

Six Magic Circles Nr. 06

- RdW-Fanzine von Spielern für Spieler -

Großes Update:
Glaubenskämpfer



Krankheiten,
Golems
u.v.m.



Editorial

Das Volk beurteilt die Macht Gottes nach der Macht seiner Priester.

- Napoleon I. Bonaparte

Was liegt also näher, als sich in der sechsten Ausgabe der SIX MAGIC CIRCLES mit der Macht der Priester und anderer Glaubenskämpfer zu beschäftigen? Mit dem Mönch hat sich die Redaktion bereits im Zusammenhang mit der Winterkampagne im Jahr 2008 beschäftigt, bei den Priestern konnte seinerzeit auf die Arbeit von Dread zurückgegriffen werden (worauf in einem späteren Geleitwort noch ausführlicher eingegangen wird). Erst als 2013 hinter den verschlossenen Türen der Schreibstube mit der Ausarbeitung des Hohepriesters begonnen wurde, kam die ganze Glaubenskämpfersache wieder in Fahrt. So hat es auch nicht lange gedauert, bis wir feststellen mussten, dass hieraus keine Ausgabe im üblichen Umfang mehr werden kann.

Die Zaubersektion entfällt daher dieses Mal komplett, da die einzelnen Priester und Hohepriester bereits mit genug neuen Zaubern aufwarten (fast 150), um alleine die Charaktersektion auf rund 60 Seiten zu bringen. Einige Gegenstände für die Gläubigen, die ja zumeist nur magische Gegenstände nutzen dürfen, die von ihrem Cherubim stammen, lagen da ebenfalls nahe. Die Krankheiten und die Ortsbeschreibung über den Tempel der Stürme folgten logisch aus verschiedenen Zaubern einiger Hohepriester, die Aufnahme der offiziellen Regeln der Golems als Fähigkeit des Thongmorpriesters runden die Ausgabe dann schließlich ab.

Alles in allem blicken wir also mit dieser Ausgabe auf gute zehn Jahre Arbeit zurück, natürlich mit regelmäßigen Unterbrechungen, um z.B. dem Mönch oder einige Krankheiten im Spielbetrieb ein wenig zu testen. Die vorliegende Ausgabe ist also ein Werk vieler Beteiligten, die viel Zeit in Schreibebeit und Testspiele investiert haben, und denen an dieser Stelle ausdrücklich gedankt sein soll. Es handelt sich hierbei ja nicht nur um die fleißigen Kollegen der Redaktion und Autorenschaft, wie sie sich aus dem Impressum hier rechts am Seitenrand ergeben, sondern auch zahlreiche Spieler der Winterkampagne im Forum und sicherlich auch an den heimischen Spieltischen.

Ihr habt alle zu einem wundervollen und umfangreichen Werk beigetragen, das dem Spiel an der Glaubensfront wieder eine ganz andere Note verleihen kann. Die regelmäßige Nachfrage im Forum oder bei unserer Facebook-Präsenz zeigten der Redaktion letztlich auch, dass wir uns hier die Arbeit nicht aus reinem Selbstzweck machen, sondern dass sie wirklich gefragt und gewünscht ist.

Daher: Viel Spaß beim Lesen der angekündigten Themen in dieser Ausgabe!

Für die Redaktion:
Medivh

Impressum

SIX MAGIC CIRCLES

Ausgabe Nr. 6, 01/2017

Fanzine des Fantasy-
Rollenspiels
„RUF DES WARLOCK“

Redaktion:
Iljardas, Antreju Waldgespenst
Barrel, ZIF und Medivh

Coverentwurf:
Tyrallon

Das SIX MAGIC CIRCLES-Logo:
Iljardas

Satz & Layout:
Medivh

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

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

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

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

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

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

Charaktersektion

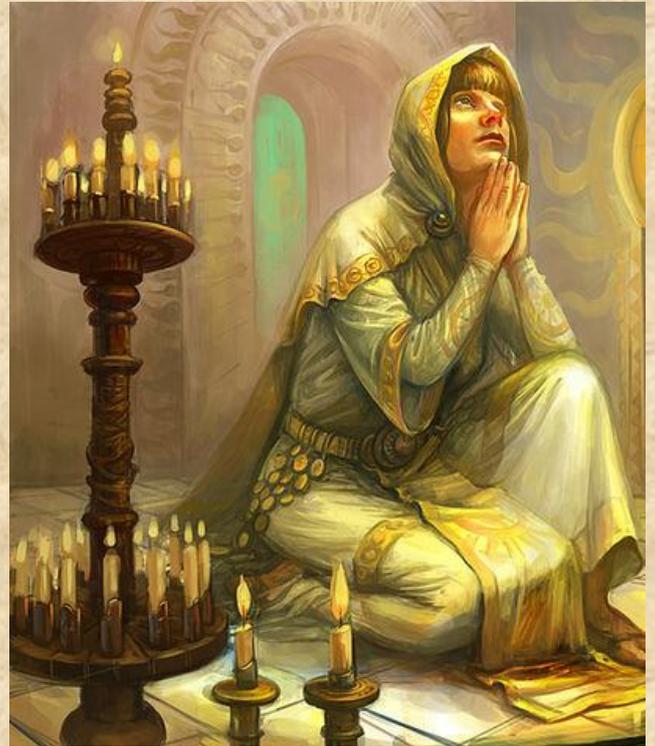
Glaubenskämpfer vermag man in allen Winkeln der flachen Welt anzutreffen. Vom heimlichen Ashrarnpriester über den herrischen Thyronpriester bis hin zum Thongmorhohepriester, der ganze Königreiche zu Fall bringen kann oder dem Uhlumhohepriester, der ganze Landstriche mit Seuchen verheeren kann, vom gelehrten Halphasmönch als Berater von Fürsten bis hin zum fanatischen cäsarianischen Geißler, der es an Kampfeslust leicht mit einem Berserker aufnehmen kann: Sie alle werden in dieser Ausgabe ausführlich beleuchtet. Die Regeln über Vor- und Nachteile der einzelnen Hohepriester werden ebenso vorgestellt wie ihre mächtigen Zauberfähigkeiten. Die Priester-Grundklasse wird erweitert, der Mönch und der Geißler feiern ihr Debüt.

Mehr darüber ab Seite 8

Kreaturensektion

Diese Sektion ist in dieser Ausgabe bewusst übersichtlich gehalten. Lediglich die Golems aus dem Kreaturenband GESCHÖPFE DER ENGEL werden vorgestellt, da sie wichtiger Teil der Fähigkeiten des Thongmorpriesters sind. Darüber hinaus wird mit der Todesfee eine Vorschau auf das Untoten-Kompendium geleistet.

Mehr darüber ab Seite 94



Regelsektion

Die Regelsektion liefert umfangreiches Spielmaterial: Glaubenskämpfer, die magische Gegenstände nur benutzen dürfen, solange sie von ihrem Cherubim kommen, werden hier mit einer Auswahl an Gegenständen für Gläubige belohnt. Außerdem werden Krankheiten näher betrachtet und ein optionales System für besondere Fähigkeiten bei der Erstellung von Glaubenskämpfern vorgestellt.

- Gegenstände für Gläubige
- Krankheiten

Mehr darüber ab Seite 79

Ortsbeschreibungen

Diese Sektion umfasst gleich zwei Beschreibungen. Der geheimnisvolle Mindonuir, der Turm der Ewigkeit, wird ebenso vorgestellt wie der Tempel der Stürme, ein sakraler Ort für Glaubenskämpfer des Thyron und ihre martialischen Rituale.

- Mindonuir
 - Tempel der Stürme
- Mehr darüber ab Seite 89

Charaktersektion – Seite 3

Regelsektion – Seite 79

Ortsbeschreibung – Seite 89

Kreaturensektion – Seite 94

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.

Editorial auf Seite 1
Tanaris-News ab Seite 93
Kurzgeschichte ab Seite 3
Nachwort auf Seite 34

Sardan musste husten. Die Tür zur Krypta der kleinen Gruftkapelle zu öffnen hatte deutlich mehr Staub aufgewirbelt, als er erwartet hatte. Als Mönch im Dienste des Totengottes Uhlum war der Hochelf sicher einiges gewohnt, doch hier war fauler Zauber am Werk und dieser kratzte massiv in seiner Kehle. Sardan umklammerte das auf seiner Brust ruhende, schmucklose Kruzifix und konzentrierte sich ganz auf seine Atmung. Nachdem die ersten Schübe vorbei waren, gelang es ihm schließlich, einen weiteren Hustenanfall zu unterdrücken.

Als sich der Staub gelegt hatte, sah er sich den missbilligenden Blicken von Kolas ausgesetzt. Der breit schultrige Hüne, der Sardan beinahe um eine Kopflänge überragte, hielt mit der einen Hand seinen eindrucksvollen Kriegshammer, während er mit der anderen Spinnweben zwischen der von Grünspan überzogenen, eisenbeschlagenen Tür und dem Türrahmen wischte und den schmalen Gang betrat.

„Ich dachte, ihr Uhlumiten wäret den Staub der Grabstätten gewohnt“ ätzte der Glatzkopf, während er einige staubige Spinnweben, die etwas hartnäckiger waren, von seinem Schuppenpanzer sammelte.

„Eure Besorgnis ist rührend, aber deplatziert. Ich bin sicher, Ihr werdet feststellen, dass das von mir mitgebrachte Wissen jede Felderfahrung überwiegt“ konterte Sardan und vertrieb damit den letzten Rest des Kratzens aus seiner Kehle.

<Und das werden wir brauchen>, dachte sich der Mönch. Der Cäsar-Priester Kolas war sicherlich gewandt und auch kampferfahren, ein gutes Stück mehr als er selbst. Aber von dem, was sie wahrscheinlich erwartete, hatte der Cäsarianer keine Ahnung. Sardan gönnte sich einen Schluck Wasser aus dem Wasser Schlauch, bevor das ungleiche Gespann seinen Weg in die Dunkelheit fortsetzte, nur erhellt durch die Stalllaterne, die der Mönch trug.

Kolas brummte nur missmutig. Ihm lag wenig an der ungewöhnlichen Zusammenarbeit, das wusste Sardan. Doch beide hatten ihre Befehle, und Kolas' Vorgesetzter, der Hohepriester Ordgar von Brahan, hatte die Dienste eines Uhlumiten angefordert. Wobei dies der korrekt gewählte Ausdruck war, denn Cäsarianer erbitten nicht, sie fordern. Doch Sardan musste nach seiner Abordnung erkennen, dass Ordgar Recht daran getan hatte. Einer seiner Mönche berichtete von merkwürdigen Vorkommnissen an der abgelegenen Grabkapelle, erste Nachforschungen der Cäsarianer förderten Spuren zu Tage, die auf widernatürliche Erweckung von Untoten schließen ließen. Ordgar hatte die Kapelle umgehend versiegeln und bewachen lassen, bis Sardan eingetroffen war. Die Mutmaßung des klugen Hohepriesters konnte Sardan bestätigen, aber er fand noch keinen ausreichenden Grund dafür. Bislang, wenn sich Untote in zuvor unauffälligen Grabstätten blicken ließen, waren zumeist widernatürliche Untote wie Vampire oder nicht sanktionierte Totenbeschwörer im Spiel. Es gab auch Untote, die durch Launen der Magie erschaffen wurden, aber diese waren selten.

Von da aus war es nur ein kurzer Schritt bis zu der Mission, dass die Grabkapelle gesäubert und die Toten wieder zur Ruhe gebettet werden sollten. Ob es Kolas nun gefiel oder nicht, letzteres war das Fachgebiet von Sardan, neben dem profunden Wissen, das er über die Kreaturen mitbrachte.

„Riecht Ihr das?“ hielt Sardan an, schob sich in dem schmalen Gang neben den breiten Kolas und hielt die Laterne hoch. Es lag ein eigenartiger Geruch in der Luft. Diese war, das fiel Sardan erst im zweiten Augenblick auf, außerdem viel zu warm. Irgendwie ... feuchtwarm. Der Geruch war schwer und süßlich.

Die beiden ungleichen Glaubenskämpfer sogten ein paar Augenblicke Luft ein, bis sich Kolas achselzuckend geschlagen geben musste. Sardan gönnte sich diesen kurzen Triumph nach dem bissigen Kommentar des Cäsarianers vorhin und ließ ihn seine Schlussfolgerung wissen.

„Wir sind nicht mehr alleine hier unten. Dem süßlichen Geruch nach zu urteilen würde ich, vorbehaltlich einer Evaluation nach Feindkontakt, auf Zombies schätzen. Anders als gegen Skelette lauft Ihr mit Eurer Waffe Gefahr, im verwesenden Fleisch der Kreatur stecken zu bleiben. Wenn mich meine Nase nicht ganz täuscht, haben wir es mit stark Verfaulten zu tun.“ Sardan musste nicht lange überlegen, um Informationen über diese üble Gattung der Zombies abzurufen.

„Diese sind aufgrund ihres Verwesungszustandes hochgradig giftig. Sie sind immer noch sehr langsam, aber Ihr solltet ihnen jedweden Schutz entgegenhalten, den Eure Rüstung zu bieten hat.“

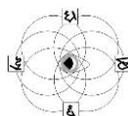
Nicht zum ersten Mal betrachtete er den hervorragend verarbeiteten Schuppenpanzer des Cäsarianers mit einem gewissen Neid. Nicht aus irdischem Neid heraus, Uhlum bewahre! Derlei Trivialitäten waren ihm fremd. Aber gegen die von ihm angenommene Zombiegattung würde er das einfache Lederwams, das er unter seiner Kutte trug, jetzt wahrlich gerne tauschen.

Kolas verzog das Gesicht und Sardan hätte schwören können, dass der massige Priester ein Würgen gerade mit aller Macht unterdrückt hatte. Dieser räusperte sich jedoch kurz hörbar und setzte seinen Weg durch den schmalen Gang fort, auf die Vorkammer zu. Kolas ergriff das Wort, anfangs leise, aber schnell zunehmend an Lautstärke gewinnend, als er sich wohl einerseits der Situation bewusst war, dass Untote sich kaum an Geräuschen orientierten und andererseits seine Brust vor Stolz über einen Wissensbeitrag auf Sardans Fachgebiet anschwellen ließ. Die Informationen waren rein oberflächlicher Natur und Kolas wusste das. Mehr noch, Sardan wusste, dass Kolas sich dessen bewusst war.

„Zombies, ja. Abgeleitet vom nahorischen ‚nzümbe‘, von dem man sagt, das morvemische ‚zonbi‘ habe darin seinen Ursprung. In Nahor nimmt man ja für sich in Anspruch, dass Untote sich hier zuerst...“

Kolas würde diesen Satz wohl nie vollenden. Seine überhebliche Art, es nicht ertragen zu können, dass jemand anderes sein Fachgebiet beherrscht, hatte ihn den Blick für seine gefährliche Umgebung verlieren lassen. Der Priester hatte kaum die Vorkammer betreten, als sich rasiermesserscharfe und dolch lange Klauen in seine Seite bohrten.

Mehr vor Schreck als vor Schmerz schrie Kolas auf und hieb mit seinem gewaltigen Hammer nach dem Zombie. Der Hammerkopf traf die Kreatur in der Flanke und zerquetschte sie bereits mit dem ersten Hieb zwischen Stahl und Mauerstein. Hastig suchte Sardan nach einer Nische oder sonstigen Fläche, um die Laterne abzustellen. Da ihm dies misslang, entschied er sich zügig dazu, diese an die Ecke des Flures auf den Boden zu stellen, noch während er mit der ande-



ren Hand nach seinem Kruzifix griff und es sich vom Hals zog.

Kolas hatte sich währenddessen wieder gefangen und stellte sich dem Angriff zweier weiterer Zombies, die aus verschiedenen Ecken der Vorkammer auf das Duo zu schlurften. Obwohl der Priester eine stark blutende Wunde in der Seite hatte, gewann seine Ausbildung die Oberhand. Er positionierte sich zwischen den Angreifern und Sardan und ergriff seinen Hammer fest mit beiden Händen. Völlig überflüssig rief er dem Elfen zu, dass er hinter ihm bleiben solle. Dieser hatte zwischenzeitlich das geheiligte Kruzifix von seiner Halskette gelöst und hielt es einem der Zombies entgegen, während er eine Liturgie der Uhlumiten rezitierte.

Der Zombie war eine groteske humanoide Gestalt mit ehemals festlichen, aber nun teilweise verrotteten Kleidern, verzerrten Gesichtszügen, eitergelb unterlaufenen Augen und Fingernägeln so lange wie Jagdmesser. Er zischelte hörbar, vergrub sein madenbefalenes Gesicht so gut es ging hinter seinen Pranken und wich gebeugt zurück.

Kolas überzeugte sich kurz davon, dass Sardan den Zombie in Schach hielt, während er eine eigene Anrufung wirkte. Ein gleißend weißer Blitz schoss durch die Decke auf den Priester herab und hüllte ihn kurz in glitzernde Sterne ein, die sich Augenblicke danach matt schimmernd über seine Rüstung verteilten. Gerade rechtzeitig, denn der zweite Zombie war nun nahe genug heran und hieb unerbittlich nach dem Cäsarianer. Kolas konnte seine Waffe nach der heiligen Anrufung nicht schnell genug heben und musste den Angriff hinnehmen ... der jedoch magische Funken stiebend von der Rüstung des Priesters abglitt.

Nun war es an dem glatzköpfigen Kriegerpriester, auszuteilen. Wohlgermerkt, eine Angelegenheit, die Kolas nicht nur verbal, sondern auch mit der Waffe meisterlich verstand. Mit wenigen Hieben drängte er den quälend langsamen Zombie zurück und zerschmetterte sein Rückgrat.

Sardan versuchte derweil verzweifelt, sein Schwert aus der Scheide zu ziehen, doch dass er jüngst die Waffenpflege sträflich vernachlässigt hatte, rächte sich nun bitter. Das Schwert blieb in der Scheide stecken und er konnte es einhändig nicht befreien.

Der Zombie fauchte und zischte immer noch, das Kruzifix hielt den Untoten auf Abstand. Doch Sardan konnte ihn nicht in die Ecke drängen und erlösen. Ein Patt, das nur Augenblicke später durch Kolas gelöst wurde, als sich verfaulte Körperteile und eitrige Sekrete durch die Vorkammer verteilten.

Auf Sardans mitternachtschwarzer Kutte war davon nur wenig zu sehen, doch der größtenteils in weiß gekleidete Priester sah nach diesem kurzen Kampf nun aus wie nach einer tagelangen Schlacht.

„Wisst Ihr nicht einmal, wie man mit dem gefährlichen Ende eines Schwertes umgeht?“ blaffte der Priester, um sein eigenes Versagen bei dem überraschenden Überfall der Zombies zu überspielen.

Sardan kniff die Augen zusammen und nahm tief Luft. Gut, die Situation trug sichtlich zu Kolas' Anspannung bei. Eine heimgefallene Gruft des eigenen Ordens, unter einer geweihten Kapelle und nun muss er noch gegen verblichene Ordensbrüder zu Felde rücken. Sardan übte sich in Nachsicht und Vergebung.

„Wenn die Zeit reif ist, sicher. Ihr hattet jedoch alles unter Kontrolle, nicht? Warum lasst Ihr mich nicht kurz nach Eurer Wunde sehen?“

Das ließ den wütenden Priester verstummen. Missmutig blickte er sich um, eine Hand in die Seite gepresst.

„Es geht schon. Ich führe Heilkräuter mit mir und beherrsche auch heilende Gebete, so ist es nicht. Kümmernt Ihr Euch um die Riten, während ich mich versorge! Der Orden wird anschließend wieder die Bestattung vornehmen.“

Der Elf betrachtete kurz die drei Kadaver. Sie waren allesamt in Begräbniskutten von Kolas' Orden gewandet und hatten sicherlich ehemals edle und entschlossene Gesichtszüge. Er ging neben dem ersten Zombie in die Hocke, kramte eine Phiole Weihwasser aus seiner Umhängetasche und entkorkte sie. Dem Leichnam träufelte Sardan rituell kreuzförmig je einen Tropfen auf Stirn, Unterbauch und Schultern, bis sein Blick auf der Stirn des Untoten hängen blieb, von der das Weihwasser brackig schwarz herunterrann. Sardan bog sich in der Hocke zurück, angelte nach seiner Laterne und zog sie zu sich heran, um den Schädel der Leiche genauer zu untersuchen. Mit Asche war auf die Stirn das Zeichen des Hammers detailverliebt gezeichnet worden. Dies kopierte – sehr stümperhaft, aber immerhin – einen der Riten des Uhlum-Kultes. Einen sehr bestimmten Ritus, der anstatt in der Form des Hammers natürlich korrekterweise mit der Form des Kreuzes durchgeführt wurde.

Sardan schloss sein Ritual ab und erhob sich. Er verstaute die leere Phiole wieder sorgsam in seiner Tasche, während seine Gedanken rasten. Beidhändig sorgte er nun dafür, dass sich sein Schwert auch aus der Scheide lösen ließ. Schließlich ergriff er die Laterne wieder und wandte sich Kolas zu, bei dem nur noch ein gelb-roter Fleck auf der Robe von seiner Wunde zeugte. Auch der Priester war mit seiner Behandlung fertig und erhob sich, den Blick entschlossen, aber angespannt auf den sich anschließenden Flur gerichtet.

„Warum sagt Ihr mir nicht endlich, was hier vor sich geht?“ unterbrach Sardan mit gefasster Stimme die Stille.

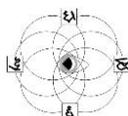
Kolas wandte den Blick nicht von dem Gang ab und antwortete tonlos, aber für Sardans Begriffe zu schnell.

„Wir säubern eine von Untoten heimgesuchte Grabstätte meines Ordens, wonach soll es denn sonst aussehen?“

Sardan schüttelte entschlossen den Kopf, während er sich mit der Laterne zum nächsten Leichnam begab.

„Das ist eine Wahrheit, aber zumindest nicht die ganze Wahrheit. Dies hier sind Siegel der ewigen Ruhe, in äußerster Unkenntnis des vollständigen Rituals nachgefasst. Das gehört meines Wissens nicht gerade zu den Begräbnisriten cäsarianischer Orden. Diese hier sind erst wenige Jahre tot. Bischof Ordgar muss verzweifelt gewesen sein oder Angst vor etwas haben, wenn er ein Ritual der Uhlumiten nachmachen lässt. Ich bin hier, um Euch zu helfen. Wollt Ihr mir nicht langsam reinen Wein einschenken?“

Sardan führte das Zeremoniell auch beim zweiten Leichnam durch, ohne Kolas dabei anzuschauen. Er war sich sicher, dass der Priester ihm etwas vorenthielt, aber er wollte es dem stolzen Cäsarianhänger nicht schwerer machen als unbedingt nötig.



Der Hochelf wusste, dass der Mensch nun Für und Wider abwog, aber irgendwann musste die Klugheit in ihm siegen und zu der Erkenntnis gelangen, dass Sardan schon längst mehr wusste, als der Orden verheimlichen wollte. Nach einer langen Pause, Sardan war mittlerweile beim dritten Körper angelangt, schnaufte der Priester hörbar.

„Also schön.“

Der Glatzkopf ließ seinen Hammer mit dem Kopf auf dem Boden ruhen, während er seine Hände auf dem Griff verschränkte.

„Bischof Melcher, Vorgänger von Ordgar, ließ eine örtliche Kräuterkundlerin und Hebemutter durch die Inquisition verhören und verbrennen. Auf dem Scheiterhaufen verfluchte die Hexe ihn und den Inquisitor dazu, in der Hölle Uhlums keine Ruhe zu finden, bis sie selbst gerichtet werden. Nach dem Tode Melchers tat der Orden alles, um ihm die ewige Ruhe zu geben. Und mit ihm allen, die hier bislang und danach noch bestattet wurden.“

Sardan schloss noch einige Sekunden lang seine Aufgabe ab, doch es war klar, dass Kolas die Angelegenheit nicht weiter ausführen würde.

„Euer Orden hat nicht alles Notwendige getan. Nur das, was er selbst für richtig hielt. Es wäre jedoch richtiger gewesen, mir von Anfang an die Wahrheit zu sagen. Dies ist eine sehr ernste Angelegenheit, und meine Verschwiegenheit ist Euch aufgrund meines Gelübdes so oder so sicher. Doch dann hätte ich Ritter der Schwarzen Rose mitgebracht, denn wir haben es hier sicher mit einem Verfluchten zu tun.“

Sardan flüsterte die letzten Worte beinahe, während er sich nach getaner Arbeit von dem Leichnam erhob. Kolas blickte nachdenklich zurück in den Gang, den sie soeben passiert hatten.

Sardan schüttelte sanft den Kopf. Der Cäsarianer würde es nie laut aussprechen, aber der Elf wusste, dass er sich überlegte, Hilfe zu holen.

„Wir haben keine Zeit, wir müssen weiter. Jeder Augenblick, den wir verstreichen lassen, um Unterstützung zu suchen, setzt die gerade eben wieder geweihten Leichen der Macht des Verfluchten aus.“

Das verstand Kolas sofort, woraufhin er entschlossen seinen Kriegshammer umschloss und sich dem Gang zuwandte, der von der Vorkammer tiefer in die Gruft führte.

„Dann los!“ befahl er regelrecht. „Die Grabkammer der ehrwürdigen Hohepriester liegt dort vorne, eine kurze Treppe führt hinunter. Haltet Euch dort am Rand, die Marmorplatten sind in der Mitte schon ausgetreten und nicht mehr ganz trittsicher.“

Dass der Cäsarianer ihm nun wertvolle Informationen gab, die auch zu seiner eigenen Sicherheit beitrugen, bewies Sardan mehr als alles andere, wie sehr Kolas die Situation verstanden hatte und wie ernst es ihm war. Beide setzten schweigend, aber innerlich entschlossener und besser vorbereitet, ihren Weg in die Dunkelheit fort. Nach wenigen Schritten erreichten sie eine weitere Kammer, die zu beiden Seiten je einen weiteren schmalen Gang aufwies. Etwa ab der Hälfte dieser Korridore fanden sich beiderseits ein halbes Dutzend Nischen in den Wänden, die zur Bestattung dienten. Sardan leuchtete beide Korridore mit der Laterne aus, doch hier war alles ruhig geblieben.

Kolas musterte derweil die Decke. Hier fehlte im Gestein ein rechteckiger Abschnitt der Decke, der von oben mit zwei bronzenen Türflügeln abgedeckt war.

„Wir befinden uns genau unter dem Altarraum der Kapelle. Hier werden die Särge der ehrwürdigen Verstorbenen durch den Boden der Kapelle herabgelassen und symbolisch dem Reich des Herrn überantwortet. Von da aus werden sie in die Vorkammer zur Vorbereitung gebracht, die eigentliche Beisetzung findet anschließend statt. Dies hier ist der älteste Teil der Krypta mit den frühesten Bestattungen.“

Er zeigt kurz mit seiner Waffe in beide Richtung der Korridore, bevor sich sein Blick wieder auf den Gang vor ihnen richtete.

Sardan wollte keine theologische Grundsatzdiskussion darüber vom Zaun brechen, wessen Reich die Verstorbenen nun wirklich überantwortet wurden, und beschränkte sich stattdessen auf eine Feststellung.

„Das erklärt, warum der Verfluchte die Verstorbenen aus den Alkoven hier noch nicht erweckt hat, sondern mit denen in der Vorkammer begonnen hat. Diese hier sind älter und daher üblicherweise schwerer zu erwecken. Wir sollten uns eilen und den Fingerzeig ausnutzen, dass die Macht des Verfluchten noch nicht ausreicht, Skelette zu erschaffen.“

Sardan stockte.

„Wie lange ist Bischof Melcher schon verblieben?“

Kolas verzog den Mundwinkel und hob eine Augenbraue, während er nachdachte. Unwillkürlich musste Sardan über diese eigentümliche Mimik lächeln, bevor der Cäsarianer mitteilte, dass es sich um etwa vier Jahre handeln musste.

<Vier Jahre. Warum regt sich der Verfluchte ausge-rechnet jetzt?> fragte sich Sardan langsam nickend. Er erklärte sich die Zeitspanne mit einer Eigenart des Fluches der Hexe, wonach dieser seine fürchterliche Wirkung erst entfalten würde, sobald alle so verfluchten den Tod gefunden hatten. Starb der Bischof, geschah nichts. Starb nun auch der Inquisitor, ereilte nunmehr beide der Fluch. Bei näherer Überlegung hielt Sardan dies für die wahrscheinlichste Erklärung und ließ Kolas an seiner Erkenntnis teilhaben.

Der Priester, der mit grimmiger Entschlossenheit bereits einige Schritte in Richtung der Grabkammer der Hohepriester unterwegs war, verlangsamte das Tempo. Er wandte sich kurz zu Sardan, nicht jedoch, ohne den Gang vor sich aus den Augen zu lassen.

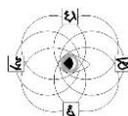
„Wir sollten hiernach Hohepriester Ordgar davon umgehend in Kenntnis setzen. Der Inquisitor, Wulfnoth, zog vor einigen Jahren mit seiner Entourage zu den Ungläubigen nach Norden. Ordgar wird wissen, wohin genau.“

Sardan musste dem Cäsarianer neidlos eine schnelle Auffassungsgabe und Lösungsstrategien anerkennen, während sich beide langsam weiter nach vorne vortasteten. Kolas erläuterte dann, was beide wohl in der Grablege der Hohepriester erwarten würde.

„Die Hohepriester werden stets in eigenen Kammern beigesetzt, die schließlich zugemauert und mit einer eigenen, gusseisernen Grabplatte versehen werden. Die Form wird dabei oft zerstört, Teile davon sind unter jenen, die einst unter dem Verstorbenen dienten, begehrte Reliquien.“

Kann der Hohepriester aus der Grabkammer heraus diese widerwärtige Erweckung durchführen oder muss er sich dazu zu den Leichnamen begeben?“

Sardan erkannte, dass dies die erste durch Kolas direkt an ihn gerichtete Frage war, die ausschließlich auf sein Fachgebiet abzielte. Insgeheim war er stolz darauf, dass der Cäsarianer die Expertise des Uhlumi-



ten anerkannte, wenn auch offenbar widerwillig und eher aus dem Grund, die Mission erfolgreich abzuschließen. Er schüttelte den Kopf.

„Nein, in diesem Stadium kann die Kreatur nur durch Berührung erwecken.“

„Dann muss die Kammer geöffnet sein. Haltet Euch aus seiner Reichweite heraus. Ich glaube, er muss ziemlich stark sein, um die Mauer zu durchbrechen.“

Grimmig richtete Kolas wieder seinen Blick nach vorne. Sie hatten nun die Treppe erreicht, die mit wenigen Stufen in die Tiefe führte. Sardan ging in die Hocke und leuchtete mit dem Schein der Lampe den Fuß der Treppe aus, konnte aber kaum etwas erkennen außer den Füßen massiver Kerzenständer oder Kohlebeckenständer sowie zeremoniellen, längst vertrockneten Kränzen und einigen daran befestigten Bändern.

Vorsichtig schlichen beide die Treppe hinunter, an den Rändern, wie Kolas empfohlen hatte. Sardan wollte nichts dem Zufall überlassen und entzündete nach und nach die Kerzen am Fuß der Treppe mit seiner Lampe. Deren schwaches Licht breitete sich langsam aus und enthüllte die größere Grabkammer, die vergleichsweise prunkvoll mit Grabbeigaben ausgestattet war. Zahlreiche Kerzenständer, Fahnen und Wimpel, Bischofsstäbe und Wappen fanden sich in unmittelbarer Nähe der einzelnen Grabkammern, von denen es ein halbes Dutzend bereits versiegelte und ebenso viele noch offene gab. Die Kammern waren halbkreisförmig um den Raum angelegt.

Stumm und mit missmutigem Gesichtsausdruck wies Kolas mit seiner Waffe auf die fünfte Kammer zu seiner Linken. Die Grabplatte lag leicht gebogen an der Seite eines in der Wand klaffenden Loches. Trümmerstücke und Mauersteine umsäumten den Eingang. Aufgrund seiner langjährigen Tätigkeit kannte sich Sardan etwas im Bereich der Architektur aus und erkannte, dass die Kammer von innen aufgebrochen wurde; eine Erkenntnis, die er Kolas nicht mitteilen musste, da dies beide ohnehin wussten. Die Bestätigung der bisherigen Vermutung gab der Angelegenheit jedoch eine Spur trauriger Gewissheit.

Sardan entzündete die letzten Kerzen und stellte dann seine Lampe ab, bevor er sein Schwert zog. Er überlegte noch kurz, seine Umhängetasche mit den restlichen Utensilien abzulegen, entschied sich aber dagegen. Bei einem schlecht platzierten Treffer könnte ihm sogar die Tasche schreckliche Wunden ersparen.

„Herr, verleihe deinen untertänigen Werkzeugen deine mächtigen Schwingen“, rief Kolas murmelnd den Segen Cäsars auf sich und seine Waffe herab, die wenige Augenblicke später mit gold-silbriger Macht erstrahlte. Der Priester nahm eine Haltung ein, die eher zum Angriff als zur Verteidigung geeignet war, und tastete sich Schritt für Schritt vorwärts, die offene Grabkammer fest im Blick. Offensichtlich wollte Kolas diese unangenehme und für ihn und seinen Orden peinliche Angelegenheit lieber früher als später erledigt wissen. Sardan folgte ihm, das Schwert leicht gesenkt.

Auch Sardan wollte, Kolas' Beispiel folgend, den Segen seines Herrn auf sich herab bitten. Den Priester und den vor ihnen liegenden Eingang nicht aus den Augen verlierend nahm er all seine Glaubensfestigkeit zusammen und murmelte langsam „Domine ad adiuvandum me festina. Benedicat nos omnipotens deus, Uhlume!“. Das Gehör des Priesters war gut, denn

selbst die leise gemurmelten Worte des Mönchs vernahm er offensichtlich. Anders konnte sich Sardan das – aus seiner Sicht – verächtlich klingende kurze Schnauben des Priesters jedenfalls nicht erklären. Wie dem auch sei, Sardan war überzeugt, dass das Wohlwollen Uhlums auf ihm und seiner Mission ruhte. Sicher etwas, wovon sogar Kolas profitieren konnte.

Gähnend lag die gewaltsam geöffnete Kammer vor den beiden Glaubenskämpfern, die bedrohliche Schwärze dahinter erlaubte nur einem kleinen Kegel des entzündeten Kerzenlichts, sie zu durchdringen. Kaum einen Schritt hinter der Öffnung lag die Kammer im Dunkeln. Kein Laut drang daraus hervor, außer den vortastenden Schritten und den krampfhaft gedämpften Atemgeräuschen des Priesters und des Mönchs war nichts zu hören. Sardan hörte, wie Kolas unwillkürlich die Luft anhielt, als er die Schwelle zu der Grabkammer übertrat und seine Waffe in das Dunkel dahinter reckte, um es zu erhellen. Der Mönch konnte nur einen flüchtigen Blick auf einen steinernen Sarkophag erhaschen, der in der Mitte der Kammer stand, umgeben von Kränzen und Kerzenständern. Der ehemals sicher detailverliebt verzierte Deckel lag zerbrochen daneben.

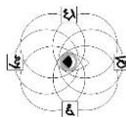
„Leer!“ entfuhr es Kolas erstaunt.

Ein leichtes Schaben zu seiner Linken – außerhalb der Kammer – ließ Sardan das Blut in den Adern gefrieren, als er mit vor Schreck aufgerissenen Augen den schweren Fehler erkannte, den beide begangen hatten. Doch es war bereits zu spät. Die Klinge, die sich tief in Sardans Seite bohrte, ließ ihm augenblicklich die Sinne schwinden.

Kolas riss die Waffe hoch und blockierte den Angriff, den der untote Hohepriester mit dem massiven Zeremonienstab auf ihn ausführte. Aus dem Augenwinkel sah er, wie der Mönch zu Boden sank, während ihm klappernd das Schwert aus der Hand glitt. Mit dem Rückschwung seiner Blockade zwang der Priester die Kreatur in die Defensive und verschaffte sich so den Freiraum, den er benötigte, um die Grabkammer zu verlassen und den tödlichen Kampf in der wesentlich größeren Vorkammer auszutragen.

Im Schein der Kerzen wirkte die ausgetrocknete Gestalt des Verblichenen umso grotesker. Seine weiten zeremoniellen Roben waren zwischenzeitlich an vielen Stellen stark verrottet und mit Leichensäften durchsetzt, verliehen ihm durch Wehen und Flattern aber eine massigere Gestalt, als die sterblichen Überreste eigentlich vermuten ließen. Am Fürchterlichsten war für Kolas jedoch der Anblick der ehemals anmutigen Gesichtszüge des toten Hohepriesters. Die Haut spannte sich aschfahl über den von der Mitra gekrönten Schädel, die tief in die Höhlen gesunkenen Augen waren nur als leichtes, violettes Glimmen durch die halb geschlossenen Lider erkennbar. Aus dem weit aufgerissenen Mund drang ein wütendes Zischen, als der Hohepriester zurückgedrängt wurde und mit Dolch und Bischofsstab erneut zum Angriff überging.

Einige Augenblicke lang tauschten die beiden ungleichen Gegner belanglose Hiebe aus, um sich zu positionieren. Als er schließlich die Mitte der Vorkammer und damit ausreichend Platz erreicht hatte, sah Kolas die Zeit gekommen, die Sache offensiv zu beenden. Der immer noch von Cäsars Macht erfüllte, gleißende Hammer schmetterte den Bischofsstab beiseite. Kolas nutzte den Rückschwung und die sich nun bietende Lücke in der Verteidigung und ließ den Hammerkopf



krachend in der Brust der untoten Kreatur niedergehen. Melcher verlor das Gleichgewicht und ging zischend rücklings in Grabgestecken und Kränzen nieder.

Triumphierend hob Kolas seine Waffe, um der Kreatur den letzten Streich zu geben. Dies war zwar einfacher, als er angenommen hatte, aber er wollte den Augenblick des Sieges auskosten. Er wusste zwar, dass die Kreatur vor ihm nicht Bischof Melcher war, dennoch sprach er respektvoll ein paar Segensworte aus.

„Ruhe sanft unter den Schwingen des...“

Weiter kam er nicht. Er merkte, wie seine Glieder ihm den Gehorsam verweigerten, selbst den Kiefer konnte er nicht bewegen, um seine Worte zu vollenden. Mit weit aufgerissenen Augen stand er da, die Waffe zum Schlag über den Kopf erhoben, auf den untoten Hohepriester herabblickend. Diese unheiligen Augen ... sie hatten Kolas vollständig in ihren Bann gebracht. Er war zu keiner Bewegung fähig, und sei sie noch so klein. Durch die schändliche Zauberkraft des Untoten musste er hilflos mit ansehen, wie sich der Verfluchte wieder aufrichtete. Schlaff hing der linke Arm an der Kreatur, deren Brustkorb beinahe vollständig zerschmettert war. Wenig hatte gefehlt, um die Wirbelsäule des Verfluchten zu brechen und Kolas beklagte innerlich dieses Schicksal. Da sie den massiven Bischofsstab nicht mehr halten konnte, schleppte sich die Kreatur schwer verletzt mit vor sich ausgestrecktem Dolch zu dem bewegungsunfähigen Priester. Ein Tropfen kalter Schweiß rann Kolas über eine Augenbraue, als der Untote mit der im Kerzenschein funkelnden Klinge auf seinen Hals zielte. Panik stieg in ihm auf. Nicht nur, dass er versagt hatte, nach ihm würden andere seines Ordens kommen und entweder gegenüber der mächtiger werdenden Kreatur gleichsam versagen oder sie endgültig vernichten, und ihn selbst wahrscheinlich als geistlosen Untoten zusammen mit ihr.

Erst das Kreischen des Wesens ließ die aufkeimende Panik abflauen. Nur Zentimeter von seinem Gesicht entfernt entglitt der Kreatur die Waffe, als sie sich krümmte und mit vor das Gesicht gehaltenen Klauen zu schützen versuchte. Der Bann war dadurch gebrochen und Kolas stolperte ein paar Schritte zurück. Ihm selbst fiel ebenfalls der immer schwerer werdende Kriegshammer, den er über den Kopf erhoben hatte, aus den Händen. Längst hatte die Waffe aufgehört zu leuchten. Keuchend rang er nach Luft und versuchte, die Situation zu erfassen.

Mit schmerzverzerrtem Gesicht und in die Seite gepresster Hand hatte sich Sardan durch die Grabbeigaben geschleppt und traktierte die Kreatur nun mit seinem Weihwassersprenger, den er aus seiner Tasche befreit hatte. Das geweihte Wasser hinterließ größer werdende Brandblasen auf der Haut des Wesens, das sich kreischend und zischend dagegen zu wehren versuchte, während es zurückwich. Doch Sardan setzte ihr entschlossen nach.

„Vade retro! Vade retro!“ intonierte Sardan wiederholt, zuerst mit brüchiger Stimme, dann immer kräftiger werdend. Ein weiterer Schwung mit dem Aspergill ließ von der sich auflösenden Haut der Kreatur Dämpfe aufsteigen und sorgte bereits für Brandgeruch in der Kammer. Kolas hatte sich zwischenzeitlich wieder gefangen und seinen Kriegshammer aufgehoben. Die zwei Schritte zum Verfluchten hatte er schnell überbrückt. Er war entschlossen, zu beenden, was sie begonnen hatten als er merkte, wie den schwer verletzten Sardan beinahe wieder die letzten, mobilisierten Kräfte verließen.

„Ruhe sanft!“ brüllte er beinahe, als er die Waffe erhob und niedersausen ließ. Die Kreatur war in gebückter Haltung zusammengesunkenen und hatte die Klauen

zur Abwehr erhoben, doch das hielt Kolas nicht auf. Der schwere Hammerkopf durchbrach die schwache Verteidigung und zerschmetterte die Stirn des Untoten problemlos. Mit einem letzten Röcheln fiel das Wesen zu Boden, die Mitra rutschte vom Schädel des einst stolzen Bischofs.

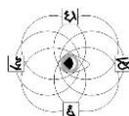
Einige Augenblicke herrschte Stille in der Kammer, nur unterbrochen von den schweren Atemzügen der beiden Glaubenskämpfer. Kolas hatte den Hammer-

kopf auf den Boden aufgesetzt und stütze sich auf den Stiel der Waffe, während er das zerstörte Wesen betrachtete. Dann schulterte er den Kriegshammer schwungvoll und trat auf den auf dem Boden knieenden Sardan zu, der immer noch eine Hand in seine Seite gepresst hatte. Das versilberte Aspergill lag tropfend neben ihm und funkelte sanft im Licht der flackernden Kerzen. Die unscheinbarste aller Waffen hatte zum Sieg über die dunkle Kreatur geführt.

Kolas reichte dem Uhlum-Mönch die Hand, um ihm auf die Beine zu helfen.

„Kommt! Weiht den Toten wieder. Dann suchen wir den Inquisitor.“

Sardan lächelte und ergriff den Unterarm des Cäsarpriesters. Die Jagd ging gerade erst los.



Dass das Geschehen auf Tanaris in nicht geringem Maße von den Cherubimen und ihren Helfershelfern auf der flachen Erde bestimmt wird, dürfte außer Frage stehen. Überall lauern sie, die falschen Propheten und Heilsverkünder, die Streiter im Namen des Herrn und die Prediger von Irrlehren und unsinnigen Dogmen. Wehe dem, der ihnen in die Hände fällt und nicht sofort den Namen des passenden Engels preist! Da wird bekehrt auf Thongmor komm raus, und wer nach Stunden ermüdenden „Verhörs“ immer noch frevelhafte, ketzerische Aussagen von sich gibt, der soll sich nicht wundern, wenn er vom Priester zur persona non grata erklärt wird und den Schädel eingeschlagen bekommt.

Bedingt durch die radikale Haltung der religiösen Fanatiker ist es kein Wunder, wenn sich die meisten Bewohner auf Tanaris irgendeinem Gott verschrieben haben, und sei es nur, um Ruhe vor den Priestern und Pilgern zu haben, die in Kirchen, Kapellen und Klöstern von der Kanzel das Gesetz Gottes verkünden.

- Tanaris, eine fantastische Welt (Religionen und Kulte)

Die Priester

Der Priester ist von den sieben verschiedenen Glaubenskämpfern auf Tanaris der bekannteste und der am häufigsten anzutreffende Charakter. Das liegt daran, dass es eben nicht nur die Charakterklasse „Priester“ gibt - also jenen Helden, der sich berufen fühlt, seinen Glauben in die Welt hinauszutragen - sondern auch den Priester-NSC; der klassische Mönch, Pfarrer und Pastor - also der, der in Klöstern, Kapellen und Kirchen sein Leben verbringt und einkehrenden Menschen erbauliche Geschichten seines Gottes und viele, viele ermüdende Predigten hält. Doch dieser Priester interessiert uns eigentlich weniger.

Es geht uns eben um den Priester als Helden; der in Abenteuern bedingungslos an jedem Ort für seine Religion eintritt und von seinem Glauben niemals - oder nur in den allerseltensten Fällen - abweicht. Diese absolute Hingabe an ihren Gott ermöglicht es ihnen, magische Kräfte zu nutzen, die ihnen - da sind sie sich absolut sicher - ihr Gott zukommen lässt. Diese göttlichen „Wunder“ könnte man natürlich einfach als „Magie“ bezeichnen - doch da würde einem jeder Priester aufs Dach steigen: für ihn sind diese Kräfte gottgegeben und sie würden bei einer Verfehlung des Priesters - auch wieder von Gott genommen. Auch aus diesem Grund halten sich die Priester genauestens an die Richtlinien ihres Ordens und sind immer bemüht, möglichst viele Menschen zu ihrem Glauben zu bekehren, um ihrem Gott keinen Anlass zur Klage zu geben.

Die Priester erhalten ihre „Befehle“ entweder von einem Hohepriester ihres Ordens oder sogar

- in besonderen Fällen - direkt von einem Jünger ihres Gottes. Sie können selbstverständlich in jeder ihrem Gott geweihten Behausung (Kloster, Kirche, etc.) kostenlos übernachten und bekommen täglich eine warme Mahlzeit gratis.

Sie werden allerdings nicht - wie der Ordenskrieger - mit Waffen und Gegenständen versorgt und das, obwohl sie alle ihre Gewinne während eines Abenteurers ausschließlich einem ihrer Klöster oder Kirchen spenden. Die magischen Gegenstände dürfen sie - in der Regel jedenfalls - behalten. Man will ja keinen ausbeuten, nicht wahr?...

Dem Verfasser liegt es fern zu beurteilen, welcher Gott denn nun die meisten Kräfte hat, er ist vielmehr der Auffassung, dass es mehr auf die Intensität des Glaubens und das innere Gefestigtsein ankommt als auf scheinheiliges, machtvolleres Auftreten, hinter dem nur eine leere Hülle steckt.

jene Priester sind es, die von ihrem Gott als erstes verlassen werden.

Umfassender über die Glaubenskämpfer (also auch über Ordenskrieger, Pilger, Herren über den träumenden Geist, Illusionisten, Diabolisten und Nekromanten) informiert die Bibliothek „Opus Dei“; die anerkannteste Forschungsstätte auf ganz Tanaris, in G'omth gelegen. Hier findet man Hunderte von Werken und Schriften zu allen Glaubensrichtungen.

Der Zutritt zu der Bibliothek wird in der Regel zwar nur den Religionskämpfern und Wissenschaftlern gewährt, doch wer die Möglichkeit eines Besuches hat, der sollte sie nutzen: kein Ort der Welt kann einen besser über die Religion auf Tanaris informieren. Wem diese großar-

Steckbrief

Mindestvoraussetzungen

KLUGHEIT und WEISHEIT = 18, AUSTRAHLUNG = 17

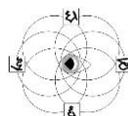
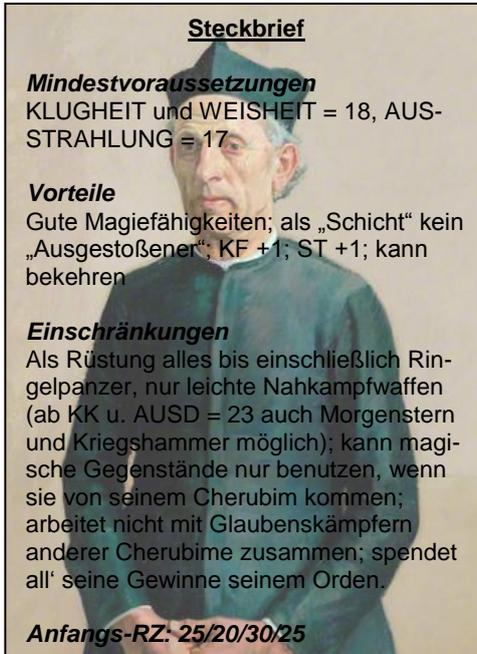
Vorteile

Gute Magiefähigkeiten; als „Schicht“ kein „Ausgestoßener“; KF +1; ST +1; kann bekehren

Einschränkungen

Als Rüstung alles bis einschließlich Ringelpanzer, nur leichte Nahkampfwaffen (ab KK u. AUSD = 23 auch Morgenstern und Kriegshammer möglich); kann magische Gegenstände nur benutzen, wenn sie von seinem Cherubim kommen; arbeitet nicht mit Glaubenskämpfern anderer Cherubime zusammen; spendet all' seine Gewinne seinem Orden.

Anfangs-RZ: 25/20/30/25



tige Quellensammlung jedoch verschlossen bleibt, dem bleibt immer noch ein kompaktes Handbuch, welches in kurzer, aber prägnanter Form über den Priester und seine religiöse Ausrichtung zu informieren weiß. Der Autor ist auf Tanaris berühmt-berüchtigt ob seiner gewag-

ten Thesen und Theorien; sein Werk sollte man jedoch gelesen haben: Geneu Mandervern: „Kleriker - Psychogramm eines Ideals“, 191 T.Z., Bantheus.



Die Fähigkeiten des Priesters im Spiel:

Die Zaubersprüche des Priesters finden Sie im Regelwerk unter Kapitel 8 „Die Zaubersprüche“ aufgelistet. Das heilige Symbol seines Gottes, ohne das ein Priester nicht zaubern kann (s.a. RW S.188), erhält er am Anfang seines „Lebens“ umsonst. Es empfiehlt sich im Übrigen, einige Zaubersprüche je nach ausgewähltem Götterglauben abzuändern. Wenn sich ein Spieler z.B. dazu entschlossen hat, der Priester der Verdammnis zu sein (auch wenn ich persönlich dies für das Zusammenspiel innerhalb der Gruppe nicht sehr sinnvoll finde), ist es natürlich Blödsinn, dass er Sprüche wie „Exorzismus“, „Heiliges Wort“, „Entdeckt Böses“ und ähnliches besitzt. Da scheint es dann sinnvoll, die Wirkung der Sprüche einfach umzudrehen („Entdeckt Gutes“) oder als findiger Master (und ein solcher sollte das Rollenspiel schon leiten) die Wirkung der Sprüche zu verändern. So könnte z.B. aus „Exorzismus“ eine Dämonenbeschwörung werden, bei der der Teufel in einen bestimmten Menschen hineinfährt. Hier ist wohl etwas Phantasie gefragt.

Die Fertigkeit „Bekehren“ beherrschen von den sieben Glaubenskämpfern der Priester (inkl. Uhlumpriester), der Ordenskrieger (inkl. Uhlum-Ordenskrieger) und der Pilger (der Rest bekehrt auf seine besondere Weise...).

Man sollte die Fertigkeit auf den Fertigkeitstabellen irgendwo hinzufügen, also eine neue Spalte anlegen. Sein Anfangswert beträgt 7. Jedes Mal, wenn er in eine neue WEP-Stufe kommt, darf man die Fertigkeit um 1 verbessern.

Einen Bekehrungsversuch darf man im Prinzip mit jedem durchführen, der nicht an den gleichen Engel glaubt wie der Glaubenscharakter.

Damit der Held jetzt nicht beim Besuch auf dem Wochenmarkt anfängt, die Marktfrauen zu bekehren, gelten folgende Einschränkungen:

- Halb- und nichtintelligente Monster sowie Tiere sind nicht zu bekehren.
- Ein Wesen, welches gerade den Helden attackieren will, ist nicht zu bekehren.
- Bei allen anderen Wesen wird vor Beginn des Bekehrungsversuches mit W4 gewürfelt, ob eine grundsätzliche Bereitschaft besteht, dem Helden mit seinen Argumenten überhaupt zuzuhören. Es gilt:

1	Jagt den Helden mit wüsten Beschimpfungen fort.
2	Ignoriert den Helden.
3	Nochmal würfeln
4	Zeigt Bereitschaft, dem Helden zuzuhören.

Die Dauer des Bekehrungsversuches liegt bei etwa 15 Minuten und läuft in Form eines Gesprächs zwischen dem Helden und seinem „Opfer“ ab (der Priester muss die Sprache des Opfers verstehen!). Je nach äußeren Umständen kann das Gespräch auch länger dauern – der Master entscheidet.

Im Verlauf des Gesprächs legt der Priester seine Bekehrungs-Probe ab; diese Probe sollte eigentlich nicht modifiziert werden (höchstens bei fanatischen Anhängern eines anderen Cherubims, den man bekehren möchte; in diesem Fall darf der Master die Probe mit einem Malus belegen).

Nach der gelungenen Bekehrungs-Probe des Priesters legt das Opfer zwei ST-Proben ab. Wenn beide misslingen, ist das Opfer bekehrt. Wenn nur eine Probe misslingt, so wird die gelungene Probe wiederholt. Gelingt sie erneut, so

ist der Bekehrungsversuch gescheitert. Misslingt sie jetzt, so ist der Versuch gelungen.

Scheitert der Bekehrungsversuch, so kann man es bei diesem Wesen nie wieder probieren (es sei denn, außergewöhnliche Umstände bzw. der Master erlauben es).

Für jeden Fertigkeitsschritt über 20 bei der Fertigkeit „Bekehren“ muss das Opfer jeweils 1 bei den beiden ST-Proben draufschlagen.

Sollte ein Wesen versteckte feindliche Absichten gegenüber dem Priester und seinen Freunden gehabt haben (wie gesagt: bei offener Feindschaft kann eh nicht bekehrt werden), so wird er diese Absichten im bekehrten Zustand natürlich fallenlassen und stattdessen seinen Glaubensgenossen mit Rat und Tat unterstützen (dabei sind Freunde des Priesters in der Regel inbegriffen).

Der Master muss aber das bekehrte Opfer nun nicht gleich so spielen, als wäre er einer der fanatischsten Anhänger des Engels überhaupt – dies wäre wohl ein wenig unrealistisch, da das Opfer gerade ein paar Minuten dieser Religion „angehört“. Dass der Bekehrte sich z.B. in einem Kampf für seinen Engel opfert; dies scheint doch ein wenig überzogen.

Der Priester erhält für jeden gelungenen Bekehrungsversuch 2W30 WEP.

Soweit das Regelwerk in seiner gewohnten Fassung...

Zusätzlich zu den im Regelwerk angegebenen Grundregeln sowie im Zauberbuch angegebenen Zaubersprüchen beherrschen alle Priester folgende Fähigkeit bzw. folgende Zauber:

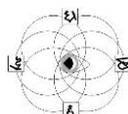
Segnung

Der Priester kann Weihwasser herstellen, Kruzifixe segnen und Holzplöcke weihen. Dafür muss er nach 1W8+4 ZE Konzentration eine gelungene KF-Probe ablegen. Die Bezauberung kostet 20 NMKP und 50 ZAP.

Weihwasser behält seine Wirkung etwa einen Mond. Es kann direkt aus der Phiole oder aus einem Aspergill (einem liturgischen Instrument) auf Gegner verspritzt werden. Eine Phiole Weihwasser, wie sie in der Basarliste aufgeführt ist, entspricht den o.a. Kosten und enthält genug geweihtes Wasser für vier solcher „Angriffe“. Diese wirken nach gelungener „Kampf mit Ersatzwaffen“-Probe (RW 6 m) gegen Untote, Dämonen, Teufel und Elementarwesen wie „SW gegen...“ und ignorieren den SF. Ein so zerstörter Untoter oder ein mit einer Phiole Weihwasser eingeriebener Verstorbener kann nicht ohne entsprechende Rituale zur Korruption durch Zauber der Diabolisten, Nekromanten, Totenbeschwörer und Dämonologen/Dämonenbeschwörer missbraucht werden.

Kruzifixe entfalten gegen die vorgenannten Kreaturen ihre Wirkung dergestalt, dass diese pro ZE eine TAK-Probe ablegen müssen, um sich dem Träger auf mehr als 6 m zu nähern. Nahkampfangriffe sind damit natürlich dann nicht möglich. Ist die Probe einmal gelungen, ist danach keine mehr notwendig. Der Träger muss das Kruzifix sichtbar in einer Hand halten, bestenfalls der Kreatur entgegenstrecken. Ein am Körper getragenes Kruzifix (z.B. an einer Halskette) reduziert den Radius auf 3 m. Die Segnung wirkt auf einem Kruzifix ebenfalls rund einen Mond.

Holzplöcke zu weihen stellt keine große Herausforderung für Priester dar. Mit den angegebenen Kosten kann ein Pries-



ter 10 Pflöcke weihen. Mit einer gelungenen „Kampf mit Ersatzwaffen“-Probe +2 (Ausweichen mit BE +2) wirken diese gegen Untote, Teufel und Dämonen wie „SW gegen...“, ignorieren den SF und wirken stets gegen eine Rüstungsklasse tiefer als angegeben. Es ist eine Kunst, die Holzpflocke auch noch mit einem Hammer im Kampf anzuwenden (Probe +8, BE zum Ausweichen), verursacht aber deutlich mehr Schaden gegen die widernatürlichen Kreaturen. Einfache Kampfanwendung verursacht W6+4 BSP mit KKB 0. Mit einem Hammer angewendet erhöht sich der Schaden auf 3W6+12 BSP mit KKB 2. Ein so mit Hammer und geweihtem Holzpflock angegriffenes Wesen der genannten Gattungen halbiert ab der folgenden Runde seinen AW/VW. Pro Holzpflock ist nur ein Treffer möglich; entfernt man den Pflock vom Opfer, werden auch die Mali aufgehoben (Verluste aber natürlich nicht geheilt). Auch die Segnung auf den Pflöcken wirkt einen Mond.

Umkehrung (5a)

ZP: 27 (P)

WEP: 20

ZAP: 15

BMKP: 20

WD: #

RW: /

Besonderheit: Sofort und ohne KF-Probe anwendbar. Folgespruch muss der umzukehrende Zauber sein.

RZ: /

Dieser simple Zauber erlaubt es dem Priester, die Wirkung eines nachfolgenden Zaubers umzukehren. Hierbei handelt es sich um das eingangs bei der Charakterbeschreibung erwähnte Verändern eines Zaubers, soweit er für die gespielte Priesterklasse nicht passend erscheint. Daher macht der Zauber natürlich auch nur Sinn, wenn der direkt folgende Zauber der umzukehrende ist.

Bei welchem Zauber es Sinn macht, die Wirkung von hell zu dunkel oder von dunkel zu hell umzukehren sei dem Feingefühl des Masters überlassen. Aus *Reinigen von Speise und Trank* durch Umkehrung ein *Verderben von Speise und Trank* zu machen dürfte problemlos in die Macht dieses Zaubers passen. Aus dem *Wahnsinn des Dankar* (PG sofort = 0) durch Umkehrung allerdings eine sofortige Heilung (PG = 200) machen zu wollen dürfte diesen Zauber an seine Grenze bringen.

Der göttliche Segen von Simon dem Abt (5b)

ZP: 30 (P)

WEP: 50

ZAP: 30 pro Wesen (I), 35 (II)

BMKP: 28

WD: 4 ZE + #

RW: 20 Meter

Besonderheit: Nur auf humanoide Verbündete des Priesters.

RZ: /

Dieses Gebet kann auf verschiedene Arten verwendet werden. Zum einen kann der Priester um einen allgemeinen Segen in einem bestimmten Bereich bitten, welcher dann einen Bonus verleiht (1), zum anderen kann der Priester sich selbst oder einem einzelnen Verbündeten einen bestimmten Segen verleihen, welcher die Natur seines Glaubens widerspiegelt (2). Die unterschiedlichen Kosten sind oben angegeben, WD und RW ändern sich nicht. Die WD steigt um 1 ZE je 5 WEP-Stufen des Zak, der Zauber verteuert sich dafür jedoch auch um +5 ZAP und +1 BMKP. Der Zak kann sich nicht dazu entscheiden, die WD zu verkürzen.

(1) Allgemeiner Segen.

- **Geschwindigkeit:** +3 auf GE & Laufen, +1 auf BE
- **Heilung:** Eine zusätzliche „Wunden behandeln“-Probe zum Regenerieren von VIP/KAP je zehn Stunden möglich

- **Kraft:** +3 auf AUSD, +100 B-KAP, +5% RZ 1+2 **oder** RZ 3+4
- **Macht:** +3 auf KK (beeinflusst auch KKB & BSP), +3 AW
- **Mut:** TAK +3, ST +3

Beliebig viele Verbündete können bezaubert werden, aber alle mit dem gleichen Segen. Es kann **immer nur ein Segen** gleichzeitig wirken. Bezauberte Werte erhöhen keine von ihnen beeinflussten Werte, es sei denn, es ist angegeben (wie bei KK).

(2) Glaubenssegne

Wendet der Priester den individuellen Segen bei einem einzelnen Verbündeten an, muss ihm nach der KF-Probe zusätzlich noch eine AUSS-Probe gelingen. Außerdem kann er den Zauber dann den Rest des Tages nicht mehr anwenden, unabhängig davon, ob die AUSS gelungen ist oder nicht. Auf sich selbst kann der Priester den Zauber natürlich mehrfach wenden.

- **Ashrarn:** erhält 6 ZE einen Bonus von 3 auf alle charismatischen Fähigkeiten; der Charakter wird so behandelt, als würde er mit der Schicht „Hochadel“ sein Charisma gegenüber der Schicht „Ausgestoßener“ ausspielen.
- **Cäsar:** ein Hammer (Streit-, Eisen-, Kriegshammer) wird 6 ZE lang so behandelt, als führe ihn sein Träger mit zusätzlichen +3 auf BSP/KKB. Gegen Untote, Teufel und Dämonen erhöht sich der Bonus auf +6.
- **Chuz:** erhält 6 ZE einen Bonus von 3 auf Taschendiebstahl, Schlösser öffnen, Geräuschloses Handeln, Überredungskunst und Verführungskunst; darf innerhalb dieser WD eine der Proben, falls sie misslingt, mit einem Bonus von W6 wiederholen; sie gilt dann nachträglich als gelungen.
- **Halphas:** der Priester erhält 6 ZE lang einen Bonus von 3 auf KF und wendet das günstigere Modell für die Berechnung der NMKP beim Zaubern an.
- **Hazel:** innerhalb von 6 ZE nach einer misslungenen ST-Probe, die über einen PG-Verlust entschieden hat, darf diese ohne Malus wiederholt werden. Gelingt sie, wird der PG-Verlust ignoriert. Misslingt sie, gilt der Verlust und die Probe kann nicht erneut wiederholt werden.
- **Thongmor:** 6 ZE lang unterliegt ein Bezauberter dem Berserkertum. Er erhält +3 ST, +1 KKB und +2 BSP sowie +1 auf der Treffertabelle, aber -1 AW und -2 VW. Er muss den nächsten Gegner angreifen, darf keine anderen Kampftaktiken als ggf. den Schädelspalter verwenden und darf sich weder zurückziehen noch den Kampf abbrechen.
- **Thyron:** erhält 6 ZE einen Bonus von 3 auf Schwimmen/Tauchen, Segeln, Menschenkenntnis sowie sämtliche Wildnisfertigkeiten (nicht Wahrnehmungsfertigkeiten!).
- **Uhlum:** 12 ZE immun gegen nichtmagische Furcht oder Panik sowie gegen (nichtmagische) Gifte und Krankheiten. Hiervon erfasst ist auch die TAK-Probe vor dem Kampf. Endet die WD vor Ende des Kampfes, muss diese nicht nachgeholt werden.

Der göttliche Schutz von Simon dem Abt (5b)

ZP: 30 (P)

WEP: 50

ZAP: 30 pro Wesen

BMKP: 40

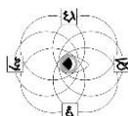
WD: 5 ZE

RW: 20 Meter

Besonderheit: AUSS des Zak muss höher sein als die TAK des Gegners. Nur auf humanoide Verbündete des Priesters.

RZ: /

Fällt der TAK-AUSS-Vergleich zu Gunsten des Zak aus, so darf er den Zauber auf beliebig viele Verbündete innerhalb der RW wirken (muss natürlich für jeden ZAP zahlen). Der



Schutzsegen wirkt auf Kreaturen und Personen, die den so geschützten Übles wollen, wie eine greifbare Aura.

Einem Angreifer muss eine TAK-Probe gelingen, die um die halbe Differenz des TAK-AUSS-Vergleichs erschwert wird (aufrunden), oder er darf das Ziel nicht angreifen und muss stattdessen ein anderes wählen. Wirkt auch gegen Untote, Dämonen, Elementare etc.

Die ewige Ruhe des hl. Franz von Suppé (4b)

ZP: 34 (P)

WEP: 100

ZAP: 100

BMKP: 40

WD: /

RW: Berühren

Besonderheit: Nur auf Tote oder Untote anwendbar. Das

Ritual dauert vor Ablegen der KF-Probe 10 Minuten.

RZ: 3

Der Priester verrichtet ein Gebet über einem Leichnam und stellt damit sicher, dass dessen Seele in Uhlums Reich gelangt. Dies immunisiert die Leiche gegen sämtliche Zauber der Diabolisten, Nekromanten und Totenbeschwörer, aber auch der Dämonologen (z.B. *Höllenausbruch*). Ein Nebeneffekt des Zaubers ist, dass der Priester hierbei auch definitiv feststellen kann, ob der scheinbar Verstorbene auch ein wirklich Verstorbener ist und nicht jemand, der unter einem wie auch immer gearteten Scheintod „leidet“.

Wenn sie Ziel sind, dann müssen Untote eine RZ 3 bestehen oder werden augenblicklich vernichtet. Der Priester muss das Ziel beim Zaubern berühren (weshalb Untote angesichts der Wirkzeit möglichst gebunden werden sollten...). Gegen das ganze untote Kroppzeug sicherlich reine Zeitverschwendung, doch gewähren insbesondere Priester des Uhlum den verhassten, widernatürlichen Untoten wie etwa Vampiren u.ä. damit gerne die letzte, ewige Ruhe.

Bevor die Faulen oder handwerklich Unbegabten mich wieder mit Fragen bestürmen: nein, gegen *Taheros Leichenbegräbnis* immunisiert der Zauber nicht. Zum Glück...

Xeribulos' Türschwelle des Todes (6b)

ZP: 36 (P)

WEP: 140

ZAP: 36 pro Meter

BMKP: 45

WD: bis zum Sonnenaufgang

RW: #

Besonderheit: Bei höheren Untoten wird die RZ nicht von der AUSS modifiziert.

RZ: 3

Ursprünglich ein Zauber, der von einem umtriebigen Uhlumpriester entwickelt wurde, der sich aber bald so großer Beliebtheit erfreute, dass ihn die Uhlumiten – um Rechtsstreitigkeiten vor dem Gerichtshof in G'omth zuvor zu kommen – allen Gottesdienern zugänglich machten. Warum auch nicht, trägt er doch in der Mehrzahl aller Fälle dazu bei, widernatürliche Untote wirksam anzugehen.

Der Priester zieht eine bis zu 5 m lange Linie auf dem Boden, während er zu Uhlum betet (nur orthodoxe Glaubenskämpfer verneinen die Rolle Uhlums als Totengott, zumeist verweigern sich insbesondere Cäsarianer dieser allgemeingültigen Auffassung). Jedem Untoten, der die Linie überqueren will, muss eine RZ-Probe Nr. 3 gelingen. Höhere Untote legen die RZ-Probe unmodifiziert ab. Kontrollierte Untote dürfen den RZ-Wert des sie Kontrollierenden nutzen.

Die Linie behält ihre Macht bis zum nächsten Sonnenaufgang und jeder Untote hat nur einen Versuch, sie zu überqueren. Wenn die Linie keinen geschlossenen Kreis ergibt, können Untote um sie herumlaufen, weshalb die Linie meist entweder als Ring oder in einem Durchgang gezogen wird. Alle Türen und Fenster eines Hauses jedoch entsprechend zu sichern dürfte teuer werden.

Welleran Irsais Täuschung der Untoten (5b)

ZP: 40 (P)

WEP: 200

ZAP: 40 pro Person, dann 15 pro ZE

BMKP: 45

WD: 10 ZE

RW: Berühren

Besonderheit: /

RZ: 4

Der Zak und/oder eine (!) weitere Person werden für die Sinne von Untoten unsichtbar, sofern diesen keine RZ gelingt. Für alle anderen Belange sind die Bezauberten weiterhin sichtbar, nur dass Untote eben nicht auf sie reagieren.

Ist ein Nexus in der Nähe, der die Untoten kontrolliert (z.B. ein Diabolist, ein Totenbeschwörer, ein untoter Champion oder ein Vampir), so steht diesen eine KL-Probe zu, sofern dem Nexus die RZ gelungen ist. Misslingt die KL-Probe oder misslingt bereits dessen RZ, so unterliegen auch diese dem Zauber.

Man hat schon Totenbeschwörer gesehen, die sich die Haare rauften, weil ihre Untoten die Eindringlinge partout nicht erkennen konnten.

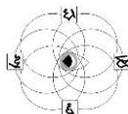
Noch ein Wort zum Thema „widernatürliche Untote“. Untoter ist nicht gleich Untoter, die Welt ist voll von lebenden Toten, die in keiner religiösen Verbindung zu Uhlum stehen. Grundsätzlich betrachten Anhänger Uhlums alle Untoten, die nicht von Uhlumgläubigen beschworen wurden, als widernatürlich. Die meisten Diabolisten, Nekromanten, Uhlumpriester etc. sehen zumindest über Magier u.ä. hinweg, die in einem Kampf kurzzeitig die Untoten eines nicht sanktionierten Beschwörers unter Kontrolle hatten. So generös sind jedoch nicht alle. Die fanatisch Uhlumgläubige Splittergruppe namens „Orden des Bahrtuchs“ beispielsweise macht jedoch auch hier keine Unterschiede. Da ihrer Ansicht nach außer Uhlum selbst und der Schwarzen Witwe niemand Untote ins Felde ziehen lassen sollte, machen diese Fanatiker nicht einmal vor Diabolisten halt. Nun ja...

Will man beurteilen, wie die Vertreter der einzelnen Cherubime mit dem „gewöhnlichen“ Volk umgehen, muss man zuerst feststellen, was sich der einzelne Priester, Pilger o.ä. selbst für eine Bedeutung zuzmisst. Da dies von Engel zu Engel variiert, kommen wir also nicht drumherum, dies für jeden der Acht zu tun.

Der Ashrarnpriester

Da wäre beispielsweise Ashrarn zu nennen. Ashrarn ist als Herr der Nacht wohl jedem ein Begriff. Umso mehr verwundert es, dass die Priester Ashrarns nur wenige sind, die umherreisen um den ihrer Meinung nach rechten Glauben unter das Volk zu bringen. Meistens trifft man die Priester des Herrn der Nacht in Klöstern und Tempeln an, in denen sie ein gottgefälliges Leben führen. Versorgt werden sie von den Bauern und Handwerkern in der näheren Umgebung.

Die Priesterschaft Ashrarns scheint in der Region ihres Tempels eine große Akzeptanz zu besitzen. Über mangelnden Nachwuchs müssen



sie sich jedenfalls nicht beklagen, denn gerne bringen die Leute aus der Umgebung ihre Kinder zur weiteren Ausbildung in den Tempel, auf dass ihr Sprössling etwas lernt und außerdem genug zu essen hat. Denn es ist, wie bereits erwähnt, so, dass der Tempel einen Teil der Ernte für sich beansprucht. Soll man denn von heiligen Männern erwarten, dass sie auf den Feldern arbeiten? Das Landvolk ist jedenfalls nicht dieser Meinung und gibt gerne.

Soweit trifft alles Gesagte jedoch auch für die Priester der anderen Sieben zu und wäre keine Besonderheit. Aber was passieren kann, wenn der Herr der Dämonen zürnt, haben bestimmt schon viele Dörfer miterlebt, die dem Klerus Ashrarns die nötigen Abgaben verweigerten. Ich verweise nur auf die wirklich dramatischen Missernten im Lande Lethon, die mit Sicherheit kein Zufall waren, sondern der Zorn eines Gottes. Oder wie würden Sie erklären, dass auf der einen Seite des Gidroh das Korn in vollen Ähren stand, während auf der anderen Seite die Felder verdorrten?

Viele sind der Meinung, dass dies genau die Strategie ist, die ein Cherubim nicht wählen sollte, aber lassen wir theologische Grundsatzdiskussionen. Fest steht nur, dass Ashrarn seinen Anhängern nach ihrem Tod großen Glanz verspricht. Und tatsächlich haben sich schon viele Anhänger von Lord Zwietracht (wie er auch genannt wird) auf Geheiß ihres Abtes, der eine „Botschaft von Oben“ (oder „Unten“, je nach der Perspektive des Betrachters) erhalten hatte, selber oder gegenseitig gerichtet, um in den Genuss der Glorie zu kommen, die darauf folgen soll. Es ist aber auch bekannt geworden, dass Ashrarn den Klerus eben dieses Tempels schlicht und ergreifend loswerden wollte und zu diesem Zweck den Abt auf eine Art beeinflusste, die ihm und seinem Gefolge ein unerwartetes Erwachen in den Armen Uhlums garantierte.

Genau das kennzeichnet den Herrn der Nacht; gerne ist er bereit, Unheil zu stiften, und mit Freude sieht er es, wenn sich ehemalige Freunde gegenseitig töten, wenn er es persönlich so arrangiert hat. Und genau so sind auch seine Kleriker. Loyalität anderen gegenüber scheint ihnen fremd zu sein, und dementersprechend ist auch die Resonanz auf die Anwesenheit eines Glaubensverkünders dieses Engels in einer Gruppe. Man vertraut ihm nur recht selten, und nur die wenigsten drehen ihm den Rücken zu.

Zad Khomis Verfinsterung des Himmels (☿)

ZP: 31 (P, nur Ashrarn)

WEP: 60

ZAP: 45, dann 40 pro Stunde

Besonderheit: Ausnahme für Folgespruch-Regel

Dieser Zauber ist zumeist essentiell für die Dämonenbeschwörung, wengleich der Ashrarnpriester kein klassi-

scher Beschwörer ist (der Dämonologe wurde in Ausgabe #4 der SMC vorgestellt). Nichtsdestotrotz muss auch der Priester bei Beschwörungszaubern für Dämonen empfindliche Mali auf seine AUSS-Probe hinnehmen, wenn ein Dämon in eine sonnendurchflutete Umgebung beschworen werden soll.

Dieser Zauber stellt eine Ausnahme zur Folgespruch-Regel dar: Der Zak kann die Verfinsterung wirken, einen Beschwörungszauber für Dämonen wirken und anschließend trotzdem die WD für die Verfinsterung verlängern. Ashrarn gewährt dieses Schlupfloch, um seine sonnenempfindlichen Schöpfungen zu schützen. Wirkt der Zak einen anderen Zauber als eine Dämonenbeschwörung oder wirkt er anschließend weitere Zauber, deren WD er verlängern möchte, greift die Folgespruch-Regel unverzüglich.

Siehe ansonsten Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Siebenschläfers Traumbotschaft (5a)

ZP: 32 (P, nur Ashrarn)

WEP: 70

ZAP: 30

BMKP: 25

WD: /

RW: /

Besonderheit: Eine AUSS-Probe muss gelingen.

RZ: /

Der Priester erscheint in den Träumen eines Charakters und überbringt eine Botschaft, die nicht länger als 30 Sekunden ist. Er muss den Empfänger der Botschaft schon einmal getroffen haben. Sie müssen beide dieselbe Sprachen sprechen und der Empfänger muss beim Wirken des Zaubers schlafen.

Kedev Wunns Reigen des Ashrarn (4a)

ZP: 33 (P, nur Ashrarn)

WEP: 90

ZAP: 60 pro Wesen

BMKP: 50

WD: #

RW: Nahkampf

Besonderheit: Keine ZE Konzentration und KF-Probe nötig.

WEP-Stufe des Zak muss höher sein als die des Opfers.

RZ wird nicht durch AUSS beeinflusst, sinkt aber pro WEP-Stufe des Zak um 1%.

RZ: 3

Der Priester bläst eine violett leuchtende Wolke aus seiner Handfläche auf maximal drei lebendige Gegner, die sich ihm Nahkampf mit ihm befinden. Das Ziel wird daraufhin von angenehmen, den Geist vernebelnden Gefühlen erfüllt. In jeder ZE, in der das Opfer danach handeln will, muss ihm zunächst eine RZ-Probe Nr. 3 gelingen, oder es steht nur herum, lächelt blöde und verzichtet in dieser Runde auf alle Aktivitäten (inkl. zaubern, verteidigen...!). Nur Opfer, die in drei ZE aufeinanderfolgende RZ-Proben bestehen, können den Effekt überwinden.

Der eine oder andere würde auf ewig eine dämlich lächelnde Masse menschlicher Gestalt bleiben, wenn der Priester dem in seiner Gnade nicht ein Ende bereiten würde.

Pater Haberlandts Verhinderung unvorhergesehener Baumaßnahmen (5b)

ZP: 34 (P, nur Ashrarn und Chuz)

WEP: 100

ZAP: 70

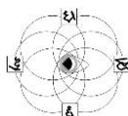
BMKP: 30

WD: 1 Woche

RW: Berührung

Besonderheit: Ein Kraut wird verwendet.

RZ: /



Der Erfinder dieses Spruches war einst ein rühriger Priester im Kult von Morvem. Zwar gelang es ihm, unter hohem persönlichem und körperlichem Einsatz massiv für Spendengelder für den Tempelbau zu sorgen, allerdings wurde ein Großteil der Spenden wieder dadurch aufgebraucht, dass es Haberlandt ebenso gelang, die aus seinen Fürbitten stammenden Konsequenzen als Tempelmündel anzumelden. Nachdem er nicht weniger als das achtzehnte Mündel zum Tempel brachte, wollte der Hohepriester des Kultes der Sache einen Riegel vorgeschoben wissen. Aber welcher Chuzpriester kann so arbeiten? Also ersann er diesen Zauber, der sich bei den (Über-)Zeugungsarbeiten der Ashrarn- und Chuzpriester nach wie vor hoher Beliebtheit erfreut. Die merkwürdige Bezeichnung des Zaubers rührt daher, dass Haberlandts Tempelmündel allesamt aus dem Konto für unvorhergesehene Baumaßnahmen während der Errichtung des Tempels verköstigt wurden und somit aus den offiziellen Zahlen verschwanden, um unangenehme Fragen zu vermeiden.

Auf sich selbst oder ein anderes Wesen angewendet sorgt der Zauber dafür, dass dieses eine Woche lang keine Nachkommen zeugen kann. Bei den Damen der Schöpfung ist Anwendung des Zaubers nur insofern möglich, dass diese alle drei Wochen für eine Woche aussetzen müssen, um der Natur ihren Lauf zu lassen.

Jenn-Ays Maske der Leidenschaft (5b)

ZP: 35 (P, nur Ashrarn)

WEP: 120

ZAP: 70

BMKP: 45

WD: #

RW: Berührung

Besonderheit: WEP-Stufe des Zak muss höher sein als die des Opfers.

RZ: 3

Das Wesen, das der Priester berührt, wird gründlich verändert, während ein violetter Schimmer über seine Haut tanzt, Erregung auslöst und die Lust intensiviert. Dieser Zauber hat mehrere verschiedene Wirkungen.

Erstens hebt der Zauber alle Folgen von Völlerei, Trunkenheit und Schlafmangel auf. Zweitens entfernt er alle körperlichen Anzeichen von Verletzungen und Missbrauch, wobei Verletzungen jedoch nur oberflächlich verschwinden, statt wirklich geheilt zu werden. Zu guter Letzt gewährt er dem Ziel einen Bonus von +3 auf AUSS und alle davon betroffenen Fertigkeiten. Allerdings wirkt der Bezauberte immer irgendwie abwesend und als würde er Umstehende zwar wahrnehmen, aber „durch sie hindurch“ sehen.

Die WD beträgt ZP-Stufe des Priesters / 10 (abrunden) Stunden.



Larry Hills ungünstiger Beweis (4b)

ZP: 36 (P, nur Ashrarn)

WEP: 140

ZAP: #

BMKP: 50

WD: /

RW: 5 Meter

Besonderheit: /

RZ: 4

Manchmal sollte man als Ashrarnpriester nicht mit einigen Sachen angetroffen werden. Larry Hill erfuhr dies regelmäßig am eigenen Leibe, dass er mit kompromittierenden Gegenständen erwischt wurde, zumeist auch noch in der Nähe des Tatortes. Deswegen wurde er alsbald ein Meister des Verschwindenlassens.

Der Zak kann einen oder mehrere Gegenstände für kurze Zeit verschwinden lassen, die zusammen nicht mehr wiegen dürfen als seine WEISX100 gr. Je 100 gr zahlt der Zak 6 ZAP. Magische Gegenstände können maximal für WEISx25 gr bezaubert werden. Gegenständen, die nicht dem Zak gehören, steht die RZ ihres Eigentümers zu. Die Gegenstände verschwinden für einen gewissen Zeitraum in einem ätheralen Zwischenreich, auf das niemand Zugriff hat, der nicht weiß, wo er suchen muss. Die Gegenstände können dort eine Zeit von 1 Stunde + 15 Minuten je WEIS-Punkt größer 24 verbringen. Der Zak kann die WD nicht steuern, es wird stets das Maximum verwendet. Danach tauchen die Gegenstände wieder da auf, von wo aus sie verbannt wurden, sei es die Hand des Zak, dessen Rucksack oder – Vorsicht! – derselbe feste Ort.

Beispiel: Ein Zak mit WEIS 28 kann 2.800 gr an Gegenständen für 2 Stunden zum Preis von 168 ZAP verschwinden lassen.

Aufgrund der Unsicherheit im Zusammenhang mit ätheralen Ebenen besteht eine 3%-Chance pro Gegenstand, dass dieser dort verloren geht. Ein schöner Ausblick auf kommende Abenteuer.

Larry Hills Arbeit im Schatten (4b)

ZP: 37 (P, nur Ashrarn)

WEP: 150

ZAP: 25 (Kerze), 45 (Laterne), 65 (Fackel / Kohlebecken)

BMKP: 35

WD: /

RW: 50 Meter

Besonderheit: Wirkt nicht bei magischem Feuer

RZ: /

Larry Hill, Meister der verschlagenen Aktivitäten, hat auch diesen äußerst nützlichen Zauber für die zwielichtliebenden Ashrarnpriester ersonnen.

Nichtmagische Feuerquellen, die jeweils nicht größer sein dürfen als eine Fackel oder ein Feuer in einem typischen Kohlebecken (nicht aber ein Lagerfeuer), kann der Priester mit diesem Zauber problemlos löschen. Aufmerksame Beobachter können schwarze Rauchfahnen entdecken, die schattenhaft auf die Lichtquelle zu kriechen und diese ersticken. Der Zak kann beliebig viele der o.a. Lichtquellen kombinieren, solange er über ZAP verfügt (z.B. zwei Kerzen, drei Fackeln und ein Kohlebecken für günstige 310 ZAP).

Natürlich hindert niemand Umstehende daran, die gelöschten Lichtquellen normal wieder entzünden, allerdings benötigen sie dafür W12+2 ZE länger als normal.

Korian von Carlions schattenhaftes Reittier (6a)

ZP: 39 (P, nur Ashrarn)

WEP: 180

ZAP: 85, dann 30+# pro Stunde

BMKP: 45

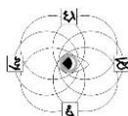
WD: 2 Stunden

RW: /

Besonderheit: eine AUSS-Probe muss gelingen.

RZ: /

Obwohl Korian von Carlion wohl als einer der legendärsten Beschwörer seiner Zeit gilt, ist von ihm kaum etwas überliefert. Dieser Zauber ist zumindest ein vager Hinweis darauf,



dass Korian großer Fan der Schattenwelten, vielleicht sogar von Ashrarns Lehren selbst war.

Der Zak beschwört mit diesem Zauber ein dämonisches Reittier, das aus Rauch und Schatten zu bestehen scheint. Nur der Zak kann das Reittier nutzen. Er darf keinen Mitreiter haben und das Reittier kann nur tragen, was der Zak auch selbst trägt (und von der Traglast her auch tragen darf).

Der Zak kann das herbeigerufene Reittier maximal (ZP-Stufe ÷ 5) Stunden aufrechterhalten. Verschwindet während der WD eine etwa vorher beschworene *Verfinsterung des Himmels*, so muss dem ZAK zusätzlich zu den Kosten pro Stunde je eine weitere AUSS-Probe +3 gelingen.

Durchschnittliche dämonische Reittiere haben folgende Kampfwerte:

TAK = 25 / **AUSS** = 25 / **SF-TYP** = LR / **SF** = 6 / **BE** = 12 / **IW** = 61 / **WDG** = LSK / **AW** = 15, 4 / **VW** = 10, 4 / **2. VW** = 11 / **KAP** = 1250 (+390) / **KK** = 20 / **KKB** = 5 / **BSP** = 1W8+7 / **VIP** = 300 / **INS** = 20 / **ST** = 22 / **RZ** = 30, 35, 50, 60 / **KEP-Stärke** = 2

Bes.: Kämpfen mit Helm 1

Kontrolle: ohne direkten Kontakt mit dem Zak verschwindet das Reittier. Stirbt der Zak, verschwindet das Reittier ebenfalls.

Dämonisch: Alle Zauber, die gegen Dämonen wirken, wirken gegen das Reittier ebenfalls. Es gilt als niederer Dämon. Ein dämonisches Reittier erhöht die am Tag mögliche Strecke sowie die Geschwindigkeit des Reiters von normal ca. 70 km bei 8,5 km/h, 8 h pro Tag auf ca. 100 km bei 12,5 km/h, 8 h am Tag. In vollem Galopp kann das dämonische Reittier 57-69 km/h erreichen (im Vergleich zu 40-48 km/h für ein durchschnittliches Reitpferd). Dabei kann das Reittier binnen 8 h maximal 1 h insgesamt in vollem Galopp verbringen. Für jede weitere Stunde erhöhen sich die fortlaufenden ZAP-Kosten um 20 (d.h. für die zweite Stunde 50 ZAP, die dritte Stunde 70 ZAP usw.). Spätestens in der neunten Stunde muss eine Stunde in Trab zurückgefallen werden.

Der Cäsarpriester

Verlassen wir nun die Vertreter des Herrn der Zwietracht und widmen uns der Klugheit. Cäsars Priester sowie seine Pilger zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass man sie schon von weitem an ihrem sie ständig begleitenden Zeichen, dem geflügelten Kriegshammer, erkennen kann.

Es ist mitnichten so, dass Cäsar-Gläubige die besten Kämpfer mit dem Hammer wären. Er gilt nur als etwas Besonderes; ein Zeichen, in dem sich die Kraft des Engels manifestiert hat. Denn auch wenn nur die wenigsten unter ihnen diesen Gegenstand auch als Waffe benutzen können, eindrucksvoll ist es schon. Vor allem, wenn sich dann der vermeintliche Schlächter, der einem aus der Ferne entgegenkommt, als durchaus friedfertig erweist und einem philosophischen Gespräch nicht abgeneigt ist.

Wehe aber, wenn seine Reden nicht fruchten oder er gar auf Gegenthesen trifft. Dann ist es sehr schnell aus mit dem friedlichen Gespräch und sein Zorn ist fürchterlich. Das äußert sich dann oft so, dass er schlicht und ergreifend die Gruppe der Reisenden zu töten versucht, denn seiner Meinung nach haben Wesen, die augen-

Die Pfaffen necke keiner, weil sie unversöhnlich sind.

– August Graf von Platen-Hallermünde

Wahrheit nicht erblicken können oder wollen, ein weiteres Leben einfach nicht verdient.

Die große Ausnahme bilden nur die Glaubenskämpfer eines anderen Engels, denen der Cäsarpriester begegnet. Diese sind dann meist Opfer eines an Exorzismus erinnernden Bekehrungsversuches. Sollte auch dieser nicht fruchten, ist es mit seiner Selbstbeherrschung vorbei, und er fängt an zu wüten. Dass das nicht immer erfolgreich ist, sieht man im Cäsartempel von Lobotan, denn dort befindet sich eine große Zahl von Stein- und Metalltafeln, die allesamt an die heldenhaften Taten der im heiligen Einsatz gefallenen Gottesdiener erinnern.

Recht konsequent gehen die Cäsarpriester im Kampf zur Sache. Es ist zwar nicht so, dass sie besonders streitlustig wären, aber ein einmal begonnener Konflikt wird nicht eher aufgegeben, bis entweder einer der Kontrahenten von der Meinung des anderen überzeugt oder eben nicht mehr fähig ist, auf seinen Beinen zu stehen. Wie lautet ein weiser Spruch des Abtes des Cäsartempels in Armingstein? „Beim Hämmern fallen Knochen.“ Dass damit sicherlich nicht die fahlen Würfel des Diabolisten gemeint sein können, dürfte wohl jedem klar sein.

Dass sie den Konflikt nicht suchen, dürfte an der Idee Cäsars liegen, dass die Menschheit ohne die Acht glücklicher wäre. Dass die Priester dieser Überzeugung nicht allzu viel Bedeutung beimessen, liegt eindeutig am Vorbild des Gottes selbst, der da verkünden ließ, „dass ich natürlich nur bereit bin, auf meinen Einfluss auf Tanaris zu verzichten, wenn die anderen Engel es mir gleichtun. Solange dies aber nicht der Fall sein wird, sehe ich mich gezwungen, alle Wesen, die da leben, auf den richtigen Weg zu bringen“. Dass der richtige Weg natürlich der von seinem Klerus verteidigte ist, versteht sich dann von selbst. So viel zu den Glaubenskämpfern Cäsars.

Cäsars Hammer des Zorns (4b)

ZP: 33 (P, nur Cäsar)

WEP: 90

ZAP: 50 pro Wesen

BMKP: 35

WD: 4 ZE

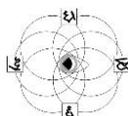
RW: 15 Meter

Besonderheit: nur auf humanoide Verbündete des Priesters, die einen beliebigen Hammer im Nahkampf verwenden. Zusätzliche KF-Probe pro Bezaubertem. Kein Folgespruch möglich.

RZ: /

Cäsars Macht erfüllt die Waffe des Priesters (und ggf. die seiner Verbündeten innerhalb der RW), bei der es sich um einen beliebigen Hammer handeln muss. Der Hammer zählt als magischer Kriegshammer, der seinen Ausgangs-KKB verdoppelt. Der Hammer wird so behandelt, als könne ihn der Priester abzugsfrei führen.

Beispiel: Ein Priester mit KK 19 wendet den Zauber auf seinen Streithammer an. Dieser wird nun als Kriegshammer behandelt, den der Zak trotzdem abzugsfrei führen kann. Der Hammer hat KKB = 10, durch die KK des Priesters erhöht sich dies nun auf KKB = 12.





Cäsars Rüstung der Rechtschaffenheit (1)

ZP: 33 (P, nur Cäsar)
WEP: 90
ZAP: 50 pro Wesen
BMKP: 35
WD: 4 ZE
RW: Berühren
Besonderheit: Zusätzliche KF-Probe pro Bezaubertem. Kein Folgespruch möglich.
RZ: /

Eine mächtige Aura umhüllt den Priester und seine Verbündeten. Diese bewirkt, dass seine Rüstung wie ein Schuppenpanzer mit Helm 3 (Topfhelm) und SF = 10 behandelt wird. Gegen Untote, Dämonen und Teufel wird die Rüstung wie ein Plattenpanzer mit SF = 20 behandelt.

Beispiel: Der Priester wird von einem Untoten sowie von dessen Beschwörer im Nahkampf angegriffen. Der Treffer des Beschwörers wird auf der Treffertabelle „... gegen Schuppenpanzer“ abgehandelt, es wird SF 10 von den BSP abgezogen. Der Untote trifft jedoch ebenfalls, dieser Treffer wird auf der Treffertabelle „... gegen Plattenpanzer“ abgehandelt, es wird SF 20 von den BSP abgezogen.

Le'dan Nisseks Pfeilfluch (4a)

ZP: 38 (P, nur Cäsar)
WEP: 170
ZAP: 75
BMKP: 45
WD: 4 ZE
RW: 100 Meter
Besonderheit: /
RZ: 4

Zwar ist ein Fluch an sich eine recht harte Bezeichnung für einen Zauber aus dem Lager Cäsars, doch warum um den heißen Brei herumreden? Mit diesem Zauber wird der Cäsarpriester zu einem harten Unterstützer seiner fernkampflastigen Kameraden. Misslingt die RZ des Opfers, so zieht es Pfeile nahezu magisch an. Ohne, dass sich an der tatsächlichen Distanzklasse etwas ändert (der Schütze muss also immer noch in der Lage sein, die entsprechende Distanz auch schießen zu können), gilt das Opfer während der WD zur Berechnung des Malus als zwei Zielgrößen größer. Gelingt die RZ, senkt sich dies auf eine Zielgröße herab. Dabei ist es egal, aus welcher Quelle das Opfer während der WD anvisiert wird.

Beispiel: Ein mittelgroßes Opfer in 70 Metern Entfernung zum Kurzbogenschützen wurde bezaubert. Weite DK, middle

re ZG = +8. Die RZ misslingt, das Opfer ist nun in der weiten DK, aber sehr großes Ziel = +6.

Bruder Jeans rachsüchtige Wut (5a)

ZP: 40 (P, nur Cäsar)
WEP: 200
ZAP: 60
BMKP: 50
WD: 2+1W4 ZE
RW: /
Besonderheit: Kein Folgespruch möglich.
RZ: /

Die Gebete des Priesters erfüllen ihn mit unbändiger Wut und Hass auf seine Feinde. Er darf jeden misslungenen AW pro ZE einmal wiederholen. Solange er rachsüchtiger Wut unterliegt, muss er stets den nächsten Gegner im Nahkampf angreifen, darf keine optionalen Kampfregeln anwenden und sich weder zurückziehen noch willentlich fliehen. Führt er einen Hammer, erhält dieser BSP +2 und KKB +1.

Außerdem unterliegt der Priester der Regel „hat immer die Initiative im Kampf“ (Ausnahme gegen Hasardeur (es gilt die Initiativreihenfolge) und Schwertmeister (hier hat der Schwertmeister die Initiative)).

Da er sich so in seinem rechtschaffenen Zorn an seinen Feinden abarbeitet, verraucht dieser stets in unterschiedlicher Zeit. Daher ist die WD hier zufällig angegeben.

Aranidas Schutz vor Dämonen (I) (6b)

ZP: 43 (P, nur Cäsar)
WEP: 240
ZAP: 65, dann 25 pro ZE
BMKP: 50
WD: 4 ZE
RW: 10 Meter
Besonderheit: /
RZ: /

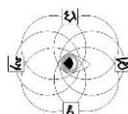
Mit diesem Zauber erschafft der Zak eine Zone, die niedere Dämonen nicht betreten können. Auch das Zaubern oder Schießen in die Zone hinein ist ihnen nicht möglich. Dieser Zauber hat keinen Einfluss auf höhere Dämonen. Die Zone bewegt sich nicht mit dem Zak.

Höhere Dämonen können versuchen, die Zone zu zerstören. Dafür benötigen sie lediglich eine magische Waffe, die sie wie gegen unbewegte Ziele führen dürfen. Der „Schaden“ wird auf der Tabelle „... gegen Plattenpanzer“ ermittelt, es wird ausschließlich der notierte KAP-Schaden herangezogen und von den ZAP des Zak abgezogen, zusätzlich zu den Folgekosten pro ZE. Sinken die ZAP des Zak hierdurch auf 0, endet der Zauber automatisch (es sei denn, die 4 ZE Grund-WD sind noch nicht vergangen).

Der Chuzpriester

Ganz anders stellen sich da die Priester von Chuz dar. Zwar sagen viele, dass der Chuzpriester nicht berechenbar sei (was durchaus stimmen mag), aber dennoch finden seine Tempel bei der Bevölkerung großen Zuspruch. Schon oft kam es vor, dass jemand seinem unbescholtenen Nachbarn begegnete, der gerade dabei war, inständig bei Chuz um die Vergebung seiner Sünden zu bitten und sich dabei der Hilfe einer wunderschönen Chuzpriesterin bediente, die er im Tempel „rein zufällig“ getroffen hatte.

In den Chuztempeln ist halt immer was los, und man sollte nicht vergessen, dass die Gottesdienstordnung von Dakis'me Desa persönlich stammt, einem der wohl beliebtesten Priester seines Engels, der leider die meiste Zeit seines



Lebens in Klausur verbrachte, aber doch ganz neue, andersartige und für seine Zeit (655 AZ.) erstaunlich fortschrittliche Gedanken hatte.

Der heute „mächtigste“ Sitz des Chuzklerus, der Orden in Morvem, ist ein sehr gutes Beispiel dafür, dass der Glaube an den Gott des Wahnsinns und Lasters aber auch seine Schattenseiten hat. Zwar nehmen weder die Priester der zahlreichen Chuztempel noch der Monarch in Morvem größeren Einfluss auf das religiöse Verhalten der Bürger, doch man sollte bei aller Hingabe nicht vergessen, dass der vorherrschende Götterglaube die Menschen zu absonderlichem Verhalten getrieben hat. Oder ist es die perfekteste Huldigung an seinen Gott, den ein Chuzpriester tätigen kann, indem er einen ganzen Landstrich unter die Herrschaft des Wahnsinns stellt?

Wie dem auch sei: geht es um Sachen oder Taten, die für gewöhnlich moralisch verwerflich beurteilt werden, so ist der Chuzpriester der richtige Mann. Zum Thema religiöses Verhalten der Chuzpriester(innen) schweige ich mich besser aus, weil ich schätze, dass ich damit die sittlichen Gefühle einiger Leser verletzen würde. Aber soviel sei angemerkt: Wenn der Chuzpriester sagt: „Choose your side!“, ist es mehr als wahrscheinlich, dass er damit oben oder unten meint. Es gerät aber leider in Vergessenheit, dass mit den Lastern nicht nur die Freuden der Weisamkeit gemeint sind. Auch Orgien innerhalb einer kleinen Heldengruppe oder gar einer großen Menschenmenge werden immer wieder gerne gesehen (sie kommen jedoch nur äußerst selten vor).

Um das Wesen eines Chuzpriesters völlig ergründen zu können, muss man halt selber komplett dem Wahnsinn verfallen sein oder sollte zumindest die Werke von Küsstrid Spinack gelesen haben, einem Chuz-Ordenskrieger, der zur Zeitenwende lebte und vehement das Recht des Menschen auf Spaß forderte. Seine öffentliche Hinrichtung vor dem großen Halphastempel in Sybaris war damals dann auch tatsächlich ein Spaß für Groß und Klein. Gerechterweise nahm er aber ein paar vermeintlich unschuldige Scharfrichter auf eine bis heute ungeklärte Weise mit sich, denn die fünf Henkersgesellen wurden alle innerhalb eines Mondes verrückt und richteten sich selbst.

Ein Priester des Chuz auf Reisen versucht meistens, den Mitreisenden seine Philosophie ein wenig näher bringen zu wollen, indem er sie schlicht und ergreifend dazu anhält, unmoralischer oder gar lästerlich zu handeln. Er ist nicht der Held mit der Waffe, aber man sollte nie unterschätzen, dass jemand, der so perfide denkt, wie es der Chuzpriester tut, meist leichtes Spiel mit unangenehmen Begegnungen hat. Es ist halt auch für einen kahlköpfigen Ork etwas Schönes, wenn er endlich einmal ernstgenommen wird. Zumindest versteht der Chuzpriester perfekt, wie man ein solches Wesen

in Sicherheit wiegt, um es dann hinter-

rücks ermorden zu können.

Hüte dich vor lachenden Wirten und weinenden Pfaffen!

– Gnaeus Julius Agricola

In dem Zusammenhang spricht man in den Kreisen des offiziellen Klerus auch von der sogenannten Technik der Cemd 'kadar, mit der man, soviel sei gesagt, ein lebendes Wesen soweit beeinflussen kann, dass es nur noch wolene Socken trägt und versucht, jede Art des Konfliktes mittels verbaler Auseinandersetzung zu klären, was bekanntlich weder in dieser noch in einer vergangenen oder zukünftigen Welt funktionieren kann. Aber egal; Hauptsache, der Priester des Wahnsinns konnte sich ein wenig über jene winselnde Kreatur amüsieren...

Zeks Auge für Profit (5b)

ZP: 32 (P, nur Chuz)

WEP: 70

ZAP: 80

BMKP: 25

WD: 2+W4 ZE

RW: 10 m

Besonderheit: /

RZ: /

Der Priester betet zu Chuz, damit er ihm bei der Einschätzung von Angeboten und bei Preisverhandlungen, Verführungen oder bei kleineren Gaunereien hilft. Der Priester oder ein bezauberter Charakter erhalten während der WD einen Bonus von 6 auf alle Proben bei **einer** der folgenden Fertigkeiten: Handeln, Taschendiebstahl, Überredungs- oder Verführungskunst oder Glücksspiel.

Ist hierbei unter welchen Umständen auch immer die Wert-Würfel-Differenz wichtig, so wird diese – zum Vor- oder Nachteil des Bezauberten! – mit 1,5 multipliziert. Der Priester muss die Anwendung des Gebets ansagen, bevor der Master eine Probe verlangt. Die Einschätzung einer solchen Situation sollte man durchaus verlangen können...

Pater Haberlands Verhinderung unvorhergesehener

Baumaßnahmen (5b)

ZP: 34 (P, nur Ashram und Chuz)

WEP: 100

ZAP: 70

BMKP: 30

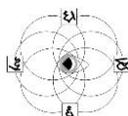
WD: 1 Woche

RW: Berührung

Besonderheit: Ein Kraut wird verwendet.

RZ: /

Der Erfinder dieses Spruches war einst ein rühriger Priester im Kult von Morvem. Zwar gelang es ihm, unter hohem persönlichem und körperlichem Einsatz massiv für Spendengelder für den Tempelbau zu sorgen, allerdings wurde ein Großteil der Spenden wieder dadurch aufgebraucht, dass es Haberlandt ebenso gelang, die aus seinen Fürbitten stammenden Konsequenzen als Tempelmündel anzumelden. Nachdem er nicht weniger als das achtzehnte Mündel zum Tempel brachte, wollte der Hohepriester des Kultes der Sache einen Riegel vorgeschoben wissen. Aber welcher Chuzpriester kann so arbeiten? Also ersann er diesen Zauber, der sich bei den (Über-)Zeugungsarbeiten der Ashram- und Chuzpriester nach wie vor hoher Beliebtheit erfreut. Die merkwürdige Bezeichnung des Zaubers rührt daher, dass Haberlandts Tempelmündel allesamt aus dem Konto für unvorhergesehene Baumaßnahmen während der Errichtung des Tempels verköstigt wurden und somit aus den offiziellen Zahlen verschwanden, um unangenehme Fragen zu vermeiden.



Auf sich selbst oder ein anderes Wesen angewendet sorgt der Zauber dafür, dass dieses eine Woche lang keine Nachkommen zeugen kann. Bei den Damen der Schöpfung ist Anwendung des Zaubers nur insofern möglich, dass diese alle drei Wochen für eine Woche aussetzen müssen, um der Natur ihren Lauf zu lassen.

Das unauffällige Gesicht des Jonathan (5a)

ZP: 34 (P, nur Chuz)
WEP: 100
ZAP: 50
BMKP: 28
WD: 1 Stunde
RW: /
Besonderheit: /
RZ: 3

Dieser Zauber ist die Alltagsversion des nicht fassbaren Gesichts des Wahnsinnsgottes Chuz. Durch das Intonieren der Gebete macht es der Priester den Leuten schwerer, sich an Details seines Äußeren zu erinnern. Jedem Wesen, das ihm während der WD begegnet (und das der Zak nicht explizit ausgenommen hat; keine Kostenersparnis dadurch!), muss eine RZ-Probe gelingen, damit es sich an mehr als zwei Details seines Aussehens erinnert. Diese Details kann ein Opfer beschreiben und der Priester kann beim Zaubern festlegen, welche beiden Details an ihm denkwürdig sein sollen.

Viele Nutzer dieses Zaubers tragen auffällige, eigenwillige Hüte und Mäntel oder etwas vergleichbares, das sich mit Leichtigkeit entfernen und verstecken lässt. Somit ist es Priestern des Chuz möglich, Reputation zu erlangen, ohne ihre Identität zu verraten.

Larry Hills ungünstiger Beweis (II) (4b)

ZP: 36 (P, nur Chuz)
WEP: 140
ZAP: #
BMKP: 50
WD: /
RW: #
Besonderheit: /
RZ: 4

Als bald, nachdem Larry Hill seinen Wunderzauber hat patentieren lassen, erkannten findige Chuzpriester das Potential des Zaubers und beanspruchten ihn gleichsam für sich. Vor Gericht setzten sie das mit einer fragwürdigen Regelungslücke durch und auch der Umstand, dass sämtliche Geschworenen und Richter wie in Trance erschienen, trug nicht gerade zur Entspannung der Ashram-Fraktion bei. Wie dem auch sei, bis die Revision bearbeitet wird, werden sicher noch etliche Jahre ins Land gehen, und so lange werden die Chuzpriester vom bisherigen Urteil profitieren, wenn der Zauber auch etwas anders wirkt:

Der Zak kann einen oder mehrere Gegenstände für kurze Zeit verschwinden lassen, die zusammen nicht mehr wiegen dürfen als seine WEISx100 gr. Je 100 gr zahlt der Zak 7 ZAP. Die Gegenstände verschwinden für einen gewissen Zeitraum in einem ätheralen Zwischenreich, auf das niemand Zugriff hat, der nicht weiß, wo er suchen muss. Die Gegenstände verbringen dort eine Zeit, die sich aus der nachfolgend aufgeführten Tabelle (und teilweise den PG des Zak) ergibt:

1	1W10 + (PG ÷ 10) Minuten
2-5	3W30 + (PG ÷ 10) Minuten
6-10	1W10 Stunden
11-17	1W10 + 1W4 Stunden
18-21	1W4 Tage
22-25	1W8 Tage

26-29	1W30 Tage
30	1W20 + (200 - PG) Tage

Der Zak kann die WD nicht steuern. Danach tauchen die Gegenstände wieder da auf, von wo aus sie verbannt wurden, sei es die Hand des Zak, dessen Rucksack oder – Vorsicht! – derselbe feste Ort. Bei magischen Gegenständen muss eine RZ Nr. 4 gelingen.

Beispiel: Ein Zak mit WEIS 28 und PG 137 kann 2.800 gr an Gegenständen zum Preis von 196 ZAP verschwinden lassen. Er ermittelt eine 5 auf der Tabelle, erzielt mit 3W30 57 und addiert (137/10 =) 14 PG. Die Gegenstände sind 71 Minuten verschwunden.

Larry Hills Arbeit im Schatten (4b)

ZP: 37 (P, nur Chuz)
WEP: 150
ZAP: 25 (Kerze), 45 (Laterne), 65 (Fackel / Kohlebecken)
BMKP: 35
WD: /
RW: 30 Meter
Besonderheit: Wirkt nicht bei magischem Feuer, #
RZ: /

Auch über diesen Zauber des verschlagenen Larry Hill schwelt derzeit ein komplizierter Rechtsstreit zwischen Ashrarniten und Chuzisten.

Der Zauber funktioniert wie beim Ashrarnpriester beschrieben, mit Ausnahme dessen, dass innerhalb von W4+3 ZE eine moralisch fragwürdige Aktivität des Chuzpriesters folgen muss, sei es ein Diebstahl, ein Einbruch oder eine vorbereitende Aktivität dafür (z.B. eine Probe auf Geräuschloses Handeln, um vorgenannte Aktionen vorzubereiten). Auch typische Chuz-Zauber sind abgedeckt. Zumeist wird die Aktivität mittels einer Fertigungsprobe oder KF-Probe abgehandelt. Gelingt dies dem Zak nicht innerhalb der – vom Master geheim ermittelten – Zeit, so entflammen die eben mühsam und teuer gelöschten Lichtquellen binnen einer ZE wieder. Beachte, dass die RW beim Zauber für den Chuzpriester deutlicher geringer ausfällt.

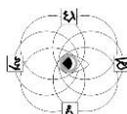
Baff Tinnens guter Riecher (5a)

ZP: 37 (P, nur Chuz)
WEP: 150
ZAP: 50 + 15 pro km²
BMKP: 42
WD: 1 Stunde
RW: #
Besonderheit: /
RZ: /

Chuz führt den Priester zur günstigsten Quelle für eine bestimmte Ware. Wenn er das Gebet intoniert, stellt der Priester die geographische Lage fest sowie die Ware, die er sucht, wie viel er davon sucht und in welcher Qualität. Dies teilt er dem Master mit. Sollte das Gesuchte nicht verfügbar sein, so erfährt der Priester dies. Sollte es keine ungewöhnlichen Umstände geben, so wird die günstigste Quelle 90% des üblichen Preises verlangen, doch bei seltenen und sehr seltenen (vielleicht sogar illegalen) Gütern führt Chuz den Priester vielleicht nur zur einzigen Quelle und der Verkäufer kann dennoch verlangen, was ihm angemessen erscheint. Leider ist es dem Zak hierbei nicht mehr vergönnt, (ohne Einsatz von Magie) um den Preis zu feilschen. Eine Form von alles oder nichts.

Auf diese Art und Weise kann der Priester sehr viel Zeit für die Suche sparen; gelangt er jedoch mittels dieses Zaubers zum Anbieter einer bestimmten Ware, so zeigt die Anwendung von *Mariannes Macht der Bedürfnisse* (Zauber des Hohepriesters) keine Wirkung auf den Verkäufer.

Der Zauber wirkt nur innerhalb bebauter Ortslage (z.B. Stadt sowie umliegende Dörfer) und größere Menschenansammlungen (z.B. Karawanen ab 10 Personen). Damit blei-



ben beispielsweise natürliche Quellen ausdrücklich außen vor.

Larry Hills täuschende Tarnung (5a)

ZP: 42 (P, nur Chuz)
WEP: 230
ZAP: 55, dann 35 je ZE
BMKP: 50
WD: W8+4 ZE
RW: /
Besonderheit: /
RZ: 3

Augenblick, ein Zauber des Meisters der Täuschung, Larry Hill, der nicht den Ashrampriestern zusteht? Falls der geneigte Leser ebenso verwirrt ist wie der Zaubergerichtshof zu G'omth, so dürfte sich ihm langsam erschließen, warum die Urteile so lange auf sich warten lassen. Larry Hill, am Ende ein Doppelagent unter den Priestern? Denn von einem späteren Seitenwechsel ist nichts bekannt. Nichtsdestotrotz **der** Zauber, der Larry schlussendlich berichtigt gemacht hat.

Dieser kleine Illusionszauber erlaubt es dem Zak, (beinahe) jedwede Handlung – sofern sie gewaltfrei ist - vorzunehmen, während er für jene, deren RZ mislungen ist, so wirkt, als würde er etwas vollkommen anderes machen. Der Zak erscheint so, dass er denselben Platz wie zuvor und wie seine „Illusion“ einnimmt und dabei in augenscheinlich unverfänglichen und unschuldigen Aktivitäten verharrt. Beispielsweise könnte der Zak einen Taschendiebstahl begehen, während alle Umstehenden (deren RZ mislungen ist...) ihn dabei sehen würden, wie er unschuldig vor sich hin pfeift oder in belanglose Konversation verstrickt ist. Das Opfer des Zak könnte sich dessen durchaus bewusst werden, dass es gerade bestohlen wird, wird jedoch (bei misslungener RZ, Herrgott...) den Zak nicht in flagranti erwischen könnten.

Dieser Zauber verleiht dem Chuzpriester ungeahnte Möglichkeiten. Eine misslungene RZ verleiht Umstehenden üblicherweise nicht die Möglichkeit, die Illusion zu durchschauen, aber wenn der Zak aufmerksam beobachtet wird, so erlaubt dies dem Beobachter unter Umständen (die der Master bewertet), eine WEIS-Probe gegen halben Wert abzulegen und die RZ (inkl. evtl. Malus) zu wiederholen.

Die WD des Zaubers ist ständig zufällig und so könnte die Verlängerung für den Zak zu einer richtig teuren Angelegenheit werden. Üblicherweise spürt der Zak, wie lange die WD wirkt. Sollten es aber besondere (!) Umstände erfordern, muss dem Zak vorher die vom Master geheim gewürfelte Probe auf Übersinnliche Wahrnehmung gelingen, um festzustellen, dass seine kostbare Illusion soeben geendet hat, während er seine neugierigen Fingerchen noch in den Taschen des Fürsten vergräbt.

Die üblichen Zauber (*Sidolins Durchblick*, *Jaramons Klarheit*) helfen hiergegen. Für die Belange des letztgenannten Gegenzaubers gilt der Chuzpriester als Illusionist! So ganz kann man die Kultzugehörigkeit doch nicht verleugnen.

Der Halphaspriester

„Der Halphaspriester an sich ist dumm und ungeschickt.“ Wenn man davon absieht, dass jede Pauschalisierung sowieso der Wahrheit abträglich ist, so gilt das besonders für dieses Zitat. Sicherlich war Branko Z., Hohepriester am Thyrontempel in Thuy, ein gelehrter Mann, doch ist seine Subjektivität hier besonders auffällig und realitätsverfehlend.

Niemand kann ernsthaft behaupten, die Glaubenskämpfer des Herrn der Weisheit seien

dumm.
Gerade bei ihnen stehen Wissen

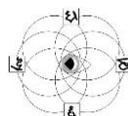
Du wirst Chuz' Würfel klappern hören.
 - Sprichwort dafür, sich auf eine riskante Sache einzulassen.

und Geist im Vordergrund, ihr stetes Eifern zur Erlangung größtmöglicher Weisheit ist sprichwörtlich und verständlich. Da die meisten unter ihnen dabei zumindest nicht völlig erfolglos sind, ist ihr Handeln, ihr Umgang mit Anderen, sowie ihre gesamte Einstellung mehr intellektueller Art. Einem verbalen Streit, den sie oft für sich entscheiden, gehen sie niemals aus dem Weg. Gleichermaßen sind sie bemüht, moralische Richtlinien aufzuzeigen und dem Sterblichen dessen eigene Kleinheit vor Augen zu führen. Dass dies mit einer Glorifizierung der Größe Halphas' einhergeht, ist legitim und üblich.

Ihr sprachliches Geschick, welches ihnen erlaubt, auf intelligente Weise zu sticheln und Anderen Seitenhiebe beizubringen, macht sie bei den anderen Glaubenskämpfern natürlich so beliebt wie ein ordentlicher Schnupfen, wohl auch, weil viele ihrer "Kollegen" (so werden andere Glaubenskämpfer gerne von Halphas-Priestern mit hintergründigem Lächeln genannt) den Wortkaskaden nicht gewachsen sind.

Nun sollten sich solche Querulanten an und für sich mit ein paar gezielten Nackenschlägen ruhigstellen lassen. Leider (!?) blasse Theorie: Kaum ein Halphaspriester, bestimmt aber kein Ordenskrieger, der nicht mit Faust und Waffe ebenso gut umgehen könnte wie mit seinem Mundwerk. Die These der eigenen Unverwundbarkeit wird zwar gerne verbreitet, wird dadurch aber nicht wahrer. Sie resultiert aus den guten Waffenfähigkeiten der Priester, die man einem Mann des Geistes nicht so ohne weiteres zugetraut hätte. Deswegen betrachtet auch jeder, der sich mit einem erfahrenen Halphas-Priester angelegt hat, die Behauptung der Ungeschicklichkeit (siehe Zitat) als widerlegt. Dazu kommt eine erschreckende Akribie, mit der der Widersacher dann zerlegt wird. Wer es wirklich geschafft hat, einen Halphaspriester so zu verärgern, dass es zum Kampf kommt, kann sicher sein, dass nur einer von beiden die Stätte der Zusammenkunft wieder verlassen wird. Die meisten Halphaspriester sind mit Sicherheit keine Raufbolde, doch wenn sie etwas stört und kein Reden hilft, dann sind auch sie mit Eifer bei der Sache.

Wie bei allen anderen Glaubenskämpfern hat ihr Engagement manchmal schon etwas Paranoides. So sind sie in der Lage, tage- und nächtelang eine Diskussion zu führen, deren Sinn auch einem durchaus intelligenten Wesen nach längerem Nachdenken nicht klar wird. Ganz absurd wird es dann, wenn solche Diskussionen Todesopfer fordern. Der eine weiß nicht, warum er starb, der andere hat seinen Gesprächspartner verloren. Man erzählt sich schon von Streitgesprächen, an denen Halphaspriester beteiligt waren, die vier Wiederbelebungen überdauerten, ohne zu einer Entscheidung zu gelangen. Ob das wohl die richtige Art ist, den



Sterblichen dieser Welt den wahren Glauben näherzubringen?

Ansonsten ist ihr Auftreten aber eher unauffällig und bescheiden, ganz im Sinne ihres Herrn („Wem nützt schon Aufsehen und Aufregung wenn nicht dem eigenen Tod?“ - angeblicher Spruch des Halphas). Natürlich verzichten sie nicht auf standesgemäße, allseits erkennbare Kleidung, doch sind sie für freundliche Zurückhaltung bekannt.

Ihre ruhige Art ist denn auch sehr hilfreich im Umgang mit der Bevölkerung, denn jene weiß, dass sie nicht viel zu befürchten hat (man erinnere sich nur an die makabren Launen der Uhlumpriester). Andererseits weiß man aber auch um ihre Kampfkraft und Zaubermacht, so dass man sie mit vorsichtiger Ehrerbietung behandelt. Außerdem besteht kein Anlass, es sich mit jemandem zu verscherzen, der in der Regel hilfreich und bemüht in Erscheinung tritt, wobei aber anzumerken ist, dass man einen Halphaspriester nur in Notfällen bitten sollte. Besser ist es abzuwarten und zu hoffen, dass er von sich aus handelt.

Die Bevölkerung weiß: Einen Halphaspriester zu nerven, kann böse Konsequenzen haben. Immerhin aber ist ihm Willkür ziemlich fremd und auch derbe Späße auf Kosten der Bevölkerung gehen ihm ab. Das kann man nicht von jedem Glaubenskämpfer behaupten. Sicherlich sind schon gewisse Überreaktionen passiert (so führte einst ein Haar in der Suppe zur Niederbrennung eines gesamten Dorfes), doch Weisheit und daraus resultierende Beherrschung hält diese Ausfallquote erfreulich niedrig. Auch das ist bei anderen Glaubenskämpfern anders.

Halphas' Hinwendung der Tapferkeit (5b)

ZP: 36 (P, nur Halphas)

WEP: 140

ZAP: 45 pro Wesen

BMKP: 35

WD: 1 Kampf

RW: 20 Meter

Besonderheit: Zusätzliche AUSS-Probe pro bezaubertem Wesen, das nicht Halphas-Gläubig ist

RZ: /

Die schallenden Gebete des Priesters erfüllen die Verbündeten Halphas' mit der Hinwendung seiner tapfersten Ordenskrieger. Alle Wesen innerhalb der RW, für die der Priester ZAP bezahlt (und für die ihm eine AUSS-Probe gelingt, sofern sie keine Halphasgläubigen sind) brauchen gegen Wesen der Finsternis (Untote, Dämonen, Teufel) keine TAK-Probe abzulegen. Sie gilt als gelungen und kann auch im Verlauf des Kampfes nicht aufgehoben werden (z.B. durch Panik-Zauber). Außerdem wird der Priester (nur er!) behandelt, als habe er für den AUSS-TAK-Vergleich AUSS = 30.

Klarstellung: Zahlt der Priester 45 ZAP, so ist er von dem Zauber betroffen. Für jedes weitere Wesen innerhalb der RW, das betroffen sein soll, zahlt der Priester wie gehabt je 45 ZAP.

Frédars Rückkehr der natürlichen Ordnung (6b)

ZP: 39 (P, nur Halphas)

WEP: 180

ZAP: #

BMKP: #

WD: /

RW: 20 Meter

Besonderheit: Keine ZE Konzentration nötig; #

RZ: /

Bruder Frédar zählt unter Halphasanhängern als jemand, der seine Gegner lieber subtil behindert als brachial zerstört. Dieser Zauber ist ein Beispiel dafür.

Der Zak hebt damit augenblicklich den von einem anderen Zak beschworenen Zonenzauber (also Zauber der Kategorie 6.b) bis einschließlich ZP-Stufe 40 auf. Ziel sind keine Zauber, die „Gegenstände“ herbeirufen (wie z.B. *Anduraks Netz*, *Hastads Eiswand*), sondern tatsächlich nur Zonen (wie z.B. *Phineas' Schweigen der Hämmer*). Der Zak muss hierfür die Nettokosten x1,5 entrichten, die der zaubernde Zak gezahlt hat.

Zonenzauber über ZP-Stufe 40 kann der Zak nur vernichten, wenn seine WEP-Stufe höher ist als die des zaubernden Zak.

Ausgenommen von der Wirkung sind weiterhin Zauber, bei denen spezifisch erwähnt ist, wie sie zu kontern sind (z.B. *Galadriels ewiges Licht*). Nicht hierunter zählen Hitze- und Kältezone, da sich diese zwar gegenseitig, aber nicht ausschließlich gegenseitig aufheben.

Brennende Sonne der Ordnung (3)

ZP: 40 (P, nur Halphas)

WEP: 200

ZAP: 150

BMKP: 45

WD: /

RW: 20 Meter

Besonderheit: Zusätzliche KF-Probe für Wesen, die angenommen werden sollen

RZ: 3

Halphas beantwortet die Gebete des Priesters mit Flammen der Vergeltung. Im Umkreis von 20 m um den Priester herum erleiden alle Lebewesen einen Treffer „Schwert gegen...“ mit 3W30 BSP, KKB = 0. Trefferauswirkungen wie Knochenbrüche und Abtrennung von Gliedmaßen werden ignoriert, ebenso wie direkt tödliche Trefferergebnisse (hier wird das nächstniedrigere Ergebnis herangezogen). Es werden keine fortlaufenden Verluste verursacht. Für Wesen, die nicht betroffen werden sollen, muss der Priester vorher eine zusätzliche KF-Probe ablegen. Die ZAP-Kosten reduzieren sich nicht.

Die Ziele können gem. den geltenden Regeln in Brand geraten (vgl. *Hastads Feuerwand*). Zudem müssen Opfer eine RZ-Probe Nr. 3 schaffen, sofern ihnen eine INS-Probe +10 misslingt, da sie ansonsten halb geblendet werden aufgrund der plötzlichen grellen Flammen und für 1 ZE als paralysiert gelten. Bei Misslingen erleiden Opfer durch die Blendung für 4 ZE einen Malus von +3 auf AW und VW.

Den angegebenen Schaden erleiden sie unabhängig davon, ob die RZ-Probe gelingt oder nicht.

Die geistige Kälte des Frédar (4a)

ZP: 45 (H, M, P, nur Halphas)

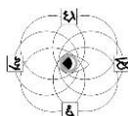
WEP: 270 (H, M, P)

ZAP: 175 (H), 200 (M, P)

BMKP: 71

WD: /

RW: 10 Meter



Einer der größten Kriegerorden des Halphas ist der **Orden von Schwert und Waage**, dessen Mitglieder sich als rechten Arm der Justiz verstehen. Die Aufgabe des Ordens besteht im Schutz der Tempel und Würdenträger des Halphas. Seine Mitglieder bewachen auch gelegentlich Gefangene vor dem Urteil oder bieten Gerichten bei besonders aufsehenerregenden Prozessen zusätzliche Sicherheit. Obschon es merkwürdig anmuten mag, dass sich eher Vertreter des Halphas dieser Aufgabe berufen fühlen als Glaubenskrieger des Thyron, so ist dies doch recht offensichtlich begründet. Wo die Glaubenskämpfer Thyrons an sich eher als ausführende Hand dem Weg des Schwertes folgen, um ohne Umschweife Gerechtigkeit zu üben (die Richter Thyrons sind wohl dahingehend eine rühmliche Ausnahme), stellen die Ordensleute von Schwert und Waage die defensive Front während des eigentlichen Prozesses der Urteilsfindung dar. Ohne Weisheit kann es kein gerechtes Urteil geben, und dieses Dogma verteidigen sie vehement. Sie sind darüber hinaus jedoch auch mehr als nur Wächter und verstehen es, das Schwert der Gerechtigkeit auch militant zu führen. Nicht selten wird die Durchsetzung eines Urteils einem Halphaser als Gerichtsstreiter überlassen.

Besonderheit: Nur auf Zak

RZ: 3

Die magische Energie des Opfers wird gegen es selbst verwendet. Grundsätzlich verliert das Opfer bei misslungener RZ 2W20 VIP und 100 KAP. Anschließend wird ein Vergleich zwischen MKP / ZAP des Zak und des Opfers durchgeführt. Wenn auch nur einer der aktuellen Werte des Zak höher ist als der des Opfers (nachdem die Kosten für den Zauber abgezogen wurden!), verliert das Opfer in Höhe der Differenz noch zusätzlich VIP und KAP.

Beispiel: Eine Hexe (312 MKP und 981 ZAP nach Anwendung des Zaubers) bezaubert einen Druiden (209 MKP und 985 ZAP). Der Druiden verliert also 2W20+103 VIP und 100 KAP. Hätte der Druiden nur noch 816 ZAP, so würde er zusätzlich zu den 100 KAP noch 165 KAP verlieren.

Ein Opfer verliert nur die Differenz an VIP und/oder KAP. Liegt nur einer der Werte des Opfers unter denen des Zak, verliert es auch nur diese Differenz an VIP oder KAP. Liegen beide Werte höher, geschieht nichts. Durch diesen Zauber können Opfer bewusstlos werden oder sogar sterben. Ein Sonderfall tritt ein, wenn das Opfer über 0 MKP oder ZAP verfügt. Hier besteht zwar rein mathematisch eine Differenz, aber eben leider zu „nichts“. Für diesen Wert kann der Zak damit keinen Schaden zusätzlich zum o.a. Grundschaden verursachen.

Der Hazelpriester

Kommen wir lieber zu einer anderen Art von Klerikern. Eher unauffällig ist der „typische“ (so es solche überhaupt gibt) Priester der Gottheit Hazel. Wenige nur sieht man auf Wanderschaft, und das ist auch ganz verständlich, wenn man davon ausgeht, dass Hazel der Cherubim ist, der am wenigsten auf Ideologien baut, was ihn gewaltig von seinen Un-Vettern unterscheidet. Meist sind die Hazelpriester in der Tat sehr frei in ihrem Handeln, und man merkt ihnen nicht unbedingt an, dass sie in den Diensten eines Gottes stehen (wenn man von dem prächtigen Symbol auf ihrer Kleidung

einmal absieht). Sie jedenfalls wissen, dass es ihn gibt, und wenn irgendwelche Kreaturen seine (ihre?) göttliche Allmacht nicht akzeptieren? Was soll's. Diese armen Geschöpfe werden spätestens im Jenseits erfahren, wer denn eigentlich die Geschicke von Tanaris lenkt - und damit ist bestimmt nicht Uhlum gemeint...

Begegnet man einem Diener von Hazel, fällt sofort auf, dass es sich meistens um einen wirklich schönen Menschen handelt, jemanden, von dem man sogar ein Pferd kaufen würde, ohne zu fragen, wie alt es denn sei. Der gewöhnliche Hazelpriester (natürlich samt Priesterinnen) verschafft sich Gehör, indem er einfach unwiderstehlich auf das andere Geschlecht wirkt.

Nie würde man auf den Gedanken kommen, einem Hazelpriester aggressiv zu begegnen, eher das Gegenteil ist der Fall. Fest steht jedenfalls, dass die Tempel, die Hazel geweiht sind, meist über immense Mittel verfügen, da man oft sein Erspartes als kleine Spende dorthin trägt und natürlich auf eine Dankesbezeugung der Priester hofft, die - zwar nicht immer, aber doch sehr oft und zur großen Enttäuschung der edlen Spender - nicht persönlich gewährt wird. Man sollte aber keinesfalls auf den Gedanken kommen, Hazels Klerus mit lästerlichen oder unzüchtigen Dingen in Verbindung bringen. Vergleicht man sie in ihrem Beisein versehentlich mit den Anhängern des Chuz, nehmen sie das sehr persönlich und sind gerne dazu bereit, die Macht „ihres“ Engels unter Beweis zu stellen.

Ein Hazelkleriker auf Wanderschaft wird sehr oft mit dem bei den meisten Leuten vorherrschenden Klischee zu kämpfen haben, sie seien eigentlich zu nichts zu gebrauchen, da ihr Gott eine „streitbare Philosophie“ vermissen lässt. Mit einem solchen Frevel konfrontiert, kommt zugleich auch eine der Sternstunden des Priesters, denn redengewandt wie er ist, versteht er es, die Lehre vom Ausgleich aller Dinge und der Kraft der Natur glaubwürdig darzulegen. Auf der Straße ist der Hazelpriester hilfsbereit und kann ob seiner besonderen Fähigkeiten sogar den in einer Gruppe mitreisenden Heiler sehr nachdenklich werden lassen. Nicht zuletzt ist er bewandert in den Kenntnissen der Heilkunst und vor allem äußerst verlässlich, was ihn vor allen anderen Priestern auszeichnet.

Hazels heilende Gnade (2)

ZP: 33 (P, nur Hazel)

WEP: 90

ZAP: # (I), 40 (II)

BMKP: # (I), 35 (II)

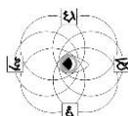
WD: / (I), 1 Tag (II)

RW: Berühren

Besonderheit: /

RZ: /

- (I) Der Priester kann einen beliebigen Ersatzzauber des Heilers anwenden. Dies kostet ihn jedoch 5 BMKP und 10 ZAP mehr als angegeben. Der Priester kann natürlich nur solche Ersatzzauber anwenden, deren ZP-Stufe er bereits erreicht hat.



(II) Der Priester fleht Hazel um Gnade an, damit sie das Leiden für eine Zeit aufhalten möge. Die Berührung des Priesters unterbricht für die Dauer eines Tages die Wirkung von Krankheiten, Geistesstörungen, Giften, schweren Verletzungen o.ä. und hält den Patienten stabil und transportfähig. Wenn die Wirkung nachlässt, setzen alle Symptome und Folgen wieder genau da ein, wo sie beim Wirken waren (also auch schwerste innere Verletzungen, fortlaufende Punktverluste etc.). Jede Auswirkung kann nur einmal pro Charakter und Vergiftung, Krankheitsausbruch, Verwundung etc. unterbrochen werden.

Die Läuterung der Kerenen (3)

ZP: 37 (P, nur Hazel)
WEP: 150
ZAP: 50 pro Wesen
BMKP: 45
WD: /
RW: 50 Meter
Besonderheit: Nur auf niedere Dämonen und Untote
RZ: 3

Die Dämonen Ashrarns und die Krankheiten Uhlums sind Hazels ultimative Nemesis, da Anhängern Hazels die verdrehte Natur der Dämonen und Krankheits- und Seuchengefahr von Untoten nicht so recht ins Schönheitsideal und den Schutz des Lebens passen will. Dieser Zauber kann auf niedere Dämonen oder Untote in Reichweite gezielt werden, um mit dem fleuchenden Kropfzeug aufzuräumen.

Die läuternde Macht Hazels durchflutet daraufhin die Opfer, welche einen Treffer „ZH gegen...“ mit 6W30 BSP und KKB = 0 erleidet. Der Treffer ignoriert den SF des Opfers sowie weitere Auswirkungen wie Abtrennung von Gliedmaßen etc. Misslingt zudem eine RZ-Probe Nr. 3, so ist das Opfer für 1 ZE handlungsunfähig. Den angegebenen Schaden erleidet es auch bei gelungener RZ.

Heilige Intervention des Hjalgar (4a)

ZP: 40 (P, H, M)
WEP: 240
ZAP: 40 pro Wesen
BMKP: 50
WD: 3 ZE
RW: 20 Meter
Besonderheit: Nur auf untote Wesen
RZ: 3

Mit diesem Zauber wendet der Priester die Energien der Totenmagie, die in den meisten Untoten schlummert, gegen sie selbst an.

Jeder betroffene Untote, dessen RZ misslungen ist, erleidet während der WD einen Malus von +4 auf den AW. Für jeden misslungenen AW verliert der Untote 2W30 VIP und 200 KAP.

Inwiefern mächtige Untote wie Todesfürsten, Liche und Todesdrachen betroffen sind, entscheidet der Master. Sie legen die RZ-Probe in jedem Fall unmodifiziert ab.

Der Thongmorpriester

Immer wieder wird von den Priestern Thongmors, dem Lord der Verdammnis, ein falsches Bild gezeichnet. Man erwartet blutrünstige Killer ohne jeglichen Anflug von Skrupel und Moral, hinterhältige Verbrecher, die es nur darauf anlegen, friedliche Menschen zu foltern und anschließend mit Genuss zu töten.

Dieser Erwartung entsprechen die Anhänger Thongmors allerdings nur selten.

Üblicherweise unterscheiden sie sich recht wenig im äußeren Erscheinungsbild und Auftreten von den anderen religiösen Fanatikern.

Sie tragen die Symbole Thong-

mors (immerhin der einzige Engel, bei dem zwei Zeichen bekannt sind) mit Stolz und würden sie auch nicht verhüllen, wenn sie sich in einem Raum mit sieben Thyrongläubigen befinden.

Sowohl als Mitglied einer Heldengruppe als auch als Priester eines Thongmortempels reagiert der Glaubenskrieger anfangs abwartend, wenn er auf neue, ihm unbekannte Menschen und Halbmenschen trifft, die man möglicherweise bekehren könnte. Bevor er von seinem Engel und dessen Vorzügen gegenüber Ungläubigen berichtet, wird er erst einmal versuchen, mehr über das zu bekehrende Opfer herauszufinden, um über die Schwächen und Vorlieben die Aufmerksamkeit des „Verwirrten“ zu gewinnen.

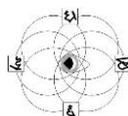
Thongmor erfreut sich auf Tanaris einer wachsenden Beliebtheit, denn er gilt als Gott der Verzweifelten, der Kranken, der Ausgestoßenen und der Geächteten, und davon gibt es auf unserer rauen Welt ständig mehr. Die Philosophie des gefallenen Engels wird von seinen Priestern mit großer Ausdauer jedem nahegebracht, der als ein potentieller Gefolgsmann Thongmors erscheint.

Folgt mir in meinem Namen, denn ich verheißene Kraft und Macht für all jene, die schutzbedürftig sind und getröstet werden müssen. Ich bringe Erbarmen, Erkenntnis und Zuversicht. Begebt euch mit euren geknechteten Seelen unter meine Fittiche, und ich werde für euch sorgen wie ein liebender Vater für seine Kinder. Wenn wir uns zusammen gegen die arroganten Engel des Lichts und der Dunkelheit erheben, kann uns niemand auf unserem geheiligten Ritt der Göttlichkeit entgegen aufhalten. Folget dem Zeichen des Chaos!

Immer öfter fallen diese Worte des ehemaligen Cherubims des Lichts auf fruchtbaren Boden, immer stärker und mächtiger werden die Verfechter des Chaos - und das ist vorrangig der Verdienst der hartnäckigen Priester im Dienste Thongmors. Erst wenn sie feststellen, dass ihre Worte an einem „Opfer“ tatsächlich abprallen wie Blasrohrpfeile an einem Vollharnisch, dann können die Burschen unangenehm werden. Ein schwächliches Gegenüber wird sofort erschlagen, bei körperlich überlegenen Gegnern bleibt der Glaubenskrieger gelassen und freundlich, um dann bei nächster Gelegenheit hinterrücks den Ungläubigen zu Thongmors Nicht-Bruder Uhlum zu schicken.

Ja, skrupellos können sie schon sein, die Streiter im Namen des Herrn. Doch jeder, der das Gesetz vom Recht des Stärkeren kennt, wird sich nicht wundern, dass innerhalb der Glaubenshierarchie ein gesundes Misstrauen vorherrscht. Solange jeder erfolgreich seine Arbeit tut, kann den Zusammenhalt unter den Religi-

Es haben die Pfaffen mitunter auch Böses im Sinne.
 – Johann Wolfgang von Goethe



onskriegerern nichts erschüttern; doch wehe einer versagt bei seinen Bemühungen! Ein Thongmorpriester wird sich jederzeit anbieten, einen missratenen Glaubensgenossen in die nächstbeste aller Welten zu befördern...

Thongmor-Priester können ab WEP-Stufe 15 Golems erschaffen, wie im Band GESCHÖPFE DER ENGEL ab S. 93 beschrieben.

Damons Monstersprache

ZP: 29 (D, P, nur Thongmor)

WEP: 30

ZAP: 45

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Tindalos' Pesthand

ZP: 31 (D, P, nur Thongmor)

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Die Feuerwand des Hastad

ZP: 33 (M, P, nur Thongmor)

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Gargantuas Monsterzwang

ZP: 33 (D, P, nur Thongmor)

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Der Hass des Bordon

ZP: 35 (D, P, nur Thongmor)

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Lars' Verwelken der Kräuter (4b)

ZP: 37 (P, nur Thongmor)

WEP: 150

ZAP: 35 pro Heilkraut, 40 pro Heilerkraut

BMKP: 51

WD: /

RW: 20 Meter

Besonderheit: Die RZ wird nicht durch die AUSS beeinflusst, sinkt aber pro WEP-Stufe über 15 um 1%.

Von einem Hohepriester des Thongmor angewandt, können mit dem Zauber für 50 ZAP pro Kraut auch Zauberkräuter unbrauchbar gemacht werden.

RZ: 4

Misslingt die RZ, wird die bezauberte Anzahl Kräuter des Opfers in ihrer Wirkung zerstört. Werden dabei weniger Kräuter bezaubert, als das Opfer bei sich trägt, werden die betroffenen Kräuter vom Master zufällig ermittelt. Die zerstörten Kräuter sind damit unwiderruflich verloren. Sie können auch nicht mit dem Zauber *Deris van Dekens Retten des Krautes* wiederhergestellt werden, da dieser Zauber nur bei der Anwendung des Krautes selbst funktioniert.

Die Hämophilie von Bornar aus Coulmeur (4a)

ZP: 39 (P, nur Thongmor)

WEP: 180

ZAP: 75 pro Wesen

BMKP: 60

WD: 5 ZE

RW: 20 Meter

Besonderheit: Nicht auf Untote, Dämonen und künstliche Kreaturen

RZ: 3

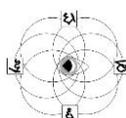
Der sadistische Zak verdoppelt mit diesem Zauber die fortlaufenden VIP des bezauberten Opfers während der WD. Dies betrifft die addierten fortlaufenden Verluste durch den KKB und die TT, egal, wer sie dem Opfer gegenüber verursacht. Stirbt ein Opfer an den Folgen des Zaubers, so ist es normal wiederzubeleben.

Der Thyronpriester

Im Grunde ist es etwas unsinnig, eine Personengruppe zu beschreiben, die auf Tanaris relativ selten ist. Gemessen an der Gesamtpriesterzahl beträgt der Anteil der Thyronpriester nämlich gerade 7%. Das liegt natürlich in erster Linie daran, dass sich die größte Anhängerschaft Thyrons aus den Barbarenländern rekrutiert. Wichtig ist aber auch, dass Menschen, deren Mentalität und Selbstverständnis sie in die Arme Thyrons treibt, eher zum Ordenskrieger neigen denn zum Priester. Das Schwert als Insignium der Kraft dürfte hierbei eine Rolle spielen. Wenn also hier von Glaubenskämpfern die Rede ist, so sind darunter ausdrücklich auch die Ordenskrieger gefasst.

Eine hervorstechende Eigenschaft klingt ja schon in der Einleitung an; der Selbstdarstellungsdrang. Es ist wirklich so; kein Thyronglaubenskämpfer würde darauf verzichten, seinen Auftritt regelrecht zu inszenieren. Das beginnt mit der Kleidung. Wallende, dunkle Gewänder, oft rot bestickt, farblich dazu abgestimmt Ausrüstung, Zaumzeug und Pferd (nur ganz, ganz arme Glaubenskämpfer geben sich die Blöße, ohne Pferd aufzutreten) bilden eine Einheit und geben dem manchmal eher schwächlichen Kerlchen eine imposante Aura. Dazu vielleicht noch ein Donnerschlag oder ein Verfinstern des Himmels (mit freundlicher Unterstützung des Druiden), und fast jede Einwohnerschaft dürfte beeindruckt sein. Wenn es dem Glaubenskrieger dann noch gelingt, trotz seines ganzen Brimboriums lässig vom Pferd zu steigen und unter Umgehung der zahlreichen Pferdeäpfel geradlinig die Wirtshauspforte zu erreichen, ist die Show gelungen und eine zuvorkommende Behandlung gesichert. Am liebsten halten sich Thyronglaubenskämpfer einen Eremdaren. Bei ihm ist nicht nur schon durch die Körpergröße klar, wer hier Herr und wer Lakai ist, obendrein kann dieser den Auftritt durch einen kleinen Sturm garnieren. Für Anhänger des Herrn des Sturms natürlich ein ganz und gar erhebendes Gefühl.

Bevor hier aber der Eindruck entsteht, Thyronglaubenskämpfer seien nur eitle Selbstdarsteller, die von den Fähigkeiten der Begleiter und den Ängsten der Bevölkerung lebten, sollen nun weitere Merkmale unter die Lupe genommen werden.



Das oben erwähnte schwächliche Kerlchen zum Beispiel ist eine absolute Ausnahme. In der Regel handelt es sich bei den Glaubenskämpfern um körperlich ziemlich kräftige Menschen. Die meisten Söldner, die sich zum Glaubenskämpfer wandelten, sind Thyronanhänger geworden. Es liegt an der Bereitschaft, die eigene Kraft (ob geistig oder körperlich) nicht nur zu demonstrieren, sondern ihre Anwendung zur Durchsetzung der eigenen Interessen und der ihres Gottes als selbstverständlich zu betrachten. Im Gegensatz zum Halphaspriester tendiert der Thyronglaubenskämpfer dazu, erst seine Muskeln, dann seinen Intellekt für Ordnung sorgen zu lassen. Die Verlässlichkeit der Instrumente ist eben anders gewichtet. Was nicht heißen soll, dass Thyronglaubenskämpfer dumm seien. Viele helle Köpfe befinden sich darunter. Wahr ist aber auch, dass ihnen in ihrem Bemühen, dem zweiten Namen ihres Herrn (Herr der Gerechtigkeit) Geltung zu verschaffen, leider öfters kleine Pannen unterlaufen. Und das trotz bester Absichten, das muss man ihnen unbedingt zugute halten.

Lobenswert in diesem Zusammenhang ist aber ihre Geduld, sich Sachverhalte auseinander dividieren zu lassen, bevor sie Taten folgen lassen. Wenn Fehler passieren (niemand wird bestreiten, dass die Entscheidungen eines Thyronglaubenskämpfers immer eindrucksvolle Folgen zeitigen), dann liegt das nur selten an einer übereilten Reaktion, sondern meist an der undurchsichtigen oder gar gefälschten Faktenlage. Es kann nur davor gewarnt werden, einen Glaubenskämpfer zu beschwindeln - er wird es irgendwann merken und dann sehr böse sein. Getreu dem Motto seines Herrn („gerecht über alles“) wird er dann zum Damoklesschwert. Etwas unbeherrschte Reaktionen können allerdings auch dann auftreten, wenn man ihn verwirrt. Auch davor sei also gewarnt. Bitte passen Sie also die Sachverhalte, die Sie an den Glaubenskämpfer herantragen, dessen Intelligenz und Auffassungsgabe an. Sie verletzen ihn empfindlich, wenn Sie ihm seine geistigen Grenzen aufzeigen.

Ansonsten aber ist ein Thyronglaubenskämpfer das verlässlichste (und ja auch nicht gerade das schlechteste), was einem begegnen kann. Jedenfalls, wenn man auf der richtigen Seite steht. Dabei sind sie überraschend liberal. Während bei allen anderen Glaubenskämpfern erst der bekehrte Charakter zum rechten Freund werden kann, genügt es dem Thyronglaubenskämpfer, wenn er den Eindruck hat, dass sich jemand im Sinne seines Herrn verhält. Natürlich ist niemand vor einem Bekehrungsversuch sicher, doch Thyronglaubenskämpfer sind weit weniger nervend als irgendein anderer. Abrupt endet dieser Liberalismus aber bei Priestern und Pilgern anderer Götter. Der Kampf ist fast unvermeidlich, zu groß die Schmach, einem Widersacher und Götzenvereh-



Er schwimmt mit Thyron.

- Er ist ertrunken.

rer nicht den rechten Weg (den des Schwertes) gewiesen zu haben. Doch Thyronglaubenskämpfer sind auch geduldige Leute, sie beruhigen sich bald wieder, denn sie wissen, dass ihnen Fehler (und damit Verstöße gegen das Prinzip ihres Herrn) meistens dann passieren, wenn sie Gelassenheitsdefizite aufweisen. Außerdem: Die nächste Gelegenheit kommt bestimmt.

Der Regen der Katinka (☁)

ZP: 29 (P, nur Thyron)

WEP: 30

ZAP: 50

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Lamsars Sprache der Tiere

ZP: 30 (P, nur Thyron)

WEP: 40

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Käpt'n Aubreys Matrosengang (4a)

ZP: 33 (P, nur Thyron)

WEP: 90

ZAP: 35 pro Wesen

BMKP: 35

WD: 5 ZE

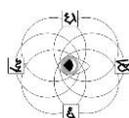
RW: 30 Meter

Besonderheit: Nur auf ca. menschengroße Gegner

RZ: 3

Das Gebet des Priesters gibt den Opfern das Gefühl, als stünden sie auf Deck eines vom Sturm gebeutelten Schiffs. Den Opfern muss während der WD pro ZE eine GE-Probe gelingen, um normal agieren zu können, oder sie stürzen (wie die entsprechende Patzerauswirkung). Wenn ein Opfer jedoch am Boden ist, gelingt ihm das Aufstehen nur nach einer weiteren GE-Probe. Diese ist um 10 erschwert, was kumulativ zu Abzügen durch eventuelle weitere Umstände (außerhalb dieses Zaubers) ist. Im Prinzip also Auswirkungen, die man an jedem Samstagabend vor berühmten Kneipen beobachten kann.

Da Käpt'n Aubrey nicht nur ein überzeugter Anhänger Thyrons, sondern auch des Rums war, behaupten böse Zungen, dass er mit diesem Gebetspruch lediglich Chancengleichheit herbeiführen wollte. Auch eine Form thyron'scher Gerechtigkeit...



Pater Detlevs schwere See (☩) (4b)

ZP: 33 (P, nur Thyron)

WEP: 90

ZAP: 75

BMKP: 40

WD: 30 Minuten

RW: Sichtweite

Besonderheit: /

RZ: /

Der Priester ruft dieses Gebet einem Ruderboot oder Schiff innerhalb seiner Sichtweite entgegen.

Der Zak kann das Schiff in eine ihm genehme Richtung abtreiben lassen. Alle Segeln-Proben zur Kontrolle des Schiffes sind um 6 erschwert. Der Vorteil gegenüber *Pater Detlevs Seegang* liegt darin, dass nur ein bestimmtes Schiff betroffen ist. Ansonsten entsprechen die Auswirkungen für das betroffene Schiff grundsätzlich diesem Ursprungszauber. Die Chancen zum Kentern reduzieren sich hier jedoch um die Hälfte und werden nur dann getestet, wenn die Segeln-Probe um mehr als 10 misslungen ist (es wird also nicht jede ZE die Segeln-Probe abgelegt, sondern nur, wenn dem vom Zak bestimmten Kurs entgegen gehalten werden soll).

Der Sturm des Cyrion (II), (☩)

ZP: 34 (P, nur Thyron)

WEP: 100

ZAP: 90

BMKP: 55

WD: 1 Stunde

RW: 4 km²**Besonderheit:** Eine AUSS-Probe muss gelingen

RZ: /

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Erendar Dröselbarts Sandsturm (☩)

ZP: 34 (P, nur Thyron)

Besonderheit: Kann nur in Wüstenumgebung oder an Sandstränden gewirkt werden.

RZ: /

Der Thyronpriester kann diesen Zauber im Gegensatz zum Magier, der den Sand quasi aus dem Nichts beschwören kann, nur in sandiger Umgebung wie Wüsten oder Sandstränden wirken. Was als sandige Umgebung zählt, entscheidet im Zweifelsfalls der Master. Ansonsten gilt: Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Thyrons gerechte Vergeltung (4a)

ZP: 38 (P, nur Thyron)

WEP: 170

ZAP: 45 pro Wesen

BMKP: 45

WD: 1 Kampf

RW: 20 Meter

Besonderheit: /

RZ: 3

Mit Thyrons Zorn ist nicht zu spaßen. Der Priester ruft die Verdammnis auf Frevler in Reichweite herab und bittet um Vergeltung für erlittenes Unrecht.

Jeder so Verfluchte, der während der WD einem Meister-treffer nicht ausweichen kann, erleidet ein zusätzlich um 5 erhöhtes Trefferergebnis (also W30+10 statt W30+5).

Der Schneesturm des Shardik von Urtah (☩)

ZP: 41 (P, nur Thyron)

WEP: 210

Besonderheit: Kann nur bei Schneefall im Winter oder in schneebedeckter Umgebung gewirkt werden.

RZ: /

Der Thyronpriester kann diesen Zauber im Gegensatz zum Magier und Erendaren, die den Schneesturm quasi aus dem Nichts beschwören können, nur bei natürlichem Schneefall im Winter oder in schneebedeckter Umgebung wie Gebirgen, den Icelands o.ä. wirken. Was als schneebedeckte Umgebung zählt, entscheidet im Zweifelsfalls der Master. Ansonsten gilt: Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Der Uhlumpriester

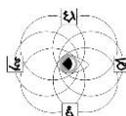
Es hat sich während der letztjährigen Nachforschungen ergeben, dass auch Uhlum, entgegen früherer Vermutung, seinen eigenen Klerus hat. Dieser agiert zwar eher im Verborgenen, aber immerhin gibt es ihn. Unbestreitbar.

Der Weg, ein Uhlumpriester zu werden, ist kaum mit der Selektion der Glaubenskämpfer anderer Götter zu vergleichen, denn niemand ist da, der einen Adepten ausbilden will und es gibt kein Kloster, in das man den Nachwuchs in gute Obhut geben könnte. Die meisten Kapellen sind mehr oder weniger große Gebäude, in denen sich außer den Betenden niemand aufhält. Wenn man in einem solchen Gotteshaus einen Uhlumanhänger antrifft, so ist es entweder ein Diabolist oder der örtliche Totengräber. Wo sind sie also, die Priester, und woher kommen sie?

Die Zahl der Uhlumpriester ist so ungeheuer klein, dass es nicht verwunderlich ist, dass ihre Weihe und Ausbildung im Verborgenen stattfindet. Man erzählt sich, dass es seit Menschen-gedenken jeweils nur sechs Uhlumanhänger gibt, die sich mit dem Titel des Priesters schmücken dürfen. Wenn ein solcher Priester die Welt der Sterblichen zu seiner letzten Reise verlassen hat, dann würde ein neuer Glaubenskrieger ausgewählt, der die Nachfolge des Verstorbenen anzutreten habe. Dieses Erwählen geschehe durch ein Wesen, welches auf Tanaris gefürchtet ist wie kaum ein zweites: die Schwarze Witwe. Man nennt sie auch Königin Tod, Herrscherin des Schattenreiches, Schwester des schwarzen Engels oder gibt ihr ähnlich kryptische Namen, in denen die Ehrfurcht vor jenem Geschöpf mitschwingt, dem man an vielen Orten der Welt Opfergaben darbringt, um sie milde zu stimmen und von den Belangen der Lebenden fernzuhalten.

Die Schwarze Witwe also, die Heerführerin der Armee der Untoten, begeben sich auf Geheiß Uhlums höchstpersönlich zu jenem Menschen (oder Halbmenschen), der in sich die Saat des Todes trägt und bringe diese auf ihre eigene unnachahmliche Weise zur Entfaltung. Was der oder die Auserwählte in ihrem Leben vorher gewesen sei spiele keine Rolle: nun sei es allein der Ruf Untererdes, dem man Folge zu leisten habe.

Die Schwarze Witwe ist es, die den Auserkorenen mit sich nimmt und ihm auf ihrer gemeinsamen Reise (die in der Welt der Lebenden erstaunlich kurz zu sein scheint, während sie für den Reisenden mitunter Jahre dauert) das



Von Uhlum gerettet. - tot lehrt, was er von nun an wissen muss, um den Namen Uhlums würdig zu vertreten. Dass sie das Reich des Engels dabei betreten ist wahrscheinlich; ob der neue Uhlumpriester dabei auch den Herrn persönlich kennenlernt ist nicht bekannt. Kein Erwählter hat später über seine Zeit bei der Schwarzen Witwe ein Wort verloren, doch es scheint so, als könne sich der Uhlum-Gläubige manchmal selbst nicht mehr daran erinnern, was ihm in der Begleitung jenes wundersam düsteren Geschöpfes geschehen sei.

Nachdem die Ausbildung also abgeschlossen und die Weihe vollzogen ist (über die wir, wie bereits gesagt, nichts Näheres wissen), wird der Uhlumpriester in die Welt hinausgeschickt, um die Taten des Herrn zu verkünden und die Menschen Ehrfurcht vor dem Tod zu lehren.

Der Weg der Glaubensstreiter ist sehr steinig und es hat sich im Laufe der Jahre ergeben, dass Uhlums Vertreter im Verborgenen agieren müssen. Schon, um sich vor eventuellen Attacken der Anhänger verfeindeter Glaubensgruppierungen zu schützen, denn dass Uhlums Gefolgsleute prinzipiell nicht „Böses“ im Schilde führen ist eine Tatsache, die nur sehr schwer in den Schädel anderer eindringen kann, da gerade auf dem Glaubenssektor Engstirnigkeit vorherrscht und man Konflikte vorzugsweise mit Gewalt löst.

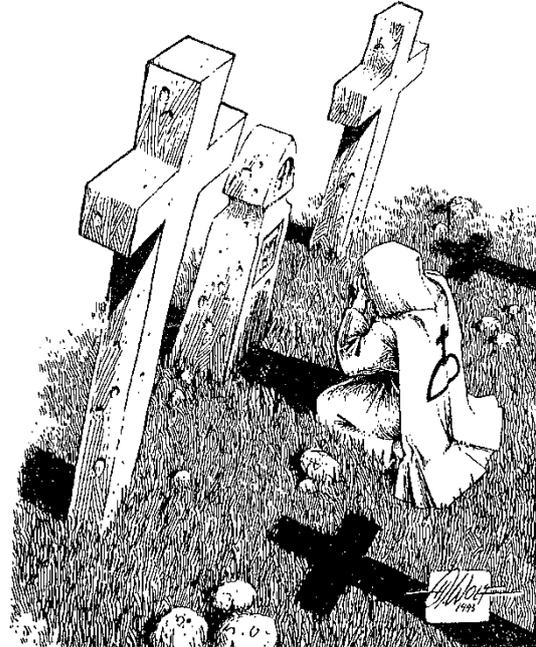
Der Uhlumpriester weiß, dass das Stadium des Priesterdaseins allein eine Übergangsphase in eine höhere Berufung darstellt, denn die Weihe zum Ordenskrieger ist das Ziel, dass alle Kämpfer für Lord Tod erringen wollen und so befolgen sie die Gebote ihres Herrn aufs Genaueste.

Die beiden wichtigsten Verpflichtungen des Uhlumpriesters bestehen zum einen darin, auf eine möglichst „korrekte“ Form der Bestattung dahingegangener Lebewesen zu achten (sehr oft reisen die Uhlum-Gläubigen im äußeren Gewand eines Totengräbers), zum anderen ist es ihnen aufgetragen, das Ansehen des achten Cherubims auf Tanaris zu verbessern und Respekt und Ehrfurcht vor Uhlum zu lehren.

Nun mag mancher einwenden, dass es gerade der Herr des Todes ist, dem von allen Engeln sowie schon an meisten Ehrfurcht und Respekt entgegengebracht wird, doch dies trifft den Kern der Sache nicht. Wie schon öfters gesagt ist Uhlum nicht immer der Engel des Morgengrauens gewesen; am Anfang aller Zeit waren alle Cherubime gleich und ihnen war keine bestimmte Aufgabe zugedacht. Heute gilt Uhlum - zu seinem eigenen Leidwesen - fast überall ausschließlich als Gott des Todes. Dieser Ansicht entgegenzuwirken sollen seine Priester helfen.

Sie reisen durch die Lande, erzählen den Menschen wahre und erfundene Geschichten über Uhlum, in denen er nicht die Rolle desjenigen spielt, der nur die Seelen der Verstorbe-

nen vom Diesseits in das Schattenreich führt, sondern in denen er ganz andere Rollen spielt. Er hilft den Menschen aus verzweifeltsten Situationen, er stiftet Frieden zwischen den Völkern, er ist für gute Ernten verantwortlich; ja er ist sogar für die Entstehung neuen Lebens verantwortlich!

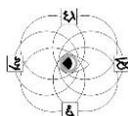


Es ist die Kunst der Priester, ihre Geschichten so wirken zu lassen, wie sie beabsichtigt sind; erflunkerte Märchen müssen mit der nötigen Inbrunst vorgetragen werden. Wahre Begebenheiten wirken dann am besten, wenn der Priester sie - sei es durch mündliche Bestätigung eines Dabeigewesenen, sei es durch einen anderen, objektiven Beweis - in ihrem Wahrheitsgehalt untermauern kann.

Wie viel Uhlum an dieser Verbesserung seines Ansehens gelegen ist kann man daran ermes- sen, wie sehr er um das Wohlergehen seiner Werbemanager, Verzeihung, Glaubenskrieger bemüht ist. Die Vertreter seiner Religion sind in der Regel nicht nur gut ausgestattet, sie verfügen auch über andere Kräfte, mit denen sie ihren Einfluss auf Tanaris geschickt mehren können.

Da Uhlum sich neben seiner Rolle als Totengott besonders als Gott des Krieges etablieren möchte (d.h. als Engel, zu dem man betet, bevor man in den Kampf zieht - und Kämpfe gibt es in unserer rauen Welt eine ganze Menge), sind seine Priester (noch mehr jedoch seine Ordenskrieger) in der Kampfkunst ausgezeichnet bewandert. Wenn ein kurzer Waffengang zwischen Leibwachen und Uhlumstreiter letzteren als Sieger hervorgehen lässt, dann fragt sich auch der misstrauische Herrscher, ob ein kurzes Gebet zu Uhlum vor der Schlacht nicht doch sinnvoll wäre...

Die Priester des Herrn tragen keine besondere Kleidung, jedoch kann man sehr oft beobach-



ten, dass sie das „Heilige Symbol“, das jeder Priester besitzen muss, entweder in Form einer Tätowierung oder eines kleinen, silbernen Ohr-rings tragen.

Sie treten wesentlich redseliger als ihre Ordensbrüder, die Diabolisten, auf und versuchen meistens, ihre Zugehörigkeit zu Uhlum für längere Zeit zu verbergen, bis sie der Ansicht sind, dass ein passender Zeitpunkt für einen Bekehrungsversuch an dem Einen oder Anderen gekommen ist.

Natürlich ist auch das Töten für einen Angehörigen des Uhlumglaubens ein sakraler Akt, wobei er aber auch grundsätzlich nichts gegen den Versuch einer Wiederbelebung (natürlich nicht an dem von ihm soeben Getöteten) einzuwenden hat, da er davon ausgeht, dass Uhlum die Person mit Sicherheit in seinem Reich behalte wird, falls er es für richtig hält.

Im Übrigen jedoch schützt der Priester sehr gerne das Leben anderer, denn damit wirkt die Rolle, die er als Verkünder einer Botschaft über den „neuen“ Uhlum zu spielen hat, natürlich wesentlich glaubwürdiger...

An dieser Stelle sei über das Leben und Wirken der Uhlumpriester jenes einzigartige Werk empfohlen, das der berühmte Priester des Todes, Odros Deadline, als Lebensbeichte niederschrieb (über das weitere Schicksal des Mannes ist nichts bekannt; Ordenskrieger ist er wohl aber nicht geworden): „Das schwarze Tuch“ von Odros Deadline, 450 T.Z., Morvem.

Valerions Totenblick (5a)

ZP: 33 (P, nur Uhlum)

WEP: 90

ZAP: 50

BMKP: 30

WD: 2 ZE

RW: Berühren

Besonderheit: Nur auf Tote anwendbar

RZ: /

Der Zak berührt einen humanoiden Leichnam, dessen Schädel intakt sein muss, und kann somit ein einfaches Bild dessen sehen, was der Verstorbene zuletzt gesehen hat. Wie lange der Tote verblichen ist spielt keine Rolle, er darf lediglich nicht zuvor bereits als Untoter animiert worden sein. Der Zak kann nur sehen, was der Tote tatsächlich selbst sehen konnte (z.B. also kein Bild davon, was sich in dessen Rücken abgespielt hat) und erblickt dies als tatsächliches Bild, ähnlich wie ein Foto (d.h. ohne Bewegungen). War der Tote blind, gibt's auch nichts zu sehen. Der Zak nimmt bei dieser Art der Anwendung keine Eindrücke anderer Sinne wahr.

Alternativ, auch wenn der Zauber Totenblick heißt, kann sich der Zak den Sinn des Toten aussuchen, von dem er Erkenntnisse zehren möchte, also Gehör, Geruch, Geschmack oder Tastsinn. Auch hier nimmt er ausschließlich die Momentaufnahme unmittelbar vor dem Tod wahr, insbesondere für letzteren Sinn muss ggf. ein betroffenes Körperteil noch an der Leiche vorhanden sein, nicht nur der Schädel.

In keinem Fall aber ist der Zauber mehr als einmal pro Leiche anwendbar.

Lapalas Schutz vor Hinterlist (1)

ZP: 35 (P, nur Uhlum)

WEP: 120

ZAP: 140

BMKP: 50

WD: 24 Stunden

RW: /

Besonderheit: Ein Kreuz wird bezaubert

RZ: /

Durch den hinterhältigen Angriff eines Assassinen oder den lauenden Bolzen eines Kopfgeldjägers abzutreten ist nicht gerade die Vorstellung der Uhlumpriester von einem ehrenvollen Kampf. Obwohl ein Gegenstand bezaubert wird, zählt der Zauber als Schutzzauber. Verliert der Zak während der WD das Kreuz, endet der Schutz. Das Kreuz darf nicht anderweitig mit Zaubern belegt sein, z.B. als geheiligtes Kreuzifix.

Während der WD beginnt das Kreuz zu leuchten und gerade so für den Träger hörbar zu summen, sobald ihm ein hinterhältiger, verborgener Angriff droht. Dies muss nicht zwangsweise der Fernkampfangriff eines verborgenen Schützen oder eine versteckte Klinge sein. Auch das Bestiegen eines sabotierten Schiffes oder die drohende Aufnahme tödlich (!) vergifteter Speisen und Getränke zählt hierbei, ebenso wie die Kill-Attacke des Killers. Reine Schutzinstinkte, beispielsweise von Wildtieren, die ihre Jungen beschützen, sind hiervon nicht erfasst. Da die möglichen Situationen zu zahlreich zum Aufzählen sind, entscheidet der Master im Einzelfall.

Der Zak erfährt hierbei nichts über den Ursprung der Gefahr, sein Wert für Übersinnliche Wahrnehmung schnellst jedoch in dem Moment der Warnung auf 27 und eventuelle INS-Proben legt der Uhlumpriester gegen hinterhältige Attacken einmalig unmodifiziert ab. Der Fertigkeitswert sinkt wieder auf seinen Normalwert, sobald die Gefahr gebannt wurde – oder der Priester hierbei versagt hat.



Der Zweikampf des Mordred (4a)

ZP: 36 (P, nur Uhlum)

WEP: 140

ZAP: 50

BMKP: 40

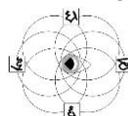
WD: 1 Kampf

RW: 25 Meter

Besonderheit: Keine ZE Konzentration nötig

RZ: 4

Der Uhlumpriester hält Ausschau nach dem würdigsten Gegner und fordert diesen lautstark zum ehrenvollen Zweikampf heraus. So dem Herausgeforderten die RZ misslingt, haben beide noch 1 ZE Zeit, sich auf den Kampf vorzubereiten, bevor er beginnt (also nach der ZE, in der die KF-Probe abgelegt wurde).



Der würdigste Gegner wird üblicherweise derjenige mit der höchsten KEP-Stufe/Stärke sein und normalerweise fordert der Zak das Ziel auf. Sollte die Aufforderung des Zak von der höchsten KEP-Stufe/Stärke, die am Kampf beteiligt ist, abweichen, so entscheidet der Master, ob der Zauber stattdessen das würdigere Ziel trifft oder nicht.

Beide Kämpfer unterliegen fortan den Regeln für Herausforderungen. Das bedeutet grob übersetzt: niemand darf den Zweikampf ablehnen, niemand flieht aus dem Kampf, dritte dürfen nicht eingreifen. Soweit dritte am Kampf beteiligt waren, wird der Uhlum heilige Zweikampf auch entsprechend respektiert. Nur, wenn es sich z.B. um Tiere, Bestien, hirnlose Automaten o.ä. handelt, die keiner gesteuerten Handlung fähig sind oder deren KL eine entsprechend respektable Verhaltensweise nicht zulässt, besteht die Gefahr des Eingreifens durch Dritte. Von einem Uhlumpriester, der diesen Zauber beherrscht, wird allerdings erwartet, solche Situationen einschätzen zu können.

Der Kampf und damit die Wirkung des Zaubers sind erst vorbei, wenn einer der Kontrahenten tot, bewusstlos oder anderweitig kampfunfähig ist. Obwohl das ehrenvolle Duell im Vordergrund steht, ist der Einsatz von Magie nicht grundsätzlich ausgeschlossen. Viele Gegner erhalten ihre hohe KEP-Stärke ja leider aufgrund ihrer Zaubermacht. Die Wirkung ist nur durch bannbrechende Zauber oder z.B. *magischer Gesang des Lomé* (Lied des Friedens) vorzeitig aufzuheben.

Wenn der Zak auf diese Art und Weise den stärksten Gegner an sich bindet und ohne die Hilfe seiner Kameraden zu Ehren Uhlums alleine zu besiegen versucht, sollte dies dem Master ruhig ein paar zusätzliche KEP wert sein. Insbesondere bei Gegnern der KEP-Stärke 5 und 6 wären z.B. eineinhalbfache KEP für den Kampf durchaus angebracht.

Ishtak Sordasils Zeichen des Kreuzes (5b)

ZP: 37 (P, nur Uhlum)
WEP: 150

ZAP: 35 pro Wesen
BMKP: 40
WD: (ZP-Stufe/5) ZE
RW: 15 Meter
Besonderheit: Nur auf humanoide Verbündete des Zak
RZ: /

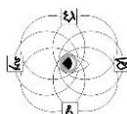
Der Priester beschwört ein geisterhaftes Kreuz, das Symbol Uhlums, das den Schatten des Todes auf das Schlachtfeld wirft. Uhlum in seiner Manifestation als Gott des Krieges und des Kampfes gewährt seinen Segen, auf dass seine Gläubigen reiche Ernte für ihn einfahren.

Der Priester und seine bezauberten Verbündeten innerhalb der RW erhalten für die WD einen Bonus von +1 auf das Ergebnis der Treffertabelle (sprich: das Ergebnis wird um 1 erhöht, ggf. nicht nur der Würfelwurf). Eine etwa vorhandene Helm-Klasse eines Opfers wird um 1 gesenkt.

Taheros Auffinden von Leichnamen (5a)

ZP: 38 (P, nur Uhlum)
WEP: 170
ZAP: 60
BMKP: 35
WD: /
RW: 30 Meter, #
Besonderheit: Wirkdauer beträgt 10 Minuten.
RZ: /

Dieser Zauber wird häufig in Mordfällen eingesetzt, um den Leichnam des Opfers zu finden. Tote, humanoide Körper ab Koboldgröße kann der Zak hiermit innerhalb der RW finden, die sich je WEP-Stufe des Zak um einen Meter vergrößert. Der Zauber markiert keine Lebendigen, Untoten oder Leichname, die ein ordnungsgemäßes Begräbnis (nach den Lehren Uhlums) erfahren haben. Der Zak muss das Ritual zum Aufspüren 10 Minuten lang durchführen, an deren Ende die KF-Probe steht. Währenddessen darf sich der Zak nicht bewegen.



Wie oft kommt es vor, dass für Belange des Spielbetriebs ein einfacher Priester nicht mehr ausreicht? Insbesondere im Bereich der Antagonisten wird ein geistlicher Oberbösewicht gerne als Hohepriester bezeichnet. „*Schon wieder eine Aufstiegsklasse, die sich nur zum NSC eignet!*“ wird der geneigte Leser stöhnen. Mitnichten, halten wir dem entgegen. Die Hohepriester, die auch klingvolle andere Titel führen können, sind grundlegend als spielbare Klasse konzipiert und es gibt viele Gründe, warum ein solch mächtiger Charakter, der in der Hierarchie des Klerus¹ höher angesiedelt ist als ein simpler Pfaffe, auf Reisen gehen könnte. Doch was unterscheidet den Hohepriester vom Priester? Warum braucht es da das gewisse „mehr“ an Hintergrund und Regelwerk? Lesen und staunen Sie über die mächtigsten Kleriker der flachen Welt, während dem geneigten Master beim Aufsaugen der zahlreichen Informationen bereits wieder krankhafte Kampagnenideen durch das gemarterte Hirn jagen.

Die Hohepriester

(Aufstiegsklasse der Priester)

Die Engel haben viele Gefolgsleute, die in ihrem Namen sprechen und für ihre Lehren in den Krieg und den Tod gehen. Die Priester bilden hier die Basis der Theologie und man trifft recht häufig auf einen solchen Boten der Engel. Viele dieser Glaubensfrauen und -männer ergreifen bald den Weg des Schwertes und erhalten die Weihen eines Ordenskriegers.

Doch nicht alle Priester wenden sich diesen Weihen zu. Einige ziehen weiter als Männer des Wortes über die flache Erde und überbringen die Botschaften ihres Engels. Ihr Weg ist oft beschwerlich und endet bei nicht wenigen direkt an der Tafel von Lord Tod. Wer jedoch den Weg erfolgreich beschreitet, bleibt bei seinem Engel und dessen Anhängern nicht ohne Ruhm und Ehre. Wer große Taten im Namen seines Cherubims vollbringt und gar eine eigene Glaubensgemeinschaft in Form eines Klosters oder Ordens gründet, den wird sein Gott für seine Taten belohnen. Über die Belohnungen im Nachleben kann nur spekuliert werden, aber im Diesseits werden jene Priester in den Stand eines Hohepriesters erhoben.

Diese herausragenden Frauen und Männer werden von ihren Engeln mit mächtigen Fähigkeiten ausgestattet. Sie verfügen über gewaltige Magie und stellen eine Inkarnation ihres Glaubens dar. Dabei beherrschen sie die Kunst der Wortgefechte genauso meisterhaft wie die Ordenskrieger mit ihrem Bronzestab umzugehen wissen. Nur zu gerne stellen sie dies unter Beweis, indem sie mit einnehmenden Ansprachen und feurigen Reden ganze Massen für die Sache ihres Herrn begeistern. Es heißt, dass sie in Gottesdiensten in der Lage sind, viele Zuhörer auf einmal zu ihrem Glauben zu bekehren. Das gemeine Volk achtet und fürchtet die Hohepriester gleichermaßen. Oftmals schließen sich ihnen Gläubige an, so dass ihnen ein ganzer Tross auf ihren Reisen folgt.

Die mächtigen Demagogen wissen um ihre Stellung und spielen diese auch gerne aus, so dass schon mancher Dorfältester und Stadtherr sich den Wünschen eines Hohepriesters beugen musste. Doch es gibt genau aus diesen Gründen auch die Kehrseite der Medaille. Nichts

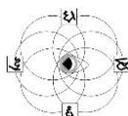
Schlimmeres als ein verärgertes Hohepriester, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, es einem Landstrich schwer zu machen oder einem Herrscher Böses will. Daher sollte man nie mit einem dieser Glaubenskämpfer das Wortgefecht suchen, wenn man nicht bereit ist, sich notfalls von seinen Überzeugungen auch zu verabschieden, ehe man sich von seinem Lebensfaden verabschiedet.

Es gibt natürlich zahlreiche „Heilige“ oder besser gesagt Vorreiter jedes Glaubens. Unvergessen ist Alessia Goldhaar, ihres Zeichens Hazelhohepriesterin, die den Beinamen „die Gnädige“ hatte. Sie soll angeblich nach der Schlacht der Götter sowohl Freund als auch Feind geheilt haben. Doch genauso bekannt ist der Thongmorhohepriester mit dem klingvollen Namen Mola-Ram (nicht verwandt mit dem Geisterschamanen Os-Rami!), der mit einem Sektenkult versuchte, ganze Landstriche zu unterwandern. Nur eine Heldentruppe konnte ihn nach monatelanger Jagd stoppen. Oder der allwissende Hohepriester des Halphas mit Namen Lazarus, der sich so stark für die Dämonenmagie interessierte, dass er schließlich von ihr verführt wurde und zu einem Dämonenlord mutierte.

Die Liste der mächtigen, berühmten oder berüchtigten Hohepriester könnte noch mit zahllosen weiteren Beispielen aus der Geschichte fortgeführt werden. Wer sich für die Demagogen der flachen Erde und darüber hinaus interessiert, so sei dem geneigten Leser das Werk „Die Krone des Glaubens“ von Matthäus dem Geläuterten aus Tinor, 313 T.Z., aber auch die Bände „Im Namen des Sturms“ von Lord Palpitane, Ort und Datum unbekannt, und „True Light - Das Werk des Hammers“ von seiner Heiligkeit Ajatō-Lak Ökomenü, Klanang, 488 T.Z., empfohlen.

Die Fähigkeiten des Hohepriesters im Spiel

Jeder Cherubim gewährt seinen Hohepriestern zwar besondere Fähigkeiten, aber einige Zauber und Fähigkeiten beherrschen sie alle. Die Zauber werden im Anschluss behandelt, widmen wir uns zunächst den gemeinsamen Vorteilen.



Bekehrung: Eine Fähigkeit aller Hohepriester ist, dass sie nun in der Lage sind mehrere Wesen auf einmal zu bekehren. Hierzu müssen sie auf jeden Fall für einen geeigneten Rahmen sorgen. Mit der Predigt ist der Hohepriester in der Lage so viele Wesen zu bekehren, wie das Würfelergebnis zu seinem Bekehren-Wert beträgt. Die betroffenen Anwesenden (nach Entscheidung des Masters) müssen die entsprechenden ST-Proben schaffen. Die Wesen horchen dem charismatischen Hohepriester dabei übrigens immer zu (W4-Wurf entfällt).

Beispiel: Bekehren-Wert des Priesters beträgt 25, Wurf-ergebnis beträgt 14. Der Hohepriester kann maximal 11 Zuhörer während seiner Ansprache oder Predigt bekehren, die nun die üblichen ST-Proben ablegen müssen.

Ansonsten gelten die üblichen Regeln beim Bekehren, so kann auch der Hohepriester natürlich keine Horde Trolle bekehren, die ihn gerade angreifen will. Die Dauer einer Predigt sollte mindestens 20, besser 30 Minuten betragen und die Menge muss natürlich die Sprache des Hohepriesters verstehen. Auch dieser erhält für jede gelungene Bekehrung 2W30 WEP. Die Opfer erleiden allerdings nur für jeden Fertigkeitsspunkt über 22 einen Malus von je 1 auf die ST-Probe. Dies symbolisiert, dass es zwar leicht ist, eine Menge aufzupeitschen, die Bekehrung aber leichter ist, wenn sie der Hohepriester individuell gestalten kann.

Dennoch, auch im Zwiegespräch sind Hohepriester sehr überzeugend. Dies spiegelt sich darin wieder, dass er erst eine **Erzählkunst- & Sprachgewandtheits-Probe** und dann einen Bekehren-Wurf ablegt. Gelingen beide Proben entfällt schon mal der W4-Wurf und das Gegenüber muss die ST-Proben mit einem zusätzlichen Malus von 5 ablegen. Misslingt die erste Probe und nur die zweite gelingt, so gelten die normalen Regeln zum Bekehren von Wesen.

Berufung: Was die Sache mit dem Auserwählen angeht, so liegt dies, wie könnte es anders sein, in der Hand des Einen und damit meinen wir den Spielleiter. Sicherlich, der Hohepriester, der ein Vorsteher oder gar ein Gründer eines Ordens ist, stellt quasi den Archetyp dieser Aufstiegsklasse dar. Aber sind wir doch einmal ehrlich: Kein Spieler spielt einen Archetyp einer Charakterklasse, also sollte man sich immer etwas einfallen lassen. Wie immer sind eben besondere Typen gefragt, die sich mit Einfallreichtum, Aufopferung und der Fähigkeit, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein aus der Masse hervortun. Dies wiederum führt auch dazu, dass er vom normalen Priester zum Hohepriester erhoben wird. Und dies ist keine Selbstverständlichkeit, denn viele streben nach den höheren Weihen.

Zeremonienstab: Jeder Hohepriester darf – muss aber nicht – einen Zeremonienstab erhalten. Diese Frage wird bei dessen Aufstieg geklärt. Entscheidet er sich dann dagegen, ist diese Chance vertan. Er kann im späteren Verlauf des Spiels keinen eigenen Zeremonienstab mehr erhalten, soweit er keinen bereits existierenden „erbt“, findet oder auf andere Art und Weise erhält. Für den Fall, dass er sich beim Aufstieg dazu entscheidet, einen Zeremonienstab zu erhalten, muss er diesen regelmäßig mit sich führen, aber nicht zwangsweise einsetzen.

Für Zeremonienstäbe gelten folgende Regeln:

- Der Zeremonienstab ist kein Fokus, wird vom Hohepriester also nicht benötigt, um Zauber zu wirken. Dies wird weiterhin von seinem heiligen Symbol übernommen.
- Als Waffe geführt zählt der Stab als LSK (WVT = STG) mit BSP = 2W6 + 8, KKB +2, Gewicht = 2.250 g, WF = /. Der Stab muss beidhändig geführt werden, der Hohepriester kann also währenddessen keine andere Waffe einsetzen. Erzielt der Hohepriester bei der Ermittlung der BSP einen Pasch, so wird das Ergebnis der Treffertabelle sofort um 1 erhöht.
- Der Zeremonienstab darf vom Hohepriester auch dann als Waffe geführt werden, wenn seine Charakterbeschreibung etwas Anderes besagt (z.B. Hazel-HP, Uhlum-HP).
- Der Zeremonienstab wird als Waffe generell mit einem Abzug von +7/+5 auf AW/VW geführt. Diese Differenz zu den Kampfwerten der Hauptkampfwaffe kann nicht überwunden werden.

Der Zeremonienstab zählt grundsätzlich als magische Waffe. Er wird dem Hohepriester im Rahmen seines Aufstiegs von den Jüngern seines Gottes verliehen (oder,

wenn der Hohepriester eher eine Notlösung als eine echte Belohnung für den Charakter ist, auf deutlich weniger spektakulären Wegen zukommen gelassen). Die Beschaffenheit des Stabes ist dabei gleichgültig, die vorgenannten Werte gelten im Allgemeinen. Hohepriester des Uhlum bevorzugen Stäbe aus Knochen, Vertreter Hazels und Cäsars aus Elfenbein, Thongmorhohepriester haben eine Vorliebe für Zeremonienstäbe aus mit Bronze oder Gold ummanteltem Ebenholz, Thyronkleriker bevorzugen Eichenholz und Halphashohepriester werden oft mit Eschenholzstäben mit silbernen Intarsien angetroffen.

Nach dem Abschluss besonders gottgefälliger Abenteuer kann der Master sich dazu entscheiden, dem Zeremonienstab des Hohepriesters ggf. eine weitere magische Eigenschaft zu verleihen, die als „von seinem Gott kommand“ zählt. Üblich sind hierbei einige Ladungen ausgewählter Zauber, Boni auf Attribute o.ä., was sich z.B. an den Tabellen des Pilgers oder Mönches orientiert.

Hinweis der Autoren: Der klassische Hohepriester steht einer Gemeinde vor und ist der Anführer einer Schar von Priestern, vielleicht auch Mönchen und Äbte, oft in einem entsprechend großen Tempel. Daher eignen sich die hier vorgestellten Hohepriester natürlich insbesondere als NSCe, aber der typische Rollenspieler und dessen Spielleiter finden sicher auch Gründe, warum ein Hohepriester ggf. das Leben eines Abenteurers führt oder wieder aufnimmt.

Die **Vorteile und Einschränkungen** der einzelnen Hohepriester werden im jeweiligen Abschnitt formlos aufgeführt. Werden dabei Boni oder Mali angegeben, so gelten diese immer kumulativ zu den Vor- oder Nachteilen der Ausgangscharakterklasse.

Beispiel: Der Hohepriester des Halphas erhält einen Bonus von +2 auf KF. Da bereits der Priester einen KF-Bonus von +1 genießt, darf der Hohepriester insgesamt +3 auf den KF addieren. Wäre die Ausgangscharakterklasse ein Doppelcharakter, z.B. Magierpriester (KF +2), so erhält der Hohepriester des Halphas gar insgesamt +4 auf den KF!

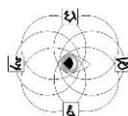
Steckbrief

Mindestvoraussetzungen
 AUSSTRAHLUNG = 25; Summe aus KLUGHEIT, WEISHEIT, KÖRPERKRAFT, GEWANDTHEIT) muss mindestens 90 betragen; alle charismatischen Fertigkeiten müssen mindestens 20 betragen; der Priester muss von seinem Engel oder dessen Jüngern ausgewählt werden.

Vorteile
 Behält die Vorteile des Priesters; erhält neue Zaubersprüche; kann nun auch mehrere Wesen gleichzeitig bekehren; hat glaubensspezifische Vorteile.

Einschränkungen
 Kann magische Gegenstände nur benutzen, wenn sie von seinem Cherubim kommen; arbeitet nicht mit Gläuberkämpfern anderer Cherubime zusammen; hat glaubensspezifische Einschränkungen; kann nicht mehr zum Ordenskrieger aufsteigen.

RZ: behält die RZ des Priesters



Das Wiederholen von Würfelwürfen

Bestimmte Zauber, manchmal auch Fähigkeiten, geben einem Bezauberten oder einem Charakter die Möglichkeit, Würfelwürfe zu wiederholen. Selbst wenn dies beim Zauber oder bei der Fähigkeit nicht gesondert erwähnt ist gilt: Ein bereits wiederholter Wurf darf niemals erneut wiederholt werden, egal aus welcher Quelle. Das zweite Ergebnis ist bindend.

Das bedeutet natürlich z.B., dass die Sonderfähigkeit eines Wanderers im Zuge solcher Zauber keinen Effekt hat (der Zaubereffekt geht zunächst vor).

Die Zaubersprüche des Hohepriesters

Die nachfolgend aufgeführten Zaubersprüche beherrschen die Hohepriester jedweder Glaubensrichtung gleichsam. Zaubersprüche, die nur den Vertretern eines bestimmten Cherubims zustehen, werden im Abschnitt über den jeweiligen Hohepriester behandelt.

Vikar Arnulfs Aura der Erhabenheit (5a)**ZP:** 34 (HP)**WEP:** 100**ZAP:** 100**BMKP:** 40**WD:** #**RW:** /**Besonderheit:** Der Zak muss ein Kraut essen und dabei eine ST-Probe ablegen. Nur einmal pro Tag anwendbar.**RZ:** 4

Dieser Zauber des höchst intriganten Arnulf verleiht dem Zak eine Aura der Erhabenheit und Unnahbarkeit.

Regeltechnisch schlägt sich dies in einer AUSS = 30 nieder, wobei sich dies für einen Hohepriester nur zur Beginn seiner Karriere als nützlich erweisen würde. Viel wichtiger ist die Tatsache, dass alle Wesen, welchen eine RZ-Probe Nr. 4 misslingt, es tunlichst vermeiden werden, den Zak in welcher Form auch immer anzugreifen. Dafür erscheint er den Opfern einfach als zu mächtig oder sie erkennen ihn als einen direkten Abgesandten des jeweiligen Cherubims an. Sei es wie es sei – der Hohepriester ist selbst in einem Lager voller potenzieller Feinde relativ geschützt, da er einer Art Immunität unterliegt.

Der Zauber wirkt regulär 8+W4 ZE. Gegen die geistig Schwachen jedoch kann der Zauber u.U. einen ganzen Tag lang wirken. Dies ist dann der Fall, wenn dem Bezauberten die RZ misslingt und dessen WEIS 17 oder weniger beträgt.

Nach der KF-Probe muss der Zak noch die ST-Probe ablegen, wenn er das übel-schmeckende Kraut verspeist. Misslingt diese, so erbricht er sich heftig. Dies ist allerdings nicht die einzige unschöne Wirkung, denn nun ist die Wirkung des Zaubers nahezu umgekehrt. Die AUSS des Zak wird halbiert und jedes Wesen muss eine RZ-Probe 4 ablegen, um nicht direkt aggressiv auf den Hohepriester zu reagieren. Es gilt also alles oder nichts – ein Motto, welches übrigens auch Arnulf zum Verhängnis wurde.

Die Hügelpredigt des Evicar (5a)**ZP:** 35 (HP, M)**WEP:** 120**ZAP:** 100**BMKP:** 40**WD:** #**RW:** 500 Meter**Besonderheit:** /**RZ:** /

Die Stimme des Zieles (es muss nicht der Zak selbst sein) ist innerhalb der RW klar zu hören, ohne dabei die direkt neben ihm Stehenden taub werden zu lassen. Der Zauber

wirkt, bis das Ziel aufhört zu sprechen, wobei kurze Atem-pausen den Zauber nicht beenden, während das Ende der Rede dies automatisch tut. Hohepriester nutzen diesen Zauber, um großen Gemeinden zu predigen, während ihn Magister verwenden, um die Befehlserteilung auf dem Schlachtfeld zu vereinfachen. In jedem Falle eine eindrucksvolle Methode sich Gehör zu verschaffen.

Der Hohepriester darf zur Bestimmung der Anzahl der von der Bekehrung betroffenen Zuhörer (und nur dafür) die Bekehren-Probe wiederholen. Das zweite Ergebnis ist in jedem Fall bindend und hat ausschließlich auf die Zahl der Betroffenen Auswirkung.

Weg der Zuflucht (5b)**ZP:** 36 (HP)**WEP:** 140**ZAP:** 100 pro Wesen**BMKP:** 75**WD:** /**RW:** ZPx1 km**Besonderheit:** /**RZ:** /

Der Ursprung dieses Zaubers ist nicht genau bekannt. Einigen Überlieferungen zu Folge wurde er von einem Wesen der Verdammnis kreiert, welches sich damit in sein dunkles Grab rettete. Allem Anschein nach wohl ein Wesen des Untodes – doch wir wollen nicht abschweifen und zum Zauber zurückkehren. Dessen Wirkung ist recht einfach und durchaus hilfreich in brenzligen Situationen.

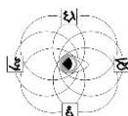
Der Zak kann sich selbst und seine Begleiter in das nächste Gotteshaus seines Glaubens innerhalb der Reichweite teleportieren. Allerdings weiß er im Voraus natürlich nicht zwingend, ob ein solches in der Nähe ist. Will er sich in ein Gotteshaus teleportieren, dass von ihm durch *Der gesegnete Ort von Simon dem Abt* gesegnet wurde so muss er eine zusätzlich KF-Probe ablegen und doppelte

Spruchkosten (NMKP und ZAP x 2) zahlen. Dafür ist aber hier die Reichweite unbegrenzt. Der Zauber, um mit einem Antagonisten-Hohepriester die Abenteurergruppe langsam in den Wahnsinn zu treiben (z.B. als Ladung in einem Zeremonienstab).

Großmeister Dankards göttliche Unterstützung (5b)**ZP:** 37 (HP, H)**WEP:** 150**ZAP:** 70, dann 10 pro ZE**BMKP:** 40**WD:** 2 ZE**RW:** 10 Meter**Besonderheit:** /**RZ:** /

Mit diesem Zauber ist der Hohepriester in der Lage, auf ein Wesen einen Segen auszusprechen, der diesem ermöglicht, eine anstehende Fertigkeitprobe zweimal zu würfeln und das genehmere Ergebnis auszuwählen. Des Weiteren werden Mali durch andere Zauber für diese Probe aufgehoben. Ein einfacher aber sehr hilfreicher Zauber, vor allem, wenn der Heiler gerade durch einen Schreckens- oder Schmerz-zauber am Zittern ist.

Beachte, dass der Zauber ausschließlich bei Fertigkeitproben wirkt, nicht z.B. bei Proben auf Attribute, Resistenzen oder Sonderfertigkeiten wie Musizieren und Bekehren.

Lady Susannas Selbstrettung (2)**ZP:** 38 (HP)**WEP:** 170**ZAP:** 150**BMKP:** 75

WD: /

RW: /

Besonderheit: Es werden zwei Kräuter verbraucht; zwei KF-Proben sind notwendig.

RZ: /

Dieser Zauber kommt, wie könnte es anders sein, von einer Hohepriesterin der Hazel. Lady Susanna reiste oft alleine in entlegene und meist gefährliche Gebiete. Sie half den Armen und Schwachen und musste nicht selten um ihr eigenes Leben kämpfen. Dieser Zauber entsprang der Not einer solchen Situation.

Der Zak kanalisiert Magie in seinem Körper (dargestellt durch die beiden KF-Proben) und isst dann zwei Kräuter. Gelingen die Proben, entfaltet der Zauber seine Wirkung. Der Zak darf dabei zwei der unten aufgeführten Heilvorgänge auswählen:

- Fortlaufende aller Wunden reduzieren sich um -10 VIP und 100 KAP
- Sofortige Heilung von bis zu 2 Knochenbrüchen, die sich der Zak aussuchen darf (hört, hört!)
- KAP-Heilung um $2W4*100+200$, auch KAP(k)
- VIP-Heilung um $6W30+30$
- Heilung schwerer innerer Verletzungen

Meister Jonas Waffensegen (4b)

ZP: 39 (HP)

WEP: 180

ZAP: 75 je Waffe

BMKP: 65

WD: 1 Tag

RW: Berühren

Besonderheit: Je Waffe wird ein Kraut benötigt.

RZ: /

Meister Jona, ein Hohepriester des Uhlum, war trotz des klerikalen Weges eher ein Verfechter des Schwertes denn der Feder. Nicht überraschend, dass er als Armeemeister eines Söldnerheeres seinem Glauben nachging und die seinen mit dem Segen des Herrn der Morgenröte und des Krieges versah. Wie auch immer schaffte es dieser Zauber in das allgemeine Repertoire der Hohepriester.

Der Zak segnet mit diesem Zauber so viele Waffen, wie er möchte und natürlich sowohl Kräuter als auch ZAP hat. Interessanterweise genügt es, einmal die MKP zu zahlen und er kann daraufhin (ohne Unterbrechung) die Waffen bezaubern. Pro ZE kann der Zak nur eine Waffe berühren, insofern kann sich die tatsächliche Wirkzeit des Zaubers spürbar verlängern. Diese erscheinen auf den ersten Eindruck genauso wie vorher, wobei einige Hohepriester gerne noch krude Symbole ihres Glaubens mit Kreide oder Kohle auf den Waffen anbringen. Diese haben allerdings nichts mit der Wirkung des Segens zu tun. Dieser entfaltet sich nur im Kampf gegen Wesen und Glaubenskämpfer anderer Cherbime:

- TT+1, BSP+4, KKB+2
- Waffe gilt, falls relevant, als magisch
- die WVT wird bei der Verwendung der Waffe zum VW ignoriert

Die Wirkung gilt für einen Tag und kann nur durch *Zerstören der Magie* aufgehoben werden. So manche Heldentat wurde derart vollbracht und so mancher Narr rannte aufgrund des Zaubers ohne Furcht in sein Verderben. Mut und Wahnsinn liegen eben nahe beieinander.

Die göttliche Zuflucht des heiligen Yaddayadda (6b)

ZP: 40 (HP)

WEP: 190

ZAP: 100, dann 20 pro weitere Stunde

BMKP: 55

WD: 2 Stunden

RW: #

Besonderheit: /

RZ: 3

Der Hohepriester kann den Zauber auf einen Raum wirken, in dessen Inneren er sich selbst aufhält. Die Größe des Raumes spielt dabei keine Rolle, es kann eine Bauernhütte in Gorn sein oder der Halphastempel von Sumat. Wichtig ist nur, dass immer lediglich ein Raum betroffen ist (also keine Nebenräume, Anbauten etc.).

Jedem, der den Raum betreten und dem Priester Böses will, muss dafür eine RZ Nr. 3 mit dem entsprechenden Malus gelingen oder dies ist ihm während der WD nicht möglich. Hohepriester nutzen den Zauber oft, um Tempel vor marodierenden, gottlosen Plünderern oder den Angriffen feindlicher Glaubenskämpfer zu schützen.

Ein Hinweis sei gestattet: Der Zauber hält Gegner jedoch nicht davon ab, in den Raum zu schießen, Brandsätze hineinzuwerfen etc., weshalb es sinnvoll ist, sich in einem massiven Steinraum aufzuhalten. Bekannt wurde der Zauber übrigens, weil der Hohepriester Yaddayadda den heiligen Tempel des Halphas und dessen Reliquien vor dem Zugriff des Teufels Krajashara beschützte. Angeblich soll der Ort sogar dauerhaft unter dem Schutz des Halphas stehen.



Der gesegnete Ort von Simon dem Abt (6b)

ZP: 41 (HP)

WEP: 210

ZAP: 150

BMKP: 50

WD: /

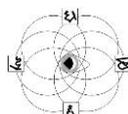
RW: Ein vom Zak bestimmtes Gebäude oder abgrenzbares Gelände

Besonderheit: Die Bezauberung muss mindestens über einen kompletten Mond hinweg erfolgen und bedarf Weihwassers und eines Ritus.

RZ: /

Es versteht sich selbstredend, dass Simon der Abt auch einen Spruch zum Repertoire des Hohepriesters beisteuert. Mit diesem Zauber kann der Hohepriester einen bestimmten Ort weihen. Die Wirkung ist permanent und kann nur durch eine Entweihung (hier gibt es interessanterweise keinen Zauber und es entscheidet, wie sollte es anders sein der Spielleiter) aufgehoben werden. Für Handlungen, die als Sakrileg oder entweihend gelten, dürfte es genug Ideen geben.

Der Zauber an sich hat jedoch eine recht interessante Wirkung, denn er spendet Ruhe und Frieden für alle Wesen, die den gleichen Glauben wie der Hohepriester haben. Wesen ohne Glauben bleiben davon unberührt. Ungläubige hingegen unterliegen einer steten Unruhe und fühlen sich an diesem Ort mehr als unwohl:



- Gläubige regenerieren an diesen Orten doppelt so viel wie normal und legen alle Proben mit einem Bonus von 5 ab.
- Ungläubige regenerieren an diesen Orten maximal 50% und erleiden auf alle Proben einen Malus von 5.
- Wesen ohne Glauben haben weder Boni noch Mali.

Der Zauber ist daher so mächtig, da er meist dazu dient, um den eigenen Tempel oder die eigene Heimstatt für den Ausbau zu einer Feste des Glaubens vorzubereiten. Das eindeutig in seinen Grenzen erkennbare Gelände sollte nicht zu ausladend sein und bleibt für Einschränkungen ansonsten dem Master überlassen. Unter „Gelände“ z.B. ein Gebiet von der Größe der Gärten von Carrom verstehen zu wollen halten wir beispielsweise für bestenfalls gewagt.

Die Anwendung von *Hazels Trost* entfaltet an einem solchen Ort keine zusätzliche Wirkung.

Inquisitor Nathaniels Gelöbnis vor dem Herrn (4a)

ZP: 42 (HP)

WEP: 230

ZAP: 150

BMKP: 45

WD: /

RW: Berühren

Besonderheit: Pro Wesen kann nur ein Zauber zeitgleich aktiv sein.

RZ: 4

Die Gefolgsleute der Engel streben oft heftig die Erfüllung der Aufträge ihres Engels an. Wenig erachten die Glaubenskämpfer der Cherubime als Verachtenswerter als ein gebrochenes Gelöbnis ihrem Engel gegenüber. Die Anzahl der religiösen Fanatiker ist sehr hoch und diese gehen rücksichtslos an die Erfüllung ihrer Schwüre und Eide. Doch einige Hohepriester nutzen gerne diesen Zauber, um ihre „Schützlinge“ noch enger an ihre Sache und ihren Schwur zu binden.

Mit diesem Zauber wird das Ziel an seinen Schwur eng gebunden, eine bestimmte Handlung zu unternehmen oder zu unterlassen. Es muss den Schwur aus freiem Willen ablegen (entsprechende Überredungs- und Kontrollzauber sowie gleichgelagerte Fertigkeiten dürfen also nicht zur Anwendung gekommen sein), braucht aber nicht zu wissen, dass dieser Zauber gewirkt wurde. Da der Hohepriester meist solche Eide und Schwüre abnimmt, ist es auch nicht sonderlich auffällig, wenn er das Opfer berührt. Misslingt die RZ, so ist das Siegel des Gelöbnisses gesetzt.

Bricht das Ziel nun seinen Schwur, so verliert es sofort und permanent 1W4+1 x 5% zweier zufällig ausgewählter RZ. Es gilt zu beachten, dass es nicht reicht, nur zu versuchen seinen Schwur zu halten. Der Schwörende muss erfolgreich sein, um der Strafe zu entgehen – egal ob es im Rahmen seiner Möglichkeiten ist oder die Aufgabe vollkommen unlösbar ist. Märtyrer gab es ja schon immer und sind in allen Glaubensgemeinschaften mit Lobliedern bedacht. Der Zauber wirkt, bis der Eid erfüllt oder gebrochen wurde, kann aber mittels *Zerstören von Magie* vorzeitig (also vor Erfüllung oder Bruch) aufgehoben werden.

Die bei Eidbruch erlittenen Verluste können nur geheilt werden, indem ein Hohepriester gleicher oder höherer WEP-Stufe pro verlorenem %-Punkt der jeweiligen RZ ein Mondara-Kraut erfolgreich anwendet. Diesem muss gleichzeitig bei der Fürsprache vor seinem Cherubim für das Opfer in Form eines Gebets eine AUSS +5 gelingen. Auf diese Art und Weise kann nur 1% pro Tag zurückerlangt werden. *Zerstören der Magie* wirkt dann ab dem ersten so zurückerlangtem %-Punkt nicht mehr!

Sinkt die RZ im Rahmen dieses Zaubers auf 0%, so stirbt das Opfer, ist aber normal wiederzubeleben.

Der Kirchenbann von Schwester Mathilda (4a)

ZP: 43 (HP)

WEP: 240

ZAP: 100+#

BMKP: 55

WD: /

RW: /

Besonderheit: Nur eine Person aufwendbar, AUSS des Hohepriesters muss größer als die des Opfers sein. Zusatzkosten von (AUSS des Opfers * 5 ZAP)

RZ: 4

Welchem Glauben die mächtige Ordensschwester angehört ist heute unbekannt. Aufgrund ihres Wirkens und vor allem ihres politischen Erfolges rühmen sich viele ihrer Angehörigkeit.

Die Anrufung des Hohepriesters spielt hierbei eine wichtige Rolle. Gewöhnlich wird dieser Zauber in sehr symbolischer Weise gewirkt, um das Ziel zu exkommunizieren und aus der Gesellschaft auszustoßen. Das Ziel hat in der Regel bereits vorher irgendetwas Schändliches getan, das dieses symbolische Verstoßen rechtfertigt. Das Ziel musste sehr wahrscheinlich bereits zuvor durch Mali auf alle charismatische Proben und AUSS-Proben agieren. Durch diesen Zauber wird eine Interaktion in der normalen Gesellschaft jedenfalls sehr schwierig. Der Zauber markiert das Opfer, indem es ein Mal auf dessen Seele hinterlässt. Zwar ist das Mal unsichtbar, doch andere Lebewesen spüren es unbewusst, weshalb sie sich in Gegenwart des Trägers unwohl fühlen und feindselig auf ihn reagieren. Der Träger erhält einen Malus von +10 auf alle Proben im AUSS- und charismatischen Bereich.

Der Zauber wird von den Hohepriestern in der Regel recht umsichtig eingesetzt. Oft ist er jedoch auch ein Werkzeug politischer Macht, so dass es in Kaiserpalästen und Ratskellern nur so von mit dem Bann belegten Politikern wimmelt...

Aufgehoben werden kann die Auswirkung des Zaubers nur mit *Moh-la-das Zerstören von Magie*, wobei der Zak in der WEP-Stufe höher sein muss als der wirkende Hohepriester, oder indem der Zauber einfach erneut auf das Opfer angewandt wird. Um hierdurch den Kirchenbann aufzuheben, muss aber auch hier der „heilende“ Hohepriester gleicher oder höherer WEP-Stufe sein.

Die Salbung von Simon dem Abt (5b)

ZP: 44 (HP)

WEP: 240

ZAP: 45 pro Wesen, dann 15 pro Wesen und ZE

BMKP: 45

WD: 4 ZE

RW: 25 Meter

Besonderheit: 2 ZE Konzentration.

RZ: /

Der Zak geht in Trance und spricht einen Segen auf die Anwesenden aus. Dabei kann er so viele Wesen bezaubern wie er möchte und ZAP hat. Der Segen hat umfassende Wirkung und wurde bereits mehrfach von den Hohepriestern des Halphas beansprucht.

- Alle Mali durch Zauber, misslungene TAK-Proben und sonstige Einschränkungen fallen während der Wirkungsdauer weg
- TAK- & ST-Proben gelten immer als gelungen
- Fortlaufende Verluste reduzieren sich zusätzlich alle 3 ZE um 4 VIP & 20 KAP
- B-KAP verdreifachen sich während der WD

Die Fortlaufenden brechen nach der Wirkungsdauer nicht wieder auf und gelten als geheilt. Die weiteren Boni fallen nach der WD komplett wieder weg, zwischenzeitlich aufgehobene Zauber, TAK-Proben etc. zeigen also wieder volle Wirkung.

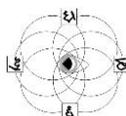
Hohepriester Mola-Rams Einhalt (4b)

ZP: 45 (HP)

WEP: 270

ZAP: 80, dann 50 pro zusätzliche ZE

BMKP: 50



WD: #

RW: 25 Meter

Besonderheit: Nicht auf göttliche Artefakte, zusätzliche KF-Probe notwendig

RZ: 3

Mola-Ram war einer der mächtigsten und bekanntesten Hohepriester des Thongmor-Kults auf der Hochebene von Torgas. Er ist auch Verfasser zahlreicher hinterhältiger Zauber, von denen einer auch allen Hohepriestern zur Verfügung steht.

Dieser Zauber unterdrückt die Macht eines magischen Gegenstandes und lässt ihn für kurze Zeit weltlich werden. Damit der Zauber seine Wirkung entfaltet, muss dem Hohepriester eine zusätzliche KF-Probe +3 gelingen (der Hohepriester benötigt also eine ZE Konzentration, eine KF-Probe in der darauffolgenden ZE sowie eine zusätzliche KF-Probe, weshalb er in der zweiten ZE nichts weiter unternehmen darf).

Befindet sich der Gegenstand in den Händen eines anderen Wesens, so muss statt der zusätzlichen KF-Probe +3 eine KF-Probe +6 gelingen. Die Grund-WD richtet sich nach der Differenz des Würfelergbnisses zum KF-Wert. Für jeden Punkt Differenz bleibt die Macht des Gegenstandes für 1 ZE unterdrückt.

Beispiel: Der Hohepriester hat KF = 24. Er will die Auswirkungen einer Waffe unterdrücken, die sich in seiner Reichweite befindet. Ihm gelingt die KF-Probe, auch die zusätzliche KF-Probe +6 gelingt ihm mit einer 8. Er unterdrückt die Fähigkeiten der Waffe damit $(24 - (8 + 6)) = 10$ ZE.

Stirbt der Hohepriester vor Ablauf der WD, so endet der Zauber natürlich. Er kann die WD nicht von sich aus verkürzen.

Dieser Zauber ist umso eindrucksvoller, wenn der Champion eines anderen Glaubens gegen den Champion des Hohepriesters ins Duell geht und seine geliebte magische Waffe auf einmal gar nicht mehr so fantastisch wirkt.

Das Verstärken von Fertigkeitwürfen

Bestimmte Charaktere können Proben zweimal durchführen, wenn sie dies wollen. Dabei werden die Differenzen, ob positiv oder negativ, aus den Würfeln summiert. Unter Umständen kann der Charakter dadurch entscheidende Situation, wie sein Gegenüber zu überzeugen oder die wahren Absichten erkennen, leichter meistern.

Der Hohepriester des Ashrarn

Die Hohepriester des Herrn der Nacht sind wie ihr Gott selbst Meister der Täuschung und der Intrigen. Sie sind raffinierte Vordenker, Fallensteller, Gerüchtemacher und Intrigen Spinner. Wo andere Hohepriester in ihrem Gegenüber lesen können und ihnen rhetorisch offensichtlich weit überlegen sind, da sind diese Frauen und Männer ihren Widersachern um Jahre voraus.

„Ihre Worte sind genauso tödlich wie die Klauen ihrer Dämonen!“, heißt es so schön und sie wissen jeden damit so gut zu steuern, dass derjenige dies nicht einmal erkennt.

Aber auch der zweite Teil des Sprichworts entspricht der Wahrheit, denn die Hohepriester des Ashrarn sind in der Lage, Wesen aus Untererde zu beschwören, die ihren Befehlen folgen und den Glaubenskämpfer nicht nur im Kampf zur Seite stehen. Aufgrund dieser Tatsache sind ihre Kampffertigkeiten etwas verkümmert, aber selbst wenn kein Dämon verfügbar ist, so sind die Ashrarnpriester immer noch in der Lage,

sich mit Zaubern in der Gefahrenzone zu behaupten.

Tarnen und Verstecken sind im übrigen ebenfalls zwei Stichworte, welche die Ashrarnpriester charakterisieren. Sie arbeiten fast immer im Verborgenen und treten am Liebsten nie in Erscheinung. Anders als die Hohepriester der Verdammnis enttarnen sie sich auch nicht, um irgendwelchen Ruhm einzustreichen oder ihren Widersachern ins Gesicht zu lachen. „Intrigen leben am Längsten, wenn der Spinner niemals in Erscheinung tritt.“ - angeblich ein Zitat von Yrgamion, dem Dunkelweber und ein Credo der Hohepriester des Ashrarn.

Der Ashrarnhohepriester im Spiel:

- als Rüstung maximal Lederrüstung
- als Nahkampf-Waffen nur SW oder S
- erhält neue Zauber
- „Die Stimme der Nacht“ – Durch eine gelungene AUSS- und eine gelungene Erzählkunst- & Sprachgewandtheits-Probe kann der Hohepriester seinen Gesprächspartner verwirren oder seine Lügen verschleiern; dem Opfer wiederum steht eine KL-Probe mit Malus je WEP-Stufe des Hohepriesters zu

WEP-Stufe	Malus auf KL-Probe
15-21	+1
22-28	+2
29-35	+3
36-42	+4
43-49	+5
50-56	+6
57-63	+7
64-70	+8
71-77	+9
78-84	+10
85-91	+11

- „Meister des Lächelns“ – legt alle Proben auf charismatischen Fertigkeiten mit einem Bonus von 5 ab; Proben dürfen verstärkt werden



Com Dobbs Traumführung (5a)

ZP: 35 (AshHP)

WEP: 120

ZAP: 100

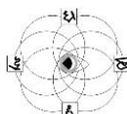
BMKP: 40

WD: #

RW: /

Besonderheit: Der Zauber wird vor dem Schlaf ausgesprochen

RZ: /



*Wo die Mönch' und die Pfaffen raten,
/ wo die Landsknecht' sieden und
braten, / wo die Weiber haben das
Regiment, / da nimmt es selten ein
gutes End.*

– Georg Rollenhagen

Der Hohepriester träumt von einer bestimmten Handlung, von der Ashram möchte, dass er sie ausführt. Der Traum ist immer klar, aber nie vollständig. Er erklärt nie, warum Ashram wünscht, dass der Hohepriester tut, was er zu tun hat. Der Traum zeigt ihm nur, wie er eine bestimmte Handlung an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit durchführt und irgendwie kennt er stets den Namen des Ortes und die richtige Zeit, selbst wenn sich dies nicht aus dem erschließen lässt, was er gesehen hat. Der Hohepriester hat keine Kontrolle über den Inhalt des Traums und es gibt auch keine Garantie, dass er die Handlung überleben wird.

Wiederholtes Wirken dieses Zaubers zeigt immer wieder den gleichen Traum, bis der Priester entweder getan hat, was Ashram von ihm erwartet, oder die Zeit dafür vorüber ist. Einer solchen Aufforderung nicht nachzukommen gilt als Verstoß gegen die Gebote der Ashram-Kulte; wenn der Hohepriester schon um einen Traum bittet, der ihn führen soll, dann sollte er ihm auch gefälligst folgen.

Rutezals Schattensiegel (5a)

ZP: 36 (AshHP)

WEP: 140

ZAP: 40

BMKP: 45

WD: 4 ZE

RW: /

Besonderheit: Keine ZE Konzentration nötig

RZ: /

Der Hohepriester nutzt das Zwielficht und wird schattenhaft. Sein IW wird um 20 erhöht, seine BE um den Faktor 1,5 (maximal 17). Suchende sowie Gegner im Nah- und Fernkampf erhalten auf AW/VW einen Malus von +2 sowie auf Fertigungsproben, die mit Suche etwas zu tun haben.

Der Zauber wirkt nicht bei direkter Sonneneinstrahlung.

Curumos süße Zunge der Verführung (5a)

ZP: 38 (AshHP)

WEP: 170

ZAP: 60

BMKP: 50

WD: 1 Wurf

RW: 20 Meter

Besonderheit: /

RZ: /

Der Hohepriester darf sich aussuchen: Will er seine Bekehren-Probe neu würfeln oder den W4, um die Bereitschaft zum Zuhören festzulegen. Der Hohepriester darf auch schon gelungene Bekehren-Proben neu würfeln, wenn ihm beispielsweise das Ergebnis für eine Bekehrung mehrerer Zuhörer zu niedrig ist. Das zweite Ergebnis, auch wenn der Wurf dadurch misslingt, ist aber in jedem Fall bindend. Der Zauber wirkt nur für den direkt folgenden Wurf bei einer sich anbahnenden Bekehrung.

Kahlezzers Beschwören des niederen Dämonen (6a)

ZP: 39 (Dä, AshHP)

WEP: 180

ZAP: #

BMKP: 70

WD: #

RW: 30 Meter

Besonderheit: AUSS-Probe muss gelingen

RZ: /

Der Hohepriester träumt von einer bestimmten Handlung, von der Ashram möchte, dass er sie

Mit diesem Zauber kann der Hohepriester einen Dämon tatsächlich und stofflich beschwören, 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. Die rituelle Opferung muss der Hohepriester mit einem beliebigen Dolch durchführen. 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, zumeist jedoch haben sie eine Höllen Klinge aus schwarzem Eisen dabei, die o.a. Werten entspricht. Andere Werte müssten entsprechend angepasst werden.

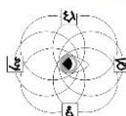
Ein solcher niederer Dämon kostet etwa 60 ZAP. Dies kann durch folgende Tabelle mit zusätzlichen Fähigkeiten noch modifiziert werden:

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. Die Hohepriester hüten sich jedoch im Allgemeinen davor, selbst niederen Dämonen schwachsinnige Aufträge zu erteilen.

Die **Schwarze Narzisse** ist eine Hohepriesterin des Ashram, deren Fähigkeit, andere für sich und ihre Sache zu gewinnen, legendär ist. Liebend gerne paktiert sie mit Dämonen und hat mehr als einem dieser furchterregenden Geschöpfe sogar den Loyaltätszauber abgenommen. Zahlreiche Dämonen sind der scharfsinnigen Ränkeschmiedin schon in die Falle gegangen, weshalb sie ausgerechnet unter den Kreaturen, vor deren Verträgen man sich hüten muss, sehr gefürchtet ist. Doch auch die gewiefteste Meisterin der Täuschung macht einmal einen Fehler: Mit Zil'Gorkath, dem Erzdämon der Versuchung, geriet sie an den Falschen und muss nun aufgrund einer für ihn günstigen Lücke in einem mit Doppelbödigkeiten nur so gespickten Dämonenkontrakt lange Zeit im Refugium des Dämons auf der flachen Welt verbringen. Obschon die Schwarze Narzisse auch seine eigenen Diener häufig aufs Glatteis führte, würde Ashram demjenigen sicherlich einen Gefallen gewähren, dem es gelänge, seine beste Unterhändlerin der 490er Jahre aus den Klauen Zil'Gorkaths zu befreien.



Die gekaufte Loyalität der schwarzen Narzisse (4a)

ZP: 40 (AshHP)

WEP: 200

ZAP: 77 pro Wesen

BMKP: 77

WD: #

RW: Sichtweite

Besonderheit: Die Regeln für Folgesprüche kommen nicht zur Anwendung.

RZ: 3 (s.u.)

Der Hohepriester betet zu Ashram und segnet eine Vereinbarung, Abmachung, ein Geschäft oder einen Pakt dergestalt, dass alle Parteien daran gebunden sind. Um eine Abmachung brechen zu können, die mit diesem Zauber besiegelt ist, muss eine RZ-Probe Nr. 3 gelingen (die RZ-Probe kommt im eigentlichen Moment der Spruchanwendung also nicht zur Geltung!).

Gelingt dies einem der Beteiligten, so kann er von der Abmachung etc. abweichen, erhält dafür aber einen Abzug von -3 auf AUSS und alle davon beeinflussten Fertigkeiten. Außerdem verliert derjenige 3W30 VIP und 300 KAP sowie zusätzlich pro hintergegangenem Partner 2W30 VIP und 200 KAP täglich bis zum nächsten abnehmenden Halbmond (23 Tage nach einem Vollmond). Die Verluste sind normal zu heilen, wenn jedoch der Verlust eines Tages komplett geheilt wurde (auch ggf. erst später), so regeneriert derjenige in der folgenden Nacht keine Werte und verliert unweigerlich 1W12 PG, da ihn Visionen aus einer der Strafhöhlen Ashrams im Traum plagen.

Die Abzüge und Strafen wirken auf jeden Fall bis zum nächsten abnehmenden Mond, auch wenn die Abmachung zwischenzeitlich erledigt wurde oder aufgrund der Abweichung(en) von derselben neue Konsequenzen eingetreten sind. Die Strafen betreffen auch den Hohepriester.

Und da soll mal einer sagen, Ashrarnpriester wären nicht zuverlässig. Sobald sie diesen Ritus auspacken, meinen sie es ernst! Manchmal wollen sie aber auch nur sichern, dass nur sie das im Pakt entdeckte, für sie günstige Schlupfloch ausnutzen können...

Lady Niagras exquisiter Lustschmerz (4a)

ZP: 41 (AshHP)

WEP: 210

ZAP: 45 pro Wesen

BMKP: 60

WD: #

RW: 10 Meter

Besonderheit: /

RZ: 3

Der Hohepriester bringt die Sinne eines Wesens innerhalb der RW dazu, sich zu verwirren und zu benebeln. Wenn die RZ-Probe scheitert (oder es sogar willig ist), dann empfindet das Ziel für (ZP-Stufe des Hohepriesters / 10, abrunden) Minuten Schmerz als lustvoll und angenehme Empfindungen als schmerzhaft. Zusätzlich erhält das Ziel für jede ZE, in der es Schaden verursacht oder erleidet, in der folgenden ZE einen Bonus von 1W6 auf AW/WV. Dieser Bonus ist nicht kumulativ und wird ggf. jede ZE neu ermittelt.

Eine derart in süßen Wahn versetzte Truppe Ordenskrieger des Ashram ist eine wahrhaft beeindruckende (und erschreckende) Demonstration der Macht des Zwielfichtfürsten.

Lady Niagras prachtvoller Reiz (5a)

ZP: 42 (AshHP)

WEP: 230

ZAP: 60, dann 15 je ZE

BMKP: 50

WD: 3 ZE

RW: /

Besonderheit: Alle drei ZE eine KF-Probe

RZ: /

Die Gefolgsleute Ashrams gehören nicht selten zu den charismatischsten und attraktivsten Geschöpfen. Je höher der Gläubige in der Hierarchie steht, desto attraktiver ist er oder sie häufig. Nur die Willensstärksten bringen es übers Herz, ein solch reizvolles Geschöpf zu verletzen.

Die AUSS des Hohepriesters beträgt für kampfrelevante Werte (TAK-AUSS-Vergleich etc.) 30, wenn sie nicht bereits so hoch oder höher ist. Zusätzlich muss jedes Wesen, das den Hohepriester angreifen will (Nahkampf und Fernkampf, Magie ausgenommen) eine ST-Probe gegen halben Wert ablegen, um dies tun zu dürfen. Misslingt die Probe, hat der Angreifer so viel Ehrfurcht vor der Schönheit des Hohepriesters, dass er einen Angriff nicht wagt. Es wird sich jedoch immer verteidigen. Außerdem sinkt für die nächste ZE sein Initiativwert um 25 (nicht kumulativ).

Ashriaz' Berührung der süßen Pein (4a)

ZP: 42 (Dä, AshHP)

WEP: 230

ZAP: 300

BMKP: 91

WD: #

RW: Berühren

Besonderheit: Nicht auf magische Wesen und Untote

RZ: 3

Siehe SMC Ausgabe #4, Der Dämonologe.

Rutezals Schattensprung (5a)

ZP: 43 (AshHP)

WEP: 240

ZAP: 60

BMKP: 40

WD: 8 ZE

RW: #

Besonderheit: Keine ZE Konzentration nötig

RZ: /

Ein überaus nützlicher Zauber für die Hohepriester des Ashram, die sich notorisch in brenzlige Situationen begeben. Muss sich der Zak während der WD aus einem Nahkampf zurückziehen, springt er – nach gelungener Laufen-Probe – maximal (ZP-Stufe / 2) Meter durch die Schattenwelt in die Fluchtrichtung. Er muss nicht aus dem Schatten heraus flüchten, aber in einem Schatten wieder materialisieren. Der Zak muss das Ziel nicht sehen, was dem Zauber darüber hinaus eine gewisse Zufallsnote verleiht. Ziele auf gleicher Höhe sind zwar üblich für diesen Zauber, aber eine nicht zu vernachlässigende Zahl der Zielorte, die wir dem Master überlassen, fand in ungünstigen Situationen statt, z.B. auf einem Fenstersims im zweiten Stock. Ashram verlangt eben eine gewisse Selbsteinschätzung seiner Gläubigen, wenn sie sich schon Hals über Kopf in einen Kampf stürzen.

Gibt es keinen Schatten (z.B. weit und breit nur Wüste) oder misslingt bereits die Laufen-Probe wirkt der Zauber nicht. Bewölkter Himmel zählt für die Begriffe dieses Zaubers als Schatten. Bei gelungenem Zauber erhält er einen entsprechenden Vorsprung auf etwaige Verfolger, die sich zunächst 1 ZE lang orientieren müssen. Natürlich nur, sofern sie den im Schatten versteckten Zak finden können.

Sherizzans Peitschen der Freude (3)

ZP: 44 (Dä, AshHP)

WEP: 250

ZAP: 90

BMKP: 54

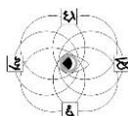
WD: /

RW: 15 Meter

Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig

RZ: 2

Siehe SMC Ausgabe #4, Der Dämonologe.



Der Reigen von Druhim Vanashta (4a)

ZP: 45 (AshHP)
WEP: 270
ZAP: 75, dann 50 pro Wesen
BMKP: 55
WD: #
RW: 20 Meter
Besonderheit: /
RZ: 3

Mit dem Hohepriester als Mittelpunkt entfaltet sich eine Welle silbergleichen Lichts, welches aufgrund seiner Beschaffenheit einen ätherischen Kanal zur legendären Dämonenstadt öffnet. Von dort aus ertönen von Ashrarns besten dämonischen Minnesängern zauberhafte Klänge, welche die Sterblichen beeinflussen, während die Dämonen über ihre Marionetten lachen.

Alle Lebewesen innerhalb der RW müssen eine RZ-Probe Nr. 3 bestehen oder sie bleiben stehen und tanzen für eine Anzahl von Minuten (!), die der WEP-Stufe des Hohepriesters / 10 entspricht (abrunden), zu den ätherischen Klängen der Musik des Ashrarn. Wesen, die nicht betroffen werden sollen, muss der Hohepriester zuvor durch ZAP-Zahlung ausnehmen.

Beispiel: Der Hohepriester der WEP-Stufe 27 zahlt 75+150 ZAP, um drei seiner Kameraden vom Zauber auszunehmen. Jedes andere Wesen, dem die RZ-Probe misslingt, unterliegt für 2 Minuten dem Reigen von Druhim Vanashta.

In dieser Zeit gelten die Ziele als paralysiert und können nicht handeln, auch nicht zaubern. Bei Angriffen, egal aus welcher Quelle (so z.B. auch Fernkampfattacken von außerhalb der RW) endet die Wirkung des Zaubers für den Angegriffenen sofort, er kann sich nach einer gelungenen INS-Probe direkt verteidigen oder ausweichen (zählt also nicht als hilflos). Als Nebenwirkung muss jedes Opfer pro halber Minute, die es tanzt, eine ST-Probe +6 ablegen oder es erleidet als Folge der unirdischen Klänge, denen es lauscht, W6 Punkte PG-Abzug.

Kahlezzers Dämonenvortex (6b)

ZP: 45 (AshHP, Dä)
WEP: 270
ZAP: 1.260
BMKP: 100
WD: 10W6 ZE
RW: 30 Meter
Besonderheit: 10 ZE Konzentration
RZ: /

Dieser Zauber ist so gefährlich anzuwenden, dass sich dies meist nur Dämonologen oder Hohepriester des Ashrarn wagen, die sich knapp am Rande des Wahnsinns bewegen, und selbst diese zögern, ihn anzuwenden. Der Zauber öffnet für einen kurzen Augenblick ein Portal mitten ins Herz von Ashrarns vielbevölkertem Vorort von Druhim Vanashta, dem Hochgarten der Pein.

Der Zak darf sich aussuchen, in welcher Richtung sich das Portal innerhalb der RW öffnet. Alles in einer Höhe von 4 Metern und einer Breite/Länge von 4W6 Metern verschwindet durch das Portal; soweit die materielle Welt von Tanaris betroffen ist, hört es einfach auf zu existieren. Zudem muss dem Zak eine zusätzliche KF-Probe gelingen. Misslingt sie, wird auch er Ziel der Dämonen und braucht gar nicht erst eine AUSS-Probe abzulegen. Misslingt sie gar mit einer 30, wird er ebenfalls durch das Tor in die Leere gezogen. Die genauen Auswirkungen für alles, was vom reinen Entstehen des Portals betroffen ist, bestimmt der Master. Es sei gesagt, dass sich Opfer durch ein konturloses, waberndes und darüber hinaus von gemeinen Kreaturen bevölkertes Nichts kämpfen mussten, um – wenn überhaupt – geistig schwer gezeichnet wiederzukehren.

Das einzige, das wirklich gegen das Portal wirkt - abgesehen von gestörter Konzentration oder misslungener KF-Probe des Zak - ist *Bayardo San Romans Schutzkugel vor Zauberei*. Fällt der Bereich des Dämonenvortex-Portals in die

RW einer Schutzkugel vor Zauberei, werden beide sofort aufgelöst. Das müsste allerdings schon Zufall oder akribische Planung eines mächtigen Zak sein.

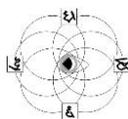
Nun zu den tatsächlichen Auswirkungen: Angelockt von der plötzlichen Möglichkeit, die Welt der Sterblichen zu erkunden (und dabei einige arglose Seelen zu malträtieren), durchschreiten 6W6 niedere Dämonen das Portal. Der Master kann entweder die beim Zauber *Kahlezzers Beschwören des niederen Dämonen* angegebenen Durchschnittswerte verwenden (siehe oben oder *SMC #4, Der Dämonologe*) oder die Kreaturen aus dem ebenfalls dort angegebenen Bestiarium zufällig auswählen. Je vier der niederen Dämonen gegen einen höheren Dämonen ersetzt werden, falls der Master der Sache gerne etwas mehr Würze verleihen möchte.

Den Dämonen können an sich keine Befehle erteilt werden. Deren Daseinszweck ist zumeist allerdings recht deutlich, und sofern der Zak selbst sowie dessen Kameraden nicht Ziel der Dämonen werden sollen, muss dem Zak für jede ausgenommene Person (sich eingeschlossen) eine AUSS-Probe gelingen. Die Dämonen können auf herkömmliche Weise bekämpft werden. Nach Ablauf der WD schließt sich das Portal, bis dahin noch verbleibende Dämonen verschwinden, da sie von der Energie, die sie – ohne Blutopfer – hier aufrechterhält, abgeschnitten sind. Gelingt diesen jedoch zwischenzeitlich ein gewisses Blutvergießen, können sie sich auch ohne die Energien des Portals etwas länger an die Welt der Sterblichen klammern. Als Faustregel gilt, dass sich jeder Dämon für 150 vergossene VIP 12 ZE halten kann, ohne zu verschwinden (dies ist hier übrigens auch bei beschworenen Kreaturen wie Untoten, Teufel o.ä. möglich). Bevor dies jedoch ohne konkrete Ziele in einem Wust aus Buchführung für den Master ausartet, sollten sinnvolle Wahrscheinlichkeiten angesetzt werden. In einer mittelgroßen Stadt kann eine Bande von im Schnitt 20 Dämonen eine ganze Nacht lang Amok laufen, während ein kleiner Weiler kaum genug Opfer hergibt, um die Dämonen über die WD hinaus zu „versorgen.“

Es wird jedoch schnell deutlich, welche Massaker hiermit angerichtet werden können. Zak, die dafür bekannt sind, diesen Zauber gewirkt zu haben, werden schonungslos von Hexenjägern, Inquisitoren, Halphas-Ordenskriegern und dergleichen gejagt. Einen Pfad ins Dämonenreich zu öffnen ist nichts, was einem die Zuneigung seiner Mitsterblichen angedeihen lässt. Bereits der Besitz eines Folianten, einer Spruchrolle oder eines anderen Dokuments, das Anleitungen, Beschreibungen oder dergleichen zu diesem Zauber enthält, ist ausreichend, einen Zak massiven Verdächtigungen auszusetzen.

Der Hohepriester des Cäsar

Wer je einen Paladin in blank poliertem Harnisch zu Pferde ehrfürchtig bewunderte, wird die Hohepriester des Cäsar lieben. Diese Frauen und Männer sind - gelinde ausgedrückt - meist sehr selbstbewusste Zeitgenossen. Sie marschieren nur zu gerne in glänzender Rüstung mit dem Heiligen Symbol ihres Engels, einem Eisen- oder Kriegshammer an der Seite auf. Sie sorgen aussagengemäß natürlich stets für Recht und Ordnung, und zwar dem Recht und der Ordnung, die ihrem Herrn zu Gute kommt. Dieses Selbstbewusstsein und das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten kommen nicht von ungefähr. Keine anderen Hohepriester können auf so reichliche weltliche Unterstützung wie die Hohepriester des Herrn der Klugheit zurückgreifen. Durch die Theokratie in Carrom hat ihr Glaube eine deutliche Machtposition auf Tanaris eingenommen.



Die Hohepriester bilden hier eine Führungskaste dieses Glaubens. Sie sind dabei auch relativ oft auf der flachen Erde gesehen, da sie es sich zur Aufgabe gemacht haben, alle Ungläubige zu bekehren oder zusammen mit der Hilfe der Inquisition auszulöschen. Viel Anderes gibt es zwischen den Extremen nicht.

Dabei sind die Hohepriester durch ihre Waffenfertigkeiten mit ihren gesegneten Hämmern und den mächtigen Segenszaubern ernstzunehmende Gegner. Doch neben diesen Fertigkeiten ist es vor allem ihre Gabe der sprichwörtlichen Genialität. Sie haben oft Eingebungen, die normalerweise keinem Sterblichen zu Eigen sind und ihre Widersacher in den Wahnsinn treiben.

Es befindet sich also doch auch ein wacher Geist unter den schimmernden Rüstungen als nur professionelle Selbstdarsteller.



Der Cäsarhohepriester im Spiel:

- als Rüstung maximal Schuppenpanzer
- als Nahkampf-Waffen nur SW, Streit-, Eisen- oder Kriegshammer
- erzielt mit den Hämmern mehr Schaden (BSP +3, KKB +1)
- erhält auf alle Proben für Kampf mit Schild und Kampf mit zwei Waffen einen Bonus von 5
- erhält neue Zauber
- „**Göttlicher Gedanke**“ – Der Hohepriester erhält Vertrauenspunkte durch gottgefällige Taten und kann analog dem Pilger die Hilfe seines Gottes erbitten, aber nur in intellektuellen Fragen
- „**Docendo discimus**“ – der Hohepriester erhält einmalig 300 FP, mit denen er Fertigkeiten, welche durch Klugheit gesteigert werden und alle Wissensfertigkeiten verbessern kann; des Weiteren darf er alle Proben auf diese Fertigkeiten wiederholen

Roys Siegel der Ausdauer (2)

ZP: 36 (CäsHP)
WEP: 140
ZAP: 80
BMKP: 55
WD: 6 ZE
RW: /
Besonderheit: /
RZ: /

Während der WD werden fortlaufende KAP-Verluste halbiert (auch von bereits erlittenen Wunden). Über den Zeitraum der WD hinweg regeneriert der Hohepriester darüber hinaus 100 KAP je ZE. Nach Ablauf der WD behalten die fortlaufenden KAP-Verluste den halbierten Wert bei.

Roys inspirierende Führung (5b)

ZP: 37 (CäsHP)
WEP: 150
ZAP: 45, dann 55 pro Wesen
BMKP: 45
WD: 12 ZE
RW: 15 Meter
Besonderheit: Keine ZE Konzentration nötig.
RZ: /

Der Hohepriester hüllt sich in eine Aura der Autorität und inspiriert Verbündete durch sein Vertrauen auf seine Führungsqualitäten. Auf alle im Kampf etwa relevanten Befehle und Fertigkeiten erhält der Hohepriester einen Bonus von +3. Außerdem können alle bezauberten Verbündeten innerhalb der RW während der WD jede gescheiterte TAK- oder ST-Probe wiederholen. Auch bereits vor Anwendung des Zaubers misslungene Proben dürfen wiederholt werden, sofern sich das Ziel zum Moment der Spruchanwendung in Reichweite befindet.

Nales Kraft der Überzeugung (5a)

ZP: 38 (CäsHP)
WEP: 170
ZAP: 50
BMKP: 38
WD: 1 Wurf
RW: /
Besonderheit: /
RZ: /

Der Hohepriester darf, wenn er im Rahmen der Bekehrung prüft, ob ihm sein „Opfer“ überhaupt zuhört, den W4 zweimal werfen und sich für das ihm genehmere Ergebnis entscheiden. Weitere Wiederholungswürfe, egal aus welcher Quelle, sind nicht zulässig.

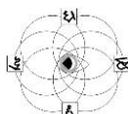
O’Chuls Schmetterschlag (3)

ZP: 38 (CäsHP)
WEP: 170
ZAP: #
BMKP: 40
WD: 1 Angriff
RW: Nahkampf
Besonderheit: Keine ZE Konzentration nötig; nur mit Hammer verwendbar
RZ: /

Der Hohepriester legt seine spirituelle Kraft in einen Hammerschlag. Entgegen den Regeln für Zauberei im Kampfgeschehen darf der Zak den Angriff mittels eines AW auch in der ZE durchführen, in der er die KF-Probe ablegen muss. Außerdem wirkt der Zauber ausnahmsweise nicht am Ende der ZE, sondern in Reihenfolge der IW. Darüber hinaus darf der Zak aber wie gehabt keine weitere Handlung während der KF-ZE durchführen. Der Schmetterschlag hat verschiedene Varianten, von denen der Zak nur eine pro Anwendung des Zaubers wählen darf. Sofern nicht anders angegeben, entfaltet sich die Wirkung des Zaubers zusätzlich zum Trefferergebnis. Das Opfer muss sich wie gegen einen Barbarenschlag verteidigen. Gelingt die Verteidigung, hat der Zauber keine weitere Wirkung.

(I)
ZAP: 75

Unabhängig vom Trefferergebnis unterliegt das Opfer den Auswirkungen eines paralyisierenden Treffers.



(II)

ZAP: 50

Das Opfer, sofern ungefähr menschengroß, wird W4 Meter zurückgestoßen und erleidet dabei den halben Schaden des eigentlichen Treffers. Es zählt nicht mehr als im Nahkampf gebunden, darf in seiner nächsten Initiativephase nicht handeln und muss sich stattdessen sammeln. Es darf sich natürlich verteidigen.

(III)

ZAP: 80

Der Malus für den Rundumschlag (RUS) wird für den nächsten AW halbiert (aufrunden). Betroffene Gegner verteidigen sich nicht wie gegen einen Barbarenschlag, sondern wie gegen einen normalen RUS. Der Zak darf den RUS normal aufrechterhalten, kann aber diese Variante des Zaubers nicht in der unmittelbar darauffolgenden ZE erneut wirken. Aus offensichtlichen Gründen wirkt diese Variante nur in Verbindung mit einem Kriegshammer.

(IV)

ZAP: 100

Durch den zermalmenden Schlag des Hohepriesters wird die Rüstung des Opfers in der jeweiligen Trefferzone zerstört. Im Folgenden erleidet das Opfer in dieser Trefferzone einen Treffer wie gegen Normale Kleidung. Magische Rüstung kann zwar nicht zerstört werden, der Treffer des Hohepriesters wirkt aber wie gegen eine um 1 niedrigere Rüstungsklasse.

Paladin Mikos Zerschmettern des Bösen (3)

ZP: 39 (CäsHP)

WEP: 180

ZAP: 60

BMKP: 40

WD: /

RW: /

Besonderheit: Keine ZE Konzentration und keine KF-Probe nötig. RZ wird nicht durch AUSS beeinflusst, sondern sinkt pro WEP-Stufe des Zak um 1%.

RZ: 3

Der Hohepriester legt den Zorn Cäsars auf alles Unreine und Böse in einen einzigen, mächtigen Schlag.

Ihm muss ein AW mit einer Waffe gelingen, der nur mit dem doppelten WVT-Malus verteidigt werden kann. Bei gleichen Waffengattungen hat dies keinen Effekt. Misslingt der VW des Getroffenen, so darf der Hohepriester 2W30 auf der TT werfen und sich für das ihm genehmere Ergebnis entscheiden. Misslingt dem Opfer daraufhin eine RZ-Probe, erleidet es zusätzlich 3W30 BSP und 300 KAP heiligen Schaden, gegen den kein SF abgezogen werden darf. Gegen Dämonen und Teufel wird der Zusatz-Schaden verdoppelt.

Dies wirkt jedoch nur, wenn das Ziel wahrlich Böses im Sinn hatte oder eine böse Grundeinstellung hat. Kreaturen mit einem moralischen Knacks, der lediglich nicht ganz den gesellschaftlichen Normen entspricht, Tiere oder offensichtlich hirnlose (und damit meistens fremdgesteuerte) Wesen werden ebenso wenig betroffen wie Personen, mit deren Standpunkt der Hohepriester lediglich ein Problem hat.

In solchen Fällen geschieht gar nichts. Nicht einmal der normale Treffer wird abgehandelt. Irgendwie fühlt es sich beinahe leicht an, vom Hohepriester und seiner Waffe getroffen zu werden.

Beachte, dass der Zauber nicht den üblichen „... wer in den Augen Cäsars böse ist“-Sermon enthält. Es geht hier tatsächlich nur darum, Wesen mit böartigen Intentionen zu schädigen, nicht mit anderen theologischen Dogmen. Da hier ebenfalls hirnlose Kreaturen ausgenommen sind, kann der Hohepriester hiermit beispielsweise auch keine niederen Untoten angehen (wohl aber Dämonen und Teufel). In allen Fällen entscheidet letztendlich der Master, der hier ordentlich Fingerspitzengefühl walten lassen sollte. Schmuggler und Diebe beispielsweise sind nicht per se böse, aber einem Kaufmann, der ganze Häuserblocks aus Profitgier aufkauft

und zahlreiche Menschen auf der Straße dem Hungertod aussetzt kann man durchaus niedere Intentionen nachsagen.

Der Zauber ist sozusagen gerecht in Reinform. Man sollte allerdings nicht den Fehler machen und einem Hohepriester des Cäsar gegenüber behaupten, so etwas könne Thyron eher beurteilen...

Qiniso Gebhuza ist ein Name, der das Herz des ergebensten und unschuldigsten carromer Bürgers in Panik versetzen kann. Er ist ein Hexenjäger vom Heiligen Orden der Inquisition Caäsars und selten wurde dem Orden von einem enthusiastischeren und rücksichtsloseren Mitglied gedient. Mit all der Autorität des Theokraten, die hinter ihm steht, kann dieser Mann ganz Carrom mit seinem Krieg gegen die Kräfte der Finsternis überziehen. Er glaubt fest daran, dass es dem großen gefährlich für das Bestehen der Theokratie ist, auch nur einen einzigen Diener der dunklen Cherubime ungestraft davonkommen zu lassen, dass er willens ist, die Leben hunderter Unschuldiger zu opfern, um Cäsars Urteil zu vollstrecken. Das hat er eindrucksvoll bewiesen, als er das komplette Dorf Zama zerstörte, indem er jeden einzelnen seiner Bewohner auf den Scheiterhaufen brachte, um sicherzustellen, dass ein sich dort versteckender Ashramit nicht entkommen konnte. Für seine großartigen Verdienste wurde Gebhuza sogar ein heiliger Hammer aus der Schatzkammer des Juwelentempels verliehen.

Paladin Mikos Sturheit (5b)

ZP: 39 (CäsHP)

WEP: 180

ZAP: 40 pro Wesen

BMKP: 40

WD: 3 ZE

RW: Berühren

Besonderheit: Keine ZE Konzentration nötig

RZ: /

Miko wusste einfach nicht, wann sie verloren hatte. Oft ließ sie das sogar über ihren vermeintlich überlegenen Gegner obsiegen. Bis zu dem Tag, als sie sich weigerte, die Gesetze der Schwerkraft anzuerkennen.

Trifft der Bezauberte während der WD seinen Gegner, so erhöht sich für je 100 KAP Verluste, die der Bezauberte erlitten hat, der angerichtete Schaden auf der TT um 100 KAP. Angefangene 100er-Schritte werden ignoriert.

Erzlektor Kaslans Entschlossenheit (5b)

ZP: 40 (CäsHP)

WEP: 200

ZAP: 80 pro Wesen

BMKP: 60

WD: 4 ZE

RW: 15 Meter

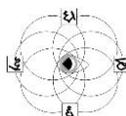
Besonderheit: /

RZ: /

Die bewegenden Gebete des Hohepriesters lassen seine Verbündeten ihre Anstrengungen zum Besiegen von Cäsars Feinden verdoppeln. Alle Verbündeten innerhalb der Reichweite erhalten einen zusätzlichen AW (Wert: 1.AW -10), unabhängig davon, ob sie schon einen zweiten oder dritten AW besitzen. Kämpfen sie gegen Dämonen, Untote, Teufel oder Grünhäute, so erhöht sich der Wert des zusätzlichen AW auf (1.AW -5).

O'Chuls letzter Stand (5b)

ZP: 41 (CäsHP)



WEP: 210
ZAP: 120, dann 20 pro ZE
BMKP: 45
WD: 2 ZE
RW: 10 Meter
Besonderheit: /
RZ: /

Die jüngere Geschichte Carroms ist eine Geschichte des Blutes. Wenig bekannt ist, dass O'Chul, einem der engsten Verbündeten des Theokraten, ein entscheidender Sieg in einem Scharmützel gelang, das bereits von vorne herein als hoffnungslos galt. Die verzweifelte Blockade am Salzweg schnitt dringend benötigte Verstärkung von Elfenkönigin Iralia ab und ermöglichte dem Theokraten ein wichtiges Ziel bei der Machtergreifung. Dass O'Chul von seinem alten Waffengefährten später fallen gelassen wurde wie eine heiße Kartoffel und ins Ausland fliehen musste macht die Sache zwar bitter für ihn, unvergessen bleibt jedoch die Willensstärke, mit der er seine Truppen siegreich aus dem aussichtslosen Kampf hervorgehen ließ.

Verbündete innerhalb der RW erhalten auf (alle) ihre AW einen Bonus von -3. Gelingt der AW und misslingt der VW des Ziels, darf der Angreifer die Wert-Würfel-Differenz seines AW als Bonus auf die TT aufschlagen!

Beispiel: Ein Verbündeter hat einen AW von 19. Er erhält einen Bonus von 3, trifft somit ≤ 22 . Der AW gelingt mit einem Würfelwert von 14, die Differenz beträgt 8. Das Opfer verteidigt nicht, der Angreifer erzielt auf der TT eine 5, das Opfer erleidet Treffergebnis $5+8 = 13$.

Sofern die Würfel des Hohepriesters und seiner Verbündeten nicht chuzverflucht sind, kann dieser Zauber schnell eine Schlacht entscheiden.

Aranidas Schutz vor Dämonen (II) (1)

ZP: 44 (P, nur Cäsar)
WEP: 250
ZAP: 70, dann 25 pro ZE
BMKP: 60
WD: 4 ZE
RW: 10 Meter
Besonderheit: /
RZ: 3

Der Zauber wirkt wie Version (I) des Priesters, mit dem Unterschied, dass niedere Dämonen beim Betreten der Zone (oder wenn sie sich innerhalb der RW aufhalten) und misslungener RZ automatisch zerstört werden.

Ja, einfach so.

Die Erneuerung des Jerome Romald Curie (5a)

ZP: 45 (CäsHP)
WEP: 270
ZAP: alle
BMKP: alle
WD: #
RW: Berühren
Besonderheit: /
RZ: /

Dieser Zauber der Cäsarhohepriester ist so geheim, nicht einmal sie selbst wissen oft, dass sie ihn beherrschen. Zudem ist er ein so gut gehütetes Geheimnis, dass er vor dem Gerichtshof in G'omth unbekannt ist.

Ein Cäsarhohepriester hat mit diesem Zauber zwei Möglichkeiten:

Er kann einen Elfenbeinkämpfer, der nicht länger zerstört sein darf als (WEIS+AUSS) in Tagen wiederbeleben oder er kann einen noch lebenden EBK so schützen, dass er für (WEIS+AUSS) Tage bei tödlichen Effekten reagiert wie jeder normale Sterbliche und auch normal wiederbelebt werden kann. Einzige merkwürdige Ausnahme hierbei: andere Glaubenskämpfer außer denen Cäsars können den EBK nicht mittels *Deke da Silvas Gabe des Lebens* wiederbeleben. Ein

Heiler, Alchimist oder Barde hat mit den entsprechenden Fähigkeiten keine Probleme.

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass der Hohepriester selbst ein EBK ist, kann er logischerweise nur eine der beiden Varianten anwenden.

Der Zauber kostet den Zak nicht alle ZAP und MKP, die er gerade zur Verfügung hat, sondern sein Maximum an ZAP und MKP.

Cäsar geht mit dieser Fähigkeit ein großes Risiko ein, da Geheimhaltung ja eigentlich oberstes Gebot ist. Seine Hohepriester werden daher zumeist recht kurzfristig durch die Jünger oder Visionen darauf aufmerksam gemacht, dass es eine Aufgabe zu vollbringen gibt, welche das ist und was dabei auf dem Spiel steht. Manchmal vergessen die jeweiligen Hohepriester danach wieder alles, manchmal aber auch nicht. Noch nie ist dadurch jedenfalls etwas durchgesickert. Warum der Herr der Klugheit und seine Jünger die Aufgabe nicht selbst vornehmen und stattdessen dieses Risiko auf sich nehmen? Das kann ich leider nicht beantworten. Es bleibt mysteriös.

Der Hohepriester des Chuz

Einen Hohepriester des Chuz zu beschreiben, gleicht der Aufgabe, Schneeflocken zu katalogisieren. Keiner gleicht dem Anderen. Die Skala reicht von seriös bis hin zu vollkommen verrückt, zumindest augenscheinlich. Das gleiche gilt für den Kleidungsstil dieser Zeitgenossen: farbenfroh bis prüder Schick. Es gibt quasi keine Grenzen der Vorstellungskraft geschweige denn des guten Geschmacks.

Die Kirche hat einen guten Magen, / hat ganze Länder aufgefressen / und doch noch nie sich übergessen; / die Kirch allein, meine lieben Frauen, / kann ungerechtes Gut verdauen.

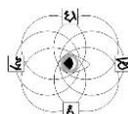
– Johann Wolfgang von Goethe

Die Hohepriester des Herrn des Wahnsinns sind meist nur leicht bewaffnet und gerüstet, was man nicht damit verwechseln sollte, sie als leichte Beute anzusehen, denn sie können zu berserkerähnlichen Kriegeren anwachsen. Doch ihre Wortgewandtheit und vor allem ihre Fähigkeit, in Menschen wie in Büchern zu lesen sind atemberaubend. Oftmals kennen sie die geheimen Sehnsüchte und Wünsche eines Sterblichen besser als er selbst. Dabei lieben sie das Extreme, meist Ausufernde. Zumeist dreht es sich hierbei um ausschweifende Gelage, Orgien oder den exzessiven Genuss von Rauschmitteln - oder alles gleichzeitig zusammen. Sie sind aber auch Schutzpatrone der Verwirrten und Verrückten, welche sie mit einer Hingabe pflegen, wie es die Glaubenskrieger ihrer Nicht-Vetterin Hazel tun.

Doch hinter all dem augenscheinlichen Wahnsinn und verrückten Gehabe, steckt meist ein wacher Geist. Seien sie sich daher bei einem Treffen mit einem Hohepriester des Chuz in einem sicher Punkt stets sicher: NICHTS IST SICHER!

Der Chuzhohepriester im Spiel:

- als Waffen nur leichte Nahkampfwaffen
- als Rüstung maximal Kettenhemd
- erhält neue Zauber
- „**Kind der Blauen Flamme**“ – je wahnsinniger ein Wesen wird, desto freundlicher findet es den Hohepriester. Bei PG < 100 hat besteht je Punkt kleiner 100 eine 1%-



Chance, den Hohepriester nicht anzugreifen oder ihm gar zu helfen (Meister entscheidet).

- „**Inganaria**“ – der Hohepriester kann Wahnsinnige, welche in Raserei verfallen sind, sich selbst geißeln oder ähnliches tun beruhigen. Hierzu genügt eine gelungene AUSS-Probe, welche dann innerhalb von 1W4 ZE beruhigend wirkt. Magisch herbeigeführte Zustände (z.B. Berserkertum) sind hiervon nicht betroffen.
- „**Herr der Würfel**“ – der Hohepriester darf zwei Mal am Tag einen beliebigen Würfelwurf egal welcher Art wiederholen; dies gilt nicht für bereits durchgeführte Wiederholungswürfe, gleichgültig aus welcher Quelle. Bereits wiederholte Würfe können niemals erneut wiederholt werden.
- darf alle Proben auf Taschendiebstahl, Tarnen, Menschenkenntnis, Erzählkunst & Sprachgewandtheit, Überredungskunst und Verführungskünste wiederholen und verstärken

Chiaras schallendes Lachen (4a)

ZP: 34 (ChuHP)
WEP: 100
ZAP: 50 pro Wesen, dann 10 pro ZE und Wesen
BMKP: 45
WD: 4 ZE
RW: 20 Meter
Besonderheit: Die RZ wird nicht von der AUSS beeinflusst
RZ: 4

Die Hohepriesterin Chiara war eine große Verfechterin des Lachens. Sie war bei ihren Vorträgen so überzeugend, dass sich selbst einige Hazelgläubige ihre Theorien und Studien ansahen. Leider erging es einigen dabei nicht so gut und es kam zu Suiziden, wobei ironischerweise alle mit einem Lächeln abtraten.

Der Zauber jedenfalls ist eine gute Möglichkeit, um unter den Gegnern des Zak für Verwirrung zu sorgen. Mit einem simplen Gedanken und einer ZE Konzentration beschwört der Zak den Zauber. Meist fällt dem Opfer gar nichts auf oder ihm ist nur das oft breite Grinsen des Zak nicht geheuer. Misslingt dem Opfer seine RZ, so beginnt es schallend zu lachen. Es kann dagegen nichts tun und während der Wirkungsdauer kann es weder angreifen, noch zaubern, noch irgendeine andere komplizierte Handlung begehen. Es verteidigt sich lediglich mit einem Malus von +10. Lacht das Opfer länger als 9 ZE, besteht jede ZE eine Chance von 15%, dass das Opfer bewusstlos wird. Diese Chance erhöht sich jede weitere ZE um 15%. Opfer mit Herzschwäche sollen aufgrund des Zaubers sogar verstorben sein.

Reverend Becks nächtliche Unruhe (4a)

ZP: 35 (ChuHP)
WEP: 120
ZAP: 50 pro Wesen
BMKP: 40
WD: 1 Nacht
RW: 10 Meter
Besonderheit: Der Zak muss das gleiche Getränke wie seine Opfer zur Verfügung haben.
RZ: 3

Reverend Beck war ein Freund des Gerstensafts und verstand sich nicht nur darauf, diesen zu brauen, sondern auch in rauen Mengen zu konsumieren. In einer bierseligen Nacht hatte er eine Vision seines Herrn, welcher das Treiben des Reverends mit großer Freude sah und ihn aufforderte, auch andere Sterbliche dazu zu animieren. Daraufhin entwarf der Hohepriester diesen Zauber.

Der Zak benötigt das gleiche Getränk wie seine Opfer. Will er diese bezaubern, so taucht er seinen Mittelfinger hinein und wispert das Zauberwort. Misslingt den Opfern die RZ, so werden diese den ganzen Abend durchzechern bis Hopfen und Malz verloren ist und sie bewusstlos niedersinken. Allerdings endet der Zauber hier nicht, denn pünktlich um Mitter-

nacht oder sobald die Bezauberten vom Wirt mit leerer Geldbörse als Zechpreller vor die Tür gesetzt wurden, erheben sich diese als sog. Ruhestörer (vgl. *Geschöpfe der Engel*) und sorgen des Nachts noch etwas für Stimmung.

Die Aura der alten Männer (4a)

ZP: 36 (ChuHP)
WEP: 140
ZAP: 75 pro Wesen
BMKP: 55
WD: 10 ZE
RW: 10 Meter
Besonderheit: /
RZ: 4

Die Gläubigen des Herrn des Wahnsinns verehren die sog. Inanas, alte Greise, welche bereits das Ende ihrer normalen Lebensspanne erreicht haben und von Lord Chuz erleuchtet wurden. Diesen Wesen wurde die Weisheit des Cherubims zuteil und sie wurden von dieser gänzlich verändert. Mit diesem Zauber macht sich der Zak eine der atemberaubenden Fähigkeiten der Inanas zu Nutze. Er bezaubert die Opfer, welche direkt eine RZ-Probe 4 ablegen müssen. Misslingt diese, so wird ein W%-Wurf durchgeführt und je Ergebnis entfaltet sich folgende Wirkung:

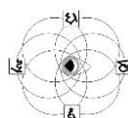
- 01 – 25 % Das Opfer wird durch ein Flimmern vor den Augen irritiert, wodurch der IW um 10 vermindert wird und der AW & VW jeweils um 1 sinkt. PG-Verlust: 1W4
- 26 – 50 % Die Farben vor den Augen des Opfers erscheinen deutlich greller als normal. Dadurch werden seine Augen vollkommen überreizt und beginnen zu tränen. Der IW sinkt um 15 und der AW & VW jeweils um 2. PG-Verlust: 1W6
- 51 – 75 % Das Opfer nimmt schemenhaft flimmernd einen Tempel wahr und hört aus der Ferne ein leises Eselswiehern in seinem Kopf. Reduzierung des IW um 30 und AW & VW sinken um 3. PG-Verlust: 2W4
- 76 – 100 % Das Opfer nimmt die Illusion eines riesigen Chuztempels wahr, über dessen Portal ein überdimensionaler Eselskopf ein ohrenbetäubendes Wiehern ausstößt. Das Opfer fällt unwillkürlich auf die Knie und nimmt eine Anbetungsstellung ein. Es verharrt für die WD bewegungslos in dieser Stellung und ergreift anschließend panisch die Flucht, wird sich aber immer verteidigen. PG-Verlust: 2W6

Dass die Wirkung des Zaubers unter Umständen ein recht einschneidendes Erlebnis für das Opfer darstellt, sei an dieser Stelle nochmals hervorgehoben. Hohepriester des Chuz vermeiden es übrigens im Allgemeinen, wehrlose Wesen einfach niederzumähen. Vielleicht hat sich hier ja ein neuer Erfolgsmann des Herrn des Wahnsinns gefunden...

Der magische Gesang des Lomé

ZP: 36 (ChuHP)
WEP: 140

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.



Pater Folkwards Umhang aller Farben (5b)

ZP: 37 (ChuHP)
WEP: 150
ZAP: 80, dann 40 pro 15 Minuten und Person
BMKP: 50
WD: 15 Minuten
RW: Berühren
Besonderheit: Kein Folgespruch möglich
RZ: 3

Man mag hinter dem Namen Folkward viel vermuten, aber keinen gut 2,30m großen Barbaren mit einem Kriegshammer auf dem Rücken und einem hellblauen Umhang mit riesigen Chuzzeichen. Folkwards Wege führten ihn in viele Schlachten und an manchen Königshof. Nun ist es leider so, dass sowohl Barbaren als auch Chuzanhänger nicht überall gerne gesehen sind. Diese Erfahrung musste auch Folkward machen, als er in Tinor auf der Durchreise ein paar übereifrigen Grenzwächtern die Erleuchtung des Chuz näherbringen musste. In diesem Falle war sein Hammer „Final Dice“ allerdings überzeugender als seine Worte. Doch nach dieser Erfahrung rief er seinen Herrn an und bat um Hilfe, wie er den Sterblichen weiterhin helfen konnte, ihre Fehler zu erkennen, aber eben subtiler als es ihm, Folkward, möglich war.

So entstand dieser Zauber, welcher schon manchem Hohepriester des Chuz das Leben gerettet hat. Der Zak berührt seinen und den Mantel eines weiteren Begleiters. Durch seine Berührung und die gemurmelten Gebetsworte des Herrn des Wahnsinns segnet er die Kleidung mit folgender Wirkung:

- Jedes Wesen, welches dem Träger während der WD Böses will und den Träger erblickt, muss eine RZ 3 ablegen. Misslingt diese, so übersieht es den Träger einfach als wäre dieser unsichtbar.
- Des Weiteren ist der Träger gegen jegliche Entdeckungszauber gefeit bzw. einfach nicht auffindbar (*Hellsehen der Pandelume,erspüren von Lebewesen* oder ähnliches).

Der Zauber, wenn man sich nach einer misslungenen Bekehrung im Tempel eines anderen Gottes ungesehen aus dem Staub machen will. So zumindest dachte Folkward – dumm nur, dass noch ein anderer Hohepriester anwesend war ...

Der Körper des Jhary

ZP: 37 (ChuHP)
WEP: 150
 Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Der doppelte Meldorff

ZP: 37 (ChuHP)
WEP: 150
 Die Spruchbeschreibung inkl. Kosten im Zauberbuch wird für den Chuz-Hohepriester wie folgt ergänzt bzw. geändert:

(I)

ZAP: 65

Der Hohepriester kann den Doppelgänger sprengen und fügt damit Feinden im direkten Kontakt 10W30 BSP und 1W30 auf der TT „SW gegen...“ zu. Durchschauen Opfer den Doppelgänger aufgrund einer misslungenen RZ nicht, so fügt dieser im Kampf sogar Schaden zu, aber nur „SW gegen...“ wie mit einem Schwerem Dolch, ansonsten mit den Werten des Hohepriesters (AW, BSP, KKB).

(II)

ZAP: 65 je Abbild

Der Hohepriester kann bis zu (ZP-Stufe / 15) Doppelgänger erschaffen. Eine Kombination mit (I) ist nicht möglich. Für jedes Abbild muss eine gesonderte RZ-Probe abgelegt werden.

Der todbringende Schrei des Mullahy (4a)

ZP: 38 (ChuHP)
WEP: 170
ZAP: 100
BMKP: 65
WD: /
RW: 30 Meter
Besonderheit: keine ZE Konzentration erforderlich
RZ: 2

Dieser Zauber zeigt die Vielseitigkeit der Hohepriester von Chuz und leider auch die unschönen Seiten des Wahnsinns. Mullahy war ein todbringender Berserker im Dienste des Herrn des Wahnsinns, welcher aus dem Nichts auftauchte und Frevler am Herrn der Würfel blutigst niederstreckte. Dabei soll seinen Angriffen stets ein ohrenbetäubendes Eselswiehern vorausgegangen sein. Aus diesen Erzählungen entstand dieser mächtige Angriffszauber des Hohepriesters. Der Zak stößt ohne Vorwarnung einen ohrenbetäubenden, mehrstimmigen Eselschrei in extrem scherzhafter Tonlage aus, der allen Anwesenden durch Mark und Bein fährt. Sofort müssen alle eine RZ-Probe Nr. 2 ablegen. Gelingt diese, so erleiden sie aufgrund des Nachhalls nur 300 KAP und 30 VIP Schaden sowie einen Malus auf den KF von +5 für die nächsten 3 ZE. Misslingt die RZ, so wird mit dem W% die Schadensauswirkung ermittelt:

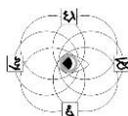
- 01 – 40% Der Schrei hat den Herzrhythmus des Opfers aus dem Takt gebracht und einige kleineren Adern sind aufgrund des Drucks geplatzt.
 -3W20+20 VIP, -800 KAP (davon 300 (k))
 -5 VIP / -50 KAP je ZE
 AW, VW und KF für 5 ZE mit Malus von +5
- 41 – 70% Durch den Schrei sind dem Opfer am ganzen Körper Adern aufgeplatzt und sein Trommelfell wurde zerrissen. Heftiges Bluten aus Nase und Ohren.
 -4W30+30 VIP, -1.000 KAP (davon 500 (k))
 -10 VIP / -100 KAP je ZE
 AW, VW und KF für 5 ZE mit Malus von +7
- 71 – 95 % Die Druckwelle des Schreis war zu viel für die Augen und Trommelfelle des Opfers, welche einfach platzen. Neben der Blind- & Taubheit fließt das Blut in Strömen aus den Adern des Unglücklichen.
 -6W30+40 VIP, -1.200 KAP (davon 700 (k))
 -20 VIP / -200 KAP je ZE
 KF für 5 ZE mit Malus von 10
- 96 – 100 % Die Agonie des Schreis hat sich in den Schädel des Opfers eingegraben und bringt diesen zum Bersten. Über jegliche Verluste muss hier nicht mehr gesprochen werden.
 R.I.P.

Die Wirkung des Zaubers ist wahrlich vernichtend, aber es sei nochmals ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Wirkung alle Anwesenden innerhalb der RW, also Freund wie Feind trifft!

Curunirs Ruf des Schicksals (5a)

ZP: 38 (ChuHP)
WEP: 170
ZAP: 60
BMKP: 50
WD: 1 Wurf
RW: 20 Meter
Besonderheit: /
RZ: /

Der Hohepriester darf sich aussuchen: Will er seine Bekehren-Probe neu würfeln oder den W4, um die Bereitschaft zum Zuhören festzulegen. Der Hohepriester darf auch schon gelungene Bekehren-Proben neu würfeln, wenn ihm beispielsweise das Ergebnis für eine Bekehrung mehrerer Zuhörer zu niedrig ist. Der Unterschied zu *Curumos süße Zunge der Verführung* ist, dass die Launenhaftigkeit des Chuz sich deutlicher niederschlägt:



Der Hohepriester muss, sofern er eine Massenbekehrung hiermit beeinflussen möchte, zusätzlich zur Wiederholung der Bekehren-Probe einen W4 würfeln:

1	Auf das Ergebnis wird 1W8-1 addiert
2	Vom Ergebnis wird 1W8+1 abgezogen
3	Nochmal würfeln
4	Es sind pauschal W% der Zuhörer betroffen

Das zweite Ergebnis, auch wenn der Wurf dadurch misslingt, ist aber in jedem Fall bindend. Der Zauber wirkt nur für den direkt folgenden Wurf bei einer sich anbahnenden Bekehrung.

Don Heinz' neolithischer Tauschhandel

ZP: 38 (ChuHP)

WEP: 170

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.



Die Feierlaune des legeren Larry (4a)

ZP: 39 (ChuHP)

WEP: 180

ZAP: 150

BMKP: 55

WD: #

RW: 10 Meter

Besonderheit: Zwei Kräuter werden verwendet

RZ: 3

Hohepriester Larry hatte viele Laster, aber sein größtes war mit weitem Vorsprung die Freude an der schönsten Nebensache der Welt. Einer seiner legendären Sprüche war: „Was ist schöner als der Beischlaf zu zweit? Na Beischlaf mit vielen weiteren!“ Sein Ende wiederum soll nicht ganz so schön gewesen sein. Die Erzählungen schwanken von einer widerlichen Geschlechtskrankheit hin zu einer öffentlichen Vier- bis Fünftelung aufgrund einer Liebesnacht mit der Tochter eines Landeskönigs. Sei es drum, Larry hat seinen Schwestern und Brüdern einen amüsanten Zauber hinterlassen.

Der Zak benötigt dazu einen Becher Wein und zwei Zauberkräuter, welche er zerpflückt und in den Wein gibt. Er konzentriert sich sodann und beschwört die Kraft seines Engels. Glückt ihm der Zauber, so verdampft der Wein vollkommen durchsichtig. Jedes Wesen innerhalb der Reichweite muss nun eine RZ-Probe ablegen. Misslingt diese, so lässt es alle gesellschaftlichen Regeln und Schamgefühle fallen und wird sich auf das nächste menschliche oder halb-menschliche Wesen stürzen, um mit ihm zu schlafen. Dabei gehen durchaus seine bisherigen Präferenzen vor. In jedem Fall kann es hierbei zu sehr lustigen Situationen kommen, wenn vom Zauber betroffene und resistente Wesen um die Oberhand kämpfen. Die Wirkungsdauer des Zaubers ist nicht in Minuten und Stunden zu fassen und ist dem Master überlassen, der dies u.a. von der Anzahl Betroffener abhängig machen sollte. Man kann sich dabei an den Ausführungen zum *Liebeszauber des Jeff* „Eye“ Bone orientieren.

Daniel Ozeans Würfel des Schicksals (5a)

ZP: 40 (ChuHP)

WEP: 190

ZAP: 75

BMKP: 45

WD: 7+W4 ZE

RW: /

Besonderheit: /

RZ: /

Während der WD erhält der Hohepriester einen Eindruck davon, was es bedeutet, der Schicksalsweber zu sein. Der Hohepriester darf jeden Würfelwurf innerhalb der WD (jeden, also AW, VW, BSP, RZ, Fertigkeitwürfe, Zauberauswirkungen, PG-Verluste...) um 1W4 nach oben oder unten verändern. Eventuelle Boni oder Mali werden erst anschließend verrechnet. Das so ermittelte Ergebnis ist für jeden bindend, auch für den Hohepriester.

Zur Klarstellung, dies betrifft nicht nur Würfelwürfe, die der Hohepriester selbst zu verantworten hat, wie etwa BSP-Ermittlung von Waffen und Zaubern, sein VW etc. Dies beinhaltet alle Würfe, die in irgendeiner Art und Weise auch gegen ihn gerichtet sind (AW oder KF des Gegners, dessen BSP-Ermittlung), aber auch von ihm erzwungen wurden (z.B. eine RZ-Probe des Gegners nach einem Zauber des Hohepriesters). Würfelwürfe, die gegen seine Verbündeten gerichtet sind oder von diesen ausgehen, können nicht verändert werden.

Wolf Belforts guter Ruf (4a)

ZP: 41 (ChuHP)

WEP: 210

ZAP: 180

BMKP: 50

WD: 1 Stunde

RW: 20 Meter

Besonderheit: /

RZ: /

Die Gebete des Hohepriesters sorgen dafür, dass die ihn umgebenden gut von ihm sprechen. Alle SCe und NSCe innerhalb der Reichweite reden gut über den Hohepriester, seine Weltanschauung und über mit ihm abgeschlossene Geschäfte, egal welchen Moralvorstellungen sie selbst angehören oder wie schlecht sie bei Geschäften weggekommen sein mögen und auch völlig unabhängig davon, ob der Hohepriester während der WD bei neuen Gesprächspartnern überhaupt von diesen aus thematisiert wird. Für die Dauer der Wirkung erhält der Hohepriester einen Bonus auf AUSS (und alle davon beeinflussten Fertigkeiten) von +3 gegenüber Leuten, die diese positiven Schilderungen gehört haben. Ansonsten wirkt der Zauber wie das *Lächeln der Sadara* „light“. So werden Bezauberte den Hohepriester vertrauenswürdig und sympathisch finden, ihm aber nicht zwangsweise andere Unterstützung zukommen lassen, als ihn in höchsten Tönen zu preisen. Doch dafür ist der Hohepriester ja im Überreden recht geschickt.

Die RW bezieht sich nur auf den Moment der Spruchanwendung. Danach können sich die Bezauberten frei bewegen und auch mit Nicht-Bezauberten über ihr neues Lieblings-thema reden.

Der Zauber wirkt nur auf Menschen und Halbmenschen. Tiere sind hiervon nicht betroffen, sofern nicht jemand in der jeweiligen Tiersprache entsprechend vom Hohepriester zu berichten weiß. Untote, Dämonen und alles, was sich gerade im Kampf befindet, schenken dem guten Ruf des Hohepriesters ebenfalls kein Gehör, doch das nur am Rande...

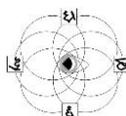
Switchblade Sams leere Taschen (4b)

ZP: 42 (ChuHP)

WEP: 230

ZAP: 200

BMKP: 35



WD: 1 Stunde
RW: 10 Meter
Besonderheit: /
RZ: 4

Dies ist ein sehr gern genutzter Illusionszauber, um das mühsam Ergaunerte oder Kultgegenstände vor dem Zugriff der Ungläubigen zu schützen. Alle Wertgegenstände, die der Hohepriester oder seine Verbündeten in Reichweite bei sich tragen, sind unmöglich zu finden, wenn die Suche danach gegen den Willen oder ohne das Wissen des Hohepriesters erfolgt; selbst ein Sack mit Goldbarren könnte umgestülpt werden, ohne dass ein suchender Wächter mehr als ein paar Krümel und einen halben Keks oder ähnlich wertlosen Plunder findet.

Magische Gegenstände, die nicht von Chuz kommen, haben hiergegen eine RZ Nr. 4 (Wert des Trägers; den RZ-Wert eigenständiger Gegenstände bestimmt wie immer der Master). Magische Gegenstände, die gar von einem anderen Gott stammen, sind vom Zauber per se ausgenommen, könnten aber mit einer Chance von W20+7% doch noch betroffen sein. Mehr dazu s.u.

Die Priester lehren, dass Chuz die Dinge in dieser Zeit zu sich holt und dass der alte Gauner ab und an besonders schöne Stücke für sich selbst behält, bis er den Gefallen daran verliert und sie dem Hohepriester (und seinen Verbündeten) zurücksendet. Dies kann zwischen 1W12 Tagen und 1W4 Monden dauern. Nur Gegenstände, die von anderen Göttern als ihm selbst stammen, behält Chuz für sich und lässt sie oft in Verhandlungen im ewigen Ränkespiel der Götter oder als Gewinn beim alljährhundertlichen Pokerspiel der Cherubime einfließen. Besonders Cäsar, Thyron und Thongmor bringt dies regelmäßig auf die Palme und alleine hierfür lohnt sich für Chuz der Einsatz schon.

Daleros Welt des Chaos (6b)

ZP: 43 (ChuHP)
WEP: 240
ZAP: 300
BMKP: 100
WD: 1 Stunde
RW: 1 km
Besonderheit: Der Zauber erfordert ein Ritual. Kein RZ-Malus durch AUSS oder WEP-Stufe
RZ: 4

Der Name des perfiden Zauberers dürfte dem geneigten Leser beim Studium der Zauberbücher der flachen Erde sicherlich bereits ins Auge gefallen sein. Wie auch immer hat er es geschafft, den Hohepriestern des Chuz einen Zauber zu entwickeln, der Dalero dem Verrückten, dem Spaßmacher und dem Störer des Friedens alle Ehre macht.

Der Zak benötigt hierzu drei normale sechsseitige Würfel, eine blaue Feder und zwei Zauberkräuter. Die beiden Zauberkräuter werden mit ein wenig Wasser oder einer anderen Flüssigkeit zerrieben. Mit dem entstehenden Saft werden auf den drei Würfeln jeweils die Augenzahlen 3 und 5 bemalt. An dieser Stelle legt der Zak eine KF-Probe ab. Ist dies gelungen, beginnt er, heilige Verse des Herrn des Wahnsinns zu rezitieren und schüttelt die Würfel in seinen zusammengefalteten Händen. Mit einer weiteren gelungenen KF rezitiert er alle Verse korrekt und lässt im richtigen Moment die Würfel aus seinen Händen rollen. Sind alle Proben gelungen, so bleiben die drei Würfel auf der heiligen Kombination 3, 3 und 5 liegen und gehen in blaue Flammen auf. Daraufhin ist es um die Ordnung in der Umgebung des Zak geschehen.

Alle Wesen innerhalb der Reichweite müssen sofort eine RZ-Probe 4 ablegen, ansonsten unterliegen sie der Auswirkungen des Zaubers. Diese sind relativ einfach: totales

Der Priester, ob gut oder schlecht, ist immer ein zweideutiges Geschöpf, ein zwischen Himmel und Erde schwebendes Wesen.

– Denis Diderot

Chaos! Menschen fallen liebestoll übereinander her, Hasen versuchen sich in Füchse zu verbeißen, Bauern zünden ihre Felder an, Burgwachen entledigen sich ihrer Waffen und Rüstungen und laufen nackt durch die Straßen, Adlige wälzen sich wie Schweine in der Gosse, während Bettler aufstehen und wunderbare Gedichte & Oden zum Besten geben. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, wie sich die Umwelt des Zak verhält und u.U. auch dessen Mitstreiter. Der Zak selbst bleibt von der Wirkung komplett verschont und darf sich des Schauspiels erfreuen.

Meldorffs trügerische Flucht (6b)

ZP: 43 (ChuHP)
WEP: 240
ZAP: 60
BMKP: 40
WD: 5+W4 ZE
RW: /
Besonderheit: /
RZ: 3

Entscheidet sich der Hohepriester während der WD, aus einem Nahkampf zu flüchten, so wird nach gelungener Laufen-Probe automatisch ein Doppelgänger, der den Regeln des Zaubers *Der doppelte Meldorff* entspricht, an der vorherigen Position des Zak erschaffen. Er nimmt also dessen Stelle im Nahkampf ein und bindet den oder die Gegner. Selbst, wenn irgendwann der gesunde Menschenverstand wieder einsetzt und dem Opfer klar wird, wer die Illusion ist, dürfte der Hohepriester wertvollen Vorsprung gewonnen haben.

Misslingt bereits die Laufen-Probe, so geschieht nichts. Nach Ablauf der WD verschwindet ein Doppelgänger wieder.

Der Fertigkeitentausch des Fu-Zall (4a)

ZP: 44 (ChuHP)
WEP: 250
ZAP: 45 (1), 90 (2), 150 (3)
BMKP: 35 (1), 45 (2), 60 (3)
WD: 7+W4 ZE
RW: 50 Meter
Besonderheit: nur ein Opfer muss eine RZ ablegen.
RZ: 3

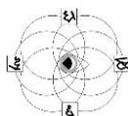
Eigentlich hätte dieses Gebet auch von Dalero dem Ausgeflipten stammen können, doch erreicht dies auch so bereits einen Grad an Perfidität, mit dem sich selbst der Großmeister des Zauberspaßes nur schwer messen kann.

Der Hohepriester nimmt eine Fertigkeit einer Person und tauscht sie mit der eines anderen, was auch er selbst sein darf. Dabei muss es sich nicht nur um Fertigkeitwerte handeln, sondern darf sich auch um Attributwerte, charakterstypische Eigenschaften oder gar bestimmte „typische“ körperliche Eigenschaften handeln.

Beispiele: Er tauscht den FKW-Wert eines Waldelfen mit dem eines Ritters – Kostenmodell (1). Er tauscht ein Attribut (KL, TAK, INS, AW, etc.) des Elfen gegen das des Ritters – Kostenmodell (2). Er tauscht eine charakterstypische Eigenschaft des Elfen (Sehr guter Umgang mit FKW-Waffen) gegen eine des Ritters (keine Rüstungsbeschränkung) – Kostenmodell (3).

Was der Priester sich von dem Tausch verspricht weiß natürlich nur er. Was tauschbar ist weiß hingegen nur der Master als letzte Instanz. Ein Tausch ist für den Priester dann am Interessantesten, wenn er für einen der Betroffenen sehr einseitig ist. So wird auch bestimmt, wer die RZ ablegen muss, dies muss nämlich nur einer der Betroffenen und zwar derjenige, der bei dem Tausch das schlechtere Geschäft hinnehmen müsste. Dies wird oft auch situationsabhängig sein.

Beispiel: In vorgenanntem Beispiel geht es gleich an den Nahkampf. Tauscht der Hohepriester die Fähigkeiten des Waldelfen im Umgang mit Schusswaffen gegen die Fähigkeit



des Ritters, mit allen Rüstungen umgehen zu können, so hat hier eindeutig der Ritter das Nachsehen. Er befindet sich mitten im Nahkampf – sein treuer Plattenpanzer behindert ihn aber plötzlich! Der Ritter muss die RZ ablegen. Hier müsste dann – meist zufällig – festgelegt werden, inwiefern dem Charakter dabei ein Nachteil entsteht. Kann der Ritter beispielsweise von 7 Rüstungsklassen nur maximal W4 nutzen und erzielt dabei eine 3, so läge er mit LR drei Rüstungsklassen unter seiner aktuellen Rüstung. Er erleidet dann Mali auf die Kampfwerte wie bei der Tragkraft-Rüstungsgewicht-Regel angeben.

Gelingt die RZ des Betroffenen, so geschieht natürlich gar nichts. Es wird nichts getauscht.

Anhaltspunkte: Kostenmodell (1) bezieht sich ausschließlich auf den Tausch von Fertigkeitswerten 1:1, d.h. es werden nur die Werte für Geräuschloses Handeln zweier Betroffener miteinander vertauscht. Kostenmodell (2) beinhaltet den Tausch 1:1 zweier beliebiger Werte von der ersten Seite des Charakterblattes gegeneinander, d.h. es werden nur die VW der Betroffenen miteinander getauscht. Kostenmodell (3) beinhaltet alles, was von den ersten beiden Modellen nicht erfasst ist.

Außerdem entscheidet der Master, ob es einen PG-Verlust gibt und ob eine "neue" Eigenschaft das Ausüben einer "alten" unmöglich macht (Zaubern im VH, auf einem Besen fliegen und Bardengesang ausüben).

Es geht das Gerücht, dass der Hohepriester Zu-Fall einst diesen Spruch erfand, um seinen beiden seinerzeitigen Gefährten, dem Elfen Laramion (stolz auf sein wallendes, volles Haupthaar, natürlich kein Bart) und dem Zwergen Gandamosch (Glatze, stolzer Bart) einen Streich zu spielen und genannte Eigenschaften zu tauschen. Das wahre Ausmaß seiner Entdeckung wurde ihm erst später klar...

Hohepriesterin Mariannes Macht der Bedürfnisse (5a)

ZP: 45 (ChuHP)

WEP: 270

ZAP: 125

BMKP: 40

WD: #

RW: Sichtweite

Besonderheit: Dem Hohepriester muss vor dem Zauber eine Handeln-Probe gelingen

RZ: /

Der Hohepriester ersucht Chuz, die Preise eines bestimmten Produktes oder einer Dienstleistung innerhalb einer Ansiedlung (Siedlung, Dorf, Stadt...) zu manipulieren. Der Zauber weckt in der örtlichen Bevölkerung das Gefühl, eine bestimmte Sache werde verstärkt angeboten, was zu günstigen Preisen führt, oder sie werde seltener, was die Preise nach oben treibt.

Der Hohepriester wählt beim Beten aus, um was es geht und ob es scheinbar häufiger oder knapper werden soll. Der Zauber kann nur gewirkt werden, wenn der Zak vorher den korrekten Wert der Ware in ihrem wirtschaftlichen Umfeld eingeschätzt hat. Mehr dazu s.u.

Sollte die Ware häufiger werden, so sinken die Preise um 10%, wird sie knapper, so steigen die Preise um 10%. Ist die Handeln-Probe vor dem Zauber gelungen, wird dies normal gehandhabt. Ist sie misslungen, so verschlechtert sich das Ergebnis zu Ungunsten des Zak. Eine ohnehin schon zu billig eingeschätzte Ware wird so beinahe doppelt so teuer usw. Die Möglichkeiten sind mannigfaltig, so dass hier das letzte Wort beim Master liegt.

Gelingt dem Hohepriester außerdem nach der KF-Probe eine AUSS-Probe gegenüber Chuz, die um 1W20 erschwert wird, so sinken bzw. steigen die Preise sogar um bis zu 50% (dies kann der Master festlegen oder mit 10+2W20% auswürfeln). Misslingt die AUSS-Probe, so zeigt der Zauber nur zu (Wert-Würfel-Differenz der AUSS-Probe) in % überhaupt Wirkung und das nur in der Grundform. Ist vorher schon die Handeln-Probe misslungen, sollte dies der Master ggf. in das

jeweilige Ergebnis der AUSS-Probe (ge- oder misslungen) mit einfließen lassen.

Der Zauber hat zunächst nur auf Händel zwischen dem Hohepriester und seinem ausgewählten Ziel Einfluss (meist ein Kaufmann, Händler, Handwerker o.ä.) und dies nur während der Preisverhandlungen bezüglich der zuvor festgelegten Sache, die klar und eng definiert sein muss. So kann er alle Bögen samt der zugehörigen Pfeile mittels des Zaubers billiger machen, jedoch nicht alle Fernkampfaffen im Allgemeinen. Genauso könnte er Schwarzbrot verteuern, nicht jedoch alle Brotsorten oder Nahrungsmittel.

Als kleine Nebenwirkung neigen die Gerüchte dazu, im Hinterkopf des Betroffenen zu verbleiben und ein Eigenleben zu entwickeln. Durch exzessiven Einsatz wurden schon regelrechte Bürgerkriege ausgelöst – insbesondere, wenn das Gerücht von knappen Nahrungsmitteln die Runde macht (weswegen die WD hier mit # angegeben wurde).

Der Hohepriester des Halphas

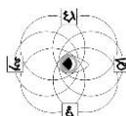
Sie selbst bezeichnen sich als „Erleuchtete“, wer sie respektiert nennt sie zumindest „vergeistigt“ und wer sie verabscheut spricht am Höflichsten über sie als „weltfremd“. Das Leben eines Halphashohepriesters ist nicht als leicht zu bezeichnen, ohne despektierlich oder überschwänglich zu sein.

Sie sind ohne Zweifel die wohl belesensten und weisesten Sterblichen der flachen Erde. Ihre Orden unterhalten riesige, meist versteckte Bibliotheken. Hier sammeln und erforschen die Glaubenskämpfer des Herrn der Weisheit altes Wissen und versuchen, neue Erkenntnisse zu gewinnen, für die Zwecke ihres Herren oder aus eigenem Wissensdurst.

Dabei ist ihr Verständnis der Magie als geradezu genial zu bezeichnen, dass selbst mächtige Zauberer die Sprüche der Halphashohepriester neidisch beäugen und ihren Rat suchen. Doch hier liegt auch eines der großen Probleme der Halphasgläubigen: Wo ihre Widersacher der Verdammnis brutal und (vor)schnell vorgehen, da sind die Hohepriester der Weisheit oft sehr langatmig in ihren Entscheidungen. Sie wägen Fragestellungen oft lange ab und versuchen, jede Eventualität zu bedenken. Aufgrund dieser Tatsache wird ihnen oft Behäbigkeit vorgeworfen und sie werden oft hinter vorgehaltener Hand als Bücherwürmer bezeichnet. Aber ein umsichtiger Plan gepaart mit ihren mächtigen Zaubersprüchen macht den Hohepriester zu einem geschätzten Verbündeten und exzellenten Berater.

Der Halphashohepriester im Spiel:

- als Rüstung maximal Lederrüstung
- als Waffe maximal SW und S
- KF +2, ZT +4
- erhält mächtige neue Zauber
- „**Meister des Hex**“ – alle Kosten der bisherigen Zauber sinken um 10% (aufrunden); neue Zauber des Hohepriesters sind hiervon nicht betroffen.
- erhält je WEP-Anstieg zusätzlich 1W4 MKP
- „**Herr der Schriften**“ – legt alle Proben auf Wissensfertigkeiten mit einem Bonus von 5 ab, darf diese wiederholen und verstärken
- Der Halphashohepriester ist nicht, wie alle anderen Priester und deren Aufstiegsklassen, darauf beschränkt, magische Gegenstände nur benutzen zu können, wenn



sie von seinem Cherubim stammen. Als Faustregel gilt, dass er grundsätzlich alle magischen Gegenstände nutzen kann, solange sie nicht von einem anderen Cherubim stammen.

Hildebrand von Soanas Verkündigung der Strafe (4a)

ZP: 37 (HalHP)
WEP: 150
ZAP: 100
BMKP: 45
WD: #
RW: 10 Meter
Besonderheit: 6 ZE Konzentration
RZ: 3

Obschon das Thema Gerechtigkeit eher etwas ist, das Thyron auf den Leib geschneidert ist, wirkt Halphas mit seiner Chaosfeindlichkeit und Ordnungsliebe auch gerade im Bereich des Rechts manchmal so, als würde er in Thyrons Aufgabengebieten herum wildern. Dass dem nicht so ist, beweist neben *Tetzels Gottesurteil* auch die Verkündigung der Strafe, denn diese beiden Zauber stützen sich mehr auf Recht im juristischen Sinne denn auf Gerechtigkeit im moralischen Sinne (die, das werden die Hohepriester des Chuz und Ash-rarn gerne eifrig bestätigen, ohnehin im Auge des Betrachters liegt).

Die Verkündigung der Strafe ist sozusagen die Alltagsversion des Gottesurteils. Der Hohepriester trägt einem Angeklagten rituell die Anklage vor (symbolisiert durch die 6 ZE Konzentration) und sollte er tatsächlich schuldig sein, dann hat er bis zum Geständnis schlimme Folgen zu tragen. Gut, im Vergleich zum Gottesurteil eher unangenehme als wirklich schlimme Folgen, aber sehen wir gleich selbst.

Das Ziel muss während der vollen Wirkzeit (Konzentration) zuhören. Wenn es dies tut und des Verbrechens, das ihm vorgeworfen wird, wirklich schuldig ist, dann setzt der Effekt ein. Ab diesem Moment muss der Angeklagte für jede Stunde eine RZ-Probe Nr. 2 bestehen. Bei jedem Scheitern erbricht er sich, bis er völlig entleert ist, da ihm angesichts der eigenen Schuld vor Halphas, der Aussicht auf ewige Verdammnis und vor allem angesichts der eigenen, nun unvorstellbar anmutenden Verfehlung speiübel wird.

In jeder Stunde nach einem Erbrechen erleidet er einen Abzug von 3 auf alle Attribute, was sich auch auf davon beeinflusste Werte auswirkt. Ist er völlig entleert, muss er nun bei jedem Scheitern der RZ 100 KAP(k) hinnehmen, während er minutenlang einen schmerzhaften Brechreiz erleidet. Der Zauber wirkt, bis der Angeklagte gesteht oder die WD vorüber ist (WD = 1 Tag pro ZP-Stufe des Priesters / 10 (abrunden)).

Von Verbrechen gegen Halphas' Gebote abgesehen (Dämonenbeschwörer, religiöse Frevler im Allgemeinen...) kommt für diesen Zauber nahezu jedes Verbrechen, jede Straftat und Gaunerei in Betracht, die der jeweiligen Gesetzgebung eines Landes, einer Grafschaft, eines Herzogtums etc. unterliegen. Dies muss der Master im Einzelfall festlegen. So ist es in Tinor ein Verbrechen, die Steuern nicht zu zahlen, was in der Großen Wüste niemanden interessiert. Dafür könnte man dort schon brennen, wenn man es wagt, einen der Stammeskönige dort ohne Erlaubnis und unverschleiert anzublicken. Nun ja.

Lysandors Kontrapunkt (5a)

ZP: 37 (HalHP)
WEP: 150
ZAP: 40, dann 15 je ZE
BMKP: 45
WD: 2 ZE
RW: /
Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig
RZ: /

Zwar war Lysandor ein hochmütiger und ehrgeiziger Magier, doch war er auch in brillanter Taktiker und verstand sich darauf, jeden Nachteil in einen Vorteil umzuwandeln. Nach einer empfindlichen Niederlage seiner Streitkräfte auf dem See von Loigar kam dann noch Demut hinzu und Lysandor wurde spiritueller Vorreiter des Halphas in der Region.

Seine hervorstechendste Fähigkeit wurde zu seinen Ehren außerdem in einen Zauber gepresst. Für jeden Beeinflussungszauber der Kategorie 4 a), der auf dem Hohepriester lastet (oder während der WD auf ihn gewirkt wird), erhält er einen zusätzlichen AW. Außerdem verursacht er während der WD W30+3 auf der TT (ggf. kumulativ zu Boni durch nicht entgangenen Meisterangriffen).

Beispiel: Der Zak wird bezaubert und unterliegt den Auswirkungen des Zaubers Jim Batesmans Organlähmung. Der Hohepriester verfügt nun über 2 AW und erhöht seinen Trefferwurf um +3. Dumm nur, wenn sein Schwertarm gelähmt ist...

Der Zauber wirkt natürlich nicht, wenn der Zak Opfer eines Beeinflussungszaubers geworden ist, der ihn an weiteren kontrollierten Handlungen hindert (z.B. Stillstand, Wahnsinn). „Was bringt mir das dann?“, höre ich den geeigneten Leser fragen. Aber wartet nur, es gibt mehr.

Der Zauber entfaltet nämlich seine volle Wirkung auch für jeden Versuch der Beeinflussung, der jedoch auf den Zak nicht wirkt, z.B. weil dessen RZ gelungen ist.

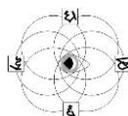
Beispiel: Zusätzlich zur Organlähmung wirkt ein Gegner des Zak nunmehr auch Cheese-Mites Schlafzauber. Dem Hohepriester gelingt jedoch die RZ mühelos. Er verfügt nunmehr über 3 AW (der Bonus auf die TT beträgt jedoch weiterhin lediglich +3).

Da es kaum möglich ist, hier jede sich bietende Situation regeltechnisch abzudecken, ist im Einzelfall der Master gefragt.

Kristina Fargas Rechtschaffenheit (5a)

ZP: 38 (HalHP)
WEP: 170
ZAP: 50, dann 20 je ZE und AW
BMKP: 45
WD: 2 ZE
RW: /
Besonderheit: keine ZE Konzentration und KF-Probe nötig
RZ: /

Kristina Farga ist zwar Namensgeberin, aber nicht Urheberin dieses Spruches, denn sie war eine Ordenskriegerin aus Sumat. Obwohl sie für ihre Umstehenden schwer einzuschätzen war, ging sie doch mit rechtschaffenem Feuereifer gegen die Diener der Dunkelheit vor. An einem einzigen Tag soll sie bei der Schlacht an der Brücke von Nobron im gerechten Zorn dreizehn vom Chaos des Thongmor gezeichnete Oger und zwei größere Dämonen erschlagen haben. Daher hat sie es für den anonym gebliebenen Urheber dieses Zaubers verdient, Namenspatronin zu sein, auf dass sich schwankende Gläubige eine Scheibe von ihrer Rechtschaffenheit abschneiden können.



Für jeden Diener und jede Kreatur der Dunkelheit (Glaubenskrieger, Dämonen, Untote, Teufel, im Zweifel entscheidet der Master), die der Hohepriester während der WD im Nahkampf (!) tötet, erhält er ab der darauffolgenden ZE einen zusätzlichen AW und auf alle seine AW bis auf den gerade hinzugekommenen einen Bonus von -3. Der Gegner muss wirklich getötet oder vernichtet worden sein, kampfunfähig genügt nicht. Durch Zauber vernichtete Gegner zählen für die Belange dieses Zaubers zudem nicht dazu. Aus offensichtlichen Gründen ist dies außerdem nicht möglich, da die WD dieses Zaubers beim Einsatz eines darauffolgenden Zaubers nicht verlängert werden könnte.

Beispiel: Der Hohepriester hat bereits zwei AW und bekämpft mit seinen Streitern gerade eine Horde Skelette und ihren Totenbeschwörer. Nachdem er ein Skelett vernichtet hat, erhält er in der darauffolgenden ZE einen zusätzlichen AW, verfügt also über 3 AW, davon 2 mit einem Bonus von -3. Die fortlaufenden Kosten werden außerdem 20 ZAP teurer. In der nächsten ZE zerstört er ein weiteres Skelett. In der darauffolgenden ZE hat er somit 4 AW, davon 3 mit einem Bonus von -3. Die fortlaufenden ZAP werden wieder 20 ZAP teurer usw.

Hat der Hohepriester durch diesen Zauber fünf zusätzliche AW erhalten, endet der Zauber in der darauffolgenden ZE automatisch, auch wenn der Zak noch ZAP gehabt hätte.

Lysandors Wort der Verdammnis (4a)

ZP: 39 (HalHP)
WEP: 180
ZAP: 100
BMKP: 50
WD: 10 ZE
RW: 40 Meter
Besonderheit: /
RZ: 3

Die aufrichtigen Gebete des Hohepriesters erfüllen einen Ketzler mit Hoffnungslosigkeit, denn ihm werden die Folgen seiner bevorstehenden Verdammnis offenbar. Der Ketzler erleidet einen (ggf. zusätzlichen) Malus von 20% auf alle RZ-Proben gegen Zauber, die vom Hohepriester oder einem Halphaspriester ausgesprochen wurden.

Wer hier als Ketzler durchgeht, liegt im Ermessen des Masters. Dies sollte Dämonen- und Totenbeschwörer bzw. -anbeter, offenkundig Andersgläubige, Orks, Mondelfen und andere Feinde Halphas' betreffen, die ggf. nicht (nur) durch ihre Rasse, sondern auch durch ihre Taten, Berufe, Charakterklassen und Götter Feinde sind.

Da die Halphas-Anbeter grundsätzlich jeden, den sie im Verlaufe einer theologischen Grundsatzdiskussion trotz ihrer sprachlichen Überlegenheit nicht von ihrer Doktrin überzeugen können als Ketzler ansehen könnten, muss der Master im Einzelfall hier natürlich etwas Fingerspitzengefühl zeigen.

Shardik von Urtahs Beschwören der Elementargeister

ZP: 40 (HalHP)
WEP: 200
ZAP: 100 pro Wesen

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Der Hohepriester des Halphas ist damit in der Lage, einen Elementargeist des Lichts zu beschwören. Dieser hat dieselben Werte, die für „normale“ Elementare im Zauberbuch angegeben sind, mit folgendem Zusatz:

- Das reine Licht, das der Elementargeist ausstrahlt, verleiht jedem im Umkreis von 5 Metern, der sich nicht ausreichend dagegen schützt, einen Malus von +4 auf AW/VW. Ansonsten beträgt der Malus nur +2.
- Gegen Wesen der Dunkelheit, nicht jedoch deren Glaubenskämpfer (im Zweifel Masterentscheid), wird der Lichtelementar als Mittelpunkt einer *Hitzzone des Timon* dergestalt behandelt, dass die Wesen als Eiswesen zählen (also doppelten Schaden erleiden und halben verursachen etc.). Der Radius beträgt 5 Meter.

Das Bannen eines Elementars des Lichts ist jedem möglich, der über den Zauber *Bannzauber über Elementargeister* oder *Pazuzus Exorzismus* verfügt. Bei beiden Zaubern sind jedoch doppelte Spruchkosten zu leisten. Klarstellung: Wie bei der Spruchbeschreibung angegeben kann ein Hohepriester des Halphas auch Elementargeister des Lichts bannen.

Elementare des Lichts und der Dunkelheit, die sich gegenseitig bekämpfen, heben sich spätestens am Ende der zweiten ZE des ununterbrochenen Nahkampfes mit einer Explosion gegenseitig auf. Diese verursacht im Umkreis von 5 Metern 10W30 BSP und einen Treffer auf der TT „Stichwaffe gegen...“.

Wo nichts mehr helfen kann, da ruft man Pfaffen! / Und das ganz folgerichtig. Denn niemand hilft / so wenig als ein Pfaffe.

– Christian Dietrich Grabbe

Lysandors

Nullzauber (6b)

ZP: 41 (HalHP)
WEP: 210
ZAP: 50 + 40 pro Wesen
BMKP: 45
WD: /
RW: 25 Meter
Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig
RZ: 4

Der Zauber stellt die natürliche Ordnung wieder her. Innerhalb der RW werden von allen bezauberten Verbündeten negative Effekte und von allen bezauberten Gegnern positive Effekte entfernt. Der Hohepriester ist von der Wirkung des Zaubers ausgenommen und kann – abgesehen vom gesunden Menschenverstand – magische Effekte bei Wesen in seiner Umgebung jeweils mittels einer Probe auf Übersinnliche Wahrnehmung feststellen.

Der Zauber wirkt nur bei Effekten, die eine begrenzte WD aufweisen, wie beispielsweise *Asthmaanfall*, *Organlähmung* und *Flügel der Khira*, nicht jedoch *Daleros Gestaltwandlung* oder *Dankars Wahnsinn*, denen anders zu Leibe gerückt werden muss. Außerdem wirkt er nicht gegen Zauber, die nur bestimmte Mechanismen zur Aufhebung definieren (z.B. *Hass des Bordor*).

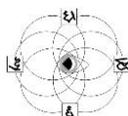
*Beispiel: Der Zak will zwei Gegner schwächen, die mit Kraft des Per-Sil und Flügel der Khira gestärkt wurden. Außerdem will er drei Verbündete wiederherstellen, die dem Zauber Entdeckung der Langsamkeit, Ausschalten des Geistes und magischer Gesang des Lomé unterliegen. Er zahlt insgesamt (5*40 = 200) + 50 = 250 ZAP und wirkt den Zauber auf alle 5 Ziele innerhalb der RW. Nur dem Verbündeten, der unter ausgeschaltetem Geist leidet, gelingt die RZ. Dieser muss leider weiter geistlos bleiben. Bei allen anderen Zielen des Zaubers werden die jeweiligen Effekte entfernt.*

Im Einzelfall entscheidet der Master. Zahlreiche Zauber haben allerdings spezifische Gegenmaßnahmen in der Spruchbeschreibung aufgeführt. Gegen diese wirkt der Zauber nicht. Noch nicht...

Meister Mordos Schutzmantra (1)

ZP: 42 (HalHP)
WEP: 230
ZAP: 200
BMKP: 40
WD: 12 ZE
RW: /
Besonderheit: /
RZ: /

Muss sich der Hohepriester während der WD konzentrieren (ZE Konzentration oder KF-Probe), so steigt sein R-TYP während dieser Zeit auf PP. Gegen Fernkampfgriffe steigt der R-TYP sogar auf VH inkl. Helm Nr. 3, wobei die Abprallchancen für Geschosse verdoppelt werden. Das Erreichen von Utensilien wie Zauberkräutern zählt nicht zum Vorgang dazu und unterliegt daher nicht den Auswirkungen des Schutzmantras.



Vollführt der Hohepriester während der WD jedoch kriegerische Handlungen (außer reiner Verteidigung), endet die WD sofort.

Pater Zuns Äthererneuerung (I) (5a)

ZP: 42 (HalHP)
WEP: 230
ZAP: 75
BMKP: 50
WD: 8 ZE
RW: 10 Meter
Besonderheit: /
RZ: /

Über diesen Zauber schwelt derzeit ein Konflikt zwischen den Kulturen des Halphas und der Hazel. Immerhin wurde der Halphas kult gerichtlich dazu gezwungen, aufgrund der nicht zu bestreitenden Ähnlichkeit der Zauberwirkung den Namen des Hazelzaubers anstelle von „Die energische Taktik des Bonifatius“ anzunehmen.

Wirkt der Hohepriester während der WD einen Zauber der Kategorie 5.b auf einen Verbündeten, so wird dieser zusätzlich um den Einsatz an NMKP/ZAP an VIP/KAP geheilt. Es werden nur die Grundkosten herangezogen, ZAP-Kosten für weitere ZE werden ignoriert.

Beispiel: Der Hohepriester wirkt „Nehmen der Furcht“ auf einen Verbündeten und zahlt dafür 10 NMKP und 25 ZAP. Zusätzlich zu den Zauberauswirkungen erhält der Verbündete 10 VIP und 25 KAP Heilung.

Selbstverständlich kann nicht über die Ausgangswerte des Bezauberten hinaus geheilt werden.

Bonifatius' Seelenstärke (5a)

ZP: 44 (HalHP)
WEP: 240
ZAP: 125
BMKP: 55
WD: 10 ZE
RW: /
Besonderheit: /
RZ: /

Der Hohepriester betet zu Halphas, damit er ihn vor seinen schlimmsten Feinden beschützt. Er erhält bei allen durch Zauber verursachten RZ-Proben einen Bonus von 20%. Gestattet der Zauber eigentlich keine RZ-Probe, um seiner Auswirkung zu entgehen, so führt der Hohepriester stattdessen eine RZ-Probe Nr. 4 +30% durch. Gelingt sie, so hat der Zauber keinerlei Wirkung auf ihn. Unter Umständen können hiervon bestimmte Zauber ausgenommen sein, da sie Tatsachen schaffen. So würde ein Hohepriester wohl dennoch von einer *Black Marble* des Druiden verletzt werden oder kann eine Tür, die mit *Barbyats Schloss* doppelt versiegelt wurde, nicht ohne weiteres öffnen. Der Master entscheidet im Einzelfall.

Tetzels Gottesurteil (4a)

ZP: 41 (HalHP)
WEP: 210
ZAP: 180
BMKP: 60
WD: #
RW: 10 Meter
Besonderheit: 6 ZE Konzentration
RZ: /

Die Inquisition des Cäsar blickt neidisch auf diesen Zauber der Hohepriester des Halphas, der im Vergleich zu *Hildebrand von Soanas Verkündigung der Strafe* nicht der Überführung eines niederen Eierdiebs, sondern der Anklage der richtig großen Fische dient. Der Hohepriester unterwirft ein Opfer innerhalb der RW der ultimativen Prüfung. Er bezichtigt das Opfer schwerer Vergehen (durch die 6 ZE Konzent-

ration symbolisiert), welches augenblicklich von heiligen Flammen umhüllt wird.

Wenn das Opfer des genannten Vergehens unschuldig ist, geschieht nichts und die Flammen verlöschen nach 2 ZE. Anderenfalls erleidet das Opfer für eine Anzahl von ZE, die der ZP-Stufe des Hohepriesters / 10 (abrunden) entspricht, **pro ZE** einen Treffer auf der Treffertabelle „Schwert gegen...“ mit 4W30 BSP (daher also der Begriff „Schwert der Gerechtigkeit“), der sowohl SF als auch sonstige Trefferauswirkungen wie Knochenbrüche, sofort tödliche Ergebnisse u.ä. ignoriert. Die Regeln für Feuerfangen kommen nicht zur Anwendung.

Für die Verbrechen, derer der Angeklagte bezichtigt werden kann, gilt das beim Zauber *Verkündigung der Strafe* Beschriebene, allerdings mit dem Unterschied, dass das Gottesurteil meist ausschließlich zur Aufklärung von schweren und öffentlichkeitswirksamen Verbrechen Anwendung findet.

Das Gottesurteil sollte nie sorglos eingesetzt werden. Priester, die es ungerechtfertigt, leichtfertig oder zu allzu profanen Zwecken (Überführung eines Hühnerdiebs wäre eher eine Angelegenheit für die *Verkündigung der Strafe*) einsetzen, werden von den Jüngern Halphas' schwer bestraft. Man sollte sich keine Illusionen machen, die zwei können da sehr kreativ werden.



Bordors Wege des Herrn (4a)

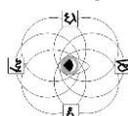
ZP: 45 (HalHP)
WEP: 270
ZAP: 100
BMKP: 60
WD: /
RW: 20 Meter
Besonderheit: Ein Kraut wird bezaubert.
RZ: 4 (bei Unwilligen)

Der Hohepriester bezaubert ein Kraut und schleudert es als kleine, gleißend blaue Kugel magisch auf ein Ziel innerhalb der RW. Das anvisierte Opfer, sofern es unwillig ist, kann mittels einer BE-Probe +4 ausweichen.

Misslingt dies, so wird das Opfer an einen zufällig ermittelten Ort teleportiert. Die Ergebnisse sollten dem Leser größtenteils bekannt vorkommen (s.u.).

1-12	In einer Entfernung von W100+25 Metern
13	In einer Entfernung von 250 Metern
14	In einer Entfernung von 500 Metern
15	Am ursprünglichen Geburtsort.
16	In einem Lavasee. Pech.
17	An einem besonderen Ort auf Tanaris, den der Master bestimmt (RW, S. 13 ff).
18	Das war wohl nichts. Man war kurz weg (1 ZE) und ist nun wieder da. Teurer Spaß.
19	Gefesselt, geknebelt und durch einen Trank ohnehin geistig und körperlich gelähmt nimmt das Opfer gerade in der Pathologie eines Ogerkrankenhauses an seiner eigenen Sektion teil. Und Tschüss.
20	Im Verlies des Warlock. Viel Spaß.

Die Ergebnisse von *Lord Tarnos Gottsurteil* dürfen gleichsam als Inspiration dienen. Der Zauber hat auf ortsge-



bundene Wesen (z.B. oft Geister, Todesfeen) keine Wirkung, soweit sie hiermit außerhalb ihres Bindungskreises teleportiert würden.

Mit diesem unterhaltsam anzuwendenden Zauber ist es Hohepriestern des Halphas nicht nur bereits mehrfach gelungen, Kontrahenten, die eine Schlacht entscheiden könnten, ohne viel Aufwand aus dem Spiel zu nehmen, sondern auch, hochrangige Persönlichkeiten bei Überraschungsangriffen dem Zugriff der zahlreichen Feinde des Halphas zu entziehen. Wie man sieht, vielseitig anwendbar.

Erzmagier Moh-la-dahs Zerstören der Magie

ZP: 45 (M, HalHP)

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch

Der Hohepriester der Hazel

Kein Landstrich von Tanaris blieb je von Krankheit und Leid verschont. Gervatter Tod bedenkt in seiner unendlichen Gleichheit alle mit seinen Gaben. Umso glücklicher sind die Bauern und Bürger, wenn sie die weiße Robe eines Hohepriesters der Hazel erblicken. Diese Wesen wirken stets gutmütig und sanft; sie sind außerdem meist sehr hübsch anzusehen und besitzen ein verzauberndes Äußeres. Ihre Fähigkeiten im Umgang mit Kräutern sind denen eines Heilers fast ebenbürtig und sie beherrschen mächtige Magie, mit welcher sie überirdische Heilkräfte entfesseln können. In ihrem Gefolge reisen meist rechtschaffene Krieger und Paladine und eben jene, die sich in dem Licht der Hohepriester sonnen wollen.

Die Bevölkerung verehrt diese Geistlichen und selbst wenn man nicht gleichen Glaubens ist, respektiert man die „Meister der weißen Magie“ zumeist.

Der Hazelhohepriester selbst sieht jedes Leben als heilig an und gleicht mehr einem Pazifisten. Aber wehe jenen Ungläubigen, die ihre Waffe gegen die Glaubenskämpfer erheben. Sollte es nicht die Klinge eines Mitstreiters des Hohepriesters sein, so ist es in jedem Falle ein mächtiger Zauber der für das Ableben des Angreifers sorgt.

Der Hazelhohepriester im Spiel:

- als Rüstung maximal Lederrüstung
- als Waffe nur SW oder S
- erhält neue Zauber
- „**Seele von Iriab**“ – erhält auf alle Proben auf Heilfertigkeiten einen Bonus von 5; misslungene Würfe dürfen wiederholt werden
- kann Heilerkräuter und Heilerzauber benutzen (nicht jedoch die Ersatzzauber!)
- erhält die „**Weißer Aura**“ / Heilerimmunität (diese Besonderheit wird bei der Charakterbeschreibung des Heilers näher erläutert).
- „**Bote der Dimensionen**“ – ist immun gegen den Magierzauber *Ellemirs Macht über die Zeit*, wirft gegen den Zauber *Ebene des Ganthor* eine unmodifizierte RZ und braucht, sollte diese misslingen, nur halb so viele Würfe auf Orientierungskunst, um der Ebene zu entfliehen.

Kerenens Kraft der Verzweiflung (5a)

ZP: 35 (HazHP)

WEP: 120

ZAP: 50

BMKP: 40

WD: 5 Minuten

RW: /

Besonderheit: /

RZ: /

Sinken die VIP des Hohepriesters während der WD auf 25% ihres Maximalwertes, so erhält er in der WD bei einer Heilung (auch durch sich selbst) 150% mehr VIP und KAP zurück. Es wird durch weitere Boni, z.B. charakterspezifische Eigenschaften, kein kumulativer Effekt erzielt.

Hazels Trost (6b)

ZP: 38 (HazHP)

WEP: 170

ZAP: 180

NMKP (!): 8

WD: /

RW: 10 Meter

Besonderheit: nur einmal pro Tag am Morgen anwendbar

RZ: /

Der Hohepriester bittet Hazel, ihre Kinder zu erfrischen und zu beleben. Alle Verbündeten innerhalb der RW um den Hohepriester herum sind nach der Nacht völlig entspannt und ausgeruht. Sie regenerieren so viele VIP und KAP wie individuell normalerweise nach drei Nächten (bzw. Regenerationsphasen) auf natürlichem Wege. Obwohl ursprünglich von Hazel nicht beabsichtigt gilt dies auch für MKP und ZAP. Der Hohepriester ist von diesem Effekt leider ausgenommen.

Als kleiner Nebeneffekt des Zaubers sind am nächsten Morgen wirklich alle Betroffenen entspannt. Meinungsverschiedenheiten und Streitereien, Probleme und Sorgen der letzten Tage scheinen fern und unbedeutend. Zumindest so lange, bis der erste wieder anfängt zu streiten...

Der Notfall des Doug Ross (5a)

ZP: 41 (HazHP)

WEP: 210

ZAP: 40+#

NMKP (!): 10+#

WD: 1 Tag

RW: /

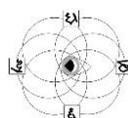
Besonderheit: /

RZ: /

Der Hohepriester wählt einen Zauber seines Repertoires aus sowie eine aufschiebende Bedingung (z.B. Verlust von 50% der VIP). Die Kosten des ausgewählten Zaubers werden direkt abgezogen (sowie eventuell erforderliches Material sofort eingesetzt), das Ziel des Zaubers darf nur der Hohepriester selbst sein. Der Zauber wirkt zum Ende der ZE, in welcher die zuvor definierte Bedingung erfüllt wurde.

Beispiel: Der Zak definiert, dass beim Erleiden eines Knochenbruchs automatisch „Pater Zuns Heilen schwerer Wunden“ mit Option c) gewirkt wird. Er zahlt die Kosten und verwendet ein Kraut. Während der WD erleidet er einen Treffer, der ihm die Hand bricht. Zum Ende der ZE, in welcher der Treffer erfolgt ist, wird der Knochenbruch (nicht aber die Verluste!) geheilt.

Erfüllt sich die definierte Bedingung nicht, sind Kosten und Material vergeudet. Bei nur



vage definierten Bedingungen („wenn wir in einen Kampf geraten“) entscheidet der Master. In Verbindung mit *Shirbashes heilendem Kettenzauber* ist dies ein sehr mächtiges Heilwerkzeug für möglicherweise vorhersehbare Notsituationen. Aber auch ansonsten kann man sich jetzt einmal in Ruhe überlegen, was hiermit alles möglich ist.

Pater Zuns Äthererneuerung (II) (5a)

ZP: 42 (HazHP)
WEP: 230
ZAP: 35
BMKP: 35
WD: 8 ZE
RW: 10 Meter
Besonderheit: /
RZ: /

Über diesen Zauber schwelt derzeit ein Konflikt zwischen den Kulturen des Halphas und der Hazel. Immerhin wurde der Halphaskult gerichtlich dazu gezwungen, aufgrund der nicht zu bestreitenden Ähnlichkeit der Zauberwirkung den Namen des Hazelzaubers anstelle von „Die energische Taktik des Bonifatius“ anzunehmen.

Wirkt der Hohepriester während der WD einen Zauber der Kategorie 2 oder 5.b auf einen Verbündeten, so wird dieser zusätzlich um 25 VIP und 250 KAP (bei Zaubern der Kategorie 2) bzw. um den Einsatz an NMKP/ZAP an VIP/KAP geheilt (bei Zaubern der Kategorie 5.b). Es werden nur die Grundkosten herangezogen, ZAP-Kosten für weitere ZE werden ignoriert.

Beispiel: Der Hohepriester wirkt „Nehmen der Furcht“ auf einen Verbündeten und zahlt dafür 10 NMKP und 25 ZAP. Zusätzlich zu den Zauberauswirkungen erhält der Verbündete 10 VIP und 25 KAP Heilung.

Selbstverständlich kann nicht über die Ausgangswerte des Bezauberten hinaus geheilt werden.

Gute Priester sind täglich und stündlich im Dienste des Herren / fleißig begriffen und üben das Gute; der heiligen Kirche / sind sie nütze; sie wissen die Laien durch gutes Exempel / auf dem Wege des Heils zur rechten Pforte zu leiten.

– Johann Wolfgang von Goethe

Die Entschlossenheit der Heiligen Perpetua (1)

ZP: 42 (HazHP)
WEP: 230
ZAP: 200
BMKP: 40
WD: 12 ZE
RW: /
Besonderheit: /
RZ: /

Führt der Hohepriester während der WD Heilungsvorgänge aus (inkl. Erreichen von Utensilien), so steigt sein R-TYP während dieser Zeit auf PP (inkl. Helm Nr. 3). Erleidet der Zak währenddessen einen Schaden, der von einer bewussten Verletzung der Heilerimmunität herrührt, erleidet stattdessen der Angreifer diesen Schaden vollumfänglich, so wie ihn der Zak mit seinem normalen R-TYP erlitten hätte. Denkt man, dass ein Charakter während eines Heilvorgangs als wehrloses Ziel gilt, kann das böse enden.

Vollführt der Hohepriester während der WD jedoch kriegerische Handlungen (außer reiner Verteidigung), endet die WD sofort.

Schwester Ratched's gnädige Intervention (5a)

ZP: 43 (HazHP)
WEP: 240
ZAP: 120
BMKP: 50
WD: 12 ZE
RW: 15 Meter
Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig

RZ: /

Der Hohepriester definiert einen Zeitpunkt in naher Zukunft nach Ablegen der KF-Probe, welche die WD nicht überschreiten darf (z.B. in 10 ZE). Nach Ablauf der definierten ZE wird das Wesen mit den höchsten Verlusten innerhalb der RW um 6W30 VIP und 600 KAP geheilt, jedoch nicht über den Ausgangswert. Es gelten nicht relative Verluste (also gemessen am maximalen VIP-Wert), sondern tatsächliche Verluste. Diese Gnade ist ein zweischneidiges Schwert, denn es kann nicht auf Verbündete beschränkt werden und beschreibt damit eindrucksvoll Hazels allumfassende Wertschätzung des Lebens.

Mehr als ein Hohepriester sah sich massiver Schelte seiner Kameraden ausgesetzt, weil der beinahe schon besiegte Bösewicht in den Genuss einer vermeintlich unverdienten Zuwendung kam.

Der Mantel der Reinheit des Mahatmas (1)

ZP: 43 (HazHP)
WEP: 240
ZAP: 80 pro Wesen
BMKP: 55
WD: 12 ZE
RW: 10 Meter
Besonderheit: RZ nur unter bestimmten Umständen, s.u.
RZ: 4

Die Gebete des Hohepriesters machen ihn und seine Verbündeten immun gegen Gifte und Krankheiten, seien sie weltlich oder magisch, entweder bis zum Ende der WD, oder bis der Hohepriester (nur er) oder andere betroffene Hazelanhänger eine gewalttätige Handlung gegen ein Wesen außer Dämonen und Untoten durchführen. Endet der Zauber auf diese Weise, so erleidet der Verursacher unverzüglich (simultan zu seiner den Zauber brechenden Handlung) einen Treffer „S gegen...“. Was als gewalttätige Handlung zählt, entscheidet der Master. Einige Zaubervorbereitungen zählen

beispielsweise hierunter.

Anhängern oder Dämonen des Ashram sowie Anhängern Uhlums oder Untoten müssen darüber hinaus eine RZ-Probe Nr. 4 ablegen, wenn sie den Hohepriester oder andere Hazelanbeter unter dem Mantel der Reinheit im Nahkampf angreifen oder zum Ziel von Magie machen wollen (beachte, dass Fernkampfangriffe ausgenommen sind). Misslingt die RZ, so haben sie in dieser ZE ihre Aktionen verschwendet, da sie im Angesicht von solch furchtbarer Reinheit nicht mehr tun können als zu zittern.

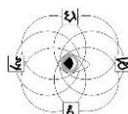
Der Zauber kann nicht gewirkt werden, solange *Vikar Arnulfs Aura der Erhabenheit* aktiv ist. Gemessen an den beiden möglichen WD des Zaubers kann dies den Mantel der Reinheit um beinahe einen Tag verschieben.

Das Märtyrertum der Heiligen Perpetua (5b)

ZP: 44 (HazHP)
WEP: 250
ZAP: 50
BMKP: 40
WD: 6 ZE
RW: 20 Meter (1), Berührung (2)
Besonderheit: Zwei Zaubervarianten. Kein Folgezauber möglich.
RZ: /

(I)

Der Hohepriester schafft eine sympathetische Rückkopplung zwischen sich und einem Charakter innerhalb der RW. Während der WD erleidet der Hohepriester an dessen Stelle allen Schaden, den der Charakter ansonsten erleiden würde,



bis hin zum Tod. Es kann nie mehr als ein Wesen gleichzeitig betroffen sein.

Zum Verständnis: Der Schaden wird beim betroffenen Charakter ganz normal mit dessen Werten (VIP- und KAP-Verluste, SF, R-TYP etc.) ermittelt inkl. eventuell anfallender ST-Proben. Dieser Schaden inklusive der fortlaufenden Verluste (!) wird dann kurzerhand beim Hohepriester verursacht, der weder seinen eigenen SF noch seinen R-TYP heranziehen darf und die ermittelten VIP- und KAP-Verluste von seinen Werten abziehen muss. Schutzwürfe, Schadensminderungen etc. gleich aus welcher wie auch immer gearteten Quelle wie etwa magische Gegenstände wirken bei beiden Versionen des Zaubers nicht. Dieser Zauber ist eine vollständige Hingabe.

Beispiel: Der Bezauberte erleidet einen Treffer „5, Streitkolben gegen Kettenhemd“. Nach Ablegen der ST-Probe und Abzug des SF erleidet der Bezauberte 16 NSP und 500 KAP Schaden sowie -9 VIP/-80 KAP je ZE an fortlaufenden Verlusten. Diese werden nun samt und sonders dem Hohepriester von dessen aktuellen Werten abgezogen. Die fortlaufenden Verluste kann er entsprechend heilen.

Trotz aller Ordensstatuten und Gebote Hazels, außerhalb wohlfeiler Predigten sind nur wenige Hohepriester zu solch einem Akt des Glaubens bereit...

(II)

Der Hohepriester fleht um Hazels Segen, um die Lebenskraft und Ausdauer eines Charakters zu stärken. Ein einzelnes Wesen, das er berührt, erhält +25% VIP und +150% Bonus-KAP (abrunden). Es kann nie mehr als ein Wesen gleichzeitig betroffen sein. Der Bonus wird von den Ausgangswerten des Betroffenen ermittelt und auf den aktuellen Wert addiert, unabhängig davon, wie hoch der jeweilige Wert aktuell tatsächlich beim „Opfer“ ist. Der beim jeweiligen Bezauberten ermittelte Bonus-Wert wird dem Hohepriester sofort abgezogen (ggf. auch von den KAP). Der Hohepriester kann hierdurch auch sterben.

Beispiel: Der Hohepriester stärkt einen Ordenskrieger, der VIP-Ausgangswert = 200 und Bonus-KAP-Ausgangswert = 140 hat. Seine aktuellen Werte betragen zwar 92 VIP und 35 B-KAP, sind jedoch für die Berechnung irrelevant. Der Zauber des Hohepriesters verleiht dem Ordenskrieger nun 50 VIP sowie 210 Bonus-KAP zusätzlich. Diese 50 VIP und 210 (Bonus)-KAP muss sich der Hohepriester nun von seinen aktuellen Werten abziehen, wogegen keinerlei Schutzwürfe, Schadensminderungen etc. erlaubt sind. Hat der Hohepriester keine 50 VIP, kann er hieran auch sterben.

Die abgezogenen Werte sind verloren und können anschließend normal regeneriert oder geheilt werden.

Shirbashes heilender Kettenzauber (5a)

ZP: 44 (HazHP)

WEP: 250

ZAP: 50+#

BMKP: 45+#

WD: /

RW: Berührung

Besonderheit: /

RZ: /

Mit diesem Zauber ist der Hohepriester in der Lage, bis zu drei Ersatzzauber des Heilers bis inklusive ZP-Stufe 44 simultan zu wirken. Die Zauber können beliebig kombiniert werden und wirken in keiner bestimmten Reihenfolge, sondern gleichzeitig. Für die Anwendung durch den Hohepriester gelten die Regeln des Zaubers *Hazels heilende Gnade*, d.h. der Zak muss auch hier die Mehrkosten für die Anwendung von Ersatzzaubern des Heilers beachten.

David Webbs wundersame Erinnerung (2)

ZP: 44 (HazHP)

WEP: 250

ZAP: 100

BMKP: #

WD: /

RW: Berührung

Besonderheit: /

RZ: 3

Dieser machtvolle Zauber verbindet zwei große Eigenschaften Hazels, nämlich als Heilerin und Hüterin der Zeit. Der Zauber macht den gerne genutzten Zauber *Vergessen der Afra* wieder rückgängig, so dem Opfer die RZ misslingt – ja, auch gegen das Erinnern kann sich der Körper sträuben. Der Zak muss hierfür die doppelten NMKP-Kosten des ursprünglichen Missetäters zahlen und muss diesem zudem in WEP-Stufe und ZP-Stufe (zum zaubernden Zeitpunkt) überlegen sein. Letzteres dürfte im Allgemeinen keine Schwierigkeit für den Hohepriester darstellen.

Immer wieder sonntags kommt die Erinnerung...

Ellemirs Macht über die Zeit

ZP: 44 (M, HazHP)

WEP: 250

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Schwester Ratched's Heilung des Wahnsinns (2)

ZP: 45 (HazHP)

WEP: 270

ZAP: # bzw. 160

BMKP: 65 bzw. #

WD: /

RW: Berühren

Besonderheit: nur auf humanoide Wesen anwendbar

RZ: 3

Die Gebete des Hohepriesters verschaffen einem Wahnsinnigen Heilung. Dies ist die einzige bekannte Macht außerhalb der Kräfte der Barden, die dies vermag. Der Hohepriester kann sich entscheiden: Heilt er eine etwa vorhandene Geistesstörung und hebt all ihre Auswirkungen auf oder gibt er dem Bezauberten pro eingesetzten 25 NMKP 1W3 PG zurück. In beiden Fällen muss dem Bezauberten jedoch eine RZ-Probe Nr. 3 misslingen, denn Chuz lässt sich nicht gerne die Butter vom Brot nehmen.

Man kann bei jeder Geistesstörung nur einmal versuchen, diese mit diesem Zauber zu heilen. Der Zauber kann darüber hinaus pro Opfer nur einmal alle zwei Wochen angewendet werden. Die Hohepriester Hazels sprechen dabei von Therapiesitzungen...

Der psychische Defekt des Elfenbeinkämpfers und des Killers ist mit diesem Zauber nicht zu heilen. Ob „angeborene“ psychologische Beeinträchtigungen (sprich: bei der Charakterschaffung hinzugezogene) hiermit geheilt werden können entscheidet der Master, der auch die ZAP-Kosten je Geistesstörung festsetzt.

Die Dimensionsverzerrung des Schlüsselmeisters (5a)

ZP: 45 (HazHP)

WEP: 270

ZAP: 45 je Kugel

BMKP: 100

WD: /

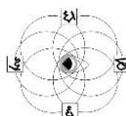
RW: /

Besonderheit: /

RZ: /

Oft werden Hohepriester der Hazel entsandt, um Frevler aufzusuchen und zu strafen, wenngleich ein Wesen namens „Hüter der Dimensionen“ sich um die großen Fische kümmern darf. Nichtsdestotrotz, der Zauber hat es in sich und imitiert die hervorstechendste Fähigkeit dieses Wesens eindrucksvoll.

Der Hohepriester erhält die Fähigkeit des Hüters, schwarze, mit Zaubern geladene Kugeln zu entsenden. Diese folgen exakt den Regeln, wie bei der entsprechenden Kreatur im Band *Geschöpfe der Engel* angegeben (Kampfwerte, Liste



der Zaubersprüche). Der Zak kann beliebig viele Kugeln entstehen lassen, jedoch stets in solchen Intervallen, wie es Würfelgrößen gibt und natürlich maximal 12.

Der Hohepriester des Thongmor

„In drei Teufelsnamen!“ - ein Fluch der Bevölkerung, ist ein Segen des Thongmorhohepriesters. Die Priester des Herrn der Verdammnis sind gerissen und brutal. Positiv ausgedrückt könnte man sie auch als sehr effizient bezeichnen. Das wäre bei diesen rabiaten Gesellen aber noch wirklich sehr nett ausgedrückt, doch ihr Aufstieg ist in den Reihen der Verdammnis nur durch solches Verhalten zu erreichen. Dabei strahlen sie eine diabolische Anziehungskraft und ein Charisma der Verdorbenheit aus. Unter ihren Gefolgsleuten befinden sich ausgestoßene Monster und (ehemals) rechtschaffene Bürger gleichermaßen.

Man munkelt, sie seien in der Lage, Teufel zu beschwören, mit einem Wort Nahrung verderben zu lassen und sich von den Herzen ihrer Feinde zu ernähren. Was hier Fakt ist und was Fiktion sei dahingestellt und die Thongmorhohepriester werden sich hüten, an diesem hart erarbeiteten Ruf etwas zu ändern. Denn allzu gerne setzen sie diesen geschickt ein. Sie sind keine mächtigen Krieger, aber beherrschen tödliche, hinterhältige Zauber und haben den Vorteil, meist noch einige Verbündete zu haben, die ihre Gegner nicht auf dem Plan hatten. Fakt ist, dass die Hohepriester der Verdammnis ganz offen, aber auch im Verborgenen schon komplette Reiche ins Chaos gestürzt haben und man sollte sich vor den pechschwarz gekleideten Gestalten stets in Acht nehmen. Man weiß nie welches Ass sie noch im Ärmel haben!



Der Thongmorhohepriester im Spiel:

- als Rüstung maximal Kettenhemd
- als Waffen nur leichte Nahkampfwaffen
- ST +1 und KF +1 (additiv)
- erhält neue Zauber
- „Gesandter der Hölle“: kann einen NSC-Leibwächter gewinnen, auch Monster (á la Lichtfalke, Ten'led H'yatti etc. – Spielleiter entscheidet, z.B. in Form eines kleinen Abenteuers)
- beherrscht die Monstersprache
- „Diabolische Anziehung“: kann mit einer gelungenen Bekehren- und einer gelungenen AUSS-Probe Hilfe von Fremden einfordern, ohne dass das Opfer notwendigerweise seinem Glauben folgen oder bekehrt werden muss; dem Opfer bleibt lediglich eine RZ 3 (wie bei einer Bezauberung)
- wird von Teufeln niemals angegriffen (hier gibt es möglicherweise Ausnahmen, die der Master individuell regeln sollte: Er bricht einen Pakt oder hat eine ungünstige Lücke im Pakt, ein verfeindeter Hohepriester des Thongmor kontrolliert die Teufel, o.ä.)

Designer-Hinweis zum Hohepriester des Thongmor:

Dem geneigten Leser mag auffallen, dass dem Hohepriester des Thongmor in seiner Ausstattung und seinen Zaubern ein klein wenig mehr Aufmerksamkeit gegönnt wurde als den übrigen. Dies liegt daran, dass Hohepriester des Thongmor mit zu den Gesellen gehören, die man als den klassischen Bösewicht mit einer Schar von Anhängern bezeichnen könnte. Seien wir doch mal ehrlich, die dunklen Strippenzieher mit ihren Vorbildern aus Film, Fernsehen, Literatur und Popkultur gehören mit zum Besten an antagonistischem Material, was ein Master seiner Gruppe entgegenstellen kann. Teilweise sogar, ohne dass die graue Eminenz selbst in Erscheinung tritt. Fortlaufender Kampagnenspaß ist garantiert und bietet am Ende auch eine epische Konfrontation.

Das Autorenteam der SIX MAGIC CIRCLES verwehrt sich natürlich ausdrücklich gegen ein allzu starres Schwarz-Weiß-Schema. Dem Thongmorhohepriester jedoch die passenden Werkzeuge an die Hand zu geben, um im Zweifelsfall auch eine ganze Gruppe strahlender Helden ins Schwitzen zu bringen ist eine Gelegenheit, die man nicht ungenutzt verstreichen lassen sollte.

Turkados Furchteinflößendes Starren (4a)

ZP: 33 (ThoHP)
WEP: 90
ZAP: 40

BMKP: 35
WD: Kampfdauer
RW: 25 Meter
Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig
RZ: 3

Der Hohepriester starrt ein Ziel finster an und murmelt ein dunkles Gebet. Das Opfer muss sofort eine TAK-Probe +5 ablegen. Befindet sich das Opfer im Nahkampf (ggf. auch mit dem Hohepriester), so zählt die TAK-Probe wie die Probe vor dem Kampf mit all seinen Konsequenzen (Abzüge auf AW/VW, KF etc.) und ersetzt ggf. eine vorher gelungene (oder vorher noch schlechter misslungene!) TAK-Probe.

Befindet sich das Opfer nicht im Kampf, so bestimmt der Master die Auswirkungen. In jedem Falle wird es versuchen, aus der Sichtweite des ZAK zu kommen.

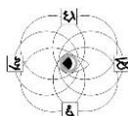
Hinweis: Der Zauber ist nicht mit Panikzaubern, *Flucht des Mordin* o.ä. gleichzusetzen. Ziel des Zaubers ist es lediglich, ein Opfer dazu zu zwingen, eventuelle Mali im

Kampf gegen den Hohepriester oder dessen Schergen hinnehmen zu müssen. Dies gilt auch für Charaktere, die per se keine TAK-Probe vor dem Kampf ablegen müssten. Dann wissen diese arrogant über den zitternden Heiler grinsenden Schnösel auch endlich mal wie es ist, Abzüge auf Kampfwerte zu erhalten...

Mola-Rams teuflische Berührung (3)

ZP: 34 (ThoHP)
WEP: 100
ZAP: 70, dann 15 je ZE
BMKP: 50
WD: 5 ZE
RW: Berühren
Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig
RZ: 4

Ein weiterer Zauberer des Abgesandten der Verdammnis, mit dem Mola-Ram seine Legendenbildung weiter vorantrieb. Mit einer simplen Berührung kann der Hohepriester dem Opfer unsägliche Schmerzen zufügen. Dabei sind keine Angriffshandlungen möglich und weitere körperliche Proben nur mit einem Malus von +10. Zauberkundige erleiden einen Malus von +15 auf KF-Proben. Die Wirkung hält in jedem Fall die komplette WD an, auch wenn der Hohepriester die Berüh-



rung nicht aufrechterhält. Gelingt die RZ-Probe, so muss das Opfer zumindest spastische Zuckungen für die Hälfte der gewünschten Wirkungsdauer hinnehmen. Körperliche Proben werden dadurch mit einem Malus von +5 belegt.

Die Kontrolle über Lebewesen von Belfric dem Schlaun

ZP: 34 (M, ThoHP)

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Lord Arathors Schleier der Verderbnis (6b)

ZP: 35 (ThoHP)

WEP: 120

ZAP: 80

BMKP: 50

WD: 6 ZE

RW: 40 Meter

Besonderheit: Ein Kraut wird verbrannt. Nur gegen Lebewesen anwendbar

RZ: 1

Aus dem Rauch eines Krautes erschafft der Hohepriester eine finstere Wolke in bis zu 40 Metern Entfernung. Diese hat einen Durchmesser von etwa 20 Metern. Betroffene Lebewesen müssen eine RZ-Probe Nr. 1 ablegen. Wer scheitert, verliert unabhängig vom SF der Rüstung 3W30 VIP und 300 KAP und erleidet einen Treffer „Stichwaffe gegen ...“. Verwundete Opfer (denen die RZ in der ersten ZE nicht gelungen ist) verlieren während der WD weiter pro ZE die 3W30 VIP und 300 KAP, bis ihnen eine RZ-Probe gelingt, auch wenn sie die Wolke verlassen haben.

Mola-Rams Wort des Schmerzes (3)

ZP: 36 (ThoHP)

WEP: 140

ZAP: 150

BMKP: 60

WD: 1 ZE

RW: 25 Meter

Besonderheit: /

RZ: 3

Der Hohepriester spricht einen geheimen Namen Thongmors aus, was allen Umstehenden innerhalb der RW (Freund wie Feind mit Ausnahme von überzeugten Thongmor-Anhängern) alleine durch das Gehörte starke Schmerzen verursacht. Die Betroffenen erleiden einen Treffer „Streitkolben gegen...“ (reiner Schaden; Auswirkungen wie Knochenbrüche werden ignoriert, sofort tödliche Treffer wie der nächstniedrige Schadenstreffer behandelt), wobei der SF nicht abgezogen wird. Wesen und Glaubenskämpfer anderer Götter erleiden den doppelten Schaden.

Wem außerdem eine RZ-Probe Nr. 3 misslingt, gilt für 1 ZE als paralytisch mit den entsprechenden Regeln (den o.a. Schaden erleidet man in jedem Fall). Der Hohepriester selbst wird vom Wort der Schmerzen natürlich nicht betroffen.

Turkados schmerzhaftes Entsetzen (4a)

ZP: 37 (ThoHP)

WEP: 150

ZAP: 50 pro Wesen, dann 10 je ZE und Wesen

BMKP: 35

WD: 5 ZE

RW: 10 Meter

Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig

RZ: 3 (s.u.)

Turkado, seines Zeichens Hohepriester eines Thongmorordens im Dschungel von Sumat, war eher ein Mann des Schwertes denn des Wortes. Seine Hitzköpfigkeit wurde ihm schließlich auch zum Verhängnis, als er sich mit einem Clan von Waldelfen in den Untiefen des Waldes anlegte. Seine Zauber jedenfalls haben überlebt.

Dieser Zauber hat zwei Varianten. Beide werden jeweils auf den Hohepriester und/oder seine Verbündeten gewirkt und entfalten ihre Wirkung gegen die eigentlich anvisierten Opfer erst, sobald diese Schaden erleiden! Die Attacken des Hohepriesters oder der Bezauberten werden hierdurch nicht magisch. Die RW bezieht sich auf den Moment der Spruchanwendung. Bezauberte können die RW anschließend verlassen, der Zauber wirkt dann für die WD oder solange der Hohepriester dafür ZAP zahlt.

(I)

Schmerzhaft. Die Schläge/Treffer des Hohepriesters oder eines Bezauberten sind für dessen Opfer sehr viel schmerzhafter. Sie verursachen rechnerisch nicht mehr Schaden, doch die ausgelöste Agonie ist furchtbar. Jeder, der getroffen wird (und nach Abzug des SF VIP-Schaden erleidet) hat wegen der Schmerzen während der WD +4 auf AW/WW sowie alle körperrelevanten Fertigkeitstests. Diese Variante des Zaubers wird auch gerne gegen wehrlose Ziele eingesetzt. Er beeinflusst weder Dämonen, Untote noch sonstige beschworene Wesen.

(II)

Entsetzlich. Jedes Lebewesen, das vom Hohepriester oder einem Bezauberten getroffen wird und VIP verliert, muss sofort eine TAK-Probe +3 ablegen oder unterliegt während der WD den Auswirkungen von

- 01-75%: *Die Flucht von Mordin dem Erbarmungslosen*
- 76-00%: *Der Stillstand von Mordin dem Erbarmungslosen* (zusätzlich muss eine RZ-Probe Nr. 3 misslingen).

Dies wird für jedes betroffene Lebewesen und pro Treffer gesondert geprüft und kann daher eine halbwegs erfolgreiche Schlachtordnung gehörig durcheinanderwirbeln.

Es ist gar viel Dummes in den Satzungen der Kirche. Aber sie will herrschen, und da muss sie eine bornierte Masse haben, die sich duckt und die geneigt ist, sich beherrschen zu lassen. Die hohe, reich dotierte Geistlichkeit fürchtet nichts mehr als die Aufklärung der unteren Massen. Sie hat ihnen auch die Bibel lange genug vorenthalten, solange als irgend möglich.

- Johann Wolfgang von Goethe

Bornars verfluchte Klingen (4b)

ZP: 38 (ThoHP)

WEP: 150

ZAP: 75 pro Wesen, dann 25 je ZE und Wesen

BMKP: 50

WD: 4 ZE

RW: 10 Meter

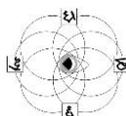
Besonderheit: /

RZ: /

Bornar – nicht zu verwechseln mit einem aktuell lebenden Thongmorpriester (sicher nur ein Emporkömmling, der sich im dunklen Glanz des großen Namens sonnen will) – wurde zu Lebzeiten bekannt, als er einen Feldzug von Nahor nach Iriab unternahm. Seine Armee aus Gesetzlosen und Monstern hätte die Insel der Heiler eingenommen, aber es war kein anderer als Hjalgar, der die Invasion niederschlug. Den Überlieferungen nach ging Bornar unter einer Vielzahl von Feinden zu Boden, doch noch mit den letzten Streichen seiner Klingen streckte er zahlreiche Streiter des Lichts nieder.

Sein Zauber jedenfalls scheint ein Überbleibsel jenes glorreichen Endes zu sein und hat die Jahre seit diesem Tage überlebt. Durch das Murmeln einiger dunkler Gebete aus der Höllenbibel weicht der Hohepriester die Waffen der Bezauberten mit der Macht der Verdammnis.

Die Waffen gelten dadurch als magisch im Kampf und durchschlagen auch entsprechende Schilde bzw. verletzen Wesen, welche nur durch magische Waffen zu verletzen sind. Doch dies ist nicht die einzige Fähigkeit, welche diesem Zauber entspringt, sonst würde fast die Boshaftigkeit fehlen. Zum einen ist die magische Aura für niemanden zu erkennen und nur mit einer Übersinnlichen Wahrnehmung +15 errahnt



der Gegner im Kampfgetümmel, was da auf ihn zukommt. Zum anderen fügen die Waffen den Opfern im Kampf noch weitere Nachteile zu. Neben dem Schaden auf der Treffertabelle, werden sie mit dem „Siegel der Verdammten“ gezeichnet. Um die verursachte Wunde erscheint ein Chaosstern, das Zeichen Thongmors. Durch dieses Symbol gilt das Opfer als verflucht und erleidet je Zeichen durch jeden Waffentreffer 10% mehr Schaden. Die Wirkung und Zeichen vergehen nach 2 Stunden. Vorher können diese nur durch *Zerstören der Magie* oder *Aufheben des Fluchs* (doppelte Kosten) entfernt werden.

Kal-Vadros Beschwören eines Teufels (6a)

ZP: 39 (ThoHP)

WEP: 180

ZAP: #

BMKP: 70

WD: 1 Aufgabe

RW: /

Besonderheit: Zwei Kräuter werden verbrannt und ein Ritual durchgeführt (2 KF-Proben)

RZ: /

Nun ist es also soweit, einen der Paradesprüche der Verdammnis vorzustellen: ein Geschöpf der Verdammnis zu Hilfe zu rufen. Dabei muss der Hohepriester aber höchste Sorgfalt walten lassen, denn Teufel sind seit jeher die Feinde der Sterblichen und hassen sie alle auf den Tod. Selbst Glaubenskämpfer des Herrn der Verdammnis sollten es nicht wagen, so ein Geschöpf für eine niedrigere Aufgabe zu rufen oder etwas am Beschwörungsritual falsch zu machen. Sowohl die ZAP-Kosten als auch das Ritual (und damit dessen Dauer) richten sich danach, welches Wesen der Hohepriester beschwören möchte und werden vom Master bestimmt.

Der Hohepriester weiß durch seine Ausbildung in jedem Fall normale, gängige Teufel zu beschwören. Spezielle Teufel oder Heerführer der Verdammnis bedürfen natürlich speziellere Dinge, abgesehen vom Wissen über ihre Existenz und Kenntnis ihres wahren Namens. Man spricht bei den erforderlichen Materialien meist von besonderen Dingen wie dem Herz eines Paladins, Finger einer Prinzessin oder solcherlei Fetische. Aber bevor dieser Zauber auf dem Index landet, sparen wir uns hier weitere Erläuterungen.

Kurzum, dies ist der klassische Bösebuben-Zauber der Hohepriester des Thongmor, dessen Ritual komplizierter wird, je mächtiger der zu beschwörende Teufel ist und den die strahlenden Helden immer nur in allerletzter Sekunde vereiteln können. Sie kennen das...

Bornars Zentrum der Wut (4a)

ZP: 40 (ThoHP)

WEP: 200

ZAP: 200 pro Wesen

BMKP: 60

WD: 10 ZE

RW: 10 Meter

Besonderheit: 1 Kraut wird verwendet. Je Opfer erleidet der Zak Schaden

RZ: 3

Eine weitere Teufelei des „Schlächter der Weißen“, die er bei seinem Feldzug entwickelte. Schade, dass ein so kreativer Geist nur so viel Böses hervorgebracht hat.

Der Hohepriester wirkt einen Fluch, welcher schnell durchschlagende Wirkung entfaltet, indem er ein Zauberkraut zerkaut. Sodann werden alle gewünschten Opfer in Reichweite mit einem unsichtbaren Zeichen gekennzeichnet. Alle Wesen in 10 Meter Radius um diese Opfer herum, ob Freund oder Feind, müssen nun ihrerseits eine RZ-Probe Nr. 3 ablegen oder sie verspüren unbändigen Zorn auf das Opfer und werden alles daransetzen, dessen Dasein schnell und vor allem blutig zu beenden. Das Perfide daran: die Reichweite wandert mit dem Opfer mit, so dass eine Flucht in die

Arme vermeintlicher Verteidiger und Beschützer leicht nach hinten losgehen kann.

Nun aber die Kehrseite der Medaille: Die Macht der Verdammnis hat ihren Preis, den auch der Hohepriester zu zahlen hat. Je Opfer, das es auf das Zentrum der Wut abgesehen hat, verliert der Zak 3W20 VIP und 150 KAP (k), die ihm durch die Kanalisierung der Finsternis entrissen werden. Aber ein wahrer Glaubensmann zahlt bekanntlich jeden Preis für die gerechte Sache!

Shardik von Urtahs Beschwören der Elementargeister

ZP: 40 (ThoHP)

WEP: 200

ZAP: 100 pro Wesen

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Der Hohepriester des Thongmor ist damit in der Lage, einen Elementargeist der Dunkelheit zu beschwören. Dieser hat dieselben Werte, die für „normale“ Elementare im Zauberbuch angegeben sind, mit folgendem Zusatz:

- Die schattenhafte Dunkelheit, die der Elementargeist ausstrahlt, verleiht jedem im Umkreis von 5 Metern, der nicht über Dunkelsicht verfügt, einen Malus von +4 auf AW/VW. Ansonsten beträgt der Malus nur +2.
- Gegen Wesen des Lichts, nicht jedoch deren Glaubenskämpfer (im Zweifel Masterentscheid), wird der Elementar als Mittelpunkt einer *Kältezone des Timon* dergestalt behandelt, dass die Wesen als Feuerwesen zählen (also doppelten Schaden erleiden und halben verursachen etc.). Der Radius beträgt 5 Meter.

Das Bannen eines Elementars der Dunkelheit ist jedem möglich, der über den Zauber *Bannzauber über Elementargeister* oder *Pazuzus Exorzismus* verfügt. Bei beiden Zaubern sind jedoch doppelte Spruchkosten zu leisten. Klarstellung: Wie bei der Spruchbeschreibung angegeben kann ein Hohepriester des Thongmor auch Elementargeister der Dunkelheit bannen.

Elementare des Lichts und der Dunkelheit, die sich gegenseitig bekämpfen, heben sich spätestens am Ende der zweiten ZE des ununterbrochenen Nahkampfes mit einer Explosion gegenseitig auf. Die Explosion verursacht im Umkreis von 5 Metern 10W30 BSP und einen Treffer auf der TT „Stichwaffe gegen...“.

Mola-Rams dunkles Feuer (3)

ZP: 41 (ThoHP)

WEP: 210

ZAP: 150

BMKP: 60

WD: /

RW: 10 Meter

Besonderheit: /

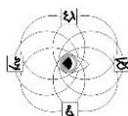
RZ: 1

Erneut ein böstiger Zauber des Demagogen der Verdammnis. Aus der ausgestreckten Hand des Zak schießt ein Feuerstrahl. Dem Opfer steht eine INS-Probe +3 und eine BE-Probe +5 zu. Bei einem Treffer verliert das Opfer 8W30 + WEP-Stufe des ZAK an VIP und 800 KAP. Des Weiteren besteht je 25 VIP-Schaden (abrunden) eine Chance von 4% in Brand zu geraten. Die Flammen brennen schwarz und sind magisch – daher auch nur entsprechend zu löschen. Brennende Opfer verlieren je ZE 5W30 VIP und 300 KAP.

Das Hinterhältige an diesem Zauber ist, dass Wesen, welche dem brennenden Opfer helfen wollen oder sich in 1 Meter Radius um dieses herum befinden, eine RZ-Probe Nr. 1 ablegen müssen, ansonsten springt das Feuer auch auf sie über. Damit kann der ZAK eine wahre Kettenreaktion dunkler Vernichtung auslösen.

Sidewinder (3)

ZP: 41 (D, ThoHP)



WEP: 210

ZAP: 18 od. 24 pro Geschoss

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch, mit folgenden Einschränkungen: Der Thongmor-Hohepriester kann nur auf SW und S als Geschosse zurückgreifen und darf auf der Tabelle nur W10 statt W12 würfeln.

Mola-Rams Ritus der Besessenheit (4a)

ZP: 42 (ThoHP)

WEP: 230

ZAP: 150

BMKP: 75

WD: #

RW: Berühren

Besonderheit: 1 Kraut wird verwendet. Ein Ritual wird durchgeführt (2 KF-Proben). Die RZ des Opfers wird nicht durch die AUSS des Zak beeinflusst, sinkt aber je WEP-Stufe um 1%

RZ: 4

Der Zauber, welcher Mola-Ram endgültig zu einer Legende bei seinen Glaubensbrüdern gemacht hat. Er nutzte diesen Ritus, um ein Adelshaus zu unterwandern und schaffte es beinahe, den König des Landes zu korrumpieren.

Dazu ist allerdings ein Ritus notwendig, bei dem das Opfer ein scheußlicher Trank eingeflößt wird, der aus einem Zauberkraut gebraut wird. Der Trank kann dabei bereits vorher gebraut und eine KF-Probe abgelegt werden. Beim Ritus wird auf das Opfer ein dunkler Segen gelegt und Schriften der Verdammnis rezitiert, welches die Wirkung des Zaubers verstärken sollen. Nun muss dem Opfer der Trank eingeflößt werden, wie auch immer dies der Hohepriester anstellen mag. Nun folgt die zweite KF-Probe des Zak. Gelingt die KF-Probe, muss das Opfer eine RZ-Probe ablegen. Misslingt diese, so wird das Opfer zu einem fanatischen Anhänger Thongmors, welcher den Hohepriester in jedem Fall und um jeden Preis beschützen wird.

Das Verderbte an diesem Zauber ist, dass sich die Opfer genauso wie sonst verhalten. Sie tragen jetzt nicht auf einmal schwarze Klamotten, halten schwarze Messen ab oder dergleichen. Dadurch wird es verdammt schwierig, diese Wesen auszumachen und ihre wahren Absichten zu erkennen. Dies ist nur mit *Lapalas warnendem Zauber*, *Gedankenlesen des Eugene* oder ähnlichen Erkennungszaubern möglich. Der Zauber selbst kann nur durch *Zerstören der Magie* oder *Arkaines heiliges Licht* aufgehoben werden.

Gelingt die RZ, so wird dies der Hohepriester durch einige Tests und Probefragen relativ leicht erkennen können. Ihm steht eine Menschenkenntnis-Probe mit Bonus von 5 zu.

Mola-Rams finsternes Ich (5a)

ZP: 42 (ThoHP)

WEP: 230

ZAP: 150

BMKP: 60

WD: 1 Kampf

RW: /

Besonderheit: eine AUSS-Probe ist erforderlich. Keine ZE Konzentration und KF-Probe nötig

RZ: 4

Mit diesem Zauber verflucht sich der Zak sozusagen selbst und lädt seinen Körper mit finsternen Energien der Hölle auf. Im Moment der Spruchanwendung, was meist eine Kampfsituation sein wird, ist dies in jedem Fall hilfreich, doch der Preis ist hoch. Zunächst zu den Vorteilen, die der Hohepriester auf seine Attribute erhält:

- AUSS +5 / KL +1 / WEIS +4 / TAK +3 / AUSS -2 / KK -3 / GE +3. Die so gesteigerten Werte steigen auch in vollen Einserschritten über 30.
- BE +1 / KF +2 / MKZ +50 / ZAP +350
- Während der WD benötigt der Zak keine ZE Konzentration. Zauber, die ohnehin bereits keine ZE Konzentration erfordern, benötigen nunmehr nicht einmal mehr eine

KF-Probe. Zauber, die auch das bislang nicht erforderten, ändern sich nicht.

- Je nachdem, welchen Lebensstil im Namen des Herrn der Hohepriester bislang gepflegt hat, kann ihm der Master bei erfolgreich gewirktem Zauber weitere Vorteile angedeihen lassen. Dies wird zwar durch die AUSS-Probe gegenüber den Mächten der Hölle symbolisiert, sollte jedoch vom Master auch anhand des bisherigen Spielverhaltens bewertet werden.

Die vorgenannten Werte sind kumulativ; sollte sich also z.B. durch KL und WEIS der KF ändern, steigt dieser zusätzlich um 2 usw.

Die Kehrseite der Medaille ist nun, dass sich durch die immense Macht, die der Zak aus der Hölle erhält, ein Teil seiner Seele als zweite Persönlichkeit abspaltet und gelegentlich versucht, aus ihm hervorzubrechen. Seine PG werden halbiert (die andere Hälfte „erhält“ die neue Persönlichkeit) und steigen nicht wieder über 100, bis der Zak diese zweite Persönlichkeit losgeworden ist. Ferner übernimmt das zweite Ich ab und an die Kontrolle über den Zak, was zumeist zu wahllosen Morden und Gewalttaten führt. Die genauen Umstände der Übernahme legt der Master fest und könnten relativ harmlose Ereignisse zum Auslöser haben (ein verpasstes Abendgebet, die Benutzung einer Bürste mit Schweineborsten, ein bestimmter Schlummertrunk...).

Sollte diesen Zauber ein SC anwenden anstelle eines Antagonisten, der das Ende des Abenteurers sowie nicht überlebt (wir schämen uns stellvertretend für den Master-Versager), wird der Spieler des Zak natürlich entsprechend gefordert. Spieler und Master sollten sich darüber einig sein, ob eine derartige Spielweise für die Spielrunde denkbar ist, da dies schnell anstrengend werden kann. Auch ist der Zak nicht darin eingeschränkt, wie oft er den Zauber anwendet. Seine aktuellen PG werden bei jeder Anwendung halbiert und erschaffen eine weitere Persönlichkeit. Ganze Abenteuer können sich nur noch darum drehen, das zweite Ich des Zak dingfest zu machen und ggf. wieder loszuwerden. Denn: Der Zak kann sich an die Schandtaten seines Alter Ego nicht erinnern und PG können erst mit Abschied desselben und aller seiner Kameraden wieder über 100 geheilt werden.

Das zweite Ich ist nicht zwangsweise sofort an Mord und Totschlag innerhalb der Gruppe interessiert. Die Kreaturen der Hölle haben jedoch selten Benefizveranstaltungen im Sinn. Man darf sich gerne an Dr. Jekyll und Mr. Hyde oder der klassischen Star Trek Folge „Kirk : 2 = ?“ orientieren.

Varuuls Schild der Verderbnis (6b)

ZP: 43 (ThoHP)

WEP: 240

ZAP: 100, dann 20 je ZE

BMKP: 70

WD: 2 ZE

RW: 6 Meter

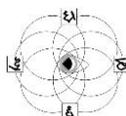
Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig

RZ: 3

Die Gläubigen der Verdammnis sind wahre Meister darin, ihren Gegnern Leid und Verfall zuzufügen. Sie lieben es, Ernten verdorren zu lassen und Nutztiere zu töten, also neben der Terrorherrschaft durch ihre eiserne Faust eben auch psychische Pein zu bereiten. Dieser Zauber fügt sich hier nahtlos ein.

Der Zak erschafft um sich herum eine Aura des Verfalls und der Verderbnis. Wesen innerhalb der Reichweite müssen alle 2 ZE eine RZ-Probe ablegen. Misslingt diese, so erleiden sie folgende Schäden (insgesamt für je 2 ZE):

- 2W20 VIP und 200 KAP
- Bestehende fortlaufende Verluste erhöhen sich um 2 VIP und 20 KAP. Während der WD erlittene Verluste sind hiervon nicht betroffen.
- Alle Ausrüstungsgegenstände verlieren 1W20 WF (!). Die Auswirkungen auf die sonstige Umgebung entscheidet der Master.
- Malus auf körperliche Proben von 1 für 3 ZE (kumulativ)



Die Zone bewegt sich nicht mit dem Zak.

Magische Gegenstände sind vom Verfall natürlich ausgenommen. Dennoch ein mächtiger Zauber, wenn die Waffen und Rüstungen des Gegners innerhalb weniger Sekunden zu Rost und Staub zerfallen.

Varuuls albraumhafte Perversion (4a)

ZP: 43 (ThoHP)

WEP: 240

ZAP: #

BMKP: #

WD: #

RW: Sichtweite

Besonderheit: Ein Ritual ist erforderlich (12 ZE). Die RZ des Opfers wird nicht durch AUSS des Zak beeinflusst (#).

RZ: 4

Die Mali (oder Bonil) auf die RZ werden wie beim *Fluch des Amargram* berechnet. Die Kosten des Zaubers sowie die WD ergeben sich aus der Tabelle:

W12	ZAP	BMKP	WD
1	1.800	230	permanent
2-3	60	45	2W12 Stunden
4-6	500	65	3W6+3 Tage
7	900	115	siehe Tabelle 2
8-9	1.200	155	2W8+3 Wochen
10-11	1.500	195	2W6+2 Monde
12	#	#	2x würfeln. Siehe unten

W6+1	WD
2	7 Tage
3-4	7 Wochen
5	7 Monde
6	7 Jahre
7	permanent

Mit diesem Zauber verflucht der Zak ein Tier, eine Bestie oder ein Monster und verwandelt es in eine Perversion seines bisherigen Selbst. Pferde erhalten rot glühende Augen, dampfenden Atem, spitze Zähne und eine fettige Mähne, das Fell strahlender Einhörner wird matt und dunkel, ihr stattliches Horn wird ein gezacktes, giftiges Florett, ihre weiß gefiederten Flügel werden zu schwarzen Fledermausflügeln usw.. Die verfluchte Kreatur wird launisch und böse, jede Anmut und jede Empathie weichen aus seinem Wesen. Ein gewisses Ergötzen am Blutvergießen aus reiner Übellauligkeit heraus kann man auch nicht mehr ganz abstreiten. Denkt man an den Kater Church, weiß man, was gemeint ist. Wer nicht weiß, was gemeint ist, sollte dies schnellstens nachholen (*unqualifizierte Frage aus dem Off: „Darf so jemand überhaupt RdW spielen?“ Anm.d.Red.*).

Nicht nur Reittiere, jede Art von tierischem oder monströsem Lebewesen kann verflucht werden. Zwar käme ein Thongmor-Hohepriester selten auf die Idee, eine Feldmaus zu verfluchen, wenn doch ein Troll eine so viel wirksamere Waffe abgibt, doch der Master kann bei entsprechend kleineren Tieren Abschläge auf die Kosten gewähren. Ist das Geheimnis um die vom Chaos gezeichneten Oger, Trolle, Riesen usw. gelüftet?

Das verfluchte Wesen steht nicht unter der Kontrolle des Zak. Intelligentere Kreaturen finden sich jedoch auch oft aus schierer Verzweiflung aufgrund der folgenden Ausgrenzung nur allzu oft in den tröstenden Armen Thongmors wieder. Vor Ablauf der WD ist der Zauber nur mit *Aufheben des Fluches* unter den dort aufgeführten Bedingungen zu brechen sowie – hört, hört! – durch den Tod des Zak. Es sei denn, dem Zak gelingt das Kunststück mit permanenter WD. Da hilft auch nur noch die Erlösung des Opfers. Darf der Zak zweimal auf

Aufopferung eigener Interessen ist ein Talent, das den Priestern der Liebe ebenso abgeht wie den sündigen Laien.

– Heinrich Heine

der Tabelle würfeln, so darf er sich sowohl das genehmere Ergebnis für die WD als auch für die Kosten wählen, was nicht dasselbe Ergebnis sein muss. So könnte der Zak unerhörtes Glück haben und für eine permanente Verwandlung nur 60 ZAP zahlen müssen.

Eventuelle Werte, Attribute, besondere Fähigkeiten u.ä. der nun verfluchten Kreatur bestimmt der Master. Diese sind mitunter vom verzauberten Wesen abhängig und daher zu mannigfaltig, um hier abgedeckt zu werden. Anhaltspunkte bietet die Tabelle aus der Abhandlung über Dämonen in Ausgabe #4 der SMC. Prominente Beispiele sind der fleischfressende Nachtmahr, welcher aus einem verfluchten Einhorn erschaffen wurde und um ca. 475 T.Z. das nordwestliche Umland Eynors terrorisierte sowie der hochargorische Büffelbulle, der in einen Feuerstier verwandelt wurde.

Gargantuas finsterner Begleiter (4a)

ZP: 44 (ThoHP)

WEP: 250

ZAP: 100+#

BMKP: 50+#

WD: #

RW: 500 Meter

Besonderheit: Die RZ wird nicht durch die AUSS des Zak beeinflusst (#).

RZ: 3

Dieser Zauber versetzt den Zak in die Lage, ein Monster innerhalb der RW zu beeinflussen und für eine Aufgabe, eine bestimmte Zeit oder sogar als lebenslangen Gefolgsman an sich zu binden.

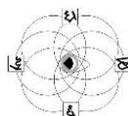
In beiden Fällen liegt jedoch die Ausgestaltung in der Fantasie des Spielers und der Bewertung durch den Master. Mit einer Beschwörung ähnlich der eines Elementargeistes oder bei *Gargantuas Monsterzwang* ist es üblicherweise nicht getan.

Der Zak sollte sich zunächst mit der Gattung, der Intelligenz und den Eigenarten des Monsters vertraut machen. Einen tumben Hügel troll oder einen ohnehin schon nahe an Thongmor gerückten Lichtfalken an sich zu binden dürfte dem Priester einfacher gelingen als einen starrköpfigen und freiheitsliebenden Ogermagier. Je nach Herangehensweise an die Bindung wird die Bezauberung zum einen Zeit dauern und zum anderen Einfluss auf die Kosten, einen Bonus/Malus auf die KF-Probe des Zak oder die RZ des Opfers haben.

Wichtig sind nur zwei Dinge: Vom Moment der Ankündigung an, dass der Zak ein bestimmtes Monster an sich binden möchte, bis zum Ablegen der KF-Probe darf der Zak keinen anderen Zauber wirken. Diese Zeitspanne gilt als Wirkzeit. Zweitens wird die KF-Probe erst abgelegt, wenn der Master es verlangt. Dies wird zumeist der Zeitpunkt sein, in dem der Zak seine Herangehensweise an die Bindung vollständig beschrieben und umgesetzt hat (z.B. alle erforderlichen sonstigen Proben abgelegt hat). Die Situationen, die aus diesem Zauber erwachsen können, sind viel zu zahlreich, um sie auch nur annähernd abzudecken zu können. Von der Wahl des Monsters bis hin zu den Überredungs- und Umschmeichelungsversuchen des Zak hat fast alles Auswirkung auf Kosten, KF und RZ.

Ist der Zauber erfolgreich, so akzeptiert das Monster die Führungsrolle des Zak bedingungslos. Es ist nicht etwa willenlos, wird gesteuert oder ähnliches. Es versteht jedoch die Ideale und Ziele des Zak, den Auftrag des Herrn der Verdammnis und all' die Notwendigkeiten, die für den Zak daraus erwachsen und denen er sich aufopfernd hingibt.

Die Wirkzeit kann wie bereits erwähnt unterschiedlich lange dauern. Sich mit schlagkräftigen Gefolgsleuten zu umgeben, die so hohl sind wie ein Kasten Tinor Export, dürfte dem gewieften Hohepriester nicht viel abverlangen. Sich mächtige, intelligente Verbündete zu schaffen, die sich bedingungslos unterordnen, ist eine ganz andere Hausnummer. Solche Verhandlungen können sich über Wochen hinziehen – was ein Fingerzeig darauf sein sollte, dass Thongmorhohepriester auf Schwarzen Drachen eher die Ausnahme sein dürften.



Hassrats Fluch von Iriab (4a)

ZP: 44 (ThoHP)

WEP: 250

ZAP: 100, dann 50 pro Tag

BMKP: 65

WD: 1 Tag

RW: 10 Meter

Besonderheit: nur auf Lebewesen anwendbar

RZ: 3

Hassrat war ein fanatischer Gleichgesinnter Bornars und folgte ihm bei seinem Kreuzzug gegen Iriab. Es heißt, dass es Hjalgar war, der den Hohepriester der Verdammnis vernichtete. Sein Zauber hat es ähnlich der Magie von Bornar überlebt.

Zumeist ist dieser Zauber die letzte Rache eines sterbenden Zak. Es ist ein Fluch, der auf das Opfer ausgesprochen wird. Gelingt dem Opfer die RZ, so erzielen Heil-/Heilerzauber und Heil-/Heilerkräuter während der WD nur die halbe Wirkung. Misslingt die RZ-Probe jedoch, so wirken die Heilversuche komplett umgekehrt. Eine tödliche Sache, die schnell zum Ableben des Gegners führen kann.

Gelingt die RZ, so entscheidet der Meister über Chancen bei Kräutern oder Zaubern, die eine einmalige Sonderwirkung erzielen (z.B. Heilt gebrochene Wirbelsäule oder schwerste innere Verletzung sofort). Falls ein Kraut oder Zauber den Auswirkungen von Wirkung verdoppeln unterliegt, wird die einfache notierte Wirkung erzielt. Misslingt die RZ – nun ja Hassrat kommentierte dies nur mit einem Lächeln seiner angespitzten Zähne...

Vor Ablauf der WD ist der Zauber nur durch *Zerstören von Magie* zu brechen. Soweit der Master dem Opfer bzw. einem behandelnden Heiler eine Probe auf Übersinnliche Wahrnehmung zugestehet, ist diese um (ZP-Stufe des Zak / 4, abrunden) erschwert.

Lord Zharnos ewige Qual (5a)

ZP: 45 (ThoHP)

WEP: 270

ZAP: 150

BMKP: 55

WD: #

RW: 5 Meter

Besonderheit: der Zauber muss vor dem ersten Morgengrauen ausgesprochen werden

RZ: /

Lord Zharno war ein erbitterter Gegner des Herrn des Todes und versuchte, dessen Gefolgsleuten wo es nur ging einen Schritt voraus zu sein. Der Hohepriester spricht ein Gebet über dem Leichnam eines kürzlich Verstorbenen (die Stunde Uhlums darf seit dem Tod nicht vergangen sein!) und beansprucht dessen Seele für Thongmor. Der Leichnam wird dadurch immun gegen jegliche Belebungszauber. Das Opfer kann nicht wiederbelebt oder als Untoter bezaubert werden (ganz oder teilweise). Wird der Bann nicht bis zum nächsten Morgengrauen aufgehoben, findet die Seele niemals Frieden in Uhlums Reich und wird schreiend ins Reich des Herrn der Verdammnis gerissen.

Dieser Bann kann vor Ablauf der Stunde Uhlums nur durch den Tod des Hohepriesters oder durch *Zerstören von Magie* gebrochen werden, wobei der zerstörende Zak in der WEP-Stufe höher sein muss als der Hohepriester und ihm zusätzlich eine AUSS-Probe +5 gelingen muss. Erst dann könnte ein Zauber oder Wiederbelebungsversuch gestartet werden.

Man sagt, Thongmor sende jene verdammten Seelen, die so zu ihm geschickt wurden, manchmal zurück, damit sie ihrem Mörder dienen. Sollte dies wirklich der Fall sein, dann ist es ein sehr seltenes Ereignis (dessen genaue Regelungen der Master bestimmt). Aber man hörte auch schon davon, dass verwirrte Verdammte wieder auf der Erde wandelten und für Chaos sorgten. Der Herr der Verdammnis scheint wohl auch einen eigenen Sinn für Humor zu haben.

Der Hohepriester des Thyron

Sie sind nicht sehr häufig gesehen auf der flachen Erde. Man sagt, ein Sturm geht ihrem Erscheinen stets voraus. Die Rede ist natürlich von den Hohepriestern des Thyron. Am häufigsten, wenn man dieses Wort denn in ihrem Zusammenhang benutzen darf, trifft man diese Glaubenskämpfer in den weiten Ebenen der Barbarenclans.

Hochgewachsene Männer und Frauen mit markanten Zügen, meist langen Haaren und einem eindrucksvollen Arsenal an Waffen. Anders als die Ordenskrieger des Herrn der Stürme sind sie nicht schwer gepanzert, sondern tragen nur leichte Rüstung. "Um dem Feind schneller entgegen zu stürmen!" - wie es in den Nordlanden heißt. Dies wäre nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass viele Hohepriester eine mächtige Axt schwingen und die Ungläubigen die Worte des Herrn der Gerechtigkeit zu lehren.

Thyronhohepriester sind jedoch nicht nur Krieger. Sie sind in der Lage, einen Haufen kampfes müder und mutloser Krieger mit ihren Reden in einen wütenden Kampftross zu verwandeln. Meist gehen sie ihren Mitstreitern mit gutem Beispiel in zuvor beschriebener Manier voran. Mit ein Grund, dass die Barbaren diese Glaubenskämpfer mindestens genauso verehren wie ihre eigenen Schamanen. Das Erscheinen eines Abgesandten des Sturms wird in den Nordlanden in jedem Fall für ein gutes Omen gehalten. Zumindest für jene, die dem richtigen Glauben folgen.

Der Thyronhohepriester im Spiel:

- ST+1 (additiv), IW+5, TAK-Probe vor dem Kampf mit Bonus von 3
- als Waffen nur SW, S, LSK und SSK (Streitaxt, Kriegsaxt)
- als Rüstung max. Kettenhemd
- erhält neue Zauber
- „**Stimme des Sturmes**“ – kann mit einer gelungenen Probe auf AUSS und Erzählkunst & Sprachgewandtheit 1W10 + WEP-Stufe Verbündeten die Furcht (misslungene TAK-Probe) nehmen; magische Furcht kann der Hohepriester lediglich mit einer zusätzlichen KF mit Malus von 10 aufheben
- „**Kraft des Windes**“ – regeneriert während eines Sturms 25% mehr als üblich (auch während selbst beschworener Stürme)

Lady Marens klare Luft (6b)

ZP: 34 (ThyHP)

WEP: 100

ZAP: 90, dann 10 pro ZE

BMKP: 50

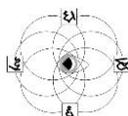
WD: 10 ZE

RW: 5 Meter

Besonderheit: #

RZ: /

Lady Maren war eine Klerikerin, die einen großen Orden in Singtok führte. Sie liebte es, die Stadt zu durchstreifen und den Einwohnern die Lehren des Herrn des Sturms nahe zu bringen. Allerdings ist Singtok auch berühmt für seinen Fischfang im Reich der Rune und die zahlreichen Stände mit mehr oder weniger frischem Fang. Aufgrund des zum Teil sehr anstrengenden Geruchs entwickelte Lady Maren diesen



Zauber, mit welchem der Zak einen Raum klarer Luft um sich erschafft und schlechte, schädliche Gerüche außen vorhält. Dies ist nicht nur gut bei schlechtem Fisch, sondern auch gegen Rauch, giftige Dämpfe und sonstige Dinge. Solche Zauber, die mit dieser Zone in Berührung kommen, lösen sich unverzüglich auf oder wirken innerhalb der RW nicht, sofern jeweils die WEP-Stufe des Zak größer als die des anderen Zak ist. Der Radius des Zaubers wandert dabei mit dem Zak mit.

Der Zauber wirkt nicht unter Wasser. Soll der Zauber gegen giftige Dämpfe u.ä. wirken, die aus magischer Quelle stammen, muss der Zak alle 3 ZE eine KF-Prüfung ablegen.

Pater Joshua Reiter des Sturms (☩) (7)

ZP: 35 (ThyHP)
WEP: 120
ZAP: 30 pro Tier, dann 25 pro Stunde und Tier
BMKP: 50
WD: 3 Stunden
RW: 10 m
Besonderheit: /
RZ: /

Pater Joshua war ein Kriegsmeister, der seinesgleichen sucht. Er führte einen Tross von gepanzerten Kriegern an, welche den Beinamen „Reiter des Sturms“ trugen. Sie fuhren nicht nur wie eine Sense durch ein gegnerisches Heer, sondern waren auch in der Lage, ungewöhnlich weite Strecken auf den Rücken ihrer Pferde zurückzulegen. Dies ist auf den Zauber von Pater Joshua zurückzuführen.

Der Zak spricht den Segen Thyrons über die gewünschten Reittiere. Diese erhalten dadurch unnatürliche Ausdauer und Schnelligkeit, aber auch Mut. Dies nutzt für das Reisen, da die Tiere die 1,5fache Wegstrecke zurücklegen können und dabei nur halb so schnell ermüden. Zum anderen geraten die Tiere in der Schlacht nicht so schnell in Panik und erhalten für jegliche TAK-Proben einen Bonus von -5 oder dürfen die Probe auf den TAK-Wert des Hohepriesters ablegen. Auf die legendär wilden Donnerrosser angewandt sinken die ZAP-Kosten auf 25 pro Tier und 20 pro Stunde und Tier.

Dechant Geralts Wahrung der Balance (5a)

ZP: 35 (ThyHP)
WEP: 120
ZAP: 100
BMKP: 45
WD: 12 ZE
RW: /
Besonderheit: /
RZ: /

Die Gebete des Hohepriesters bitten Thyron, gegenüber jenen Gerechtigkeit walten zu lassen, die seinem Diener übles wollen. Jedes Verbrechen, das während der WD oder in der Minute vor (!) dem Wirken des Zaubers gegen den Hohepriester begangen wurde, erleidet auch der Verbrecher.

Wenn ein Taschendieb ihm die Börse stahl, wird ihm die seine vom Gürtel fallen. Sollte ein Schläger dem Hohepriester mit einem Treffer den linken Arm brechen, so wird ihm auch mit gleichem VIP- und KAP-Verlust der linke Arm gebrochen. Natürlich wird im Gegenzug auch jedes Verbrechen auf den Hohepriester zurückgeworfen, das dieser begeht. Ob hiervon auch Angriffe gegen Leib und Leben eines anderen betroffen sind, klärt eine AUSS-Prüfung +5. Gelingt sie, so erkennt Thyron im Angriff des Hohepriesters die gerechte Strafe für den Frevler (es sei denn, der Hohepriester greift vorsätzlich und unverzüglich einen Unschuldigen an; der Master entscheidet).

Abt Khelebs Ruf des Windes (☩) (5b)

ZP: 36 (ThyHP)
WEP: 140
ZAP: 75, dann 15 pro ZE
BMKP: 60
WD: 5 ZE
RW: 20 Meter
Besonderheit: /
RZ: /

Abt Kheleb war ein sehr vergeistigter Priester des Herrn der Stürme. Untypisch für seine Glaubensbrüder lebte er in einem abgelegenen Tempel hoch auf einer Bergspitze, um dort mit den Winden zu reden und Pilger des Thyron auszubilden. Der Legende nach war er einst ein Feldherr des Herrn der Stürme, welcher ganze Landstriche einebnete, aber sich dann aufgrund des gewaltsamen Todes seiner Familie aus den Geschichtsbüchern der Menschen zurückzog. Sein Zauber spiegelt sowohl die kriegerische als auch friedliche Seite des Abtes wieder.

Der Zak hat kann zwei Varianten des Zaubers wählen:

- Einen Wind von der Stärke eines lauen Lüftchens bis hin zu einer kräftigen Böe, welche während der WD seinem Willen unterliegt. Sehr gut um Rauch oder giftige Gase zu vertreiben, Verfolger zu behindern oder vieles mehr. Der Wind wird in jedem Fall nicht mächtig genug sein, jemanden umzuwerfen oder fortzuschleudern.
- Neben der eher pazifistischen Variante stößt der Zak bei der zweiten Variante einen tiefen, donnergleichen Ruf aus. Alle Feinde in der Reichweite müssen umgehend eine TAK-Prüfung ablegen, ansonsten sinken für die WD ihr AW und VW um 3 sowie der von ihnen angerichtete BSP Schaden um 4 und der KKB Schaden um 2. Verbündete des ZAK erhalten für die WD einen Bonus auf Solo & Block von 1 sowie einen Bonus auf ihren angerichteten Schaden von 4 auf BSP und 2 auf KKB.



Die Flügel der Khira

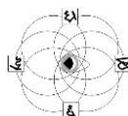
ZP: 37 (ThyHP)
WEP: 150
 Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Jonas gesegnete Reise (☩) (5a)

ZP: 37 (ThyHP)
WEP: 150
ZAP: 150
BMKP: 50
WD: 3 Stunden
RW: /
Besonderheit: /
RZ: /

Thyron segnet das Schiff, auf dem sich der Hohepriester befindet, mit günstigen Winden. Der Wind weht aus der für den Kurs idealen Richtung und ist stark genug, um das Schiff mit der sicheren Maximalgeschwindigkeit voranzutreiben. Der Zauber funktioniert auch, wenn der Hohepriester den Weg zu seinem Ziel nicht kennt, solange er jedoch schon einmal dort war. War er noch nicht dort, so muss er eine Richtung angeben, in die der Wind ihn führen soll.

Das Schiff muss ganz normal um Gefahrenquellen herumgesegelt werden; man erhält bei entsprechenden Würfeln aber einen Bonus von +3 durch den für das sichere Manö-



rieren stets idealen Wind. Grundsätzlich werden alle erforderlichen Segeln-Proben um 3 erleichtert, solange der Hohepriester an Bord ist. Geht er von Bord, so endet der Zauber auch vor Ablauf der WD. Gelingt dem Hohepriester beim Wirken des Zaubers eine AUSS-Probe +10 oder opfert er eine Thyron feindlich gesinnte Kreatur, endet der Zauber erst, wenn das Schiff in einem Hafen anlegt (dies muss nicht das Ziel sein).

Auf Flüssen wird die WD des Zaubers durch Schleusen o.ä. nicht unterbrochen.

Lady Marians Waffen des Sturms (4b)

ZP: 37 (ThyHP)
WEP: 150
ZAP: 100, dann 15 pro ZE
BMKP: 60
WD: 5 ZE
RW: 5 Meter
Besonderheit: /
RZ: /

Der Zauber der Windklinge Lady Marian entlockt selbst den Hohepriestern des Uhlum ein zumindest anerkennendes Nicken. Die Hohepriesterin hat einen Weg gefunden, die Macht des Herrn der Stürme auf die eigenen Waffen zu bündeln. Dadurch richten die Waffen verheerenden Schaden an. Sie sind durchdrungen von der Macht der Stürme und werden durch den Zauber mit der Energie von Blitzen aufgeladen.

Für die Wirkungsdauer des Zaubers gelten die Waffen als magisch mit allen Sonderrechten in Punkto Schutzzauber oder sonstigen Regeln. Die Waffen erhalten außerdem folgende besondere Eigenschaften:

- Bei einem Treffer richten die Waffen zusätzlich 4W4+4 VIP-Schaden und 200 KAP an.
- Getroffene Gegner müssen bei einem Treffer eine RZ-Probe 2 ablegen, ansonsten werden sie durch eine elektrische Ladung getroffen und richten aufgrund von Krämpfen für 2 ZE weniger Schaden an (TT-2, VIP- & KAP-Schaden werden um 20% reduziert).
- Gelingt dem Zak ein Solo-AW, den der Gegner nur verteidigen, aber nicht blocken kann, so darf er sich entscheiden: Den Kampf mit einem weiteren AW entsprechend den Regeln fortsetzen oder einen Blitz aus der Waffe auf den Unterlegenen abfeuern. Hierzu muss eine Probe auf Kampf mit Schuss- und Wurfaffen gelingen. Der Blitz wird zum Treffen, Ausweichen und für die TT behandelt wie ein Angriff mit einer Stahlkugelschleuder aus extrem naher Distanz. Die Schadenswerte unterscheiden sich allerdings: 3W10+10 BSP; +5 KKB. Aus offensichtlichen Gründen wirkt diese Fähigkeit nur im Zweikampf.

Der Pfaff liebt seine Herde, doch die Schafe mehr als die Widder.
 – Sprichwort

Anu Manathors Sturmwanderer (☁) (7)

ZP: 38 (ThyHP)
WEP: 170
ZAP: 250 pro Wesen
BMKP: 50
WD: #
RW: #
Besonderheit: 2 KF-Proben sind erforderlich, außerdem je Mitreisendem 1 AUSS-Probe +5
RZ: /

Die Barbaren der Ebenen von Oxus singen Lieder über die legendären Sturmwanderer, große Krieger des Thyron, welche mit dem Sturm reisen. Heftige Gewitter und Unwetter kündigen die Ankunft dieser Abgesandten des Herrn der Gerechtigkeit an, heißt es in den Legenden. So halten die Barbaren nach einem großen Unwetter stets Ausschau nach einem solchen Wesen und huldigen ihm Ehrerbietung. Der Barbarenhohepriester soll einst mit dieser Fähigkeit von

seinem Cherubim ausgestattet worden sein und hat sie an seine Glaubensbrüder weitergegeben.

Der Zak beschwört durch intensive Konzentration einen Sturm herauf und bittet die Geister des Windes, ihn und seine Mitreisenden auf eine Reise mitzunehmen (AUSS-Proben +5). Wenn die Geister seine Bitte akzeptieren fährt aus dem Sturmwolken über der Gruppe der Rüssel eines Tornados nach unten und zieht den Reisenden hinauf in die Wolken. Dabei wird dieser komplett ätherisch und geht quasi in Luft auf. Hiernach geht die Reise los, wobei die Geschwindigkeit durch einen W%-Wurf des Zak bestimmt wird:

Wurf	Ergebnis	km/h
01-25%	Frischer Wind mit einigen Wolken	56 km/h
26-45%	Starker Wind mit löchriger Wolkendecke	65 km/h
46-60%	Stürmischer Wind mit voller Wolkendecke	74 km/h
61-75%	Sturm mit dunklen Wolken	83 km/h
76-85%	Schwerer Sturm mit Auswirkungen auf die Umwelt	102 km/h
86-95%	Orkanartiger Sturm mit heftigen Auswirkungen auf die Umwelt	150 km/h
96-100%	Orkan mit Verwüstungen der Gegend	200 km/h

Der Zauber hat damit einen nicht unerheblichen Haken: Je schneller der Zak reist, desto mächtiger ist auch der Sturm und gegebenenfalls auch die Zerstörung, welche das Unwetter anrichtet. Besonders eindrucksvoll, aber auch sehr schwierig zu vermitteln bei Verbündeten. Aber die Windgeister sind nicht so leicht zu kontrollieren und gehorchen nur dem Herrn der Stürme selbst. Bei der Ankunft beim Reiseziel materialisieren sich die Reisenden übrigens wieder – ohne Abzüge und ohne Gegenstände verloren zu haben.

Normalerweise...

Misslingt nämlich für einen Mitreisenden die AUSS-Probe +5 des Hohepriesters, so gehen die Geister des Windes nicht gerade zimperlich mit diesem um. Der Master sollte sich hierbei, ebenso wie für die Schneise der Verwüstung ab Wurfergebnis 76%, am Zauber *Der Tornado des Jim Batesman* orientieren.

Shardik von Urtahs Beschwören der Elementargeister

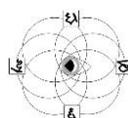
ZP: 39 (ThyHP)
WEP: 180
 Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch. Der Hohepriester des Thyron ist hierbei der sagenumwobene „Herrscher über die Wolken“, denn er ist in der Lage, Luftelementare zu binden.

Der wilde Wind von Kaplan Richard (7)

ZP: 39 (ThyHP)
WEP: 180
ZAP: 160, dann 35 pro Wesen
BMKP: 70
WD: 8 ZE
RW: 20 Meter
Besonderheit: /
RZ: 3

Der Hohepriester ruft zu Thyron und dieser antwortet mit einem wilden Sturm. Alle Lebewesen innerhalb der RW werden von wirbelnden Windböen erfasst und erhalten einen Malus von +6 auf AW/VW sowie alle GE-relevanten Fertigkeiten. Wesen, die der Hohepriester ausnehmen will, müssen mit ZAP bezahlt werden.

Zu Beginn jeder ZE der WD müssen alle Betroffenen (außer dem Hohepriester und den eventuell Ausgenommenen)



eine RZ-Probe ablegen oder gelten in dieser ZE als handlungsunfähig. Weder der Hohepriester noch einer der Betroffenen können eine Fernkampfwaffe einsetzen noch kann er oder jene Ziel eines Fernkampfangriffes von außen werden. Davon ausgenommen sind magische Geschosse und Geschosszauber.

Skar Terenors Rüstung der Blitze (1)

ZP: 40 (ThyHP)
WEP: 200
ZAP: 80, dann 15 pro ZE
BMKP: 55
WD: 3 ZE
RW: 10 Meter
Besonderheit: keine ZE Konzentration
RZ: 2

Die furchterregendste Eigenschaft der Thyronhohepriester ist ihre Fähigkeit, Kriegskunst mit mächtigen Zaubern zu verknüpfen, um große Zerstörungskraft hervorzurufen. Böse Zungen behaupten, dass die Hohepriester des Sturms nur verkappte Ordenskrieger sind, die über ein Zauberbuch gestolpert sind. Aber dies natürlich nur hinter verschlossener Türe und vorgehaltener Hand. Skar Terenor war auch noch im hohen Alter einer der bekanntesten Vertreter seiner Zunft. Neben seiner Kriegsaxt war der Hohepriester vor allem wegen seines berühmten Zaubers gefürchtet, mit dem er zu seinen Glanzzeiten viele Schneisen in die Reihen seiner Gegner geschlagen hat.

Der Zak konzentriert sich und beschwört mit der Macht seines Gottes eine Zone elektrischer Energie. Alle Gegner innerhalb dieser Zone unterliegen folgenden Auswirkungen:

- Jeder Gegner erhält alle 3 ZE einen elektrischen Schlag mit einem Schaden von 2W10+10 VIP & 350 KAP und darf aufgrund von Zuckungen für 1 ZE nicht angreifen. Durch eine RZ-Probe Nr. 2 wird der Schaden halbiert und die Zuckungen entfallen.
- Zauberkundige innerhalb der Reichweite erleiden durch die statische Spannung einen Malus von +5 auf alle KF-Proben.

Die Reichweite des Zaubers bewegt sich mit dem Zak.

Roy Beans Erschaffen von Luft

ZP: 40 (ThyHP)
WEP: 200
 Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Anu Manathors Windstille (☩) (6b)

ZP: 41 (ThyHP)
WEP: 210
ZAP: 15 je Meter RW und ZE
BMKP: 55
WD: #
RW: #
Besonderheit: /
RZ: /

Die Legenden der Hohepriester des Sturms berichten von einem uralten Hohepriester, der in den Bergen des Gate of Ice gehaust haben soll. Sein Geist soll schon lange Zeit bei Lord Chuz Zuflucht gesucht haben, aber sein Herz und sein Glaube gehörten dem Herrn der Stürme. Dieser Mann soll in der Lage gewesen sein, mit den Winden zu sprechen und sie haben seinen Worten gelauscht, seinem Flehen und seinen Gebeten. Der Sage nach sollen sie ihn am Ende seiner Tage von der Spitze eines Berges hochgehoben und in den Himmel getragen haben, wo er noch immer mit ihnen umherstreift und ihren Worten lauscht. Wie viel Wahrheit in der Sage liegt sei dahingestellt. Fakt ist, dass Anu Manathor, inspiriert durch die Sage diesen Zauber entwickelt hat.

Spricht der Zak seine Gebete und gelingt ihm seine KF-Probe, so kann er eine Zone vollkommener Windstille er-

schaffen. Wer nun fragt, was dies für einen Sinn haben soll, dem sei nochmals obiger Wortlaut nachdrücklich ans Herz gelegt: vollkommen. Kein Windzauber kann in diesem Gebiet um den Zak entfesselt werden. Weder der *Sturm des Pawlow* noch der *Tornado des Jim Batesman* oder sonstiges.

Ein natürlicher Sturm – zulande oder zur See – wird durch den Spruch des Zak in Sekundenschnelle gebändigt. Will der Zak einen bereits gewirkten magischen Sturm bändigen, so muss seine WEP-Stufe höher sein als die des wirkenden Zak. Auf hoher See wirkt sich dies unter Umständen nachteilig aus. Kein Schiff gelangt bei Flaute vorwärts. Oft ist es jedoch besser, einen Tag auszuharren, als in den tosenden Fluten ein nasses Grab zu finden...



Skar Terenors Festungstürmer (☩) (7)

ZP: 42 (ThyHP)
WEP: 230
ZAP: 70
BMKP: 50
WD: /
RW: 50 Meter
Besonderheit: /
RZ: /

Der mächtige Hohepriester des Herrn der Stürme hat noch einen weiteren Zauber für das Repertoire seiner Kaste beige-steuert. Skar Terenor hat im Auftrag von Thyron auch zahlreiche Festungen eingenommen und hierzu diesen Zauber entwickelt.

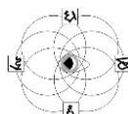
Mit einem Handzeichen und einer kurzen Konzentration schleudert der Zak seinem Gegner einen mächtigen Windstoß entgegen. Der Windstoß hat die Maße 4 x 4 m und räumt auf die Reichweite des Zaubers alles aus seinem Weg. Wesen innerhalb der Reichweite erleiden mindestens einen Schaden von 6W30 VIP und 800 KAP, welcher je nach Umgebung modifiziert und um sonstige Auswirkungen wie Knochenbrüche angepasst werden kann. Des Weiteren müssen die Opfer eine ST-Probe +10 ablegen, um nicht für 1W4 die Orientierung zu verlieren.

Gegen Tore, Wände oder sonstige Bauten gerichtet, entfalten die Windgeister aber noch größere Zerstörungskraft, denn der SP Schaden erhöht sich für deren Vernichtung auf 12W30. Skar Terenor hat damit schon manches Tor gestürmt.

Lord Tarnos Gottesurteil (☩) (5a)

ZP: 43 (ThyHP)
WEP: 240
ZAP: 300
BMKP: 70
WD: /
RW: /
Besonderheit: Ein Ritual sowie zwei Zauberkräuter sind notwendig.
RZ: /

Lord Tarno war ein Magister Legis und soll angeblich die Gesetzbücher aller bekannten Reiche auswendig gekannt haben. Er soll genauer gesagt auch gar kein Hohepriester



des Herrn der Stürme gewesen sein, sondern einfach eine Inspiration für den Erfinder dieses Zaubers.

Mit diesem Zauber kann der Zak einen Angeklagten einer Verhandlung nach den Gesetzen Thyrons unterziehen. Dabei ist es egal, ob der Angeklagte anwesend ist. Mit einem Ritual unter freiem Himmel und dem Verbrennen zweier Zauberkräuter ruft der Zak seinen Herrn an. Mit zwei gelungenen KF-Proben sowie einer AUSS-Probe +5 gelingt dem Zak das Ritual und er wird von seinem Herrn erhört. Der Angeklagte wird nun nach den Gesetzen des Herrn der Stürme geprüft und, sollte der Zak nicht gerade eine Lappalie als Anlass genommen oder in geistiger Umnachtung den Zauber ausgesprochen haben, schuldig gesprochen (obschon die thyron'sche Rechtsprechung auch bei Eierdieben zur Todesstrafe tendiert, vgl. *Der Richter*). Die Entscheidung obliegt aber in jedem Fall dem Spielleiter und der Angeklagte sollte etwas Gotteslästerliches oder schwer Kriminelles getan haben.

Damit ist das Leben des Angeklagten nach den Maßstäben der Rechtsprechung verurteilt und der Zak wird zum Henker erkoren. Der Angeklagte und der Zak werden zu diesem Zweck an einen abgelegenen Ort teleportiert, um dort einen Zweikampf auf Leben und Tod zu führen. Dies geschieht sofort, wenn der Angeklagte in der Nähe des Zak ist. Sollte der Angeklagte nicht anwesend sein, setzt die Wirkung des Zaubers erst ein, wenn sich dieser innerhalb des nächsten natürlichen Unwetters befindet. Bis die Wirkung des Zaubers dann eintritt, regeneriert der Hohepriester weder ZAP noch MKP (aber VIP und KAP!). Der Ort des Zweikampfes wird auf folgender Tabelle zufällig ermittelt:

1-4	Im Krater von Ghorm
5-6	Am nördlichen Ende der Erdspalte von Tellur
7-9	Auf einer kleinen Insel im Reich der Rune
10-11	Auf der Hochebene von Torgas
12	Auf dem Hochplateau des Donnerbergs
13-14	An einem besonderen Ort, den der Master bestimmt.
15-20	In einem Tempel der Stürme

Die Orte sollten jeweils besondere Umstände bieten, sofern diese nicht bereits – wie der Donnerberg oder der Tempel der Stürme (siehe **Ortsbeschreibung**) – in Regeln gefasst sind. Der Master denke sich gefälligst etwas Passendes aus!

Kein Dritter darf sich in diesem Kampf einmischen. Verliert der Zak diesen Kampf, so ist der Angeklagte für diesmal freigesprochen und der Zak wird an den Ort des Rituals zurückteleportiert. Der Angeklagte verbleibt am Ort des Duells – ein kleiner Nachteil unter Umständen.

Der Tornado des Jim Batesman (☩)

ZP: 43 (ThyHP)

WEP: 240

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Das Berserkertum von Helm-Hut dem Beworfenen

ZP: 43 (M, ThyHP)

WEP: 240

ZAP: 50, dann 20 pro ZE

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.

Narguls Tsunami (☩) (7)

ZP: 44 (ThyHP)

WEP: 250

ZAP: 300

BMKP: 100

WD: 1 Stunde

RW: 10 km

Besonderheit: /

RZ: /

Die Wesen der See beten den Herrn der Stürme seit Jahrhunderten an und haben eine besondere Bindung zu Thyron entwickelt. Dem Seemannsgarn der Seefahrer von Tanaris nach soll es gar Städte unter Wasser geben und mehrere menschenähnliche Völker, die in den Tiefen der Meere hausen. Auf ein solches Wesen soll dieser Zauberspruch zurückgehen.

Die Reichweite ist bezogen auf die Entfernung zu einem Meer oder riesigen See. Mit einer gelungenen Konzentration entfesselt der Zak zerstörerische Kräfte in Form einer mächtigen Tsunamiwelle aus jenem Gewässer auf das Ziel seiner Wahl am Ufer jenes Wassers. Die Stärke des Tsunami ermittelt der Zak mit einem W%:

W%	Ergebnis	Wellengeschwindigkeit/-länge
01-40%	Schwacher Tsunami	200 km/h, 50 km
41-70%	Mittlerer Tsunami	450 km/h, 150 km
71-90%	Schwerer Tsunami	700 km/h, 200 km
91-100%	Allesvernichtender Tsunami	950 km/h, 300 km

Es gilt natürlich immer die Größe des Wassers zu beachten und der Zak kann die Wellenlänge auch verkleinern. Die Auswirkungen auf das Ziel bestimmt natürlich der Master, aber selbst ein schwacher Tsunami richtet durch die Wassermassen und die Heftigkeit der Wellengeschwindigkeit immense Zerstörung an. Der Zak sollte sich dieser Verantwortung also bewusst sein.

Ashar Morions Kettenblitz (3)

ZP: 44 (ThyHP)

WEP: 250

ZAP: 150

BMKP: 70

WD: /

RW: 50 Meter

Besonderheit: /

RZ: 2

Ashar Morion war ein mächtiger Druide, der sich dem Herrn der Stürme verschrieben hatte. Inspiriert von der Macht der Stürme und dem legendären Zauber von Bas-Tyra entwickelte er einen Zauber, der sich wortwörtlich sehr schnell verbreitete.

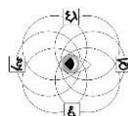
Der Zak schleudert einen Blitz auf sein Opfer. Diesem steht eine INS+5 und eine BE-Probe +5 zu, um dem Geschoss auszuweichen. Misslingt ihm diese, so erleidet er 8W30 VIP + 600 KAP Schaden und muss eine RZ-Probe Nr. 2 ablegen. Misslingt die RZ, so erleidet das Opfer aufgrund schwerer Zuckungen für 4 ZE einen Malus von +8 auf alle körperlichen Proben und den KF. Doch damit ist das Unheil noch nicht vorbei, denn es besteht eine 50%-Chance, dass der Blitz auf den nächsten Gegner innerhalb von 25 Metern überspringt und dort den gleichen Schaden anrichtet, sollte dieses Ziel nicht ausweichen. Von diesem zweiten Opfer besteht wiederum eine 25%-Chance, dass der Blitz erneut innerhalb dieser Entfernung weiter springt. Hiernach verbleibt der Zauber zum Glück für die Feinde des Zak.

Der Blitz von Bas-Tyra der Druidentochter (☩)

ZP: 45 (ThyHP)

WEP: 260

Siehe Spruchbeschreibung im Zauberbuch.



Der Hohepriester des Uhlum

Es ist schwer jene Hohepriester zu beschreiben, von denen es so wenige gibt, dass sie oftmals als Gerücht bezeichnet werden. Vor allem, da sie fast nie offen in Erscheinung treten. Dies liegt auch daran, dass nur wenige Priester des Herrn des Krieges den Weg des Wortes statt den des Schwertes wählen. Daher gibt es auch keine öffentlich zugängliche Literatur zu diesen Vertretern des Herrn der Morgenröte. Doch Uhlum scheint gerade diesen Gefolgsleuten ein besonderes Augenmerk zukommen zu lassen. Man sagt, sie stehen im Morgengrauen im Zwiegespräch mit ihrem Herrn. Diese Unterredungen gewähren ihnen Einsichten, die kein Sterblicher erhalten sollte.

Dieser Mythos ist wohl nicht weit hergeholt, denn die Hohepriester des Uhlum fürchten einfach nichts. Wenn sie in eine Schlacht ziehen, halten sie keine langen Ansprachen oder stoßen Kriegsrufe aus, sondern scheinen nahezu immer einen grimmigen fast terminierten Gesichtsausdruck aufgelegt zu haben. Statt wie die Ordenskrieger ihres Herrn in vorderster Front zu kämpfen, sind sie Schlachtenlenker und geschulte Taktiker. Dabei beherrschen sie auch finstere Magie, die anscheinend der gleichen dunklen Quelle wie die Zauber der Diabolisten entspringt.

Doch Uhlumhohepriester verschreiben sich nicht jeder Sache. Sie haben eine düstere, gar fatalistische Sicht der Welt. Sie führen entweder jene Tempel, welche die Ordenskrieger erbauen oder wandern über die flache Erde, den großen Seuchen und Epidemien hinterher. Stets spenden sie den Leidenden und Sterbenden tröstende Worte, um ihnen den Übergang zu erleichtern. Doch im Glauben der Hohepriester wartet auf sie die eine Schlacht, für die sie geboren und auserwählt wurden.

Der Uhlumhohepriester im Spiel:

- als Rüstung maximal Kettenhemd
- als Waffen nur Backsword mit Sax und Kriegsbumerang
- erhält auf diese Waffen folgende Boni: BSP +4, KKB+2; Meisterangriff bei 1 & 2
- erhält neue Zauber
- legt keine TAK-Probe vor dem Kampf mehr ab
- „**Schutz von Encinas**“ – Der Hohepriester unterliegt dem Schutz des Herrn der Krankheiten. Er ist immun gegen alle natürlichen Krankheiten und erhält auf RZ-Proben gegen sonstige Krankheiten keine RZ-Mali
- „**Meister des Kampfes**“ – legt alle Proben auf Waffenfertigkeiten mit einem Bonus von 5 ab, darf diese wiederholen und verstärken

Der Todesschlaf der Schwarzen Dornenrose (4a)

ZP: 35 (UhlHP)
WEP: 120

ZAP: 70 pro Wesen
BMKP: 60
WD: #
RW: 25 Meter
Besonderheit: /
RZ: 3

Die Schwarze Dornenrose ist der Sage nach eine der ätheralen Traumhexen des Encinas, des Herrn der Pest, welche dessen Geschenke nachts im Schlaf den Todgeweihten überreichen. Man ist sich uneins darüber, ob die Schwarze Dornenrose genannte Kreatur nicht auch eine der ersten Todesfeen gewesen sein könnte, die so bitterlich über ihr Leid klagte, dass der Herr des Todes persönlich ihr anbot, sie davon zu erlösen und dem Gefolge des müden Wanderers anzuschließen. Der Todesschlaf ist jedoch – so will es der Volksmund – jener körperliche und geistige Zustand, in welchem den armen Geplagten die Krankheiten des Encinas überreicht werden.

Die Gebete des Hohepriesters lassen Feinde in einen Todesschlaf sinken. Betroffene innerhalb der RW fallen für 1W10+1 ZE in Schlaf, wenn ihnen kein RZ-Wurf gelingt. Wer scheitert, fällt in einen todesähnlichen Schlaf und ist vor Ablauf der WD nicht zu wecken.

Dieses Gebet wird von vielen Hohepriestern Uhlums dazu eingesetzt, Trauernde zu beruhigen. Vor allem die lautstarken...

Torrón Eckunds Geisterwall (6b)

ZP: 36 (UhlHP)
WEP: 140
ZAP: 45, dann 20 pro ZE
BMKP: 60
WD: 5 ZE
RW: 180 Meter
Besonderheit: keine ZE Konzentration und KF-Probe nötig. Eine AUSS-Probe muss gelingen.
RZ: /

Der Hohepriester beschwört eine geisterhafte Kuppel mit einem Radius von 5 Metern um Gegner innerhalb der RW. Von innerhalb der Kuppel abgeschossene oder geworfene Projektile werden durch die rachsüchtigen Geister auf den

jeweiligen Schützen zurück reflektiert, der dem Geschoss nach den geltenden Regeln ausweichen kann.

Der Geisterwall bewegt sich mit den eingeschlossenen Schützen (bei Mehrzahl wird derjenige mit der höchsten KEP-Stärke ausgewählt. Im Zweifel darf der Zak entscheiden) und verfolgt diese während der WD auch außerhalb der ursprünglichen RW. Man kann den Geistern nur mit einer Laufgeschwindigkeit ab 30 km/h entkommen.

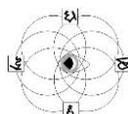
Magische Projektile und magische Geschosszauber werden nur reflektiert, wenn eine RZ Nr. 4 misslingt (RZ der Projektile) oder die WEP-Stufe des Hohepriesters höher ist als die des Zak, der einen Geschoss-

zauber gewirkt hat.



Torrón Eckunds Geisterwind (5a)

ZP: 37 (UhlHP)
WEP: 150
ZAP: 200
BMKP: 65
WD: 1 ZE
RW: /
Besonderheit: keine ZE Konzentration und KF-Probe nötig. Eine AUSS-Probe muss gelingen.
RZ: /



Der Hohepriester bittet die Totengeister um Unterstützung im Nahkampf. Von aufkommenden, geisterhaften Winden getragen weicht der Zak 1 ZE lang jedem Angriff aus, der einen VW oder eine BE erfordert. Außerdem wird ein Drittel seiner Verluste geheilt, fortlaufende Verluste werden um ein Drittel gesenkt (jeweils abrunden). In der ZE, in welcher der Zauber wirkt, darf der Hohepriester entgegen den Regeln für Zauberei im Kampfgeschehen keine weitere Handlung durchführen, während er sein Schicksal ganz in die Hände der Totengeister legt.

Pater Zits fauliger Gestank (6b)

ZP: 38 (UhlHP)

WEP: 170

ZAP: 65, dann 10 pro ZE und Wesen

BMKP: 45

WD: #

RW: 10 Meter

Besonderheit: keine ZE Konzentration. Alle 3 ZE eine KF-Probe pro Wesen. Die RZ wird nicht von der AUSS beeinflusst, sondern behält den notierten Wert bei.

RZ: 1

Ströme faulig stinkenden Nebels weichen aus dem Körper des Hohepriesters und verpesten die Luft um ihn herum. Der Gestank ist so ekelregend, dass allen, die direkt bei ihm stehen und die Dämpfe einatmen, schlecht wird, sie sich sofort erbrechen müssen und vom Geruch nahezu überwältigt sind. Halborks laufen Gefahr, bewusstlos zu werden.

Alle lebenden Wesen, die nahe bei dem Hohepriester sind (z.B. im Nahkampf oder innerhalb der RW), müssen eine RZ-Probe bestehen oder sie gelten für eine Anzahl von ZE, die der ZP-Stufe des Zak / 8 (abrunden) entspricht, als paralytisiert. Selbst jene, die diesen Wurf schaffen, erhalten für diese Zeit einen Malus von +5 auf AW/VW. Wesen, die nicht betroffen werden sollen, müssen vom Hohepriester durch ZAP-Zahlung ausgenommen werden. Alle 3 ZE muss der Hohepriester für sie eine zusätzliche KF-Probe ablegen. Misslingt eine, unterliegt auch dieses Wesen während der WD den Auswirkungen des Zaubers.

Beachte, dass der Zauber nicht verlängert werden kann. Die ZAP-Zahlung erfolgt lediglich pro nicht betroffenem Wesen und ZE der WD.

Die Dämpfe verbleiben ohne Windeinwirkung für eine Anzahl von ZE, die der ZP-Stufe des Zak / 4 (abrunden) entspricht. Die RW bewegt sich nicht mit dem Zak. Der Hohepriester ist gegen den Gestank immun, sofern er ihn selbst gewirkt hat. Gegen Wesen, die keine Atmung benötigen, ist der Zauber natürlich wirkungslos.

Yama Tatsushiros unheilige Klängen (4b)

ZP: 39 (UhlHP)

WEP: 180

ZAP: 40 (SW), 65 (S), dann 15 pro ZE

BMKP: 57

WD: 4 ZE

RW: /

Besonderheit: /

RZ: 3

Die unheilige Segnung des Zak, der sich entscheiden muss, ob er seinen Sax oder sein Backswort bezaubert, sorgt dafür, dass der nach Ermittlung der BSP und TT verursachte Schaden um 25% erhöht wird (abrunden). Fortlaufende Verluste sind hiervon nicht betroffen. Der SF des Opfers wird erst anschließend abgezogen.

Beispiel: Der Hohepriester erzielt eine 20 auf der TT S gegen LR (+9/400) mit W6+11 BSP. Ermittelt werden 14 BSP + 9 BSP = 23 BSP. Das Opfer erleidet 28 BSP und 500 KAP. Von diesen 28 BSP darf das Opfer nun den SF abziehen.

Misslingt einem Opfer außerdem die RZ-Probe, so erhält es pro Heilversuch auch nur 75% der geheilten Werte tatsächlich zurück. Auch hier ist die Heilung fortlaufender Verluste nicht beeinflusst.

*Bessere Lieder müssten sie mir singen,
dass ich an ihren Erlöser glauben lerne.
Erlöster müssten mir seine Jünger
aussehen.*

– Friedrich Wilhelm Nietzsche

Evil Claudes Blutgeist (6a)

ZP: 39 (UhlHP)

WEP: 180

ZAP: 95 (A), 125 (B)

BMKP: 55

WD: 1 Kampf

RW: 25 Meter

Besonderheit: Eine AUSS-Probe muss gelingen.

RZ: /

Der Hohepriester fügt sich während der Beschwörung eine kleine Wunde in der Handfläche mit seinem Sax zu. Aus dem hervortretenden Blut lässt er nach Ablegen der KF-Probe maximal ((AUSS+ZP-Stufe)/25) Blutgeister entstehen (abrunden). Pro Blutgeist verliert der Zak 1W12 VIP und ist je eine AUSS-Probe erforderlich. Misslingt diese, zerfällt die Kreatur unverzüglich.

Die Blutgeister entsprechen den Werten von *Korian von Carlions Schattenkämpfer*, wobei Blutgeist A dem Schattenkämpfer der Größe B entspricht, Blutgeist B dem der Größe C (keine Auflösung zu giftigem Rauch möglich!). Der Zak kann die Blutgeister zur Unterstützung im Nahkampf beschwören. Der Blutgeist kann hierzu zwar die RW nach der Beschwörung verlassen, nicht jedoch die Sichtweite des Zak. Das bedeutet nicht, dass der Zak ständig Augenkontakt halten muss.

Verursacht der Blutgeist einen Treffer gegen ein Lebewesen und befindet er sich innerhalb von 25 Metern Entfernung zum Zak, so erhält letzterer den Schaden an VIP und KAP, den der Blutgeist beim Opfer verursacht hat, als Heilung.

Nach frühestens W6+3 ZE kann der Blutgeist vom Zak aufgelöst werden (KF-Probe; keine weitere Handlung des Zak während dieser ZE möglich). Verbleibende VIP und KAP des Blutgeistes erhält der Zak zur Hälfte als Heilung zurück.

Dies funktioniert nur solange, wie der Blutgeist noch KAP besitzt. Sinken diese auf 0, so verschwindet er. Für die Schlaumeier: Ein Blutgeist, der aufgrund misslungener AUSS-Probe zerfällt, verleiht dem Zak keine Heilung!

Dem Blutgeist kann mit den üblichen Mitteln, bis hin zum Exorzismus, zu Leibe gerückt werden.

Der Vollständigkeit halber sei die Geschichte des glücklosen Hohepriesters Kashar Munnell erzählt. Als dieser sich noch während der Wirkungsdauer von *Rila Fukuhasas Klängen der Verwesung* den Schnitt mit seinem zuvor bezauberten Sax in seiner Handfläche zufügte, schlug sich sogar Uhlum selbst die Hände vor die Augen. Er ruhe in Frieden.

Die blutige Heuschrecke des Evil Claude (5b)

ZP: 39 (UhlHP)

WEP: 180

ZAP: 30 pro Wesen, dann 12 pro ZE

BMKP: 45

WD: 1 ZE

RW: 25 Meter

Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig.

RZ: /

Der Hohepriester fügt verleiht entweder sich selbst oder den von ihm beschworenen Blutgeistern den Effekt des Zaubers *Flügel der Khira*. Sind die Blutgeister das Ziel, erhöhen sich die ZAP-Kosten auf 20 pro ZE und Geist.

Die Darreichung des Encinas (4a)

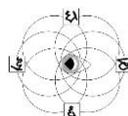
ZP: 40 (UhlHP)

WEP: 200

ZAP: 60 pro Wesen

BMKP: 50

WD: #



RW: 25 Meter

Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig

RZ: 1

Encinas, der müde Wanderer. Eines der unscheinbarsten und doch am meisten gefürchteten Wesen dieser Welt. Die Priester des Uhlum wagen es selten, sich gegen Encinas, seinen Traumhexen und ihren Gaben zu stellen. Ob die Priester des Herrn des Todes Krankheiten heilen dürfen oder nicht hängt von der dogmatischen Auslegung ab. Fest steht jedoch, dass den Hohepriestern ein Zauber zu Eigen ist, mit dem sie Ungläubigen einen Vorgeschmack dessen verabreichen können, was sie bei einer tatsächlichen Begegnung mit dem Botschafter der Seuchen und den Dienerinnen des Verfalls erwartet.

Der Hohepriester infiziert Lebewesen innerhalb der RW mit einer schrecklichen Krankheit, von der sie sich normal erholen – oder auch nicht. Die Krankheit zählt – unabhängig vom tatsächlichen Krankheitsbild – als magisch und kann auch nur so geheilt werden, wenn die Opfer der Krankheit nicht von selbst widerstehen oder sie auskurieren können.

Der Master sollte sich entweder eine entsprechende Krankheit aussuchen (etwas Passendes, Schreckliches ... nicht gerade ein Schnupfen) oder wählt einfach eine Krankheit aus der folgenden Tabelle (die Krankheiten werden im Abschnitt **Spielmaterial** näher erläutert; beachte, dass hierbei keine Seuchen enthalten sind):

W100	Krankheit
00-06	Augenfäule
07-16	Blutschiss
17-22	Fäulnis des Encinas
23-32	Galoppierender Durchfall
33-38	Grabfluch
39-44	Graufieber
45-50	Grüne Beulen
51-56	Grünpocken
57-62	Hauch des Todes
63-72	Krätze
73-78	Schleichende Beulen
79-84	Skorbutwahn
85-90	Stinkfußfieber
91-96	Tatterich
97-00	Wurmhusten

Rila Fukuharas Klängen der Verwesung (4b)

ZP: 41 (UhlHP)

WEP: 210

ZAP: 65 (SW), 90 (S), dann 20 pro ZE

BMKP: 65

WD: 4 ZE

RW: /

Besonderheit: /

RZ: 3

Wie Rila als Vertraute eines Todesdrachen in dessen Dienste gelangt ist soll eine Geschichte bleiben, wie sie an anderer Stelle erzählt werden soll. Was die gewaltige, untote Kreatur sie lehrte, damit sie seine Aufgaben erfüllen konnte, erfreut sich jedoch zunehmender Beliebtheit in der Priesterschaft.

Der Zak muss sich entscheiden, ob er seinen Sax oder sein Backsword bezaubert. Jeder Treffer mit der jeweiligen Klinge verursacht daraufhin schwärende Wunden beim Gegner, so dessen RZ misslingt. Fortlaufende Verluste werden ab der zweiten ZE beim Sax um -1/-10 pro ZE, beim Backsword um -2/-20 pro ZE erhöht. Der Effekt ist nicht kumulativ, sondern wird für jede verursachte Wunde separat ermittelt.

Hat der Hohepriester den Zauber auf seinen Sax gewirkt, so verleiht ihm der nekrotische Schmaus die Hälfte des verursachten Schadens (nach Abzug des SF, fortlaufende Verluste bleiben unberücksichtigt!) als Heilung zurück. Ungerade Werte werden abgerundet. Aus bisher nicht erfindlichen Gründen ist es den Hohepriestern des Uhlum bislang nicht

gelingen, diesen Effekt auch auf das Backsword zu erweitern.

Beispiel: Der Hohepriester erzielt eine 7 auf der TT SW gegen SP (-1/-10) mit KKB 4. In der ZE, nachdem der fortlaufende Verlust (-5/-50) erstmals abgezogen wurde, beträgt dieser nun -6/-60, in ZE 3 -7/-70 usw.. Der Treffer selbst verursacht (13 BSP – SF 11 =) 2 VIP und 40 KAP. Der Zak erhält 1 VIP und 20 KAP als Heilung zurück.

Dem Gegner bleibt nichts übrig, als panisch dabei zuzusehen, wie er bei lebendigem Leibe qualvoll verfault. Die erlittenen VIP/KAP-Schäden können zwar normal geheilt werden, die fortlaufenden Verluste dauern jedoch an. Nur eine Anwendung der Heilkräuter Mondara oder Götterduft halten die Verluste auf, ebenso wie eine Anwendung des Heilerkrautes Schindwurz bzw. des entsprechenden Ersatzzaubers. Die Fortlaufenden stoppen nicht sofort, sondern sind in dem Maße rückläufig, wie die Verluste ursprünglich gestiegen sind. Dies ersetzt bei Schindwurz die Heildauer von 2 Stunden.

Beispiel: In ZE 12 beträgt der Verlust des vorgenannten Opfers schon -16/-160, als es eine Anwendung Schindwurz, Mondara oder Götterduft erhält. In ZE 13 sinkt der Verlust auf -15/-150, in ZE 14 auf -14/-140 usw.

Damit ein Opfer in der Zeit, die der Zauber an Wirkung verliert, nicht stirbt, muss ein Heiler u.U. sehr viel Kraft aufwenden. Stirbt es dennoch, ist es zwar normal wiederzubeleben, büßt die Verluste jedoch permanent ein und wird dementsprechend eingeschränkt sein. Die genauen Auswirkungen entscheidet der Master. Als Faustregel gilt, dass die Verluste auf Körperteile umgerechnet werden können. 5% für Hände, 10% für Arme, je 10% für Unter- und Oberschenkel, 20% für den Torso, 10% für den Kopf. Maßgeblich ist, von welchem Körperteil aus sich der Treffer ausgebreitet hat. Ist der Kopf betroffen, ist ein Opfer natürlich auch nicht wiederzubeleben.

Für die Bedürfnisse sonstiger Zauber gilt die Verwundung als magische Krankheit.



Der willfährige Totengeist des Torron Eckund (5a)

ZP: 42 (UhlHP)

WEP: 230

ZAP: 75, dann 10 pro ZE

BMKP: 50

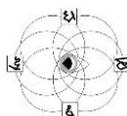
WD: 5 ZE

RW: /

Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig

RZ: 3

Der Zak muss sich für eine von drei Versionen des Zaubers entscheiden. Allgemein ist der Zauber nur wirksam bei Feinden, die über Lebensgeister verfügen (obschon deren Totengeist im Moment ihres Ablebens herangezogen wird). Der Hohepriester beherrscht den Totengeist nicht, dies wäre



einem Geisterschamanen vorbehalten. Er kann sich lediglich im Moment des Todes dessen entweichendes GP zunutze machen.

Die WD der Versionen (II) und (III) bezieht sich lediglich auf die Dauer der dadurch erzielten Effekte, nicht auf die WD des Zaubers, den der Hohepriester weiterhin aufrechterhalten kann. Der Effekt dieser Zauberversionen ist nicht kumulativ, sondern wird für jedes Opfer separat berechnet.

(I)

Der Hohepriester erhält während der WD für jeden Feind, den er vernichtet hat, von dessen GP VIP und KAP zurück. Diese berechnen sich GPx10 an VIP und GPx100 an KAP. Es wird hierfür das GP herangezogen, das der KEP-Stärke des Opfers entsprochen hat. Für nähere Informationen über GP siehe *Das Zaubersystem des Geisterschamanen*.

(II)

Für jeden Feind, den der Hohepriester vernichtet hat, erhalten Verbündete im Umkreis von 10 Metern einen Bonus auf AW und VW in Höhe von dessen halber GP. Der Bonus hält 2 ZE an, beginnend mit der ZE, die dem Tod des Opfers folgt.

(III)

Für jeden Feind, den der Hohepriester vernichtet hat, erleiden weitere Gegner im Umkreis von 10 Metern einen Malus auf Kampfwerte, so ihnen die RZ misslingt. Der Malus hält 2 ZE an, beginnend mit der ZE, die dem Tod des Opfers folgt. Der Malus beträgt die volle GP des Opfers bei IW und die halbe GP des Opfers bei AW, VW und dem Trefferergebnis, das ein Betroffener während der WD erzielt.

Lyvia Blackbloods Schrei der Todesfee (3)

ZP: 43 (UhlHP)

WEP: 240

ZAP: 75

BMKP: 45

WD: /

RW: 15 Meter

Besonderheit: keine ZE Konzentration nötig

RZ: 3

Der Hohepriester beschwört das Klagegeheul einer fürchterlichen Todesfee. Es kann maximal drei Gegner in bis zu 15 Metern Entfernung, die sich alle in derselben Richtung vor dem Zak befinden müssen, zum Ziel haben. Misslingt die RZ, steht dem Opfer noch eine TAK-Probe +5 zu. Gelingt diese, geschieht nichts. Misslingt sie, verliert das Opfer 8W30 NSP.

Am Ende der Begegnung, so das Opfer überlebt, steht ihm eine ST-Probe +5 zu oder es muss den Verlust von 1W10 PG sowie das bleibende Gefühl, todgeweiht zu sein, hinnehmen. Dieses ist dem Opfer erst durch professionelle Hilfe (Barden, Priester) wieder zu nehmen.

Wer durch Zauber wie *Der göttliche Mut von Simon dem Abt* o.ä. gegen die Auswirkungen von Angst immun ist, wird von dem Zauber auch bei misslungenen Proben nicht betroffen.

Evil Claudes Zeichen des Schreckens (6b)

ZP: 43 (UhlHP)

WEP: 240

ZAP: 100

BMKP: 50

WD: 12 Stunden

RW: 5 Meter

Besonderheit: Die RZ wird nicht von der AUSS beeinflusst, sondern sinkt pro WEP-Stufe um 1%.

RZ: 3

Der Hohepriester zeichnet ein geheimes Symbol (Ø ca. 30 cm) auf den Boden, das seine Wirkung 12 Stunden lang behält. Der Zak darf anschließend die RW verlassen; für die Wirksamkeit des Zaubers ist es unerheblich, wie weit sich der Zak während der WD davon entfernt befindet. Überquert ein menschenähnliches Lebewesen das Symbol (auch in einer Entfernung von bis zu 2,5 Metern Radius um das Sym-

bol), muss es sofort eine RZ-Probe ablegen. Sollten aus irgendeinem Grund mehrere Wesen gleichzeitig diese Voraussetzung erfüllen, müssen alle Betroffenen eine RZ ablegen und die nun beschriebenen Folgen erdulden. Der Zak kann keine Wesen von der Wirkung ausnehmen, er selbst löst das Symbol allerdings nicht aus.

Das Symbol selbst ist zwar nicht unsichtbar, aber nur sehr schwach zu erkennen. Ein Opfer, das nicht ausdrücklich akribisch die Umgebung absucht, kann es nur mit einem Malus von +15 auf Naturbeobachtung entdecken. Nur magiebegabten Opfern steht zudem eine Probe auf Übersinnliche Wahrnehmung +15 zu, um ggf. so das Symbol zu entdecken. Es kann mit *Zerstören der Magie* vernichtet werden oder wenn es mit einer *Schutzkugel vor Zauberei* in Kontakt kommt.

Misslingt die RZ, erleidet das Opfer 25% seiner aktuellen (nicht maximalen) VIP und KAP an Schaden. Der SF darf nicht abgezogen werden. Hierdurch entsteht sofort ein Blutgeist und bekämpft den Eindringling ab der nächsten ZE. Hat das Opfer bis zu 50 VIP Verlust erlitten, entsteht ein Blutgeist der Größe A. Liegt der Verlust bei mehr als 50 VIP, entsteht ein Blutgeist der Größe B.

Der Blutgeist verhält sich wie beim Zauber *Evil Claudes Blutgeist* angegeben, er kann jedoch weder dem Hohepriester Heilung durch Treffer an seinem Opfer verleihen noch aufgelöst werden. Stattdessen erhält der Blutgeist den verursachten Schaden selbst als Heilung. Er kämpft, bis er zerstört wird. Siegt der Blutgeist, löst er sich erst nach Ablauf der WD auf. Sollte ein Unglücksrabe das Pech haben, das Symbol in der 59. Minute der 11. Stunde auszulösen, wird der Blutgeist erst den Kampf ausfechten und sich dann auf jeden Fall auflösen.

Ethrac's Seuchenregen (☁) (7)

ZP: 44 (UhlHP)

WEP: 250

ZAP: 200

BMKP: 60

WD: 30 Minuten

RW: 2 km

Besonderheit: Die RZ inkl. Malus ist von der ermittelten Seuche abhängig.

RZ: #

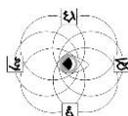
Eine giftige Regenwolke bringt Tod und Verderben, weil sie ihre Opfer mit den Seuchengeschenken des Encinas anzustecken vermag. In einer Entfernung von bis zu 2 km kann der Zak den Seuchenregen beschwören, der vom beschworenen Zielpunkt aus maximal eine Ausdehnung von 2 km² haben kann. Die Regenwolke bewegt sich in die Richtung, die vom Zak gewünscht ist, unabhängig vom Wetter.

Sodann entlädt sie ihre virulente Fracht in einem Regen aus eitrigem Schleim, der alles bedeckt, was nicht erfolgreich Schutz sucht. Wer sich nicht innerhalb fester Behausungen aufhält, findet nur mit einer Chance von 25% wirksamen Schutz. Jeder, der vom Seuchenregen betroffen ist, kann sich dagegen mittels der bei der jeweiligen Seuche angegebenen RZ inkl. Malus zur Wehr setzen (grundsätzlichen Malus von +20% für Seuchen nicht vergessen!). Durch diesen Zauber wird der Malus zusätzlich um 5% erhöht. Für die Belange dieses Zaubers wird die AUSS des Zak ignoriert.

Der Zak wählt entweder eine von ihm gewünschte Seuche aus oder der Master ermittelt diese zufällig anhand der nachfolgenden Tabelle (die Seuchen werden im **Spielmaterial** näher erläutert):

W100	Krankheit
00-25%	Grüner Schädel
26-50%	Knochenfieber
51-100%	Schwindendes Siechtum

Mit Seuchen ist nicht zu spaßen. Sie können Belagerungen in Windeseile auflösen und alleine das Gerücht über eine Seuche kann ganze Landstriche entvölkern. Massenpanik, irrationale Opferungen vermeintlich Verantwortlicher, Geiß-



lerzüge und vieles mehr lassen oft nicht lange auf sich warten. Hohepriester, die diesen Zauber aus anderen Gründen als gegen die Frevler Uhlums oder gar auf Befehl des Herrn oder seiner Jünger einsetzen, müssen mit empfindlichen Strafen und Flüchen rechnen.

„Oma“ Anna ist eine ältliche Hohepriesterin des Uhlum, die äußerlich so wirkt, als dürfte sie gar nicht mehr diesseits des Schleiers weilen. In den letzten Jahren ist sie zu einigen der größten Heimsuchungen gepilgert, mit denen die flache Welt konfrontiert wurde. Es seien hier lediglich exemplarisch die letzte große Seeschlacht um Mayotte 472 T.Z., die Dämoneninvasion Tinors, die durch die Schlacht an der Roten Brücke von Nobron 487 T.Z. gestoppt wurde und der Feldzug des Chadast in Nord-Tinor ab 489 T.Z. genannt. Anna vertritt die fatalistische Lehrmeinung, dass es nicht uhlumgefällig sei, sich in den vorherbestimmten Lauf der Dinge einzumischen, und hat deswegen wohl mehr Leute sterben sehen als jeder andere sterbliche Mensch. Sie führt die Totenrituale für die Sterbenden und Gefallenen der Schlachtfelder durch und verlangt dafür lediglich einen Zahn als Bezahlung. Von ihren schwarzen Roben ist nahezu kein Quadratzentimeter sichtbar unter den langen Ketten menschlicher und halb-menschlicher Zähne, womit sie beinahe überall blankes Entsetzen auslöst, wo sie auftaucht. Man kann nur vermuten, was Uhlum mit dieser Radikalmeinung bezweckt, doch jene, die Oma Anna anzugreifen wagten, fanden allesamt ein unruhliches und zumeist äußerst schreckliches Ende.

Xeribulos' rituelle Reinigung (6b)

ZP: 44 (UhlHP)

WEP: 250

ZAP: 20 je m²

BMKP: 40

WD: /

RW: /

Besonderheit: Ein Aspergill und ein Kraut sind erforderlich.

RZ: 4

Dieser Zauber kann in zwei verschiedenen Varianten genutzt werden. Für beide Varianten ist es erforderlich, ein Kraut aus dem Zauberkräuterset für Priester zu kochen und die erkaltete Flüssigkeit mit einem Aspergill über die gewünschten Flächen zu verteilen. In jedem Zauberkräuterset gibt es genau ein Exemplar des Krautes Grabwurzel (auch Geisterbann genannt), das meistens für Zauber benutzt wird, die in irgendeinem Zusammenhang mit Tod und Untod stehen. Mit Ausnahme von üblem Brechdurchfall hat das Kraut keine bekannten Wirkungen auf Lebewesen abseits der Verwendung bei der Magie der Priester.

Der Hohepriester weiht die gewünschte Fläche, indem er sie unter rituellen Gesängen oder dem Zitieren von heiligen Versen abschreitet und besprenkelt. Die Kosten für Flächenangaben richten sich nach der Gesamtfläche, nicht nach der Strecke, die der Zak dabei zurücklegt. Die Wirkzeit des Zaubers ist von der abgeschrittenen Fläche abhängig und kann daher mehrere Minuten dauern. Der Zak ist nicht an eine Maximalfläche gebunden, sondern nur durch die ZAP, die ihm zur Verfügung stehen, eingeschränkt. Die KF-Probe wird abgelegt, sobald der Zak die gewünschte Fläche abgeschlossen hat.

(I)

So wie *Uhlums ewige Ruhe* einen Leichnam unempfänglich für magische Zwecke macht, so kann dieser Zauber die Umgebung, in der er angewandt wird, neutralisieren. Die Verbindung zwischen dem Ort und jeder ätherischen Kreatur

(Geister, Todesfeen etc.), die daran gebunden ist, wird zerstört, d.h. die Kreatur ist nicht länger an den zuvor beschworenen Ort gebunden und kann sich nunmehr frei bewegen.

Das Ritual verhindert weder, dass später wieder Kreaturen an die Umgebung gebunden werden können, noch zerstört es den Untoten sofort. Dem nun freien ätherischen Untoten muss man daher anders zu Leibe rücken. Der Untote muss allerdings unverzüglich, nachdem die Verbindung zerstört ist, eine Probe für die Instabilität ablegen. Misslingt die RZ, wird sofort W6 gewürfelt und das Ergebnis anstelle der regulären Regeln für Instabilität gewertet:

W6	Effekt
1	kein Effekt
2	Schaden Stufe 1
3	Schaden Stufe 2
4-5	Schaden Stufe 3
6	zerstört

(II)

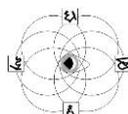
Dieses Ritual reinigt die Umgebung und weiht einen Ort der Anbetung Uhlums. Jeder Ort, der so geweiht wird, ist nunmehr für Untote und die magischen Energien, die sich beschwören und zusammenhalten, eine feindliche Umgebung. Ist das Ritual abgeschlossen, unterliegt die geweihte Fläche, die üblicherweise ein Friedhof, ein Gotteshaus oder eine Kultstätte Uhlums ist, bestimmten Regeln. Will der Zak eine andere Fläche weihen als eine der vorgenannten, so verdoppeln sich die ZAP-Kosten. Beachte, dass sich die Auswirkung des Zaubers von denen des *gesegneten Orts von Simon dem Abt* unterscheiden und hier weniger die Gläubigen Uhlums zum Ziel hat. Die geweihte Fläche unterliegt folgenden Regeln:

- Niedere Untote können das Areal nicht mehr betreten, es sei denn, sie stehen unter der Kontrolle eines Diabolisten oder Nekromanten. Jeder ätherische Untote, der sich innerhalb der Fläche aufhält oder diese betritt, muss jede ZE eine Probe für die Instabilität ablegen. Dies betrifft auch ätherische Untote, die zuvor an den nun geweihten Ort gebunden waren. Misslingt die Probe, wird das Ergebnis eine Stufe höher angesiedelt als normal.
- Jeder Zak, der einen Zauber der Kategorie 6 a) wirkt, egal ob zur Beschwörung von Untoten oder von sonstigen Wesen, muss eine RZ-Probe Nr. 4 ablegen. Misslingt diese, misslingt auch die Beschwörung, selbst wenn die KF-Probe gelungen ist. Kosten für den Beschwörungszauber werden jedoch normal abgezogen, auch verwendetes Material ist verbraucht. Ausgenommen ist die Beschwörung durch einen Diabolisten oder Nekromanten.

Dieser Schutz wird aufrechterhalten, bis die betroffene Fläche auf irgendeine Art und Weise entweiht wurde. Jedes Mal, wenn einer der nachfolgend aufgeführten Umstände eintritt, besteht eine kumulative 1%-Chance, dass die geweihte Fläche entweiht wurde:

- ein höherer Untoter „überlebt“ für eine ZE oder mehr innerhalb der geweihten Fläche, ohne instabil zu werden;
- ein Zauber, der jede Art von untoter Kreatur beschwört, kontrolliert oder verstärkt wird innerhalb der Fläche erfolgreich gewirkt (ausgenommen Di, N, UhlP und UhlHP);
- eine Kreatur eines anderen Cherubiums wird erfolgreich innerhalb der Fläche beschworen;
- die Totenruhe eines innerhalb der geweihten Fläche bestatteten Körpers wird gestört;
- ein gewaltsamer Tod findet innerhalb der geweihten Fläche statt.

Eine Zerstörung der Schutzmagie durch Zauber wie *Zerstören von Magie* ist ebenfalls möglich. Der Master sollte außerdem grundsätzlich die absichtlichen Versuche Dritter berücksichtigen, die Fläche zu entweihen. Als Faustregel gilt, dass der Schutz umso wahrscheinlicher endet, je mächtiger



oder abscheulicher der vorgenommene Entweihungsversuch war.

Erläuterungen zu niederen, höheren und ätherischen Untoten sowie Instabilität finden sich im bald zu veröffentlichenden SMC-Kreaturenband DAS UNTOTEN-KOMPENDIUM. Ein Ausblick hierauf befindet sich in der Kreaturensektion.

Ethracs Fäulnispfützen (6b)

ZP: 45 (UhlHP)
WEP: 270
ZAP: 150
BMKP: 55
WD: 6 ZE
RW: 25 Meter
Besonderheit: /
RZ: 1

In einer Entfernung von höchstens 25 Metern beschwört der Hohepriester eine grünlich-weißliche Pfütze mit einem Radius von höchstens 4 Metern. Diese unangenehm klebrige Pfütze enthält Erbrochenes, Eiter, Exkremente, Urin und andere, noch weniger geschmackvolle Substanzen. Völlig abgesehen von ästhetischen Aspekten – wer schon einmal samstagnachts in einer Kaschemmentoilette in einer Lorke aus Mageninhalt gestanden hat, kann die Schuhe eigentlich auch gleich verbrennen – die schiere Menge an vorhandenen Erregern macht diese Pfützen so unglaublich gefährlich.

Jeder, der in der Pfütze steht oder sie während der WD durchquert, legt unverzüglich eine RZ-Probe Nr. 1 ab oder steckt sich mit der Fäulnis des Encinas an. Für die Ansteckung ist entgegen der Beschreibung im **Spielmaterial** keine weitere Probe erforderlich. Darüber hinaus legt ein Opfer zwei ST-Proben ab. Misslingt höchstens eine, geschieht nichts. Misslingen jedoch beide, bricht sich die Krankheit sofort Bahn und das Opfer verliert augenblicklich W4 seiner Attributpunkte, wie bei der Beschreibung der Krankheit angegeben.

Im Verlauf der Krankheit ist diese normal zu heilen.

Stirbt ein Opfer an der Krankheit, die durch die Fäulnispfütze ausgelöst wurde, so ist es nicht normal wiederzubeleben. Stattdessen erhebt es sich nach Ablauf der nächsten Stunde Uhlums als Zombie, der bei Angriffen als Überträger der Krankheit gilt. Der Zombie untersteht nicht dem Willen des Hohepriesters.

Erzbischof von Steins Auferstehung (2)

ZP: 45 (UhlHP)
WEP: 270
ZAP: NMKP x 2
BMKP: #
WD: /
RW: Berühren
Besonderheit: Ritual mit versch. Materialien notwendig; nur auf Humanoide anwendbar.
RZ: /

Der Zauber, auf den sich Macht und Ansehen der Hohepriester des Uhlum innerhalb ihrer Kaste stützen, obwohl sie wegen seines bloßen Machtpotentials bereits nicht damit hausieren gehen und ihn sehr umsichtig einsetzen. Der Hohepriester ist mit diesem seltenen Zauber in der Lage, einen Verstorbenen, bei dem die Zeit des Morgengrauens bereits (lange...) verstrichen ist, wieder zurück unter die Lebenden zu holen.

Doch der Reihe nach. Damit der Zauber wirken kann, sind einige Voraussetzungen notwendig. Der Verstorbene darf nicht länger tot sein als (Ausgangs-VIP) Tage.

Beispiel: Ein am 06.2. Verstorbener, der zu diesem Zeitpunkt maximal 150 VIP hatte, kann noch bis zum Ablauf des 18.5. 'auferstanden' werden (man verzeihe den holprigen

Ausdruck, aber es muss sich ja von der traditionellen Wiederbelebung unterscheiden).

Der Leichnam des Verstorbenen muss vorhanden sein; der Status der Verwesung spielt keine Rolle und er muss auch nicht vollständig, sondern zu mindestens 50% noch zusammengehörig sein. Die vom Ritual etwa nicht verwendeten Reste des Kadavers können später weder hinzugefügt noch für ein erneutes Ritual verwendet werden. Außerdem benötigt der Hohepriester einen Diamanten im Wert von mindestens 5.000 TG (Uhlum scheint zwar ein Faible für Schwarze Diamanten zu haben, doch da jenen extrem schwer bezukommen ist, gibt er sich auch mit „normalen“ Diamanten zufrieden) sowie 5 schwarze Kerzen aus mit Blut vermishtem Bienenwachs der letzten Ernte.

Wurde der Leichnam zuvor mit dem Zauber *Ewige Ruhe* bezaubert, so tut dies diesem Ritual keinen Abbruch, der Zauber des Thongmor-Hohepriesters *Lord Zharnos ewige Qual* hindert hier jedoch an der erfolgreichen Auferstehung.

Das Ritual dauert in etwa eine Stunde, in deren Verlauf der Hohepriester die sterblichen Überreste auf ein heiliges, mit Kreide gezeichnetes Symbol betten und die Kerzen in einer bestimmten Anordnung darum platzieren muss (Schreiben-Probe, KL-Probe). Der Diamant wird auf der Mitte des Leichnams platziert (je nachdem, was davon übrig ist) und unter Absingen ritueller Gesänge und Aufsagen heiliger Gebete legt der Hohepriester zwei KF-Proben ab. Misslingt auch nur eine der Proben, sind sämtliche Materialien neu zu besorgen und ein neuer Versuch zu starten. Misslingt die Schreiben- oder KL-Probe, muss der Priester lediglich mit der Anordnung und Zeichnung neu beginnen, sie sind nicht Teil der oder Voraussetzung für die KF-Probe.

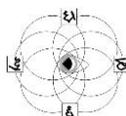
Uhlum empfängt bei gelungenen Proben die Fürbitten des Hohepriesters und wird sorgsam abwägen. Für den Verstorbenen würde sprechen, wenn er entweder uhlumgläubig oder zumindest uhlumgefällig gelebt hat. Die Verwendung eines Schwarzen Diamanten lässt die Waagschale auch deutlich zu Gunsten einer Auferstehung ausschlagen. Weiterhin spielen Faktoren eine Rolle wie beispielsweise, ob der Verstorbene noch Aufgaben zu erfüllen hat, ob sich wegen unerledigter Angelegenheiten vielleicht sogar ein Rachegeist oder ähnliches gebildet hat und wie sehr sich dessen Kameraden dafür einsetzen, seine Auferstehung zu erlangen. Zu guter Letzt entscheidet der Geist des Verstorbenen, ob er überhaupt auferstehen will. Selbst eine Erlaubnis Uhlums zwingt einen Verstorbenen nicht zurück in das kalte, harte Leben, wenn ihn dort nur Unbill erwartet (z.B. ein unangenehmer Prozess, ein Krieg, eine nörgelnde Ehefrau) und er bereits das Paradies genießt.

Sprechen all diese Fragen für eine Wiederbelebung (die letztlich der Master bestimmt), löst sich der Kristall auf und bildet die fehlenden Teile des Körpers neu (fehlende, aber beim Tod vorhandene Gliedmaßen, Fleisch, Muskeln, Haut, Haare etc.). Das ist an sich sicher ein hart zu verdauender Anblick ist, weshalb die Hohepriester es bereits aus Gründen der Geheimhaltung vorziehen, das Ritual alleine durchzuführen.

Die Auferstehung kostet den Hohepriester (Ausgangs-VIP) an NMKP. Nachdem der IF-Wurf nun noch gelungen ist, zählt der Verstorbene nunmehr in jeder Hinsicht als normal Wiederbelebter. Er denkt und handelt wieder normal und kann nach erneutem Ableben normal bis zum Morgengrauen wiederbelebt werden. Nur für weitere Auferstehung muss sich der Hohepriester dann wirklich etwas einfallen lassen...

Hinweis: Der Zauber funktioniert nur bei menschlichen und menschenähnlichen Lebewesen und generell nur bei „denkenden und fühlenden“ Wesen.

Der Legende nach soll der erste Hohepriester Uhlums, Morloth der Düstere, versucht haben, mit einem nie dagewesenen Ritual Ancalagon auferstehen zu lassen, den gewaltigsten Schwarzen Drachen, den die Welt je gesehen hat. Doch das ist eine Geschichte für einen anderen Tag.





In der vermeintlichen Stille der Klöster geht es überraschend geschäftig zu. Oft teilen sich nur wenige Klosterbrüder und –schwestern die zahlreichen Aufgaben, die zur Verwaltung eines Ordensgutes erforderlich sind. Der Verlust eines einzelnen Mönches, der sich auf Wandschaft begibt, ist daher oft ein herber Schlag. Nichtsdestotrotz gibt es sie, die Klosterbrüder, die es in die weite Welt zieht, um das Wort des Herrn zu verkünden oder sogar in Abordnung des Klosters Aufgaben in umliegenden Gemeinden wahrzunehmen. Diesen gelehrten Gläubigen, die den Fuß vor die Türschwelle zu setzen wagen, wollen wir uns nun näher widmen.

Der Mönch

Der Mönch an sich geht in den meisten Religionen alleine oder in einer Gemeinschaft freiwillig ein durch asketisch-religiöse Grundsätze bestimmtes Leben ein. Natürlich gibt es auch weibliche Mönche auf Tanaris, sie werden seit der Scriptorienkonferenz von 225 T.Z. in G'omth offiziell als Nonnen bezeichnet und nicht weiterhin durch verbale Ungetüme wie Mönchin verunglimpft!

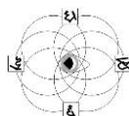
Mönche richten sich an asketischen Idealen aus. Sie legen Gelübde ab wie beispielsweise das Gelübde der Ehelosigkeit sowie den Verzicht auf persönlichen Besitz. In der Praxis sieht letzteres manchmal etwas anders aus, viele Mönche behalten oft kleine persönliche Andenken, um sie an ihr Leben vor ihrem Eremitendasein zu erinnern.

Da sind wir auch schon bei den Vertretern, die auf der flachen Welt am Häufigsten anzutreffen sind. Mönche gibt es wie Sand am Meer, doch meistens leben sie in klösterlichen Gemeinschaften, oft abgeschottet vom Rest der Welt, sicher und behütet, beschäftigt mit Feldarbeit und Bücherlesen. Nein, jene Mönche, die sich in die Gefahren der flachen Welt hinauswagen und nicht von den Erzeugnissen eigener Hände Arbeit innerhalb der Klostermauern leben (oder von den Abgaben der Bauern in der Umgebung des Klosters), jene Wanderasketen sind es, welche die wahren Erfahrungen und das Wissen für ihren Orden sammeln und beim einfachen Volk nachhaltigen Eindruck schinden.

Mönche gibt es grundsätzlich in jeder Glaubensrichtung. Sie orientieren sich dabei selbstverständlich an den übergeordneten Glaubensgrundsätzen und Dogmen ihres jeweiligen Herrn, allerdings ist auch Befolgung religiöser Motive wie beispielsweise die eines bestimmten Ordensgründers keine Seltenheit. Oft suchen umherziehende Mönche dabei nach Aufgaben, die sie innerhalb einer dörflichen Gemeinschaft wahrnehmen könnten, so übernehmen Mönche Uhlums oft die Position des Leichenbe-

statters - beileibe nicht in jedem Dorf gibt es Diabolisten oder Uhlumpriester für diese unliebsame Aufgabe, Halphas-Mönche übernehmen Lehrtätigkeiten und Hazel-Mönche die Aufgaben eines Medicus. Ihre breit gefächerte Ausbildung innerhalb ihrer Orden und Klöster kommt ihnen dabei zu Gute und Mönche sind daher in kleineren Dörfern, aber auch in Städten, gerne gesehen. Der Adel macht sich oft Mönche als Schriftführer oder Gutsverwalter zu Nutze, denn die Verwaltung einer Abtei lehrt den Mönch schon früh den maßvollen Umgang mit klösterlichen Gütern und - wie böse Zungen behaupten - die Vermehrung derselben. Somit verbinden besonders die Klöster spirituelle Ausstrahlung mit wirtschaftlicher Leistungsfähigkeit. Gerade den Ordensgründern und Mönchen ist stets bewusst, dass sie in der Mönchsgemeinschaft nur dann wirksame Gebetshilfe und Fürsorge leisten und damit ihren frommen Daseinszweck erfüllen können, wenn sie über eine solide materielle Ausstattung verfügen.

Der Reichtum mancherlei Orden lässt jedoch auch darauf schließen, dass sich auch viele Familien von hohem Stande dazu entschließen, dem Cherubim eines ihrer Kinder zu vermachen, selbstverständlich verbunden mit einer großzügigen Spende an den jeweiligen Orden. Oft ist das purer Selbstzweck. Bevor es Streit wegen der Erbfolge gibt und nachher außer Verwüstung und Toten nichts übrig bleibt, landet besser ein Sprössling im Kindesalter mit einem Teil des Vermögens im Kloster. Auch die eine oder andere Tochter wird so ganz gerne aus dem Visier der Höflinge und Brautwerber geschafft, nicht immer zur allgemeinen Freude, aber immerhin zur Beruhigung des Herrn Papa, denn neben einer gesicherten und behüteten Zukunft für das eigene Kind ist man sich stets des Dankes des jeweiligen Gottes aufgrund des dargebrachten persönlichen Opfers bewusst. Das liegt sicher auch daran, dass sich die Mönche auf dem Weg zu ihrem Gott als ein Stückchen weiter betrachten als alle anderen. Naja.



Wie auch immer ein Mönch zu seinem Dasein gelangt ist, sie gehören deutlich zur Kategorie der Gelehrten auf der flachen Welt. Wegen des Grundsatzes "Bete und Arbeite" kann man den meisten Mönchen jedenfalls nicht vorwerfen, dass sie faul und gefräßig wären. Natürlich gibt es auch hier schwarze Schafe, aber die meisten Bauern kennen es einfach nicht anders, als dass sie im Jahr den Zehnt ihrer Erträge an das örtliche Kloster zu entrichten haben, mit dem sich dann die Mönche, Priester und Äbte verköstigen. Dennoch, ein großzügig dimensionierter Mönch ist selten anzutreffen, denn die gottesfürchtigen Männer und Frauen können mit Pflug und Dreschflegel ebenso gut umgehen wie mit Gänsekiel und Rechenschieber. Als Gelehrte und gleichzeitig manchmal Handwerker sind sie in Gruppen von Reisenden zudem sehr gerne gesehen, da man den Mönchen gar wundersame Fähigkeiten nachsagt.

Ein Stoßgebet zu ihrem Herrn äußert sich in brenzligen Situationen manchmal weitaus deutlicher als die klagenden Bittstellungen hochrangiger Priester. Der Mönch ist eben eher ein Mann der Tat, er weiß durch sein Verhalten zu überzeugen; allerdings trifft man auch hier auf Vertreter ihrer Zunft, die sich in der Überzeugung durch das Wort des Glaubens üben. So sind die mönchischen Ordensgemeinschaften die wohl am flexibelsten ausgelegten Glaubensgemeinschaften der flachen Welt, wo neben einem trinkfesten Gelehrten auch ein beredeter Totengräber anzutreffen ist.

Als allgemeine Abhandlung zu den Eremiten, Wanderasketen und Klosterbrüdern kann folgendes Werk empfohlen werden: "Grundlagen des Mönchtums" von Benedetto di Nursi, 218 T.Z., Udai.

Die Fähigkeiten des Mönchs im Spiel

Als Doppelcharakter lässt sich der Charakter kombinieren mit: Alchimist (127), Barbar (124), Heiler (122), Eremit (124), Gladiator (129), Halbork (123), Hochelf (125), Königselef (123), Kopfgeldjäger (128), Söldner (128), Zwerg (127).

Anmerkung: Mönch in Verbindung mit Gladiator und Söldner ist hauptsächlich den Glaubensrichtungen Thongmor und Thyron vorbehalten, während der Mönch in Verbindung mit dem Kopfgeldjäger hauptsächlich den lethonischen Klöstern entspringt.

Daseinsformen von Mönchen und Klostergemeinschaften in eine Rollenspielform zu fassen ist ein Mammutprojekt. So viele Gemeinschaften, so viele Regeln. Der Master und sein Mönch-Spieler sind an dieser Stelle angehalten, die klösterlichen Regeln, die Ordensstatuten, selbst auferlegten Ein-

schränkungen etc. selbst auszuformulieren. Das muss nicht unbedingt tiefgreifende, spielrelevante Regeln für den Charakter nach sich ziehen. Oft genügen einfache Glaubensgrundsätze, beispielsweise kann eine Glaubensgemeinschaft dem Verzehr von Fleisch und dem Genuss von Alkohol aus gegorenen Produkten entsagen, sich nur Fisch genehmigen oder nur dann Fleisch essen und Bier trinken, wenn der Mahlzeit auch intensive körperliche Arbeit vorangegangen ist.

Für bestimmte Cherubime können außerdem weitere Grundsätze aufgenommen werden, so sollen Mönche des Thyron-Glaubens stets Recht sprechen, wenn sie darum gebeten werden, Mönche des Hazel dürfen Verletzten nicht die Hilfe verweigern, Mönche des Uhlum müssen jede Gelegenheit zur ordnungsgemäßen Beisetzung wahrnehmen, dürfen aber auch beispielsweise den natürlichen Tod eines Lebewesens nicht aufhalten.

Genauere Glaubensgrundsätze können vom Master alleine oder in Zusammenarbeit mit dem Spieler ausgearbeitet werden, möglicherweise folgen Details auch in einer späteren Publikation.

Die Möglichkeiten sind hierbei jedoch grundsätzlich vielfältig und ebenso die irdische Literatur, die sich damit beschäftigt.

Auf die unterschiedlichen Mönche je Glaubensrichtung soll erst später eingegangen werden, im Folgenden werden erst einmal die grundlegenden Gemeinsamkeiten skizziert:

Gelehrte: Mönche, ob aus klösterlichen Gemeinschaften oder nicht, sind intelligente und gelehrte Leute. Oft sind es diese erlernten Fertigkeiten, die Bewunderung beim einfachen Volk hervorrufen. Mönche sind häufig der erste Ansprechpartner, wenn es um Probleme geistiger Natur geht, z.B. wenn etwas verlesen, vermessen oder errechnet werden muss. Sie beherrschen oft mehrere Sprachen, können lesen und schreiben und außerdem rechnen, was sie für einfache Bauern eher zu höhergestellten Wesenheiten erhebt als einen Magier, da sich die Mönche den Problemen des einfachen Volkes auch nicht verschließen.

In seinem Kloster nimmt ein Mönch oft mehrere Aufgabenbereiche wahr, was dadurch symbolisiert wird, dass er über mindestens zwei Berufe verfügen muss. Ein mönchischer Kellermeister könnte beispielsweise gleichzeitig Schlachter

und Bäcker sein, während ein klösterlicher Schreiber gleichzeitig sowohl Rechts- als auch Schriftgelehrter sein kann. Auf entsprechende Berufswahl ist natürlich zu achten, so ist der Falschspieler, Duellant oder Gefangenenwärter zumeist größtmöglicher Humbug.

Bei der Ermittlung der Boni auf die Fertigkeiten durch Berufe wird der Mönch so behandelt, als wäre er eine Schicht höher angesiedelt. So erhält beispielsweise ein Mönch der oberen Mittelschicht anstatt eines Schichtzuschlages von +2 den Schichtzuschlag von +3 des Landadels.

Ein Mönch darf folgende Fertigkeitstests wiederholen: Lesen und Schreiben – Technisches Verständnis – Völker- und Landeskunde – Menschenkenntnis.

Diener oder Vermittler: Der Mönch darf sich entscheiden, ob er sich als Diener oder als Vermittler sieht. Demnach bekommt er die Bekehren-Fähigkeit (Startwert 5, steigert sich jede gerade WEP-Stufe um 1), bekommt dafür aber nur den halben Bonus auf die Fertigkeitstests, die ihm sein Kult gewähren würde (was einfach ist, da der Bonus bei allen

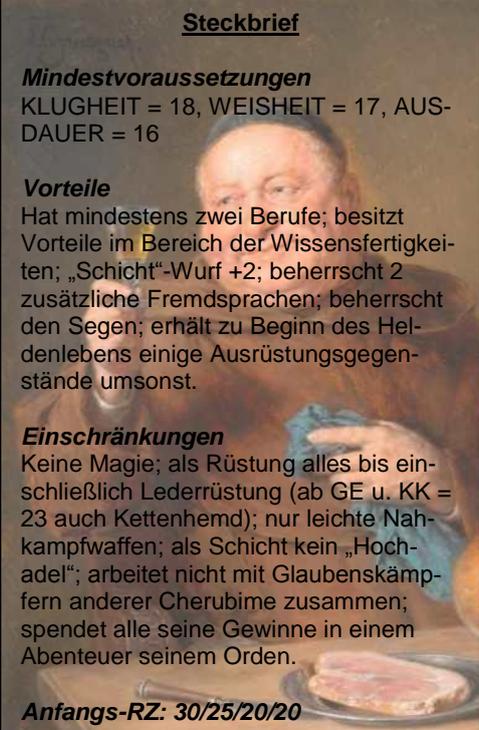
Steckbrief

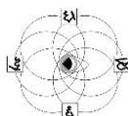
Mindestvoraussetzungen
 KLUGHEIT = 18, WEISHEIT = 17, AUSAUWERKUNG = 16

Vorteile
 Hat mindestens zwei Berufe; besitzt Vorteile im Bereich der Wissensfertigkeiten; „Schicht“-Wurf +2; beherrscht 2 zusätzliche Fremdsprachen; beherrscht den Segen; erhält zu Beginn des Heldenlebens einige Ausrüstungsgegenstände umsonst.

Einschränkungen
 Keine Magie; als Rüstung alles bis einschließlich Lederrüstung (ab GE u. KK = 23 auch Kettenhemd); nur leichte Nahkampfaffen; als Schicht kein „Hochadel“; arbeitet nicht mit Glaubenskämpfern anderer Cherubime zusammen; spendet alle seine Gewinne in einem Abenteuer seinem Orden.

Anfangs-RZ: 30/25/20/20





Kulten 2 beträgt, mit wenigen Ausnahmen, s.u.); zudem erhält er nur den einfachen Schichtzuschlag und nicht den erhöhten bei der Ermittlung der Fertigungsboni durch seine Berufe; er ist durch seine Überzeugung im Glauben einfach nie genug bei der Sache, um sich für die weltlichen Belange des Klosters zu 100% zu interessieren.

Entscheidet sich der Mönch dagegen, so kann er die Bekehren-Fähigkeit nicht in Anspruch nehmen, erhält aber dafür die vollen Boni auf die Fertigungsproben sowie auf die Fertigungsboni durch die Berufe (also den erhöhten Schichtzuschlag).

Ein Mönch erhält zu Beginn seiner Karriere Kutte und Mantel/Umhang oder Staubmantel umsonst. Er erhält zudem ein paar Sandalen, eine Umhängetasche und eine Schreibzeug-Ausführung.

Kulte: Der vordringlichste Unterschied, der innerhalb einer bestimmten Religion greift, ist die Trennung zwischen Kult und Orden. Der Kult an sich dreht sich um die Religion, die um den betreffenden Cherubim existiert. Der Kult ist den Orden übergeordnet, in den allermeisten Fällen ist die Doktrin des Kultes für alle nachgeordneten Orden gleich. Nur selten weicht eine Ordensdoktrin davon ab.

Auf Orden wird deshalb hier nicht gesondert eingegangen; diese sind zu zahlreich und zu individuell, um wirksam abgedeckt zu werden. Unser Augenmerk richtet sich nun auf die allgemeinen Gemeinsamkeiten der Orden durch ihren jeweiligen Kult.



Der Ashrarn-Kult

Anhänger des Ashrarn-Kultes sind zumeist recht ansehnliche Menschen (oder Halbmenschen), die außerdem diplomatisch begabt und intelligent sind. Kaum jemand kann so gut mit seiner lebenden Umgebung interagieren und auch intrigieren wie ein Ashrarnit. Die Kultisten sind gewiefte Strategen und clevere Taktiker, wenn es darum geht, auf ihren eigenen Vorteil hin zu arbeiten oder Verschwörungen sowohl zu initiieren als auch zu durchschauen. Sie erwarten stets das Schlimmste und Hinterhältigste von allen anderen und sind nur allzu gerne bereit, Leute, die ihnen vermeintlich im Weg stehen, mit den gleichen Waffen zu schlagen. Wenn irgendwo ein Streit ausbricht, bei dem zwei oder mehr starke Rivalen sich gegenseitig beinahe - oder endgültig - den

Schädel einschlagen und in der Nähe ein selbstgefällig lächelnder Mensch herumsteht, weiß der aufmerksame Beobachter, was vorgefallen ist. Leider ist es dann zumeist für alle Beteiligten zu spät.

Die charismatischen Ashrarn-Kultisten erhalten einen Bonus von -2 auf folgende Proben: Tarnen – Menschenkenntnis – Überredungskunst – Verhandlungskunst – Verführungskunst.

Der Cäsar-Kult

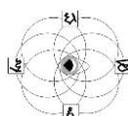
Cäsarianer sind sehr territorial veranlagt. Sie sind sich ihrer theologischen Vormachtstellung - bedingt durch die größte Theokratie der flachen Welt - durchaus bewusst und tragen dies nur zu gerne nach außen, weshalb man dem Cäsar-Anhänger nachsagt, arrogant und wichtigtuertisch zu sein. Dies mag oft begründet sein, ist aber in Anbetracht ihrer Leistungen auf anderen Gebieten recht unfair. Mönche des Cäsar sind nicht nur überzeugte Gläubige, sie gehen auch ständig gegen widernatürliche Kreaturen wie Untote, Teufel und Dämonen vor, nicht nur aus Glaubensgründen, sondern auch, um das Volk vor ihnen zu schützen. Wenn es irgendwo Probleme mit den genannten Wesen gibt, ein Cäsar-Mönch ist meistens zuerst an der Front und wirft sich ohne Rücksicht auf sein eigenes Leben in den Kampf gegen seine Gegner. Trotzdem, viel sympathischer macht es die Cäsarianer nicht gerade...

Cäsar-Kultisten bevorzugen stumpfe Waffen im Kampf, besonders Hämmer. Sie erhalten einen Bonus von -2 auf folgende Proben: Kampf mit Schild – Kampf mit zwei Waffen – Instandsetzung von Waffen. Außerdem erhalten sie +20 Bonus-KAP.

Der Chuz-Kult

Die Chuzisten in Worte zu fassen könnte sich als ebenso schwieriges Unterfangen herausstellen wie der Versuch, sie vorher zu ergründen. Getreu dem Motto „Warum denn so ernst?“ gibt es nur wenige Regeln, an die sich der Chuz-Kult bindet, die meisten haben ohnehin damit zu tun, sich und anderen nicht den Spaß versauen zu lassen.

Chuzisten sind wohl die lebensfreudigsten unter den Mönchen überhaupt. Ständige Klagen über die Schlechtigkeit der Welt hört man von ihnen nicht, sie sind im Gegenteil zumeist darum bemüht, ihre Umgebung aus ihrer starren Lethargie des Lebens zu befreien und Freude zu spenden. Anders als es böse Zungen behaupten liegen die Fähigkeiten eines Chuz-Anhangers dabei nicht alleine im erotischen Bereich! Obwohl oder gerade weil sie intelligent, arbeitsam und was Verwaltung von Grund und Boden angeht durchaus begabt sind, lassen sich besonders die Chuz-Kultisten die Freuden des Lebens nicht nehmen. Sie sind wahre Spaßvögel, meistens gut gelaunte Frohnaturen und erscheinen - wen wundert's - auch



allzu oft etwas verrückt. Diese Ansicht liegt aber eher darin begründet, dass sie sich eben nicht gesellschaftskonform verhalten und in unflexible Regeln pressen lassen. Einen Chuzisten zur Ordnung rufen zu wollen bedeutet meistens, ihm Wasser auf die Mühle zu tragen, denn solche Ablehnung betrachten sie als anspornend genug, um den verknöcherten Ordnungshüter ein wenig aus der Reserve zu locken.

Die stets zu Scherzen aufgelegten Chuz-Kultisten erhalten einen Bonus von -2 auf folgende Proben: Klettern und Balancieren – Tarnen – Erzählkunst und Sprachgewandtheit – Verführungskünste – Glücksspiel.

Der Hazel-Kult

Die besonnenen Hazelen sind wohl der am Meisten gemäßigte Kult der Cherubime. Ihre Hochschätzung des Lebens an sich, was bekanntermaßen kaum ein Lebewesen ausschließt, ist unübertroffen und stellt eine recht unkomplizierte Doktrin dar. Ihr Einsatz für Kranke und Verwundete lässt die Hazel-Kultisten allerdings oft mit den Uhlumen aneinandergeraten, die sich dafür einsetzen, den natürlichen Lauf der Dinge nicht aufzuhalten.

Einem Priester und echten Heiler sind Hazel-Kultisten zwar stets unterlegen, aber dennoch finden sich bei ihnen die meisten Medici, Schamanen, Kräuterkundler und sonstige Heilkundige. Mit ihrer stoischen Ruhe, die sie auch während Heilanwendungen mitten im Kampf aufrechterhalten können, stellen Hazelen einen Bezugspunkt für die meisten Menschen dar, was ihnen Anerkennung und Beliebtheit einbringt.

Hazel-Kultisten erhalten einen Bonus von -2 auf folgende Fertigkeiten: Pflanzenkenntnisse – Wunden behandeln – Krankheiten behandeln. Außerdem erhalten sie bei Heilung 10% mehr VIP und KAP zurück.

Der Halphas-Kult

Die Halphasier sind die Gelehrigsten unter den Kultisten. Sie lieben es geradezu, zu lesen und zu lernen, sie erweitern ihr Wissen gerne um des Wissens willen. Ohne dabei überheblich zu erscheinen helfen sie gerne bei intellektuellen Problemen aus oder liefern interessante Denkansätze. Ihre relativ offene Weltanschauung macht sie zu dem wohl attraktivsten Kult, und auch viele Zauberkundige fühlen sich der Doktrin sehr zugehörig, was mitunter daran liegen könnte, dass Halphas der Schutzpatron der meisten Magiebegabten ist.

Wo auch immer ein Halphasier aufkreuzt, besticht er durch ehrliches Interesse an den Vorgängen um ihn herum. Ein Kultist des Halphas ist für jede Gemeinschaft ein echter Zuegenwin, da er oft von Geschichten und Vorgän-

Priester und Hühner sind nie satt.
– Sprichwort

allen Winkeln der Welt zu berichten weiß und sprachlich mindestens ebenso eloquent ist. Am Beliebtesten beim einfachen Volk ist jedoch ihr technischer Sachverstand, da sie Neuerungen aus aller Welt oft auch in den entferntesten Winkel herantragen können.

Halphas-Kultisten erhalten einen Bonus von -2 auf folgende Proben: Lesen und Schreiben – Völker- und Landeskunde – Technisches Verständnis – Erzählkunst und Sprachgewandtheit. Außerdem dürfen sie sich zwei zusätzliche Fremdsprachen aussuchen.

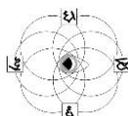
Der Thongmor-Kult

Es ist beinahe ebenso so schwierig, einen Thongmoriten in Worte zu fassen wie einen Chuzisten zu beschreiben. Aber nur beinahe. Weitau weniger ausgeflippt, sondern beängstigend zielstrebig, tritt der durchschnittliche Thongmor-Kultist auf den Plan. Obwohl ihr Gott der Schutzpatron der Verfolgten und Entrechteten ist, erscheinen Thongmoriten beinahe so rassistisch wie Cäsarianer. Sicher, die Ausgestoßenen finden immer noch Zuflucht bei Thongmor und seiner stets wachsenden Schar von Gläubigen, aber diese lassen die Verfemten auch gerne wissen, um wessen Gunst sie buhlen müssen.

Thongmoriten kann man bequem und ohne zu untertreiben als gelungene Mischung einiger andere Kultisten bezeichnen, was man jedoch in der Gegenwart eines Thongmor-Kultisten tunlichst unterlassen sollte. Jene können nämlich nicht nur so intrigant und hinterhältig wie ein Ashramit und ruhig und besonnen wie ein Uhlumer, sondern auch so kampfgewandt wie ein Cäsarianer sein. Man soll das nicht überbewerten, auch bei den Thongmoriten gibt es sowohl kluge Köpfe als auch Deppen der Nation, ihre Prioritäten liegen allerdings auf anderen Gebieten, und was ihre theologische Expansion angeht sind sie zumeist recht aggressiv.

Es ist nicht weiter verwunderlich, dass die Thongmoriten sich ständig mit den Halphasiern in die Haare kriegen, denn wo diese denken, dass Wissen mit Macht gleichzusetzen ist und sie sich für den Fortschritt aber auch die Bewahrung ordentlich ins Zeug legen, ist der durchschnittliche Thongmorit der Ansicht, dass das dumm gehaltene einfache Volk weitaus einfacher von seiner bemitleidenswerten Situation - und damit vom richtigen Glauben - zu überzeugen ist als ein gelehriger Stubenhocker.

Thongmor-Kultisten erhalten einen Bonus von -2 auf Proben mit folgenden Fertigkeiten: Kampf mit zwei Waffen – Geräuschloses Handeln – Menschenkenntnis – Überredungskunst. Außerdem dürfen sie sich eine zusätzliche Fremdsprache aussuchen.



Der Thyron-Kult

Wettergegerbt und mindestens ebenso aufbrausend, so kennt man die Anhänger Thyrons. Sie als Naturgewalten zu bezeichnen ist oft gar nicht so weit von der Wahrheit entfernt wie man denkt. Mit der Wahrheit nehmen es die Thyroniten ohnehin sehr ernst. Sie sind nicht nur peinlich genau darauf bedacht, selbst stets die Wahrheit zu sprechen - wenn auch manchmal recht clever von einem bestimmten Blickwinkel aus gesehen, diese Schlitzohren - sondern auch darauf, dass der Gegenüber ebenso verfährt. Scheinheiligkeit geht ihnen total ab, da können sie wirklich böse werden. Wenn man sich über eines sicher sein kann, ein Thyronit weiß instinktiv, wer lügt und wer nicht. Möglicherweise ist doch etwas an dem Gerücht dran, dass sich die berühmte-berüchtigten Wanderfolterer aus den Reihen der Kultisten Thyrons rekrutieren.

Wandern ist ihnen sowieso eine Lieblingsbeschäftigung. Sie betrachten es als Prüfung und gleichzeitig als Ehre, sich den Elementen des Herrn auszusetzen. Nichtsdestotrotz können sie schreckliche Gegner sein, wenn es darauf ankommt. Gerade wegen ihres aufbrausenden Temperaments, das sie in jungen Jahren nicht oft unter Kontrolle haben, sind Thyroniten beim einfachen Volk ein wenig gefürchtet. Man achtet sie jedoch sehr wegen ihrer gnadenlosen Aufrichtigkeit - im wahrsten Sinne des Wortes. Ihre häufigen Tätigkeiten als Streitschlichter und reisende Richter, die mit wenig besser umzugehen wissen als mit der Waage der Gerechtigkeit, macht ihr stürmisches Gebaren jedoch zumeist mehr als wett.

Thyron-Kultisten erhalten einen Bonus von -2 auf folgende Proben: Kampf mit zwei Waffen - Ringkampf - Marschieren - Naturbeobachtung. Auf Proben bei der Fertigkeit Menschenkenntnis erhalten sie sogar einen Bonus von -4.

Der Uhlum-Kult

Ein Uhlum-Kultist erscheint dem einfachen Volk immer wie das ruhende Auge des Sturmes. Sie sind mit stoischer Gelassenheit ausgestattet und erlauben der Welt sozusagen, in ihren Bahnen zu verlaufen. Grob gesagt zeigt das schon den tiefstinnigsten Punkt der Uhlumen auf, denn sie glauben daran, dass alles ohnehin so kommt, wie es kommen muss, mit anderen Worten: wie es vorherbestimmt ist. Ein Grund mehr, Krankheiten und Verfall gelassen zu ertragen, denn hier ist nicht nur der Weg

das Ziel, sondern der Weg zum Ziel, und was das ist, braucht man bei Uhlum nicht gesondert zu erwähnen.

Das bringt die praktisch veranlagten Diener des Totengottes nicht selten in Konflikt mit Heilkundigen, allen voran dem Hazel-Kult. Wer kann schon ruhig und erfolgreich an Verwundeten Dienst tun, wenn man sich dabei die ganze Zeit über die Schulter das beharrliche Genörgel anhören muss, dass man durch ständige Änderungen des Schicksals langsam aber sicher den Willen des Totengottes auf eine harte Probe stellt.

Uhlume sind wenig philosophisch veranlagt und auch sonst eher von ruhigem Gemüt - andere würden sagen redefault. Die Behauptung, ohne eigene Stille die innere Stimme nicht hören zu können, kursiert in diesem Zusammenhang auch sehr oft. Sie begnügen sich mit wenig, was ihnen den Ruf als härteste Asketen

unter den Kultisten eingebracht hat. Warum auch nicht, man benötigt ja nicht mehr, denn alles, was dem Menschen und Halbmenschen wahre Erfüllung bringt, gibt es ohnehin nicht in diesem Leben zu finden, sondern im nächsten. Wenn es also darum geht, unangenehme Angelegenheiten zu erledigen, dann sind die Uhlumen die erste Instanz. Ob Bestattung oder die Vorbereitung der Verbliebenen zu derselben, ein Uhlumer führt diese Aufgaben mit Hingabe und Akribie aus, denn der weit verbreitete Glaube besagt, dass nur ein ordnungsgemäß - sprich: den Lehren Uhlums gemäß - bestatteter Verstorbener Einlass in das Reich der Toten findet.

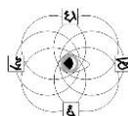
Dies ist wohl mit ein Grund dafür, warum den Uhlumen gegenüber nicht nur mit Respekt, sondern auch oft mit übertriebener Freundlichkeit aufgewartet wird, was den Kultisten zwar kalt lässt, dem einfachen Volk aber die trügerische Sicherheit gewährt, einen Fürsprecher vor den Toren Gevatter Tods auf der Seite zu haben.

Uhlum-Kultisten erhalten einen Bonus von -2 auf folgende Proben: Marschieren - Lauschen - Übersinnliche Wahrnehmung. Außerdem erhalten sie einen Bonus von -1 auf die TAK-Probe vor dem Kampf.

Uhlum-Kultisten erhalten einen Bonus von -2 auf folgende Proben: Marschieren - Lauschen - Übersinnliche Wahrnehmung. Außerdem erhalten sie einen Bonus von -1 auf die TAK-Probe vor dem Kampf.

Fertigkeitswerte:

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



Der Segen des Mönchs

Der Mönch erhält die besondere Fertigkeit **„Segen erbitten“** und beginnt sein Abenteuerleben mit einem Wert von 6. Der Wert darf jede WEP-Stufe um 1 gesteigert werden. Die Obergrenze für den Fertigkeitswert beträgt 30.

Diese Fertigkeit wird relevant, sobald der Mönch seinen Cherubim im Beistand bittet. Anders als beispielsweise beim Zauber *Der göttliche Kontakt der Michelle* ist dieser Segen jedoch von einigen Faktoren abhängig, beispielsweise der Glaubensfestigkeit des Mönches und der aktuellen Stimmung des Cherubims. Letztere wird schlussendlich durch den Würfel bestimmt, erstere durch die sogenannten Segenspunkte.

Zu Beginn seiner Karriere verfügt der Mönch über **3 Segenspunkte**. Diese können sich im Verlauf seines Lebens durch gottgefällige Taten und Verhaltensweisen steigern (und das wird natürlich vom Master bewertet und entsprechend belohnt), es gibt keine Obergrenze. Für gelungene Bekehrungen (falls er die Fertigkeit beherrscht) erhält der Mönch ebenfalls einen Segenspunkt sowie für jede gelungene Fertigkeitprobe in seinem Kult (das sind die Fertigkeiten, auf denen die Kultzugehörigkeit des Mönchs einen Bonus gewährt). Ein Hazel-Mönch, der unter Einsatz all seiner Fähigkeiten den Ausbruch einer Seuche in einem Dorf verhindert und die Befallenen geheilt hat, darf mit Sicherheit eher mit einem oder ein paar Segenspunkten für sein Konto rechnen als ein Mönch, der nur jeden Morgen eine Stunde früher aufsteht um zu beten.

Diese Segenspunkte setzt der Mönch ein, wenn er seinen Cherubim um Beistand bittet. Dies verläuft folgendermaßen:

1. Der Mönch legt eine KF-Probe ab, um sich auf ein Segens-Gebet zu konzentrieren
2. Gelingt diese, darf sich der Mönch entscheiden, wie viele Segenspunkte er einsetzen möchte, um den Segen zu erbitten. Er muss immer mindestens einen Segenspunkt einsetzen.
3. Der Mönch legt eine Probe auf die Fertigkeit „Segen erbitten“ ab. Für jeden eingesetzten Segenspunkt ab 2 erhält er dafür einen Bonus von 1 auf die Probe. Misslingt die Probe, so sind die eingesetzten Segenspunkte in jedem Fall vertan; eine gewürfelte 30 bei der Segen-Probe ist immer ein Misserfolg. Der ganze Vorgang (KF-Probe mit anschließender „Segen erbitten“-Probe) nimmt 2 ZE in Anspruch, während dieser der Mönch nichts Anderes tun darf.
Beispiel: Der Mönch hat einen Fertigkeitswert von 10 und möchte 4 Segenspunkte einsetzen. Er erhält einen Bonus von 3 auf die Probe.
4. Der Mönch darf nun auf der Segenstabelle würfeln, um

das Ergebnis zu bestimmen. Jeder zusätzlich eingesetzte Segenspunkt modifiziert das Ergebnis um +1%.

Beispiel: Der Mönch setzt insgesamt 5 Segenspunkte ein, also 4 zusätzlich. Er ermittelt als Ergebnis 52% + 4% = 56%.

Pro Tag kann der Mönch einen Segen erbitten, ob erfolgreich oder nicht (Ausnahme: s.u.). Möchte er einen weiteren Segen erbitten, so wird sein Fertigkeitswert auf ein Viertel gesenkt. Ein weiterer Segen am gleichen Tag senkt den Wert erneut auf ein Viertel. Hierbei darf aufgerundet werden.

Beispiel: Der Mönch hat einen „Segen erbitten“-Wert von 12. Bei seinem zweiten Segen an diesem Tag beträgt der Wert nur noch 3. Möchte er einen weiteren Segen erbitten reduziert sich der Fertigkeitswert auf 1. Natürlich können diese reduzierten Proben durch eingesetzte Segenspunkte ab 2 aufwärts um jeweils 1 erleichtert werden.

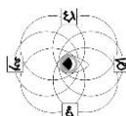
Misslingt bereits die KF-Probe, so zählt dies nicht zu den „verbrauchten“ Segen pro Tag. Der Mönch darf dann ab der zweiten ZE, in der er normalerweise die „Segen-erbitten“-Probe ablegen würde, wieder normal handeln.

Für jede gelungene Bitte um einen Segen erhält der Mönch 1W30 WEP, für jeden Aufbau-Segen 2W30.

Der Segen unterliegt folgenden Regeln:

- Die **WD** des jeweils ermittelten Segens beträgt grundsätzlich W6 ZE, die um die Anzahl der eingesetzten Segenspunkte erhöht werden.
Beispiel: Der Mönch setzt 3 Segenspunkte ein, also 2 zusätzlich. Er ermittelt mit W6 eine Dauer von 4 ZE + 1 ZE für den immer einzusetzenden Segenspunkt + 2 ZE für die zusätzlich eingesetzten Punkte, also insgesamt 4+3 = 7 ZE.
Der Segen wirkt somit immer mindestens W6+1 ZE.
- Die **RW** beträgt (Segen-Wert + (eingesetzte Segenspunkte / 2)). Ergebnisse werden abgerundet. Nachträglich in die RW eintretende Wesen werden vom Segen nicht betroffen, Wesen, die während der WD die RW verlassen, verlieren den Segen nicht vor Ablauf der WD.
- Der Segen zählt als positiver (bzw. für den Gegner negativer) Effekt, z.B. für Zauber wie *Lysandors Nullzauber*. Kreaturen, die immun gegen Magie sind (z.B. durch *Schutzkugel vor Zauberei*), werden auch vom Segen nicht betroffen. Vor Ablauf der WD sind die Effekte neben dem *Nullzauber* ansonsten nur mit *Zerstören der Magie* zu beenden. Der Zak muss hierfür 2 NMKP pro eingesetztem Segenspunkt zahlen sowie die zwanzigfachen ZAP.
Beispiel: Ein Mönch wirkt einen Segen für 7 Segenspunkte. Der Magier muss 14 NMKP und 140 ZAP zahlen, um den Segen von allen Beteiligten zu brechen.

Gundmar Grimm ist einer der führenden Gelehrten der Uhlumiten über Wiedergänger und Seelen. Er studiert sie seit Jahrzehnten, seit er ein Junge war und sein toter Vater ihn regelmäßig besuchte. Nachdem es ihm gelungen war, seinen Vater zur Ruhe zu betten, hat er es sich zur Aufgabe gemacht, dies jeder unruhigen Seele angedeihen zu lassen. So zieht er über die flache Welt und sucht nach Spukgeschichten oder Nachrichten über ungewöhnliche Ereignisse. Wenn etwas sein Interesse geweckt hat, macht er sich auf den Weg, um nachzuforschen. Seine Hingabe an Uhlum hat ihn mit der erforderlichen Macht versehen, ruhelose Seelen in die Unterwelt zu jagen, doch nutzt er diese Macht ausschließlich in Extremfällen. Üblicherweise versucht er, einen verständnisvollen Weg zu finden, die Qual einer Seele zu beenden und ihr zu erlauben, endlich Ruhe zu finden. Wenn das nur öfter möglich wäre...

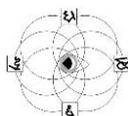
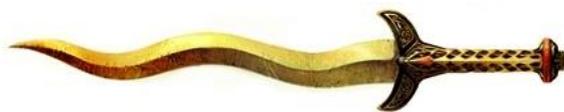


Erläuterungen zur Segenstabelle

Der Mönch bewirkt mit seiner „Segen-erbitten“-Fertigkeit grundsätzlich einen normalen Segen. Erst ab Fertigkeitswert **20** entfaltet dieser Segen eine höhere Macht, er kann von nun an die Aufbauvariante des Segens bewirken. Solch mächtige Mönche dürfen sich als Abt bezeichnen und stehen oft bereits einem Kloster vor, ohne festes Einzugsgebiet können sie Vikar oder Kaplan genannt werden.

Steigert der Mönch durch eingesetzte Segenspunkte seinen Fertigkeitswert auf 20, erzielt er dennoch nur Ergebnisse auf der normalen Tabelle! Erst wenn der Wert tatsächlich 20 beträgt, muss die Bautabelle herangezogen werden. Der Mönch kann danach nicht zwischen den beiden Tabellen wählen.

W%	Segen (normal)	Segen (Aufbau)
1-19	Macht: Erhöht Schaden um eine Würfelgröße, z.B. 1W8+6 statt 1W6+6.	Erhöht Schaden um eine Würfelgröße; es darf zweimal geworfen und das bessere Ergebnis gewählt werden.
20-23	Rache: Gegner, die Verbündeten Schaden zufügen, erleiden die Hälfte davon selbst. Hier-von wird lediglich der VIP/KAP-Verlust erfasst, keine Knochenbrüche, fortlaufenden Verluste etc.	Gegner, die Verbündeten Schaden zufügen, erleiden den vollen Schaden selbst auch. Hiervon wird lediglich der VIP/KAP-Verlust erfasst, keine Knochenbrüche, fortlaufen- den Verluste etc.
24-29	Ablenkung: Der gegnerische Schaden an Ver- bündeten wird auf der TT um 1 Trefferergebnis gesenkt.	Der gegnerische Schaden an Verbündeten wird auf der TT um 1 Trefferergebnis gesenkt. Es sind keine sofort tödlichen Treffer möglich.
30-35	Zielgenauigkeit: Der AW der Verbündeten erhält einen Bonus von 1. Dies darf mit eventuel- len Mali verrechnet werden.	Der AW der Verbündeten erhält einen Bonus von 1. Der VW von Gegnern erhält einen Malus von 1.
36-41	Meisterung: Meisterangriffe gelingen Verbünde- ten schon auf 1-2; für Linkshänder 1-3.	Meisterangriffe gelingen Verbündeten schon auf 1-2; für Linkshänder 1-3. Gegner können Meisterangriffen nur mit 4+BE-Bonus ausweichen anstatt mit 5+BE-Bonus.
42-47	Furchtlosigkeit: Die Auswirkungen eventuell misslungener TAK-Proben vor dem Kampf dürfen ignoriert werden.	Die Auswirkungen eventuell misslungener TAK-Proben vor dem Kampf dürfen ignoriert werden. Die Auswirkungen des AUSS-TAK-Vergleichs werden verdoppelt.
48-53	Stärke: Der von Verbündeten erzielte Treffer erhöht sich auf der TT um 1 Trefferergebnis.	Der von Verbündeten erzielte Treffer erhöht sich auf der TT um 1 Trefferergebnis. Zusätzlich darf die TT für die nächst- bessere Waffengattung verwendet werden. STG-Kämpfer erhalten stattdessen einen Bonus von 3 auf der TT. Fern- kämpfer ziehen 5% vom Trefferergebnis ab.
54-59	Zweikampf: Der Solo-AW Verbündeter erhöht sich um 1.	Der Solo-AW Verbündeter erhöht sich um 1. Der Block-VW von Gegnern sinkt um 1.
60-65	Schutz: Der VW der Verbündeten erhält einen Bonus von 1. Dies darf mit eventuellen Mali verrechnet werden.	Der VW der Verbündeten erhält einen Bonus von 1. Dies darf mit eventuellen Mali verrechnet werden. Der AW von Gegnern erhält einen Malus von 1.
66-71	Panzer: Erhöht den SF Verbündeter um 1. Die Rüstung kann gem. den Regeln für <i>Rüstungs- härter</i> in einen höheren R-TYP aufsteigen.	Erhöht den SF Verbündeter um 1. Senkt den SF von Geg- nern um 1. Die Rüstung kann gem. den Regeln für <i>Rüs- tungshärter</i> in einen höheren R-TYP auf- oder absteigen.
72-77	Zähigkeit: Fortlaufende Verluste ≤ 8 VIP/ZE schließen sich bereits nach 4 ZE.	Fortlaufende Verluste ≤ 8 VIP/ZE schließen sich bereits nach 4 ZE. Fortlaufende Verluste > 8 VIP/ZE reduzieren sich nach 4 ZE um 5 VIP/ZE.
78-83	Widerstand: Die RZ von Verbündeten entspre- chen alle dem jeweils höchsten RZ-Wert des jeweiligen Verbündeten.	Die RZ von Verbündeten entsprechen alle dem jeweils höchsten RZ-Wert des jeweiligen Verbündeten. Die RZ von Gegnern sinkt auf den jeweils niedrigsten RZ-Wert des Gegners.
84-89	Kampfeswille: Verbündete dürfen misslungene AW wiederholen.	Verbündete dürfen misslungene AW wiederholen. Gegner müssen gelungene VW wiederholen. Dies betrifft nicht den Block-VW.
91-96	Überlebenswille: Verbündete dürfen misslun- gene VW wiederholen. Dies betrifft nicht den Block-VW.	Verbündete dürfen misslungene VW wiederholen. Dies betrifft nicht den Block-VW. Gegner müssen gelungene (Solo-)AW wiederholen.
97-100	Göttliche Fügung: Für ein sich gerade stellen- des Problem wird dem Mönch mit seinen Ver- bündeten eine kleine Hilfe zuteil, die sich der Master ausdenkt. In einer Kampfsituation darf stattdessen das Ergebnis auf der Tabelle neu ermittelt werden.	Für ein sich gerade stellendes Problem wird dem Mönch mit seinen Verbündeten eine nennenswerte Hilfe zuteil, die sich der Master ausdenkt. In einer Kampfsituation dürfen auf der Tabelle stattdessen zwei neue Ergebnisse ermittelt werden, jedoch nicht aus dem Aufbau-Bereich.



Schlimmer als eine unabdingbar vom Glauben geprägt Welt ist eine Welt, die trotz festen Glaubens aus den Fugen zu geraten scheint. Das kann selbst den bußfertigen Betbruder dazu bringen, überall Anzeichen für Verhalten seiner Mitmenschen und Mit-Halbmenschen zu erkennen, das seinen Cherubim erzürnen und zu solchen Strafen veranlassen könnte. Mit der Suche nach Gründen für schlechte Ernten, Sturmfluten, Waldbrände und persönliches Unglück ist es nur ein kurzer Sprung zu Schuldzuweisungen an andere, dies es deswegen zu strafen gilt. Wehe, denn solche Fanatiker halten nunmehr ihre Prozession über die flache Welt.

Der Geißler

(Aufstiegsklasse des Pilgers)

Die Welt ist schlecht. Hunger, Schmerz und Naturkatastrophen schaffen Elend und Verzweiflung. Missernten, Hungersnöte, Heuschreckenschwärme und Überschwemmungen lassen viele zweifeln und bangen. All das sind keine neuen Phänomene, die außerordentliche religiöse Fanatiker hervorbringen würden, zumindest nicht mehr, als ohnehin schon.

Der Auslöser, der erstmals die Geißler auf den Plan rief, war ein flächendeckendes Geschenk des Encinas. Dem Herrn der Morgenröte, Uhlum, kann man nun wirklich nicht nachsagen, dass er im großen Wettstreit der Cherubime allzu viel Wert auf seinen zeitweisen Vorteil legt, da er sich seiner Vormachtstellung durchaus bewusst ist. Am Ende kommen ohnehin alle zu ihm, am Ende steht nur der Tod. Mit seinen Diabolisten und Nekromanten stehen ihm außerdem unvergleichliche Elitepilger zur Verfügung. Doch wie allzu oft herrscht auch auf dem Gebiet der Pilger Masse statt Klasse. Die religiösen Eiferer, die im Namen der übrigen Cherubime - mit Ausnahme von Chuz - die Welt bereisten, waren der kleinen elitären Schar der Diabolisten und erst recht der Nekromanten zahlenmäßig weit überlegen. Jedes Mal, wenn einer seiner mühsam und unter großen (sonstigen) Opfern ausgebildeten Diabolisten und somit Träger der Geheimnisse des ewigen Lebens gegen einen zahlenmäßig überlegenen Mobreligiöser Wirkköpfe den Kürzeren zog, wuchs der Stachel in Uhlums Seite. Also begab es sich, dass der Herr des Todes sich dazu entschloss, etwas dagegen zu unternehmen. Nun ist Uhlum nicht als großer Ränkeschmied bekannt, doch entsann er einen Plan, für den er einen seiner ergebensten, weil verzweifeltsten Diener nutzte. Uhlum entfesselte Encinas.

Er versprach dem müden Wanderer, seine Bürde zu erleichtern, wenn er ihm mit einem einzigen Versuch eine Seuche bescheren konnte, welche die Vormachtstellung der anderen Cherubime durch ihre Pilger brechen würde. Gelockt von der Versprechung machte sich Encinas mit seinen Traumhexen ans Werk.

Als daraufhin im Grenzgebiet von Gandram und Carrom vier Jahre lang eine der übelsten Seuchen grassierte, die jemals das Licht der Welt erblickt haben sollte, geschah es. Angesichts des Massensterbens verfielen viele Pilger, die das Elend erblickten, in eine verzweifelte Frömmigkeit. Lassen sich die Herren der Welt

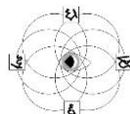
durch tiefste Zerknirschung und größte Bußfertigkeit doch noch umstimmen? Und wenn das so ist, hilft die Sühne der Pilger nur ihnen selbst, oder können sie womöglich ganze Städte durch ihr Tun vor der Seuche beschützen?

Dass Bußfertige sich züchtigen, ist nicht neu. Schon in früheren Zeiten haben Gläubige versucht, sich und andere durch schmerzhaftes Sühnen vor vermeintlich göttlichen Strafen, vor Krankheiten oder Katastrophen zu schützen, indem sie an ihrem eigenen Körper Abbitte für die Verfehlungen der Menschen leisteten. Angesichts der grassierenden Seuche mag den Pilgern im Gottesstaat Carrom die Erlösung von ihren Sünden vielleicht noch dringlicher als ohnehin schon erscheinen, kann sie doch nur die Absolution zu Lebzeiten davor bewahren, nach ihrem Tod auf ewig in der Totenhölle gefangen zu sein.

Die Pilger schlossen sich nach und nach zu Prozessionen zusammen, nicht als Sekte, nicht als feste Gruppe. Die Teilnehmer wechselten, immer neue kamen hinzu, verließen die Gruppe nach einer bestimmten Zeit aber auch wieder. Den Pilgern schlossen sich auch zahlreiche sonstige Bußfertige an, die von der Sache - der Sünde der Menschheit - überzeugt waren, aber auch in Bälde nach ihrer Buße wieder einem geregelten Leben nachgehen wollten. Anders die Pilger, die zu Geißlern wurden. Der Name stammte von den Geißeln, die sie bei sich trugen; spezielle Peitschen, in deren drei Stränge Nägel und Eisenzacken eingeknotet sind.

Diese Männer (und seltener auch Frauen) waren überzeugte Flagellanten, die nicht nur sich selbst reinigen wollten, sondern ihren Körper peinigten, um die Sünden der Menschheit auf sich zu nehmen und damit den Zorn ihrer Götter zu mildern. Im Takt ihrer Lieder, vorgelesen von einem Meister, ließen sie der Reihe nach ihre Geißel auf den eigenen Rücken niedergehen. Bald schon platzten alte Wunden auf, wurden neue gerissen, immer begleitet von Gebeten und Anrufungen. „Für Gott vergießen wir unser Blut!“ Über Stunden konnte das so gehen, wechselten sich Bußübung und todesgleiche Ruhe ab, sangen die Geißler bei ihrem blutigen Tun von Ehebruch, Wucher und der Entweihung der Festtagsruhe, weit verbreiteten Sünden.

Die „Brüder des Schmerzes“, wie sich die ersten Geißlerprozessionen bald nannten, hatten



strenge Regeln, denen sie auch jene unterwarfen, die sich ihnen zeitweise und eher für das eigene Seelenheil anschlossen. Für jeden Mond der vier Jahre, in denen die ursprüngliche Seuche um sich griff (also 32), mussten die Flagellanten einen Tag lang am Zug teilnehmen. Pro Wandertag mussten sie eine Barschaft von 10 TG aufbringen, damit sie ihre bescheidenen Schlafquartiere und Mahlzeiten bezahlen konnten; bevor sie aus der Heimat aufbrachen, waren alle Schulden zu begleichen und alle Sünden zu beichten. Wer verheiratet war, brauchte zudem das Einverständnis seiner Ehefrau, die ihn für diese Zeit von seinen familiären Pflichten befreite. Das Gebot, dass es einem Geißler untersagt war, unterwegs auch nur ein Wort an ein fremdes Weib zu richten, er also strikte Keuschheit zu halten hatte, mag mancher Gattin die Entscheidung erleichtert haben. Auch sonst war nicht viel erlaubt. Die Bußfahrer durften nicht betteln, nach Unterkunft oder Essen fragen (aber annehmen), sich ernsthaft verletzen oder gar zu Tode peitschen. Auf den nächtlichen Strohlagern war jede Bequemlichkeit verboten. Die Regeln waren für alle gleich, für die Bauern, die Handwerker oder gar für Grafen, Ritter und Edelleute, die sich der Bewegung anschlossen. Manchmal waren dies gar Priester und Mönche. Solange sie nicht versuchten, die Gruppe anzuführen, vorzusingen oder zu predigen, wurden sie von den Geißlern geduldet. Die Bewegung der Pilger war nicht gegen die institutionalisierten Kirchen gerichtet, aber sie war unabhängig. Sie verlangte nur Bußfertigkeit - nicht Folgsamkeit gegenüber dem Klerus.

Die blutigen Rituale der Geißler verkündeten daher nur eine Botschaft: Entweder du bereust deine Sünden und tust Buße. Oder du wirst auf ewig verdammt sein. Für viele Menschen war das eine Drohung, die schlimmer wirkte als der Tod.

Lange Zeit gelang es den Geißelzügen, trotz aller Prophezeiungen vom Ende der Welt eine auffällige Fröhlichkeit und Lebenslust bei den Menschen zu verbreiten, die Buße getan hatten und vor der Seuche davongekommen sind. Doch bald aber gerieten sie in Verruf. Das Gerücht ging um, die Geißler würden die Pestilenz durch ihre Wanderung selbst weiterverbreiten. Das war zwar nicht zu beweisen, doch der Verdacht blieb - ebenso wie die Vermutung, es würden sich Verbrecher und andere zwielichtige Gestalten in die Züge einreihen, um unbeheilig in die Städte zu gelangen und dort ihr Unwesen zu treiben.

Nach etlichen Jahren lösten sich die größeren Züge daher auch ebenso rasch wieder auf, wie sie kamen. Sehr zur Beruhigung des Klerus, der sich alleine Predigt, Beichte und Absolution vorbehalten wollten und denen das Verhalten der Geißler wie eine Anmaßung erschien, wenn auch eine fromme. Seither zogen Geißler wenn,

dann nur noch sehr sporadisch und in kleinen Gruppen umher, zumeist eher geduldet als ernstlich beachtet und befolgt. Die Kirchen unterstützten deren Mitglieder zwar, aber eher zur Kontrolle oder Schadensbegrenzung.

So gelang es dem Herrn der Morgenröte, die Einigkeit der Pilger seiner Nicht-Brüder zu schwächen, indem er sie in fromme Gläubige und argwöhnisch betrachtete Fanatiker trennte. Der ganz große Wurf gelang Uhlum hiermit offensichtlich nicht, denn die Zahl der Geißler und Pilger zusammen genommen wird stets größer sein als die Zahl seiner eigenen Elitepilger. Doch der Extremismus ist stets etwas Ungesundes und so wird der Keil zwischen den Gläubigen eines Cherubims weiterhin tief sitzen. Wie ungesund dieser Fanatismus wirklich ist, lässt sich daran erkennen, dass die Geißler haben sie sich erst einmal so tief in ihren religiösen Wahn hineingesteigert - kaum noch einen Ausweg finden und im Zweifel in einem Hospiz als sabbernde Masse vernarbteten Fleisches enden. So hat auch Chuz, der gemeinsam mit Uhlum nicht über zahlenmäßig starke Pilger verfügen kann, auch noch etwas von der Sache.

Und der brave Encinas? Gebrochen war die Macht der anderen Pilger ja nicht, und so sollte es mit der großen Belohnung erneut nichts werden. Aber da die Einigkeit der Pilgerbewegungen geschwächt war, hielt Uhlum in seiner Güte doch noch Wort und linderte die Bürde des müden Wanderers, indem er seinem hohen Klerus die Fähigkeit verlieh, die Geschenke der Pestilenz selbst zu verteilen. Immerhin.

Mehr über die Geißlerbewegung findet sich im historischen Werk „Pest - Geißler - Elfenmorde“ von Irane Stretenwarth, Nahe, 454 T.Z.¹

Die Fähigkeiten des Geißlers im Spiel:

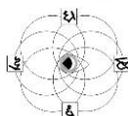
Die Beschreibung sollte bereits recht eindeutig sein. Der Geißler ist ein Fanatiker und genießt daher ebensolche Vorteile, wie er umgekehrt harte Nachteile hinnehmen muss.

Als Hauptkampfwaffe, HKW, nutzt er nur noch seinen **Kriegsflagel**. Die Waffe mit ihren Werten wurde in Ausgabe #5 der Six Magic Circles vorgestellt (beachte auch die zusätzlichen Kampfregeln des Kriegsflagels im dortigen Anhang). Ihm ist zwar erlaubt, andere Waffen zu führen, soweit sie auch dem Pilger erlaubt sind, dies jedoch nur unter der Einschränkung, dass er sie nicht als HKW verwenden darf. Will meinen: Verliert der Geißler beispielsweise durch einen Patzer seine Waffe, so darf er zu seiner Verteidigung natürlich eine andere ziehen. Ebenso, wenn die äußeren Umstände den Einsatz einer so platzintensiven Waffe wie dem Kriegsflagel nicht erlauben, z.B. in schmalen Gängen.

Im Nahkampf genießt der Geißler folgende Vorteile:

- Fallen aufgrund von Knochenbrüchen o.ä. ST-Proben an, so darf der Geißler den Malus halbieren (abrunden!).
- Erleidet der Geißler einen Kopftreffer, so wird dieser wie gegen eine Helmklasse höher behandelt (ohne Helm also z.B. gegen Helm 1 etc.).
- Nach Abzug des SF erleidet der Geißler nur noch halb so viele NSP-Verluste und fortlaufende Verluste. Einfache KAP-Verluste werden nicht halbiert.

¹ Textbausteine der Charakterbeschreibung sind dem Aufsatz „Brüder des Schmerzes“ von Irene Stratenwerth entnommen.



Beispiel: Der Geißler erleidet den Treffer 13 auf der TT SW gegen WK mit 1W6+3 BSP = 5 BSP. Durch die TT kommen +7 BSP hinzu = 12 BSP. Der SF von 4 wird abgezogen = 8 NSP. Dieser Schaden wird nunmehr halbiert, so dass der Geißler nur 4 VIP verliert. Der KKB des Angreifers beträgt 1, die fortlaufenden Verluste berechnen sich nominell also -8/-60. Auch diese Verluste werden halbiert. Der angegebene KAP-Schaden von 400 bleibt jedoch bestehen.

Der Geißler kann sich nach einer ZE des Aufputschens mittels einer gelungenen KF-Probe +3 in einen Kampfrausch hineinsteigern. Dann gelten folgende Abzüge bzw. Boni: Bonus auf BSP +4 und KKB +2, Malus auf AW +2, auf VW +5 und auf IW -15. Er muss im Nahkampf den nächsten Feind angreifen, darf außer Riposte und Rundumschlag keine besonderen Kampfregeln nutzen, darf weder fliehen noch sich zurückziehen. Der Geißler verbleibt in diesem rasenden Zustand, bis der Kampf vorbei ist. Der Rausch kostet 1W12 PG und kann maximal einmal am Tag angewandt werden.

Führt der Geißler den Kriegsflagel, gelten folgende Sonderregeln:

Heiners Moralkeule: Gelingt dem Geißler ein Meisterangriff (MA) und kann sich der Gegner diesem nicht entziehen, so kann er sich entscheiden: Will er den MA wie gehabt durchführen oder will er eine Chance auf ein besonderes Schadensereignis wahrnehmen. In diesem Fall ermittelt er ganz normal den Treffer mit W30 (nicht mit W30+5!) und wirft einen zweiten W30, um in der so getroffenen Körperpartie einen besonderen Geißler-Schaden auf folgender Tabelle zu verursachen:

W30	Ergebnis
1-5	Kein zusätzlicher Effekt
6-10	Der Geißler trifft einen Nerv. Die getroffene Körperpartie unterliegt für 1W4 ZE den Auswirkungen des Zaubers <i>Organlähmung</i> .
11-15	Die Wucht des Schlages lässt das Opfer taumelnd in einer ungünstigen Position zurück. Es erleidet einen Malus von +3 auf alle kampfrelevanten Proben für 1W4 ZE.
16-20	Das Opfer unterliegt den Auswirkungen eines Patzers im Kampf, die mit W8 ermittelt werden.
21-25	Die Wucht des Schlages entwapfnet das Opfer und lässt es stürzen, entsprechend Ergebnis 8 der Patzer-Tabelle.
26-29	Das Opfer unterliegt den Regeln für einen paralyisierenden Treffer.
30	Der Schlag trifft ungünstig eine Ader. Das Opfer wird kampfunfähig und stirbt in 10 Minuten.

Andere Ergebnisse können u.U. gelten, wenn das Opfer einen Helm trägt. Der Master entscheidet im Einzelfall.

Beispiel: Die Probe auf 5+BE-Bonus des Opfers gegen den MA misslingt. Der Geißler entscheidet sich dafür, einen Zusatzeffekt zu generieren. Er würfelt mit W30 eine 16 auf der Treffertabelle gegen KH und ermittelt damit eine tiefe Oberschenkelwunde. Der Schaden wird normal verursacht, danach würfelt der Geißler wieder W30 auf seiner Schadenstabelle und erzielt eine 22.

Brutaler Fanatiker. Der Geißler darf stets bei der Bestimmung der BSP zwei W8 würfeln und sich für das bessere Ergebnis entscheiden.

Ist der Geißler Ziel der Zaubermagischer Gesang des Lomé, Furcht von Mordin oder Lächeln der Sadara, so wird ein etwaiger Malus auf seine RZ-Probe halbiert.

In Tempeln und Klöstern seines Glaubens erhält der Geißler freie **Kost und Logis**, soweit sich dies in akzeptablem Rahmen bewegt. Kein Tempel wird einen Geißler

mehr als ein paar Tage aufnehmen geschweige denn dessen Kameraden durchfüttern. Der Geißler darf sich zudem mit grundlegender, einfacher Kleidung dort neu ausstatten, d.h. Unterwäsche, einfache Hosen und Hemden, einfache Schuhe und natürlich nur, soweit seine eigenen Sachen erkennbar zerschunden sind.

Nun zu den Nachteilen des fanatischen Flagellanten. „Spielt nicht mit **Andersgläubigen** in einer Gruppe“ heißt genau das. Mit Spielercharakteren, die den Engeln neutral gegenüberstehen, wird er keine Schwierigkeiten haben, aber ein Thyron-Geißler wird keinen hazelgläubigen Heiler dulden. Anders verhält es sich natürlich mit einem Elfenbeinkämpfer, von dem der Geißler nichts weiß. In den Augen des Geißlers sind solche ketzerischen Frevler mit verantwortlich für das Unbill der Welt und er wird versuchen, sie auszumerzen oder ihnen größtmöglichen Schaden zuzufügen. In einer religiös stark geprägten Welt sollte dies den Geißler durchaus zu einer spielerischen Herausforderung machen, zumal in den meisten Spielergruppen irgendein Charakter zumeist Sympathien hinsichtlich einer Glaubensrichtung geäußert hat. Der Master sollte hier seine Bande von Opportunisten korrekt einzuschätzen wissen.

Die Fertigkeit des **Bekehrens** wird beim Geißler dergestalt eingeschränkt, dass er vor der Bekehrung noch eine Probe auf den Mittelwert von AUSS und WEIS ablegen muss. Dies soll symbolisieren, dass es sich dann um einen der wenigen Momente geistiger Klarheit in einer geistigen Welt religiöser Borniertheit handelt. Im Zweifelsfall wird der Geißler ohnehin die Bekehrung durch den Flegel vorziehen.

In seinem Fanatismus bemerkt der Geißler zumeist kaum, wie er immer weiter in einen Wahn hinab driftet, eine Straße, von der es kaum eine Rückkehr geben kann. Jedes Mal, wenn der Geißler **PG** verliert, egal aus welcher Quelle, so zieht er sich die eineinhalbfachen Punkte dessen ab, was ihm der Master als Verlust aufgebürdet hat. Die Verluste werden aufgerundet.

Beispiel: Der Geißler verliert W10 PG und erwürfelt eine 7. $7 \div 2 = 3,5$, aufgerundet 4. Der Geißler verliert 11 PG.

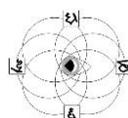
Steckbrief

Mindestvoraussetzungen
TAPFERKEIT = 25, KÖRPERKRAFT = 20, PG < 150, muss mindestens die 10. KEP-Stufe erreicht haben.

Vorteile
Erhält im Kampf Vorteile; Bonus-KAP +50; macht vor dem Kampf eine TAK-Probe -3; wird von seinen Glaubensinstitutionen geringfügig unterstützt; behält ansonsten die Vorteile des Pilgers.

Einschränkungen
Als Hauptkampfwaffe nur noch seinen Kriegsflagel; bekehren nur noch mit Einschränkung; verliert künftig eineinhalbfache PG; spielt nicht mit Andersgläubigen in einer Gruppe; behält ansonsten die Einschränkungen des Pilgers.

RZ: behält RZ des Pilgers



Geleitwort des Turmherrn



Na das war jetzt ganz schön viel. Gleich vier Charakterklassen aus größtenteils eigener Feder der Fanzine-Autoren bzw. genau genommen zwei Aufstiegsklassen, eine Charakterklasse und eine editierte Originalklasse sind, wie man bei einem Blick auf die Seitenzahl sieht, ziemlich viel Arbeit. Bereits im Editorial habe ich angedeutet, wie viel Zeit

alleine in der Ausarbeitung dieser vier Klassen steckt. Nun will ich die Gelegenheit nutzen, hierauf etwas näher einzugehen.

Zunächst bleibt in aller Deutlichkeit folgendes festzuhalten: Auch, wenn ich in dieser Ausgabe alle Kommentare abgebe, so ist das vorliegende Werk doch alles, aber kein Solostück. Alle im Impressum genannten Autoren haben hieran erheblich mitgewirkt, sei es durch Schreibebeiträge oder Testspiele. Bevor er aus beruflichen Gründen aus dem aktiven Forendienst ausgeschieden ist, hat sich Autor Barrel am Mönch sehr beteiligt (er hatte die erste spielbare Version davon im Rahmen der Winterkampagne getestet), an den übrigen Charakterklassen hat er leider nicht mehr mitgewirkt. Es gab zumeist schubweise Arbeitsphasen mit größeren Pausen dazwischen, die bei den meisten Autoren wohl damit zu begründen sind, wie es gerade so beruflich aussieht. Obschon mir der Termin „Winter-F.R.O.S.T. 2018“ der Freunde von den Ringgeistern als Release sehr wichtig war, sind wir damit wieder prompt in einer Phase besonderer beruflicher Belastungen oder Umbrüche bei den Autoren gelandet. Insofern hoffe ich, dass mir die Kollegen die gelegentliche Sklaventreiberei nachsehen, wenn eine Tastenorgie mal wieder Seiten produziert hat. Jedenfalls gebührt mein Dank allen Beteiligten, die diesen Teil und diese Phase des Projekts tatkräftig unterstützt haben. Namentlich sind das Antreju Waldgespenst, Iljardas und ZIF. Vielen Dank für eure großartige Arbeit!

Das Geleitwort soll jedoch zumeist weniger dazu dienen, Danke zu sagen (zumal das im Editorial bereits erledigt wurde), sondern dem geneigten Leser einen Blick hinter die ansonsten verschlossene Tür der Schreibstube gewähren. Maßgeblich soll hier also aufgezeigt werden, was wir uns mit den vorgestellten Inhalten gedacht haben, wie sie konzipiert sind und was uns inspiriert hat. Dann mal los!

Beginnen werde ich mit dem **Mönch**, unserem ältesten Projekt der Charaktersektion dieser Ausgabe. Um nachzuvollziehen, was uns zu all' diesen Inhalten bewegte und wie sie sich im Laufe der Bearbeitung entwickelt haben, ist es immer eine gute Idee, den jeweiligen Thread der Schreibstube aufzurufen und von vorne an durchzulesen. Beim Mönch sehe ich da 38 Beiträge ab 14.05.2008, und die einleitende Begründung zitiere ich mit folgenden Worten: „*Nicht jedes Kloster / jeder Orden ist ja bis an den Rand vollgestopft mit Priestern. Die eigentlichen Stubenhocker und "Laufburschen" sind ja die Mönche, die sich nicht nur um die Aufrechterhaltung des Klosterbetriebes, sondern auch um die Verwaltung des Ordenswissens kümmern. Nun, der Mönch hier ist ein grober Versuch. Er deckt weder Orden ab, wie oben zu lesen ist, noch spezielle Möncharten wie beispielsweise lethonische Kriegermönche und Scriptorum von G'omth etc.*“ Letztere haben wir zwar nicht erstellt, aber immerhin ein aus unserer Sicht brauchbares Gerüst, um das dem fortgeschrittenen Rollenspieler und Master zu überlassen. Ursprünglich sollte der Mönch eine Art Laie sein, der später zum Priester aufsteigen kann. Er war nur Gelehrter und verfügte noch nicht über den Segen. Bereits der erste Beitrag kritisierte das konstruktiv, indem sinngemäß gefragt wurde: Warum sollte ich einen Mönch spielen, wenn er erst später zum Priester aufsteigen kann, den man auch gleich spielen könnte? Das lässt den Mönch schlechter erscheinen. Ihm fehlt ein Alleinstellungsmerkmal.

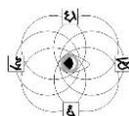
Von da an begann der Charakter, sich zu entwickeln. Sollte er zunächst für eingesetzte Segenspunkte je nach Einsatz Würfel verschiedener Größen generieren, mit denen er dann

auf seiner Segenstabelle 01-100 würfeln durfte, krankte die Idee noch lange daran, dass der Mönch die Vorteile des Segens (die sich teilweise stark von der aktuellen Version unterschieden) nur selbst genießen konnte. Zwischendurch konnte man sogar den Wurf auf der Tabelle des Pilgers ergattern. Erst an dieser Stelle wurden die Mitstreiter des Mönchs in den Segen mit einbezogen, zunächst nur, sofern sie seinen Glauben teilten, dann schließlich allgemein. Nachdem letzte Detail wie WD und RW hinzugefügt wurden, steht der RdW-Gemeinde ein Allrounder zur Verfügung, der eine wertvolle Stütze für die Gruppe sein kann.

Aufmerksamen Lesern wird aufgefallen sein, dass insbesondere ein Wort sehr häufig bei der Beschreibung des Mönchs auftaucht: Kultist. Zunächst ist das dem Umstand geschuldet, dass zwischen Orden und Kulturen unterschieden wurde, aber dahinter kann sich bei gewieftem Einsatz mehr verbergen. Die klassischen Mitglieder eines bösen Kultes, den die Helden jagen, aufdecken und besiegen müssen, könnten mit der Mönch-Schablone allesamt als Kultisten dargestellt werden. Sicherlich werden nicht 20 Mann mit Segen auf die SC eindreschen, aber bei einem Blick in die Liste der möglichen Doppelcharaktere darf sich der geneigte Leser schon sicher sein, dass sich bei seinem Spielleiter die Rädchen drehen. Inspirationsquellen zum Mönch stammen maßgeblich aus dem Buch und dem Film zum Buch „Der Name der Rose“ und „Die Säulen der Erde“, sowie weiteren Publikationen im Bereich Mittelalter, wie z.B. „Leben im Mittelalter – Der Alltag von Rittern, Mönchen, Bauern und Kaufleuten“ sowie GEO-Epoche Ausgaben wie „Deutschland im Mittelalter“, „Die Pest“ und „Martin Luther und die Reformation“.

Bei der Überarbeitung der **Priester** gab es einen ähnlichen Prozess. Eigentlich hatten wir uns zuerst an den Hohepriester gewagt, aber ein zweiter Blick auf dessen Ursprungsklasse war irgendwann unumgänglich. Bislang bestand der Priester ja im Prinzip aus einem gewissen Einheitsbrei, den man im Spielfluss modifizieren konnte (beispielsweise bei der Anwendung seiner Zauber). Einen wunderschönen Ansatz zur Unterscheidung der einzelnen Priester nach ihren Glaubensrichtungen hin bot seinerzeit die Zusammenfassung über die Priester von Dread von pen-dragon. Hierbei wurde insbesondere die bestehende Zauberliste stark modifiziert und jeder Priestergattung neben unterschiedlichen Mindestanforderungen an die Attribute auch einige besondere Fähigkeiten mitgegeben. So verfügten Cäsarpriester über eine Art Schmetterschlag, Ashrapriester konnten Dämonen beschwören, Hazelpriester einige Heilfähigkeiten pro Tag anwenden, Chuzpriester verfügten über eine sich ständig ändernde Rüstung und einen Homunkulus, Halphaspriester generierten eine Aura der Ordnung, die Kreaturen der Dunkelheit schädigte, Thyronpriester konnten alle Elemente beschwören und für Thongmorpriester wurden einige neue Golems hinzugefügt (die auch später in unserer Kreaturensektion gewürdigt werden). Die Lektüre dieser Priester lohnt sich auf jeden Fall, als Alternative oder als Inspirationsquelle. Leider wurden diese von Dread so konzipiert, dass sie in sein geändertes RdW-Kompodium mit Trennung nach Klassen und Rassen u.ä. hineinpassten, weshalb wir uns für einen anderen Weg entschieden.

Die Unterschiede zwischen den einzelnen Priestern wollten wir an und für sich gar nicht so groß gestalten. Einige neue Zauber, um die Stimmung einzufangen, und die große Unterscheidung sollte dann den Hohepriestern vorbehalten bleiben. Doch was war die Stimmung der einzelnen Priester? Wir stellten zunächst einmal dar, für was welcher Cherubim eigentlich steht, z.B. Leben, Tod, Kriegskunst, usw. Unter diese „Ressorts“, wie Iljardas es im Verlauf der Diskussion so treffend nannte, versammelten wir dann auch die Kreaturen, Berufe und Klassen, deren Schutzpatron ein bestimmter Cherubim sein sollte. Das vereinfachte uns die Auswahl der Zauber und Gestaltung neuer Zauber durchaus nennenswert. Nach etlichen Entwürfen und Korrekturdurchgängen, insbesondere, was die Zauberkosten angeht, standen dann am



Ende der 35 Beiträge dieses Threads die Zauberlisten fest. Wobei fest schon wieder zu viel gesagt ist. Zauber wie beispielsweise das *Auffinden des Leichnams* stand es auch zu Gesicht, zu einem anderen Priester verfrachtet zu werden, der eher ermittelnd tätig ist als ein kriegerisch angehauchter Uhlmpriester. Auch die *Intervention des Hjalgar* hat eine Odyssee hinter sich, welchem Priester der Zauber jetzt eigentlich zustehen sollte. Vielleicht ist das letzte Wort in diesen Fällen auch noch nicht gesprochen und die Spielpraxis wird mehr zeigen.

Ein weiter geübter Kritikpunkt war, dass einige Zauber doch sehr zu Lasten einzelner Kreaturen bzw. Kreaturengruppen oder -gattungen gehen. Insbesondere die Untoten könnten durch einige Zauber ordentlich eingeschränkt werden, so dass Befürchtungen laut wurden, mit derlei Zaubern den Diabolisten und Nekromanten faktisch zu entmachten. Natürlich wirken die Zauber so, wenn man sie alle liest, keine Frage. Aber dass alle diese Zauber auch ziemlich parallel und das auch noch gegen eine Abenteurergruppe anstatt aus ihr heraus angewandt werden, wäre doch wohl eher ein worst-case-Szenario. Die meisten dieser Zauber lassen – bei richtiger Anwendung der Regeln für Zauberei im Kampfgeschehen – den Zak sehr lange sehr unbeweglich werden. Einige leidenschaftliche Zak-Spieler wissen, was das bedeutet. Meist ist das der Moment, auf den der feindliche Bogenschütze gewartet hat. Hält man sich das im Hinterkopf, sind die meisten Zauber gar nicht mehr so mächtig. Außerdem dürfen einige Einschränkungen für Untote ruhig sein – ohne angesichts des in Arbeit befindlichen Untoten-Kompendiums zu viel verraten zu wollen. Ich könnte jetzt lange und ausführlich die Eigenarten, regeltechnischen Vor- und Nachteile und wenn-dann-Theorien vorkauen, beschränke mich aber auf das bereits Gesagte.

Der eine oder andere Zauber steht übrigens auch weiteren Zak zur Verfügung, ein zweiter Blick lohnt sich also!

Als gemeinsame Fähigkeit sollten die Priester jedoch noch die Möglichkeit erhalten, die bereits in der Basarliste des Grundregelwerks erhaltenen Gegenstände Weihwasser, geweihte Holzpflocke und Kreuzfixe zu erschaffen. Regeln hierfür mussten her, um diese Gegenstände auch etwas interessanter zu gestalten.

Sobald die Priester in eine Bahn gelenkt wurden, die uns soweit zusagte, konnten wir uns dann wieder mit ganzem Einsatz dem **Hohepriester** widmen. Anlass war auch hier wieder – wie so oft in letzter Zeit – die Winterkampagne, unser online-Testgelände für Regeländerungen. Auf den Hohepriester (HP) findet man wie auf wenige andere Charakterklassen regelmäßige Verweise in den offiziellen RUF DES WARLOCK-Werken. Einem Priester nur schöne den Titel zu geben war uns irgendwie zu langweilig. Andererseits ist der HP in seinem regeltechnischen Konstrukt auch letztlich erstaunlich einfach geblieben. Mächtigere Zauber, die für den Standard-Einsatz zu stark sind, ein paar Änderungen an den Vor- und Nachteilen, das war es schon im Großen und Ganzen. Seine Fähigkeiten als Massenbekehrer und charismatischer Demagoge hatten wir bereits früh festgelegt, danach folgte eine ganze Reihe von Zaubern. Der Zeremonienstab kam erst ziemlich am Ende hinzu. Zwischendrin gab es Überlegungen, noch die Hohepriester für Parl Dro und Chardros zu erstellen, die Seraphime, doch schnell waren wir uns einig, dass dies den Rahmen unseres Projektes deutlich sprengen würde. Ein Damoklesschwert, das ständig über den Zaubern und Fähigkeiten der HP schwebte, war die Gratwanderung dazwischen, ihn interessant und stark genug zu gestalten, aber nicht zu stark, dass sich manch einer fragen könnte, warum man dann noch den Ordenskrieger spielen sollte. Unter anderem deswegen können einige kriegerisch angehauchte HP ihre Herkunft nicht verleugnen, man denke da an Thyron oder Uhlum, und dennoch finden einige Zauber aus dem Regelwerk Einzug bei den HP, anstatt sie mit immer mächtigeren Zaubern ständig zu überbieten. Einige Zauber sind bereits so mächtig genug, dass es im Prinzip unumgänglich wurde, den Aufstiegs des Priesters zum Hohepriester in die fähigen Hände des Masters zu

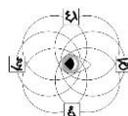
legen. Dadurch wird der HP natürlich zum NSC und ggf. Antagonisten prädestiniert, aber auch nicht ausschließlich. Dem fortgeschrittenen RdW-Master sollte es nicht schwerfallen, bei seinen Schäfchen jene auszusieben, die eine hervorragende Darstellung eines Glaubenskämpfers abgeliefert haben in all' den Glaubensgrundsätzen und Handlungsfeldern des jeweiligen Cherubims und seines Kultes, so dass man ihm die Macht eines Hohepriesters anvertrauen könnte. Und seien wir ehrlich: Es gibt so viele Beispiele dafür, was einen Verzauberer der Massen und Demagogen mit mächtigen Fähigkeiten ausmacht, der zumeist als Antagonist den Helden gegenübersteht. Die Inspirationsquellen sind zahlreich. Besonders denke ich da an den Namensgeber einiger Zauber, den Hohepriester des Thugee-Kults, Mola Ram aus Indiana Jones II, aber auch an viele andere liebgewonnene Bösewichte, die man so richtig schön verabscheuen kann: Thulsa Doom (Conan), Imperator Palpatine, Saruman, Papst Alexander VI (Die Borgias), Bischof Waleran Bigod (Die Säulen der Erde), Erzbischof Lazarus (Diablo), den Joker und viele mehr. Weitere Inspirationen geben die GEO-Epoche Ausgabe „Die Macht der Päpste“ und der Band „Die dunkle Geschichte der Päpste“.

Im Vergleich dazu war der **Geißler** eher zügig erstellt. 12 Antworten später stand die Aufstiegsklasse, wobei die Fähigkeit der Moralkeule die größten Kontroversen entfachte und Änderungen durchmachte. Sollte diese Fähigkeit zunächst nur darin bestehen, den Gegner zu paralysieren (einmalige Anwendung), hat sie sich nach einigen Testreihen und Überprüfung von Wahrscheinlichkeiten zu der Version gemausert, wie sie nun vorliegt. Übrigens, zum Zeitpunkt der Entwurfsvorlage lebte der Namensgeber der Moralkeule noch. Da verschiedentlich auch Zweifel am Konzept der Selbstgeißelung an sich in Verbindung mit den Cherubimen geäußert wurde, füge ich noch eine kleine Charakterisierung des Geißlers aus der Diskussion im Autorenforum hinzu, wie sie sich vielleicht nur zwischen den Zeilen des einleitenden Textes des Charakters ergibt:

Der Geißler richtet sich nicht nach Rationalität, gesundem Menschenverstand oder nach optimalen Umständen für die Gläubigen des jeweiligen Cherubims. Die Aufstiegsklasse ist ja eben ein Produkt dessen, was passiert, wenn für gläubige Hardliner die Welt aus den Fugen gerät. Der Geißler ist die Reaktion darauf, dass dem Hardliner die anderen alle als ungläubig erscheinen, dass es genau deswegen Mord und Totschlag, Missernten und Naturkatastrophen, Ungerechtigkeit, Krankheit, Tod, Beulenpest, hässliche Leute, Monsterüberfälle und abstoßende Katzenbabys gibt. Der Geißler ist die Darstellung eines derangierten Geistes, der mit Vernunft und Glaube alleine nicht mehr weiterkommt, sondern das Unbill der Welt den Ungläubigen anlastet und diese, wenn schon nicht mit der harten Linie überzeugen, wenigstens mit Stumpf und Stiel ausrotten will.

Insofern könnte, je nach Spielweise, der Geißler der deutlichste Glaubenskämpfer in der Richtung sein, dass es keine Kompromisse mit den jeweils anderen 7 gibt. Manche Spielergruppen gehen mit den Glaubensrichtungen und ihrer harten Abgrenzung gegen die jeweils andere ja durchaus etwas liberaler um.

Der wahre Name des Dämons **Rutezal** ist geheim und unbekannt, doch aufgrund zahlreicher Legenden kann als gesichert gelten, dass er der erste Ashrarngläubige und der erste Mensch überhaupt war, der für seine bedingungslose Hingabe und seinen unbeirrbareren Glauben in den Dämonenstand erhoben wurde. Der nunmehr als Rutezal bekannte Dämonenprinz ist einer der Anführer der Kriegerhorden des Ashrarn und vereinigt zahlreiche Schattendämonen unter seinem Banner, allesamt rasende und schnelle Schocktruppen, darunter die gefürchteten Schattenharpyien.



Was mich zu einem Wort zur **Zusammenarbeit mit Glaubenskämpfern anderer Cherubime** verleitet. Dass der Geißler hier keine Kompromisse eingeht, geschweige denn. Bei den meisten anderen Glaubenskämpfern steht jedoch ebenfalls in den Regeln, dass sie nicht mit Glaubenskämpfern anderer Cherubime zusammenarbeiten. Das halte ich nicht für eine Ausschlussregel, insbesondere deshalb, weil jeder Cherubim auch irgendwo „sein“ Fachgebiet hat. Sicher, der carromer Hardliner wird dies anders sehen, da hier Cäsar eben auch für Gerechtigkeit, Weisheit und Tod verantwortlich ist, aber auf dem Rest der Welt muss das nicht zwangsweise so sein. Der Forenuser cgaWolf hat Mitte 2015 mal die Umrisse von Europa maßstabsgetreu über die Tanaris-Karte gelegt, wobei den meisten erst einmal klar geworden ist, dass das irdische Europa nicht einmal vollständig das tanarische Tinor abdeckt (für Interessierte: Regeldiskussionen → Die Lehrhallen von G'omth → [Tanaris-Karte](#)). Betrachtet man die unterschiedlichen Dialekte, Mythen, Traditionen und Gebräuche alleine zwischen bayerischen Gamsbartträgern und rheinischen Jecken, dürfte sich schnell erschließen, dass es mit einer so einfachen Abgrenzung nicht getan sein kann. In der Winterkampagne habe ich das dergestalt mal ausprobiert, dass in einem der größeren Handlungsorte drei große Kirchen zusammenarbeiten, jeder in seinem Ressort, aber gemeinsam im Rat der Stadt.

Die theologischen Handlungsfelder machen eine Überschneidung irgendwann unvermeidlich, lassen eine Zusammenarbeit natürlich auch zu. Nicht in allen Extremsituationen, aber wer wird ernsthaft behaupten wollen, dass der Thyronpriester ohne Umschweife axtschwingend auf einen Halphaspriester zu rennt, der ihm während des Abenteuers auf der Straße begegnet? Ich bin dahingehend ein Verfechter der Maxime, dass Zusammenarbeit möglich ist, auch wenn sie nicht von allen gewünscht wird. Das habe ich in der Kurzgeschichte zu Beginn der Charaktersektion mit dem Uhlum-Mönch Sardan und dem Cäsar-Priester Kolas zum Ausdruck bringen wollen, die sich namens ihrer Orden einer gemeinsamen Aufgabe stellen müssen. Ob mir dies gelungen ist, muss der Leser beurteilen. Einen Herrn über den träumenden Geist mit einem Diabolisten ein Abenteuer bestreiten zu lassen, halte ich gleichwohl für überzogen.

Im Namen der fleißigen Autoren hoffe ich, dass die vorgestellten Charaktere und Aufstiegsklassen wieder etwas mehr Stoff für euer alltägliches Spiel bieten. Lasst uns wissen, was ihr davon haltet und wenn euch Unstimmigkeiten und Verbesserungsmöglichkeiten einfallen.

Die Regelsektion, in der SMC-Redaktion auch gelegentlich euphemistisch Spielmaterialsektion genannt, steht dieses Mal überraschenderweise ganz im Zeichen der Glaubenskämpfer. Zwar sind die ebenfalls aufgeführten Krankheiten und Seuchen durchaus auch losgelöst von religiösen Streitern zu sehen (ein Ausflug in die Kanalisation als klassischer Dungeon drängt sich hierfür spontan auf), Auslöser, diese zu verschriftlichen, waren jedoch die verheerenden Zauber des Uhlumhohepriesters. ZIF wartet mit einer ganzen Reihe von Gegenständen für Gläubige auf, während Medivh optionale Möglichkeiten ausgearbeitet hat, Glaubenskämpfer noch individueller an ihre Glaubensrichtung anzupassen.

Gemeinsame Regeln für Glaubenskämpfer

Die nachfolgend genannten optionalen Regeln gestalten die Charaktererschaffung der Glaubenskämpfer etwas individueller. Sie sind vornehmlich dazu gedacht, eine leichtere Differenz zwischen den verschiedenen GK zu ermöglichen, ohne direkt zu sehr in das Regelkonstrukt einzugreifen. Sie gelten daher für **Priester**, **Mönche** und für **Pilger** (da insbesondere Chuz und Uhlum keine Standard-Pilger haben, können die nachfolgend aufgeführten Regeln sicher auch für sie gelten. Sie sind beim Begriff „Pilger“ erfasst. Ob der Master das diesen bereits mächtigen Charakteren zugestehen möchte, muss er entscheiden.).

Die Glaubenskämpfer des Ashrarn

Anhänger des Ashrarn sind zumeist recht ansehnliche Lokalpatrioten, die darin, sich einen Vorteil zu verschaffen, eben meist nur etwas erfolgreicher sind als Anhänger anderer Cherubime. Durch ein Netz von Intrigen schlängelt sich ein Ashrarngläubiger durch wie ein Fischer in ihm bekannten Gewässern. Dieses schlangenhafte kommt zumeist dadurch zum Ausdruck, dass Anhänger von Lord Zwietracht in ihrer Ausprägung so flexibel sein können, dass sie mit denen des Chuz konkurrieren könnten. Ashrarngläubige sind auf den meisten Gebieten gleich gut zu Hause.

Für Priester, Mönche und Pilger des Ashrarn gelten folgende Ergebnisse der Tabellen für besondere Fähigkeiten als jeweils eine Tabelle niedriger angesiedelt (in Klammern dahinter die Originaltabelle):

- Beherrscht 2 Fremdsprachen zusätzlich (Tabelle 2 Nr. 2) **oder** schnellere Regeneration von VIP/KAP oder MKP/ZAP (Tabelle 3, Nr. 7)

- Bonus von +2 auf KF oder von +4 auf ZT (Tabelle 5 Nr. 5) **oder** hat immer die Kampfinitiative (Tabelle 7, Nr. 2)
- Schnellere Regeneration von VIP/KAP oder MKP/ZAP (Tabelle 7, Nr. 7)

Die Glaubenskämpfer des Cäsar

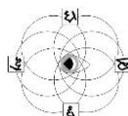
Die Glaubenskämpfer des Cäsar sind zwar grundsätzlich friedfertig, wenn es aber darauf ankommt oder nicht nach ihrer Laune geht werden sie recht schnell ziemlich streitbar. Daher gehören Vertreter Cäsars zu den robusteren Glaubensstreitern, denen wahrscheinlich am Ehesten die Glaubenskämpfer Thyrons das Wasser reichen können. Die rechtschaffen-kriegerischen Cäsarpriester und –pilger sind auch diejenigen, die häufiger in schwerer Rüstung anzutreffen sind.

Für Priester, Mönche und Pilger des Cäsar gelten folgende Ergebnisse der Tabellen für besondere Fähigkeiten als jeweils eine Tabelle niedriger angesiedelt (in Klammern dahinter die Originaltabelle):

- Bei Stufenanstieg mehr VIP dazu (2 VIP je WEP- oder KEP-Stufe; keine MKP! Tabelle 4, Nr. 7)
- Kann verbotenen Rüstungstyp benutzen (Tabelle 6, Nr. 2)
- Bei Stufenanstieg mehr VIP dazu (1W4 VIP je WEP- oder KEP-Stufe; keine MKP! Tabelle 6, Nr. 5) **oder** Zuschlag auf Bonus-KAP von 200 (Tabelle 6 Nr. 1)

Die Glaubenskämpfer des Chuz

Anhänger des Chuz sind unkonventionell und nahezu undurchschaubar. Sie lieben es geradezu, von ihrem Gegenüber nicht begriffen werden zu können. Zwar schenken sie relativ wenig ihre volle Aufmerksamkeit über eine längere



Zeitspanne, sind daher aber auch recht passabel in verschiedenen Fachgebieten. Solange ein Anhänger des Chuz unvorhersehbar ist, schätzt er sich meistens schon glücklich.

Für Priester, Mönche und Pilger des Chuz gelten folgende Ergebnisse der Tabellen für besondere Fähigkeiten als jeweils eine Tabelle niedriger angesiedelt (in Klammern dahinter die Originaltabelle):

- Bei Stufenanstieg mehr VIP oder MKP dazu (Tabelle 4, Nr. 7)
- Hat Lernpunkte (Tabelle 5, Nr. 3) **oder** gegen Held kein Meisterangriff möglich (Tabelle 6 Nr. 3)
- Kann verbotenen Rüstungstyp benutzen (Tabelle 6, Nr. 2) **oder** kann verbotene Waffengattung nutzen (Tabelle 7 Nr. 4)

Die Glaubenskämpfer des Halphas

Halphas' Gefolgsleute sind zumeist eher in den theoretischen Wissenschaften zu Hause und fühlen sich wohl, wenn sie Probleme lösen oder dabei helfen können. Sie sind gebildete Mediatoren und Mittler und – wie es sich für den Schutzpatron der Zauberkundigen gehört – auch durchaus in der Lage, mächtige Magie zu wirken.

Für Priester, Mönche und Pilger des Halphas gelten folgende Ergebnisse der Tabellen für besondere Fähigkeiten als jeweils eine Tabelle niedriger angesiedelt (in Klammern dahinter die Originaltabelle):

- Beherrscht 2 Fremdsprachen zusätzlich (Tabelle 2 Nr. 2) **oder** zusätzlicher Beruf (Tabelle 2 Nr. 4)
- Bei Stufenanstieg mehr MKP (2 MKP je WEP-Stufe; keine VIP! Tabelle 4, Nr. 7) **oder** kann sich ein Faktotum besorgen (Tabelle 4, Nr. 6)
- Bonus von +2 auf KF oder von +4 auf ZT (Tabelle 5 Nr. 5) **oder** bei Stufenanstieg mehr MKP dazu (1W4 MKP pro WEP-Stufe; keine VIP! Tabelle 6 Nr. 5)

Die Glaubenskämpfer des Hazel

Die meist ebenfalls ansehnlichen Vertreter Hazels sind dafür bekannt, im Angesicht der Gräueltaten der flachen Welt besonnen zu reagieren und von ihrer Doktrin, dass alles Leben lebenswert sei, nicht abzuweichen. Die friedfertigen, gemäßigten Hazelgläubigen sind geübte Anwender der Heilkunst, auch wenn sie echten Heilern stets unterlegen bleiben werden. Um selbst im dicksten Kampfgetümmel Beistand leisten zu können, sprechen sie zumeist ebenso gut selbst auf Heilung an, wie sie sie erteilen können.

Für Priester, Mönche und Pilger des Hazel gelten folgende Ergebnisse der Tabellen für besondere Fähigkeiten als jeweils eine Tabelle niedriger angesiedelt (in Klammern dahinter die Originaltabelle):

- Kann 3 Kräuter des Heilers benutzen (Tabelle 3, Nr. 4) **oder** 1. und 2. RZ +5% (nicht aber 3. und 4. RZ! Tabelle 3, Nr. 5)
- Bei Heilung 20% mehr VIP und KAP zurück (Tabelle 5, Nr. 6)
- Kann 6 Kräuter des Heilers benutzen (Tabelle 7, Nr. 3)

Die Glaubenskämpfer des Thongmor

Thongmors Anhänger sind zwar oft charismatisch genug, um sich eine Schar von Stiefelleckern zu leisten, sind darüber hinaus auf der flachen Welt allerdings nicht sonderlich wohl gelitten. Öfter als ihnen lieb ist, müssen sie sich ihrer Haut erwehren. Ihre mannigfaltigen Interessengebiete erfordern dabei oft die schützende Hand Thongmors.

Für Priester, Mönche und Pilger des Thongmor gelten folgende Ergebnisse der Tabellen für besondere Fähigkeiten als jeweils eine Tabelle niedriger angesiedelt (in Klammern dahinter die Originaltabelle):

- Held kann keine Patzer machen (mit Einschränkungen; Tabelle 3 Nr. 6) **oder** kann sich ein Faktotum besorgen (Tabelle 4, Nr. 6)
- Bei Stufenanstieg mehr VIP oder MKP dazu (Tabelle 4, Nr. 7) **oder** kann verbotene Waffengattung benutzen (Tabelle 7 Nr. 4)

- Hat Lernpunkte (wie Söldner, mit Einschränkungen; Tabelle 5 Nr. 4)



Die Glaubenskämpfer des Thyron

Thyrons Anhänger sind besonders bewandert in der Waffenkunst. Zwar legen sie dabei nicht so viel Wert auf Finesse und Kampfkunst wie Uhlums Gefolgsleute, die Ergebnisse sprechen aber zumeist für sich. Der Weg der Gerechtigkeit ist nur allzu oft der Weg der geschärften Axtklinge.

Für Priester, Mönche und Pilger des Thyron gelten folgende Ergebnisse der Tabellen für besondere Fähigkeiten als jeweils eine Tabelle niedriger angesiedelt (in Klammern dahinter die Originaltabelle):

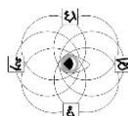
- Bonus auf BSP von 2 und auf KKB von 1 (Tabelle 4, Nr. 3)
- Hat Lernpunkte (Tabelle 5, Nr. 3) **oder** bei Stufenanstieg mehr VIP dazu (1W4 VIP je WEP- oder KEP-Stufe, keine MKP! Tabelle 6, Nr. 5)
- Zuschlag auf Bonus-KAP von 200 (Tabelle 6 Nr. 1) **oder** Bonus auf BSP von 4 und auf KKB von 2 (Tabelle 7, Nr. 1)

Die Glaubenskämpfer des Uhlum

Die Anhänger des Herrn der Morgenröte verstehen sich insbesondere auf den stilvollen Kampf oder auf unwiderstehliche Magie. Oft finden sich unter den Gefolgsleuten Uhlums daher Menschen (und Halbmenschen), die besonders in einem dieser beiden Fachgebiete hervorstechen.

Für Priester, Mönche und Pilger des Uhlum gelten folgende Ergebnisse der Tabellen für besondere Fähigkeiten als jeweils eine Tabelle niedriger angesiedelt (in Klammern dahinter die Originaltabelle):

- Bonus (-1) auf TAK-Probe vor dem Kampf (Tabelle 2 Nr. 1) **oder** bekommt konstant 2W30 MKP auf MKZ drauf (Tabelle 3 Nr. 2).
- Schnellere Regeneration von MKP/ZAP (keine VIP/KAP! Tabelle 3, Nr. 7) **oder** Bonus auf Waffenvergleichstabelle von 1 (Tabelle 4, Nr. 5)
- Held ist Beidhänder (Tabelle 6 Nr. 4) **oder** schnellere Regeneration von MKP/ZAP (keine VIP/KAP! Tabelle 7, Nr. 7).



Gegenstände für Gläubige

Über Verbreitung und Kosten (TG) sowie Möglichkeiten zur eigenen Herstellung (Rezept, MKP/ZAP-Kosten) entscheidet der Master. Orientierungshilfen zur Herstellung magischer Gegenstände bieten die Regeln von ZIF im Forum ([ich bin ein Link](#)). Die Stufen der Gegenstände werden bei der Herstellung festgelegt und können später nicht verändert werden. Ohne entsprechende Beschreibung erfordert die Anwendung der Gegenstände keine bestimmte Voraussetzung.

Die Räucherstäbchen aus Morvem

Diese ca. 10cm langen und 0,25cm dicken Räucherstäbchen verströmen einen angenehmen Duft und sind erhältlich in jedem Kloster, je nach Stärkegrad (Stufe 1-5) und Anspruch. Sind diese entzündet, verbreitet sich der Duft in einem geschlossenen Raum auf ca. 25m². Die Wirkung setzt dann innerhalb von 4 ZE (bzw. je 4 ZE) ein. Die Brenndauer des Stäbchens beträgt 40 ZE. Dem Opfer steht eine RZ-Probe Nr. 4 zu, ggf. Mali beachten. Die Wirkung ist kumulativ bis max. Stufe 5.

Art und Wirkung:

- **Heilung:** Stufe 1 heilt +10 VIP/+100 KAP. Pro Stufe erhöht sich die Heilung um +5 VIP/+50 KAP
- **Entgiftung:** Die RZ-Probe gegen ein Gift darf wiederholt werden. Pro Stufe darf ein Bonus von je 5% auf die Probe angerechnet werden.
- **Vertreibung:** Für Bannzauber (gegen Kreaturen) erhält der Zak pro Stufe einen Bonus von -1 auf den KF.
- **Beherrschung:** Für Beschwörungszauber erhält der Zak pro Stufe einen Bonus von -1 auf den KF.

Die Stundenkerzen aus Lethon

Diese ca. 6 cm hohe und 2 cm dicke gelbliche Kerze hat eine Brenndauer von 1 h. Dabei erhellt die Flamme eine Fläche von 6m², es sei denn etwas Anderes ist angegeben. Die Wirkung des Lichts der Stundenkerzen ist kumulativ bis max. Stufe 5. Einmal entzündet brennt sie ab, es sei denn, ein magischer Löschauber kann dies verhindern.

Art und Wirkung:

- **Engelslicht:** Pro Stufe Bonus von -1 auf Naturbeobachtung in einer Entfernung von 3/6/12/18/24 m
- **Aufdeckung:** Pro Stufe Malus von +5% auf RZ für Nichtgläubige innerhalb Stufe x 3 m RW für 10/12/15/20/25 ZE
- **Vertreibung:** Für Bannzauber (gegen Kreaturen) erhält der Zak pro Stufe einen Bonus von -1 auf den KF.
- **Magisches Licht:** magisches Licht erhellt 3/6/12/18/24 m²

Die Kupferkelche aus Tinor

Diese kleinen unscheinbaren rotschimmernden Kupferkelche retteten schon manchen Helden das Leben. Sie sind ca. 20 cm hoch, kurzstielig und haben ein Fassungsvermögen von 200 ml. Mit einer eingegossenen trinkbaren Flüssigkeit entfalten die Kelche ihre Wirkung innerhalb eines kurzen Stoßgebets (5 ZE). Als bald muss die Flüssigkeit getrunken werden und ein kleines Wunder geschieht. Auf diese Weise kann ein Hilfesuchender einmal am Tag in den Genuss dieses kleinen Wunders kommen.

Art und Wirkung:

- **Heilung:** Stufe 1 heilt +10 VIP/+100 KAP. Pro Stufe erhöht sich die Heilung um +5 VIP/+50 KAP
- **Entgiftung:** Die RZ-Probe gegen ein Gift darf wiederholt werden. Pro Stufe darf ein Bonus von je 5% auf die Probe angerechnet werden.
- **Reinheit:** 1 Stunde lang +5% RZ je Stufe.
- **Segnung:** 3W30 ZE lang Bonus von -1 je Stufe auf AW/VW/Fertigkeiten.

Die Holzsymbole aus Erendor

Die geschnitzten Engelssymbole in den Händen eines Glaubensstreiters des Engels vermögen Hoffnung und Hilfe für all jene zu bringen, die dem Ruf des Engels folgen. Es handelt

sich hier um ca. 15 cm große und 500 g schwere Holzschnitzereien aus Erendor. Meist werden sie an einer Kette oder Kordel getragen und können den Glaubensstreitern und sein Gefolge unterstützen. Dazu muss er ein kurzes Stoßgebet (2 ZE) an seinen Engel richten (KF) und das Symbol sichtbar vorzeigen. Sodann sind folgende Möglichkeiten, je nach Symbol und Stärke, für jeden im Umkreis von 10 m möglich. Der Bekehrungsbonus gilt nur für den Glaubensstreiter bei dem nachfolgenden Bekehrungsversuch, bzw. kann dort mit eingebaut werden.

Art und Wirkung:

- **Heilung:** Stufe 1 heilt +10 VIP/+100 KAP. Pro Stufe erhöht sich die Heilung um +5 VIP/+50 KAP. Senkt fortlaufende Verluste je Stufe um -1 VIP.
- **Hoffnung:** 1 Stunde lang +5% RZ je Stufe.
- **Bekehrung:** Bekehren-Bonus von -1 je Stufe und ST-Malus für Opfer von +1 je Stufe.
- **Segnung:** 3W30+WEP-Stufe des Gläubigen ZE lang Bonus von -1 je Stufe auf AW/VW/Fertigkeiten.

Tattoos aus Ravormos

Diese Tätowierungen (oft im Gesicht, Arm oder Handrücken begonnen) geben dem Besitzer einen dauerhaften Bonus, je nach Art und Stärke, der ggf. auch auf andere durch Handauflegen übertragen werden kann. Dabei muss sich der Besitzer entscheiden, welche Art von Tattoo er haben möchte (kein Wechsel mehr möglich). Allerdings kann das begonnene Tattoo erweitert werden und steigt somit in der Stufe auf. Dieser Prozess ist ein langwieriger und kann nur von Priestern ab ZP 45 mit entsprechender Ausbildung ausgeführt werden (Abwandlung von Brunos Schriftrolle). Pro Tattoostufe werden 3 Wochen benötigt und jede Stufe bedeckt 25 cm² Hautfläche.

Art und Wirkung:

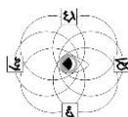
- **Kraft:** der Gläubige kann sich aussuchen: Bonus von +1 je Stufe auf ST oder KF
- **Glaube:** Bekehren-Bonus von -1 je Stufe und ST-Malus für Opfer von +1 je Stufe.
- **Heilung:** Stufe 1 heilt +10 VIP/+100 KAP. Pro Stufe erhöht sich die Heilung um +5 VIP/+50 KAP. Senkt fortlaufende Verluste je Stufe um -1 VIP. Bei Dritten aktiviert durch Handauflegen.
- **Segnung:** pro Stufe Bonus von -1 auf AW/VW. Zudem Stufe 1/2 +5% RZ, Stufe 3 +10% RZ, Stufe 4 +10% RZ und +1 Solo/Block, Stufe 5 +15% RZ, +2 Solo/Block. Bei Dritten aktiviert durch Handauflegen.
- **Standhaftigkeit:** maximal 2 Treffer pro Tag können um folgende, stufenweise gestaffelten Schaden gemindert werden: 5 VIP/25 KAP, 5/50, 7/75, 10/100, 12/150
- **Regeneration:** während einer normalen Regenerationsphase regeneriert der Charakter stufenweise zusätzlich 1 MKP/2 VIP, 1 MKP/10 ZAP/2 VIP/20 KAP, 2 MKP/10 ZAP/4 VIP/20 KAP, 2 MKP/20 ZAP/4 VIP/40 KAP, 3 MKP/30 ZAP/6 VIP/50 KAP/10 B-KAP

Die Kieselsteine aus den Waterfalls

Diese ca. 5 cm kleinen und 50 g leichten Kieselsteine aus dem Seengebiet unterhalb der Waterfalls haben ihre eigene kleine Segnung inne liegend. Mit ihnen kann ein Gläubiger nicht nur durch auflegen Wunden und Narben heilen, sondern auch Verbrennungen lindern. Weiterhin bergen die Steine ein inneres Feuer, welches sich durch einfache Anwendung (KF) auslösen lässt, je nach Art und Stufe der Kiesel. Bei jeder Anwendung löst sich der Kiesel auf.

Art und Wirkung:

- **Heilung:** Stufe 1 heilt +10 VIP/+100 KAP. Pro Stufe erhöht sich die Heilung um +5 VIP/+50 KAP. Senkt fortlaufende Verluste je Stufe um -1 VIP.
- **Lindert Verbrennungen:** verringert Schaden durch Hitze und regeneriert pro Stufe 5% des Schadens



- **Wärme:** für WD 1 h mit RW 1 m stufenweise gestaffelt: schmilzt Eis (10° C)/hält 25°/hält 50°/bringt Wasser zum Kochen/zählt als Ofen bei 250° C.
- **Feuer:** entfacht für 5 ZE stufenweise gestaffelt ein Feuer wie: Streichholz/Kerze/Fackel/Brenner/magisch

Die Segnung der Engel (Kleidung/ Robe/ Umhang/ Schuhe etc.)

Diverse Bekleidungsstücke, Rüstungen oder Waffen aus der Hand eines begabten Schneiders, Schusters oder gar Waffenschmieds können durch bestimmte, uns nicht weiter bekannte Prozesse, verstärkt werden. Ähnlich wie das Experiment des Alchemisten, können „Segnungen“ auf den betreffenden Gegenstand gelegt werden und diese damit dem Engel geweiht werden. Der Prozess dauert mindestens 1 Woche/Stufe und benötigt einen hochstufigen Priester. Ist ein Gegenstand einmal „Gesegnet“ so kann dieser von jedem Glaubensstreiter des Engels genutzt werden und kann kein zweites Mal gesegnet werden. Auch lässt sich dieser Segen nicht mehr von dem Gegenstand entfernen, dies würde einer Zerstörung gleichkommen.

Art und Wirkung:

- **Schadensminderung:** maximal 2 Treffer pro Tag können um folgende, stufenweise gestaffelten Schaden gemindert werden: 5 VIP/25 KAP, 5/50, 7/75, 10/100, 12/150
- **Schuhe mit Symbolabdruck im Profil:** pro Stufe Bonus von -1 auf Klettern und Balancieren sowie Laufen und Marschieren. Stufe 4+5: +1 BE
- **Gürtel / Kordel:** Taschendiebstahl gegen den Träger um +1 pro Stufe erschwert. Zusätzlich stufenweise gestaffelt: -/als Seil nutzbar (5 m)/als Seil nutzbar (10 m)/als Seil nutzbar (10 m, magische Knoten mit KF)/als Seil nutzbar (10 m, magische Knoten, auch lösen (KF))
- **Segnung I:** pro Stufe Bonus von -1 auf AW/VW. Zudem Stufe 1/2 +5% RZ, Stufe 3 +10% RZ, Stufe 4 +10% RZ und +1 Solo/Block, Stufe 5 +15% RZ, +2 Solo/Block.
- **Regeneration:** während einer normalen Regenerationsphase regeneriert der Charakter stufenweise zusätzlich 1 MKP/2 VIP, 1 MKP/10 ZAP/2 VIP/20 KAP, 2 MKP/10 ZAP/4 VIP/20 KAP, 2 MKP/20 ZAP/4 VIP/40 KAP, 3 MKP/30 ZAP/6 VIP/50 KAP/10 B-KAP
- **Segnung II:** gewährt einen Stufenbonus auf den ausgewählten Fertigkeitswurf
- **Segnung III:** 1 Stunde lang +5% RZ je Stufe.

Kohlepapier aus Lethon

Dieses Spezialpapier aus Lethon ist ca. 40x60x0,5cm groß und ist gut aufrollbar in einer unscheinbaren, stabilen und wasserdichten Lederröhre verstaut. Mit diesem Papier ist es dem Anwender möglich, Texte, Bilder oder ähnliches zu kopieren. Dies geschieht dadurch, dass das Kohlepapier auf das zu Kopierende gelegt und mit der flachen Hand drüber gestrichen (KF) wird. Ein Negativ wird so im Papier erstellt und wird bei der nächsten Anwendung auf einen beliebigen Untergrund kopiert (erneut KF). Dabei ist die Kopie in Schwarz-/Grautönen zu sehen. Das Original bleibt bei dem Vorgang völlig unbeschädigt. Es ist möglich magische Texte oder Bilder zu kopieren, doch geht dabei die Wirkung verloren, sprich: der Anwender hat zwar die Kopie aber keinen weiteren Nutzen davon. Einzige Ausnahme ist die Magie des Engels, dessen Glaubensstreiter das Kohlepapier nutzen.

Kordel aus Agor

Die handgefertigte Kordel aus Agor ist aus sehr stabilem Hanf gedreht, ca. 3 m lang und 1 cm dick. Die Enden der Kordel schmücken gedrehte Holzperlen (5 cm im Durchmesser), oft mit dem Symbol des Engels verziert. Je nach Bauchumfang wird die Kordel mehrfach um selbigen gewickelt und am Ende verknotet.

Nun zu den Besonderheiten der Kordel: Wird diese als „Gürtel“ getragen, so sind alle Gegenstände, die direkt an dem Gürtel befestigt sind, sicher vor fremder Entfernung, sei es durch Taschendiebstahl oder in einem Wirbelsturm.

Des Weiteren darf der Träger der Kordel einen beliebigen misslungenen Wurf pro Tag wiederholen. Da hatte wohl die Güte des Engels seine Finger im Spiel. Und zu guter Letzt verknotet und öffnet sich der Knoten der Kordel durch eine Berührung und einfache Konzentration innerhalb einer Zeiteinheit.

Robe/Pilgerumhang aus Sumat

Farblich ist diese Robe in allen Tönen erhältlich. Ein großes Symbol des Engels prangt auf der Rückseite dieses Kleidungsstücks. Die Ärmel der Robe sind weit und flattern gelegentlich im Wind. In diesen Ärmeln sind je 2 kleine Taschen eingenäht. Diese können Gegenstände von der Größe 5 cm x 15 cm x 10 cm oder einem Gewicht von 200 g aufnehmen, ohne von außen gesehen zu werden.

Mit den Ärmeln der Robe können bei gelungenen Proben auf INS und BE mit einem Bonus von -2 pro Ärmel je ein Geschoss pro Tag abgewehrt werden. Bei magischen Geschossen muss noch ein zusätzlicher KF gelingen. Zur Abwehr müssen die Arme frei beweglich sein, da durch die Abwehrbewegung der Arme das Geschoss aufgehalten wird. Selbstredend fängt die Robe kein Feuer, bietet aber dem Träger ausdrücklich keinen Feuerschutz.

Die Robe hat einen SF von 6 und gilt auf der Treffertabelle als Lederrüstung bei einer BBE von 11.

Siegelring mit symbolischer Wirkung

Dieser goldgefasste Siegelring mit einem Symbol des Engels schmückt vorzugsweise die Hand eines Priesters oder Pilgers, wobei auch schon andere Glaubensstreiter mit ihnen gesehen wurden. So unscheinbar der Ring auch wirken mag, seine Auswirkungen können für das Opfer durchaus verheerend sein. Schnell zugeht (KF-Probe) und das Opfer merkt, wie ein Dampfhammer in seinem Gesicht niedergeht. Oft führt dies zu einer kurzzeitigen Benommenheit, sicherlich aber zum Abbruch einer Konzentrationsphase oder ähnlichen Dingen.

Damit es zu keinem übermäßigen Missbrauch kommt, ist dies leider nur einmal pro Opfer innerhalb von 24 h möglich. Weiß das Opfer von diesem Ring, so erhält es einen INS und BE um dem „Angriff“ auszuweichen.

RW: 3 Meter

RZ: 4, erschwert durch WEP Stufe des Anwenders, sonst 50 VIP / 250 KAP (keine fortlaufenden Verluste)

ST Opfer +5, sonst 1 ZE Benommen und -50 (k)KAP

Trefferzone:

1-15: Stirnprellung

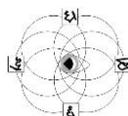
16-15: Jochbeinbruch

26-28: Nasenbruch

29-90: Augenschwellung / halbe Erblindung

Nach Treffer ist das Symbol für 1W4+1 Tage an der getroffenen Stelle zu sehen.

Zu jener Zeit, als Argor und Sumat noch nicht getrennte Reiche waren, schlossen sich die drei Halphashoepriester von Hogur, Sumat und Aphorat zusammen, um die Druidenkulte zurückzudrängen. Jeder Verdächtige zwischen dem See von Loigar und dem verzauberten Wald wurde dem Gottesurteil ausgesetzt, bis die Jünger die Nase voll von dieser anmaßenden Verschwendung hatten und an den drei Hohepriestern ein nachhaltiges Exempel statuieren. Alle drei wurden in prachtvolle Zeremonienstäbe verwandelt und zu untätiger Geistlosigkeit verdammt. Man sagt jedoch, dass ein von einem Träger eines dieser Amtssymbole ausgesprochenes Gottesurteil sich mit größerer Schärfe gegen den Frevler richtet als sonst. Die Stäbe von Hogur und Sumat gelten derzeit als verschollen.



Spendendose aus Sumat

Die Spendendose ist eine zylindrische Blechdose mit einem Deckel und Boden, ca.25cm hoch und 10cm im Durchmesser. Die Dose lässt sich nicht öffnen, sollte es doch gelingen, wird sie augenblicklich zerstört. Es befindet sich auf einer Seite ein Henkelgriff mit Öse, damit kann die Dose bequem auch am Gürtel befestigt werden. Im Deckel ist eine Öffnung, meist ein Schlitz, durch den erstaunlicherweise auch Edelsteine oder Geschmeide passen. In der Spendendose befinden sich immer drei tanarische Gulden, die ordentlich Klimpern. Wird die Dose mit Gulden, Edelsteinen oder Geschmeide gefüllt, verbleiben die Gegenstände für 3 ZE in der Dose, nach Ablauf der Zeit verschwinden diese aus der Dose und „wandern“ auf engelsgleichen Wegen in eine große, schwere Eichentruhe, die in dem Kloster steht, aus der die

Spendendose gegeben wurde. Der Spielercharakter hat somit keinen Zugriff auf die gegebenen Spenden.

Der positive Seiteneffekt für den Träger der Spendendose ist nicht nur die Unterstützung beim Bekehren von Nicht-Gläubigen, sondern ein Wurf auf der Spendentabelle.

Der Spender erhält durch seine Spende einen Bonus auf eine seiner Aktionen, die er demnächst durchführt. Je nach Spendenhöhe zum Besitzverhältnis fällt der Bonus dementsprechend aus.

Die Spendendose verleiht einen Bonus von -2 auf Bekehren, einen Malus von +1 auf die ST des Opfers gegen den Bekehrungsversuch sowie einen Malus von +8 auf Geräuschloses Handeln. Ein Wurf auf der Spendentabelle verläuft wie folgt:

Spenden Wurf	≥100 TG	≥1.000 TG	≥10.000 TG	≥100.000 TG	≥1.000.000 TG
01-10	+1 MKP +10 ZAP	+10 MKP +100 ZAP	+100 MKP +1.000 ZAP	Permanent: +10 MKP +100 ZAP	Permanent: +30 MKP +300 ZAP
11-20	Spruchrolle Priester ZP 27	Spruchrolle x2 Priester bis ZP 29	Spruchrolle x3 Priester bis ZP 35	Spruchrolle x4 Priester bis ZP 38	Spruchrolle x5 Priester bis ZP 44
21-30	Bonus auf nächsten Fertigkeitwurf -1	Bonus auf die nächsten 2 Fertigkeitwürfe -3	Bonus auf die nächsten 4 Fertigkeitwürfe -5	Permanent: Bonus auf Fertigkeitwurf -2	Permanent: Bonus auf Fertigkeitwurf -4
31-40	+1 BSP beim nächsten Angriff	+3 BSP beim nächsten Kampf	+5 BSP beim nächsten Kampf	Permanent: +2 BSP	Permanent: +3 BSP
41-50	+1 KKB beim nächsten Angriff	+3 KKB beim nächsten Kampf	+5 KKB bei den nächsten 2 Kämpfen	Permanent: +2 KKB	Permanent: +3 KKB
51-60	-2/-20 beim nächsten Treffer	-3/-30 beim nächsten Kampf	-5/-50 bei den nächsten 2 Kämpfen	Permanent: Schadensreduzierung pro Treffer -1/-10	Permanent: Schadensreduzierung pro Treffer -2/-20
61-70	-5% Bonus beim nächsten RZ-Wurf	-15% Bonus beim nächsten RZ-Wurf	-25% Bonus beim nächsten RZ-Wurf	Permanent: +5% RZs	Permanent: +10% RZs
71-80	SF +1 beim nächsten Treffer	SF +3 beim nächsten Kampf	SF +5 bei den nächsten 2 Kämpfen	Permanent: SF +1	Permanent: SF +2
81-90	BBE +1 bei der nächsten Probe	BBE +2 bei den nächsten 2 Proben	BBE +3 bei den nächsten 4 Proben	Permanent: BBE +1	Permanent: BBE +2
91-99	BE +1 bei der nächsten Probe	BE +2 bei den nächsten 2 Proben	BE +3 bei den nächsten 4 Proben	Permanent: BE +1	Permanent: BE +2
100	noch 2x würfeln	noch 2x würfeln	noch 2x würfeln	noch 2x würfeln	noch 2x würfeln
Pilger	+1 Vertrauenspunkt	+3 Vertrauenspunkte	+6 Vertrauenspunkte	+9 Vertrauenspunkte	+12 Vertrauenspunkte

Analog statt MKP/ZAP auch VIP/KAP; weiterhin können diese erworbenen Punkte auch über den Ausgangswert hinaus ansteigen (vgl. Schwarzhonig). Jedes Ereignis der Spendendose kann jeweils nur 2x im Leben des Trägers eintreten, mit Ausnahme des Pilgers.

Krankheiten – Die Geschenke des Encinas

Sofern nicht anders angegeben, sind die hier vorgestellten Krankheiten¹ mit den üblichen Mittel zu behandeln (Heil(er)kräuter, Heilzauber). Darüber hinaus kann man sich an diesen Krankheiten oder Seuchen anstecken.

Krankheiten sind im Verlauf der Erkrankung durch normalen gesellschaftlichen Kontakt ansteckend. Einem Charakter, der einem Erreger ausgesetzt ist, muss eine RZ-Probe Nr. 1 gelingen, die ggf. in der Beschreibung der Krankheit modifiziert werden kann. Die Inkubationszeit bei Krankheiten, also der Zeitraum zwischen Infektion und Auftreten der Symptome, beträgt üblicherweise ST des Opfers in Stunden, soweit nicht anders angegeben.

Eine Seuche ist unter bereits losem Kontakt hochansteckend. Einem Charakter, der auch nur in die Nähe eines

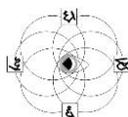
(lebenden oder toten) Infizierten gelangt oder mit von solchen benutzten Gegenständen zu tun bekommt, muss eine RZ-Probe Nr. 1 +20% gelingen. Bei Gelingen muss diese einmal wiederholt werden. Gelingt sie erneut, hat sich der Charakter – bei diesem Kontakt – nicht angesteckt. Der Malus kann in der Beschreibung der Seuche weiter modifiziert werden. Die Inkubationszeit einer Seuche beträgt üblicherweise die halbe ST des Opfers (abrunden) in Stunden, soweit nicht anders angegeben.

Ohne abweichende Angaben im Beschreibungstext sind Opfer nach dem Tod normal wiederzubeleben. Im Übrigen wirken sich Verluste von Attributwerten auch entsprechend auf die von ihnen beeinflussten Fertigkeitwerte aus.

Augenfäule

Diese seltsame Krankheit soll aus den dampfenden Dschungeln Camors und Xurs kommen, von wo aus sie im 2. Jh. in

¹ Die Krankheiten entstammen dem WHFRP der zweiten Edition und wurden für RdW in Regeln übertragen



den Norden und Osten eingeschleppt wurde. Heute ist sie selten und scheint sich nur noch über die Konfrontation mit dem müden Wanderer oder einem Hohepriester Uhlums zu verbreiten. Wenn ein Opfer Augenfäule bekommt, hat es schlimme Kopfschmerzen, weil Flüssigkeiten in seine Augäpfel eindringen, woraufhin diese aufquellen und in ihren Höhlen zittern. Viele Kranke stechen sich Messer in die Augen, um den Schmerz zu lindern, wodurch die verseuchte Flüssigkeit in alle Richtungen spritzt.

Status: Krankheit

Dauer: 7 Tage

Auswirkungen: Wenn sich die Augen mit Flüssigkeit füllen, bekommt das Opfer Sehstörungen. Solange es Augenfäule hat, hat es einen Malus von +7 auf Fernkampfwürfe und auf sonstige, auf Sicht beruhende Würfe. Wenn das Opfer 4+ Tage erkrankt ist, platzen seine Augäpfel und es wird dauerhaft blind. Charaktere im Umkreis von 2 Metern um die „Explosion“ müssen einen RZ-Wurf Nr. 1 schaffen, sonst erkranken sie auch. Merkwürdigerweise warten die Augen mit dem Explodieren, bis jemand in der Nähe ist. Daher gab es früher recht viele blinde Hazelpriester...

Neben den üblichen Möglichkeiten, Krankheiten zu lindern oder zu heilen, kann Augenfäule auch erfolgreich mit „Retten des Augenlichts“ behandelt werden.

Blutschiss

Die Schiss ist ein verbreiteter Begriff für alle Krankheiten, die dazu führen, dass der Betroffene in kurzer Zeit viel ausscheidet. Wenn die Schiss in die Stadt kommt, klappern die Klotüren. Die Blutschiss ist ein besonders unangenehmer Vertreter dieser Erkrankung und wird oft als Strafe Uhlums für die Gottlosen angesehen. Die Heilmittel dafür sind ohne jeden Zweifel übel; zu Ihnen gehört unter anderem das Inhalieren von Schwefeldämpfen, das Essen von Blutwurst, das „Zustopfen“ mit einem Korke und Wachs oder das Ausschmieren mit Hänfling und Schweinefett. Nicht jeder kann sich einen Medicus leisten...

Status: Krankheit

Dauer: 3 Tage

Auswirkungen: Schwere Dehydrierung verursacht bei betroffenen Charakteren einen Abzug von 3 auf alle Attribute.

Fäulnis des Encinas

Diese heimtückische Krankheit ist zurecht die gefürchtetste auf der flachen Welt. Während die meisten Krankheiten den Körper angreifen, zerfrisst diese widerwärtige Fäulnis die Seele des Opfers. Die Betroffenen haben Blutgeschwüre, Fieber und Brechdurchfall, während die Fäulnis ihren Körper wie den eines Aussätzigen aussehen lässt. Die meisten nehmen sich das Leben, ehe die Krankheit ihr Endstadium erreicht, denn die beunruhigenden Veränderungen, die sie am Körper des Betroffenen hervorruft, reichen aus, um einen in den Wahnsinn zu treiben. Viele behaupten im Flüsteren, diese Krankheit sei das Werk des Meisters des Verfalls, der in seiner Verbitterung über seine ewige Aufgabe und seine Torheit grausame Rache an den Sterblichen übt. Nur die mächtigste Heilmagie Hazels kann die Fäulnis des Encinas heilen. Für die meisten Opfer ist es ein Todesurteil.

Status: magische Krankheit, +20%

Dauer: 30 Tage

Auswirkungen: Einem Charakter, der die Fäulnis des Encinas hat, muss täglich eine ST-Probe +5 gelingen, sonst verliert er je 1 Punkt all' seiner Attributwerte. Sinken andere Attributwerte als KK und AUSD auf 0, so ist der Betroffene schlicht handlungsunfähig geworden. Sinken KK und/oder AUSD auf 0, stirbt der Charakter.

Galoppierender Durchfall

Diese heftige, stinkende und schmutzbringende Erkrankung ist bei denen recht verbreitet, die nicht so sehr darauf achten, wie frisch und wie gut zubereitet ihr Essen ist. In der City of Liberty heißt sie nach den billigen, dubiosen „Fleischpasteten“, die Erendarihändler für einen Gulden das Stück verkaufen, „Aphorats Rache“, und manch ein Besucher der Hauptstadt „gibt einen Gulden zweimal aus.“

Status: Krankheit, +10%

Dauer: 5 Tage

Auswirkungen: Die Leibkrämpfe verursachen bei betroffenen Charakteren Abzüge von 6 auf alle Attributwerte.

Grabfluch

Einst waren die Priester und Mönche, welche Bestattungsriten vollzogen, nicht nur versiert darin, einen Leichnam auf das Nachleben (in den Armen welchen Engels auch immer) vorzubereiten, sondern auch darin, seltene Kräuter und Tinkturen miteinander zu vermischen. Um sicherzustellen, dass alle Grabräuber, welche die heilige Totenruhe störten, ihre gerechte Strafe angesichts solcher Blasphemie erhielten, verstreuten sie ihre Mixturen in den Gräbern, bevor sie versiegelt wurden. Jeder, der die Gräber danach noch betritt, atmet die Dämpfe der Pülverchen unweigerlich ein und wird Opfer der Krankheit. Ein paar Tage nach Kontakt mit dem Erreger wird der Betroffene Opfer von paranoiden Wahnvorstellungen und ist sich völlig sicher, einer göttlichen Strafe ausgesetzt zu werden, weil er ein heiliges Grab entweiht hat. Jeder erscheint ihm nunmehr als Feind, sogar Freunde und Familie. Opfer begehen oft Selbstmord oder werden in eine Irrenanstalt geschossen, bevor sie die Auswirkungen der Krankheit überwinden können. Außerdem können es möglich sein, dass jeder mit dem Erreger in Kontakt kommt, der Gegenstände aus den Gräbern berührt, die mit dem Pulver bestreut waren.

Schamanen aus Oxus glauben, die Krankheit könnte eine der Gründe gewesen sein für den Wahnsinn, welcher das Königreich unter der Herrschaft des Khans Conbrak III. beinahe zerriss. Die kurze Regentschaft des Stammeshäuptling endete nahezu über Nacht, so will es die Legende, als ein mörderischer Aufstand stattfand und tausende abgeschlachtet wurden. Ein weiterer Ausbruch wurde aus Grimso berichtet, als der berühmte Entdecker Hans von Schliermann aus Morvem zurückkehrte, um Gegenstände auszustellen, die er in der seinerzeit noch größtenteils unerforschten Nekropole von Arullu entdeckt hatte. Hans war dazu gezwungen, die Stadt schleunigst zu verlassen, als über 100 Leute, welche die Gegenstände in seiner Ausstellung gesehen hatten, den Verstand verloren.

Status: magische Krankheit, +10%

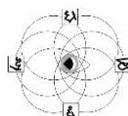
Inkubationszeit: W4+1 Tage

Dauer: 7 Tage

Auswirkungen: Opfer dieser Krankheit leiden unter der Wahnvorstellung, dass sie von Uhlum persönlich (oder einem anderen Engel, je nachdem, wer in der Glaubenssphäre des Opfers für das Totenreich zuständig ist) für das Entweihen eines Grabes verflucht wurde. Opfer sind sich sicher, dass sie gejagt und getötet werden als Vergeltung für ihre blasphemischen Taten. Während er unter der Krankheit leidet, reduziert ein betroffener Charakter seine KL und WEIS auf die Hälfte. Etlche geben sich einer mörderischen Randalie hin, um all jene zum Schweigen zu bringen, welche sie an ihre eingebildeten Feinde verraten könnten. Am Ende der 7 Tage muss dem Opfer eine ST-Probe gelingen (um den durch die Reduzierung von WEIS gesenkten Wert!). Misslingt diese um weniger als die Hälfte des Wertes, wird das Opfer jeden angreifen, den es antrifft, bis es selbst unschädlich gemacht wurde. Misslingt die Probe um mehr als die Hälfte, begeht das Opfer Selbstmord.

Graufieber

Die wahre Tragödie bei dieser schrecklichen Krankheit ist, dass die meisten Leute sie nicht als solche erkennen. Die Symptome sind fast dieselben wie bei Wahnsinn und deshalb sperrt man die Betroffenen in Irrenhäuser und Sanatorien, wo sie die anderen Insassen anstecken. Dann greift die Krankheit auf die Ärzte und die Schwestern über und verwüstet die gesamte Einrichtung, bis alle entweder tot oder wahnsinnig sind. Graufieber zeichnet sich durch ein Verkümmern des Gehirns der Opfer aus, was zu Halluzinationen, später zu Demenz und schließlich zu einem tiefen Koma führt. Wer sich von dieser Krankheit wieder erholt, den hat sie oft wahnsinnig gemacht – sie oder die neue Umgebung, wenn er in einem



der schrecklichen Irrenhäuser der flachen Welt gelandet ist. Man munkelt, u.a. diese Krankheit wäre Produkt einer zeitweiligen unheiligen Allianz zwischen Chuz und Uhlum und dass der Herr des Wahnsinns die Krankheit so unterhaltsam fand, dass er die schönsten Aspekte davon zu den unter Chuzanhängern bekannten Floggern formte.

Status: magische Krankheit, +10%

Dauer: 7 Tage

Auswirkungen: Wenn das Graufieber erst einmal ausgebrochen ist, erlebt das Opfer Paranoia und Halluzinationen und sieht allerlei schreckliche Dinge. Solange die Krankheit wütet, sind AUSS, KL und ST des Opfers halbiert. Zudem muss der Charakter jeden Tag, an dem er an Graufieber leidet, eine ST-Probe schaffen, sonst verliert er 1W4 PG und dauerhaft 1 KL. Sollte das Opfer auf KL = 0 fallen (ausgehend vom durch die Krankheit halbierten Wert), fällt es in ein Koma, aus dem es nie wieder erwacht. So können selbst diejenigen, welche die Krankheit durchstehen, dem Wahnsinn erliegen, den sie hervorruft.

Verlorene KL-Punkte sind durch das Heilkraut Mondara wieder zu erlangen.

Anstecken kann man sich an dieser Krankheit durch Zauber oder indem man durch einen bereits Infizierten im Ringkampf Schaden erleidet und eine RZ-Probe Nr. 1 misslingt. Einem behandelnden Heilkundigen muss eine Heilmittel erkennen-Probe +10 gelingen, um diese seltene Krankheit von einfachem Wahnsinn unterscheiden zu können. Der Malus auf die Probe reduziert sich je Tag nach Ausbruch der Krankheit um 1.

Grüne Beulen

Diese schreckliche Krankheit entsteht so manches Gesicht. Zuerst zeigen sich erkältungsartige Symptome wie Niesen und Schüttelfrost, doch bald zeigt sie ihr wahres Gesicht. Wenn die ersten Beulen auftauchen, wird das Opfer gemeinhin bettlägerig. Im Laufe von etwa 10 Tagen überziehen groschengroße Bläschen das Opfer, die grünen Eiter absondern. Es hat hohes Fieber und sein Körper verströmt einen unverwechselbaren Geruch. Sollte das Opfer die Beulen überleben, wird es im Gesicht sowie an Hals und Schultern mit großen, grünlich-grauen Narben übersät sein. Die Grünen Beulen können von da an jederzeit wieder ausbrechen und jedes Mal nimmt die Dichte und Helligkeit der Pockennarben zu. Nur dicke Schminke kann die unverwechselbaren Zeichen abdecken.

Status: Krankheit, +5%

Dauer: 14 Tage

Auswirkungen: Einem Charakter, der die Grünen Beulen hat, muss täglich eine ST-Probe +8 gelingen, sonst verliert er je 2 Punkte aller Attributwerte. Sinken andere Attributwerte als KK und AUSD auf 0, so ist der Betroffene schlicht handlungsunfähig geworden. Sinken KK und/oder AUSD auf 0, stirbt der Charakter. Überlebt er, muss er eine weitere RZ-Probe Nr. 1 ablegen. Misslingt diese, erhält er permanent einen Abzug von 3 auf seine AUSS und die Werte seiner charismatischen Fertigkeiten steigen nicht mehr über bzw. sinken auf 10.

Diese Narben sind zu beseitigen, indem ein Heilkundiger den Betroffenen über einen Zeitraum betreut, welcher der Dauer der Krankheit entspricht. Jeden Tag muss der Charakter ein Kraut „Gefleckter Rostwurz“ verabreicht bekommen.

Grüner Schädel²

Der Verlauf der Krankheit ist immer gleich: Es beginnt mit Kopfschmerzen und Erbrechen, gefolgt von leichtem Fieber. Dann tritt eine grünliche Verfärbung von Hautpartien auf und zwar an den Stellen, wo Knochen direkt unter der Haut liegen (also vor allen Dingen die Knöchel). Wegen der extrem auffälligen Verfärbung im Gesicht hat die Krankheit den

Namen ‚Grüner Schädel‘ erhalten. Das letzte Stadium sind Ohnmachtsanfälle, innere Blutungen und schließlich ein extrem schmerzhaftes inneres Verfaulen des Herzens während gleichzeitig das Fieber völlig verschwindet.

Dass jemand am Grünen Schädel gestorben ist, sieht man übrigens später nicht nur an den sehr langsam verblassenden grünlichen Knochen sondern auch an den durch den Todeskrampf entstellten Gesichtszügen, die rückwirkend auf unglaubliche Qualen des Opfers schließen lassen. Zwischen dem Auftreten der ersten Symptome und dem Tod liegen zwischen 10 und 40 Stunden.

Den Engeln sei Dank tritt diese Seuche sehr selten auf; wenn sie ausbricht, ist sie für normale Bevölkerung zwar absolut tödlich, doch das Ansteckungsrisiko hält sich in vertretbaren Grenzen: etwa jedes dritte Lebewesen wird dahingerafft (Tiere, Menschen und Halbmenschen). Natürlich ist auch hier das Risiko umso größer, je engeren Kontakt man mit kranken Lebewesen hat. Hygiene ist sicherlich hilfreich, doch Lord Uhlum spielt sein eigenes Spiel...

Status: Seuche; s.u.

Inkubationszeit: 6 Stunden

Dauer: #

Auswirkungen: Nach 6 Stunden Fantasy-Zeit würfelt jeder, der unter das Ansteckungsrisiko fällt, mit W30: Bei einer 29 oder 30 ist man infiziert.

Hat man einen Gegenstand angefasst, der von einem Kranken nach dessen Infizierung berührt wurde, so infiziert man sich bei einer 27 bis 30.

Hat man ein Opfer (tot oder lebendig) berührt, so führt 25 bis 30 zum Tod.

Durch die Aufnahme von körpereigenen Flüssigkeiten eines Kranken (Speichel etc., bedingt z.B. durch gemeinsames Essen) bedeutet das Ergebnis von 20-30 eine baldige Begegnung mit Lord Uhlum.

Für den Normalsterblichen ist eine Infizierung mit dem Grünen Schädel gleichbedeutend mit dem Todesurteil. Kein herkömmliches Heilmittel wurde bisher gegen jene Seuche entdeckt. Es gibt nur drei Arten, einen Kranken zu retten:

Durch den „Heilungsspruch von Simon dem Abt“ (ZAP-Kosten: 300 pro Opfer)

Durch die Disziplin Nr. 19 „Das parentale Wunder“ (ZAP-Kosten: 400 pro Opfer)

Durch zwei Anwendungen des Heilerkrautes „Schindwurz“ bzw. durch eine Anwendung des „Götterduftes“.

In allen drei Fällen verschwinden die Symptome nicht schlagartig sondern flauen in einem Zeitraum zwischen einer halben Stunde und 10 Stunden (je nach Stadium der Krankheit) wieder ab.

Über welche der soeben geschilderten Hintergrundinfos ein Held verfügt muss der Master je nach Gruppenzusammensetzung, Beruf und Hintergrund der Helden, gelungenen Proben auf „Heilmittel erkennen“ und ähnlichen Faktoren mehr entscheiden.

Grünpocken

Diese Pocken sind zusammen mit den Roten Pocken für zahllose Tote auf der flachen Welt verantwortlich, besonders in Tandar. Sie verbreiten sich durch kontaminiertes Wasser. Man erkennt sie an der Ausbreitung hässlicher grüner Flecken und pulsierender Pickel über den Körper. Ein Opfer der Grünpocken erkennt man immer an seiner Leiche, denn sie zerfällt zu einem Dreckhaufen.

Status: Krankheit

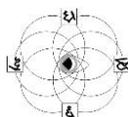
Dauer: W4+13 Tage

Auswirkungen: Jeden Tag, an dem ein Charakter unter Grünpocken leidet, muss ihm eine ST-Probe gelingen, sonst verliert er 2 AUSD und 3W10 VIP. Pro 2 verlorenen AUSD erhöht sich der Malus auf die folgende ST-Probe um 2. Sinken AUSD oder die VIP auf 0, stirbt das Opfer.

AUSD können mit dem Heilkraut Mondara in den Intervallen wiedererlangt werden, wie sie verloren gegangen sind. Nur die VIP für wiederhergestellte AUSD können auf normalem Wege geheilt werden.



² Die Krankheit wurde aus dem Band „DER TANZ ZUM TOD“ übernommen.



Beispiel: Ein Opfer verliert 2 AUSD, woraufhin seine VIP um 21 sinken. Tags darauf verliert es erneut 2 AUSD, woraufhin es 17 VIP verliert. Ein Heilkundiger wendet Mondara an, was ihm die letzten 2 AUSD wieder gibt. Daraufhin können 17 VIP geheilt werden, nicht jedoch die 21 vom Vortag, ohne vorher die dann verlorenen AUSD wieder herzustellen.

Hauch des Todes

Grabkammern und Krypten bleiben oft für Jahrhunderte verschlossen, wobei ihr Inneres von Dunkelheit verschlungen und reinigender Luft abgeschottet wird. Nach und nach wird darin alles von Staub bedeckt wie von einer schützenden Decke. Dieser feine Staub ist teilweise nicht mit bloßem Auge zu erkennen und wird stark verwirbelt, wenn er irgendwie gestört wird, und kann sich in den Lungen absetzen, wenn er eingeatmet wird. Nach dem ersten Tag des Kontakts bemerken Opfer, dass ihre Nase verstopft und Brust belegt ist, was das Atmen erschwert. Die Krankheit entwickelt sich dann zu einem hartnäckigen Husten, der stärker wird, bis das Opfer Blut hustet. Der Husten wird so gewaltsam und heftig, dass der Tod meist dadurch eintritt, indem das Opfer sich bei einem besonders heftigen Hustenanfall extrem krümmt und den Rücken bricht. Die Krankheit ist ansteckend und kann auf dem Atemwege übertragen werden, sobald ein Opfer hustet. Wer die Krankheit überlebt wird sie dennoch nie wirklich los. Jedes Jahr zum Jahrestag der ersten Ansteckung erleben Überlebende den Husten noch einmal für etwa eine Woche.

Status: Krankheit, +25%

Inkubationszeit: 24 Stunden

Dauer: 1W10+2 Tage

Auswirkungen: Während der ersten zwei bis drei Tage sind die Opfer so belegt und atemlos, dass sie anstrengende Aktivitäten wie Kampf oder Laufen nicht ohne eine gelungene AUSD-Probe je ZE absolvieren können. Misslingt die Probe, kann das Opfer diese ZE keine Handlung durchführen, während es nach Atem ringt. Es verteidigt sich mit einem Malus von +4. Jeden Tag im Anschluss daran wird das Opfer von Hustenanfällen heimgesucht, die jederzeit auftreten können. KF-Proben werden mit einem Malus von +3 abgelegt und sonstige Aktivitäten, die hohe Konzentration erfordern (z.B. Schlösser öffnen), werden zu 30%-Chance von einem solchen Anfall unterbrochen. Die Abzüge aufgrund von Atemnot auf anstrengende Aktivitäten, wie oben beschrieben, bleiben bestehen. Nähert sich die Krankheit ihrem Ende, muss dem Opfer eine ST-Probe +5 gelingen oder es stirbt an einem extremen, krampfhaften Hustenanfall.

Knochenfieber

Diese Seuche lässt die Knochen des Opfers sich verformen und verdrehen, an manchen Stellen wachsen und an anderen schrumpfen. Dieser über die Luft übertragene Schrecken hat schon ganze Gemeinden dahingerafft und nichts als missgebildete Leichen hinterlassen.

Status: Seuche, +10%

Dauer: 14 Tage

Auswirkungen: Jeden Tag, an dem ein Charakter unter Knochenfieber leidet, muss er eine ST-Probe ablegen, sonst verliert er 1W4 AUSD und KK, weil sich sein Skelett verformt und verkrümmt. Sollte einer der beiden Werte auf 0 oder darunter fallen, stirbt er schreiend, weil alle seine Knochen in seinem Körper bersten.

Soll ein solches Opfer wiederbelebt werden, müssen zunächst die Knochenbrüche geheilt werden. Details bestimmt der Master.

Krätze

Legenden zufolge brachten Zwergenhirten diesen juckenden, dunklen Ausschlag aus den Bergen mit. Diese Krankheit bringt ihre Opfer schier um den Verstand, ist schmerzhaft und peinlich. Sie zeigt sich zumeist an den Schenkeln, im Schritt und am Oberkörper. Dieser hoch ansteckende Ausschlag wird durch Berührung übertragen und ist ein ziemliches gesellschaftliches Stigma. Es wird manchmal mit Ziegen und anderem Nutzvieh in Verbindung gebracht, und die

traditionelle Medizin empfiehlt, den befallenen Bereich zu rasieren und mit Terpentin abzuwaschen.

Status: Krankheit, +30%

Dauer: 5 Tage

Auswirkungen: Das ständige Jucken verursacht bei betroffenen Charakteren einen Abzug von 3 auf AUSS und GE. Im Kampf muss ihnen alle 3 ZE eine ST-Probe gelingen, sonst verwenden sie ihre Aktion darauf, sich zu kratzen (werden sich aber immer verteidigen).

Schleichende Beulen

Was als rötliche wunde Stelle in einem zarten Hautbereich beginnt, verbreitet sich innerhalb weniger Stunden über den ganzen Körper. Dies ist eine alte Krankheit, und manche glauben, sie sei Teil der schrecklichen Seuche, die während der Schlacht der Könige über die flache Welt tobte, oder gar gleichbedeutend mit ihr. Diese Krankheit verbreitet sich über Flohbisse.

Status: Krankheit

Dauer: 2W10 Tage

Auswirkungen: Die Beulen sind äußerst schmerzhaft, was durch die Körperstellen, die sie befallen, noch verschlimmert wird. Jeden Tag, an dem der Charakter Schleichende Beulen hat, muss ihm eine ST-Probe +8 gelingen, sonst verliert er je 3 Punkte AUSD und GE. Sollte einer der beiden Werte auf 0 oder darunter fallen, stirbt er, während die Beulen platzen.

Schwindendes Siechtum

Das Schwindende Siechtum infiziert maßgeblich Leichname, insbesondere die lange ungestörten. Gelehrte und Chirurgen glauben, dass diese Seuche das Ergebnis abgestandener Luft von Bestattungsorten kombiniert mit den insgesamt ungesunden Umständen bei verwesenden Körpern ist, die nicht besonders gut zur Bestattung vorbereitet wurden. Fälle der Seuche können in den geschichtlichen Aufzeichnungen von Morvem, Nahor und Tinor gefunden werden. Eine der tödlichsten Ausbrüche hat Nobron vor langer Zeit heimgesucht und tausende hinweggerafft. Sie konnte lediglich durch die Fürbitte von Erzbischofin Johanna der Heilerin aufgehoben werden, welche befürchtete, die Seuche könnte sich in ganz Tinor verbreiten. Niemand kann genau sagen, was sie tat, um das Ausbreiten aufzuhalten, doch die Geschichten reichen von Fürbitte Hazels höchstselbst bis hin zu den eher weit hergeholt wie einem reinigen Feuer, das Johanna von Hazel persönlich gegeben wurde und mit der sie die Krankheit aus Nobron reinigte.

Die Krankheit frisst das Fleisch des Opfers regelrecht auf, indem es den Metabolismus so weit erhöht, dass es nahezu unmöglich für das Opfer wird, genug Nahrung zu sich zu nehmen, um am Leben zu bleiben. Opfer werden unruhig und angespannt bis hin zum Wahnsinn. Sie schwinden irgendwann zu einem Nichts dahin, obwohl sie sich seit Wochen verzweifelt vollstopfen. Viele werden mit Ghoulen verwechselt und im fortgeschrittenen Stadium der Krankheit von nervösen Dorfbewohnern getötet ... oder von fehlinformierten Hexenjägern.

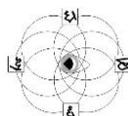
Status: Seuche, +15%

Dauer: Permanent

Auswirkungen: Eine Woche nach der Ansteckung mit Schwindendem Siechtum wird der Körper des Opfers schwächer, während sich sein Metabolismus erhöht. Ständig hungrig und außer Stande, sich auszuruhen (und damit zu regenerieren), muss dem Opfer einmal pro Woche eine AUSD-Probe gelingen oder es verliert 1W3 Punkte AUSD und KK. Während die Krankheit fortschreitet verliert das Opfer rapide an Gewicht und erscheint hager und knochig. Es findet es immer schwieriger zu schlafen und sich zu entspannen und etliche werden als Wahnsinnige eingewiesen. Das Opfer stirbt, wenn sein AUSD- oder KK-Attribut auf 0 sinkt.

Skorbutwahn

Diese gefährliche Krankheit verursacht schmerzhafte Schwellungen der Lippen, der Zunge und des Zahnfleischs. Wenn sie aufplatzen – üblicherweise beim Niesen – spritzt überfließender, infektiöser Eiter heraus, der manchmal bis zu fünf



Fuß weit fliegt. Hohes Fieber verursacht dem Opfer Halluzinationen und schrecklichen Durst. Es muss unter allen Umständen feucht und kühl gehalten werden. Von Wahnsinn Befallene sind schon Amok gelaufen, haben schockierende Geständnisse gemacht und gefährliche Skandale ausgelöst. Die traditionelle Medizin empfiehlt, die Befallenen an eine stabile Planke zu fesseln und ihnen entweder Grog mit Essig und Zitronensaft oder einen lebenden Frosch einzutrichern.

Status: Krankheit, +15%

Dauer: 7 Tage

Auswirkungen: Der Kranke wird so geschwächt, dass alle Attribute sich halbieren (aufrunden). Wenn der Charakter versucht, etwas anderes zu tun als sich zu erholen, muss ihm eine ST-Probe gegen halben Wert gelingen, sonst entscheidet der Master, was er stattdessen tut. Angesichts der Tatsache, dass die Opfer unter heftigen Wahnvorstellungen leiden, könnte das fast alles sein. Der Verlauf der Krankheit geht mit dem Verlust von 1W12 PG einher.

Stinkfußfieber

Diese üble Krankheit befällt oft Erendari und hat sich von Erendor auf die gesamte flache Welt ausgebreitet. Es gibt unterschiedliche Ansichten zur Art der Ansteckung. Manche behaupten, nur neben einem Angehörigen des „kleinen Volkes“ zu sitzen reiche schon aus, um sich zu infizieren (meist sorgt dies jedoch eher für leichtere Geldbörsen). Die Unglücklichen, die das Fieber haben, haben Schweißausbrüche und zittern, ihnen ist übel und ihre Füße stinken nach Käse und verdorbenem Fleisch. Die weitverbreitete Methode, damit fertig zu werden, ist Feuer mit Feuer zu bekämpfen – man reibt die befallenen Füße mit Fleisch, Dung und dergleichen ein, um die Krankheit „auszutreiben“.

Status: Krankheit, +5%

Dauer: 4 Tage

Auswirkungen: Die Krankheit verursacht bei betroffenen Charakteren einen Abzug von 5 auf alle Attributwerte. Der Kranke und alle im Umkreis von 4-5 Metern haben zudem

einen Malus von +3 auf Fertigkeitwürfe im Zusammenhang mit dem Geruchssinn, da die Füße des Charakters so unfassbar stinken (was beim Verstecken auch nicht gerade hilfreich ist).

Tatterich

Der gefürchtete Tatterich bricht immer wieder mal in Küstenregionen aus. Die Opfer haben hohes Fieber und zittern anfallartig unkontrollierbar. Irgendwann kann der Kranke seine Bewegungen nicht mehr kontrollieren, weil Zuckungen seinen Körper erschüttern, was ihn am Schlafen, Essen und ganz allgemein am sinnvollen Existieren hindert. Wer sich nicht selbst töten kann, wird wahrscheinlich dehydrieren, wenn er sich nicht gegen diese Krankheit wehren kann.

Status: Krankheit

Dauer: 15 Tage

Auswirkungen: Der Tatterich verringert das Fingergeschick und macht die Betroffenen wahnsinnig, weil sie ständig zittern. Das Opfer halbiert, solange es erkrankt ist, AW/VW und Kampffertigkeiten. Jeden Tag, an dem der Charakter den Tatterich hat, muss er eine ST-Probe bestehen, sonst verliert er je 2 GE und AUSD. Sinkt einer der Werte auf 0 oder darunter, stirbt er.

Wurmhusten

Winzige Milben, die in Heu, Weizen und Mehlsilos leben, verursachen diesen Reizhusten. Wenn man zu viel Zeit an befallenen Orten zubringt oder entsprechend zubereitete Nahrung zu sich nimmt, zieht man sich einen lauten, schleimigen Husten, Kurzatmigkeit und eine unverwechselbar kehlige, rasselnde Stimme zu. Quacksalber behaupten oft, das Inhalieren der Dämpfe verschiedener Gebräue – von denen viele stark suchtfähig sind – könne all das heilen.

Status: Krankheit, +20%

Dauer: 3 Tage

Auswirkungen: Die Krankheit verursacht bei betroffenen Charakteren einen Abzug von 3 auf alle Attribute und die BE.

Ideen für religiöse Orden

Der Orden der Furie

Die Geschichte einer der ersten Amazonen, die heute nur noch als „die Furie“ bekannt ist, ist gezeichnet von unerwiderter Liebe, Schrecken, Schmerz und Verrat. Die Ereignisse der Geschichte führten dazu, dass eine junge Frau ihren Namen ablegte und schwor, für alle dunklen Taten dieser Welt Rache zu nehmen, einer Aufgabe, der sie sich auch mit einer Leidenschaft und Wut widmete, die ihresgleichen suchten. Obwohl es sie schmerzte, brachte ihre Kriegsmeisterin Ravana es nicht über sich, das Mädchen aufzuhalten, denn sie verstand die Ursache ihres Zorns nur zu gut. Stattdessen tat sie, was getan werden musste: Sie nutzte die Leidenschaft der Furie auf dem Schlachtfeld. Dort tötete die Furie, bis alle ihre Feinde bezwungen waren, und brach danach stets in Tränen aufgelöst zusammen. Der letzte Kampf der Furie fand auf der Chorazon-Ebene statt. Dort fand Ravana ihren Leichnam später, umgeben von zahllosen toten Orks und Goblins. Heute wird die Stelle des vom Kloster von Chorazon beschützt, das von der angeblich zur Göttin aufgestiegenen Kriegsmeisterin Ravana zu Ehren ihrer gefallenen Kameradin gegründet wurde. Gerüchten zufolge liegt das Grab der Furie in einem unzugänglichen Teil des Klosters, tief darunter verborgen, denn der Einfluss der Furie auf die heutigen Amazonen soll nach dem Willen der amtierenden Meisterinnen und der Amazonenkönigin so gut es geht beschnitten werden. Wen wundert es, tendieren die Amazonen aus dem Orden der Furie doch dazu, gelegentlich das Gründungsziel aus den Augen und sich selbst in einer Fehde gegen den Rest der Welt zu verlieren. Gerüchten zufolge rekrutiert sich aus diesen gefallenen Amazonen die Schwesternschaft des Blutdurstes, ein ashrarngläubiger Orden dunkler Amazonen. Ein Gerücht, über das die Waldelfen von Kal'Barna nur besserwisserisch den Kopf schütteln

können, vertraten insbesondere die Amazonen für sie doch bislang stets beide Seiten einer Medaille.

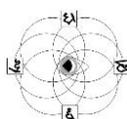
Verfolgung der Andersdenkenden ist überall das Monopol der Geistlichkeit.

- Heinrich Heine

Die Inquisition

Die Inquisition wurde vom autokratischen Priesterkaiser Carroms, Hohepriester Ajatō-Lak Ökomeñi, wieder ins Leben gerufen, nachdem sie vor fast 2.000 Jahren eine Blütezeit erlebte, die nur durch die berühmte Schlacht am Torgas-Pass gebrochen werden konnte. Die Inquisition unter dem heute mächtigen Großinquisitor Shamir-Lak Caesaion ist beauftragt, die Leben und Seelen von Cäsars Volk zu schützen, indem sie jene jagt, die sich den Mächten der Verderbnis hingeeben haben. Gefangene Hexen und Druiden, aber auch Elfen (insbesondere Mondelfen) und Priester einiger anderer Religionen werden unter Folter zu Geständnissen gezwungen, ehe man sie den läuternden Flammen übergibt. Die Inquisition hat gut geschützte Ordenshäuser in fast allen Städten Carroms sowie des annektierten Gebietes Gandram, breitet sich aber auch nach und nach mit Zweigstellen dort aus, wo bereits starke Orden des Cäsar einen Tempel ihr Eigen nennen können. Obschon man den Inquisitoren und den Priestern sowie Ordenskriegern ihres Ordens Rechtfertigung gegenüber allem Bösen, wie Dämonen, Teufeln und Untoten, bescheinigen muss, rufen sie bei der einfachen Bevölkerung doch zumeist nur zwei Dinge hervor: blanke Panik vor den Inquisitoren und Misstrauen untereinander.

Für weitere Informationen über die Inquisition wird auf das SCHNEEMOND-QUELLENBUCH verwiesen.



Der Orden der Geheimnisse

Der Orden der Geheimnisse gehört zu den wenigen formalen Organisationen innerhalb des Cäsarkultes, der sich nicht der Reinheit des Lichts über die Dunkelheit verschrieben hat. Stattdessen widmet er sich der Wiederentdeckung alter und vergessener Lehren und der Enthüllung unterdrückten Wissens. Weniger verwunderlich, dass sich der Orden in Carron angesichts der dortige Exegese nicht gerade großer Beliebtheit erfreut. Dennoch, die Suche führt die Ordensmitglieder meist in die Tiefen staubiger Bibliotheken, zerfallener Ruinen und verfluchter Gräber. Wegen der mit solchen Bergungen verbundenen Gefahren arbeitet der Orden oft mit hellen Magiern und unabhängigen Abenteurern zusammen.

Der Orden der Geheimnisse publiziert in unregelmäßigen Abständen eine Sammlung von Reiseberichten, die seine Expeditionen und Funde beschreiben, die sog. *Geheimnis-konvolute*. Obwohl diese Reiseberichte eigentlich zusammengestellt werden, um der Verbreitung des Wissens unter den Cäsarianern und anderen interessierten Gelehrten zu dienen, sind sie auch unter Abenteurern beliebt, die nach Gefahr und Reichtümern suchen. Das führt zumeist daher, dass die Expeditionen des Ordens dafür bekannt sind, häufig achtlos Schätze zurückzulassen und sich einzig und allein um die Bergung von Büchern und Schriften zu bemühen. Überrascht es noch jemanden,

dass der berühmte Chronist Wendolyn Smith Ehrenmitglied des Ordens ist (ohne zumindest offizielle Glaubenszugehörigkeit) und der St.John-Bund um beste Beziehungen bemüht ist?

Der Orden veröffentlicht jedoch nicht alle Berichte zu seinen Expeditionen, denn nicht alles Wissen ist für die Öffentlichkeit geeignet. Dennoch unterliegen auch geheime Berichte den Geboten Cäsars, und daher wird auch solches Wissen stets in den Ordensbibliotheken gehütet und vertrauenswürdigen Gelehrten zur Verfügung gestellt.

Einem unbestätigten Gerücht zufolge ersucht der Orden der Geheimnisse bei apokryphen Schriften zwischenzeitlich regelmäßig um Bestätigung ihrer Funde bei den Türmen von Imdacil. Ein Gerücht, das die Cäsarianer energisch zurückweisen.



Die Ritter der Schrift

Dieser Kriegerorden ist deutlich unbekannter als der Orden von Schwert und Waage. Seine Aufgabe ist der Schutz von Wissen, indem sie als Wächter für Bibliotheken, Universitäten und halphasäische Tempel fungieren. Wenn Gerüchte über umstrittene Bücher oder verbotene Grimoires bekannt werden, dann sind sie es, die fanatische Inquisitoren und Hexenjäger davon abhalten, die Bücher zu beschlagnahmen. Sie werden auch ausgeschiedt, um verlorenes Wissen von gefährlichen Orten zu bergen, oder auch inmitten eines Krieges. Aus der jeweiligen Schrift ist nur selten klar zu definieren, worin Klugheit oder Weisheit liegen, weshalb die entsprechenden Vertreter der Ritter der Schrift und des Ordens der Geheimnisse hier zuweilen hart und unversöhnlich konkurrieren. Nur gelegentlich arbeitet man daher Hand in Hand, indem ein Ordensritter Mitgliedern des Ordens der Geheimnisse als Leibwächter zur Seite gestellt wird, um diese bei Expeditionen vor Gefahren zu bewahren. In irgendeiner Art und Weise verfolgt dabei nach wie vor jeder seine eigenen Ziele, was nicht selten zu unschönen Szenen am Ziel führt.

Die Serrakrieger

Die **Serrakrieger** sind ein seefahrender Orden des Thyron, der in Ravormos ansässig ist und Zweigstellen in vielen größeren Küstenstädten unterhält, allen voran Zhar, Bellat und Otheos unterhält. Die Serrakrieger, die sich nach einem mystischen flugfähigen Fisch benennen, bestehen aus exzellent ausgebildeten Marineinfanteristen, Seeleuten und Thyron-Ordenskriegern. Sie unterhalten eine beeindruckende Kriegsflotte, die sie dazu einsetzen, umliegende Gewässer von Piraten und Freibeutern freizuhalten.

Auch andere Schiffe können die Serrakrieger anheuern, z.B. als Eskorte, und nur selten wagt es in der Tat ein waghalsiger oder draufgängerischer Kapitän, ein so beschütztes Handelsschiff anzugreifen. Wenngleich die Serrakrieger in etlichen Häfen Stützpunkte unterhalten, nehmen die umliegenden Nationen ihre Dienste doch eher zurückhaltend in Anspruch. Etliche fürchten, von dem Orden abhängig zu werden und vermuten eine Kontrolle des Ordens aus dem Heimathafen, der nun einmal in der Reichweite des Khans von Noland liegt. Gerüchten zufolge besteht beispielsweise die Zweigstelle des Ordens in Bellat nur aus dem Grund, um die Flotte des Sonnenkaisers von Lethon in Schach zu halten und insbesondere das Wiedererstarken Karnerys zu unterbinden.

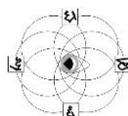
Der Orden der Diomedeidae

Der Orden der Diomedeidae, dessen Wappentier ein Albatros ist, besteht maßgeblich aus priesterlichen Steuerleuten und Navigatoren des Thyron und wird vom Tempel in Adolin aus kontrolliert. Gegen eine Gebühr, oder sagen wir eine „Spende“, deren Höhe von der Länge der Reise, dem Ziel und dem Wert der Fracht abhängt, dient ein sog. „Seefahrer“ auf dem Schiff, navigiert es zum Ziel und besänftigt Thyrons Zorn dahingehend, dass er auf den korrekten Ablauf der Rituale achtet, die allesamt dem Thyronglauben oder den Seefahrtraditionen entstammen. Manchmal sind solche Priester und Mönche wenig mehr als Glücksbringer, doch oft sind sie auch erfahrene Navigatoren, von deren Fähigkeiten Erfolg oder Scheitern einer ganzen Expedition abhängen. Man erinnere sich beispielsweise an Belegghros Tashkai, der angeheuert wurde,

um eine Forschungs Expedition des bekannten Forschers Fenro Malaghaes von Harandon zu begleiten. Hätte er nicht versucht, Thyron um eine sichere Reise zu bitten, wobei er gleichzeitig horrende Spielschulden in Harandon zu verantworten hatte und plante, vor diesen zu fliehen, müsste man die ausbleichenden Gerippe der fünf Forschungsschiffe heute nicht an den Gestaden der Kristallküste sehen. Fenro, der die Reise zum Glück nur finanzierte und nicht selbst an Bord war, ließ den überlebenden Vater Tashkai jagen und letztlich im Schuldenturm von Harandon verrotten, was für viele Zeitgenossen Ironie des Schicksals gleichkam.

Die Hünen

Die Hünen sind zähe Waldläufer, die schwören, nie länger als eine Woche an einem Ort zu bleiben. Sie wandern besonders gerne durch die dichten Wälder der flachen Welt und stellen sicher, dass Schreine und Haine, die Thyron (und sogar gelegentlich Hazel) geweiht sind, in gutem Zustand verbleiben. Jene, die sie bei Naturfreveln und der Entweihung solch heiliger Orte erwischen, überantworten sie Vergeltung und Tod. Hünen beschützen auch die Pilger auf ihren heiligen Wegen vor Übeltätern, Grünhäuten und anderen Gefahren. Ihre Dienste als Kundschafter, Vorreiter und Überfallkommandos sind hoch geschätzt.



Immer häufiger hört man von Gottesurteilen, die im Namen des Herrn der Gerechtigkeit in sturmumtosten Tempelanlagen ausgeführt wurden. Weniger bekannt hingegen ist ein merkwürdig zeitloser Ort, den es schon lange gab, als die Bibliothek von G'omth noch jung war und noch niemand einen Gedanken an die Türme von Imdacil verschwendete.

In dieser Ausgabe wollen wir dem geneigten Leser und den wissbegierigen Spielern daher gleich zweite Orte vorstellen: Mindonuir, den Turm der Ewigkeit, aus der Feder unseres Autors Ijardas sowie den Tempel der Stürme, der zwangsweise auf den Zauber *Gottesurteil* des Thyronhohepriesters folgen musste und dem sich unser Autor Medivh daher widmete.

Mindonuir – Der Turm der Ewigkeit

Die Bevölkerung der flachen Erde kennt viele Mythen und mysteriöse Orte, welche in den verschiedensten Winkeln der bekannten Welt zu finden sein sollen. Das sagenumwobene Kloster von Khorwohn in der Großen Wüste, das die Heimstatt von Jaramon von Sabhel sein soll. Die Schwarze Kapelle in den Sümpfen von Coulmeur oder der abscheuliche Ort Tagnatal in Argor, der den Beinamen den Schwarzen Hort trägt. Aber ebenso das vielgerühmte Kloster von Chorazon im Norden Camors, wo die jungen Amazonen auf ihren Weg in die raue Welt vorbereitet werden.

Nur wenige Sterbliche können davon berichten, den Ort mit dem klanghaften elbischen Namen Mindonuir erblickt zu haben. Dabei findet sich dieser in den Legenden und Geschichten aller Völker wieder. Die Orks nennen ihn U'ul'bulgramar - „Der Weg von Himmel und Hölle“. Die Menschen kennen ihn als „Turm der Ewigkeit“. Die Hochelfen sprechen ehrfürchtig von „Belethialbad“ - dem Himmelssturm. Im Zwergischen wird der Ort Myrmdalor, die „Wallstatt der Ahnen“ genannt.

Doch was macht diesen Ort so bekannt und doch haben ihn so wenige erblickt? Nun, zum einen liegt es daran, dass er an keinen Standort gebunden zu sein scheint. Oder ist er nicht für alle Sterblichen sichtbar? Die Meinungen gehen hier auseinander. Man hörte von Menschen, die zufällig eine Höhle in den leuchten Bergen betraten und einer Halle des Mindonuir ankamen. Genauso wie die Hochelfen, welche davon berichteten, ihre fähigsten Gelehrten alle 100 Jahre zum Studium an den Hof von Mindonuir schicken, welcher sich ihrer Meinung nach an der Kristallküste befindet.

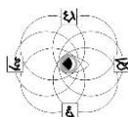
Dazu sollte man vielleicht näher in die Mythen und Geschichtswelt der Völker zu diesem Turm einsteigen. In den Tiefen der zahlreichen Schriften, Folianten und Aufzeichnungen von Nephtis fand ich einen Bericht von Ilwanion Selvervandas. Er sprach von einem Ort voll Weisheit und Melancholie. Von weiten Räumen mit riesigen Glasfenstern, welche von der Alten Welt berichteten, als die Cherubime noch Kinder und die Seraphime gerade erst erwachsen geworden waren. Die flache Erde war ein Garten, der gedieh ohne gebändigt zu werden und voll

von Leben statt wie heute von Tod & Schmerz war.

In den Liedern und Geschichten der Orks wird von einem Ort von Licht und Dunkelheit berichtet. Wo angesehene Krieger hohe Ehren erhalten und mit sagenumwobenen Helden an reich gefüllten Tafeln in weitläufigen Hallen speisen, aber ebenso ein Ort, wo Teufel und Dämonen in den Untiefen der Katakomben und Verliesen ihr Unwesen treiben. Kein Ort wie das Totenreich von Lord Uhlum, eher eine Stätte der Erkenntnis und Lehren. Im Guten wie auch im Schlechten. Der orkische Erzmagier Buhk-Talak soll hier auch einst mit dem legendären Acrylic zu Tische gesessen und philosophiert haben. Man bedenke, dass Acrylic nach dem legendären Kampf mit Rooster Cogburn als tot gilt, denn der Druiden zerfetzte ihn in einem berserkergleichen Ausbruch purer Magie.

Der Turm der Ewigkeit ist für die Menschen ein Ort der Ehrfurcht und Erkenntnis. Nur sehr wenigen wurde die Ehre zuteil, einen Fuß in die Hallen zu setzen. Wer zurückkehrte, sprach von riesigen Bibliotheken, voll von Schriften aller Völker. Ein Hort des Wissens und der Selbstfindung zugleich. Ein Wallfahrtsort, den man nicht missen möchte und auf ewig vermissen werde. Wo man der eigenen Sterblichkeit gewahr wird und doch jegliche Furcht davor ablegt. Als wäre die Erkenntnis des eigenen Todes eine Lehre, die man verstanden hätte.

Die Zwerge sprechen nur wenig über den Ort und wenn dann brennen meist Tränen in ihren Augen. Sie kennen den Myrmdalor als ein Manifest zwergischer Baukunst. Voll von architektonischen Ergüssen mit feinsten Steinmetzarbeit, Statuen und in Fels gebannter Erinnerungen aus der Geschichte der Zwerge. Hier sollen auch die Grabmäler zahlreicher Helden der Clans zu finden sein. Tungdil Schwarzgold, König unter dem Berge. Noriad Rotmähne, Herr des brennenden Berges. Evlamor Drachenbann, Fürst des Drachentores. Nur eine kleine Auswahl eines Ortes, dessen Hallen laut den Zwergen unendlich sind. Es heißt, dass melancholische Zwergebaumeister dorthin gingen und niemals zurückkamen, angeblich, weil sie ewig durch die Gänge wandern und es noch immer tun. Jeder Zwerg, welcher von diesem Ort zurückkam, war verändert. Nicht zum Guten oder



zum Schlechten, aber seine Seele war von etwas berührt worden.

Dies scheint allen Besuchern des Mindonuir. Sie kehren mit Ehrfurcht und Erkenntnis von diesem Ort zurück, als wäre der Ort selbst eine Lehre für das Leben. Dabei gleicht nie ein Bericht dem anderen. Jeder hat andere Räume und Orte besucht; trat von einem großen Saal auf einmal in das Licht eines sonnendurchfluteten Gartens; trank Wasser aus einem silbernen Brunnen; stand auf einer Terrasse und blickte über die Ebene eines Landes, in welchem er unmöglich den Ort betreten hatte; durchquerte dunkle Gänge, Felsenkapellen und überwand finstere Abgründe, die gar nicht hätten sein dürfen in einem solchen Gebäude.

Doch eines war an allen Orten gleich: immer waren kapuzenhafte Gestalten zugegen. Manche groß, manche klein. Stumm vor sich hinbrütend, andere mit lauten Reden, Gesang, Musikinstrumenten oder kryptischen Antworten für die Fragenden. Männer, Frauen, Halbmenschen, Menschen. Eine unscheinbare graue Kutte ist ihnen zu Eigen mit einem geschwungenen Runensymbol auf dem Rücken. Sie scheinen keinem Gott anzugehören und verhalten sich allen gegenüber freundlich und sprechen mit nahezu hypnotisch beruhigender Stimme. Über kämpferische Handlungen ist von ihnen nichts bekannt. Sie selbst bezeichnen sich dabei nur als die



Amunin. Die Diener des Einen. Von wem hier die Rede ist entzieht sich allerdings meiner Kenntnis. Ebenso was die Beweggründe dieser Gestalten sind. Überraschenderweise habe ich Jahre später auf meinem Weg zum Kloster von Khorwohn eine dieser Gestalten getroffen oder viel mehr hatte ich den Eindruck, dass der junge Mann auf mich gewartet hatte. Ein nahezu wissendes Lächeln umspielte dabei seine Lippen und er überreichte mir eine Schriftrolle mit den Worten „Dies hast du bei deinen Aufzeichnungen vergessen. Möge ER mit dir sein.“ Ich war perplex und ebenso erschrocken. Waren meine Nachforschungen bei den falschen Leuten gelandet oder störte sich jemand an meiner Neugier? Die Schriftrolle war uralte und ehrfurchtsvoll öffnete ich diese mit größter Vorsicht. Es war eine Zeichnung von einem Turm der tief unter der Erde begann, wo Feuer brannten und gehörnte Gestalten tanzten. Das Netz an Höhlen und Gängen schien bereits auf dieser Zeichnung nahezu unendlich und ich war mir fast sicher, dass sich die Zeichnung vor meinen Augen selbst veränderte und verschob. Das Bauwerk wuchs aus der Erde hervor in den

Himmel und verschwand in stilisierten Wolken. Auch hier verzauberte mich die unendlich genaue und kleinteilige Zeichenkunst. Mit dem gleichen verwirrenden Effekt der unterirdischen Geschosse, dass auch diese Stockwerke nahezu lebendig und in Bewegung schienen. Doch am meisten überraschte mich die Symbole der Cherubime seitlich des Turms. Vier auf jeder Seite. Thongmor auf der Seite der Engel des Lichts. Zumindest waren es seine beiden Symbole zusammen mit einem dritten, welches ich nicht kannte. Über den jeweils vier Symbolen der Cherubime prangte jeweils ein Zeichen, welches mir ebenfalls nichts sagte. Vielleicht dies der Seraphime oder was sollte ich davon halten? Aber mittig über allen zehn Symbolen prangte jenes verschlungene Symbol, welches die Amunin trugen. Dienten sie einem der Engel oder welchem Wesen? Ich war vollkommen verwirrt und der junge Mann, der mir die Rolle übergeben hatte war wie von Geisterhand verschwunden, als mein Blick auf die Schriftrolle gelenkt wurde. Dieses Zusammentreffen ist nun mehr als 10 Jahre her und meine Reisen haben mich zu vielen Orten gebracht und dennoch war mir noch nicht vergönnt, jenen Turm zu erblicken. Die Wege des Herrn sind unergründlich und vielleicht werde ich einmal die Ehre erhalten.

- Auszug aus den Schriften von Jeremias Albrago, reisendem Schriftgelehrten -

Mindonuir im Spiel:

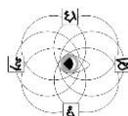
Der Turm der Ewigkeit ist mit Bedacht einzusetzen und bietet dennoch ein nahezu unendliches Spektrum an Möglichkeiten. Müssen die Helden etwas in Erfahrung bringen, dann könnten die unendlichen Bibliotheken dort helfen, wenn sie sich denn als würdig erweisen. Oder tapen sie in eine Höhle, welche unerklärlicherweise in den Turm übergeht und sie am Ende des Weges auf der anderen Seite von Tanaris herauskommen lässt?

Der Mindonuir gehorcht weder der Gesetzes von Raum und Zeit noch sollte man sich als Spielleiter an irgendwelche Regeln gebunden fühlen. Dieser Ort ist vielleicht dem EINEN gewidmet oder residiert dieser vielleicht sogar hier? Es liegt in der eigenen Entscheidungsfreiheit und Fantasie, was der Hintergrund des Turmes ist. Kein Cherubim oder Seraphim beansprucht den Ort für sich.

Im Übrigen sollte angemerkt werden, dass die Amunin auch jederzeit als NSCs im Abenteuer eingesetzt werden können. Vielleicht suchen sie einen jener Erwählten oder stiften den Helden mit kryptischen Hilfestellungen Unterstützung im Abenteuer. Eins ist stets sicher: Man sollte die Amunin nicht unterschätzen. Viele von ihnen sind mit der waffenlosen und bewaffneten Kampfkunst sehr gut bewandert. Einige beherrschen sogar recht mächtige Magie. Nie jedoch wird ein Amunin selbst als Aggressor auftreten. Der Vollständigkeit halber hier die durchschnittlichen Werte der Amunin:

TAK = 25 / **IW** = 65 + Waffenfaktor / **SF-TYP** = WK / **SF** = 4 / **BE** = 13 / **WDG** = Wanderstab - LSK / **AW** = 20, 6 / **VW** = 22, 6 / **BSP** = 1W6+10 / **KKB** = +4 / **VIP** = 220 / **KAP** = 2.100 (+200) / **2.VW** = 18 / **INS** = 25 / **ST** = 25 / **RZ** = 50,50,80,80 / **KEP-Stärke** = 4

- kann grundsätzlich jede Waffengattung führen (KK = 25)
- üblicherweise keine FKW
- kann grundsätzlich jede Rüstung bis Schuppenpanzer sowie Helm 3 tragen
- beherrscht Rundumschlag und letzte Chance
- kann Musizieren (Wert = 25), aber beherrscht keine magischen Melodien



- beherrscht die KGJ-Fertigkeiten Distanz verringern / erweitern, Ausweichen von Geschossen und Überwältigen (Laufen = 25)
- Amunin stehen die Zauber des Priesters und der Hexe bis ZP 40 zur Verfügung (KF = 25 / ZAP = 1.200 / MKZ =

180); Amunin zaubern stets ohne Kräuter und ZaubermEDIUM; die KEP-Stärke erhöht sich für zaubernde Amunin auf 5

Der Tempel der Stürme

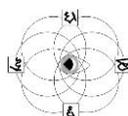
Zunächst bleibt für den akribischen Scholaren festzuhalten, dass es nicht den einen Tempel der Stürme gibt. Vielmehr ist dies ein Sammelbegriff, unter dem etliche - aber bei Weitem nicht alle - Tempel zu Ehren des Herrn der Stürme, Thyron, eingeordnet werden. Sicher, vor langer Zeit, als das geschriebene Wort noch das Privileg der Priester war, mag es einen Tempel gegeben haben, den man Tempel der Stürme nannte und der als Archetypus der Kultstätten des Thyron gelten konnte. Ein Ort, dessen äußere Eigenschaften und sonstigen Begleitumstände so charakteristisch sein sollten, dass fortan jene Thyron geweihten Orte, die von Menschen Hand zu Kultstätten wurden, Tempel der Stürme genannt wurden.

Was macht einen Ort so charakteristisch, damit er als solche Kultstätte gelten kann? Nun, zunächst ist der Ort, an dem der Tempel errichtet wurde, zumeist zu allen Jahreszeiten sturmumtost oder zumindest heftigen Winden ausgesetzt. Üblicherweise liegt er auf einem Hochplateau oder Gipfel, oder am Rande einer Klippe an einer tiefen Schlucht, welche die Winde seit unzähligen Jahrhunderten in nur wenige Richtungen kanalisiert. Des Weiteren ist ein Tempel der Stürme nicht zwangsweise ein Tempel im klassischen Sinne. Sicher, Thyron ist ein Herr der Dunkelheit, ein gewisser Hang zur Dramatik ist auch ihm und seinen Anhängern zu Eigen. Doch Thyron ist auch wie kaum ein zweiter Cherubim der Verfechter einer gewissen Natürlichkeit. Der Wind trägt sein Flüstern, das Rascheln der Bäume untermalt seine Geschichten, das Donnern des Himmels und zusammenstürzender Berge künden von seinem gerechten Zorn und die sturmgepeitschte See von seiner unerbittlichen Macht. Was kann hiergegen bestehen? Nicht viel, und so darf es nicht verwundern, dass der Herr der Stürme nur marginalen Wert auf behauenen Stein und brüchigen Mörtel legt, wenn doch allein durch seine Macht Myriaden von Sandkörnern jedes noch so prachtvolle Bauwerk stumpf und jede noch so kunstvolle Statue konturlos werden lassen können. Manch argloser Wanderer nächtigte in einem rau behauenen Steinkreis auf der einzigen weithin sichtbaren Hügelkuppe oder auf einer von zahllosen Lagerfeuern versengten Lichtung und war sich dessen nicht gewahr, dass er ein Heiligtum der Stürme zu so etwas Profanem wie einem Nachtlager genutzt hatte. Das Glück ist jedoch mit ihnen, denn in Thy-

rons mächtigen Folianten der Gerechtigkeit ist dies kein Frevel.

Doch ach, der Mensch ist makelbehaftet und die Doktrinen der Vertreter Thyrons auf der flachen Welt unterscheiden sich oft von den Dogmen des Herrn. Für viele Gläubige muss auch die Natur sichtbar gemacht werden, um anbetungswürdig zu sein. So errichteten sie in den Kultstätten Thyrons kleine Schreine oder große Gebäude, die menschlichen Maßstäben entsprechen. Sturmumtoste Gipfel werden mit einem Peristyl und Kolonnaden gekrönt und die See überblickende Klippen mit weithin sichtbaren Pagoden. Ihnen allen ist gemein, dass sie anstelle von Wänden viele offene Seiten aufweisen, durch die der für den Ort ohnehin schon erbarmungslose Wind ungehindert passieren kann. Binnen weniger Jahrzehnte wirken die Säulen, Dächer und Statuen, die oft massive Hämmer, Äxte oder Zweihandschwerter aufweisen, abgeschliffen und formlos. Man sagt, der Kern des heute wenig eindrucksvollen, aber gigantischen Dolmentempels auf der Hochebene von Torgas, welcher den Westen Camors überblickt, bestand in der Tat einst aus fünf gewaltigen Statuen der Aspekte Thyrons oder seiner Jünger. Heute sind diese freilich nur noch formlose, steinerne Dolmen, deren einstige Pracht und Kunstfertigkeit nur vermutet werden kann, die aber jeden gestandenen Barbaren immer noch um das Dreifache überragen. War dies der ursprüngliche Tempel der Stürme? Oder trifft dies eher auf den Zikkurat von Katabatikas zu, der unweit von Tharonir über den Klippen von Morvem thront und wie kein zweiter Tempel der Stürme von Blitzen heimgesucht wird und für Böen, die einen ausgewachsenen Mann ins Meer wehen können, bekannt ist. Oder ist es jene Säulenhalle, die auf halber Höhe die große Erdspalte von Tinor überblickt, wo angeblich bei einer Schlacht der Götter der Speer Thyrons niedergegangen sein soll und bis heute nicht gefunden wurde?

Dies sind nur drei der legendären Kultstätten, von denen jeder der dort tätigen Hohepriester für sich in Anspruch nimmt, dem einzig wahren Tempel der Stürme vorzustehen. Die Bevölkerung meidet die Tempel üblicherweise, soweit sie nicht zum Gebet oder zur Messe kommen. Wen wundert's, stehen diese Orte doch im Verruf, die berüchtigten Richter Thyrons hervorzubringen. Dass ein abgelegener Tempel der Stürme aus der Entfernung still und ruhig da zu liegen, sich beim Näherkommen jedoch stets



in unwirtliche Wetterbedingungen zu hüllen scheint trägt auch nicht gerade zu einem Ruf von gemütlichem Heim und Herd bei den örtlichen Bewohnern bei.



Einen solchen Tempel zu betreten erfordert neben festem Glauben einen sicheren Tritt und neben starkem Halt auch eine gewisse Gewandtheit. Mehr als ein ahnungsloser Besucher wurde von ohrenbetäubendem Donner von den Füßen geholt, von plötzlich aufbrausenden Winden zwischen den Säulen und Ruinen hin und her geweht oder bei der Suche nach Schutz (nicht Chuz) in einem heftigen Gewitter ausge-rechnet im sicher empfundenen Tempel vom Blitz erschlagen. Den Dienern des Sturms scheint dies alles nichts auszumachen. Im heftigsten Wind verharren sie still im Gebet und sind davon überzeugt, den wohlwollenden Atem ihres Herrn zu spüren. Sicher tanzen die Ordenskrieger Thyrons durch die Säulenhallen, von scharfen, eiskalten Winden unbehelligt und von Blitz und Donner verschont und bringen ihrem Feind und Frevler am Herrn den Todesstoß, während dieser auf die Klinge starrt, die in seiner Brust steckt, und sich fragt, warum sich die Kinder des Sturms hier so bewegen können, als wären sie niemals woanders gewesen.

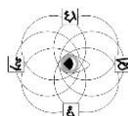
Der Tempel der Stürme im Spiel:

Der Master kann den Tempel der Stürme ganz nach Belieben einsetzen. Unabhängig vom Szenario dürfte er die meiste Einsatzmöglichkeit als Zufallsort beim Zauber *Lord Tharnos Gottesurteil* finden, der Master ist natürlich frei darin, auch die Ergebnisse der Zauber *Reinkarnation des Sharannir* oder *magische Reise des Bordor* entsprechend anzupassen.

Der Tempel der Stürme kann praktisch überall verortet werden. Berggipfel, Hochplateaus, Klippen oder Hügel sind grundsätzlich ideal. In einem Tempel der Stürme gelten folgende Sonderregeln:

- Der Himmel über dem Tempel zählt unabhängig von der Tageszeit und Witterung als verfinstert. Mit leichtem Regen, der von heulenden Winden aufgepeitscht wird, ist zu 45% zu rechnen. Für Außenstehende in einiger Entfernung zum Tempel der Winde ändert sich an der natürlichen Witterung allerdings nichts. An einem sonnigen Sommertag wird ein Reisender den Tempel in einer Entfernung von mehr als 1 km den umgebenden Witterungsverhältnissen entsprechend vorfinden. Seltsam, aber so steht es geschrieben.

- Der beim Tempel herrschende Wind hat üblicherweise Auswirkungen, die knapp unterhalb des Zaubers *Sturm des Cyrion (!)* angesiedelt sind. Menschengroße Wesen werden zwar nicht sofort fortgerissen, finden aber ihre Bewegung gegen den Wind stark eingeschränkt vor. Übliche Bewegungsreichweiten werden mindestens halbiert. Zu Beginn werden Atheisten, Andersgläubige oder sonstige Wesen, die weder Kreaturen Thyrons noch dessen Glaubenskämpfer sind, den Wind als Gegenwind empfinden. Dies kann sich je nach Begegnung und Szenario, das der Master plant, natürlich ändern. Grundsätzlich trägt der Malus auf AW, VW und GE-relevante Fertigkeiten +3. Für Wetterverhältnisse, die der Master auf unten beigefügter Tabelle zufällig ermittelt, gelten dann entweder die aufgeführten Sonderregeln zusätzlich oder der Master möge sich etwas Passendes ausdenken.
- Der Tempel der Stürme zählt für alle Belange als bezauberter Ort im Sinne des Zaubers *Der gesegnete Ort von Simon dem Abt*.
- Ein von einem Thyronhohepriester beschworener Elementargeist kostet nur halbe ZAP. Sofern keine besonderen Umstände gelten (*Lord Tharnos Gottesurteil*, ein von Master festgelegtes Szenario o.ä.), hat sich mit einer Chance von 25% ein Luftpfeiler im Tempel eingenistet. Mit einer Chance von 10% halten sich hier sogar W3 Elementare auf. Ein Tempel der Stürme kann zudem unabhängig von Stürmen als Portal für die Richter Thyrons fungieren.
- Fernkampfaffen können in einem Tempel der Stürme nicht bzw. nur sehr eingeschränkt eingesetzt werden. Dies betrifft auch magische Fernkampfaffen, es sei denn, sie stammen von Thyron. Normale Fernkampfaffen (Schuss- und Wurfaffen) können bis maximal naher Distanz eingesetzt werden, hierfür gilt der o.a. Malus. Ab durchschnittlicher Distanz sind Fernkampfaffen nicht mehr einsetzbar. Sämtliche Geschosszauber (!) sind ab durchschnittlicher Distanz ebenfalls nicht zielgerichtet einsetzbar (*Flammendes Geschoss*, *leuchtender Tod*, *Feuerbälle*, *Maveric*, *Sidewinder* u.ä.). Sie können zwar normal gewirkt werden inkl. den Kosten, die der Zak dafür zahlt, aber sie verfehlen stets ihr Ziel (egal welches) ab der o.a. Distanzklasse, da der Zauber durch die unnatürlichen Winde verstreut wird. Fliegende Wesen werden gezwungen, sich am Boden fortzubewegen, soweit sie keine Kreaturen Thyrons sind. Dies betrifft auch Glaubenskämpfer Thyrons, die aus irgendeinem Grund über Flugfähigkeit verfügen! Dies kann ggf. bei der Auswahl der Wetterverhältnisse durch nachfolgende Tabelle geändert werden.
- Regelmäßig zucken Blitze über den Tempel hinweg. In jeder Minute besteht eine 20%-Chance, dass ein Blitz im Tempel einschlägt. Dieser verursacht außer einigen Gesteinssplintern zwar keine sichtbaren Schäden am Tempel selbst, kann aber Lebewesen, die sich innerhalb des Tempels aufhalten, treffen. Als Vorschlag setzen wir hierfür eine Chance von 30% an, ein solcher Blitz wird zufällig zwischen den Anwesenden verteilt und wie der *Blitz von Bas-Tyra* behandelt, allerdings mit halbem Schaden. Sollte beim Tempel der Stürme ein Duell im Sinne des Zaubers *Lord Tharnos Gottesurteil* stattfinden, ist das ausgewählte Ziel des Blitzes natürlich der Frevler. Unabhängig von der Faustregel, dass jede Minute (12 ZE) mit einem Blitz zu rechnen ist, besteht für jeden gelungenen Zauber, den der Frevler wirkt (Anwendung magischer Waffen o.ä. ausgenommen) eine 10%-Chance, dass er damit einen Blitz provoziert. Natürlich ist unabhängig vom Treffer ein wenige Meter neben einem Charakter einschlagender Blitz ein Ereignis, das mindestens für einige Tage Schwierigkeiten mit dem Gehör mit sich bringen sollte. Von dieser Regel sind Duelle ausgenommen, die zwischen Thyronpriestern stattfinden, um dogmatische Meinungsverschiedenheiten beizulegen. Die Vertreter des



- Herrn der Stürme sind nicht gerade dafür bekannt, dies bei Tee und Gebäck in Ruhe ausdiskutieren.
- Von den vorgenannten negativen Einschränkungen sind Kreaturen oder Glaubenskämpfer Thyrons nicht betroffen, soweit dies nicht explizit festgelegt wurde. Gelingt „normalen“ Gläubigen Thyrons eine AUSS-Probe, so dürfen sie eventuelle Mali halbieren (aufrunden). Für weitere Einschränkungen entscheidet der Master. Glaubenskämpfer anderer Religionen erhalten keine zusätzlichen Mali, würden einen Tempel der Stürme aber ohnehin nur unter ganz besonderen Bedingungen betreten.
- Beachte, dass ein Thyronpriester oder Hohepriester befreundete Wesen, von denen er nicht möchte, dass sie von vorgenannten Regeln betroffen werden, nicht ohne Weiteres ausnehmen kann. Hierfür sind schon gewisse Opfer nötig,

die mindestens in einer AUSS-Probe pro Auszunehmenden münden sollten. Dies ist Thyron in seinen Kultstätten jedoch meist zu profan, insofern sollte der Zak schon mit Opfergaben (1 kg Hecht pro Person) oder Zauberkraft aufwarten (10 NMKP und 50 ZAP pro Person). Im Einzelfall entscheidet der Master, ob das dargebrachte Opfer im Namen des Bittstellers angemessen genug war, um Thyron ihm gegenüber zu befähigen.

Wetertabelle

Möchte der Master den Witterungsbedingungen um einen Tempel der Stürme etwas mehr Biss und Zufälligkeit verleihen, kann er auf nachfolgender Tabelle würfeln:

W6	Ergebnis
1	Hagelsturm <i>Der Himmel ist pechschwarz gefärbt und faustgroße Hagelkörner prasseln herab. Pro Minute ohne Schutz verlieren Wesen 2W30 VIP und 250 KAP.</i>
2	Regenschauer und Sturmböen <i>Bitterkalter Regen peitscht über den Tempel, stürmischer Wind lenkt Pfeile und Bolzen von ihrer Flugbahn ab und das Heulen des Windes übertönt jeden Ruf und jeden Befehl.</i> Fernkampfwaffen können überhaupt nicht eingesetzt werden, nicht einmal bis zu naher Distanzklasse. Bardenmelodien sind wirkungslos, da sie nicht gehört werden können. Unterhalb eines Schreis direkt in ein Ohr ist nichts zu verstehen. Alle Zak werden für die Belange von RZ-Mali behandelt, als hätten sie AUSS 19 (d.h. es gibt keine Mali auf die RZ für das Opfer). AW, VW und GE-relevante Fertigkeiten erleiden einen Malus von +4.
3	Die normalen Regeln gelten.
4	Nieselregen und Nebel <i>Nebelschwaden ziehen durch den Tempel und die Luft ist mit Feuchtigkeit geschwängert.</i> Alle 6 ZE wird mit 2W6 gewürfelt, um festzustellen, wie weit Lebewesen im Nebel sehen können. Bei einem Pasch lichtet sich der Nebel für die nächsten 6 ZE weit genug, um normal und unbeeinträchtigt sehen zu können. Natürlich darf man auf nichts schießen oder zaubern, was man nicht sehen kann. Kreaturen mit Flugfähigkeit können diese nutzen und sind nur durch die Sichtbehinderung eingeschränkt.
5	Noch einmal würfeln.
6	Gewitter mit wolkenbruchartigen Regenfällen <i>Schwarze Wolken verfinstern den Himmel und wahre Sturzbäche ergießen sich über den Tempel. Bogensehnen erschlaffen, Lebewesen sind durchweicht und niedergeschlagen und Blitze zucken, als ob die Götter selbst im Himmel Krieg führen würden.</i> Fernkampfwaffen dürfen nicht eingesetzt werden. Flugfähige Kreaturen dürfen nicht fliegen. Für alle Belange wird die TAK von anwesenden Lebewesen um 3 gesenkt. Zak erleiden einen Malus von +3 auf den KF. Zusätzlich fährt alle 4 ZE ein Blitz hernieder. Dazu würfeln der Master und ein (!) ausgewählter Spieler einen W6. Gewinnt der Master, wird ein zufällig ausgewählter Spieler nach o.a. Regeln vom Blitz getroffen. Gewinnt der Spieler, schlägt der Blitz wirkungslos in der Umgebung ein. Würfeln beide gleich hoch, wird sowohl ein zufällig ausgewählter Spieler als auch eine zufällig ausgewählte Kreatur, ein Glaubenskämpfer Thyrons o.ä. getroffen. AW, VW und GE-relevante Fertigkeiten erleiden einen Malus von +5.

Tanaris-News

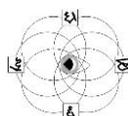
Tinor, Laub- und Frostmond 489 T.Z.

Spannungen häufen sich im Grenzgebiet zwischen Tinor und den Vereinigten Vier Königreichen. Besonders betroffen sind die Provinzen Marschenland mit der Hauptstadt Adolin und Wiesenland mit der Hauptstadt Nobron. Nur der Ambossgrat trennt Wiesenland von den VVK und nur die Handelsroute über den Knochensplitterpass würde größeren Truppen den Einfall erlauben. Bislang halten sich die Barbaren an dieser Front jedoch ruhig, sodass weiterhin Adolin die Wucht des Krieges zu schultern hat. Dies liegt vielleicht auch daran, dass der Waldelfenstamm, der den Lavarmar-Wald kontrolliert, größere Truppenbewegungen niemals zulassen würden. Der Wald liegt als Pufferzone zwischen dem Ambossgrat und dem Gabelgrat in Ravormos, der vom Khan von Grok'tar kontrolliert wird. Die Elfen bewachen die Lavarmar-Hochstraße, die über den Knochensplitterpass führt, eifersüchtig. Dennoch häufen sich Berichte aus dem Dorf Kreutzhofen, das als erstes tinorisches Dorf hinter dem Pass

liegt, über dunkle Machenschaften. Goblins machen die Umgebung unsicher und merkwürdige Lichter sind auf dem Friedhof zu sehen.

Bürgermeister und Dorfrichter Sigismund Klippel hat aus den Mitteln des Militärhaushalts der nahen Garnisonsstadt Garnuot Söldner angeheuert, die diesen Problemen auf den Grund gehen sollen. Die Söldnertruppe „Die verwegenen Wellinger“ hat den Zuschlag erhalten und binnen weniger Wochen bereits Ergebnisse erzielt. So konnte der Alte Wachturm am Pass durch einen kundigen Architekten unter Geleitschutz repariert und wieder mit einer Einheit Grenzsoldaten bemannt werden. Der marodierende Goblinstamm der „Schrumpfköpfe“ wurde bis auf den letzten Goblin ausgemerzt. Das ist wörtlich zu verstehen, da nur ein einziger Goblin entkommen konnte. Inklusive Häuptling und zweier gefährlicher Schamanen konnten die Verwegenen Wellinger fast 80 Goblins niederstrecken.

Die merkwürdigen Lichter auf dem Friedhof entpuppten sich als die Machenschaften einer kleinen Gruppe Grab-



räuber, zu denen augenscheinlich auch ein Totenbeschwörer gehören muss. In den antiken Grabhügeln, aus denen sich der Friedhof etwa eine halbe Tagesreise von Kreuzhofen entfernt weiterentwickelte, wurden zahlreiche geplünderte Gräber gefunden, die darauf deuten lassen, dass die Räuber nur an Leichenteilen interessiert waren. Die Verwegenen Wellinger konnten die beschworenen Untoten vernichten, darunter einen gewaltigen Verfluchten. Das Leben des berühmten gornischen Gelehrten, Professor Petros Lorrimer, konnte dabei gerettet werden, da sich dieser bei seinen Forschungen tagelang in den Grabkammern verstecken musste. Der mutmaßliche Totenbeschwörer und sein Diener sind jedoch entkommen. Dorfrichter Klippel sagte weitere Berichte zu.



Tinor, Frostmond 490 T.Z.

Eine Reihe von Anschlägen erschüttert die Herzogsstadt Roncador im nordwestlichen Tinor. Ein Bürohaus und einige Handelskontore und Lagerhäuser wurden durch Explosionen und Brände zerstört. Ein Teil der Stadtmauer, welche direkt an den Friedhof grenzt, wurde durch unnatürlich anwachsendes Wurzelwerk stark in Mitleidschaft gezogen. Ein elfisches Handelsschiff wurde durch eine Sprengung zerstört und riss dabei ein weiteres Schiff mit auf den Grund. Die Hochelfen unter Kapitän Galenasson Simimar sind fürs Erste gestrandet und haben sich nun im Gasthaus „Zur Goldenen Gans“, das ihr Landmann Faamis Ceraidon betreibt, niedergelassen. Mitten in dieser schwierigen Situation verlässt Herzog Sighard Orkenschild mit seinen Soldaten die Stadt, um am Krieg gegen die VVK teilzunehmen. Das Kommando über Roncador übernimmt nunmehr General Josef Jennsen, Marschall des Ordens der Schwarzen Rose.

Dieser Bericht wurde zur Verfügung gestellt von Eckardus Amlinger, Roncador Wochenblatt.



Tinor, 11. Frostmond 490 T.Z.

Die Westfront im Krieg gegen Chadast den Goldenen, das Dorf Estotil, wird von einem Katapultangriff verheert. Nur ein Ausfall der Helden um die Amazone Nise-pha, Untschi und Ogrimar verhindert schlimmeres. Während diese im Herzen von Chionil das Katapult und seine Wachen zerstören, konzentrieren die Untoten ihre Streitkräfte auf das Torhaus. Nur das Eintreffen der Helden Aldagrim und Jarvena vermag einen Durchbruch zu verhindern. Beide hielten heroisch die Brücke im Alleingang und verschafften den Verteidigern so die dringend benötigte Zeit, um das Torhaus zu reparieren.



Torgas-Ebene, 37. Taumond 489 T.Z.

Handstreichartig erobert der Thongmor-Höllenritter Lord Re'thin'go die bedeutsame Festung Kron'ka'tash im Osten der Hochebene von Torgas von den Barbaren. Unter dem Kommando des Höllenritters stehen neben seiner Elitgarde von Tenled H'yatti zahlreiche Monster wie Trolle und Oger, er selbst reitet angeblich gar auf einer gewaltigen Chimäre. Nach der Vertreibung der Barbaren schickt sich Lord Re'thin'go zur Eroberung der Torgas-Ebene an, die von niemandem außer den Barbarenstämmen beansprucht wird. Was der Höllenritter mit diesem Niemansland beabsichtigt und ob es ihm jemand streitig machen wird ist ungewiss. Die Festung Kron'ka'tash hat er jedenfalls bereits umbenannt, um seinen Anspruch zu untermauern: Schloss Dreckmoor.

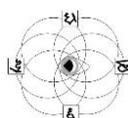
Aufgrund des Umfangs dieser sechsten Ausgabe der SMC wollen wir die Kreaturensektion bewusst übersichtlich halten. Insofern beschränken wir uns auf das Nötigste, hier bestehend aus den Golems und der Todesfee. Ersterer als Referenz auf die Fähigkeit des Thongmorpriesters und zweitere als Vorschau auf das in Arbeit befindliche Untotenkompendium, da bei den Zaubern des Uhlumhohepriesters hier gewissermaßen vorgegriffen wurde. Insbesondere dient sie dazu, die dort angesprochene Instabilität ätherischer Untoter näher zu erläutern. Der Text über die Golems entstammt beinahe vollumfänglich aus dem Werk GESCHÖPFE DER ENGEL (GdE), auf das in diesem Zusammenhang verwiesen wird.

Die Golems

Zu Thongmors größten Vergnügen gehört es angeblich, sich mit Hilfe seines Schwarzen Diamanten der Erschaffung neuer Kreaturen zu widmen. Kein Cherubim hat so ausgefallene, widerwärtige und vor allen Dingen zahlreiche durch Engelshand erschaffene Geschöpfe wie der gefallene Gott. Ein Umstand, der die Hauptursache dafür ist, dass der Großteil der tanarischen Bevölkerung - und fast jede Heldentruppe - dem Thongmorglauben und seinen Anhängern misstrauisch gegenübersteht. Für uns Auserwählte, denen es gestattet ist, einen etwas gründlicheren Blick hinter die Kulissen

zu wagen, ein oftmals unverständliches Vorurteil.

Auch die Wesen des siebten Engels sind keineswegs durch und durch böse. Viele unter ihnen kennen Begriffe wie Mitleid, Zuneigung, Freundschaft und Verständnis. Sie leiden oftmals darunter, dass man sie wegen ihrer Herkunft und ihrer unleugbaren Hässlichkeit verspottet, meidet oder sogar töten will. Diese Einsamkeit treibt die gequälten Geschöpfe nur noch tiefer in die Arme des Lords der Verfolgten; ein Kreislauf, der vom unsterblichen Herrn der Verdammnis sicherlich beabsichtigt ist und



wieder einmal zeigt, dass die Engel - und da wollen wir keinen ausnehmen - letztlich mit-leidlosen Auges auf ihre Gefolgsleute blicken und ihre eigenen, undurchschaubaren Spiele treiben. Sei's drum. Eigentlich wollten wir ja auf die Golems hinaus.

Diese Geschöpfe nämlich gehören zu jener Gruppe von Wesen, die den schlechten Ruf des Herrn des Bösen mehren und bei denen Begriffe wie Wut und Hass angebracht scheinen.

Golems sind mitleidlose Befehlsempfänger ihres Herrn; ohne Seele, ohne Erbarmen, ohne irgendwelche wie auch immer gearteten Gefühle. Sie kennen keine Zuversicht und keine Verzweiflung, keine Freude und keine Trauer, keinen Glauben, kein Verzeihen und keinen Verrat. Es sind belebte Maschinen, erschaffen, um zu töten; mit einem Befehl versehen, dem sie stur nachgehen, bis auch der letzte Hauch des magischen Lebens aus ihnen gewichen ist. Es hat eigentlich keinen Sinn, ihnen Hass entgegenzubringen, denn sie verstehen ihn nicht; er prallt an ihnen ab wie die Klängen der Angreifer von ihren Leibern.

Doch auch sie sind nicht wirklich böse; sie entziehen sich jeder wie auch immer gearteten Begrifflichkeit, so dass wir wieder am Anfang unseres Exkurses stehen - doch ich wollte ja das Philosophieren lassen. Also:

Das Besondere an den Golems ist, dass sie ausschließlich aus einem einzigen Material erschaffen wurden. Man sah schon Eisen-, Holz- oder Eisgolems, man traf auf Feuer- und Quarzgolems, in uralten Schriften lasen wir sogar etwas über einen diamantenen Golem.

Nicht immer ist sofort zu erkennen, dass man es mit einem Golem zu tun hat, im Falle des aus Feuer erschaffenen Wesens (hier abgebildet) scheint die Struktur des Geschöpfes menschlich, die Flammen umgeben ihn offensichtlich nur. Doch der Schein trügt. Verletzt man z.B. einen Feuergolem, so erscheinen unter der Oberfläche die lodernden Flammen, aus denen die Kreatur erschaffen wurde.

Auch ihre Waffen sind immer aus ihrem eigenen Grundmaterial geformt; auch wenn es auf den ersten Blick anders aussieht. Sollte der Golem einmal sterben (er zerfällt in jenen Stoff, aus dem er erschaffen wurde), so löst sich auch die Oberflächenstruktur der Waffe auf und sie wird wieder zu dem, was sie einmal war.

Da die Golems künstliche Geschöpfe mit menschlichem Aussehen sind, macht es auch keinen Sinn, über ihr Vorkommen und ihren Lebensraum zu berichten. Ein Golem erfüllt dort seine Pflicht, wo man ihn hinschickt.

Sie bleiben dort bis in alle Ewigkeit, bis sie einen neuen Befehl erhalten oder besiegt werden. Manchen unter ihnen ist sogar die Fähigkeit zu sprechen gegeben; ihre Worte klingen aus ihren künstlichen Mündern seltsam hohl und verzerrt, und was sie sagen, ist nur das das, was ihnen aufgetragen wurde.

Ein Golem ist nicht wirklich intelligent, doch er besitzt etwas, das man vielleicht als „magischen Instinkt“ bezeichnen könnte, mit dessen Hilfe er seinen Auftrag zielgenau und allen Widrigkeiten zum Trotz erledigen kann. Präziser ist dieses Phänomen nicht zu erklären, wie schon gesagt: Ein Golem entzieht sich jeder Begrifflichkeit.

Ein Buch, welches versucht, die tote und geheimnisvolle Welt der Golems mit Leben zu erfüllen, ist „Das Uhrwerk der Vernichtung“ von Oner Bred, 188 T.Z., Harandon. Doch Vorsicht: Wenn Sie sich in der Bibliothek von Harandon dieses Werk ansehen und nicht gerade Alchimist sind, müssen Sie damit rechnen, misstrauisch bäugt zu werden. Golems sind nicht sehr beliebt, wir sagten es bereits.



Der Golem im Spiel:

Ein Priester oder Pilger des Thongmor kann ab WEP-Stufe 15 ebenfalls einen Golem erschaffen.

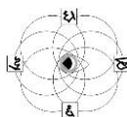
Dazu müssen ihm 100 Kilo des entsprechenden Grundstoffs (bei einem Feuergolem 100 kg glühende Kohlen) zur Verfügung stehen. Der Erschaffene gehorcht seinem Herrn auf's Wort und erfüllt getreulich jeden Auftrag bis in den Tod.

Die Kosten für eine Golem-Herstellung (NMKP/ZAP) sind bei den folgenden Kampferten der einzelnen Varianten ebenfalls angegeben; in Klammern die Anzahl der Vertrauenspunkte, die der Pilger für eine Golem-Herstellung opfern muss.

Natürlich sind die aufgelisteten drei Golem-Arten nur Beispiele. Wie weiter oben erwähnt, gibt es zahlreiche Golem-Variationen; wir sind aber der Ansicht, dass ein Master mit Hilfe der hier angegeben Spielwerte auch weitere Golems „herstellen“ kann

Besonderheiten:

- Keine ST-Proben bei Knochenbrüchen
- Keine fortlaufenden Punktverluste
- Keine Patzer möglich
- Von einem Fernkampf-Treffer gegen den Golem werden beim W% noch 25 abgezogen.
- Von jedem Treffer, den der Golem erhält, werden für die TT noch 4 abgezogen.
- Ihre SSK-Waffen fallen unter die LSK-Treffertabelle
- Für 10 NMKP und 200 ZAP bzw. (2 Vertrauenspunkte) kann der Erschaffer seinem Golem die Sprachfähigkeit verleihen (Wir halten es allerdings für angemessen, dies für diese Kosten nur in einer Sprache zu ermöglichen, die der Erschaffer darüber hinaus natürlich selbst beherrschen muss; Anm.d.Red.). Er sagt jedoch nur das, was ihm aufgetragen wurde (als Wächter warnt er z.B. jeden Fremden vor dem Betreten eines Raumes); ein echtes Gespräch kann mit ihm also nicht zustandekommen.



Die Spielwerte der Holzgolems:

TAK = 30 / **IW** = 73 / **SF-TYP** = KH / **SF** = 7 / **BE** = 10 / **WDG** = 2xSSK / **AW** = 23, 8 / **VW** = 23, 7 / **BSP** = 2W10+10 / **KKB** = +4 / **VIP** = 300 / **KAP** = 2.300 (+600) / **2. VW** = 14 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 70, 80, 90, 50 / **KEP-Stärke** = 4 / **Kosten** = 70/400 (4)

Die Spielwerte der Eisengolems:

TAK = 30 / **IW** = 72 / **SF-TYP** = SP / **SF** = 9 / **BE** = 9 / **WDG** = 2xSSK / **AW** = 23, 8 / **VW** = 23, 7 / **BSP** = 4W30+30 / **KKB** = +7 / **VIP** = 800 / **KAP** = 2.300 (+1.000) / **2. VW** = 13 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 90, 90, 90, 30 / **KEP-Stärke** = 5 / **Kosten** = 80/600 (5)

Die Spielwerte der Feuergolems:

TAK = 30 / **IW** = 76 / **SF-TYP** = LR / **SF** = 5 / **BE** = 13 / **WDG** = 2xSSK / **AW** = 23, 8 / **VW** = 23, 7 / **BSP** = 3W20+20 / **KKB** = +3 / **VIP** = 250 / **KAP** = 2.300 (+500) / **2. VW** = 17 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 60, 90, 90, 60 / **KEP-Stärke** = 5 / **Kosten** = 85/500 (6)

- Bei einem Feuergolem muss sich jeder Held, der gegen ihn im Nahkampf kämpft, pro ZE 3 VIP und 30 KAP abziehen. Kommt es zu einem Treffer (egal auf welcher Seite), so besteht zusätzlich die Chance des Feuerfangens für den Charakter, entsprechend der Tabelle beim Zauberspruch „*Bill Denbroughs leuchtender Tod*“.

Soweit das GdE in seiner Originalfassung. Ab hier werden noch weitere Golems aufgelistet, wie sie sich aus der Feder von Dread für das Kapitel „Ergänzungen“ des **SCHNEEMOND-QUELLENBUCHS** ergeben, das Monrak im Jahr 2009 zusammengestellt hat. KEP-Stärken und Herstellungskosten waren hierbei nicht angegeben, sodass diese hier nach Auffassung der Redaktion nachgefügt werden:

Die Spielwerte der Steingolems:

TAK = 30 / **IW** = 54 / **SF-TYP** = SP / **SF** = 9 / **BE** = 8 / **WDG** = 2xZH / **AW** = 20, 6 / **VW** = 18, 5 / **BSP** = 3W30+30 / **KKB** = +6 / **VIP** = 650 / **KAP** = 1.900 (+900) / **2. VW** = 11 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 90, 90, 90, 30 / **KEP-Stärke** = 5 / **Kosten** = 85/700 (5)

- Nichtmagische Waffen zerbrechen mit 70% Wahrscheinlichkeit, magische bei 5% - (BSP oder KKB-Bonus in Punkten)

Die Spielwerte der Erdgolems:

TAK = 30 / **IW** = 70 / **SF-TYP** = KH / **SF** = 6 / **BE** = 12 / **WDG** = 2xSSK / **AW** = 22, 7 / **VW** = 20, 5 / **BSP** = 2W20+20 / **KKB** = +5 / **VIP** = 450 / **KAP** = 2.100 (+700) / **2. VW** = 13 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 80, 80, 90, 40 / **KEP-Stärke** = 4 / **Kosten** = 60/350 (3)

- LSK und SSK-Waffen ziehen bei einem Treffer noch 10 statt 4 auf der TT ab und verursachen nur halbe BSP.

Die Spielwerte der Fleischgolems:

TAK = 30 / **IW** = 78 / **SF-TYP** = LR / **SF** = 5 / **BE** = 15 / **WDG** = 2xLSK / **AW** = 26, 10 / **VW** = 25, 9 / **BSP** = 2W10+5 / **KKB** = +2 / **VIP** = 200 / **KAP** = 2.550 (+450) / **2. VW** = 20 / **INS** = 29 / **ST** = 28 / **RZ** = 60, 70, 90, 60 / **KEP-Stärke** = 4 / **Kosten** = 100/750 (7)

- Fleischgolems können Kleidung und Rüstung tragen (*Die Erschaffung eines Fleischgolems sollte für den ungeübten Anwender mit totem Fleisch, was die Thongmorpriester im direkten Vergleich zum Diabolisten durchaus sein sollten, eine teure Angelegenheit sein. Umfangreiche Recherche, z.B. Suche nach Rezepten für den Umgang mit totem Fleisch, sollten eine selbstredende Voraussetzung sein; Anm. d. Red.*)

Die Spielwerte der Diamantgolems:

TAK = 30 / **IW** = 65 / **SF-TYP** = VH / **SF** = 16 / **BE** = 8 / **WDG** = 2xZH / **AW** = 24, 9 / **VW** = 23, 7 / **BSP** = 4W30+40 / **KKB** =

+9 / **VIP** = 1.000 / **KAP** = 2.350 (+1.500) / **2. VW** = 18 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 90, 90, 90, 50 / **KEP-Stärke** = 6 / **Kosten** = 85/750 (6)

- Elementare Angriffe werden zurückgeschleudert.
- Nichtmagische Waffen zerbrechen zu 80%, magische zu 5% (s.o.).

Die Spielwerte der Messinggolems:

TAK = 30 / **IW** = 65 / **SF-TYP** = SP / **SF** = 7 / **BE** = 11 / **WDG** = 2xSSK / **AW** = 22, 7 / **VW** = 20, 8 / **BSP** = 3W30+30 / **KKB** = +7 / **VIP** = 700 / **KAP** = 2.100 (+900) / **2. VW** = 14 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 80, 90, 90, 30 / **KEP-Stärke** = 5 / **Kosten** = 80/500 (5)

Die Spielwerte der Kristallgolems:

TAK = 30 / **IW** = 65 / **SF-TYP** = SP / **SF** = 9 / **BE** = 9 / **WDG** = 3xSSK / **AW** = 22, 8 / **VW** = 20, 6 / **BSP** = 3W30+30 / **KKB** = +7 / **VIP** = 700 / **KAP** = 2.100 (+900) / **2. VW** = 16 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 80, 90, 90, 50 / **KEP-Stärke** = 5 / **Kosten** = 85/500 (6)

- Elementare Angriffe werden zu 60% zurückgeschleudert oder sie sind wirkungslos.
- Nichtmagische Waffen zerbrechen zu 40%.

Die Spielwerte der Stahlgolems:

TAK = 30 / **IW** = 60 / **SF-TYP** = PP / **SF** = 10 / **BE** = 8 / **WDG** = 2xSSK / **AW** = 20, 6 / **VW** = 18, 5 / **BSP** = 4W30+40 / **KKB** = +8 / **VIP** = 900 / **KAP** = 1.900 (+1.200) / **2. VW** = 12 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 90, 90, 90, 40 / **KEP-Stärke** = 6 / **Kosten** = 85/750 (6)

- Nichtmagische Waffen zerbrechen mit 95% Wahrscheinlichkeit, magische bei 15% - (BSP oder KKB in Punkten).

Die Spielwerte der Quarzgolems:

TAK = 30 / **IW** = 58 / **SF-TYP** = SP / **SF** = 8 / **BE** = 10 / **WDG** = 3xLSK / **AW** = 21, 7 / **VW** = 20, 6 / **BSP** = 3W30+20 / **KKB** = +5 / **VIP** = 600 / **KAP** = 2.050 (+800) / **2. VW** = 12 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 80, 90, 90, 35 / **KEP-Stärke** = 4 / **Kosten** = 75/400 (4)

Die Spielwerte der Teergolems:

TAK = 30 / **IW** = 58 / **SF-TYP** = LR / **SF** = 5 / **BE** = 6 / **WDG** = 2xLSK / **AW** = 18, 6 / **VW** = 18, 5 / **BSP** = 2W20+15 / **KKB** = +2 / **VIP** = 250 / **KAP** = 1.800 (+900) / **2. VW** = 12 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 70, 80, 90, 50 / **KEP-Stärke** = 4 / **Kosten** = 65/400 (4)

- LSK und SSK-Waffen ziehen bei einem Treffer noch 10 statt 4 auf der TT ab und verursachen nur halbe BSP.
- Alle nichtmagischen Waffen bleiben bei einem Treffer kleben.

Die Spielwerte der Wassergolems:

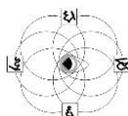
TAK = 30 / **IW** = 80 / **SF-TYP** = WK / **SF** = 4 / **BE** = 16 / **WDG** = 2xLSK / **AW** = 20, 6 / **VW** = 19, 5 / **BSP** = 2W10+5 / **KKB** = +1 / **VIP** = 200 / **KAP** = 1.950 (+800) / **2. VW** = 14 / **INS** = 30 / **ST** = 30 / **RZ** = 60, 90, 90, 60 / **KEP-Stärke** = 3 / **Kosten** = 60/400 (4)

- Wassergolems sind keine effektiven Kämpfer, eignen sich allerdings für Wassertransporte (Boote, Schiffe etc.).
- Sie erleiden keinen Schaden durch S- und SW-Waffen.

Die Spielwerte der Eisgolems:

TAK = 30 / **IW** = 62 / **SF-TYP** = SP / **SF** = 7 / **BE** = 8 / **WDG** = 2xZH / **AW** = 20, 7 / **VW** = 18, 5 / **BSP** = 4W30+30 / **KKB** = +9 / **VIP** = 600 / **KAP** = 1.900 (+1.000) / **2. VW** = 14 / **INS** = 27 / **ST** = 30 / **RZ** = 80, 90, 90, 40 / **KEP-Stärke** = 5 / **Kosten** = 85/550 (5)

- Eisgolems erleiden doppelten Schaden durch Feuerangriffe.
- Eisgolems generieren eine permanente Kältezone mit 5 Metern Radius.



Die Todesfee

Jeder kennt sie. Hysterische, kreischende Weiber, die nichts Besseres im Sinn haben, als Männern (und vielen anderen Frauen) das Leben auf Erden zur Hölle zu machen. Jetzt stelle man sich ein solches Weib - man bedenke stets: Das Weib fürs Grobe, die Frau fürs Feine - untot und geisterhaft vor. Etliche Leidgeplagte Ehemänner mögen darin keinen Unterschied mehr erkennen, aber ich sage euch, dass ein Leben mit einer nörgelnden Ehefrau angenehmer ist als ein einziges Treffen mit einer Todesfee.

Manchmal sind sie nur Erscheinungen, grau-enthaft anzusehen in ihrem zerfaserten Auftreten, in zerfetzten, wallenden Gewändern, fast ständig umspielt von einer Art Schemenlichter, welche Gelehrte als Schatten der Seelen der von ihnen Getöteten erkannt haben, mit ihren Köpfen, kaum mehr als ein mit dünner Haut überspannter Totenschädel und vor allem mit ihren blicklosen, leeren Augen, in denen ein ewiges Irrlicht zu glimmen scheint. Solche Erscheinungen böser Weiber sind oft in Wäldern anzutreffen oder an Flüssen, je nachdem, wo sie den Tod gefunden haben (oft sind es nämlich ihre Ehemänner, die es einfach nicht mehr aushalten und sie daher an solchen schwer einsehbaren Orten in die nächstbeste aller Welten befördern). Man könnte hoffen, dass diese Erscheinungen nur ein Mahnmal an alle bösen Weiber der Welt sind, das Eheleben mal etwas ruhiger anzugehen, doch einige dieser Schemen sind leider nicht nur Erscheinungen, sondern tatsächliche Gespenster. Es sind die Geister von Frauen, die in ihrem Leben nicht nur schlichtweg unerträglich waren, sondern dazu auch noch richtige Verbrechen begangen haben, meistens der Mord am eigenen Ehemann oder an Nebenbuhlerinnen, allermeistens jedoch an beiden.

Jene Frauen wurden zumeist ihrer gerechten Strafe zugeführt, was vielerorts nicht in Vertreibungen endete, sondern in Hinrichtungen. Da viele dieser Mörderinnen auch oft mit Hexen gleichgesetzt wurden, meistens völlig zu Unrecht, endeten sie brennend und schreiend auf dem Scheiterhaufen. Und das ist es, was sie sich von ihrem sündigen Leben auch noch im Leben nach dem Tode als verfluchte Kreatur bewahrt haben: Wehe, wenn sie den Mund aufmachen!

Gelehrte sind sich nicht einig darüber, wozu ihr Schrei oder ihr Heulen, je nach Ansichtweise, dient. Ist es eine Mahnung? Oder ist es nur die konsequente Fortführung eines böswilligen Lebensstiles, um die ehemaligen Mitmenschen weiterhin zu ängstigen? Jedenfalls hat eine gebannte Frau genau diese Eigenschaft, nackte Panik hervorzurufen. Einer Todesfee gelingt es

oft durch bloßes Erscheinen, baumstarke Männer zum Zittern zu bringen, aber sobald sie ihren fürchterlichen Schrei intoniert gibt es kaum noch ein Halten. Schon scharenweise haben tapferere Krieger ihr Heil in der Flucht gesucht, sobald das Wehklagen einer Todesfee über das Schlachtfeld tönte.

Es gibt nicht viele Arten, einer Todesfee zu Leibe zu rücken, magische Waffen oder kraftvolle Zauber (oder beides) sind jedoch die beste Lösung. Auch ein Priester kann mit einem Exorzismus möglicherweise erfolgreich sein, zumindest hat man seit der Konfrontation von Pater Lazirius mit der Todesfee vom Wald von Kastador nichts mehr von ihr gehört, im wahrsten Sinne des Wortes. Dass dabei allerdings gut die Hälfte der vierzehn gestandenen Männer, welche die Todesfee während des Exorzismus' in Schach halten sollten, sich kurzerhand zu Tode geängstigt hat ist eine oft vergessene Tatsache.

Weiterführende Literatur gibt es wie immer in der umfangreichen Bibliothek von G'omth und einige Bücher mit detaillierten Hinweisen zu Fähigkeiten und Vernichtung einer Todesfee finden sich sogar in der Bibliothek von Imdacil. Es sei hier besonders das Werk "Sterben und sterben lassen - eine Abhandlung über die bekanntesten Todesfeen" genannt. Der Autor ist Elliot Kamp, 411 T.Z., Zhar.

Die Todesfeen im Spiel:

Wie die Gespenster auch gehören Todesfeen zu den ätherischen Untoten, sie können sich also problemlos durch nichtmagische Materie bewegen. Diesen Vorteil nutzen die hinterlistigen Weiber auch schamlos aus, indem sie sich in Objekten verstecken (Schränke, Mauerpfeiler, Treppen) und sich nach vorne beugend nur mit herausgestrecktem Kopf ein Bild von der Lage verschaffen. Einige Todesfeen sind noch so verschlagen, dass sie zumeist Nachzügler einer Abenteurergruppe angreifen, aber die meisten Todesfeen haben sich in Hass und Agonie so hineingesteigert, dass sie sich ohne Rücksicht auf Strategien auf alles Lebende stürzen, was ihnen in die Quere kommt.

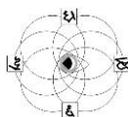
Todesfeen kommen hauptsächlich in verfallenen Gebäuden oder nahezu undurchdringlichen Wäldern vor, manchmal auch in Sümpfen. Ob die Abenteurer nun gezielt Jagd auf sie machen (sollen?) oder ob sie nur zufällig vorbeiziehen: Eine Todesfee spürt instinktiv, wann ihr jemand zu Leibe rücken will. Leben können sie aus großen Entfernungen wahrnehmen. Sie sind meistens nicht an einen Ort gebunden (z.B. wo sie zu Tode kamen oder hingerichtet wurden), sondern können sich frei bewegen.

Die durchschnittlichen Spielwerte einer Todesfee:

TAK = 30 / **SF-TYP** = KH / **SF** = 8 / **BE** = 15 / **IW** = 86 / **WDG** = S / **AW** = 20, 5 / **VW** = 22, 5 / **2.VW** = 20 / **BSP** = 1W8+6 / **KKB** = 7 / **KAP** = 2.100 / **B-KAP** = 2.500 / **VIP** = 450 / **INS** = 27 / **ST** = 25 / **RZ** = 90, 90, 85, 85 / **KEP-Stärke** = 4

Sonderregeln:

- **Unheilige Energie:** Todesfeen erleiden keine fortlaufenden VIP- und KAP-Verluste. Hat eine Todesfee alle KAP verloren (inkl. Bonus-KAP), so schwinden die Energien, die sie zusammenhalten und sie löst sich auf. Ihre ewige Ruhe findet sie jedoch nicht: Pro 25 VIP und 250 verlore-



nen KAP benötigt eine Todesfee einen Mond, um sie zu regenerieren. Nach 18 Monden, also knapp zweieinviertel Jahren, ist eine Todesfee dann wieder vollständig regeneriert und erscheint wieder. Nach den Gespenstern bringen also auch Todesfeen jene selbsternannten Exorzisten gehörig ins Schwitzen. Entsprechende Beschwörer wie Diabolisten und Nekromanten können ihr bei der Regeneration behilflich sein. Dazu müssen sie wissen, wo die Todesfee zuletzt zerstört wurde, und ihr einem vom Master festzulegenden Ritual die entsprechenden VIP/KAP durch Einsatz von MKP/ZAP zuführen. Unter Umständen muss das Ritual wiederholt werden, wenn die eigenen Kräfte nicht ausreichen.

- **Schrei der Todesfee:** Einmal alle drei ZE kann die Todesfee ihr fürchterliches, abgrundtief böses Geheul einsetzen, um Gegner innerhalb von 15 Metern zu schädigen. Dazu muss ihr eine KF-Probe gelingen (KF = 25), der Effekt wirkt zu Beginn der ZE vor sonstigen Handlungen. Die Todesfee darf in dieser ZE ansonsten nur noch ausweichen. Alle, die sich in der RW befinden, werden betroffen (ähnlich wie bei Bardenzaubern) und müssen nach den üblichen Regeln für Zauber eine RZ Nr. 3 ablegen, für deren Zweck die Todesfee eine AUSS von 30 besitzt und der Schrei wie ein Zauber mit ZP 26-30 behandelt wird (oder anders: die RZ wird um 50% erschwert). Misslingt die RZ, ist der Gegner der Todesfee betroffen und hat noch eine einzige Chance: Jetzt würfelt jeder Betroffene eine TAK-Probe +8. Gelingt sie, bleibt das Opfer unbehelligt, misslingt sie, verliert es 8W30 NSP. Wer am Schrei einer Todesfee stirbt, scheint zu Tode erschreckt worden zu sein. Wer aus irgendeinem Grund gerade immun gegen die Auswirkungen von Angst und blankem Entsetzen ist (z.B. durch den Zauber „Der göttliche Mut von Simon dem Abt“), ist auch immun gegen den Schrei der Todesfee (Ausnahmen: Siehe unten). Ein Opfer, das durch eine Todesfee auf diese Art und Weise verletzt wurde, aber überlebt, muss am Ende der Begegnung eine ST-Probe +5 ablegen oder verliert 1W10 PG. Viele Überlebende sind völlig davon überzeugt, dem Tod geweiht zu sein – man sagt, die Schwarze Witwe wäre die Königin der Todesfeen – und können das Gefühl kaum noch abschütteln, was ein entsprechender Anhaltspunkt für Master ist, die viel mit Psychologie arbeiten.



- **Wehklagen:** Das Klagegeheul der Todesfee bezieht seine Energien aus dem Totenreich und ist übernatürlich mächtig. Stillezonen (*Schweigen der Hämmer*), die von einem Zak \leq WEP-Stufe 35 gewirkt wurden, werden problemlos durchdrungen. Liegt die WEP-Stufe des Zak höher als 35, kann die Todesfee die Zone nur durchdringen, wenn ihr je 5 WEP-Stufen des Zak eine Wert-Würfel-Differenz von +2 beim KF gelingt. Bei Mut-Zaubern und Melodien verhält es sich ähnlich. Zwar können die Auswirkungen des Schreis durch die Zauber rückgängig gemacht werden, präventive Zauber wirken jedoch nur einmalig, solange der wirkende Zak \leq WEP-Stufe 35 ist. Der erste Schrei zerstört sozusagen den „Göttlichen Mut von Simon dem Abt“ und ähnlichen Zaubern, die auf einem Opfer liegen. Sollen die Zauber höherstufiger Zak gebrochen werden, muss die Todesfee den oben genannten Wert als Malus auf den KF hinnehmen (+2 je 5 WEP-Stufen).
- **Herzrasen:** Eine Todesfee kann das schlagende Herz eines lebendigen Wesens in 110 Metern Entfernung spüren und muss nicht INS würfeln, um zu prüfen, ob sie Leben wahrnimmt.
- **Untot:** Die Todesfee ist immun gegen geistesbeeinflussende Effekte und Zauber, schläft niemals, atmet nicht und benötigt keine Nahrung.

- **Ätherisch:** Die Todesfee ist ätherisch. Nichtmagische Materie stellt kein Hindernis für sie dar und sie muss gegen **Instabilität** testen (s.u.). Pro gelungenem Angriff mit einer nichtmagischen Waffe würfelt der Spieler mit W% unter 30%. Bei Gelingen erzielt er einen Treffer, andererseits schlägt die Waffe durch die Todesfee durch. Die Todesfee kann es darauf ankommen lassen, gegen nichtmagische Waffen keinen VW durchzuführen. Das muss nach dem AW des SC, aber vor dem W%-Wurf bekannt gegeben werden. Todesfeen werden durch nichtmagische Schusswaffen nicht verwundet. Magische Waffen wirken normal.

Eine Todesfee ist nicht völlig resistent gegen magische Einflüsse: Magische Waffen beispielsweise treffen, wie es gedacht ist und Zauber entfalten ihre normale Wirkung. Folgende beiden Zauber beeinflussen allerdings auch eine Todesfee nahezu problemlos. Denn für „Das Heilige Wort des Hjalgar“ wird die RZ Nr. 3 einer Todesfee ausnahmsweise **nicht** durch die AUSS des Zak beeinflusst, für „Pazuzus Exorzismus“ beträgt die RZ Nr. 4, die ja den notierten Wert beibehält, sogar 90. Der Zauber „Xeribulos' rituelle Reinigung“ wirkt gegen ortsgebundene Todesfeen wie angegeben.

Instabilität

Diese Regel betrifft nur Kreaturen, die ihre Lebensenergie aus ungewöhnlichen Quellen speisen, wie etwa ätherische Untote (Gespenster, Todesfeen, Schatten, Poltergeister und ähnliche) oder zahlreiche Dämonen. Üblicherweise gibt es hierbei keinen Effekt. Allerdings kann es vorkommen, dass äußere Umstände die Kreatur dazu zwingen zu prüfen, ob die Energien, die sie am Leben halten, nicht Schwankungen unterliegen. Dies wird meistens ausgelöst,

- wenn die Kreatur einer entsprechenden Umgebung ausgesetzt ist (geheilgter Ort) oder
- wenn die Kreatur Schaden erleidet bzw. insbesondere mehr Schaden erleidet, als sie selbst in dieser ZE verursacht

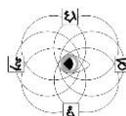
hat.

Dann muss die Kreatur auf Instabilität testen. Dazu wirft sie (der sie vertretende Spieler bzw. Master) mit W% eine RZ-Probe Nr. 4. Gelingt sie, kein Problem. Misslingt sie, eigentlich auch kein Problem. Misslingt sie aber mit einem Pasch (55, 66, 77 etc.) wird geprüft, wie viele „Stufen“ der Pasch über der RZ der Kreatur liegt:

Stufen	Schaden
1	Ein Treffer auf der SW-TT 2W20+20 BSP, +2 KKB
2	Ein Treffer auf der S-TT 2W30+30 BSP, +3 KKB
3	Ein Treffer auf der ZH-TT 4W30+45 BSP, +6 KKB
4+	Die Kreatur wird zerstört

Die Kreatur darf hiergegen keine Schutzmechanismen nutzen wie z.B. den SF oder eine mögliche Sonderregel, die gegen nichtmagische Waffen, Waffen bestimmter Gattungen o.ä. schützt. Nur für den Umstand, dass die Kreatur keine fortlaufenden Punktverluste erleiden sollte, wird der KKB ignoriert. Durch Instabilität erlittener Schaden zählt nicht zu dem Schaden, den die Kreatur gegen den verursachten Schaden aufrechnen muss.

Sofern nicht anders angegeben (Sonderregeln der jeweiligen Kreatur beachten), regeneriert eine durch Instabilität zerstörte Kreatur 1 VIP je Tag und erscheint bei vollen VIP sowie prozentual ebenfalls hergestellten KAP/B-KAP an Ort und Stelle wieder. Sollte der Ort zwischenzeitlich unzugänglich sein (z.B. durch Weihe, vollständige Zerstörung), erscheint die Kreatur in der nächstmöglichen Umgebung wieder.





Nachwort

Vor euch liegen nun rund 100 Seiten geballtes RUF DES WARLOCK-Fanzine. So groß war noch keine Ausgabe zuvor. Da steckt viel Freizeit der Autoren drin, aber genauso viel Freude und Herzblut daran. In den letzten Jahren ist es für uns immer schwieriger geworden, auch Zeit hierfür aufzubringen. Die konstante Nachfrage an unserem Projekt „Fanzine II“ hat uns allerdings gezeigt, dass die regelmäßige zeitliche Investition sich lohnt. Ob ein Ende in Sicht ist? Schwer zu sagen. Wir haben einen Thread für die Stoffsammlung im Autorenforum gepinnt, damit uns bei den zahlreichen Projekten hier nichts entgeht, und die Stoffsammlung ist immer noch prall gefüllt.

Daher können wir es uns auch erlauben, wieder Inhalte für die Ausgabe #7 zu prophezeien: Wir wollen uns da voraussichtlich einem der kleinen Völker und ihrem Umfeld widmen. Für die Zwerge haben wir einige Updates in der Hinterhand,

ob wir jedoch erneut den Umfang dieser Ausgabe erreichen, lassen wir einmal offen.

Da diese Ausgabe bereits mit sehr viel Spielmaterial aufwarten konnte, verzichten wir dieses Mal auf einen Anhang.

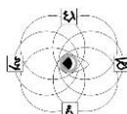
Wie immer hoffen wir, dass sich der Download für die treuen Leser gelohnt hat. Neue Leser heißen wir willkommen und legen die Lektüre der vergangenen Ausgaben sowie Besuche im Forum ans Herz.

Bleibt uns treu!

Viele Grüße
SMC-Team

Einzelbildnachweis:

Cover: Old books, Autor unbekannt, Quelle just-call-me-frank.blogspot.ca; Plague Doctor by [buechnerstod](#); Paladin of Justice, Autor unbekannt, Quelle [Legend of the cryptids wiki](#)
Editorial: Medivh, Warcraft III by Blizzard Entertainment, Quelle [WoW-Wiki](#)
Inhalt: Heaven, Autor unbekannt, [Quelle](#)
Kurzgeschichte S.7: Wizards oft he coast, Autor unbekannt, [Quelle](#)
Priester, S. 8: Priest by William Rothenstein, [Pinterest](#)
Priester, S. 11: Pergament Background, Autor unbekannt, Quelle [my-free-textures](#) (auch S. 20, 34, 38, 65, 72, 78, 82)
Priester, S. 13: Girl with mask, Autor unbekannt, Quelle [Wallpaperlepi](#)
Priester, S. 15: Holy wrath armor by Courtney Chilson, [Quelle](#)
Priester, S. 23: Ships at the raging sea by Ivan Aivazovsky, Quelle [Wikimedia commons](#)
Priester, S. 25: Uhlmpriester by Hank Wolf, TANARIS S. 151
Priester, S. 26: Priest by Raymond Swanland, [raymondswanland](#)
Priester, S. 27: Priests, Autor unbekannt, Quelle [tumblr](#)
Hohepriester, S. 29: Bishop by Thomas Wievegg, [deviantart](#)
Hohepriester, S. 31: Templar cleric, Autor unbekannt, [Quelle](#)
Hohepriester, S. 33: deadly allure by Steve Argyle, [deviantart](#)
Hohepriester, S. 37: High priest by Daniel Warren, [deviantart](#)
Hohepriester, S. 40: She-Devil by Dorian Cleavenger, [Quelle](#)
Hohepriester, S. 42: Wizards of the coast, brine seer by Donato Giancola, [donatoart](#)
Hohepriester, S. 45: Tolian by Daniel Warren, [deviantart](#)
Hohepriester, S. 47: Ash Zealot by MtG-art, [artofmtg](#)
Hohepriester, S. 48: Shaiyald, Autor unbekannt, [Quelle](#)
Hohepriester, S. 51: Cleric and demon by ekoputeh, [deviantart](#)
Hohepriester, S. 57: Allwenn Devil by Charro-art, [deviantart](#)
Hohepriester, S. 59: Bhel Sea by Kentaro Kanamoto, [wookmark](#)
Hohepriester, S. 61: Prince of Persia – Warrior within by Ubisoft Montreal, [Quelle](#)
Hohepriester, S. 63: Undead priest by Bogdan Marica, [deviantart](#)
Mönch, S. 67: Priest weapon, Autor unbekannt, [creativeuncut](#)
Mönch, S. 68: Mönch bei der Brotzeit by Eduard von Grütznér, [plentyofimages](#)
Mönch, S. 69: Holy warrior by Todd Ulrich, [Quelle](#)
Mönch, S. 71: The reverend by Gerald Brom, [bromart](#)
Mönch, S. 73: Daggers concept, Autor unbekannt, [Quelle](#) (auch S. 76)
Geißler, S. 76: Flagellant by Jan van Grevenbroeck, [Art-prints-on-demand](#)
Geleitwort, S. 77: Medivh, Warcraft III by Blizzard Entertainment, [Quelle](#)
Spielmaterial, S. 80: Priest by Jeehyung Lee, [Quelle](#)
Spielmaterial, S. 85: Warhammer Online Concept Art by CncArt, [Quelle](#)
Spielmaterial, S. 88: Dragonbrosno, Autor unbekannt, [Quelle](#)
Ortsbeschreibung, S. 92: Weathertop, Autor unbekannt, [thelandofshadow](#)
Tanaris-News, S. 94: Skull, Autor unbekannt, [all-ree-download](#)
Golem, S. 95: Fire golem by Markus Neidel, [Quelle](#)
Todesfee, S. 98: Damned by dawn, Filmszene by Image Entertainment, [Quelle](#)
Nachwort, S. 99: Werwolf Vollmaske, [Grillfachmarkt](#) (← *ernsthaf!*)





F.R.O.S.T. XXII

Fehlgeschlagen: Font Not Found

Vorgang wiederholen

Error 404 – Motto Not Found



Freitag, den 19.01.2018 (ab 18.00 Uhr)
bis Sonntag, den 21.01.2018 nonstop!

Turn- & Festhalle Freudenstadt
(Turnhallestraße 39, 72250 FDS)



Bei uns findet ihr:

- Rollenspiele, Brett- und Gesellschaftsspiele aller Art
- Über 25 garantierte Spielrunden
- Supporter-Runden
- Leckerstes Essen, selbst gekocht
- Speis und Trank rund um die Uhr
- Ambiente-Taverne
- Die ruhigen Hinterzimmer
- Nochmals mehr Pavillonzelte
- Systemvorstellungen & Spieleverleih
- X-Wing-Turnier, Set!-Turnier, Mega-NERD-Quiz
- Rollenspiel-Verkaufsstand
- Große Sonntagsverlosung
- Angenehm warmer TableTop-Bereich
- Wochenendticket nur 9,99€ inkl. 5€ Verzehr & kostenlose warme Duschen
- Eintritt frei für alle Spielleiter und Mitglieder von Spielvereinen
(Anmeldung bis 07.01.2018 erforderlich)



picture not found