Chuzomanie ins Spiel bringen.

Als nächstes Projekt gibt es einiges an Auswahl. Vielleicht wage ich mich an die Kinder der Hölle heran oder an die Gestaltung neuer Magierklassen. Medivh hat bereits den Totenbeschwörer angesprochen. Es wird noch andere Sonderklassen des autonormalen Magiers geben. Doch ich will an dieser Stelle nicht zu viel verraten. Einfach weiter die Six Magic Circles lesen – denn wir bleiben am Ball.

Familia Daemonis

Der Versuch die Diener der Finsternis zu katalogisieren hat mich mein halbes Leben gekostet. Dennoch hat es sich gelohnt. Das Tomé del Oscuro umfasst das Wissen aller bekannten Dämonenjäger dieser Welt. Möge es unseren Weg gegen die Finsternis beflügeln, auf dass das Licht über die Schrecken der Dunkelheit triumphiert.
- Auszüge aus dem Tagebuch von Prior Heribert von Klanang -

Die Glaubenskämpfer aller Cherubime haben zusammengerechnet bestimmt Jahrzehnte damit verbracht Informationen über die Kinder Ashrans zu sammeln und zu katalogisieren. Nicht wenige kamen dabei zu Tode oder Schlimmeres. Viele Schriften und Folianten gingen dabei verloren, doch mutige Abenteurer, aber

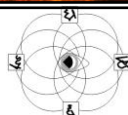


auch finstere und wissbegierige Beschwörer haben viele Werke gefunden und wieder in die Öffentlichkeit der Weltgeschichte zurückgebracht. Wenn auch nicht immer dies ohne Gewalt geschehen ist. Über die Herren des Dämonenreiches soll an dieser Stelle nicht gesprochen werden, denn die Furcht von den Lords von Druhím Vanaschta ist bereits groß genug. Vielmehr sei hier von dem Gros der Dämonen

berichtet und ein Versuch unternommen, diese in Familien und Arten einzuordnen.

Feuerdämonen

Die Flammen sind der Ursprung des Lebens, egal ob für das Licht oder die Finsternis. Denn ohne Licht kann es keinen Schatten geben. Feuerdämonen sind wie das Element hitzköpfig und leicht reizbar. Dennoch sollte man ihre Macht nicht unterschätzen. Sie verfallen schnell in einen Wahn oder gar Berserkerzustand. Vom



dämonischen Flammenkind bis hin zu dem legendären Behemoth.

Flammendämonen sind meistens gute Kämpfer und steigern ihre Gefährlichkeit meistens noch durch die Fähigkeit, Flammen zu entfachen oder Wunden schneller als normal zu regenerieren. Magie beherrschen sie dafür nur selten. In der Armee der Dämonen sind sie die Krieger und meistens in der ersten Reihe einer Schlacht zu finden.

Zur Beschwörung von Flammendämonen benötigt man sehr oft Blut oder auch Wertgegenstände. Je nach Stärke des beschworenen Wesens gar magische Waffen.

Eisdämonen

Anders als die hitzigen Dämonen des Feuers, haben die Finsteren des Frost und Eises wenig mit der brennenden Schlacht am Hut. Vielmehr sind sie vollkommen ruhige, wenn man es negativ ausdrücken will teilnahmslose oder positiv benannt rationale Wesen. Sie benötigen einen genauen Auftrag, den sie mit einer schier unendlichen Perfektion erledigen. Dies macht sie unter anderem zu sehr guten Attentätern, aber auch Wächtern. Sie werden jedoch nie die Leidenschaft der Feurdämonen an den Tag legen. Zu ihrem Vor- aber auch Nachteil.

Eisdämonen sind Taktiker. Sie wissen zu kämpfen, nutzen aber auch Magie. Sie versuchen ihre Haut zu retten und gleichzeitig die Mission zu erfüllen. Sie bilden wenn man dies so sagen kann die Mitte der Dämonen. Weder sehr gut noch sehr schlecht in den Disziplinen ihrer Welt. Diese wiederum beschränkt sich üblicherweise auf die nördlichen Bereiche der bekannten Welt. Mächtigere Vertreter jedoch schaffen sich einfach das für sie angenehme Klima...

Einen Eisdämonen für die eigene Sache zu gewinnen oder in die Dienste zu zwingen ist jedoch sehr schwierig. Nur wenige Dinge interessieren sie. Vielleicht ein Gegenstand, der dem Eis geweiht ist oder etwas der verhassten Nebelelfen. Die Auswahl ist jedoch schwer.

Felsendämonen

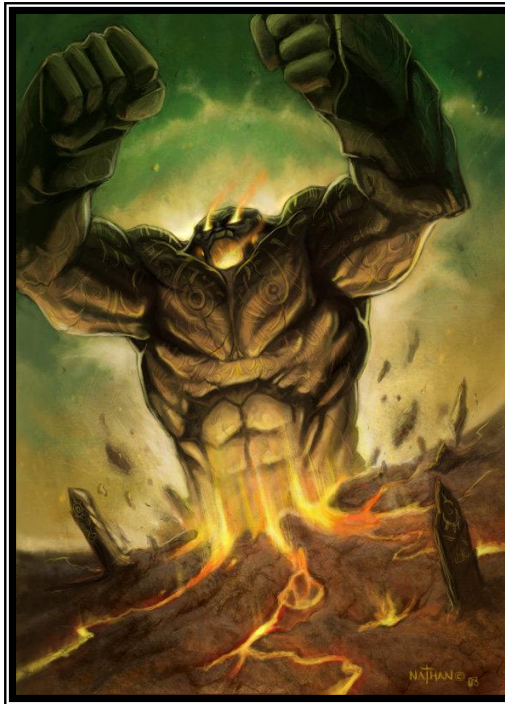
Grau, meist mit Moos bewachsen und uralte. Das wäre wohl die passende Beschreibung für die Rasse der Felsendämonen. Wie viele dieser Wesen es gibt, weiß nur Ashram selbst. Sie zu finden ist schwierig, sie zu besiegen meist noch mehr. Die meisten ihrer Zunft sind nicht intelligent, doch stark wie eine Urgewalt. Junge Felsendämonen gibt es nur recht selten, denn diese Wesen scheinen mit unseligem Schlaf zu wach-

sen, für Aufgaben, die eine höhere Macht für sie vorsieht. Mit stoischer Gewalt schlagen sie Feinde mit ihrer Kraft aber auch mit mächtiger Elementarmagie. Geschützt meist durch einen Panzer aus Felsen bilden sie gefährliche Gegner in der Schlacht.

Felsendämonen sind selten. Sehr selten. Doch erst einmal entfesselt sind sie Türme im Gefecht und von unschätzbarem Wert für Beschwörer und Schrecken für Gegner. Sie sind oft anfällig gegen Magie, dies ist jedoch fast die einzige Möglichkeit diesen Kolossen bezukommen. Ihre rudimentäre Intelligenz vielleicht noch – doch was hilft dies, wenn ein halber Berg gegen einen ins Gefecht zieht?

Die Beschwörung von Felsendämonen gestaltet sich sehr schwierig. Nicht etwa weil diese Wesen große Ansprüche stellen, sondern vielmehr da es angeblich für jeden dieser Dämonen ein spezielles Ritual gibt. Nur wer dieses kennt, kann ein solches Wesen in seinen Dienst zwingen.

Sturmdämonen



Von einem versteckten Dämonengeschlecht zum nächsten. Sind die Felsendämonen gut versteckt wissen sich ihre Vettern die Sturmdämonen sehr gut zu verstecken und zu tarnen. Der Kampf ist ihnen zuwider. Vielmehr lieben sie es die Dinge der Sterblichen mit List, Tücke und vor allem Magie zu beeinflussen. In der Welt der Dämonen sind sie die Schelme und oft auf Ärgergebnisse der mächtigen Lords. Gerne verglichen mit den Dieben und Barden der Flachen Erde, sind sie aber auch ein Fundus an Wissen und Geheimnissen.

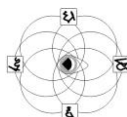
Sturmdämonen sind die perfekten Späher, Boten und Tippgeber bei kniffligen Aufgaben. Doch man sollte sich stets die Frage stellen, ob man wirklich die Aufmerksamkeit eines notorisch neu-

gierigen und boshafte Wesens auf sich ziehen möchte.

Zu Beschwören sind diese Dämonen durch Wissen und Geheimnissen. Oft reicht sogar ein simples Frage-Antwort-Spiel, doch schnell verstrickt man sich in Dinge, die man eigentlich niemals beginnen wollte...

Geisterdämonen

Es heißt, dass Dämonen beim Verlust ihrer körperlichen Hülle hinab nach Untererde fahren. Dort müssen sie ausharren, bis sie erneut genug Macht gesammelt haben, um eine Hülle zu erschaffen oder bis ein höheres Wesen ihre Dienste benötigt. Einige Dämonen ist jedoch gelungen selbst in dem Zustand des Nichtseins Einfluss auf ihre Umwelt zu nehmen. Sie sind nur noch



Geister in der Ebene der Toten. Immer wach und blutdurstig. Sie können keine körperliche Form mehr annehmen, doch das ist auch nicht mehr notwendig. Mit ihren dunklen Gedanken können sie Wesen in ihren Bann ziehen. Es ist die Rede von wilden Halbmenschen bis hin zu niederen Dämonen. Dabei geben sich die Geisterdämonen stets als höhere Wesen aus und Sorgen mit ihren Anhängern für Tod und Verwüstung.

Sie zu besiegen ist schwierig. Theoretisch müsste man sich auf ihrer Ebene der Geister stellen, doch wer wagt es seinen Körper zu verlassen, um gegen einen unbekanntes Gegner in die Schlacht zu ziehen. Es gibt jedoch auch Gerüchte, dass manche Dämonen, welche in Ungnade gefallen sind, in den körperlosen Zustand versetzt wurden. Eine profane Methode um unliebsame Gegenspieler auszuschalten.

Geisterdämonen sind unter normalen Umständen nicht zu beschwören. Ein uralter Beschwörer aus Coulmeur berichtet jedoch, dass das Blut von 6 jungen Frauen, die Herzen von 6 Tauben und der Kopf einer Ziege wahrhafte Wunder hervorbringen sollen...

Dämonische

Zwischen den Dämonen aus den Elementen und jenen die keinerlei Form annehmen können, stehen sie in der untersten Ebene der Hierarchie der Gesellschaft der Finsternis. Dämonische sind verdammte Menschen oder Wesen, die wie auch immer aus ihnen entstanden sind. Meist durch dämonische Intrigen oder dunkle Magie wurden sie zu Dämonen. Doch in der Finsternis leben sie meist in Knechtschaft und Sklaverei. Nur die wenigsten schaffen es in einem Stück aus diesem Leben in die Freiheit der Finsternis. Dämonische bevorzugen es auf der flachen Erde zu wandeln, denn in der Gesellschaft der Dämonen grasieren sie sogar noch unter den Niedersten der „Reingeborenen“. Dort bilden sie meist riesige Stadtstaaten, die für Tod und Zerstörung sorgen oder in kompletter Abgeschiedenheit leben. Nur diese zwei Extreme gibt es.

Dämonische sind relativ leicht zu beschwören. Sie scheinen den Geruch von schwarzen Kerzen und gebrannten Zauberkräutern bereits aus Meilen Entfernung zu spüren. Ihre Fähigkeiten sind jedoch nicht zu messen mit denen der anderen Dämonen. Wobei der Lord Surtulak diese Theorie Lügen straft.

Tierdämonen

Die Perversion der Natur verbindet sich in den Wesen, die als Tierdämonen bekannt sind. Diese Kreaturen sind Schöpfungen der Oberen Lords, finsterner Be-

schwörer und gar von Ashrarn selbst. Tierdämonen haben nur eine begrenzte Intelligenz, also zumindest der Großteil dieser Rasse. Ihre Erschaffer halten diese Dämonen als Haustiere und Diener. Dafür bieten sie ihnen eines: Fressen. Tierdämonen haben einen schier unstillbaren Hunger, der fast nicht zu bändigen ist. Dies ist auch eines der größten Probleme mit diesen Wesen. Denn zu schnell ziehen sie durch ihre Völlerei die Aufmerksamkeit der Diener des Lichts auf sich.

Die Beschwörung eines Tierdämons ist fast noch leichter als die Riten für die Dämonischen. Doch ihre rohe Kraft und niederen Instinkte machen sie schwer kontrollierbar. Sollten sie nicht durch den Ritus mit rohem Fleisch und Blut angelockt werden, so denn in der Aussicht einen menschlichen Zauberer zu verschlingen...

Dämonische Bestien

Zu guter Letzt stehen jene, die verachtet und gefürchtet werden zugleich. Tierdämonen sehen neben ihnen aus wie kleine Schoßhunde. Es heißt gar, dass die ersten Bestien durch eine Allianz von Ashrarn und Thongmor erschaffen wurden, denn nur das Chaos kann solche Gestalten gebären. Doch dass der Herr der Verdammnis dies aus freiem Willen getan hat, ist anzuzweifeln oder ob es eher aus einer List von Ashrarn geschah.

Fakt ist, dass die Dämonischen Bestien seit diesem Tag Einzug in die Chroniken der Sterblichen und Dämonen gehalten haben. Angeblich halten sie sich nicht an die Gesetze der Gesellschaft der Dämonen. Nur der direkte Befehl von Ashrarn selbst bringt sie zur Raison und dem Gehorsam. Ansonsten sind sie unbe-rechenbar und verdammt tödlich.

Eine dämonische Bestie ist nicht zu beschwören. Vielmehr tritt sie selbst auf das Tableau des Geschehens.

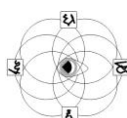
Eine genaue Zuordnung zu den gelisteten Kategorien ist schwierig und die Grenzen sind schwimmend. Jede Rasse der Dämonen hat eine Stärken und Schwächen. Anbei wurde eine Übersicht eingefügt, welche natürlich je nach Wunsch und Laune ergänzt bzw. angepasst werden kann.

Dies kann nur ein kleiner Abriss der Welt der Dämonen sein, deren Zahl und Variation in diesem bescheidenen Werk niemals komplett dargelegt werden kann. Im Anschluss wurden noch ein paar Beispiele der niederen Dämonenwelt angefügt.

Beschwörungsregeln

Für die Beschwörung bestimmter Dämonenarten gibt es verschiedene Riten und Fetische, die ein Zauberer nutzen kann oder gar beachten muss. Die verschiedenen Riten und dunklen Gesänge hier aufzuführen würde den Rahmen sprengen. Wobei sicher ist, dass das Ritual umfangreicher und komplizierter sein wird, je stärker der Beschworene sein soll.

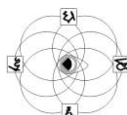
Die Fetische zur Beschwörung bestimmter Dämonenarten sind hingegen weitreichend bekannt. Es scheint sogar möglich gewisse Stärken der Dämonen zu beeinflussen, denn wer kann schon einen Zauberer gebrauchen wo ein Krieger gebraucht wird. Je seltener der Fetisch, desto mächtiger ist angeblich der jeweilige Dämon.



2W20	Fähigkeit	Beschreibung
2	Verschlinger	Der Dämon frisst Seelen. Vor dem Ableben des Dämons ist ein Toter auf normalem Wege nicht wiederzubeleben.
3	Meister des Auges	Hypnose (Blickangriff alle 3ZE) Wert= 15-27; ansonsten Hypnose für 1W4+2 ZE
4	Formwandler	Der Dämon kann den Aggregatzustand seines Körpers verändern.
5	Körperlos	Der Dämon hat keine physische Gestalt und daher auch nicht normal angreifen oder angegriffen werden.
6	Wiedergänger	Untot.
7	Negator	Immunität gegen Anti-Dämonenmagie
8	Sturer Wille	Immunität gegen Beeinflussungszauber
9	Akrobat	KGJ-Fertigkeiten
10	Berserker	Ab 500 KAP und 100 VIP Verlust besteht eine 20% Chance in Berserkerwahn zu verfallen; die Chance erhöht sich je weitere 200 KAP und 50 VIP um 10%
11	Hyperaktivität	IW+25%, zusätzlicher AW
12	Geschick	TT gg. Dämon -1W4 (Gladiatorenbonus)
13	Sturmwanderer	Immunität gegen Elektrizität und Blitze
14	Feuerkind	Immunität gegen Hitze
15	Frostgänger	Immunität gegen Kälte
16	Veteran	AW & VW +2, KAP +200 (nicht kumulativ)
17	Verteidiger	S/B +1, 2.VW = 1.VW
18	Krieger	Schädelspalter, Rundumschlag
19	Zähigkeit	B.KAP*2, ST+2
20	Fratze	TAK-Probe wird um 5 erschwert
21	Stärke	BSP+4, KKB+2
22	Reaktion	INS+4, BE+2
23	Dornen	Gegner erhält AW-Malus von 2
24	Schuppen	SF +1W6
25	Spinnengang	Beherrscht Spinnenklettern, Wert 15-27
26	Zauberaugen	Beherrscht Infra- & Ultravision
27	Tentakel	1W4 Tentakel ragen aus dem Rücken, wie Peitsche, Wert: 15-27
28	Schwanz	Zusätzlicher Angriff, WVT = STG, TT = LSK, AW: 15-27
29	Schwingen	Fliegen-Wert: 15-27, Geschwindigkeit zwischen 20 und 55 km/h
30	Rüstung	SF-Typ +1
31	Magisches	Magische Ausrüstung je nach Wahl
32	Märtyrer	Kann sich selbst sprengen: 5-15m Radius, (6-20)W30 VIP & (300-3.000) KAP
33	Sturmmeister	Beherrscht die Elementarzauber des Druiden – je nach ZP
34	Klagefee	Beherrscht „Klangbilder des Arleon“ – Wert = 15-27
35	Eisherrscher	Beherrscht die Elementarzauber des Eismagiers – je nach ZP
36	Gesegneter	Regeneration 5/50 VIP/KAP je ZE
37	Feuerwandler	Beherrscht die Elementarzauber des Feuerherrschers – je nach ZP
38	Vampir	Regeneration durch Blut trinken
39	Blutleer	Keine fortlaufenden Verluste
40	Anti-Graver	Die Schwerkraft hat keinen Einfluss auf den Dämon.

Dämonenart	Fetisch
Feurdämonen	Rubin, Waffen mit Feuermagie, Herz eines Menschen
Eisdämonen	Beryll, magische Gegenstände der Nebelelfen, Niere eines Nebelelfen
Felsendämon	Herz eines feindlichen Priesters, heiliges Symbol Ashrans
Sturmdämonen	Leber eines Thyrongläubigen, Kehle eines Bardens, Zauberfolianten
Geisterdämonen	Blut von Jungfrauen oder Tauben, Smaragd
Dämonische	Gold, Edelsteine, Menschenblut
Dämonische Bestien	Menschenfleisch, Menschenopfer
Anti-Graver	Rauschkräuter, Lapislazuli
Berserker, Stärke	Herz oder Fleisch eines Barbaren, Ochschädel
Blutleer, Wiedergänger Vampir	Zombiefleisch, Knochen, Herz oder Kopf eines Pilger Uhlums
Dornen, Schuppen	Schlangenhaut, Echsenblut
Formwandler	Silberspiegel, Glaskugel
Fratze	Kopf einer Medusa, Kehle eines Barbaren
Geschick, Akrobat	Affenschädel
Gesegneter	Heiliges Symbol Ashrans, Knochen eines Ashranpriesters
Hyperaktivität, Reaktion	Rauschkräuter, Kaffee, Menschenblut
Klagefee	Pyrit, Herz eines Witwe
Körperlos	Knochenstaub
Krieger, Verteidiger, Veteran	Schwert, Herz oder Kopf eines Kriegers
Lord oder Ältester	Herz einer Königin, Krone, Zepter oder Reichsapfel
Magisches, Rüstung	Kopf oder Herz eines Magiers / Schmiedes
Märtyrer	Schwarzpulver, Blut eines Ashrangläubigen
Meister des Auges	Malachit, Herz eines Illusionisten
Negator, Verschlinger	Menschenopfer, Kindertränen
Schwingen	Fledermäuse
Spinnengang	Spinnen
Sturer Wille, Zähigkeit	Granitstaub, Leder
Tentakel, Schwanz	Tintenfisch, Schlangenfleisch
Zauberaugen	Menschenaugen
Zauberer	Magierstab, Druidensichel, Hexenamulett, Blut eines Zauberers

Man sollte als Beschwörer immer bedenken, dass man auch über das Ziel hinausschießen kann. Wer einen zu mächtigen Gegenstand als Fetisch wählt, der ruft möglicherweise einen Lord aus Untererde oder mehrere Dämonen. Jedenfalls lassen sich nicht alle Wesen schlicht und einfach durch eine Ausstrahlungs-Probe kontrollieren. Manchen muss man mit einem magischen Gegenstand seinen Willen aufzwingen, anderen ihre Belohnung erst nach dem Auftrag zu geben.



Die niederen Dämonen

„*Andruhi'il Vanarashta - der Abschaum von Vanashta.*“ Die Welt der Dämonen besteht aus Herrschern und Dienern. Zum Glück vieler Abenteurer und zum Leid der Dämonenbeschwörer und Dämonologen sind es jedoch meist die niederen Dämonen, die es auf die flache Erde verschlägt. Im Kompendium der Dämonen ist die Rede von den mächtigen Arten von Dämonen, ihren Herrschern und ihren lebenden Legenden. An dieser Stelle nun sollen die Dämonen beschrieben werden, denen man auch in alten Gemäusern und Magiertürmen begegnen kann oder die sich auch mittels relativ einfachen Mitteln beschwören lassen. Natürlich nur ein kleiner Abriss dessen was dort in den Schatten lauert, nur begierig darauf die Sterblichen das Fürchten zu lehren.

Moorgänger

Wasser ist in Untererde meist schmutzig und ranzig - vor allem dort wo die Dämonen wandern. Es heißt, dass einst zwei mächtige Lords einen Zweikampf miteinander austrugen. Einer dieser beiden war ein mächtiger Vertreter seines Blutgeschlechtes, ein Herr der Plagen. Wer sein Gegner war ist nicht bekannt, auch wenn es wohl kein geringer Dämon gewesen sein konnte, denn er erschlug den anderen Lord. Als dessen Blut aus seinem Körper quoll traf es auf einen unterirdischen Fluss und wurde tief durch die Erde gespült. Wo auch immer dieses verdorbene Gift durchgespült wurde und auf was es traf ist nicht bekannt. Doch es kam durch eine Quelle bis ganz oben auf die flache Erde. Als das Gift an die Oberfläche kam reagierte es mit dem erstbesten auf das es traf: eine kleine Eidechse. Diese mutierte innerhalb von Sekunden und wuchs an zu einem abartigen Geschöpf aus Klauen und Schuppen. Zahlreiche rote Augen loderten in seiner Stirn und sein Ansinnen war nur von Tod und Fressen beseelt.

Da die ersten Echsenwesen in einem Moor nahe Morvem auftauchten, wurden diese Dämonen Moorgänger genannt. Ihr Schuppenpanzer ist schmutzig braun und ihre Hände enden in gewaltigen Klauen. Diese Wesen sind perfekte Schwimmer und recht passable Kämpfer, aber sie sind im Grunde nur Tiere. Ausgestoßene in der Welt der Dämonen und in der Welt der Sterblichen gefährliche Gegner. Dämonenbeschwörer und Dämonologen nutzen Moorgänger meist als hirnlose Attentäter, wenn auch nur an Wasserstellen und in Mooren. Denn eines muss man diesen Wesen lassen: kämpfen können sie und zwar bis zum bitteren Ende.

**Kampfwerte der Moorgänger:**

Rasse: Tierdämon

TAK= 25 / IW= 70; 79 / SF-TYP= LR / SF= 6 / BE= 12 / WDG= 2*LSK (Klauen); 1*SW (Maul) / AW= 2*22,6; 1*18,3 / VW= 2*20,6 / BSP= 2W8+8; 1W12+25 / KKB=+3; +6 / VIP= 500 / KAP= 2.100 / B-KAP= 300 / 2.VW= 18 / INS= 28 / ST= 26 / RZ= 50/70/40/30 / KEP-Stärke= 4

Besonderheiten:

- tierische Instinkte: Gefahrensinn (Übersinnliche Wahrnehmung: 25) und Geruchsinn (Geruch erkennen: 20)
- Amphibie mit Unterwasseratmung
- Das Maul gilt auf der TT als ZH

Beschwörung:

Kosten: 100 ZAP

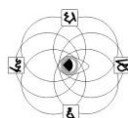
Voraussetzung: -

Borkenfresser

Die Wälder der Elfen sind ihre heiligsten und höchsten Güter. Daher kein Wunder, dass die Dämonenlords diese gerne welken sehen würden. Aus einer Wette zweier Lords stammen diese niederen Dämonen, welche von den

Menschen als Borkenfresser bekannt sind. Die Wesen ähneln übergroßen Käfern von ca. 1,50m Größe mit einem Panzer von der Farbe welcher Blätter. Die Wesen sind nur rudimentär als intelligent zu bezeichnen. Sie leben und kämpfen in Schwärmen und leben von nichts anderem als Bäumen. Sie fressen diese in rasender Geschwindigkeit nieder.

Manch ein Rinderzüchter meinte, dass er mit Hilfe dieser Wesen sein Waldelfenproblem lösen könnte, doch die Borkenfresser sind zu unberechenbar. Vielleicht auch ein Grund, weshalb der Lord, der sie damals erschuf seine Wette verlor. Die Wesen scheinen von einer Art Wahnsinn befallen zu sein oder vielleicht ist dieser Eindruck auch gewollt. Nur der Herr der Nacht alleine weiß dazu etwas zu sagen. Die Borkenfresser werden jedenfalls von ihrem eigenen Volk verabscheut und bei einem Zusammentreffen vernichtet.



Kampfwerte der Borkenfresser:

Rasse: Tierdämon
TAK= 20 / IW= 60 / SF-TYP= KH / SF= 9 / BE= 10 / WDG= 2*S (Klauen) / AW= 2*18,4 / VW= 16,4 / BSP= 4W4+12 / KKB=+2 / VIP= 300 / KAP= 1.700 / B-KAP= 200 / 2.VW= 15 / INS = 26 / ST= 24 / RZ= 55/50/30/20 / KEP-Stärke= 3

Besonderheiten:

- Schwarmwesen
- Immunität gegen FKW (TT-Malus +20%)
- Flugfähigkeit

Beschwörung:

Kosten: 200 ZAP

Voraussetzung: es werden / müssen zehn Wesen auf einmal beschworen werden

Tokoloshe

Das Wort Tokoloshe kann in etwa mit ‚kleiner Geist‘ oder ‚kleiner Teufel‘ übersetzt werden. Der Tokoloshe soll meist nur von Kindern gesehen werden können, gegenüber welchen er auch Güte zeigt und oft auch eine Freundschaft aufbaut. Oftmals wird Tokoloshe mit einem Geist assoziiert, welcher gerufen wird, um einem Anderen zu schaden, was auch erklärt, weshalb der Tokoloshe großen Schrecken verbreitet. Diesem wird nachgesagt, sich unter dem Bett zu verstecken und im Schlaf anzugreifen. In südlichen Teilen Sumats erhöhen manche Menschen ihre Betten daher mit Backsteinen, um sich vor dem Tokoloshe zu schützen. Auch das Aussprechen des Namens wird von vielen vermieden, da befürchtet wird, er könnte darauf erscheinen. Viele Mythen ranken sich um den Tokoloshe. Er wird als ein zwergerartiges, haariges Wesen beschrieben. Angeblich handelt es sich um einen Untoten, dessen Körper bei der Wiederbelebung der Leiche einschrumpft, faltig und schwarz wird und somit das typische Aussehen eine Tokoloshe erhält. Seine Hände und Füße sind die eines gewöhnlichen Sterblichen, aber man hört ihn nie sprechen. Er scheut das Tageslicht und seine Taten sind grenzenlos grausam und rachsüchtig.

Der Tokoloshe will dem Menschen schaden, greift aber nur an wenn es von einem bösen Zauberer kontrolliert wird oder wenn er dem Dämon etwas Böses angetan hat. Wer oder was diese Dämonenrasse geschaffen hat ist nicht bekannt. Kein Tokoloshe lebt in den bekannten Dämonenstädten, höchstens als Haustier eines Lords. Ein solches Wesen zu kontrollieren kann Fluch und Segen zugleich sein. Denn jede Kontrolle endet irgendwann.

Kampfwerte der Tokoloshe:

Rasse: Geisterdämon
TAK= 20 / IW= 85 / SF-TYP= LR / SF= 7 / BE= 15 / WDG= 2*SW (Klauen) / AW= 2*18,3 / VW= 20,4 / BSP= 1W4+10 / KKB=+1 / VIP= 300 / KAP= 1.900 / B-KAP= 150 / 2.VW= 15 / INS = 26 / ST= 22 / RZ= 45/50/70/80 / KEP-Stärke= 4

Besonderheiten:

- Schwere Sonnenallergie
- Nachtsicht
- Magiebegabung (KF= 25; MKZ= 200; ZAP= 1.000; WEI, KL, AUSS, WEP-Stufe= 25)

Beherrscht folgende Zauber: Acrylics Stummheit (M), Bordors Hass, Chees-Mites Schlafzauber (M), Dr. Dromonds Asthma-Anfall, Andr'aas Unsichtbarkeit, Phineas' Schweigen der Hämmer (M), Roshis Glutnägel, Tindalos Pesthand (D)

Beschwörung:

Kosten: 200 ZAP

Voraussetzung: Blut einer Ziege und der Schwanz einer Katze müssen bei der Beschwörung verbrannt werden

Bergmönch

Die Zwerge brummen bei der Erwähnung dieser



Dämonen nur finster in ihren Bart und die Bergleute der Menschen werden bleich. Sie tragen den Namen Bergmönche, da sie in der Gestalt von hoch gewachsenen Mönchsgestalten wie aus dem Nichts in der Finsternis von Minen und Höhlen im Gebirge erscheinen. Angeblich fallen sie über ihre Opfer her und zwingen sie unter ihrer Anleitung zu graben und Erz abzubauen. Scheinbar

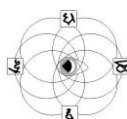
ohne Grund, denn die Wesen führen keinerlei Waffen bei sich. Lediglich eine Grubenlampe aus Silber, welche in der Finsternis grausam helles Licht verbreiten kann. Sehr untypisch für einen Dämonen.

Die Bergmönche entführen ihre Opfer und lassen diese bis zur Erschöpfung oder dem Tod arbeiten. Welchen Hintergrund dies hat ist ungewiss, auch wenn manche Bergleute von einem uralten Übel erzählen, das diese Dämonen in der Tiefe des Gesteins suchen und befreien wollen.

Dämonologen und Dämonenbeschwörer können diese Wesen ganz leicht in Minen und großen Gebirgen beschwören. Sie sind gute Krieger und erfüllen die Anweisungen anders als ihre Herrn mit chirurgischer Genauigkeit.

Kampfwerte der Bergmönche:

Rasse: Dämonische
TAK= 25 / IW= 70 / SF-TYP= LR / SF= 7 / BE= 12 / WDG= 2*LSK (Klauen) / AW= 2*22,6 / VW= 22,6 /



BSP= 1W8+20 / **KKB=**+5 / **VIP=** 600 / **KAP=** 2.200 / **B-KAP=** 200 / **2.VW=** 18 / **INS =** 27/ **ST=** 26 / **RZ=** 50/50/40/40 / **KEP-Stärke=** 3

Besonderheiten:

- Beherrscht den Schamanen Zauber „Tremors Gang nach Untererde“ kostenlos
- Kann in Dunkelheit sehen
- Beherrscht Spinnenklettern

Beschwörung:

Kosten: 150 ZAP

Voraussetzung: zwei Silbermünzen sind notwendig

Larva

Schach ist ein beliebtes Spiel nicht nur unter den Sterblichen, sondern auch bei den Dämonen. Nur dass diese das Spiel in realer denn in Figurendarstellung zu spielen pflegen. Bestes Beispiel hierfür sind die Larva, die Krieger des Dämonenreiches. Einst sollen es stolze Menschen gewesen sein, mit einem noch stolzeren General, der sich mit einem Dämonenlord einließ um eine Schlacht für sich zu entscheiden. Doch der Handel wie allzu oft eine List des Dämons. So wurden der General und all seine Soldaten verflucht auf ewig in den Diensten der Dämonen zu stehen. Über die Jahrzehnte hinweg verteilte sich die Armee unter vielen Lords. Es heißt sogar, dass andere Unglückliche in die Reihen der Larva gezogen wurden. Durch welche dämonischen Ränke und Intrigen dies auch immer geschah, die Zahl der Larva wuchs.



Heute sind die Söldner des Dämonenreiches überall zu finden. Sie kämpfen um des Kampfes willen, für Gold oder eben weil sie in die Dienste eines Lords gezwungen wurden. Es heißt jedoch, dass es unter all den Legionären der Finsternis noch jene des ursprünglichen Heeres gibt ebenso wie den General. Deren Macht ist furchterregend und nicht mit der eines normalen Larva zu vergleichen.

Kampfwerte der Larva-Legionäre:

TAK= 25 / **IW=** 58 bzw. 70 / **SF-TYP=** LR / **SF=** 6 / **BE=** 11 / **WDG=** STG bzw. S / **AW=** 20,# / **VW=** 18,# / **BSP=** 1W8+18 bzw. 1W6+14 / **KKB=**+8 bzw. +4 /

VIP= 300 / **KAP=** 1.900 / **B-KAP=** 180 / **2.VW=** 16 / **INS =** 24/ **ST=** 22 / **RZ=** 40/45/35/30 / **KEP-Stärke=** 3

Besonderheiten:

- Kämpft mit Halbrundschild (Schildwert: 24)
- Beginnt den Kampf stets mit Pilum, welcher auch geworfen werden kann (Kampf mit FKW: 24)
- Kämpfen mehr als drei Larva zusammen, gelten sie als Phalanx und AW und VW erhöhen sich um 2 (die KAP nicht!)

Beschwörung:

Kosten: 80 ZAP

Voraussetzung: -

Kampfwerte der Larva-Centurio:

Rasse: Dämonische

TAK= 28 / **IW=** 65 bzw. 77 / **SF-TYP=** KH / **SF=** 8 / **BE=** 10 / **WDG=** STG bzw. S / **AW=** 23,# / **VW=** 20,# / **BSP=** 1W8+24 bzw. 1W6+20 / **KKB=**+11 bzw. +7 / **VIP=** 450 / **KAP=** 2.150 / **B-KAP=** 200 / **2.VW=** 18 / **INS =** 26/ **ST=** 24 / **RZ=** 40/45/35/30 / **KEP-Stärke=** 4

Besonderheiten:

- Kämpft mit Halbrundschild (Schildwert: 27)
- Beginnt den Kampf stets mit Pilum, welcher auch geworfen werden kann (Kampf mit FKW: 27)
- Kämpfen mehr als drei Larva zusammen, gelten sie als Phalanx und AW und VW erhöhen sich um 2 (die KAP nicht!)
- Larva unter der Führung eines Centurios erzielen BSP+3 und KKB+1 mehr Schaden

Beschwörung:

Kosten: 160 ZAP

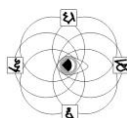
Voraussetzung: das Blut einer Taube und 10.000 Goldstücke oder das Herz einer Jungfrau

Die ersten Larva zu beschwören ist so einfach nicht möglich. Ihre Kampfwerte sollen hier nicht abgedruckt werden, da diese Wesen nicht in die Kategorie der Niederen Dämonen gehören.

Largat

Die Waldelfen sprechen von diesen Wesen voll Hass und Abscheu. Largat, Vielfraß, Verschlinger, Waldvernichter. Diese Wesen stammen aus Untererde und wurden von irgendeinem Lord in seiner Wut und Dekadenz erschaffen ohne die Konsequenzen zu bedenken.

Die Largat haben den rundlichen Körper mit langen, dünnen Armen und Beinen, die in Klauen enden. Doch sollte man die grotesken Wesen nicht unterschätzen. Sie haben große Kraft, auch wenn sie nicht gerade sehr geschickt sind. Ihre rohe Gewalt macht dies allerdings mehr als wett. Sie können weite Sprünge machen und wenn sie ihre Gliedmaßen an den Körper ziehen, können sie sich wie ein Ball durch das Gelände bewegen. Dabei fressen sie nahezu alles. Fleisch natürlich bevorzugt, denn diese Beute wehrt sich wenigstens noch. Es ist jedoch nicht nur ihr feister Körper und ihre Kraft, die sie so gefährlich macht, sondern ihre Zunge. Diese ist sehr lange, bei großen Exempla-



ren angeblich gar mehrere Meter. Damit schlagen sie blitzschnell zu und versuchen ihre Opfer in ihren riesigen Schlund zu ziehen. Selbst wenn dies nicht gelingt, kann die Berührung mit diesem klebrigen Ding durch Gift und Dornen an der Spitze zum Tode führen.

Die Largat werden in der Gesellschaft der Dämonen nicht geachtet. Meist dienen sie als Wächterbestien für Verbannte und Gefangene. Durch ihre Wildheit und ihren Blutdurst fressen sie einfach jeden Eindringling.

Zur Beschwörung eines Largat benötigt man lediglich Fleisch, am Besten blutig. Allerdings sind diese Wesen schwer zu bändigen.

Kampfwerte der Largat:

Rasse: Dämonische Bestien

TAK= 25 / IW= 60 bzw. 70 / SF-TYP= KH / SF= 9 / BE= 9 / WDG= 2*LSK bzw. S (Zunge) / AW= 20,6 bzw. 20 / VW= 20,# / BSP= 2W4+12 bzw. 2W20+20 / KKB=+4 bzw. +10 / VIP= 600 / KAP= 2.000 / B-KAP= 300 / 2.VW= 18 / INS = 28/ ST= 22 / RZ= 50/55/30/30 / KEP-Stärke= 4

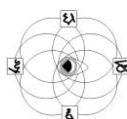
Besonderheiten:

- KGJ-Fertigkeiten Hoch- & Weitsprung (Wert: 15-27)
- Zunge trifft wie S, gelingt dem Largat eine Ge (Wert: 20-30), hat er das Opfer umklammert

Beschwörung:

Kosten: 180 ZAP

Voraussetzung: blutiges Fleisch





Die Winterkampagne 2007 - 2012



Seit etwas mehr als vier Jahren findet beinahe ununterbrochen die Winterkampagne statt. Geplant zunächst als viermonatiges Intermezzo, um die kalten Wintermonate für die treuen RdW-Spieler des Forums zu gestalten, stellte sich jedoch recht schnell heraus, dass damit ein Stein ins Rollen gebracht wurde, der so leicht nicht aufzuhalten war.

Die frommen Wünsche, was den Zeitrahmen angeht, sind immer noch als Relikte in den entsprechenden Ankündigungen zu betrachten und locken heute, mehr als vier Jahre später, ein sanftes Lächeln hervor. Aus ursprünglich **neun geplanten Quests**, drei pro Abenteuerstrang, wurden zwischenzeitlich **21 Abenteuer**, mit **weiteren 32 Abenteuern** in den Startlöchern, und auch das ist wohl nur ein Zwischenergebnis auf dem Weg zu einer fantastischen Geschichte.

Die Spieler haben – wie bei einem Abenteuer am Tisch – die Möglichkeit, das Geschehen nicht nur zu beobachten sondern aktiv zu beeinflussen, und beinahe jede ihrer größeren Entscheidungen hat Auswirkungen auf die weitere Gestaltung des Abenteuers.

Von ehemals acht Spielern mit insgesamt 17 Charakteren sind es nun wieder **acht Spieler**, die sich dafür zwischenzeitlich **22 aktive Charaktere** zuzüglich zwei NSCs teilen.

Es wurde gemordet, gemessert, gezaubert, intrigiert, gekämpft, gestorben und wiederbelebt, es gab große Szenen, traurige Szenen, schreckliche Szenen und viele Kämpfe, also ganz großes Kino im digitalen schwarzweiß-Format eines RPG-Forums. Ich als Leiter und Moderator bin sehr stolz auf das, was wir gemeinsam in diesen Jahren auf die Beine gestellt haben und obwohl die Winterkampagne ursprünglich für den Winter 2007/2008 geplant und als Testgelände für verschiedene inoffizielle Regeln gedacht war ist sie doch mittlerweile so viel mehr. Etliche Charaktere sind ihren Spielern ans Herz gewachsen, etliche NSCs sind beliebt, viele andere gehasst und vor allem konnte niemand die Flut an weiteren Regelzusätzen und Klarstellungen absehen, die im Zuge der Winterkampagne aufgetaucht sind. Man könnte sich sogar zu der nicht beweisbaren Behauptung hinreißen lassen, dass die Inhalte der 2006 ins Leben gerufenen SMC ohne die Winterkampagne durchaus dünner ausfallen und wir als Autoren nicht so vor lauter Ideen übersprudeln würden.

In insgesamt **53 Themen** wurden zwischenzeitlich rund **27.800 Beiträge** verfasst (Stand 06/2012), ein Ergebnis, das sich sehen lassen kann. Das Ende der Fahnenstange ist jedoch noch lange nicht erreicht.

In zukünftigen Ausgaben wird es möglicherweise immer mal wieder Reviews auf den Verlauf der Winterkampagne geben und vielleicht findet das eine oder andere bisher inaktive Forenmitglied noch seinen Weg zu den Streitern auf

Kommentare zu Würfelwürfen

Fernkampftreffer kommentiert durch

Garacas:

3%, *tödlicher Hirsenrumms!*

Nahkampf-Kopftreffer von Tyrallion:

**smash* Akute Eisenvergiftung (Claymore in der Rübe)*

einer oder beiden Seiten im Norden Tinors.

Vielleicht weiß manch ein Leser nun überhaupt nicht, worum es bei der Winterkampagne überhaupt geht. Das ist schnell erklärt und wer darüber schon bestens im Bilde ist kann diesen Absatz überspringen. Es ist ein groß angelegtes Abenteuer, dessen Verlauf das Schicksal des nördlichen Tinors entscheiden oder zumindest nachhaltig beeinflussen wird. Grob erzählt geht es darum, dass durch ein Missgeschick ein untoter Fürst aus einem fernen Land in seinem ewigen Schlummer gestört wurde und voller Zorn entdeckt hat, dass man ihn der Insignien seiner ehemaligen Herrschaft beraubt hat. Diese wurden einst gut versteckt und sind in Vergessenheit geraten, finden aber mit seinem Eroberungsfeldzug wieder jäh ihren Weg in die Gegenwart der Menschen und Halbmenschen des vom Krieg gegen die Barbaren ohnehin gebeutelten Landes. Da die meisten Staatstruppen logischerweise in diesen Konflikt eingebunden sind und man dem Feldzug des Fürsten, Chadast, unter den Adligen Tinors zunächst kaum Bedeutung beimisst ist es, wie das in solchen Abenteuern so üblich ist, mal wieder an einer Schar Helden, die Sache in die Hand zu nehmen. Würden nicht auf der Seite der Toten ebenfalls von Spielern geführte Bösewichte unermüdlich am Fall des Reiches arbeiten wäre die Arbeit für die Seite der Guten auch sicher viel leichter...

Doch was ist eigentlich in diesen vier Jahren alles passiert? Ich will euch an dieser Stelle nicht mit Daten und Ereignissen langweilen. Jede Seite hat eine gewisse Anzahl Abenteuer bereits mehr oder weniger bravourös hinter sich gebracht und damit zum Kriegsverlauf beigetragen, interessanter könnte aber vielleicht sein, wie viel Spaß wir als Meister und Spieler bei der ganzen Sache überhaupt hatten.

Ein paar dieser Momente will ich euch nun vorstellen. Es sind die Zitate, die zum Schmunzeln anregen, oder einfach geniale oder durch das Schicksal grausam mitgeteilte Würfelwürfe. Da gab es mordende Hazelpriester, neugierige Elfen im Zwergerladen und in jeder Situation immer die passende Einlagen des stummen Users „DiceRoller“.

In späteren Ausgaben gelingt es uns vielleicht, einen näheren Blick auf bestimmte Ereignisse der Winterkampagne oder sogar Charaktere zu werfen, seien es Spieler- oder Nicht-Spielercharaktere. Doch nun erst einmal viel Spaß mit einer kleinen Sammlung aus drei Jahren Spaß!

Mit Schlachtengruß!
Medivh



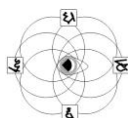
© 1996 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Medivh prüft, ob Überlebende eines heftigen Kampfes fliehen oder nicht und kommentiert es anschließend:
Alle drei bleiben standhaft. Idioten...

Azzkicker nach einer misslungenen Würfelserie:

Hey, wenn das so weitergeht, will ich wenigstens in die Hall of Fame als rotzschlechtesten Halbork aller Zeiten

Azzkicker will noch einmal Kenzoos Hammer einsetzen →



Sonderteil: Winterkampagne



„Also nochmal mit voller Wucht, wenn die scheiss Waffe jetzt nicht funzt, dann schmeiss ich sie weg!“

Antreju nach Morgats meisterlichem Angriff: TT = 6
„Jetzt bitte keinen Kommentar, ich bin schon deprimiert genug.“

Der Dunkelelf Garacas will die Magierin Shaika verführen und muss dafür eine Verführungskunst-Probe würfeln.

Tyralion danach: „Mensch vor der Probe hatte ich mehr schiss als vor jedem VW bisher.“

Iljardas nach einer „fantastischen“ Würfelserie:
Ich brech hier gleich noch neben den PC...

Geniale Wurfsergebnisse

Tarsinaion: „Was die sind noch 60 Meter weit weg? Bis dahin flak ich die weg.“ → Fernkampfwurf uuuund ... Patzer

Medivh zu Tyralion beim Wurf des Shurikin: „Denk daran, dass du den TT-Wurf anders als bei der Armbrust nicht zweimal werfen darfst.“

Tyralion würfelt 01%

Medivh verlangt von Tyralions Zwerg eine IW-Probe, als dieser Antrejus Elfen das Gesicht mit einem Bierkrug neu gestalten will. „Je nachdem, wie gut oder schlecht Rhye die IW-Probe gelingt wird die INS-Probe von Helledain (entsprechend umgerechnet) erschwert oder erleichtert.“

Tyralion würfelt W100: 3 (W100)

Tyralion: Ich schätze mich dann mal als Hans im Glück. Wert ist 62, ist also um 59 gelungen.

Im Thread „Grüne Gefahr“ gelingt es Medivh dreimal hintereinander, mit dem Goblin gegen den Elfen nur ein Trefferergebnis von 6 zu erzielen, ein echter Glückstag für den Elfen.



Solche Wurfserien hatte aber bisher jeder Mal. Salamatik beim Zerschmetzeln von Gegnern...

Offplay/inplay-Wechsel in Zitaten

„Nimm die Flasche und steck sie in Brand! Spricht Chast zu Phyroden. Dann wirf sie in Raum 4!! Schnell“

Allgemeine Zitate

Hug zu den drei Wanderern: „Sagt wer ihr seid oder wir werden euch töten!“

Narus wegen der Freilassungs-Diskussion um das Grubenpony zu Hug: „Wetze die Klängen, wir füllen unsere Vorräte auf.“

Iljardas zu Isna-Intis „friendly fire kennen Elfen nicht“:
„Über friendly fire unterhalten wir uns, wenn es dann heißt <<ich hab ne neue Halskette und sie besteht aus zwei spitzen Ohren!>>“

Die Hexe wirft eine Bombe in eine Nebelbank voller Untoten. Frage von Isna-Inti: „Kann er [Otus] trotz allem irgendwelche (Schmerz-)Schreie hören?“

Jaja, manchmal wurde auch diskutiert auf Teufel komm raus: Isna-Inti bei Fernkampf-Treffer: „Dürfte nicht eine tiefste Halswunde bei einem Skelett, das nur aus der Wirbelsäule besteht, den Hals entzweien? Quasi wie ein „Kopf ab“? Wirbelsäule auf Halshöhe durchtrennt...“

Medivh im Heiler-Thread beim Kampf im Wald: „Aua! Die Zombies sind ja besser als die Skelette“
Das war allerdings echt eine Überraschung.

Azzkicker bei Nisepha, als ein Zombie sie überraschenderweise trifft: „Riposte gelungen, bin mal kurz bluten.“

Isna-Inti, als Stella und Vita tot/bewusstlos nebeneinander liegen und der Heiler in den Kampf muss: „Auf der Auswechselbank wird's langsam echt voll und uns gehen die Auswechselspieler aus.“

Iljardas wird im Kampf übersehen: „Medivh hast du mich vergessen oder schau ich mir die Blumen gerade bissl genauer an?“

Azzkicker nach einem versauten AW: „Ich rülpst ihm auf 15 [Sprache] entgegen, dass seine Eltern Brüder sind“

Tyralion nach einem überraschenden Schuss auf ihn: „Ich fluche auf Dunkelelfisch irgendwas vor mich hin, was die Mutter des Schützen auf anzügliche Art und Weise mit einem Hochlandschaf verbindet.“

Manchmal gelingen dem Meister die gestellten Fallen jedoch auch nicht:

Tyralion: Ich lasse mich jedenfalls nicht von dir zu einer rüdnlichen Kampf mit Schild-Probe überreden, die mir nur alles versauen würde.

Manch ein Spieler versucht auch Würfe der Gegenseite zu seinen Gunsten hervorzukitzeln:

Azzkicker: ich schau den Typen so ungemütlich an, dass der ruhig auch ne TAK machen sollte...

Barrel: "Ich glaube ich habe mich erkältet.." stellt Larv fest, während er in Unterhosen da steht und neben Garacas seine Kleidung aufhängt.

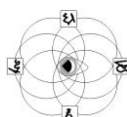
Azzkicker: „Mir drängt sich spontan der Gedanke an Brokeback Mountain auf, wenn ich das so lese“

Die vielen Prügeleien gehen einigen Charakteren jedoch langsam an die Substanz, die daraufhin alternative Einkommensquellen suchen:

Antreju: „Pyrohden wird den Tag über versuchen einen neuen Auftrag an Land zu ziehen, evtl mal was ungefährliches bei dem Geld rausspringt.“

Tyralions Reaktion darauf, dass der Sklavenbarde A'bort mit dem Dunkel-elfen alleine im Lager bleibt:

Der DSDS-Versager ist hier?
*hrhr*händereib*



„Grüße“

Kurzgeschichte

Die Kerze auf dem kleinen Tisch schenkte dem Raum nicht viel, außer vielleicht ein gespenstisches Erscheinungsbild. Aber es passte. Es passte zu dem schwer verwundeten Jungen auf dem Bett. Es passte zu der Heilerin, die immer wieder den Verband kontrollierte, ob die Wunden sich nicht vielleicht doch geschlossen hätten. Es passte zu dem Unwetter, welches vor dem Fenster tobte. Es passte zu der Gestalt, die in einem weißen Kapuzenumhang auf einem Stuhl in der Ecke neben dem Bett saß und das eigene Gesicht nicht preisgeben wollte.

„Und er hat sicher nach mir verlangt?“, die Gestalt bewegte den Kopf ein wenig in Richtung der Heilerin.

„Wenn ich es euch doch sage. Er ist nur einmal, für sehr kurze Zeit aufgewacht und stammelte euren Namen.“, die Heilerin hielt kurz inne und fuhr dann mit ihrer Arbeit fort.

„Wird er überleben?“

„Nur, wenn die Göttin eingreift.“

„Dann werden wir für ihr Eingreifen beten. Bitte lass uns alleine.“, die Gestalt erhob sich und trat näher zum Bett.

„Herrin?“, die Heilerin blickte nur widerwillig auf, „Das könnt ihr nicht ernst meinen. Wenn ich aufhöre mich um seine Wunden zu kümmern, dann...“

„Wenn du mich schon Herrin nennst, dann solltest du auch tun was ich dir sage.“, die Gestalt ergriff die Hand des Jungen mit ihrer Rechten und legte ihm die Linke auf die Stirn, „Oder wir nennen uns alle Schwestern und tun was wir tun wollen.“

Die Heilerin zögerte kurz, nahm die Schale mit Wasser und ging zur Tür heraus: „Ich gehe dann mal neue Verbände hohlen.“

Die Kerze flackerte, als die Tür geschlossen wurde und verlösch mit einem letzten Aufbäumen gegen ihr scheinbar endgültiges Schicksaal.

„Herrin, ich bitte dich. Schenke dem Jungen die Zeit, die er braucht um den Frieden im Leben zu finden. Ich bitte dich, gewähre ihm die Möglichkeit, zu sagen, was er zu sagen hat, damit der Tod die Erlösung ist, die er verdient.“, die Gestalt sprach mit fester aber leiser Stimme.

Ein kurzer Windzug ließ das Fenster auffliegen und drang in das Zimmer ein. Schnell erhob sich die Gestalt und schloss es wieder.

„Du weißt um was du da gebeten hast?“

Ruckartig drehte sich die Gestalt um. Wo war die Stimme hergekommen? Sie blickte zu dem Jungen, der immer noch im Bett lag und kein sichtbares Lebenszeichen von sich gab. Sie blickte zu der Kerze, die plötzlich wieder brannte, als sei sie nie erloschen. Erst dann blickte sie zu den Erscheinungen die auf der anderen Seite des Bettes standen und auf den Jungen herabschauten. Ein Blick voller Mitgefühl, voller Leiden. Und der Andere voller Gefühllosigkeit, voller Gleichgültigkeit.

Die eine Erscheinung in helle Roben gekleidet, die Figur einer Frau, auch wenn ihr Gesicht im Schatten nicht zu erkennen war.

Die Andere in schwarz, ein Mann, trotz der Dunkelheit war sein bleiches, fast fahles Gesicht deutlich zu erkennen.

„Sie hat dir eine Frage gestellt Jarvena, also antworte der Abgesandten deiner Göttin.“, der Mann fixierte die Gestalt mit einem festen, unerbittlichen Blick.

Jarvena zögerte kurz, um Fassung ringend, zog dann die Kapuze herunter und schaute die Erscheinungen an: „Ja. Um Gnade für den Jungen. Seine Wunden hätten schon längst seinen Tod bedeuten sollen, Doch er kämpfte. Ich weiß nicht, was er gesehen, was er gehört hat, was ihm solche Kraft verleiht so gegen den Tod zu kämpfen. Er wollte es scheinbar mir sagen. Und ich will es hören. Damit er sich der Gnade des Todes hingeben kann.“

„Oh, um den Jungen ging es hier doch gar nicht.“, die Frau schaute zu dem Mann und dann wieder zu Jarvena, „Es ging um dich. Weißt du, um was du für dich gebeten hast?“

„Gib jetzt keine leichtfertige Antwort. Denn das, was aus deiner Entscheidung erwächst, könnte dein Leben, das Leben aller Sterblichen hier verändern. Zum Guten oder zum Schlechten. Und bedenke, du hast schon einmal das Leben aller verändert.“, der Mann schien für den Bruchteil eines Augenblicks die Gestalt Chadasts anzunehmen und rief Jarvena eine dunkle Erinnerung zurück ins Gedächtnis.

Jarvena spürte, wie ihr die Beherrschung entglitt: „Es...es geht um mich? Aber ...“

„Du hast Recht. Der Junge hat Dinge gesehen und gehört, die kein Sterblicher wirklich begreifen kann, erst Recht kein so junger. Und ich frage dich nun zum dritten und letzten Mal, weißt du, um was du gebeten hast?“, jegliches Mitgefühl wich aus dem Gesicht der Frau.

Lange suchte die Amazone nach einer Antwort. Aber was sagt man, wenn das eigene Leben, das Leben Aller auf dem Spiel zu stehen scheint? Lange suchte sie nach der einzigen Antwort, die der Wahrheit gleich kommt: Weißt du, um was du gebeten hast?

„Nein.“, Jarvena schaute zu Boden, „Könnte ich es wissen?“

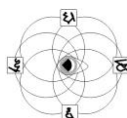
„Nein.“, mit einem Lächeln trat die Frau auf Jarvena zu, „Woher solltest du denn auch? Du kannst nur glauben.“

„Bist du bereit Jarvena? Denn wenn wir deine Bitte erfüllen, wird dein Glaube das einzige sein, was dir bleibt. Bist du stärker als der Junge und bereit, ihn in den Tod zu schicken?“, der Mann trat auch ein wenig näher an die Amazone heran.

„Ich weiß es nicht. Ja? Nein?“, Jarvena schien zu einem Klümpchen Unsicherheit zusammengefallen zu sein, „Ich habe schon einmal das Schicksal Aller verändert. Ihr habt Recht. Ich kann nicht wissen, nur glauben. Und wenn es so sein soll, dass er das einzige ist, was ich noch besitzen werde, so sei es. Ich glaube, ich bin stark genug.“

„Bist du das? Woher nimmst du den Glauben stark und fähig genug zu sein, über Leben und Tod zu entscheiden?“, die Frau ergriff mit übermenschlicher Geschwindigkeit und Kraft Jarvena und drückte sie gegen die Wand, „Dann lerne mit deinem Glauben zu leben.“

Die freie Hand der Frau fing an zu leuchten, ein helles Licht strömte von ihr und sie schlug Jarvena auf die



Brust. Mit einer gewaltigen Explosion wurde Jarvena kurz geblendet. Als sie wieder sehen konnte, stand nur noch der Mann da. Ruhig. Gelassen, Gleichgültig. „Ich bin stark genug.“ Jarvena atmete schwer und stand auf.

„Bist du das? Meine Schwester ist zu gnädig. Arroganz muss bestraft werden. Bei ihr wird sie belohnt. Aber wir haben dies gemeinsam begonnen. Und ich darf es beenden.“, der Mann drehte die Handflächen in ihre Richtung und ein lila Licht erschien in seinen Händen, „Der Tod wird dich lehren, was das Leben dich nicht lehren konnte.“

Das lila Licht wurde immer größer und mit einer knappen Bewegung ließ es der Mann in ihre Richtung fliegen. Es traf Jarvena und schleuderte sie abermals gegen die Wand.

Benommen schüttelte sich die Amazone. Langsam stand sie auf. Sie schaute sich um. Nichts. Die Kerze war wieder verloschen. Leicht zitternd tastete sie sich vor und trat gegen das Bett. Wo war sie hingeflogen? Und wo hatte die Kerze gestanden? Nur schwach schien Licht durchs Fenster. Sie tastete sich durch die Dunkelheit, trat einmal gegen einen Schemel oder gegen den Bettpfosten, kommentierte es mit einem kurzen Zischen und gelangte zum Bett.

Kurz hallten die Worte der Frau nochmal in ihrem Kopf nach: „Bist du bereit ihn in den Tod zu schicken?“

Sie griff die Hand des Jungen und sprach, entschieden und deutlich: „Lebe.“

Ein Leuchten breitete sich von Jarvenas Hand aus, die Hand des Jungen entlang, Schulter, Kopf, Brust, Bauch, Beine.

So schnell wie das Leuchten gekommen war, ging es auch wieder und Dunkelheit umfing Jarvena.

„Herrin.“, eine weibliche Stimme gepaart mit einem Rütteln versuchte die Amazone zu wecken, „Wacht auf.“

Nur langsam wollten sich ihre Augen öffnen. Gestützt von der Heilerin fiel sie in den Stuhl und schaute sich ein wenig benommen um.

„Was habt ihr getan?“, die Heilerin deutete auf den Jungen und die Wunden, die alle verschlossen waren, „Wie habt ihr das getan?“

Jarvena schüttelte den Kopf: „Ich weiß es nicht.“

Ein Stöhnen aus dem Bett ließ die Frauen innehalten. Der Junge bewegte sich und drehte den Kopf ein Stück zur Seite.

„Seid ihr Jarvena?“, der Junge blickte die Amazone an.

„Ja, das bin ich. Du hast eine Menge durchgemacht. Das, was du mir sagen wolltest, muss sehr wichtig sein.“

„Er sagte, es sei sehr wichtig für DICH.“

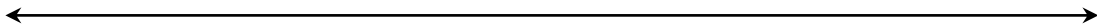
„Wer?“

Die Heilerin blickte von Einem zum Anderen. Sie verstand nicht, was hier gerade geschah.

„Ich soll dir Grüße überbringen.“

„Von wem?“

„Er nannte sich Vanwahunion.“



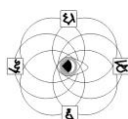
Diese Kurzgeschichte stammt aus der Feder von **Antreju** und wird sicherlich bald eine Fortsetzung erfahren.

Die Kurzgeschichten sollen ein fester Bestandteil der SMC werden, sie stammen von verschiedenen

Autoren – salopp gesagt wer gerade Zeit und Lust hat, in die Tasten zu hauen – und werden verschiedene Themen abdecken. Mal eine Fortsetzungsgeschichte zu einem bestimmten Thema, vielleicht einem Charakter, so wie es die erste Kurzgeschichte von Antreju eröffnet. Mal wird eine Örtlichkeit im Rahmen einer Geschichte behandelt, mal bestimmte Ereignisse.

Etlliche Leser werden sich nun sagen: „Hey, das kann ich doch auch. Habe für meinen Lieblingscharakter/für mein aktuelles Abenteuer doch auch eine Geschichte verfasst.“

Genau. **Und daher seid ihr herzlich eingeladen, die anderen treuen Leser der SMC mit euren Geschichten zu unterhalten.** Wendet euch im Forum doch einfach an einen der Redakteure. Wer weiß, vielleicht können wir bei genügend Einsendungen sogar mal einen Storywettbewerb ins Leben rufen.





Seit geraumer Zeit läuft, wie bereits öfter erwähnt, nun die Winterkampagne. In deren Verlauf hat sich herausgestellt, dass von einigen Spielern insbesondere die offiziellen Regeln zur Zauberei im Kampfgeschehen nicht verinnerlicht wurden bzw. zur Anwendung kommen. Da es zwischenzeitlich zu unschönen Situationen gekommen ist, in deren konsequenter Anwendung der eine oder andere zauberkundige Charakter das Zeitliche gesegnet hätte, werden an dieser Stelle noch einmal die genannten Regeln aufgeführt. Sie entstammen dem offiziellen Erweiterungsband „GESCHÖPFE DER ENGEL“ und sollen dafür sorgen, dass jeder Spieler einen Überblick darüber hat, was er bei der Anwendung gewisser Zauber noch tun kann oder nicht mehr tun kann.

Zauberei im Kampfgeschehen

Im Zusammenhang mit anstehenden Kämpfen taucht für viele Spieler immer wieder die Frage auf, wie sie die im Zauberbuch unter den Spruchbeschreibungen oft genannten Begriffe „Keine ZE Konzentration nötig“ bzw. „sofort und ohne Konzentration durchführbar“ zu verstehen haben.

Deshalb noch einmal eine Klarstellung:

- Bei Zaubern, für die man eine ZE Konzentration und eine KF-Probe benötigt (also fast alle) darf man weder in der ZE der Konzentration (die dem Zauber vorausgeht) noch in der ZE, in der man die Konzentrations-Probe ablegt (also die ZE, in der der Zauber wirkt) eine weitere Handlung durchführen.
- Bei Sprüchen, für deren erfolgreiche Anwendung man keine ZE Konzentration, nichtsdestotrotz aber eine KF-Probe benötigt, ist in der ZE, in der man den Zauber wirkt (die Probe ablegt), ebenfalls keine weitere Aktion möglich.
- Wird ein Zauber angewandt, bei dem man weder eine ZE Konzentration noch eine KF-Probe benötigt (z.B. einige Schutzzauber) so kann man in der ZE des Zauberns noch eine andere Handlung durchführen. Erfordert der Spruch in gewissen Ab-

ständen KF-Proben, um die Wirkung des Spruches aufrecht zu erhalten, so ist in jener ZE, in der man die KF-Probe ablegen muss, keine andere Aktion möglich.

Immer wieder taucht auch die Frage nach der Initiative im Kampf auf, wenn ein Bewaffneter auf einen Zauberkundigen trifft. Wer darf seine Aktion zuerst durchführen: der Kämpfer (der mit seinem Angriff den Gegner zur Verteidigung zwingt und damit jegliche Konzentration verhindert) oder der Zauberkundige (der einen Spruch tätigen könnte, der ihm vielleicht das Leben rettet)?

Dazu nun folgende Klarstellung:

- Sprüche, für die man eine ZE Konzentration und eine KF-Probe benötigt, wirken zu Beginn der ZE, in der man sie ausführt.
- Zauber, für die man zwar keine ZE Konzentration, aber eine KF-Probe braucht, wirken am Ende der ZE, in der man sie ausführt.
- Sprüche, für die man weder eine ZE Konzentration noch eine KF-Probe benötigt, wirken zu Beginn der ZE, in der man sie anwendet.



Dazu seien noch kurz ein paar Worte gestattet. Erläuternd muss ich hinzufügen, dass ich solche Situationen gerne mit Zahlen begleite, üblicherweise mit 0 und 1. Zauber, die beides benötigen (ZE Konzentration sowie KF-Probe) sind also 1/1-Zauber, alles andere 1/0-

Zauber oder 0/0-Zauber. Das macht es in der Spielpraxis einfach flüssiger im Gespräch, doch das ist nur kosmetisch.

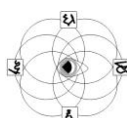
Viel wichtiger ist eine weitere Klarstellung von inoffizieller Seite, die jedoch praktisch keine andere Deutung

zulässt. Wenn in dieser offiziellen Regel von „keine weiteren Handlungen/Aktionen“ die Rede ist, dann verdammt dies den Zak in solchen Situationen zur Untätigkeit.

Damit sind dann weder VW noch BE möglich, auch der gern herangezogene „Schritt zur Seite“ ist da im Bereich des Unmöglichen.

„Es ist keine weitere Aktion möglich“ bedeutet nunmal eben genau das. Jede Bewegung ist eine weitere Aktion.

Eine weiterführende Diskussion dazu gibt es u.a. [hier](#).



Zwar liegt das anschließend behandelte Thema bereits fast zwei Jahre zurück, bedingt durch die redaktionellen Verzögerungen (wir schieben's immer wieder gerne auf unsere Berufe, hehe), dennoch freuen wir uns ganz besonders, heute einen Gastkommentar einfügen zu dürfen von unseren Freunden von der Runde der Ringgeister.

Sommer-F.R.O.S.T. im Schwarzwald

Meine persönlichen 6 Köstlichkeiten

von Thomas Keller

Tja, das war er mal wieder, der Sommer-F.R.O.S.T., natürlich nur echt mit den Punkten.

Seit Jahren hatten die Ringgeister das JUZ Murgtärer Hof belagert, 2010 endlich gaben die Mauern nach, und bescherten uns die Location, die wir uns lange gewünscht hatten. Verwinkelt, gemütlich, 10 verschiedene Räume auf 3 Etagen, Grillterasse und und und. Damit war die perfekte Grundlage für unsere Organisation geschaffen, die mit 30 Mann an 3 Tage ehrenamtlich und rund um die Uhr für das Wohl von ca. 70 Besuchern und eben uns 40 Ringgeistern sorgten, in der Küchen, am Grill, hinter dem Meisterschirm: **Meine erste Köstlichkeit, danke Ringgeister!**

Danke!



Köstlichkeit 2: Zocken bis zum Abbauen

Wo sich viele Menschen aufhalten, stehen auch die Chancen gut, dass viel gezockt wird. Und richtig, bei 30 ausgehangenen Spielrunden, diversen Brettspielen und Systemkursen war wohl für alle was dabei, von Arcane Codex bis Shadowrun, von Cthulhu bis Paranoia, von DSA über Midgard, Cyberpunk, HeroTurtles, und zu guter letzt: RDW. Das Ruf des Warlock Turnier von Chris setzte für mich die Krone auf. Und führte die Ringgeister mit Iljardis und Medivh zusammen, nicht nur beim Filmeraten bis zum Morgengrauen eine gute Crew! Mehr davon.

Die Runde der Ringgeister e.V. präsentiert


SOMMER-F.R.O.S.T. VI

„6 Köstlichkeiten - Schlemmen & Zocken deluxe“



**Freitag, den 30.07.2010 ab 18.00 Uhr bis
Sonntag, den 01.08.2010 18.00 Uhr nonstop!**

**Jugendzentrum Murgtärer Hof
Forststraße 23, 72250 Freudenstadt
(Vis-a-vis Stadtbahnhof, ab Ortseingang ausgeschildert)**

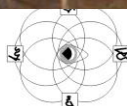


Darum solltet Ihr dieses Jahr unbedingt zum Sommer-F.R.O.S.T. kommen:

- ✓ Neue Location
- ✓ Mehrere separate Spielzimmer
- ✓ Getrennte Schlafräume
- ✓ Gemütliche Esstube
- ✓ Grillterasse
- ✓ Zocken: 48 Stunden Non-Stop drinnen und draußen
- ✓ Garantierte Spielrunden
- ✓ Nonstop Bewirtung und Grillbankett
- ✓ Brett- und Gesellschaftspielverleih
- ✓ System-, Spiel- und Buchvorstellungen
- ✓ TableTop-Bereich
- ✓ TradingCard-Verbot!
- ✓ Nur 5€ Eintritt für das ganze Wochenende
- ✓ Verzehrgutschein für vorangemeldete Meister



Weitere Infos und Wegbeschreibung: www.ringgeister.de oder info@ringgeister.de



Seit 15 Jahren organisieren wir den F.R.O.S.T. in Freudenstadt, für alle interessierten: es heißt DER F.R.O.S.T. nicht DIE F.R.O.S.T., wären wir gänzlich korrekt, müsste es DAS F.R.O.S.T. heißen, Denn die netten Buchstaben stehen für Freudenstädter ROLLENSpiel Treffen. Wir wollen aber nicht zu korrekt werden. Unsere Gäste sind mittlerweile mehrheitlich Wiederholungstäter, arme kranke Typen und auch Frauen, die ein- oder zweimal im Jahr nach Freudenstadt pilgern um gepflegt zu spielen, andere Verrückte zu treffen und ein gediegenes Wochenende zu erleben. Endlich normale Leute, **meine dritte Köstlichkeit: Entspannte, freundliche, gut gekleidete Gäste.**

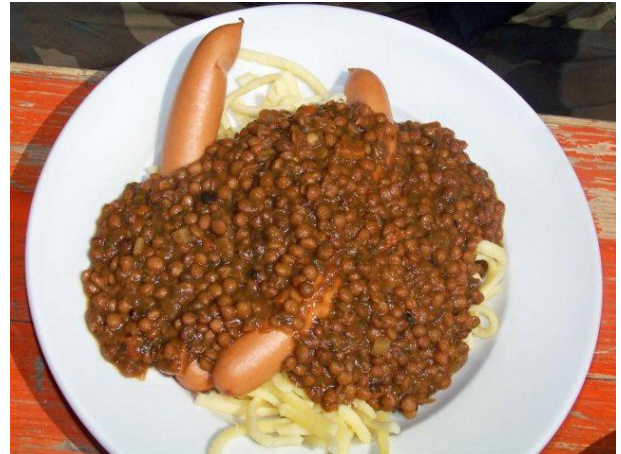


Köstlichkeit Nr 4.:Wo man gepflegt rumlummeln kann, da lass dich gerne nieder, spaßgebremste Leute verrenken sich sonst wo die Glieder...

...oder so ähnlich heißt es im traditionellen Sprachgebrauch und wirklich, die gemütlichen Runden, fernab von Brauereigarnitur und Holzhocker sorgen Landein-Landaus für dauerhaft entspannte Gesäßmuskulatur und versprochen Linderung für vom Alter und Hämorrhiden gezeichnete Rollenspieler, wie uns. Ledercouches ohne Not sind unser täglich Brot.



Die köstlichste aller Köstlichkeiten war köstlich im wortwörtlich köstlichsten Sinne. Die köstlichen Speisen und Getränke. Nennt mich engstirnig, aber ich will auf einer Konvention anständig essen und trinken. Mitgebrachte Tetrapacks, 5-Minutenterinen und kalte Dosenravioli? Nevör! Kaltes Alpirsbacher Klosterbrau, den feinsten Met aus Schwarzwälder Imkerei, Metwaffeln, Kuchen, frisch Gegrilltes rund um die Uhr, Linsen mit Spätzle und Seitenwürstle, Kaffeelbrate, Knabbereine. F.R.O.S.T. zeigt eindeutig dass wir es uns gerne gut gehen lassen. Das Workout am Montag danach darf gerne auf uns warten, aber zu einem gediegenen Zock-Wochenende gehört eben auch gutes Essen und leckere Getränke. Wie z.B. rechtsstehend zu betrachten.



Köstlichkeit 5: Schlemmen deluxe beim Zocken

Alles was rein geht muss irgendwann wieder raus, und alles nimmt den Weg der Schwerkraft. Meine letzte Köstlichkeit gilt daher denjenigen welchen, die tapfer an vorderster Front dabei waren und sich für nichts und niemand zu schade waren. Die Organisation war vom feinsten und das geht nur wenn sich Leute richtig reinknien, mit viel Herzblut unzählige Stunden vor, während und nach dem Event dafür Zeitnehmen. Und glaubt mir, mit einem Con ist es wie mit einem guten Compilation-Tape: Es gibt viele Do's und Dont's und es dauert viel länger als du denkst.

Meine größte Köstlichkeit: Andre, Dani, Tobi und der Grill.



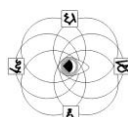
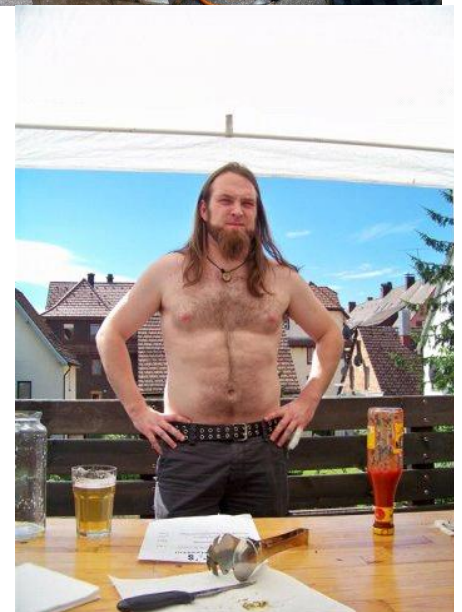
In diesem Sinne: Es war ein Sommertraum auf 750m NN.

F.R.O.S.T. und seine Gäste gehen auch 2011 und 2012 wieder in die nächsten Runden. Ende Juli wieder im JUZ Murgtärer Hof, Januar 2012 in der Turn- und Festhalle, beides in Freundenstadt, beides im Schwarzwald, beides mit viel Liebe angerichtet. Und garantiert: Köstlich! Seid dabei. www.ringgeister.de

Euer Thomas

P.S. Danke Iljardis und Medivh, dass ihr den Weg nach FDS gefunden habt. Es war mir eine Ehre und Freunde Euch kennenzulernen und mit Euch über RDW zu plauschen. Und ganz unter uns: 2011 ist ein Jahr der Veränderung, vieles kann geschehen. Ein Besuch unter www.rufdeswarlock.net könnte beizeiten lohnend sein.

We have come from the ashes of the burning away, pouring blood in the fire, on the altar of pain - Manowar



Im Zuge der Winterkampagne des Forums haben sich etliche Zauberkundige aufgemacht, ihren Beitrag für oder gegen den Aufstieg des Chadast zu leisten. Seien es finstere Druiden, edle Magier, aufrechte Heiler oder geheimnisvolle Elfen, ihnen ist allen etwas gemein: Der Spieler oder Meister dahinter hat oft Ideen, die über das hinaus gehen, was das Zauberbuch bisher bietet. Über Jahre wurden daher Zauber zusammengestellt und teilweise auch bereits ausgiebigen Feldversuchen unterzogen. Die ersten Ergebnisse wird euch Medivh heute hier präsentieren.

Neue inoffizielle Zauber

Ludwig Steigers große Heilung

ZP: 45 (Heiler)
WEP: 270
ZAP: 150 + 30 je Wesen
BMKP: 70
WD: /
RW: 15 m
Besonderheit: /
RZ: /

Dieser Zauber stellt eine Variante dar, mit der ein Heiler sogar mitten in einen Kampf eingreifen und das Blatt wenden kann. Er vereinigt verschiedene Vorteile des Heilzaubers „Zuns Heilen schwerer Wunden“ in sich. Er ist für den Heiler nicht ganz billig, aber allemal billiger, als hinterher massenweise Zaganzar anwenden zu müssen.

Jedes betroffene Wesen genießt folgende Auswirkungen:

- Gibt dem Opfer 8W30 VIP zurück (nicht über Ausgangswert)
- Gibt 700 KAP zurück
- Stoppt fortlaufende KAP-Verluste bis „-10 VIP“ und „-100 KAP“ pro ZE
- Heilt „schwere / schwerste innere Verletzungen“. Nur auf maximal ein Opfer innerhalb der RW, kostet zusätzlich +20/+30 ZAP

Der Heiler braucht bei der Anwendung dieses Zaubers kein Kraut.

Dieser Zauber hat sich bereits einmal im Verlauf der Winterkampagne sehr bewährt. Der Abschluss des ersten Abenteuerstranges „Estoil“ drohte an einem besonders mächtigen Untoten, einem Verfluchten, zu scheitern, als es diesem gelang, die Eskorte des namensgebenden Heilers nach und nach aufzumischen.

Angesichts vorhandener Massenvernichtungszauber (spells of mass destruction) wie etwa Tornado, steinerner Sturm oder Kronenbercs „Blut, Gehirne, Massaker“ war es logische Konsequenz, früher oder später mit ähnlichen Zaubern wie dem vorgenannten entgegen zu halten. Ich halte ihn für stimmungsvoll und mächtig, aber nicht zu billig, als dass er Gefahr läuft, zum Fließbandzauber zu werden. Er wird wohl ein Ausnahmezauber bleiben, dessen Anwendungsmöglichkeiten beschränkt sind, und das aus einem einfachen Grund: zu selten rentiert er sich im großen Stil. Jeder Heiler – der immerhin erst einmal eine solche Stufe erreicht haben muss – wird sich zweimal überlegen, den Zauber „einfach so“ anzuwenden, wenn einer seiner Kameraden gerade ordentlich eins auf die Mütze bekommen hat.

Deris van Dekens Retten des Krautes

ZP: 35 (Heiler)
WEP: 120
ZAP: 50
BMKP: 42
WD: /
RW: Berührung
Besonderheit: Direkt und ohne KF-Probe anwendbar
RZ: /

Gelegentlich passiert es sogar einem Profi, dass ihm die Anwendung eines Krautes grandios misslingt. Mit diesem Zauber kann er die Chance, dass das Kraut noch wiederverwertbar ist, erhöhen.

Der Heiler muss sich unverzüglich zum Einsatz des Zaubers entscheiden, sobald die erste Anwendung des Krautes misslungen ist. Dann muss er eine Probe auf „Pflanzenkenntnisse“ +5 ablegen, erst danach darf er die %-Chance zur Wiederverwendbarkeit des Heil-/Heilerkrautes ablegen.

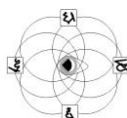
Dabei werden die in den BM 2 auf S. 13 eingeführten Regeln verwendet, die bekanntlich nach dem Wurf Ergebnis der relevanten Probe gestaffelt sind. Der Bonus durch diesen Zauber äußert sich folgendermaßen:

- Heilkräuter/Heilerkräuter werden auf der ersten Stufe mit einer um 20%/30% höheren Chance gerettet.
- Auf der zweiten Stufe wird diese Chance noch um 10%/15% erhöht.
- Auf der dritten Stufe, bei der das Kraut normalerweise zerstört wäre, beträgt die Chance immerhin noch 5%/10%.

Aus offensichtlichen Gründen, betrachtet man die RW, funktioniert dieser Zauber nur bei Kräutern, die der Heiler gerade selbst anwendet. Kräuter, die durch den Zauber „Lars' Verwelken der Kräuter“ (vgl. Forum) unbrauchbar gemacht wurden, können hiermit nicht wieder gerettet werden.

Ein zwischenzeitlich sehr beliebter Zauber. Tatsächlich gab es bei einer Abenteuergruppe einen Freiwilligen, der einen Heiler spielen wollte. Mit Hinblick auf die bereits angerichtete Zerstörung und Messerarbeit durch die Untoten eine sehr weise Entscheidung, die aus der genannten Gruppe bislang noch niemand bereut hat. Außer finanziell. Ein Heiler ist am Anfang sehr teuer und strapaziert die Kasse einer Abenteuergruppe doch arg. Besonders ärgerlich wird es, wenn die Kräuter immer teurer werden oder wie im Fall der Wiederbelebung nicht einmal durch einen Zauber ersetzt werden können.

Dieser stimmungsvolle Zauber sorgt dafür, dass der Heiler seinem vorausseilenden Ruf als unangefochtener Profi der Heilkunst auch gerecht wird. Er ist kein Autowin-Zauber, aber er erhöht die Chancen ungemein, dass die Gruppe aus einem Abenteuer auch Profit ziehen kann.



Gleichzeitig ist er nicht zu teuer, um mehrfache Anwendung in einem Abenteuer zu unterbinden. Auch einem Heiler mit hohen Werten im 20er-Bereich kann es sehr schnell passieren, bei höherwertigen Kräutern die entsprechenden Fertigkeitstests grandios zu verhaun. Ich mag diesen Zauber deshalb so, weil er so simpel und dennoch so effektiv ist, ohne dabei das Spielgewicht deutlich zu kippen. Yaggot und seine Kollegen in Estotil jedenfalls waren schon mehr als einmal froh, mit diesem Zauber gesegnet zu sein.

Die schwache Rüstung der Andhiliel

ZP: 37 (WE)

WEP: 150

ZAP: 45, dann 15 pro ZE

BMKP: 40

WD: 5 ZE

RW: /

Besonderheit: /

RZ: /

Während der WD ignoriert jeder Fernkampf-Angriff des Waldelfen mit einem Bogen den SF des Opfers, sofern es sich nicht um einen magischen oder natürlichen Rüstungsschutz handelt. Die Reichweite des Bogens spielt dabei keine Rolle. Das Opfer kann jedoch immer noch normal ausweichen.

Der Waldelf an sich gehört zweifelsohne zu den besten Schützen der Warlock-Welt. Dafür sorgen viele besondere

Fähigkeiten der Charakterklasse, aber auch bereits Zauber wie „Blattschuss“. Er darf W% bei der Trefferermittlung zweimal werfen, sich für das ihm genehmere Ergebnis entscheiden und dazu auch noch 10% davon abziehen. In der Winterkampagne wird zudem immer noch die durch „Tanaris“, S. 184, aufgehobene Regel verwendet, wonach insbesondere Waldelfen mit Bögen die doppelten BSP erzielen.

Eine „angeborene“ Fähigkeit wie die durch diesen Zauber verliehene wäre wohl etwas, was den ohnehin schon ziel- und treffsicheren Waldelfen zum Bull's Eye von Tanaris machen würde, weshalb ich mich dazu entschied, die schwache Rüstung nicht als Sonderregel sondern als Zauber zur Verfügung zu stellen. Der Waldelf kann also selbst entscheiden, wann er diese Fähigkeit einsetzen möchte und muss dann dafür zahlen.

Dies ist immer nur gegen ein Opfer möglich. Der Waldelf an sich kann bereits Ziele am Fließband ausschalten, weshalb es für ihn wohl anstrengender und teurer sein sollte, den Zauber für jedes einzelne Opfer erneut zu wirken, als auf einen sowieso schon guten Treffer zu hoffen. Dies zwingt ihn dazu, sich bei der Anwendung des Zaubers darüber im Klaren zu sein, ob das anvisierte Opfer diesen Einsatz wirklich wert ist. In einer ersten Fassung ignorierte zudem jeder Schütze während der WD den SF des Opfers, dies gilt inzwischen nur noch für den zaubernden Waldelfen selbst, was ich für stimmungs- und sinnvoller halte.

Bisher kam der Zauber leider nur bei einer NSC-Elfe zum Einsatz, aber Helledain dürfte nicht mehr allzu weit von der entsprechenden ZP-Stufe entfernt sein. Ein Feedback wird dann wohl erfolgen, wobei der Zauber bislang nicht den Eindruck machte, das Gleichgewicht im Spiel zu kippen. Vielmehr ist er ein netter Zusatz, der den angerichteten Schaden einmalig um bis zu 12 SP erhöht.



Diese ersten Zauber fanden bislang Anwendung in der Winterkampagne. Zwar gilt dies auch für weitere wie beispielsweise „Timons Glatteis“, aber die Anwendungsgebiete und daraus gewonnenen Erkenntnisse sind bislang so rudimentär, dass dazu noch kaum sinnvolle Aussagen getroffen werden können. Ich könnte euch jetzt stundenlang damit langweilen, wieso und warum der Zauber gerade so erstellt wurde und was ich mir davon verspreche, aber lieber lege ich euch Ergebnisse und Erfahrungsberichte vor. Ich bin guter Dinge, euch im Laufe der nächsten Ausgaben Updates geben zu können, aber sicherlich ist es auch interessant, den Werdegang der Zauber anhand der teils lebhaften Diskussionen im betreffenden Forum mitzuerleben. Besucht uns doch einfach mal beispielsweise im Forum für die [Zauber der Winterkampagne](#), sobald die Teilnehmer dort die Köpfe rauchen lassen. Selbstverständlich könnt ihr dort auch selbst euer Scherflein beitragen.

Nachwort und Anhang

Die typischen Ausreden unserer Redaktion, warum alles so lange gedauert hat, kennt ihr ja zwischenzeitlich zur Genüge. Bei Ausgabe #4 der SIX MAGIC CIRCLES war es zwar nicht viel anders, aber interessanter. Der Grund dafür ist einfach: Wir haben ein neues Design ausprobiert, um uns selbst auf die Beine zu stellen und von den traditionsreichen BLACK MARBLES abzuheben.

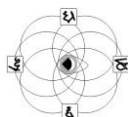
Mit Ankündigungen für Inhalte der Ausgabe #5 möchten wir uns an dieser Stelle zurückhalten. Einerseits, um die Spannung zu steigern, andererseits, um uns selbst weitere Möglichkeiten offen zu halten.

Wir hoffen, dass sich der Download für euch Leser gelohnt hat. Das dürft ihr uns natürlich gerne als Feedback im Forum mitteilen. Darüber freuen wir uns nicht nur, damit können wir auch für kommende Ausgaben konstruktiv arbeiten, wobei wir natürlich einen Schwerpunkt aufs Design dieser Ausgabe legen.

Im Anhang findet ihr dieses Mal eine um das Doppelte erweiterte Liste der Sprachen von Tanaris. Dies dürfte bei der Ausgestaltung von NSCen, SCen oder Abenteuerinhalten eine weitere Varianten zulassen.

Viele Grüße

SMC-Team



- 1. ABAROS**
(Gemeinsame Barbarensprache der Verbündeten Vier Königreiche)
- 2. OXIANISCH**
(Ursprache des Barbarenstammes von Oxus)
- 3. GHORMUR**
(Ursprache des Barbarenstammes von Ghorm)
- 4. RAVORMOS**
(Ursprache des Barbarenstammes von Ravormos)
- 5. AGYRISCH**
(Ursprache des Barbarenstammes von Agyros)
- 6. TINORISCH**
(Sprache der Menschen in Tinor)
- 7. LETHONISCH**
(Sprache im Lande Lethon)
- 8. DIE SPRACHE VON GORN**
(Sprache im gleichnamigen Königreich und in den Ausläufern der Icelands, sowie im Land der großen Wüste)
- 9. KALBARNOR**
(Sprache der Halbmenschen im Königreich von Yith und von Kal'barna)
- 10. ARGONISCH**
(Sprache der Menschen im Lande Argor)
- 11. DIE VERGESSENE SPRACHE**
(Unvergessene Sprache der Bewohner der Vergessenen Länder und des Königreichs von Morvem)
- 12. ERENDACHI**
(Sprache der Erendari und der Menschen in Erendor und Ringar)
- 13. KLANG VON NAHOR**
(Sprache der Menschen in Camor und Nahor, sowie der Halbmenschen im Fürstentum Carrom)
- 14. TANDARA**
(Sprache im Kaiserreich von Tandar, und im Lande Gandram und Xur)
- 15. THINGALISCH**
(Sprache im Inselreich Thingal)
- 16. KEHLE VON ISOBORA**
(Sprache der Bewohner der isoboranischen Inselgruppe)
- 17. SPRACHE DER STILLEN WASSER**
(Sprache auf den Inseln (ausgenommen Isobora), die in den stillen Wassern liegen)
- 18. SPRACHE DES WESTENS**
(Sprache der Inselbewohner im Westmeer (ausgenommen Yaisk))
- 19. YAISKE**
(Sprache der Magier auf der Insel Yaisk)
- 20. DIE SPRACHE DER GRAUEN**
(Sprache auf den Inseln im Graumeer)
- 21. DIE ERDENSPRACHE**
(Sprache der Feuermenschen und Orks der „Feuerlande“)
- 22. PHYRIAE**
(Sprache der Harpyien)
- 23. NILFEA-MANYULDA**
(Gemeinsame Sprache aller Elfenvölker)
- 24. ERSANGA-MANYULDA**
(Sprache der Hochelfen auf Tanaris)
- 25. TARHERU-MANYULDA**
(Sprache der Nebelelfen)
- 26. MITHFALAS-MANYULDA**
(gemeinsame Sprache aller Waldelfen)
- 27. VANWACRIST-MANYULDA**
(Ursprache der Königs elfen)
- 28. THINRHOS-MANYULDA**
(Sprache der Mondelfen)
- 29. MORGURTH-MANYULDA**
(Sprache der Dunkel elfen)
- 30. TALEIN**
(Alte Sprache für Zauber und Schriftrollen (ausgenommen Elfische Zauberkundige, Diabolisten, Nekromanten und Druiden))
- 31. BELEGRHOS**
(Altes Zwergisch für Runeninschriften)
- 32. EGLATHÔN**
(Altes Elfisch für elfische Zauberer und Runeninschriften (ausgenommen Waldelfen))
- 33. NEVHITH**
(Altes Waldelfisch)
- 34. NILHELED**
(Uralte Sprache der Elben im Ringgebirge)
- 35. DONLOTH**
(Altes Druidisch für Druiden-Zauberkundige und Runeninschriften)
- 36. NURISIL**
(Ritualsprache der Diabolisten und Nekromanten)
- 37. THÔRMÂ**
(Ritualsprache der Dämonenbeschwörer und allgemeine Dämonensprache)
- 38. GROTALÛK**
(Allgemeine Stammessprache der Orks)
- 39. BASHDÛL**
(Allgemeine Sprache der Goblinstämme)
- 40. GORBRETHIL**
(Sprache der Kobolde)
- 41. HMKHORUMM**
(Sprache der Baummenschen und Waldgeister)

Das Erlernen einer Sprache ab der Ordnungsnummer 21 erfordert für all jene Charaktere, deren Muttersprache die Sprache nicht aus offensichtlichen Gründen ist, den Einsatz von zwei Klugheitspunkten anstatt von einem, wie im Grundregelwerk auf S. 27 beschrieben. Dies gilt unabhängig von sonstigen Voraussetzungen, die der Meister dem Charakter auferlegt. KL muss dabei nicht zusammenhängend um zwei Punkte gesteigert werden. Natürlich darf ein übersprungener KL-Punkt auch nicht für eine Sprache der Ordnungsnummern 1-20 verwendet werden.

Die Runde der Ringgeister e.V. präsentiert



SOMMER - FROST 8

A Neverending Story



Geboten wird euch unter anderem folgendes:

- ∞ Pen & Paper Rollenspiele
- ∞ Garantierte Spielrunden + Meisterseminar
- ∞ Warhammer Tabletop
- ∞ Brettspiele & Verleih
- ∞ Rollenspielverkaufsstand + Einführungsrunden
- ∞ Schlafmöglichkeiten
- ∞ Essensversorgung rund um die Uhr
- ∞ vorangemeldete Meister haben freien Eintritt! (Anmeldeschluss 15.07.)

FR, 27.07.12 18.00 UHR

BIS

SO, 29.07.12 18.00 UHR


JUGENDZENTRUM FDS

FORSTSTRASSE 23 IN

72250 FREUDENSTADT

EINTRITT NUR 4,99€

WEITERE INFOS UNTER WWW.RINGGEISTER.DE ODER E-MAIL AN INFO@RINGGEISTER.DE

ODER AUF  FACEBOOK.COM → DIE RUNDE DER RINGGEISTER E. V.