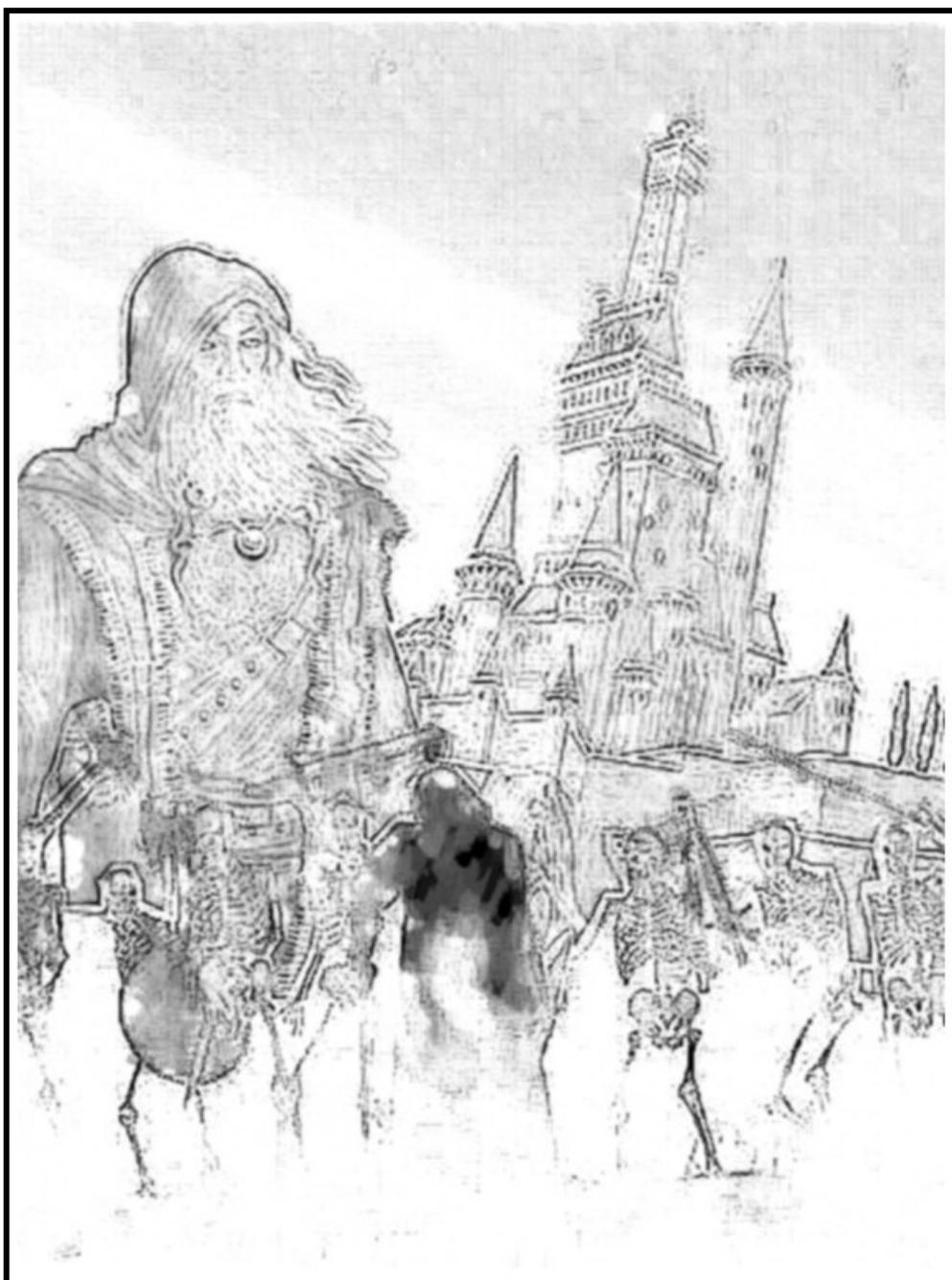
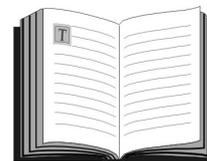


Nr. 1

# Six magic circles



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

## Intro

Den Engeln zum Grube.

Zwölf Jahre sind ins Land gegangen, doch nun ist es endlich wieder so weit: Ein neues RdW-Fanzine erblickt das Licht der Welt und wirft gleichzeitig seinen Schatten auf die flache Welt, der wir uns alle verschrieben haben – Tanaris.

In diesen zwölf Jahren hat sich natürlich unglaublich viel Material angesammelt, das teilweise leider sehr weit verstreut ist und auch irgendwo wieder untergegangen ist, doch uns ist es gelungen, einiges davon zusammen zu tragen. Wir sind selbst überrascht, wie viel wir doch gefunden und selbst geschrieben haben, so fiel es uns relativ leicht, euch schon direkt zu Anfang eine prall gefüllte Ausgabe zu präsentieren.

Neben dem Inhalt ist aber noch eine ganz andere Sache völlig neu und interessant für euch: Dieses Fanzine erscheint digital und wird online zur Verfügung gestellt – völlig kostenlos.

Somit besteht keinerlei Gefahr, dass es irgendwann vergriffen ist, kopiert oder gegen Entgelt versendet werden muss.

Vom Layout haben wir uns eng an die altbekannten „Black Marbles“ angelehnt, damit wieder dieses alte Feeling aufkommt, das in euch hochgebodelt ist, als ihr zum ersten Mal dieses Fanzine für Ruf des Warlock in den Händen gehalten habt, vor vielen, vielen Jahren.

Doch zurück zum Inhalt. Ein ganz besonderes Schmankerl können wir euch zu unserer Erstausgabe bieten, nämlich die Veröffentlichung des Nekromanten, jener Variante und Aufstiegsklasse für Diabolisten, die gleichwohl berühmt als auch berüchtigt ist und bisher leider nur im RdW-Kampagnenbuch „Der Tanz zum Tod“ zu finden war. Da ein Abenteuerbuch zumeist eine Master-only-Ausgabe ist, war es an der Zeit, den Nekromanten allen interessierten Spielern zur Verfügung zu stellen.

Wer weiß, vielleicht präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe schon die zweite Charakterklasse aus diesem Buch, den Killer.

Mit den Aufstiegsklassen für Akkordschlechter wird ein neues Kapitel für die Barbaren aufgeschlagen, was wieder mehr interessante Hintergrundstories und –informationen bietet.

Traditionell geht es mit NSCs weiter, an dieser Stelle bieten wir euch Harras al Bensón, der interessanterweise ... aber lest selbst.

Des Weiteren gibt es dieses Mal im Regelteil eine optionale Regel für die Auswirkungen des Gebrauchs unterschiedlicher Waffengattungen auf die KAP(k).

Um das interessante Repertoire des Kreaturenbuches „Geschöpfe der Engel“ noch zu erweitern, fügen wir hier eine Kreatur ein, die in verschiedenen Varianten benutzt werden kann und daher sehr flexibel ist, nämlich die Werwesen im Allgemeinen und den Werwolf im Besonderen.

Weiter geht es dann mit einigen Nachrichten von Tanaris, damit mal an die Öffentlichkeit gelangt, was in den vergangenen Jahren so alles in den verschiedensten Winkeln der flachen Welt geschehen ist.

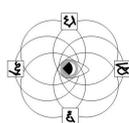
Schlussendlich präsentieren wir euch noch einige Zauber, frisch von der Stange, bevor wir im Anhang seitenweise Listen hinzufügen. Die erste Liste hat sogar offiziellen Charakter, da in ihr endlich alle möglichen (offiziellen) Doppelcharakterkombinationen zusammengefasst werden, was umständliches Blättern und Zusammensuchen aus allen RdW-Produkten erspart. Direkt dahinter, auch zum Kopieren oder Drucken fertig, findet sich eine Liste mit mehr als 40 Berufen, welche die offizielle Liste aus den „Black Marbles“ Nr.2 bereits enthält, ansonsten aber optional und inoffiziell ist.

Das Zusammenstellen und die Redaktionsarbeit hat uns viel Spaß gemacht und wir hoffen, dass jeder Leser das auch beim Durchblättern dieses Hefts bemerkt.

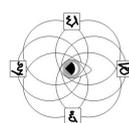
Ansonsten hoffen wir, dass die vorliegende Ausgabe ebenso unterhaltsam wie praktisch ist, sich in eurem Ruf des Warlock gut einbauen lässt und auch sonst für Anregungen und Ideen sorgt.

Viel Spaß mit der Erstausgabe von Six magic circles

Euer SMC-Team



1



Impressum:

*Six magic circles*

Nr.1 / Oktober 2006

Fanzine des Fantasy-Rollenspiels „Ruf des Warlock“

Redaktion: firegate666, Frank, Iljardas, Medivh, ZIF.

Coverentwurf: Medivh

Zeichner: Montaron, Iljardas (mit Ausnahme der aus RdW-Publikationen bekannten Grafiken)

Das Six magic circles-Logo: Iljardas

Grafik S. 15: Montaron

Grafik S. 20: Montaron

**Der Inhalt**

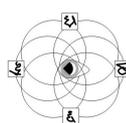
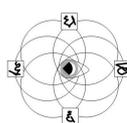
- Intro	1
- Inhaltsangabe und Impressum	2
- Offizielle Charakterklasse „Der Nekromant“	3
- Optionale Charakterklasse „Akkordschlechter“-Ausbaustufen	11
- NSC-Beschreibung: „Harras al Bensón“	15
- Inoffizielle Regelergänzung	17
- Neue Kreatur: „Der Werwolf und die Werwesen“	18
- Tanaris-News	19
- Neue optionale Zaubersprüche	20
- Nachwort	22
- Anhang zum Kopieren: Offizielle Liste aller möglichen Doppelcharakterkombinationen.	23
- Optionale Berufetabelle	25

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

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

Der Dank zur Erstellung dieser Ausgabe gebührt auch Antreju Waldgespenst, Frank und Doke, die mit Rat und Meinungen zu Layout- und Titelfragen zur Seite standen.

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.



## Der Nekromant

(Variante des Diabolisten)

### Mindestvoraussetzungen

ZT > 10; muss als Diabolist die 8. WEP-Stufe erreicht haben; darf maximal in der 12. KEP-Stufe sein.

### Vorteile:

Behält die Vorteile des Diabolisten; zusätzlich KF +1; ZAP +100; hat mehr Zaubersprüche zur Verfügung; erhält bei jeder Wiedererweckung WEP.

### Einschränkungen:

Behält die Einschränkungen des Diabolisten; unveränderliche Kampfwerte; kein Meisterangriff mehr möglich; verliert bei jeder Widererweckung PG.

### RZ:

Behält die RZ des Diabolisten

Die Gefolgsleute des Todesfürsten sind nicht besonders zahlreich, doch ihr Ruf eilt ihnen meist viele Kilometer voraus. Ob es nun Diabolisten, Uhlum-Priester oder -Ordenkrieger sind: man fürchtet sie oder respektiert sie doch zumindest.

Gleiches gilt für die Nekromanten; eine exklusive Gruppe von Uhlum-Anhängern, die auf Tanaris etwa genau so selten gesichtet werden wie ihre Kollegen, die Ordenkrieger. An das gelegentliche Auftauchen eines Diabolisten hat man sich ja in den Städten und Dörfern der flachen Erde inzwischen gewöhnt; doch wenn einer jener schwarzgewandeten Menschen mit seinem Gefolge erscheint, so wird dies gewöhnlich als schlechtes Omen gewertet, und die Bevölkerung vermeidet es, Blickkontakt aufzunehmen, denn dass die mit funkelnder Sense und pechschwarzem Dolch bewaffneten Nekromanten den bösen Blick besitzen, weiß auf Tanaris jedes Kind.

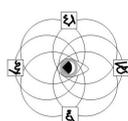
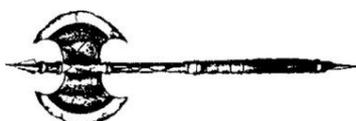
Niemand scheint so recht zu wissen, woher die Nekromanten kommen und was ihre Aufgabe im Glaubensgefüge des Totengottes ist. Man sollte meinen, dass der Engel des

Morgengrauens schon genug Gefolgsleute hat, doch dem ist wohl nicht so. Gerüchten zufolge sind die Nekromanten ehemalige Diabolisten (was ja angesichts der gleichen Bewaffnung nahe liegend ist), die sich einer Magierichtung verschrieben haben, die noch dunkler und machtvoller ist, als die der ursprünglichen Pilger Uhlums.

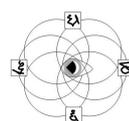
In den Geschichten, die um jene Glaubensgruppe kreisen, ist tatsächlich selten von bewaffneten Auseinandersetzungen die Rede, die mit der Klinge entschieden wurden; vielmehr stehen geheimnisvolle Zauberformeln, seltsame Rituale und abscheuliche Totenbeschwörung im Vordergrund. Überhaupt sind es wohl die Dahingegangenen, auf die der Nekromant einen starken Zwang auszuüben scheint. Ob frisch verstorben oder längst verwest; die Überreste der Toten spielen bei der Zauberei des Nekromanten eine wichtige Rolle. Die wandelnden Leichname, die sich im Umfeld eines Totenbeschwörers aufhalten, bieten ausreichend Stoff für viele Erzählungen und rasche Legendenbildung, die den Nekromanten zu einem ebenso gefürchteten wie einsamen Menschen werden lassen.

Allerdings machen diese Zauberer nicht den Eindruck, besonders unter der Einsamkeit zu leiden. Sie sind sowieso meist schlecht gelaunt und mürrisch, egal, ob in einer belebten Stadt oder auf einer öden Ebene. Vielleicht liegt es ja wirklich am ständigen Umgang mit dem wiederbelebten, toten Fleisch, aber im Vergleich zum Nekromanten wirkt ein Kopfgeldjäger wie ein Entertainer.

Es ist beileibe nicht so, dass die Nekromanten kein Charisma besaßen, im Gegenteil: Kaum jemand ist so eindrucksvoll und in seiner Verderbtheit so anziehend wie jene Beschwörer, doch ist ihre Ausstrahlung eher von dunkler, destruktiver Natur, die die meisten Menschen Abstand halten lässt. Und noch ein Wesenszug ist ihnen zu eigen: sie sind fanatisch bis zur Selbstaufgabe. Jeder Glaubenskämpfer der acht Engel vertritt seine Meinung mit aller Entschiedenheit, die meisten unter ihnen sogar unter Folter und bis in den Tod. Ein Nekromant jedoch hasst alle abweichenden Meinungen; für ihn gibt es nur Schwarz oder Weiß, richtig oder falsch, Ruhm oder Verderben. Niemand straft für den "falschen" Glauben so schnell und unerbittlich wie ein Totenbeschwörer: Um eine theologische Diskussion mit ihm zu überleben, muss man ihm entweder recht geben, mit ihm sehr gut befreundet sein oder die starke-



3



re Magie besitzen. Und letztere haben nur sehr wenige, das dürfen Sie mir glauben... Ein Werk, das sich näher mit dem Nekromanten auseinandersetzt, können wir nicht empfehlen, denn wer würde es schon riskieren, sich mit den unberechenbaren Glaubenskämpfern einzulassen? Wie schon oft im religiösen Bereich können wir aber auf die Bibliothek der Tempelstadt Gomth verweisen, in der man unter den Büchern, die sich mit dem Uhlum-Glauben im Allgemeinen und Besonderen beschäftigen, auch sicher das ein oder andere Pergament findet, das auf einen Nekromanten und seine Rolle im Weltgefüge detaillierter eingeht.

### Die Fähigkeiten des Nekromanten im Spiel:

Erreicht ein Diabolist die 8.WEP-Stufe, so muss er sich entscheiden, ob er Nekromant werden möchte oder ob er weiter als Diabolist durch die Gegend zieht. Neben dem Erreichen der 8.WEP-Stufe bedarf es eines Zaubertalents von 10 und einer maximalen KEP-Stufe von 12. Lehnt der Spieler den Wechsel ab, so kann er zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr tauschen.

Hat sich der Spieler entschieden, von nun an Nekromant zu sein, so werden folgende Kampfwerte beim momentanen Stand „eingefroren“, sie ändern sich für den Rest des Heldenlebens nicht mehr: IW, AW, VW, KAP, BSP und KKB. Das bedeutet nicht, dass der Nekromant keine KEP-Stufen mehr steifen kann. Dies vollzieht sich nach dem üblichen System, begleitet vom Anheben einer Grundeigenschaft und der daraus

resultierenden Veränderung verschiedener Spielwerte. Nur die oben aufgeführten Werte bleiben vom Stufenanstieg unbeeinflusst (Die Bonus-KAP sind übrigens eine veränderliche Größe. Der 2.VW kann sich noch verbessern, aber nur bis zur Höhe des 1.VW).

Sollte der Nekromant zu irgendeinem Zeitpunkt sterben und innerhalb der zulässigen Frist wiederbelebt werden, so kostet ihn dies 1W8 PG, da er im ätheralen Zwischenreich, welches zwischen

der realen Welt und Uhlums Totenwelt liegt (vgl. RdW-Band „Tanaris“ S.160), von den Totengeistern gequält wird für das, was er ihnen antut, wenn er ihre Körper zwingt, sich als untote Kreaturen wieder zu erheben.

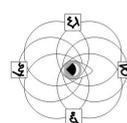
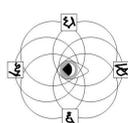
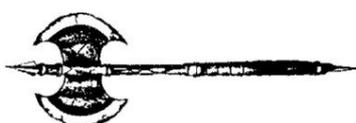
Da andererseits der Tod für den Nekromanten nur ein Schritt hin zur „wahren“

Bewusstseinsebene in den Armen Uhlums bedeutet – und infolgedessen das zwangsläufige, erstrebenswerte Ziel darstellt – bringt ihm die kurzfristige Annäherung an das Königreich des Engels der Morgenröte nach der Wiederbelebung 100 WEP:



### Die Zaubersprüche des Nekromanten:

Das Magiesystem des Diabolisten mit all seinen Besonderheiten (nicht vergessen: die Änderungen auf S.192 im RdW-Band „Tanaris“) bleibt in vollem Umfang erhalten. Zusätzlich bekommt der Nekromant jedoch einige neue Zaubersprüche, die die bisherigen Sprüche ergänzen (plus der zwei neuen Diabolistenzauber „Kissoons Pesthauch“ und „Romeross Zwang der toten Mächte“ aus dem RdW Fanzine „Black Marbles“ Nr.1).



## Die eiskalte Hand des Christopher Hart

**ZP:** 34

**WEP:** 110

**ZAP:** 20 (Brustkorb), 40 (Fuß), 50 (Kopf), 60 (Bein), 80 (Hand), 90 (Arm)

**WD:** /

**RW:** Sichtkontakt

**Besonderheit:** Werden bei einem belebten Kopf zusätzlich 100 ZAP investiert, so kann der Zak mit seiner eigenen (oder einer verstellten) Stimme Worte aus dem Mund (Kiefer) des Kopfes kommen lassen. Diese Ergänzung wurde als „Hamlets Monolog“ bekannt und ist nach einmaliger Investition der Punkte jederzeit kostenlos einzusetzen.

**RZ:** /

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Zak ein einzelnes, vom Gesamtkörper abgetrenntes menschliches (oder halb-menschliches) Gliedmaß „beleben“ und nach Wunsch Aktionen durchführen lassen. Gliedmaßen, auf die dieser Zauber wirkt, sind Hände, Arme (mit Händen), Füße, Beine (mit Füßen), Brustkorb und der Kopf.

Ein Gliedmaß kann natürlich nur die Aktionen durchführen, die ihm aufgrund seiner physischen Beschaffenheit möglich sind:

- ein Fuß kann sich fortbewegen oder Objekte vor sich hertreten
- ein Bein kann sich fortbewegen, Fußtritte versetzen oder Gegenstände wegtreten
- was eine Hand alles kann, ist bei der „Adam’s Family“ besser zu bestaunen, als ich es beschreiben könnte
- ein Arm kann zusätzlich noch Waffen schwingen oder Boxhiebe verteilen
- ein Brustkorb kann sich heben und senken
- bei einem Kopf kann sich der Keifer bewegen, und Augen, Zunge und Lippen können ebenfalls Bewegungen ausführen, sofern sie noch vorhanden sind.

Welche Aktion einem Gliedmaß tatsächlich möglich ist und welche Folgen daraus entstehen, müssen wir – angesichts der Vielzahl vorstellbarer Bewegungen – natürlich dem Master überlassen, der je nach Situation entscheidet.

**Wichtig:** Ein Gliedmaß kann sich nur bewegen, wenn der Nekromant in Sichtweite ist. Eine Hand im Rucksack zucken zu lassen, ist infolgedessen nicht möglich, da kein Sichtkontakt besteht (Ausnahme: Mit Hilfe des Zaubers „Brian Yuznas telepathische Untotenkontrolle“, Seite

XX). Die Wirkungsdauer der Verzauberung ist permanent, bzw. hält an, bis zuletzt sogar die Knochen zu Staub zerfallen sind.

## Sam Raimis Jakobsleiter

**ZP:** 35

**WEP:** 120

**ZAP:** #

**WD:** 2 Min.

**RW:** Sichtweite

**Besonderheit:** Das Einsammeln der Knochen erfordert keinen Wurf der fahlen Würfel. Nach Ablegen der KF-Probe werden jeweils 3 NMKP gezahlt, unabhängig von der Menge der Knochen. Bei der Erschaffung des Knochenobjektes wird wie bei jedem anderen Diabolistenzauber verfahren. Wird ein Viertel der ZAP konstant bezahlt, so ist das erschaffene Gebilde permanent.

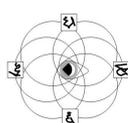
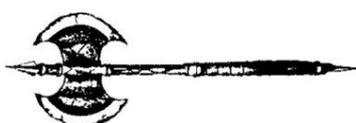
**RZ:** /

Dieser Spruch besteht aus zwei Wirkungsvorgängen. Zuerst lässt der Zak herumliegende, leblose Knochen in einen unsichtbaren ätheralen Raum verschwinden (sozusagen „Taheros Leichenbegräbnis“ ohne lästige Spuren). Anschließend kann der Nekromant die gesammelten Knochenreste zu einem beliebigen Zeitpunkt aus der fremden Dimension „herausholen“ und zu einem Objekt formen, das sich aus den vielen kleinen und großen Knochen zusammenfügt.

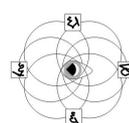
Die Knochen, die der Zak in den Äther transportieren will, dürfen keine Fleischreste mehr an sich haben. Ansonsten spielen Form, Größe und Art der Knochen keine Rolle. Pro Kilo Knochen, das der Nekromant einsammelt, muss er 10 ZAP zahlen. Anhaltspunkt: Ein menschliches Skelett wiegt etwa 5 kg. Der Master entscheidet über das Gewicht der herumliegenden Knochen.

Die Menge, die der Nekromant auf der unsichtbaren Ebene aufhäufen darf, ist unbegrenzt. Auf Wunsch des Zak materialisieren sich die Knochen wieder im realen Raum und formen sich sofort zu einem Gegenstand, den der Zak bestimmt. Es erscheinen alle im Äther gesammelten Knochen, nicht benötigte Mengen können dort nicht zurückbehalten werden.

Ob die Überreste der toten Wesen das vom Zak gewünschte Objekt bilden können, entscheidet der Master je nach Menge des vorhandenen Gebeins (dazu muss er sich natürlich überlegen, wie schwer der angestrebte Gegenstand wird, wenn man ihn aus Knochen formt). Reichen die



5



Knochen nicht aus, so bildet sich das Objekt trotzdem, weist aber an einigen Stellen Lücken auf, die das ganze Gebilde unter Umständen sofort zum Einsturz bringen können (Master entscheidet).

Sind mehr Knochen vorhanden, als der Gegenstand benötigt, so fallen die restlichen Knochen nutzlos zu Boden, wenn sich der Zak nicht sofort entscheidet, aus den Resten weitere Sachen zu formen. Pro verwendetem Kilo Knochen muss der Zak 20 ZAP zahlen. Besitzt der Nekromant nicht genügend ZAP für sein Objekt, so entsteht es – wie oben angegeben – mit einigen Lücken und kann u.U. zusammenstürzen.

Wofür das neu erschaffene Ding einzusetzen ist, hängt vom Master ab (Faktoren wie Zustand und Art der Knochen sowie Form und Einsatzzweck des Objektes spielen dabei die entscheidende Rolle.).

Nach Ende der WD zerfällt das Gebilde wieder in seine Einzelteile. Diese können, wenn der Zak dies möchte, erneut eingesammelt und auf die ferne Ebene verbannt werden (natürlich nur gegen Einsatz von ZAP).

Berühmte Objekte, bei denen die eingesetzten ZAP „geopfert“ wurden, um die Wirkungsdauer permanent werden zu lassen, sind der Knochen thron des Khans von Noland sowie der legendäre Turm der bleichen Knochen des Nekromanten Romero (wobei ich mich frage, woher der Mann die ZAP hatte, die er für diesen Zauber ausgegeben haben muss...).

### Die Leichenwürmer des Ario Dargento

**ZP:** 37

**WEP:** 150

**ZAP:** 5 für 100 Würmer (20 pro 100 weiteren), dann 1 ZAP pro 10 Min.

**WD:** 10 Min.

**RW:** 10 Meter

**Besonderheit:** Nur auf totes Fleisch anwendbar.

**RZ:** /

Ein äußerst nützlicher Zauber, denn immer wieder kommt es vor, dass sich die mitreisenden Helden beim Nekromanten über den ekelhaft süßlichen Geruch des verwesenden Fleisches bei seinen Zombies beklagen. Verständlich, doch bisher nur mit ätzender Säure in zeitraubender (Anm.d.Red.: und teurer) Arbeit zu ändern.

Nun jedoch gibt es dafür den passenden Zauber: Nach dem Wurf der fahlen Würfel und dem Murmeln einiger Beschwörungsworte erscheinen

aus dem Nichts heraus hundert winziger, weißer Leichenwürmer, die sich auf den vom Zak bestimmten Leichnam stürzen und sofort beginnen, das Fleisch in rasanter Geschwindigkeit zu vertilgen (kein schöner Anblick, wenn dies bei einem belebten Zombie geschieht, obwohl es ihm persönlich gar nichts ausmacht).

Um ein Kilo Fleisch innerhalb von 10 Minuten zu beseitigen, bedarf es 100 Würmer. Der Zak kann durch den Einsatz weiterer Würmer entweder die benötigte Zeit oder die Fleischmenge verändern, die von den Würmern angegangen wird.

Ist das Fleisch restlos vertilgt (bzw. endet die vom Zak bestimmte WD), zerfallen die beschworenen Würmer samt ihrer verspeisten Mahlzeit zu harmlosem Staub.

Der Spruch ist übrigens auch sehr sinnvoll, um die bei „Sam Raimis Jakobsleiter“ geforderte Vorbedingung eines fleischlosen Knochens zu erfüllen.

### Palos böser Blick

**ZP:** 38

**WEP:** 170

**ZAP:** #

**WD:** #

**RW:** 4 Meter

**Besonderheit:** Nur auf Menschen und Halbmenschen anwendbar. In Kampf- und Fluchtsituationen nicht einzusetzen. Die fahlen Würfel müssen für diesen Zauber – außer zur Bestimmung der NMKP – nicht geworfen werden.

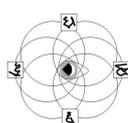
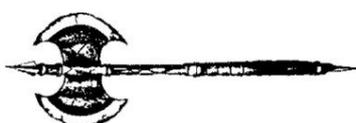
**RZ:** 4

Dies ist die „Alltagsversion“ von „Alastors Höllenaugen“. Sollte es zu einem Blickkontakt zwischen dem Nekromanten und potentiellm Opfer kommen, so muss dieses eine ST-Probe +3 ablegen. Misslingt sie, ist die übliche KF-Probe des Nekromanten – und bei deren Gelingen die RZ-Probe des Opfers – fällig.

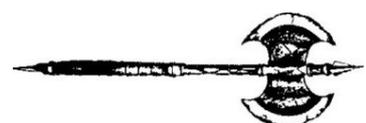
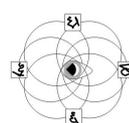
Entfaltet der Zauber seine Wirkung, kann der Zak zwischen drei Varianten wählen:

1) Schmerzen. Das Opfer verliert 10 VIP und 800 KAP(k), außerdem sinken IW, BSP und KKB um drei Punkte, der KF um 6 Punkte. Die Wirkung verschwindet nach 3 ZE; die KAP(k) und die VIP jedoch regenerieren sich nur nach dem üblichen Schema.

**ZAP-Kosten:** 50.



6



2) Blindheit. Die beiden Augen des Opfers werden völlig schwarz, ohne dass dies Schmerzen beim Opfer zur Folge hätte. Die Wirkung des Zaubers ist permanent; werden die ZAP konstant abgezogen, hilft auch kein Gegen- oder Heilzauber gegen die Blindheit.

**ZAP-Kosten:** 80

3) Selbstmord. Das Opfer des Zaubers wird den unwiderstehlichen Drang verspüren, zum Zwecke göttlichen Kontakts zu Uhlum sich selbst zu entleiben. Wie er das macht, bleibt dem Master (der ja in der Regel das Opfer spielt) überlassen; der Phantasie sind auf jeden Fall keine Grenzen gesetzt. Die Durchführung des Suizids vollzieht sich nach der Verzauberung in einem Zeitraum zwischen 3 ZE und einer Stunde; je nachdem, wie schnell das Opfer eine geeignete Möglichkeit findet, von der flachen Erde zu verschwinden.

Bevor der Selbstmord vollzogen ist, kann das Opfer mit Hilfe des Priesterspruchs „Simons göttlicher Mut“ entzaubert werden.

**ZAP-Kosten:** 120

### Vampyr „Night of the living dead“

**ZP:** 40

**WEP:** 200

**ZAP:** 300

**WD:** Bis zum Morgengrauen.

**RW:** 1 qkm

**Besonderheit:**

**RZ:** /

Wie schon an anderer Stelle erwähnt, ist das normale „Erschaffen von Untoten“ nicht der einzige Spruch, den der legendäre Diabolist – Nekromant, müssen wir nun präzisieren – Vampyr für die nachfolgenden Generationen hinterlassen hat. Verglichen mit der hier vorgestellten „Trilogie der lebenden Toten“ ist sein aus dem Zauberbuch bekannter Spruch eine reine Vorübung gewesen...

Durch diesen Zauber erheben sich im angegebenen Radius alle Leichname (deren Seele bereits bei Uhlum weilt) und Skelette (sofern sie nicht schon zu Staub zerfallen sind) von ihren Ruhestätten und beginnen, über Tanaris zu wandeln. Dabei kennen sie nur ein Ziel: soviel Nahrung wie möglich zu sich zu nehmen. Und wie jeder weiß: Untote stehen auf rohes, blutendes Fleisch – wenn es irgend geht, menschlichen Ursprungs – und schätzen als besondere Delikatesse warmes Menschenhirn.

Sie spüren instinktiv, ob und wo Menschenfleisch zu finden ist und bewegen sich zielstrebig zu jenen Orten. Entgehen kann man ihrem Spürsinn nur, wenn man mindestens eine „Verbergen“-Probe +15 besteht und gleichzeitig einen RZ-Wurf Nr.4 +15% erfolgreich ablegt.

Die auf diese Weise beschworenen lebenden Leichen gehorchen auf niemanden; sie greifen (bis auf Diabolist und Nekromant) alles und jeden an, der ihnen in die Quere kommt. Allerdings können die beiden eben erwähnten Glaubenskämpfer versuchen, einige Untote mit Hilfe des Spruchs „Romer's Zwang der toten Mächte“ an sich zu binden und zu kontrollieren.

**Die Kampfwerte der Untoten:**

**TAK** = 23 / **IW** = 52 + Waffenfaktor / **SF-TYP** = NK / **SF** = 3 / **BE** = 12 / **WDG** = variabel / **AW** = 15,? / **VW** = 10,? / **KK** = 18 / **VIP** = 100 / **KAP** = 1250 / **Bonus-KAP** = 160-Waffenfaktor / **2.VW** = 12 / **INS** = 17 / **ST** = 17 / **RZ** = 35, 45, 15, 20 / **KEP-Stärke** = 2.

**Besonderes:**

Eine Verletzung durch den Biss oder die Krallenhände eines Untoten führt bei misslungenem RZ-Wurf Nr.2 +40% nach 10 Std. (in denen das Opfer pro Stunde 10% seiner Kampfwerte verliert) zur Umwandlung des Charakters in einen Zombie (Kampfwerte wie oben beschrieben). Einziges Heilmittel bei Infektion: die Anwendung eines „Götterdufts“ oder des Heilerkrautes „Zaganzar“.

Der Zauber endet in dem Moment, in dem die ersten Strahlen der Sonne auf die flache Erde treffen. Alle Untoten fallen sofort bewegungslos zu Boden und haben nun wieder ihren Frieden. Alle Opfer, die von Untoten infiziert wurden, sich jedoch bis Sonnenaufgang noch nicht in einen Zombie verwandelt haben, entgehen dem gnädigen Schicksal: Sie erheben sich nach Ablauf der 10 Stunden und werden ihrerseits versuchen, menschliche Opfer zu finden und diese zu infizieren. Für sie selbst kommt der Frieden erst mit dem Sonnenaufgang des darauffolgenden Tages.

Sie sehen: ein Spruch, der eine wahre Kettenreaktion hervorrufen kann...

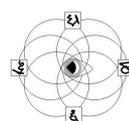
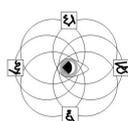
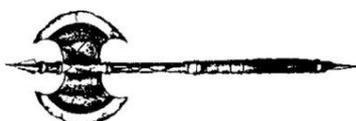
### Vampyr „Dawn of the dead“

**ZP:** 41

**WEP:** 210

**ZAP:** 100 ZAP

**WD:** Bis zum nächsten Morgengrauen.



**RW:** Berührung

**Besonderheit:** Eine AUSS-Probe ist fällig. Misslingt sie, verhält sich der Erschaffene nach dem Willen des Masters. Die RW bezieht sich auf den Moment der Spruchanwendung. Während der WD kann sich der Untote natürlich auch vom Zak entfernen.

**RZ:** /

Bekanntermaßen ist es bei keinem Untoten-Zauberspruch möglich, einen Leichnam wandeln zu lassen, dessen Seele noch nicht bei Uhlum ist, sprich, der erst nach dem letzten Sonnenaufgang ums Leben kam. Mit Hilfe des vorliegenden Zaubers wird dieses Gesetz gebrochen. In welchem Zustand die Leiche ist, spielt keine Rolle. Allerdings macht es wenig Sinn, eine Person zu bezaubern, die einen abgetrennten Oberschenkel oder Fuß hat. Grundsätzlich werden nämlich Gliedmaßen auch mit diesem Zauber nicht wieder angefügt. Abgetrennte Füße oder Beine bedeuten, dass der Zombie nur den „Kampf am Boden“ durchführen kann (mit einem KAP-Verlust von 350 (Fuß) bzw. 700 (Bein)). Eine fehlende Schlaghand führt zum Verlust von 450 KAP, ein Schlagarm kostet 500 KAP. Fehlt die andere Hand, so bedeutet dies 300 (bzw. beim Arm 400) KAP weniger. Im Übrigen muss man dann die Regeln befolgen, die für SSK-, STG- und ZH-Kämpfer in einem solchen Fall eintreten (s.a.S.64 im Regelwerk). Gebrochene Knochen fügen sich für die Spruchdauer wieder stabil zusammen (keine KAP-Abzüge).

Der lebende Leichnam ist für den Kampf konstruiert; es macht keinen Sinn, einen so mächtigen Untoten nur zum Kofferschleppen einzusetzen (obwohl er dies natürlich auch kann). Er gehorcht seinem Herrn bedingungslos und verteidigt ihn auch ohne Aufforderung.

**Die Kampfwerte des untoten Gefolgsmannes:**  
**TAK** = 28 / **IW** = 62 + Waffenfaktor / **SF-TYP** = KH / **SF** = 8 / **BE** = 10 / **WDG** = variabel (alle Gattungen möglich) / **AW** = 25,? / **VW** = 24,? / **KK** = 27 / **VIP** = 250 / **KAP** = 2450 / **Bonus-KAP** = 200-Waffenfaktor / **2.VW** = 14 / **INS** = 25 / **ST** = 24 / **RZ** = 75, 90, 55, 50 / **KEP-Stärke** = 4.

**Besonderes** = Regeneriert bei einer Verletzung pro ZE 5 VIP und 50 KAP.

„Stirbt“ der Zombie, so fällt er leblos zu Boden und müsste erneut bezaubert werden, wenn er sich wieder erheben soll. Wird der wandelnde Tote vor Ablauf der Frist noch einmal richtig wiederbelebt (durch den Heiler oder sonst jemand, der über diesen Zauber verfügt), so

schließen sich alle Wunden, Knochenbrüche verheilen und Gliedmaßen wachsen wieder nach (wie bei der Wiedererweckung üblich). Wird dem Zombie der Kopf abgetrennt, so endet die Spruchwirkung, und der Tote ist nicht mehr wiederzubeleben, weder als Mensch noch als Untoter.

Der Nekromant muss bis zum nächsten Morgengrauen den Untoten wieder freigeben. Geschieht dies nicht, so muss der Zak 100 ZAP zahlen, wenn er noch 24 Stunden länger über den Zombie verfügen will. Gibt er ihn erneut nicht innerhalb des folgenden Tages frei, so sind beim nächsten Morgengrauen 150 ZAP fällig, dann 200 usw., bis dem Zak irgendwann die Kraft ausgeht. Für den Untoten spielt es bereits ab der ersten Dämmerung keine Rolle mehr.

Kann seine Seele nämlich nicht beim ersten Sonnenaufgang zu Uhlum gelangen, so wird sie der Todesfürst in Zukunft ignorieren und im Zwischenreich belassen bis zum Ende aller Tage. Und wieder einmal ist ein kleines Geheimnis gelüftet: Jetzt wissen wir nämlich, woher die gequälten Totengeister kommen, die sich auf der Geisterwelt befinden (vgl. RdW-Band „Tanaris“, Das Geistervolk).

### Vampyr „Day of the dead“

**ZP:** 42

**WEP:** 230

**ZAP:** 120 pro Leichnam

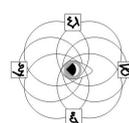
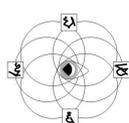
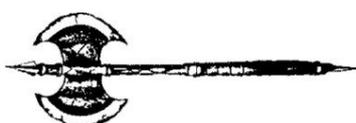
**WD:** /

**RW:** Berührung

**Besonderheit:** Eine AUSS-probe ist fällig. Misslingt sie, verhält sich der Erschaffene nach dem Willen des Masters. Die RW bezieht sich auf den Moment der Spruchanwendung. Während der WD kann sich der Untote natürlich auch vom Zak entfernen.

**RZ:** /

Die Perfektionierung der Zaubersprüche, die sich mit den lebenden Toten beschäftigen, wird durch diesen Spruch eingeleitet. Denn nun entstehen Untote, die längst nicht nur auf einen Befehl reagieren, sondern die mehr oder weniger selbstständig handeln können. Konnte man bisher einem erweckten Leichnam nur einem Befehl zu jeder Zeit erteilen („Folge mir mit diesem Sack auf dem Rücken!“ oder „Kämpfe, bis der Feind tot am Boden liegt!“), so kann man jetzt den Untoten genauer instruieren (z.B. „Begebe dich zum hohlen Baum und hole dort den Sack ab,



den ich dort haben stehen lassen. Wenn du ihn nicht am Baumstamm findest, schau' dich etwas um. Findest du ihn trotzdem nicht, komm wieder her!“.

Diese „intelligenten“ Leichname arbeiten über jede beliebige Entfernung zum Zak und finden ihren Weg zum Nekromanten im Zweifelsfall auch, wenn dieser seinen Standort gewechselt hat. Sie greifen nur zur Waffe, wenn sie selbst angegriffen werden, bzw. wenn ihnen ein entsprechender Befehl gegeben wurde.

#### Die Spielwerte der „intelligenten“ Untoten-Diener:

**TAK** = 25 / **IW** = 63 + Waffenfaktor / **SF-TYP** = **WK** / **SF** = 4 / **BE** = 13 / **WDG** = variabel (alle Gattungen möglich) / **AW** = 23,? / **VW** = 21,? / **KK** = 25 / **VIP** = 200 / **KAP** = 2200 / **Bonus-KAP** = 170-Waffenfaktor / **2.VW** = 15 / **INS** = 25 / **ST** = 23 / **RZ** = 65, 80, 65, 60 / **KEP-Stärke** = 3.

**Besonderes** = Beherrscht die „letzte Chance“ (Regelwerk S.71).

Kampffertigkeiten: 19/15/12/14/12/22/10

Körperfertigkeiten: 10/2/10/15/17/10/18/10

Die Regeln, die im Zauber „Dawn of the dead“ für eventuelle Abzüge durch abgetrennte Körperteile bei der Erweckung und für den Todesfall eines solchen Untoten gegeben wurden, sind ebenso für diesen Spruch zu übernehmen.

Ansonsten gilt das, was im RdW-Band „Tanaris“ über das Erschaffen von Untoten gesagt wurde: Die Wirkungsdauer ist zwar permanent, doch sieht ein guter Nekromant zu, dass eine gewisse Fluktuation seines Dienstpersonals stattfindet, um niemanden zu lange von seiner letzten Ruhestätte fernzuhalten.

#### Brian Yuznas telepathische Untotenkontrolle

**ZP:** 43

**WEP:** 240

**ZAP:** 50 pro Untoter

**WD:** 12 ZE

**RW:** /

**Besonderheit:** Nach Beobachtung und Befehlserteilung kann der Zak auf einen Leichnam „umschalten“, den er gleichfalls erschaffen hat. Dies kostet ihn keine neuen MKP; es ist nur eine weitere KF-Probe und 50 ZAP fällig. Dann kann er dort ebenfalls 12 ZE verharren und auch diesem Untoten neue Instruktionen geben. Am Ende kann er für 50

weitere ZAP den nächsten Widergänger betrachten, usw.

**RZ:** /

Es kann natürlich immer wieder vorkommen, dass selbst die eben beschriebenen „intelligenten“ Untoten mit ihren Informationen nicht mehr weiter wissen und entscheidende Fehler machen, die nicht nur sie selbst ins Verderben führen können. Doch damit ist jetzt Schluss. Der Zak legt seine fahlen Würfel zu einem Dreieck und spricht die Zauberformel. Anschließend erblickt er (und zwar nur er) in dem Dreieck das, was einer der von ihm erschaffenen Untoten gerade sieht.

Es spielt dabei keine Rolle, ob es ein Untoter aus „Vampyr Erschaffen von Untoten“, „Vampyr Night of the living dead“, „Dawn of the dead“ oder dem „Day of the living dead“ ist. Wichtig ist einzig und allein, dass der ausgewählte Untote vom Zak erschaffen wurde. Untote, die der Zak zwar kontrolliert (mit „Romeros Zwang der toten Mächte“), aber nicht erschaffen hat, kann man nicht beobachten.

Der Zak sieht für 12 ZE durch die Augen des ausgewählten Leichnams (auch wenn dieser nur noch Augenhöhlen besitzt), danach verschwindet das Bild im Dreieck wieder.

Während dieser 12 ZE kann der Zak jenem Untoten, durch den er das Geschehen beobachtet, auf telepathischem Weg neue Befehle, Informationen und Instruktionen geben, wenn er dies möchte. Einzige Einschränkung: Einem Untoten, der durch „Vampyr Night of the living dead“ erschaffen wurde, kann man keinen Befehl erteilen (es sei denn, der Nekromant kontrolliert den entsprechenden Untoten außerdem durch „Romeros Zwang der toten Mächte“).

Es findet natürlich kein Informationsaustausch statt, da das Gehirn des Untoten nichts aussendet. Dennoch ist es ganz sinnvoll, wenn man über eine beliebige Entfernung hinweg den eigenen wandelnden Leichen wichtige Befehle erteilen bzw. ihnen aus einer verzwickten Lage wieder hinaushelfen kann.

#### Kronenbercs „Blut, Gehirne, Massaker“

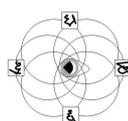
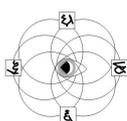
**ZP:** 44

**WEP:** 260

**ZAP:** 150 pro Wesen

**WD:** 3 ZE

**RW:** 20 Meter



**Besonderheit:** Nur auf atmende Wesen mit Blut in den Adern und einem Gehirn anzuwenden. Keine ZE Konzentration nötig. Die RZ des Opfers wird nicht von der AUSS beeinflusst, sinkt aber pro WEP-Stufe des Zak um 1% (nicht unter 10%).

**RZ:** 1

Zweifellos ein recht drastischer Spruch, den der berühmte Nekromant Kronenberg (ja, tatsächlich: es ist der gleiche, der auch das berühmte Buch über die Aquini geschrieben hat, vgl. RdW-Band „Tanaris“, S.139) in einer finsternen Stunde schuf und der – neben dem Wurf der fahlen Würfel – durch das Aussprechen der Worte „Blut, Gehirne, Massaker“ ausgelöst wird. Alle Wesen innerhalb der RW, von denen der Zak möchte, dass sie betroffen sind, müssen eine RZ-Probe Nr.1 bestehen. Wem dies nicht gelingt, dessen Körper durchläuft innerhalb von 15 Sekunden drei Phasen.

1. ZE: Der Atem stockt. Jedes Opfer verliert 20 VIP und 250 KAP

2. ZE: Das Blut beginnt im Körper zu kochen. Adern und Venen platzen auf, das heiße Blut spritzt umher. Das sich unter unsäglichen Schmerzen windende Opfer verliert 200 VIP und 2000 KAP.

3. ZE: Mit einem Geräusch, das an eine aus großer Höhe aufschlagende Wassermelone erinnert, platzt der Kopf. Die Bruchstücke der Schädelfwand fliegen samt Inhalt mehrere Meter weit. Kein Kommentar.

Es ist wohl überflüssig anzumerken, dass ein auf diese Weise entleibtes Opfer von keinem Sterblichen mehr wiederbelebt werden kann. Ein Aufhalten der Wirkung während der drei Phasen ist nur mit „Moh-la-dahs Zerstören der Magie“ (Zauberbuch, S.221) möglich.

### Das Verderben des Vampyr

**ZP:** 45

**WEP:** 270

**ZAP:** /

**WD:** #

**RW:** /

**Besonderheit:** Keine ZAP oder MKP-Kosten. Der Spruch ist nach Anwendung erst wieder möglich, wenn das eigene Verderben überstanden ist.

**RZ:** /

Ein recht eigenwilliger Zauber, der den Nekromanten am Ende seiner langen Laufbahn erwar-

tet. Manche meinen, es sei der mächtigste aller bekannten Zaubersprüche, doch zweifellos birgt er ein nicht zu unterschätzendes Risiko. Schauen wir ihn uns näher an:

In gewisser Weise ähnelt der Spruch dem berühmten „Fluch des Amargrarn“, denn ähnlich diesem wird hier gegen ein oder mehrere Lebewesen ein Zauber geschleudert, dessen konkrete Wirkung nicht zu fassen ist. Fest steht nur: er wird Verderben über das (oder die) Opfer bringen.

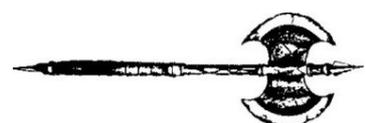
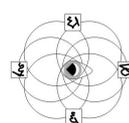
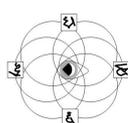
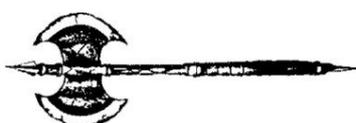
Welcher Art das Verderben ist, weiß einzig und allein der Master (der sich zum Festlegen der Wirkung ruhig Zeit lassen sollte), der es dem Zak jedoch nicht mitteilt. Es gibt keinen vorher zu bestimmenden Zeitpunkt, an dem der Spruch seine Wirkung beginnt, und keinen Moment, an dem das Opfer sicher sein kann, dass das Verderben überstanden ist. Sicher ist nur, dass nach dem Aussprechen der Zauberformel das Verhängnis seinen Lauf nimmt und durch keine irdische Macht mehr aufzuhalten ist.

Es spielt auch keine Rolle, wer Adressat des Zaubers ist. Bettler entgehen diesem Spruch genau so wenig wie Könige, Frauen wie Männer, Junge wie Alte, Tiere wie Halbmenschen, Helden wie Versager. Auch die Anzahl der Opfer, auf die sich der Spruch bezieht, ist nicht limitiert. Der Nekromant kann genau so gut seinen Todfeind verfluchen wie das ganze Land, in dem sein Todfeind lebt. Es ist zwar anzunehmen, dass das Verderben, das den einzelnen betrifft, umso größer ist, desto weniger Personen von diesem Spruch betroffen werden, aber gesichert ist diese Vermutung nicht.

So weit, so mächtig. Doch jetzt zum Haken.

Doch auch wenn dieser Spruch aus magischer Sicht tatsächlich umsonst zu tätigen ist, so kann der Preis dennoch enorm hoch sein. Denn der Schaden, den der Zak über seine Opfer bringt, trifft auch ihn - und vielleicht genau so hart und endgültig. Es kann sein, dass der Nekromant noch vor dem Adressaten des Zaubers vom Verderben heimgesucht wird; vielleicht geschieht es auch gleichzeitig, oft aber auch Jahre später.

Niemand weiß nichts genaues, ebenso wie über die Art und Weise des Verderbens oder seine Intensität. Fest steht nur: Uhlum ist zwar in seinem Metier absolut gerecht, doch ansonsten überlässt er diesen Begriff lieber seinem Unvater Thyron. Will sagen: Das Prinzip „Auge um Auge“ funktioniert bei diesem Spruch nicht – jedenfalls nicht sicher. Man kann mit diesem Spruch einen ganzen Stamm ausrotten und zwei



Jahre später 500 TG auf der Straße verlieren: von einer Ausgewogenheit der Unglücke kann also keine Rede sein (Selbstverständlich gilt auch der Umkehrschluss: harmlose Bestrafungen können zum eigenen vollständigen Untergang führen.).

Es wird deutlich, dass die Spruchwirkung überaus vage ist, und dass sehr viel vom Imaginationsvermögen des Masters abhängt. Doch wir gehen davon aus, dass ein Spielleiter, der mit Helden der ZP-Stufe 45 am Tisch sitzt, genügend Vorstellungskraft besitzt, um diesem Zauber den nötigen Flair zu verpassen.

Der Master ist es übrigens auch, der festlegt, wann das Verderben, das auf den Zak kommt, vorbei ist. Dies ist deshalb wichtig, weil der Nekromant den Spruch nur dann erneut tätigen darf, wenn er selbst nicht mehr von seinem letzten Zauber betroffen werden kann. Versucht also der Zak den Zauber erneut, so sollte der Spielleiter nur kurz sagen, ob die Bestrafung abgeschlossen ist. Ist sie es nicht, so braucht er keine weiteren Erklärungen abzugeben: Der Totenbeschwörer wird sich gedulden und ergeben auf sein Schicksal warten müssen...

Wie umstritten dieser Zauber ist, wird vielleicht daran deutlich, dass noch kein Nekromant es wagte, diesen Spruch auszuprobieren. Außer Vampyr, natürlich. Wir wissen nicht genau, über wen der legendäre Nekromant Unglück bringen wollte. Doch es scheint gesichert, dass das Übel seinen Lauf nahm, so wie es vom Anachoreten in Tharonir geplant war. Es mag aber kein Zufall sein, dass aus der vieltürmigen Stadt seit Jahren keine Lebenszeichen mehr dringen. Die Reisenden streuen Gerüchte und die Forscher rätseln. Welches Verderben kam über die Stadt Tharonir und seinen Herrscher? Manche Gelehrte wollen wissen, dass vor vierzehn Jahren der Diabolist Kissoon auf der Suche nach dem geheimnisvollen Muldoror (vgl. „Black Marbles Nr.1) die Stadt der tausend Minarette betrat und dass damit das Verhängnis für den Herrscher auf dem Dornenthron begann. Andere wiederum datieren den Anfang vom Ende auf das Erscheinen von Tarinor, dem elfischen Wolfsjäger in den Gefilden Vamyrps.

Wie auch immer; die Tatsache, dass der Spruchbegründer und innovativste aller Zauberer offensichtlich einen hohen Preis für das Verderben zahlen musste, das er über andere brachte, lässt viele Nekromanten zögern, sich auch an diesem Zauber zu versuchen. Wer wird der Nächste sein?

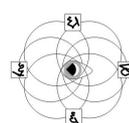
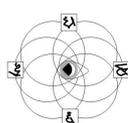
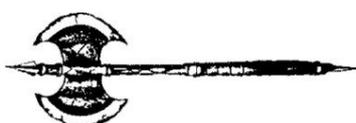


## Akkordschlachter

### Weitere Aufstiegsstufen für die Klasse

Viele Erzählungen und auch handfeste Auseinandersetzungen künden von der Kraft und Wildheit, die die Menschen aus dem Nordwesten von Tanaris im Kampf nutzen. Die Barbaren sind nicht nur aufgrund ihrer Größe und rohen Gewalt ernstzunehmende Gegner. Doch unter ihnen tun sich Männer und Frauen hervor, deren Umgang mit der Waffe noch tödlicher ist, als man es ansonsten von den Hünen gewohnt ist. Die Barbaren nennen solche Krieger Akkordschlachter. "Ein zwar nicht gerade sehr klangvoller, aber dafür der Wahrheit sehr nahe liegender Titel", wie Granos der Meistergladiator zuletzt anmerkte. Akkordschlachter sind Kampfmaschinen, schlicht und einfach ausgedrückt. Ihre Waffen reißen tiefe Wunden und ihre Fähigkeiten im Umgang mit der meist zweihändigen Waffe lassen selbst erfahrene Söldner vor Neid erblassen.

Bei den Stämmen der Barbaren genießen die Akkordschlachter ein sehr hohes Ansehen. Dabei ist der Aufstieg zu einem solchen sehr blutig und nicht jedem vergönnt. Wie Ugrosh Blutschädel in einem Zwiegespräch mit Magnus Cason, seines Zeichens Gelehrter aus Gomth berichtete, erhalten die Barbaren, welchen es gelingt drei Gegner hintereinander mit nur einem Streich niederzustrecken den ersten Rang eines Akkordschlachters. Bisher waren den meisten Interessierten auf Tanaris nur Akkordschlachter des dritten Ranges als höchste Stufe dieser Kriegerkaste bekannt, doch dies lag wohl daran, dass sich niemand richtig mit diesem Thema beschäftigen wollte. Magnus Cason bereiste die Ebenen nördlich von Ghorm und suchte nach weiteren Hinweisen für seine Vermutung, dass die Elitekrieger der Barbaren noch weit größere Fertigkeiten entwickeln konnten. Es war jener Ugrosh Blutschädel, der dem Gelehrten ebenfalls erzählte, dass den Akkordschlachter neben dem Ruhm der Schlacht auch ein Aufstieg in der Hierarchie ihres Stammes winkt. Doch der Weg bis dahin ist lang und steinig, und führt über die Leichen vieler. Die Veteranen unter den Akkordschlechtern tragen Titel wie Kriegsmeister,



**Rächer oder Schlachtenschreck.** Was dem Außenstehenden nur als Titel oder Ruf desjenigen erscheint ist laut den Erzählungen von Ugrosh auch eine Art militärischer Titel, wie auch immer dies zu bewerten ist. Fakt jedenfalls ist, dass die Clanlords, d.h. die höchsten eines Stammes sich aus den Reihen der Akkordschlechter rekrutieren. Die Anforderungen hierfür dürften wohl auch wieder einige gespaltene Schädel sein, doch die genaue Zahl wollte auch Ugrosh nicht verraten.

Der alte Barbar erzählte jedoch viele Geschichten von den besten des Besten. Magnus Cason fasste diese in folgenden Zeilen verkürzt zusammen:

„Anscheinend können die mächtigen Akkordschlechter nicht mit einem normalen Krieger verglichen werden. Sie scheinen eine Aura der Wildheit und natürliche Gewalt zu haben, die nicht nur Feinde einschüchtert, sondern auch ihre Mitstreiter zu mehr anspricht. Es ist daher nicht verwunderlich, dass der Krieg mit Tinor noch immer tobt. Obgleich die Barbaren in Taktik und technischem Gerät unterlegen sind, sind es wohl gerade diese Ausnahmekämpfer, die den Unterschied machen.“

Dem sei an dieser Stelle auch nicht viel mehr hinzu zu fügen. Wer mehr über das Phänomen der Akkordschlechter erfahren will, dem sei das Werk *„Mit blutiger Axt – Der Weg des Akkordschlechters“* von Magnus Cason, Gomth 492 T.Z. empfohlen.

#### Der Akkordschlechter im Spiel:

Im Regelwerk wurde unter der Beschreibung des Barbaren die Aufstiegsklasse bereits angeschnitten und die ersten drei Stufen aufgeführt. Hier nun sollen die weiteren Stufen vom Akkordschlechter Stufe I bis hin zum Clandlord auf Stufe XVIII erläutert werden. Zu erst jedoch einmal die Tabelle zum Werdegang, den Boni und den Anforderungen hierzu:

Rang Boni (erforderl. Tote)

- 1 BSP+4; KKB+2 (3)
- 2 TT+2 (3)
- 3 2. Barbarenschlag pro Gegner (3)
- 4 Schädelspalter+3 (4)
- 5 TT+2 (4)
- 6 S/B +2 (5)
- 7 Meister von 1-3 (5)
- 8 TT gegen ihn –1W4 (Gladiatorenbonus) (6)
- 9 verb. Barbarengbrüll oder Rundumschlags - Bonus von 4 (6)

- 10 Waffenwurf oder verb. Rundumschlag (7)
- 11 Überreflexe oder Abhärtung (7)
- 12 SF-TYP des Opfers –1 (8)
- 13 Titel „Kriegsmeister“: diverse Boni (8)
- 14 Eiserner Wille oder Überresistenz (9)
- 15 verb. Waffenwurf oder Meisterschlag (10)
- 16 Titel: „Schlachtenschreck“ oder „Rächer“ (diverse Boni) (11)
- 17 Kriegsruf oder Amoklauf (12)
- 18 Titel: „Clanlord“ diverse Boni (13)

#### Die besonderen Fähigkeiten:

- verbessertes Barbarengbrüll:

*Akkordschlechter sind Furcht einflössende Gegner. Einige unter ihnen haben das bekannte Barbarengbrüll derart perfektioniert, dass selbst hart gesottene Krieger erbleichen und ihr Heil in der Flucht suchen, bevor sie Bekanntschaft mit der Klinge des Barbaren machen.*

> Opfer muss TAK-Probe +5 bestehen, sonst 1 ZE Lähmung dann Flucht

- Waffenwurf:

*Barbaren, obwohl recht grobschlächtig wirkend, sind hervorragende Jäger und Läufer. Akkordschlechter vereinen gerade diese körperlichen Attribute wie niemand anderes. Durch ihre schiere Größe sind sie sogar in der Lage schwere Nahkampfwaffen auf kurze Entfernung auf ihre Gegner zu schleudern.*

> mittels "Kampf mit Ersatzwaffen"- und "Kampf mit Schuss- und Wurfaffen"-Probe +5  
>> FKW-TT wie Wurfbeil ->TT-Wirkung wie Waffe

>> Reichweite = KK\*1000/ Waffengewicht (in Meter)

- verbesserter Rundumschlag:

*Akkordschlechter sind es gewohnt in vorderster Front in die Schlacht zu ziehen und oftmals gegen eine Übermacht alleine anzutreten. Es ist daher kein Wunder, dass sich unter den Akkordschlechter Meister des Rundumschlags befinden. Mit nur einem Streich sinken meist drei Gegner auf einmal zu Boden.*

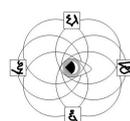
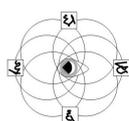
> kein Malus mehr auf den Rundumschlag

>> Gegner hat Malus von 5 auf VW

>> TT+2 bei Treffer

- Überreflexe:

*Die Akkordschlechter beherrschen das Handwerk des Kriegers wie kein zweiter und haben ihren Körper gegen alles nur Erdenkliche ge-*



stählt. Ihre Reflexe sind oftmals so schnell, dass es teilweise schon unheimlich erscheint.

> keine INS- und BE-Mali mehr; ab INS=25 dürfen misslungene Proben wiederholt werden

- Abhärtung:

Als Krieger der ersten Stunde und meist auch Reihe erleiden die Akkordschlechter oft tiefe Wunden und harte Prellungen. Die Jahre des Kampfes haben viele von ihnen nahezu unempfindlich für Schmerzen gemacht.

> keine ST-Proben mehr

> keine Mali auf KK- und AUSD-Proben

> eventuelle Verluste durch die Anstrengung bleiben jedoch bestehen

- "Kriegsmeister":

Akkordschlechter des XIII. Ranges erhalten den Titel Kriegsmeister. Dieser ist zwar meist nur unter den Barbaren bekannt, doch wird dem Akkordschlechter nun erheblich mehr Respekt entgegen gebracht. Kriegsmeister sind erfahrene Kämpfer, die auch im Umgang mit magischen Waffen und im Kampf gegen Zauberkundige bewandert sind. Kriegsmeister sind anerkannte Elitekrieger der Barbaren, die in deren Reichen oftmals als Leibwächter und Armeehauptmänner anzutreffen sind.

> neuer Titel bei Barbaren

> Schichtaufstieg zu unterer Mittelschicht

> keine Angst mehr vor Magie

> S/B +1, Meister-VW+3

> B-KAP+100

> alle Kampffertigkeits-Proben mit Bonus von 3

- Eiserner Wille:

Der Ausdruck „Stur wie ein Ochse!“ gilt bei den Barbaren häufig als Kompliment, zeigt es doch den Willen eines Kriegers. Unter den Akkordschlechtern gibt es Krieger, die selbst noch vielfach verwundet weiterkämpfen, bis sie entweder vor Erschöpfung zusammenbrechen oder der Gegner tot am Boden liegt.

> AUSD\*40= hinnehmbarer KAP-Schaden bis dieser berücksichtigt wird (dann aber mit allen Abzügen!!)

- Überresistenz:

Die Jahre in den unwirtlichen Ebenen nördlich von Ghorm, den rohen Naturgewalten meist ohne Schutz ausgeliefert, lassen viele Barbaren abhärten. Ihre Elitekrieger jedoch scheinen noch viel mehr gegen elementare Einflüsse gefeit. So

sehr, dass manch ein Zauberer schon Magie sprach...

> pro Punkt von (AUSD+WEL) über 50 wird von elementarem Schaden 1% abgezogen

- verbesserter Waffenwurf:

Der jahrelange Umgang mit Waffen hat den Akkordschlechter vieles gelehrt, vor allem, dass ein Gegner, der in der Entfernung stirbt einem selbst kein Schwert zwischen die Rippen treiben kann. Einige der Elitekrieger haben es geschafft die Furcht erregende Fähigkeit, die eigene Nahkampfwaffe zu schleudern, nochmals zu verbessern. Eine geworfene Schlachtaxt jedenfalls hinterlässt meist nur Tod...

> beide Proben ohne Malus

>> FKW-TT wie Wurfbeil -15% bei 2x würfeln -

> TT-Wirkung wie Waffe mit Bonus von +3

>> Reichweite = KK\*2000/Waffengewicht (in Meter)

- Meisterschlag:

Der Schädelspalter ist eine tödliche Attacke, die viele Krieger beherrschen. In der Kaste der Akkordschlechter haben einige Krieger einen Angriff entwickelt, der dem Schädelspalter in nichts nachsteht. Doch anstatt sich komplett auf die Wucht eines mächtigen Hiebs zu verlassen, nutzt dieser sog. Meisterschlag auch die Geschicklichkeit und Konzentration des Kämpfers. Eine meist tödliche Kombination.

> Wert=(KK+GE+ST+KF)/8 + Meisterwert

>> Opfer muss mit Meister-VW verteidigen

>> Schaden=TT+5 mit Schadensbonus von 25%

>> einmal pro Gegner

- "Schlachtenschreck":

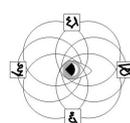
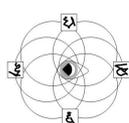
Aus den Reihen der Kriegsmeister gehen Akkordschlechter hervor, deren Fähigkeiten weit über das normale Maß hinaus reichen. Einige unter ihnen sind als sog. Schlachtenschreck bekannt. Begnadete Krieger, deren kämpferische als auch taktische Fähigkeiten atemberaubend sind. Dabei sind Schlachtenschrecke der Alptraum jedes Angreifers, da sie nahezu jeden Angriff verteidigen und dann mit gezielten Schlägen zurückschlagen. Diese Elitekrieger nehmen bei den Stämmen eine Stellung ähnlich einem Paladin ein, der seinem Herrscher meist als Verteidigungsstrategie oder Berater dient.

> neuer Titel bei Barbaren

> Schichtaufstieg zu oberer Mittelschicht

> Meister-VW+5

> Sonder-VW+5 (vgl. Black Marbles 3!)



- > Kampf gegen bis zu 5 Gegner möglich
- > 2.VW=1.VW

- "Rächer":

*Aus den Reihen der Kriegsmeister stammt jedoch auch eine Kaste gänzlich anderer Krieger. Diese sind mit einem normalen Barbaren nur noch schwer zu vergleichen. Ihr Kampfstil ist nur noch als animalisch zu bezeichnen. Wo ihre Waffe niederfährt, da fallen Gliedmaßen, nicht selten Köpfe. Wenn sie dabei noch beginnen voll tönend Kriegsgesänge der Barbaren anzustimmen ist dann auch meist um die Ordnung der gegnerischen Schlachtenreihe geschehen. Jene Krieger sind als Rächer bekannt und ihr Erscheinen auf dem Schlachtfeld sorgt meist für Angst und Panik. Sie sind gefürchtete Berserker im Schlachtengetümmel, die meist die Angriffswelle persönlich anführen und den Gegner einfach überrennen.*

- > neuer Titel bei Barbaren
- > Schichtaufstieg zu oberer Mittelschicht
- > Schädelspalter+3
- > TT+4, S/B+2
- > jeglicher angerichteter Schaden +10%
- > Enthauptungschance x 2

- Kriegsruf:

*Schließt sich ein Schlachtenschreck einem Kampf an, so wendet sich das Kriegsglück meist zu Gunsten seines Truppenverbandes. Dies liegt auch daran, dass diese Akkordschlachter nicht nur selbst durchschlagende Wirkung erzielen, sie sind auch in der Lage ihre Verbündeten mit Kriegsrufen anzuspornen. Wer je einen voll Inbrunst brüllenden Tross Barbaren vor sich hatte, der weiß wie schnell Lord Uhlum ernten kann.*

- > Gegner müssen TAK-Probe +8 ablegen, sonst AW und VW -5
- > alle Verbündeten erhalten folgende Boni:
  - >> S/B+2, Meister+1, TT+2, haben keine Patzer mehr
  - >> WD: AUSS/5 an ZE (abrunden)

- Amoklauf:

*Rächer sind schreckliche Gegner. Sie kämpfen mit einem solchen Blutdurst, dass dies meist schon an Wahnsinn gleicht. Die mächtigsten unter ihnen sind in der Lage, sich selbst so in Rage zu versetzen, dass sie wie ein Geistesgestörter durch die Reihen rennen und Schneisen schlagen. Dabei kennen sie weder Schmerz noch ein Ende.*

- > Charakter muss KF-Probe+5 gelingen, um sich in Amok zu laufen

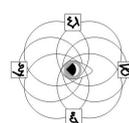
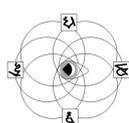
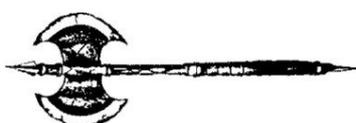
> während der Dauer hat er folgende Boni:

- >> S/B pro 10 GE-Punkten +1
- >> Meister pro 25 KK-Punkten+1
- >> TT pro 20 KEP-Stufen +1
- >> WD= (KAP+AUSS)/450 an ZE (abrunden)
- >> Held erhält erst Schaden nach Ablauf der WD
- > Folgen des Amoklaufes:
  - >> Schaden wird mit 20% Zuschlag ermittelt
  - >> Held hat pro ZE 10 VIP und 50 KAP verloren

- "Clanlord":

*Die mächtigsten Akkordschlachter werden in den Rang eines Clanlords erhoben. Diese Barbaren sind ein Abbild eines Kriegers. Hochgewachsen und edel ist ihnen eine Ausstrahlung zu Eigen, die viele Fremde in ihren Bann zieht. Clanlords sind die besten Krieger eines Stammes. Ihr Wort wiegt schwer bei den Stämmen und ihre bloße Anwesenheit lässt Unwürdige verstummen. Clanlords haben einen Weg beschritten, der lang und blutig war und daher zollen ihnen alle Barbaren Respekt. Hat ein Akkordschlachter, ob Rächer oder Schlachtenschreck diesen Status erreicht, wird er vom Schamanen seines Stammes zum Clanlord geweiht. Diese meist festliche Zeremonie ist zumeist auch Anlass für ein großes Fest, zu dem auch andere Stämme eingeladen werden. Clanlords haben das Recht auf jeder Versammlung, sei es nun von ihrem eigenen oder einem fremden Stamm zu sprechen. Selbst der Khan von Noland, obgleich skrupellos wie kein zweiter, schenkt ihren Worten Gehör.*

- > höchster Titel eines Barbaren
- > keine Patzer bei AW-, VW- und allen Waffen- oder Körperfertigkeiten- Proben
- > keine Rüstungsbeschränkung
- > Meister +2, S/B+2, Meister-VW+5
- > Schädelspalter+3, 2x pro Gegner (!)
- > dritter Barbarenschlag pro Gegner
- > TT+4
- > kann NSCs gewinnen
- > "Ausstrahlung der Lords": Clanlords sind angesehene Führer eines Stammes. Ihr Wissen und ihre Kampferfahrung machen sie nicht nur in kriegerischen Zeiten zu wichtigen Mitglieder ihres Stammes. Doch nicht nur Barbaren zollen ihnen großen Respekt. Die Clanlords umgibt eine Aura der Unnahbarkeit und der Stärke wie bei keinem zweiten Wesen. Ist bei den Amazonen der Stolz und die Ehrhaftigkeit dieser Frauen, die einem jeden Respekt abringt, so ist es bei den Clanlords ihre Erfahrung und gewaltige



Kampfeskraft, die fast greifbar erscheint, die sie so Ehrfurchtsgebietend machen.

Der Clanlord ist für einen Akkordschlachter der höchste Punkt seiner Laufbahn. Sowohl als Charakter, als auch auf gesellschaftlicher Ebene bei seinem Stamm. Ein weiterer Aufstieg in der Hierarchie ist dann nur noch am Hofe von Noland möglich. Der Krieg mit Tinor hat schon viele Helden geboren....

Hinweis:

Barbaren auf der Stufe eines Clanlords sind halbgöttliche Krieger und damit auch für jeden Spielleiter schwer zu „meistern“. Die Spielbalance einer Runde sollte daher nicht dadurch gestört werden, dass der Barbar am Tisch mal kurz 200 Gh'az Vermini tötet, sprich jedem Spielleiter ist es überlassen die Klasse und deren Anforderungen abzuändern.

NSU • NSU • NSU • NSU • NSU •

## Harras al Bensón

Viel kann man über den ehemaligen General Harras al Bensón nicht berichten. Er wurde vor fast 190 Jahren geboren an den Ausläufern der großen Wüste zum Lande Lethon hin.

Als adliger Sohn stand ihm eine militärische Karriere offen, die er auch einschlug. Harras zeichnete sich durch einige Feldzüge gegen marodierende Beduinenhorden aus, wovon allerdings die letzten vier Fehlschläge waren.

Im hohen Alter von fast 60 Jahren zog er noch einmal ins Feld gegen die Wüstensöhne, doch dies war der letzte der vier Fehlschläge, den er einbüßen musste.

Die Karawane der geschlagenen Soldaten, die nach Bellat zurückkehren wollte, passierte die Berge des Wahnsinns. In einem aufkommenden Sturm verlor General Harras als Bensón den Anschluss an den Treck und geriet in ein Erdloch, aus dem er nicht mehr herausfand.

Er rutschte in die Tiefe des Gebirges und landete schmutzig und verwirrt in einer gewaltigen Höhle, Ausläufer eines alten Bergwerkes der Nomadenzwerge. Was er dort vorfand überstieg seine Erwartungen. Er war in einem Paradies gelandet. Die Höhle besaß mehrere Seitenarme, in denen die verschiedensten Landschaften gediehen. Hier

eine verschneite Landschaft, dort eine Höhe voll mit Dschungelgrün, sogar ein kristallklarer See mit einem herrlichen Sandstrand lud dort zur Entdeckung und Entspannung ein.

Eine der Höhlen, in der auf einem Sockel ein schmuckloser Ring aufbewahrt wurde, hatte sogar ein Loch in der Wand, das Harras mit allen kulinarischen Genüssen versorgen konnte, die er sich ausmalte.

Harras lebte hier glücklich und zufrieden mit sich selbst, er vergaß das Militär, vergaß die Verantwortung, er vergaß den Rest der Welt.

Ja, bis zu dem Tag, an dem eine Gruppe Abenteuer im wahrsten Sinne des Wortes in seine Höhle hereinschnellte.

Die Abenteuerlust hatte Harras wieder gepackt und er zog eine Weile mit diesen Leuten. Im Moment (Ende 489 T.Z.) schaut er sich die Stadt Cafalos im Norden Tinors an, nachdem er sich von seinen Begleitern getrennt hatte.



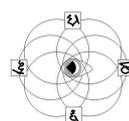
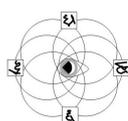
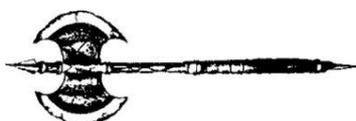
Ungewiss ist, was er dort wieder alles anstellt.

Im Übrigen wundert er sich überhaupt nicht darüber, wie viel Zeit doch außerhalb der Berge des Wahnsinns vergangen ist (130 Jahre). Für ihn ist das völlig normal.

### General Harras al Bensón im Spiel:

Harras ist ein hoch gewachsener Mann von etwa 1,80 m. Er hat sonnengebräunte Haut, helle blaue Augen und volles, weißes Haar.

Am Liebsten trägt Harras eine hellbraune, abgetragene Kutte, wie man sie bei Beduinen oft



findet. Außer einer Gürteltasche mit Pfeife und Pfeifentabak sowie einer Umhängetasche mit Schlafkleidung (ein Schlafrock und eine grünviolett gestreifte Schlafmütze mit weißem Bommel) sowie etwas Nahrung trägt Harras nur noch einen Anderthalbhänder bei sich, den man ihn aber selten benutzen sah.

Aber um es kurz zu machen und auf den Punkt zu bringen: Harras ist im Kampf im Prinzip nicht zu gebrauchen.

Der Mann ist das wandelnde Chaos, obwohl ihn augenscheinlich und auch von seiner eigenen Einstellung her rein gar nichts damit und dem Herrn des Wahnsinns verbindet. Wenn jemand in irgendeiner Situation Mist bauen kann, wenn jemandem das falsche Wort in Angesicht der falschen Leute herausrutschen kann, wenn jemand eine wandelnde Katastrophe ist und seine komplette Umgebung einreißt und damit auch noch durchkommt, dann Harras.

Dieser Mann schafft es nicht nur, in einem verzweiferten Kampf mit dem Schwert nach hinten auszuholen, einem Gegner eines Freundes dabei den Schädel zu spalten, das Schwert nach vorne zu reißen, um den eigenen Gegner zu treffen, dabei aber den aufgespießten mitzureißen und drei weitere Feinde umzuhauen, nein, findet auch dann im rechten Moment einen Schekel, um sich danach zu bücken, wenn ihm jemand einen Pfeil in den Schädel schießen will.

Mit anderen Worten: Das Glück, das diesen Mann auf seinem Weg begleitet, ist unverschämt zu nennen. Und obwohl er auf seinem Weg eine Schneise der chaotischen Verwüstung und irre gewordener Menschen hinterlässt, ist er der absolut liebenswerteste Tollpatsch, den man sich vorstellen kann, denn seine katastrophalen Wendungen der Situation sind zumeist ebenso häufig von Vorteil für ihn und seine Begleiter, wie er sie damit in Bredouille bringen kann.

Er scheint manchmal schwerhörig zu sein, da werden Sätze missgedeutet, die ein Vollidiot verstehen würde, womit er oft seine Freunde an den Rand des Wahnsinns treibt. Er tritt stets auf die Trittplatten von Fallen, durch das Anlehnen an eine Säule stoppt er den Mechanismus unwissentlich, eine Nabane, die er futtert und deren Schale er achtlos zur Seite wirft ist für den Sturz eines übel gelaunten Warlords zuständig, ein losgetretener Stein löst eine Kettenreaktion auf einem Marktplatz aus und reißt mehr Stände ab als ein Sturm und vieles mehr.

Harras al Bensón ist eine wandelnde Katastrophe, der inkarnierte Misserfolg, aber gleichzeitig eine Ausgeburt des unverschämten Glücks. Dieser Mann in einer Spielergruppe als NSC stellt ultimative Herausforderungen an einen Master und seine Gruppe. Ein Kobold kann noch was von ihm lernen möchte man meinen.

Ist Harras al Bensón gar das Kind der Berge des Wahnsinns? Warum wurde er auf die Welt losgelassen, was ist Sinn und Zweck davon? Fragen Sie doch einmal Lord Wahnsinn selbst, wenn Sie ihm begegnen.

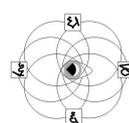
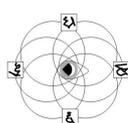
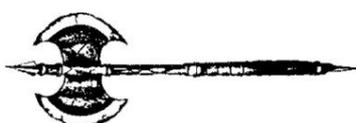
Auf Spielwerte von Harras al Bensón wird verzichtet, es bringt sowieso nichts.

Sollte aber jemand Fragen haben, so ist er der richtige Mann. Er hat von so vielen Sachen Ahnung, dass er es selbst schon nicht mehr so genau weiß. Er spricht die nördlichen Sprachen und ihre Dialekte fließend, vertauscht aber ab und an einige Wörter aus Versehen, so dass aus einer harmlosen Frage nach einer Zigarette schnell eine wüste Beschimpfung wird (will ihn jemand als Dolmetscher? Viel Glück...).

Zudem kennt er das östliche Lethon und besonders die Große Wüste wie seine Westentasche, selbst etliche hundert Kilometer hinter der großen Pyramide kennt sich Harras noch bestens aus.

Er kann Kamele und Pferde reiten, schwimmen und sogar ein wenig segeln. Pflanzenkunde gehört zwar nicht zu seinem Spezialgebiet und Menschenkenntnis auch nicht, aber wenn er sich gerade aus Versehen (oder bekam er es untergejubelt?) ein Schlafgift zusammengebraut hat, als er sich seinen Tee zurecht machte, kann man davon ausgehen, dass er über sein Essen ein Gewürz streut, das als Nebenwirkung die Neutralisierung des Giftes bewirkt.

Was der wandelnde Katastrophenherd auch immer aus Versehen anstellen mag, selten kann ihm jemand deshalb ernsthaft böse sein. Wo er als nächstes zuschlagen wird? Weiß ich nicht. Das liegt ganz in eurer Hand. Aber vielleicht treibt er die Gruppe tatsächlich so weit in den Wahnsinn, dass sie ruhig ein paar PG verlieren können. Der kleine Mann im großen Plan des Chuz'? Man wird es vielleicht nie erfahren. Fest steht: vor Selbstverzweiflung weinende Männer säumen seinen Weg.



## Optionale Regelergänzungen

### Variable KAP(k)-Abzüge

Es ist eigentlich nicht sonderlich sinnvoll ist, für alle Waffengattungen pauschal pro ZE Kampf 5 KAP(k) abzuziehen (vgl. Regelwerk, S. 52).

Hier ein Vorschlag für KAP(k)-Abzüge je ZE und Waffengattung:

#### KAP(k)-Abzüge je ZE und Waffengattung:

SW: 3 KAP(k)

S: 5 KAP(k)

LSK: 6 KAP(k)

ZH: 8 KAP(k)

SSK/STG: 10 KAP(k)

#### KAP(k)-Abzüge je ZE bei Sonderwaffen:

Lasso/Peitsche: 2 KAP(k)

Totschläger: 6 KAP(k)

Netz: 7 KAP(k)

Turnierlanze: 12 KAP(k)

Kriegslanze: 15 KAP(k)

Man sieht recht schnell, dass da ein Kampf differenzierter wird, was die KAP(k) angeht. Besonders die Kämpfer mit schwereren Nahkampfwaffen haben es da wohl schwer. Deshalb hier noch einige Modifikationen:

**Amazone:** Die KAP(k)-Abzüge für ihr Langschwert pro ZE werden um 2 gesenkt.

**Barbar:** Der Barbar erleidet 2 KAP(k) weniger Abzüge für alle Waffengattungen.

**Elfenbeinkämpfer:** Elfenbeinkämpfer erhalten aufgrund ihrer besonderen Natur überhaupt keinen Abzug.

**Geisterkrieger:** GK verringern den Abzug bei ihren Waffen um 1 KAP(k).

**Gladiator:** Für seine GWG zahlt der Gladiator die Hälfte der KAP(k) je ZE.

**KGJ:** Setzt der KGJ ZH ein, sind seine Abzüge um 1 KAP(k)/ZE erhöht.

**Ritter/Söldner:** Diese Charakterklassen zahlen 1 KAP(k) weniger je ZE.

**Uhlumpriester:** Bei Backsword und Sax verringert der Uhlumpriester seine Abzüge um 1.

**Zwerg:** Zwerge zahlen für jede Waffengattung außer SW nur 5 KAP(k) je ZE.

Im "Kampf mit zwei Waffen" verdoppeln sich bisher die KAP(k) pro ZE. Um das differenzierte beizubehalten, addieren sich die KAP(k)-Abzüge so lange, bis der Charakter einen Fertigkeitswert von 27 erreicht hat. Dann zählt nur noch der Abzug für die höchste Waffenklasse +2. Dies ist unabhängig davon, welche Waffengattungen verwendet werden. Bei zwei gleichen Waffen verliert der Charakter ab einem Wert von 27 die vollen KAP(k) für eine der beiden Waffen und die Hälfte für die andere.

*Beispiel: Ein Krieger verwendet LSK und S; er verliert also pro ZE 11 KAP(k). Erreicht er Fertigkeitswert = 27, verliert er nur noch 7 KAP(k) je ZE.*

*Würde der Krieger nun zwei LSK trage, würde er 9 KAP(k) verlieren.*

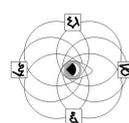
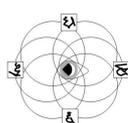
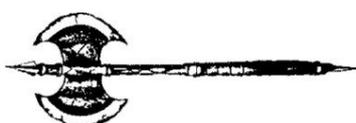
Beim "Kampf mit Schild" verliert der Charakter natürlich die KAP(k)/ZE des Schildes addiert mit denen seiner Waffengattung. Misslingt nun die Kampf mit Schild-Probe, so verdoppeln sich die KAP(k)-Verluste, die jeweils am höchsten sind (also entweder die der Waffe oder die des Schildes). Sind die Abzüge gleich hoch, werden sie einfach addiert.

Misslingt beim Kampf mit Schild die Kampf mit zwei Waffen-Probe bei der Verwendung von ZH/SSK und Schild, so verdoppeln sich für diese ZE beide KAP(k)-Abzüge.

*Beispiel: Ein Krieger trägt einen LSK und eine Rondache. Er verliert also LSK+Rondache an KAP(k), also 6+4=10 je ZE. Seine Kampf mit Schild-Probe misslingt, weshalb die KAP(k) für seinen LSK verdoppelt werden. Diese ZE verliert er also 12+4=16 KAP(k).*

*Nun kauft er sich einen Buckelschild (KAP(k)/ZE = 6). Wieder misslingt eine Probe. Die Abzüge für Buckelschild und LSK sind aber gleich, weshalb er diese Runde 2\*6=12 KAP(k) verliert.*

*Ein anderer Krieger trägt einen ZH und eine Rondache. Seine Abzüge betragen 8+4=12 KAP(k), solange alles glatt geht. Misslingt nun seine Kampf mit zwei Waffen-Probe, so verliert er 24 KAP(k) in dieser ZE und der Kampf mit Schild in Verbindung mit ZH ist nicht möglich.*



## Der Werwolf und die Werwesen

«Müde saß Fandolvin an seinem Lager. Der Tag war lang und heiß gewesen und er musste sich sputen wollte er noch rechtzeitig zur Hochzeit seines Bruders kommen. Der alte Lebemann wollte sich also nun doch endlich binden. Sah ihm gar nicht ähnlich. Lächelnd lehnte sich Fandolvin zurück. Die Nacht war angebrochen und mit ihr hatte sich nun endlich die unbarmherzige Sonne verzogen und dem Rund von Aslantam Platz gemacht. Es war Vollmond und so war die Nacht relativ hell. Der Reisende war in Gedanken, was er am morgigen Tage alles unternehmen wollte, da ertönte ein lautes Heulen. Fandolvin schreckte hoch. Von was für einem Wesen kam denn dieses schauerliche Geräusch? Wie ein Wolf hatte sich dies nicht angehört. Angsterfüllt schaute er sich um, eine Hand bereits am Griff seines Kurzschwertes. Erneut ertönte ein Heulen, diesmal viel näher. Der Reisende stand auf und sah sich um. War dort vorne eine Bewegung? Hatte er gerade von der anderen Seite das Knacken eines Zweiges gehört? Der Angstschweiß stand ihm plötzlich auf der Stirn. Wieder ein Knacken, dann ein Rascheln. Genau hinter ihm! Fandolvin hielt es nicht mehr aus. Sollte wer auch immer da im Busch lauerte doch seinen Decke und seinen Rucksack behalten. Morgen war er so oder so zu Hause. Er lief los, nicht nach hinten blickend. Er wollte einfach nur weg. Wie lange er wie von Sinnen durch den Wald rannte wusste er nicht, er hielt jedoch erst an, als seine Lungen vor Schmerz brannten. Keuchend lehnte er sich an einen Baum. Da hörte er ein Knurren hinter sich. Langsam wendete er sich um. Das letzte was er sehen sollte, war ein riesiges stahlgraues Wesen mit geifernden Fängen. Dann umging ihn die Dunkelheit.»

Wer kennt sie nicht die Geschichten über Werwölfe. Die Sagen und Mythen über die sog. Werwesen, die des Nachts die einsamen Landstriche von Tanaris durchstreifen und ihr nächstes Opfer suchen. Vielerorts erzählt man kleinen Kindern Schauergeschichten vor dem Schlafen gehen. Doch nicht immer sind es Legenden, die die Ammen den Jüngsten unserer flachen Scheibe erzählen.

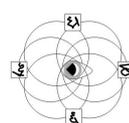
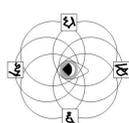
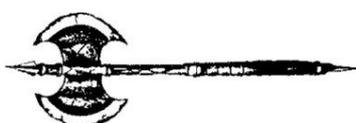
Jede Geschichte enthält ein Quäntchen Wahrheit. Hier soll nicht die Rede von den Fähigkeiten der seltsamen Wolfsjägern sein, die sich angeblich in die Gestalt eines Werwolfs verwandeln können. Viel mehr geht es hier um eine ernstzunehmende Bedrohung, die sich in den letzten Jahren noch vergrößert hat. Wanderer berichten nicht nur von Wolfswesen, die aufrecht gehen. Auch Bären, Wildschweine und angeblich sogar Kaninchen sollen gesichtet worden sein. Woher stammt dieses Phänomen und handelt es sich hier um eine natürliche Entwicklung? Oder hat mal wieder ein Cherubim seine Finger im Spiel? Fakt ist, dass es solche Wesen gibt.

Die Magier von Yaisk haben bereits angekündigt, dieses Phänomen näher zu erforschen. Dem einfachen Reisenden sei jedoch angeraten nicht alleine zu wandern. Vielleicht schrecken diese Wesen vor einer Gruppe mehr zurück.



### Werwesen im Spiel:

Werwesen sind überall auf Tanaris verbreitet. Obwohl meistens in den dichten Wäldern anzutreffen, hausen sie auch in weiten Ebenen. Nicht selten wurde auch schon ein solches Wesen in der Kanalisation einer Stadt zur Strecke gebracht. Dabei ist dies gar nicht so leicht, denn diese Wesen sind nur zum Teil Tiere. Früher einmal waren sie Menschen und Halbmenschen. Doch die seltsame Krankheit, von den Alchimisten Lykantrophie getauft, hat sie verwandelt. Nun fristen sie ein Dasein zwischen ihren tierischen Instinkten und dem kleinen Rest an menschlicher Intelligenz, den sie sich bewahrt haben.



Werwesen, und hier speziell der Werwolf, sind gegen normale Waffen immun und verlieren auch keinen Tropfen Blut, d.h. ihre fortlaufenden VIP-Verluste werden nicht berücksichtigt, die KAP-Verluste bleiben natürlich erhalten. Berichte eines Mannes mit Namen Arion Ghent besagen, dass die Werwesen jedoch eine schwere Allergie gegen das Metall Silber aufweisen. Waffen aus Silber verursachen Schaden und zwar mit einem Schadens-Bonus von 10%. Magische Waffen verursachen ganz normal Schaden im Rahmen ihrer Verzauberung.

Das tückische an den Werwesen ist ihre Krankheit. Sollte jemand von einem Werwesen verletzt werden, muss das Opfer hat eine RZ-Probe Nr.2 pro Wunde ablegen. Beim Scheitern der RZs fühlt er sich am nächsten Tag ausgelaugt und müde. Am zweiten Tag reißt die Wunde wieder auf und verfärbt sich. Am dritten Tag verschließt sich die Wunde wieder und die Verfärbung beginnt sich auszubreiten. Dieser Prozess ist abhängig von den Gestirnen. Sollte keine Heilung erfolgen hat sich das Opfer bis zum nächsten Vollmond in ein Werwesen verwandelt.

Die einzige Möglichkeit dies zu verhindern, ist die Einnahme des Krautes Schwindwurz, des entsprechenden Alchimistenexperimentes oder der Heilspruch von Pater Simon dem Abt. Hat sich das Opfer bereits verwandelt, wird eine nachträgliche Heilung viel schwerer. Zu erst einmal muss man dem Kranken habhaft werden. Zur Heilung selbst, muss das Wesen dann entweder einen Kräuterbrei aus 3 Schwindwurz & 1 Götterduft einnehmen oder fünf Anwendungen des Alchimistenexperimentes oder von einem mächtigen Priester bezaubert werden (mind. WEP-Stufe 20; ZAP mind. 300).

Die andere Wahl besteht darin, die Leittiere, die die Werwesen kontrollieren, zu töten, um ihre Macht vom Opfer zu nehmen. Den obwohl die Werwesen meist alleine jagen, leben sie doch in riesigen Bauten in einem Art Rudel. Normalerweise wird diese Gruppe von einem obersten Werwesen, dem Leittier geführt. Es kann jedoch auch bis zu fünf solcher Wesen geben. Es reicht auf jeden Fall nicht, die Kreatur zu töten, welches einen selbst gebissen hat.

Die Größe der Werwesen hängt von dem „Wirtstier“ ab und kann vom noch nie gesichteten Killer-Kaninchen bis zum Werbär reichen. Die Kreaturen sind sehr schnell haben insgesamt drei Angriffe pro Runde. Durch ihre Muskelpakete sind sie gut geschützt (KH) und wenn ein

Biss trifft, muss ein RZ 2 erfolgreich abgelegt werden. Die Werwesen besitzen einen außergewöhnlichen Geruchssinn und können selbst bei schlechtesten Bedingungen gute 16 m weit scharf sehen.

Beispielwerte für ein Werwesen:

**TAK** = 25/ **SF-TYP** = KH / **SF** = 8/ **BE** = 15/ **WDG** = 2\*LSK & 1\*SW / **AW** = 2\*20,5; 18,3 / **VW** = BE / **BSP** = 2\*1W10+13 (LSK); 1W6+6 (SW) / **KKB** = +3 / **IW** = 70, 75 / **VIP** = 300 / **KAP** = 2200 / **B-KAP** = 300 / **ST** = 22 / **INS** = 24 / **RZ** = 50, 50, 60, 60 / **KEP-Stärke** = 3

- Laufen: 22, Gewandtheit: 26, Körperkraft: 26

Pro weitere KEP-Stärke: **TAK** +1/ **BE** +2/ **AW** +2; +2 / **BSP** +2/ **KKB** +1/ **IW** +3; +2/ **VIP** +100 / **KAP** +200 / **B-KAP** +100/ **ST** +2/ **INS** +2/ alle **RZ** +5%/ Laufen +2/ Gewandtheit +1, Körperkraft +1

Das Wesen, welche die anderen kontrolliert, besitzt einen Bonus auf alle RZ von +10, hat auf der TT einen Bonus von +2 und der SF-TYP ist anstatt Kettenhemd Schuppenpanzer. Die KAP betragen +500 und die Bonus KAP +200 mehr, als bei normalen Werwesen.

Optionale Sonderregeln:

Mächtige Werwesen besitzen sehr mächtige Fähigkeiten. Daher sind folgende Sonderregeln optional anwendbar.

### Übermenschliche Stärke

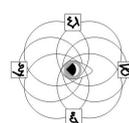
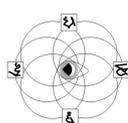
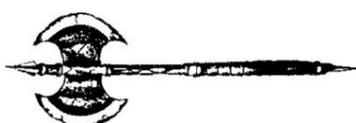
Das Wesen verfügt über eine Körperkraft, die weit über die eines Menschen hinausgeht. Für alle Probe gilt das Wesen wie unter der Wirkung Körperkraft vervierfachen.

### Übermenschliche Reflexe

Das Wesen reagiert schneller als jeder Mensch. Es erleidet keinen Malus auf INS-Proben.

### Übermenschliche Schnelligkeit

Das Wesen bewegt sich doppelt so schnell wie ein normaler Mensch. Es besitzt eine doppelte bis dreifache Laufgeschwindigkeit und wird wie unter der Wirkung des Zaubers „Flügel der Khira“ behandelt. Die Anzahl der Angriffe bleibt aber gleich!



### Übermenschliche Sinne

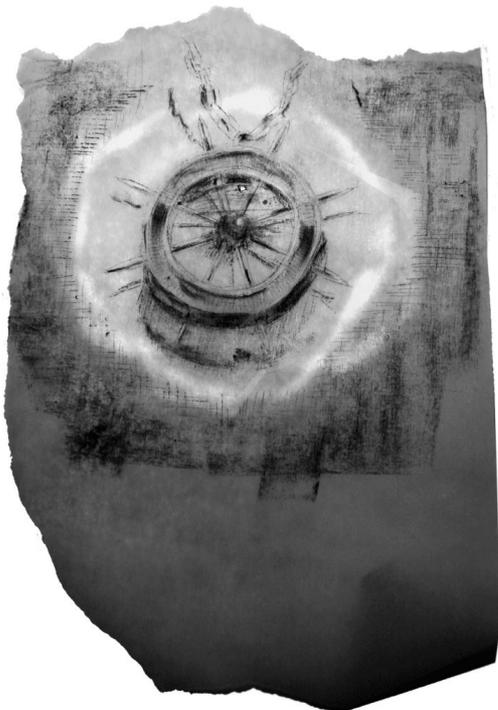
Die tierischen Instinkte verleihen dem Wesen einen übernatürlichen Geruchs-, Gehör- und Gefahrsinn.

### Übermenschliche Wundheilung

Das Wesen besitzt starke Wundheilungskräfte. Es regeneriert je nach Stärke dieser Fähigkeit bis zu 20 VIP und 150 KAP pro ZE. Fortlaufende reduzieren sich automatisch um 1 VIP und 100 KAP pro ZE. Knochenbrüche heilen innerhalb von 5-10 ZE.

### KGJ-Fertigkeiten

Das Wesen erhält aufgrund seiner körperlichen Attribute optional folgende KGJ-Fertigkeiten: Distanz verringern / vergrößern, Weit- und Hochsprung, Geschick fallen.



### Taumond 492 T.Z.

Die Stadt Ravormos wurde von einer schwerwiegenden Katastrophe erschüttert. Nachdem die Armeen des Khans von Noland vor den Toren Adolins bereits durch den Nekromanten Zuluhed eine Schreckensnacht gegen die eigenen gefallenen Kameraden erleben mussten, gelang es den Abari in

Ravormos nun, den Nekromanten Darwen Coglyn vor den Kopf zu stoßen und zu brüskieren.

Der Nekromant entfesselte, kurz bevor er verschwand, eine Nacht der lebenden Toten, deren Auswirkungen so verheerend waren, dass die Stadt bis in den Sommer hinein von schweren Kämpfen gegen die eigene Bevölkerung, von der man glaubte, sie würde friedlich den letzten Schlaf schlummern, in einem eiskalten Würgegriff gehalten wurde.

Der Khan von Noland persönlich erklärte den mit unbekanntem Ziel verschwundenen Nekromanten Darwen für dieses Verbrechen an seinem Volk zum Vogelfreien innerhalb der Grenzen der Vereinigten Vier Königreiche.



### Graumeer; 35.9.499 T.Z.

Beunruhigende Nachrichten aus dem Graumeer. Hochseefischer berichten während eines plötzlich aufkommenden Sturmes eine riesige Flotte von geisterhaften Schiffen gesichtet zu haben, die sich in Richtung von Lobotan bewegen. Vor Angst verkrochen sich bis auf einige wenige mutige alle Matrosen unter Deck.

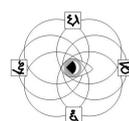
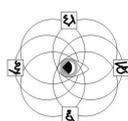
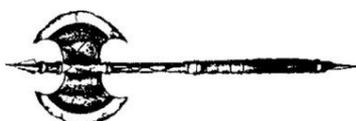


### Tosyum; 16.8.499 T.Z.

Die Magier von Yaisk haben gewaltige Magieströme entdeckt, die mit ungeheurer Geschwindigkeit von den Winden der Magie auf die ehemals Carrom'sche Provinz Tosyum zurast. Eine Studienreise des Erzmagiers und Ratsältesten Melilot brachte zu Tage, dass dort eine gewaltige Festung aus den Felsformationen der Provinz gebrochen wurde. Die Festung ist halbmondförmig gebaut und wird von einigen gewaltigen Türmen dominiert, welche die Tempeltürme von Tinor und die Kathedrale von Genovar an Höhe in den Schatten stellen.

Der mächtige Gebäudekomplex wirft viele Geheimnisse auf: Wie ist er entstanden? Wer ist der Herr des Turmes von Imdacil? Stimmen die Gerüchte über die Bibliothek?

Die Menschen und Halbmenschen, die



sich bei Imdacil niedergelassen haben, schweigen beharrlich. So auch der zwergische Schmied Cheklin, der dort eine Schmiede mit feinstem Thung-da-Mor-Erz betreibt.

Fest steht auf jeden Fall, dass selbst für den Laien erkennbar in den Türmen von Imdacil mächtige Magie am Werke ist.



Basardra; Sommer des Jahres 499 T.Z.

Unbestätigten Gerüchten zur Folge rufen die Hochelfen zu einer Suche nach einem Artefakt auf, welchem sie den Namen 'Samen des Zorns' gaben. Man munkelt dieser Samen sei damals von den Schergen Thongmors als sie Camor ueberrannten gesaet worden und sei verantwortlich fuer den unnaetuerlich schnell und dicht wachsenden Dschungel in Camor und Ringar.

Der Ort, an dem der Samen vergraben wurde laesst sich aber nur vage erraten, da die Hochelfen wild flohen und es kaum Ueberlieferungen aus jener Zeit gibt, die verlaesslich angeben wo diese gruene Hoelle zuerst zu wachsen schien.

Aus Rekonstruktionsversuchen geht man aber davon aus, dass sich dieses Artefakt in der Naehue des Flussdeltas des Zizirre befinden mag auf der oestlichen Seite, dort wo er von einem kleinen neben Arm gespeist wird.



Zauber • Zauber • Zauber • Zauber • Za

In Anlehnung an die Veroeffentlichung der Charakterklasse Nekromant aus dem Kampagnenbuch „Der Tanz zum Tod“ steht die Zaubersektion dieses Mal ganz im Zeichen der besten Diener des Totengottes, des Diabolisten und des vorgestellten Nekromanten.

Hier werden nun einige maechtige, inoffizielle Zauber fuer diese dunklen Pilger vorgestellt.

### Schinkels Leichenschmaus

ZP: 34 (N)

WEP: 110

ZAP: 10 je 20 kg

WD: /

RW: 40 m

**Besonderheit:** Wirkt nur auf totes Fleisch. Ausruestung und sonstige Gegenstaende sind davon nicht betroffen.

RZ: /

Da steht man nun als ausgewachsener Nekromant nach einem aufreibenden Kampf und kann mit den Koerpern seiner toten Gegner nichts mehr anfangen, weil die ZAP alle sind. Leider hat man auch nicht gerade genug untote Diener dabei, die sich um den Transport von insgesamt 16 Leichen kuettern. Fuer ein solches Dilemma hat Karl Friedrich Schinkel aus dem wunderschoen tristen Gornland die entsprechende Loesung entwickelt.

Was Sam Raimi in der Jacobsleiter mit Knochen anstellt uebernimmt Schinkel im Leichenschmaus mit kompletten toten Koerpern. Der Leichenschmaus ist eine Art separate „Ebene des Ganthor“, die nur auf totes Fleisch wirkt, also nicht auf einzelne Gegenstaende oder gar lebende Personen. Nur, was der Tote zum Zeitpunkt der Spruchanwendung bei sich traegt, wird im Leichenschmaus mitverwahrt.

Dabei sind einzelne Leichen auch jederzeit ohne Zuzahlung abrufbar, d.h. der Nekromant kann sich eine bestimmte Leiche aussuchen, die er gerne ... ääh... bearbeiten moechte und zieht sie einzeln aus der Leichenschmaus-Ebene ohne Zusatzkosten errichten zu muessen. Generell ist damit die Verwahrung jeglichen toten Koerpers moeglich, ob damit aber auch die sterblichen Ueberreste von ehemals magischen Wesen wie Medusen oder Drachen aufgehoben werden koenne soll der Master an Ort und Stelle entscheiden.



### Palos Koerperentstellung

ZP: 35 (N)

WEP: 120

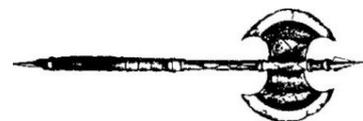
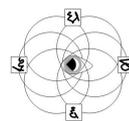
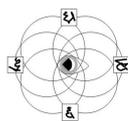
ZAP: 70

WD: /

RW: 30 m

**Besonderheit:** Keine ZE Konzentration. RZ +1% je eingesetztem MKP (auch unter 10%).

RZ: 3



Wie wir von diesem Nekromanten schon gewohnt sind sorgt der Vater des bösen Blicks auch hier wieder für die Alltagsversion berühmter und mächtiger Diabolistenzauber. Einmal auf ein beliebiges Gliedmaß des Körpers ausgesprochen, verändert der Spruch letzteres sogar rapide und sehr zum Nachteil des Opfers bei misslungener RZ.

Wie beim Ursprungszauber der Diabolisten, Dr.Ernest's Plasmazersetzung, wirkt der Spruch auf alles Organische beim bezauberten Körperteil (Anmerkung: Nur den Gliedmaßen Armen und Beinen, aber auch einzelnen Händen und Füßen möglich. NICHT beim Kopf oder anderen Körperteilen!). Also außer dem Knochen selbst bleibt nichts mehr übrig, wenn sich das Gliedmaß innerhalb von einer ZE unter bestialischen Schmerzen nahezu aufgelöst hat. Seltsamerweise halten die Knochen jedoch aneinander, also könnte ein bezauberter mit seiner Knochenhand wie ein normales Skelett handeln. Zumindest, wenn er den Verlust von 2W30 VIP und 800 KAP verdaut hat.



Der Stumpf, aus dem der Knochen dann ragt, funktioniert als geschlossenes System im Blutkreislauf, als wäre die Hand (oder das andere Gliedmaß) noch dran. Eine Heilung durch einen Heiler ist schon möglich, die Entstellung zählt als „schwerste innere Verletzung“ gepaart mit „Knochenbruch“ (obwohl der Knochen ja nicht bricht). Der Heiler darf sich dabei keines Krautes bedienen. Das Gliedmaß ist jedoch so lange nicht einsatzbereit und fühlt sich taub an, wie die

Zeit zwischen Entstellung und Heilung gedauert hat. Es dürfte allerdings mit einem gesunden Verlust von 1W12 PG bedacht werden, wenn man dabei zusieht, wie einem die Hand wegschmilzt.



### Gunther von Hagens Restoration

**ZP:** 42 (N)

**WEP:** 230

**ZAP:** 110+15 je Untotem

**WD:** bis zum nächste Morgengrauen

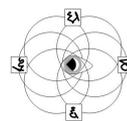
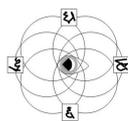
**RW:** Berührung

**Besonderheit:** Der Untote ist dann nur noch mit entsprechenden Fertigkeiten oder Zaubern als solcher zu erkennen.

**RZ:** /

Wendet der Nekromant diesen Zauber auf ein Skelett oder einen Zombie unter seiner Kontrolle an, so beginnen die bleichen Knochen wieder Fleisch anzusetzen und schon verfaultes Fleisch beginnt sich wieder zu regenerieren. Der Untote sieht für eine gewisse Zeit wieder wie ein lebendes Wesen aus, ist aber natürlich immer noch untot und verhält sich auch so. Dieser Zauber ist keine Illusion oder Täuschung, der Körper des Untoten regeneriert sich zeitweise wirklich. Am nächsten Morgen setzt jedoch wieder ein Verfall der Zellen ein, der unaufhaltsam voranschreitet, sollte der Zauber nicht erneuert werden.

Verwendet der Nekromant gar die Gesichtshaut einer jungen Frau für dieses Ritual oder vollführt es in der Vollmondnacht, so beträgt die WD eine Woche. Kombiniert er gar beides, beträgt die WD zwei Wochen.



## Die Kopierbeilagen

Auf den folgenden Seiten im Anhang findet ihr nun Kopierbeilagen, welche das Spiel teilweise erleichtern und teilweise erweitern sollen.

### Die Liste der DC-Kombinationen

Es gibt nun schon viele Publikationen von Ruf des Warlock und in einigen von ihnen, wie z.B. „Der Tanz zum Tod“ oder „Das Corangear-Fragment“ wurden neue Charakterklassen vorgestellt, die mit anderen Charakterklassen kombiniert werden können.

Für alle, die den Überblick über die 255 möglichen Doppelcharakter-Kombinationen verloren haben und sie nicht ständig in allen Ruf des Warlock - Produkten nachschlagen möchten, hier nun eine komplette Auflistung.

### Die erweiterte Berufeliste

Wem in Ruf des Warlock einige der grundlegenden Berufe, die das einfache Volk beherrscht und zum Überleben benötigt, fehlten, dem sei hier geholfen. Diese Liste stellt über 40 Berufe vor, von denen viele bereits aus dem Regelwerk und der „Black Marbles“ Ausgabe Nr.2 bekannt sind. Diese sind natürlich weiterhin gültig und offiziell, die übrigen Berufe sind jedoch als optionale Erweiterung anzusehen.

## Nachwort

Das war also die Erstausgabe von Six magic circles.

Wir hoffen, dass ihr damit zufrieden wart und einiges davon vielleicht sogar in eure Abenteuer übernehmen könnt.

Wie bei den Black Marbles gilt auch hier, dass das Spiel durch euch am Leben gehalten wird und wir euch daher bitten, Einfluss auf kommende Ausgaben zu nehmen, indem ihr Anregungen, Wünsche, aber auch berechtigte Kritik äußert. Mit den beiden Fanseiten [www.ruf-des-warlock.de](http://www.ruf-des-warlock.de) und [www.thedarkportal.de.vu](http://www.thedarkportal.de.vu) sind damit auch erstklassige Plattformen gegeben und nichts kann an der Redaktion vorbei gehen oder läuft Gefahr, irgendwo im Datenmüll eines Maileingangs zu verschwinden.

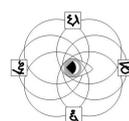
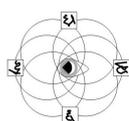
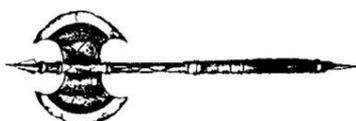
Doch genug davon, wir machen uns dann schon mal so langsam an die Gestaltung einer zweiten Ausgabe und hoffen, euch diese in einem angemessenem Zeitraum präsentieren zu können.

Einen Inhaltspunkt der Ausgabe 2 können wir euch schon verraten, ihr habt es euch wahrscheinlich sowieso gedacht: Der Killer findet, ebenso wie der Nekromant in dieser Erstausgabe, seinen Weg zu den Spielern, also nehmt euch in Acht.

Alles andere aber werden wir sehen...

Den Engeln zum Gruße

SMC-Team



## Auflistung der Doppelcharaktere

		Barbar-Wolfsjäger	122	Druide-Wolfsjäger	128
		Barde-Dieb	124	Druide-Zwerg	128
		Barde-Hochelf	126	Elf-Killer	127
		Barde-Erendar	122	Erendar-Händler	122
		Barde-Geistkrieger	124	Erendar-Heiler	122
Alchimist-Amazone	124	Barde-Händler	122	Erendar-Hexenmeister	123
Alchimist-Barde	122	Barde-Hexenmeister	126	Erendar-Hirte	125
Alchimist-Dieb	124	Barde-Hirte	126	Erendar-Killer	126
Alchimist-Druide	125	Barde-Kobold	124	Erendar-Magier	127
Alchimist-Hochelf	126	Barde-Königself	124	Erendar-Priester	125
Alchimist-Erendar	122	Barde-Magier	127	Erendar-Söldner	122
Alchimist-Gladiator	124	Barde-Mondelf	125	Erendar-Uhlumpriester	125
Alchimist-Halbork	122	Barde-Nebelef	123	Erendar-Wanderer	122
Alchimist-Händler	122	Barde-Priester	124	Feuerherrscher-Killer	128
Alchimist-Heiler	122	Barde-Ritter	123	Geistkrieger-Geisterschamane	128
Alchimist-Hexenmeister	125	Barde-Söldner	124	Geistkrieger-Gladiator	123
Alchimist-Killer	124	Barde-Uhlumpriester	124	Geistkrieger-Händler	124
Alchimist-Kobold	123	Barde-Waldelf	126	Geistkrieger-Hexenmeister	128
Alchimist-Königself	124	Barde-Wanderer	122	Geistkrieger-Killer	124
Alchimist-Kopfgeldjäger	124	Barde-Wolfsjäger	125	Geistkrieger-Kopfgeldjäger	126
Alchimist-Mondelf	123	Barde-Zwerg	125	Geistkrieger-Magier	129
Alchimist-Nebelef	126	Chuz-Priester-Killer	127	Geistkrieger-Priester	128
Alchimist-Magier	126	Dieb-Druide	126	Geistkrieger-Ritter	124
Alchimist-Priester	124	Dieb-Erendar	124	Geistkrieger-Söldner	124
Alchimist-Ritter	125	Dieb-Gladiator	125	Geistkrieger-Wanderer	122
Alchimist-Söldner	124	Dieb-Halbork	122	Gladiator-Halbork	124
Alchimist-Uhlumpriester	124	Dieb-Händler	123	Gladiator-Heiler	123
Alchimist-Waldelf	123	Dieb-Hexenmeister	125	Gladiator-Hexenmeister	126
Alchimist-Wanderer	122	Dieb-Hirte	123	Gladiator-Killer	124
Alchimist-Zwerg	126	Dieb-Killer	125	Gladiator-Kopfgeldjäger	123
Amazone-Barde	122	Dieb-Kobold	122	Gladiator-Magier	129
Amazone-Hochelf	127	Dieb-Königself	125	Gladiator-Priester	129
Amazone-Gladiator	122	Dieb-Kopfgeldjäger	124	Gladiator-Söldner	123
Amazone-Heiler	122	Dieb-Magier	127	Gladiator-Wanderer	122
Amazone-Hexenmeister	127	Dieb-Priester	125	Gladiator-Zwerg	125
Amazone-Königself	127	Dieb-Söldner	124	Halbork-Hexenmeister	124
Amazone-Kopfgeldjäger	123	Dieb-Wanderer	122	Halbork-Killer	123
Amazone-Magier	129	Dieb-Zwerg	125	Halbork-Kopfgeldjäger	123
Amazone-Nebelef	129	Druide-Erendar	124	Halbork-Magier	127
Amazone-Ritter	122	Druide-Geistkrieger	128	Halbork-Priester	124
Amazone-Söldner	122	Druide-Gladiator	127	Halbork-Söldner	122
Amazone-Waldelf	127	Druide-Halbork	124	Händler-Heiler	122
Amazone-Wanderer	122	Druide-Hexenmeister	128	Händler-Hexenmeister	124
Ashrarn-Priester-Mondelf	124	Druide-Hirte	128	Händler-Hirte	125
Barbar-Händler	122	Druide-Killer	129	Händler-Killer	124
Barbar-Heiler	122	Druide-Kobold	126	Händler-Kobold	122
Barbar-Killer	124	Druide-Kopfgeldjäger	128	Händler-Königself	124
Barbar-Kopfgeldjäger	123	Druide-Magier	127	Händler-Kopfgeldjäger	124
Barbar-Priester	125	Druide-Priester	125	Händler-Magier	128
Barbar-Ritter	122	Druide-Söldner	128	Händler-Söldner	124
Barbar-Söldner	122	Druide-Uhlumpriester	125	Händler-Wanderer	122
Barbar-Wanderer	122	Druide-Wanderer	122	Händler-Zwerg	126

Hasardeur-Hirte	123	Königself-Söldner	129
Hasardeur-Killer	123	Königself-Wanderer	124
Heiler-Hexenmeister	124	Kopfgeldjäger-Magier	129
Heiler-Hochelf	124	Kopfgeldjäger-Mondelf	128
Heiler-Kobold	122	Kopfgeldjäger-Nebelef	129
Heiler-Königself	123	Kopfgeldjäger-Priester	129
Heiler-Magier	126	Kopfgeldjäger-Ritter	129
Heiler-Mondelf	123	Kopfgeldjäger-Söldner	124
Heiler-Nebelef	122	Kopfgeldjäger-Waldelf	127
Heiler-Priester	124	Kopfgeldjäger-Wanderer	122
Heiler-Ritter	122	Kopfgeldjäger-Zwerg	124
Heiler-Söldner	122	Magier-Mondelf	125
Heiler-Waldelf	123	Magier-Nebelef	126
Heiler-Wanderer	122	Magier-Priester	125
Heiler-Zwerg	122	Magier-Ritter	129
Hexenmeister-Hochelf	127	Magier-Söldner	129
Hexenmeister-Killer	128	Magier-Uhlumpriester	125
Hexenmeister-Kobold	125	Magier-Waldelf	129
Hexenmeister-Königself	127	Magier-Wanderer	126
Hexenmeister-Kopfgeldjäger	127	Magier-Zwerg	129
Hexenmeister-Magier	127	Mondelf-Ritter	125
Hexenmeister-Mondelf	125	Mondelf-Söldner	127
Hexenmeister-Nebelef	127	Mondelf-Wanderer	123
Hexenmeister-Priester	127	Nebelef-Priester	126
Hexenmeister-Ritter	127	Nebelef-Ritter	129
Hexenmeister-Söldner	127	Nebelef-Söldner	129
Hexenmeister-Uhlumpriester	127	Nebelef-Uhlumpriester	123
Hexenmeister-Waldelf	127	Nebelef-Wanderer	125
Hexenmeister-Wanderer	122	Nebelef-Wolfsjäger	129
Hexenmeister-Zwerg	128	Priester-Ritter	128
Hirte-Killer	124	Priester-Söldner	129
Hirte-Kopfgeldjäger	124	Priester-Waldelf	126
Hirte-Ritter	124	Priester-Wanderer	124
Hirte-Söldner	122	Priester-Wolfsjäger	128
Hirte-Wanderer	122	Priester-Zwerg	128
Hochelf-Magier	129	Ritter-Söldner	122
Hochelf-Priester	126	Ritter-Uhlumpriester	127
Hochelf-Ritter	126	Ritter-Waldelf	127
Hochelf-Söldner	128	Ritter-Wanderer	122
Hochelf-Wanderer	124	Ritter-Wolfsjäger	126
Hochelf-Wolfsjäger	126	Ritter-Zwerg	122
Killer-Kopfgeldjäger	125	Söldner-Uhlumpriester	128
Killer-Magier	129	Söldner-Waldelf	128
Killer-Söldner	124	Söldner-Wanderer	122
Killer-Wanderer	125	Söldner-Wolfsjäger	123
Killer-Zwerg	125	Söldner-Zwerg	122
Kobold-Magier	126	Waldelf-Wanderer	122
Kobold-Wanderer	122	Waldelf-Wolfsjäger	126
Königself-Kopfgeldjäger	129	Uhlumpriester-Wanderer	124
Königself-Magier	126	Uhlumpriester-Zwerg	127
Königself-Priester	124	Wanderer-Wolfsjäger	122
Königself-Ritter	129	Wanderer-Zwerg	122

## Liste der Berufe (modifiziert)

Schichtzuschläge	
Ausgestoßener	(kein Beruf)
Niederes Volk	0
Einfaches Volk	0
Untere Mittelschicht	+1
Obere Mittelschicht	+2
Landadel	+3
Hochadel	+4

*Wichtig!* Jeder Charakter erhält pro erlernten Beruf auf die Fertigkeit „*Technisches Verständnis*“ einen Bonus von +3 (zzgl. Schichtzuschlag). Sollte der Held über mehrere Berufe verfügen und gleichzeitig einen Schichtzuschlag haben, so wird dieser nur einmal zu den Berufs-Boni auf „*Technisches Verständnis*“ dazuaddiert.

### Agitator

Lesen und Schreiben = W6  
Menschenkenntnis = W4  
Überredungskunst = W6  
Erzählkunst u. Sprachgewandtheit = W8

### Arbeiter

Klettern und Balancieren = W4  
Saufen = W8  
Marschieren = W6  
Wagen lenken = W4

### Architekt

Klettern und Balancieren = W6  
Verbergen = W4  
Schlösser öffnen = W6  
Lesen und Schreiben = W4  
Verhandlungskunst = W6

### Barbier

Menschenkenntnis = W4  
Verhandlungskunst = W6  
Erzählkunst u. Sprachgewandtheit = W6  
Zeichensprache/Scharaden = W4  
Handeln = W6

### Bäcker

Geschmack/Geruch identifizieren = W6  
Nahrung beschaffen = W6  
Pflanzenkenntnisse = W4  
Menschenkenntnis = W6

### Bergmann

Klettern und Balancieren = W6

Schlösser öffnen = W4  
Naturbeobachtung = W6  
Übersinnliche Wahrnehmung = W6  
Marschieren = W4

### Bildhauer

Klettern und Balancieren = W4  
Naturbeobachtung = W8  
Zeichensprache/Scharaden = W6  
Menschenkenntnis = W6

### Bogen- und Pfeilemacher

Kampf mit Schuss- u. Wurfaffen = W8+4  
Instandsetzung von Waffen = W10

### Braumeister

Saufen = W12+2  
Geschmack/Geruch identifizieren = W8  
Gifte und Tränke identifizieren = W6

### Dachdecker

Klettern und Balancieren = W12  
Schlösser öffnen = W4  
Naturbeobachtung = W6

### Detektiv

Verbergen = W6  
Lauschen = W6  
Übersinnliche Wahrnehmung = W4  
Tarnen = W6  
Menschenkenntnis = W4

### Dompteur

Wagen lenken = W4  
Fallen stellen = W6  
Fährten lesen = W6  
Tiere zähmen = W8+2

### Drechsler

Naturbeobachtung = W6  
Klettern und Balancieren = W4  
Geschmack/Gerüche identifizieren = W4  
Handeln = W6

### Duellant

Kampf mit Schuss- und Wurfaffen = W8  
Kampf mit 2 Waffen = W8  
Menschenkenntnis = W6  
Verführungskünste = W6

### Falkner

Nahrung beschaffen = W4  
Orientierungskunst = W4  
Tiere zähmen = W8+4  
Wandern = W6

### Falschspieler

Taschendiebstahl = W4  
Verbergen = W8  
Menschenkenntnis = W6  
Glücksspiel = W10+2

### Fischer

Schwimmen und Tauchen = W8  
Fallen stellen = W6  
Handeln = W4  
Segeln = W8

### Forstmeister

Marschieren = W6  
Lauschen = W4  
Naturbeobachtung = W10  
Orientierungskunst = W8  
Pflanzenkenntnisse = W6

### Gefangenenwärter

Kampf mit Ersatzwaffen = W6  
Ringkampf = W8  
Verbergen = W6  
Saufen = W8

### Gladiatorentainer

Kampf mit Schild = W6  
Kampf mit 2 Waffen = W8  
Kampf mit Ersatzwaffen = W8  
Menschenkenntnis = W4

### Goldschmied

Schlösser öffnen = W8  
Geschmack/Geruch identifizieren = W6  
Gifte/Tränke identifizieren = W6  
Handeln = W6

### Hexenjäger

Kampf mit Schuss- und Wurfwaffen = W8+2  
Geräuschloses Handeln = W6  
Übersinnliche Wahrnehmung = W8  
Erzählkunst und Sprachgewandtheit = W4

### Holzfäller

Kampf mit 2 Waffen = W4  
Klettern und Balancieren = W4  
Marschieren = W4  
Naturbeobachtung = W8

### Jäger

Naturbeobachtung = W6  
Nahrung beschaffen = W4  
Fallen stellen = W6  
Fährten lesen = W6  
Wagen lenken = W4

### Kapitän

Schwimmen und Tauchen = W4  
Orientierungskunst = W6  
Völker- und Landeskunde = W4  
Segeln = W8+4

### Kaufmann

Überredungskunst = W4  
Verhandlungskunst = W4  
Zeichensprache/Scharaden = W4  
Handeln = W8  
Menschenkenntnis = W6

### Knappe

Reiten = W6  
Völker- und Landeskunde = W4  
Tiere zähmen = W4

### Koch

Geschmack/Geruch identifizieren = W8  
Nahrung beschaffen = W8  
Pflanzenkenntnisse = W8  
Saufen = W4

### Köhler

Klettern und Balancieren = W4  
Saufen = W6  
Geschmack/Geruch identifizieren = W8  
Naturbeobachtung = W6

### Kräuterkundler

Geschmack/Geruch identifizieren = W4  
Pflanzenkenntnisse = W6  
Gifte/Tränke identifizieren = W6  
Gifte/Tränke herstellen = W6  
Heiltränke herstellen = W4

### Kundschafter

Reiten = W8  
Geräuschloses Handeln = W8  
Naturbeobachtung = W6  
Tarnen = W8

### Kunstschlosser

Schlösser öffnen = W12  
Technisches Verständnis = W6  
Verhandlungskunst = W6

### Kürschner

Geschmack/Geruch identifizieren = W4  
Tarnen = W6  
Menschenkenntnis = W4

### Kutscher

Kampf mit Schuss- und Wurfwaffen = W6

Reiten = W6

Wagen lenken = W10+2

Tiere zähmen = W8

#### Kutschenräuber

Kampf mit Schuss- und Wurfaffen = W6

Reiten = W8

Verführungskünste = W6

Tiere zähmen = W8

#### Leibwache

Kampf mit Ersatzwaffen = W8

Ringkampf = W8

#### Leichenbestatter

Völker- und Landeskunde = W4

Menschenkenntnis = W8

Erzählkunst und Sprachgewandtheit = W8

#### Leichendieb

Geräuschloses Handeln = W10

Schlösser öffnen = W6

Naturbeobachtung = W6

#### Lotse

Schwimmen und Tauchen = W6

Saufen = W4

Segeln = W6

#### Matrose

Schwimmen und Tauchen = W4

Klettern/Balancieren = W8

Völker- und Landeskunde = W4

Segeln = W6

Saufen = W4

#### Maurer

Klettern und Balancieren = W8

Lesen und Schreiben = W4

Saufen = W8

#### Medicus

Pflanzenkenntnisse = W4

Heilmittel erkennen = W6

Wunden behandeln = W4

Krankheiten behandeln = W6

Heiltränke herstellen = W6

#### Milizionär

Kampf mit Schuss- und Wurfaffen = W4

Kampf mit Schild = W4

Reiten = W4

#### Narr

Völker- und Landeskunde = W4

Erzählkunst und Sprachgewandtheit = W6

Zeichensprache/Scharaden = W6

Verführungskünste = W4

Menschenkenntnis = W6

#### Rechtsgelehrter

Lesen und Schreiben = W6

Verhandlungskunst = W8

Erzählkunst und Sprachgewandtheit = W8

Menschenkenntnis = W6

#### Sattler

Kampf zu Pferd = W6

Reiten = W8

Tiere zähmen = W10

#### Schamane

Pflanzenkenntnisse = W6

Heilmittel erkennen = W4

Wunden behandeln = W6

Krankheiten behandeln = W6

Heiltränke herstellen = W4

#### Schiffsbauer

Schwimmen und Tauchen = W6

Lesen und Schreiben = W6

Verhandlungskunst = W4

Handeln = W4

Segeln = W4

#### Schlachter

Geschmack/Geruch identifizieren = W4

Nahrung beschaffen = W6

Tiere zähmen = W6

#### Schmied

Kampf mit Schild = 6

Instandsetzung von Waffen = W10

Handeln = W8

#### Schriftgelehrter

Lesen und Schreiben = W10

Völker- und Landeskunde = W10

Erzählkunst und Sprachgewandtheit = W8

#### Schuster

Laufen = W6

Marschieren = W10

Verhandlungskunst = W4

#### Soldat

Kampf mit Schuss- und Wurfaffen = W6

Kampf mit Schild = W6+2

Instandsetzung von Waffen = W6

### Söldnerführer

Kampf zu Pferd = W6  
Naturbeobachtung = W6  
Verhandlungskunst = W6  
Handeln = W4  
Wagen lenken = W4

### Spion

Laufen = W6  
Geräuschloses Handeln = W6  
Verbergen = W6  
Tarnen = W8  
Lesen und Schreiben = W6

### Steinbrecher

Kampf mit Ersatzwaffen = W6  
Klettern und Balancieren = W6  
Naturbeobachtung = W4

### Steinmetz

Kampf mit Ersatzwaffen = W6  
Klettern und Balancieren = W8  
Naturbeobachtung = W8  
Verhandlungskunst = W6

### Stellmacher

Kampf mit Ersatzwaffen = W4  
Wagen lenken = W12  
Lesen und Schreiben = W4  
Tiere zähmen = W6

### Steuereintreiber

Taschendiebstahl = W4  
Lesen und Schreiben = W6  
Überredungskunst = W6

### Spielmann

Erzählkunst u. Sprachgewandtheit = W6  
Zeichensprache/Scharaden = W6  
Verführungskünste = W6  
Handeln = W4  
Marschieren = W4

### Sterndeuter

Orientierungskunst = W12+2  
Lesen und Schreiben = W10+2

### Teppichhändler

Taschendiebstahl = W8  
Erzählkunst u. Sprachgewandtheit = W6  
Handeln = W6  
Menschenkenntnis = W6

### Transcriptor

Lesen und Schreiben = W12

Völker- und Landeskunde = W4  
Erzählkunst u. Sprachgewandtheit = W4  
Zeichensprache/Scharaden = W6

### Turnierschütze

Kampf mit Schuss- und Wurfwaffen = W10+2  
Völker- und Landeskunde = W4

### Viehtreiber

Kampf zu Pferd = W6  
Reiten = W6  
Tiere zähmen = W6  
Wagen lenken = W4  
Marschieren = W4

### Waffenschmied

Kampf mit Schild = W8  
Kampf mit 2 Waffen = W8  
Instandsetzung von Waffen = W12

### Wagner

Kampf mit Ersatzwaffen = W4  
Wagen lenken = W10  
Tiere zähmen = 4

### Wahrsager

Übersinnliche Wahrnehmung = W8  
Überredungskunst = W4  
Verhandlungskunst = W4  
Erzählkunst u. Sprachgewandtheit = W6  
Menschenkenntnis = W4

### Wirt

Kampf mit Ersatzwaffen = W6  
Ringkampf = W8  
Saufen = W10  
Geschmack/Geruch identifizieren = W6  
Menschenkenntnis = W8

### Zimmermann

Klettern und Balancieren = W10  
Verbergen = W4  
Schlösser öffnen = W8  
Marschieren = W6

### Zocker

Verbergen = W8+2  
Glücksspiel = W12+2

### Zöllner

Völker- und Landeskunde = W4  
Verhandlungskunst = W8  
Handeln = W8  
Glücksspiel = W6



**DER NEUE WARLOCK  
KOMMT!**

RUF DES WARLOCK

SCHATTEN ÜBER TANARIS

Demnächst beim GAMES-IN Verlag München

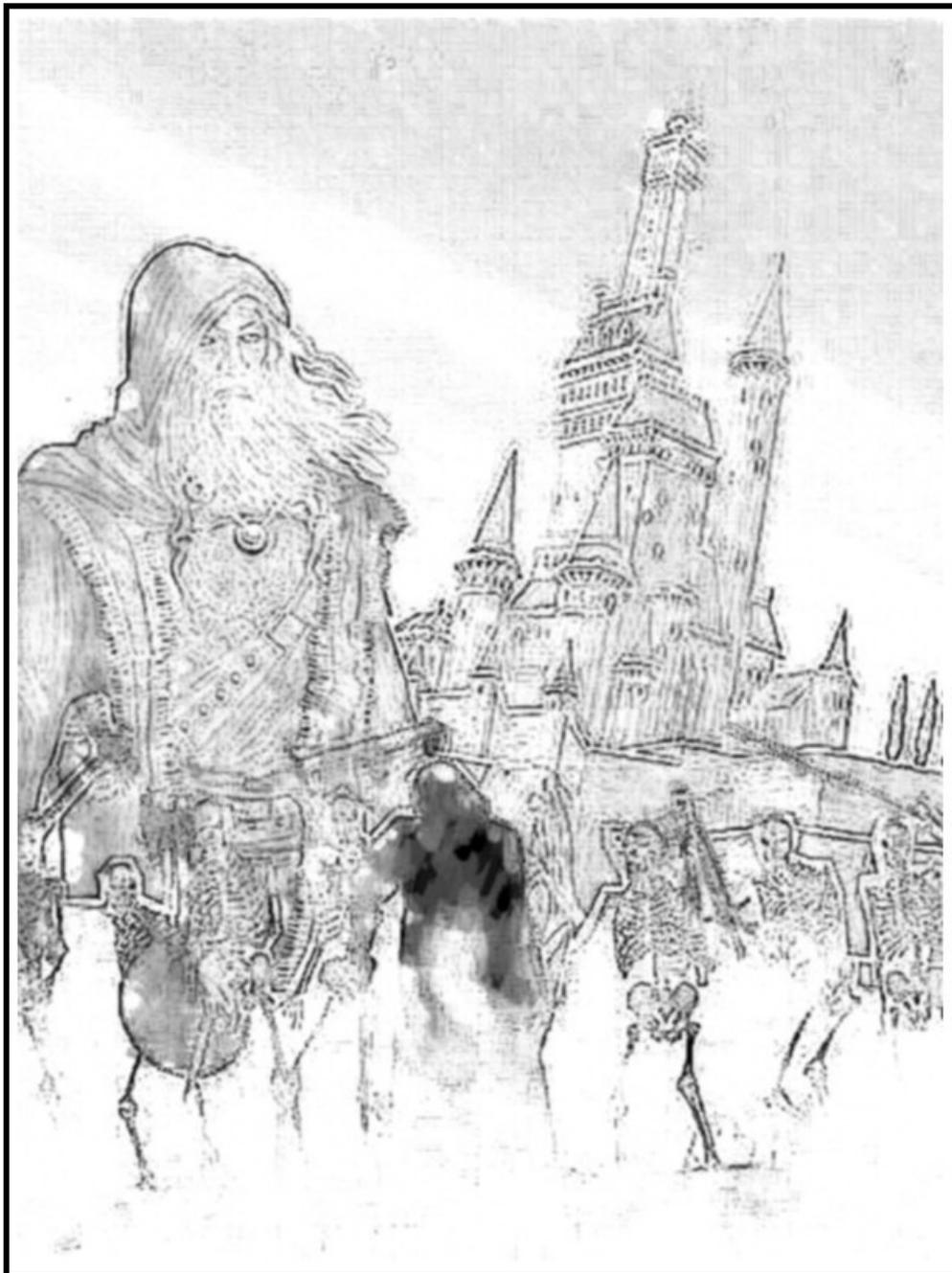
Dachauer Straße 42, 80335 München.

Bereits online erhältlich: Das neue Charakterblatt für Ruf des Warlock:

<http://www.games-in-vlg.de/downloads.htm>

E-Mail: [info@games-in-vlg.de](mailto:info@games-in-vlg.de)

Internet: [www.games-in-vlg.de](http://www.games-in-vlg.de)



Aktive Ruf des Warlock-Fanpages

[www.ruf-des-warlock.de](http://www.ruf-des-warlock.de)

[www.thedarkportal.de.vu](http://www.thedarkportal.de.vu)

Demnächst online  
[www.imdacil.de](http://www.imdacil.de)