

Mächte, Mythen, Moddermonster

Neuigkeiten aus Meryllia
oder
Die Erzählungen des Moddermonsters





Herausgeber:

EDITION EINHORN (Karl-Heinz Zapf, Andreas Trageser, Stefan Knauth)

Druck und Gesamtherstellung:

abyssus

Grafik:

Katja Braasch

Layout, Gestaltung und Satz:

Karl-Heinz Zapf

Copyright (c) 1991 bei der Edition Einhorn

*Nachdruck, Vervielfältigung oder Kopie, auch auszugsweise,
bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Herausgeber*

Bisher bei der Edition Einhorn erschienen:

FANTASY-ROLLENSPIELSYSTEM „Mächte, Mythen, Moddermonster“

Erster Band – „Charakterwerk“

Zweiter Band – „Regelwerk“

Dritter Band – „Hintergrundwerk“

Abenteuerband – „Der König soll sterben“

Abenteuerband – „Katakomben des Chaos“

Rollenspielzeitschrift – „em em em-Magazin“

Stadtbeschreibung – „Callander, Stadt am Meer der Ewigkeit“

Stadtszenario – „Fest der Götter“

Ausbauband – „Neuigkeiten aus Meryllia I“

Ausbauband – „Kleines Begegnungs-Buch“

HORROR-ROLLENSPIELSYSTEM „Schattenspiele“

Erster Band – „Regelwerk“

Zweiter Band (Soloabenteuer) – „Das Auge des Abyssus“

Mächte, Mythen, Moddermonster

Das Fantasy-Rollenspielsystem
von
Karl-Heinz Zapf

Neuigkeiten aus Meryllia I
von
Karl-Heinz Zapf

Moddermonster

(Monstrum
pellitum
sordi-dum)



Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

Zu diesem Band...

Im vorliegenden spielbereiten Ausbauband für das Fantasy-Rollenspielsystem „Mächte, Mythen, Moddermonster“ finden sich viele neue Informationen für den Spielleiter, mit deren Hilfe er die Abenteuerrunden an- und bereichern kann.

Auf den nachfolgenden Seiten sind nacheinander neue und detailliert beschriebene Kreaturen, Artefakte, Zaubersprüche und einige Fallen für die Spielwelt Meryllia aufgeführt, alle bereits mit Daten und Hintergrundinformationen versehen, so daß der Spielleiter nur noch einen minimalen Zeitaufwand hat.

Die Angaben im Text sollten unterteilt werden in jene Informationen, welche auf den ersten Blick den Charakteren zugänglich sind (z.B. Aussehen von Kreaturen oder Artefakten) und solche, die sich erst nach längeren Nachforschungen herausfinden lassen.

Alle Kreaturen, Artefakte, Zaubersprüche und Fallen in diesem Band sind für Charaktere mit unterschiedlichen Erfahrungsstufen gedacht und ausgelegt, so daß der Spielleiter sie auch dementsprechend vergeben sollte.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

So laßt uns denn nun eintreten in das Land voller fantastischer Fährnisse und unbeschreiblicher Ungeheuer, wahrhaftiger Wunder und atemberaubender Abenteuer, kurz, in das Land namens Meryllia...

Die Zeit steht nicht still, hier, wo jeder Atemzug einen kleinen Sieg bedeutet über die Mächte des Chaos, die den von Kriegen erschütterten Kontinent Avataar heimsuchen, die Heimat manch seltsamer, gefährlicher oder liebenswerter Kreatur; vieles ist geschehen und von einigen dieser Geschehnisse soll hier an dieser Stelle berichtet werden.

Viele tapfere Mannen, Kundschafter und Spione gaben ihr Leben um einige der hier wiedergegebenen Informationen

zu erlangen, doch ihr Tod soll nichts umsonst gewesen sein – denn jedwede Person, die nachfolgende Zeilen liest, soll gewarnt sein vor den unsäglichen Kreaturen der Finsternis und den diabolischen Fallen der umnachteten Zauberkundigen und soll Kunde erhalten von den magischen Artefakten, welche wiedergefunden wurden und den Zaubersprüchen, ersonnen von machtvollen Zauberkundigen!

So lest diese Worte gut und prägt sie euch ein, denn in jener Welt kann dieses Wissen die Rettung in gefährlichen Augenblicken – und Unwissenheit den sicheren Tod bedeuten...

KREATUREN MERYLLIAS

Gewaltige Mächte kämpfen um die Vorherrschaft auf dem geplagten Kontinent Avataar und die Kleinkriege der dort lebenden Elfen, Menschen und Zwerge erscheinen gegen alle die am Horizont gegen sie zusammenziehenden Kräfte wie das lachhafte Spiel von Kindern; denn die unseligen Herrscher der Finsternis wollen ihren Einfluß ausdehnen und die freien Völker versklaven und so manche Schlacht wurde allein durch die Anzahl und die Zusammensetzung der gegnerischen Truppen entschieden!

Deshalb werden diese Herrscher niemals müde, neue Kreaturen zu erschaffen, die ihnen auf ihrem Feldzug des Bösen triumphale Siege erringen sollen...

CURKUUL

Zunächst und an erster Stelle wäre hier der verderbte Chaosgott, Herr des Abschaums und Gebieter des Gewürms, Curkuul zu nennen; er scheint nun sein Interesse auch verstärkt auf Avataar zu richten und neben seinen schon bekannten Dienerkreaturen sind in letzter Zeit neue, noch furchtbarere Wesen aufgetaucht, die überall Furcht und Schrecken verbreiten...

Biestmensch

Die grauenvollen Biestmenschen sehen aus wie eine un-

heilige Kombination aus Mensch und jedweder tierischen Kreatur, die auf Meryllia krecht und fleucht; da gibt es Kreaturen mit den Schwingen von Fledermäusen und den Schädeln von Wölfen, oder Geschöpfe mit den Tentakeln von Kraken und dem Körper eines Bären. Der Anblick dieser Diener des Chaosgottes ist abscheulich und bei diesen seinen Geschöpfen kommt sein Wahnsinn und seine Verderbtheit richtig zur Geltung; mit dem Erscheinen der Biestmenschen, die stets in großen Gruppen auftauchen, wurden die Chaoskrieger als einfache Truppen ersetzt, die nun für andere Aufgaben eingesetzt werden.

Die Biestmenschen bilden somit den größten Teil der Truppen des Chaosgottes Curkuul...

LP: 25

AP: 50

ZTP: –

ZTW: –

MRW: 4

Beherrschte Zauber: –

AGC: 10

PGC: 7

Angriffe/Paraden pro KR: variiert

SW: 1

Waffe: 1) alle Waffen

2) Biß

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

Schaden: 1) variiert
2) 1W8

Zuschläge/Abzüge: alle Nahkampfwaffen erhalten in den Händen der Biestmenschen einen Zuschlag von +1W4 Punkten

Spezielle Waffen: alle Biestmenschen verfügen über Klauen, Krallen oder ähnliche körpereigene Waffen

BE: 38

AS: 6

Besonderheiten: die Biestmenschen sind gegen jede Art von Furchtzaubern immun und regenerieren pro KR 1W4 LP

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

Mut: hoch

Sprachen: Stimme der Finsternis

Chaosauge

Das Chaosauge ist einer der wohl fürchterlichsten Diener des weithin berühmten Curkuul und wo es erscheint folgt Panik und Tod in seinem Gefolge; diese Kreatur der irren Vorstellungskraft des Chaosgottes sieht aus wie ein schleimiger, schwebender und von zahlreichen kurzen Tentakeln umgebener und annähernd runder Fleischklumpen mit einem riesigen, lidlos starrenden Auge in der Mitte des aufgedunsenen Körpers, sowie zwei bis zehn weiteren kleinen Augen.

Diese, je nach Alter des Chaosauges unterschiedlich vielen, Augen sind jedoch meist verborgen und sitzen am Ende der kleinen Tentakel; sie werden nur geöffnet, wenn die Kreatur einen Zauber weben will, denn dafür muß es sein Opfer nur mit diesem Auge anstarren, so daß die darin enthaltene Magie entfesselt wird!

Die Zauber dieser Augen sind:

- 1) **Blitzlanze** (Magierzauber)
- 2) **Mantel der Finsternis** (Diabolistenzauber)
- 3) **Große Illusion** (Illusionistenzauber)
- 4) **Herrschaft über Untote** (Seherzauber)
- 5) **Mystische Rüstung** (Magierzauber)
- 6) **Regenbogenschild** (Magierzauber)
- 7) **Hände des Grauens** (Kampfmagierzauber)
- 8) **Erschaffung I** (Diabolistenzauber)
- 9) **Erschaffung II** (Diabolistenzauber)
- 10) **Magischer Sprung** (Magierzauber)

Es ist leider unmöglich festzustellen, wieviele der kleinen Augen ein Chaosauge besitzt; denn obwohl ein junges Auge noch relativ einfach zu besiegen ist, sind an alten Kreaturen schon ganze Abenteurergruppen gescheitert. Die Zauber können unbegrenzt oft eingesetzt werden!

LP: 5 bis 50

AP: 10 bis 100

ZTP: 50

ZTW: 12

MRW: 2 bis 10

Beherrschte Zauber: alle Nekromanten- und Diabolisten-sprüche

AGC: 4 bis 16

PGC: 4 bis 16

Angriffe/Paraden pro KR: 1 bis 5 / 1 bis 5

SW: 4

Waffe: 1) Biß

2) Säure

3) Gift

Schaden: 1) 1W12

2) 1W10

3) 1W6

Zuschläge/Abzüge: –

Spezielle Waffen: das Chaosauge kann einen Säurestrahl verspritzen, dessen Schaden jede Rüstung durchdringt; sein Biß ist hochgiftig

BE: 40

Besonderheiten: das Chaosauge ist nur von magischen Waffen zu treffen und ist gegen jegliche Art der Bezauberung immun; es regeneriert pro KR 1W12 LP und 1W10 ZTP

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig bis neutral

Intelligenz: extrem hoch

Mut: extrem hoch

Sprachen: alle Sprachen

Ordak

Der Ordak ist eine mit diabolischer Intelligenz erschaffene Kampfmaschine, deren einziges Ziel es ist, zu töten; diese Kreatur ist annähernd humanoid, jedoch mit einem langgezogenen Maul und extrem hoher Stirn, zwei Klauen und einem langen Schwanz.

Der gesamte Körper ist von metallisch grauer oder grüner Farbe und mit Dornen besetzt; bizarre Auswüchse unterstreichen noch die Fremdartigkeit dieser Kreatur. Doch die wirklich Waffe dieses Wesens liegt im verborgenen und viele tapfere Kämpfer mußten sterben, um sie herauszufinden: wird nämlich die harte Haut des Ordak durchschlagen, so spritzt ein Säurestrahl mit ungeheurem Druck, das Blut dieser Bestien, hervor und verätzt den Angreifer bis zur völligen Unkenntlichkeit!

LP: 15

AP: 30

ZTP: –

ZTW: –

MRW: 5

Beherrschte Zauber: –

AGC: 12

PGC: –

Angriffe/Paraden pro KR: 3 (0)

SW: 5

Waffe: 1) Biß

2) Schwanz

3) Klauen

Schaden: 1) 1W12

2) 1W10

3) 1W8

Zuschläge/Abzüge: –

Spezielle Waffen: der Ordak kann pro KR einen Säurestrahl aus seinem Maul verspritzen der 1W10 Punkte an Schaden kostet und gegen den keine Rüstung schützt

BE: 42

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

Besonderheiten: der Ordak verspritzt beim Durchschlagen seiner harten Haut einen Säureregen, der jede nahebei stehende Person 1W12 Punkte an Schaden kostet

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig

Intelligenz: extrem niedrig

Mut: extrem hoch

Sprache: –

Chaoschwinge

Diese kleine Kreatur könnte auf den ersten Blick für eine zu groß geratene Fledermaus gehalten werden, doch dieser Irrtum kann tödliche Folgen nach sich ziehen; denn die Chaoschwinge besitzt zwar den übergroßen Kopf und den Körper einer Fledermaus, doch endet dieser in riesigen, messerscharfen Krallen. Außerdem hat diese Kreatur keine Augen, dafür aber stark überentwickelte und nach außen stehende spitze Ohren, mit der sie hervorragend hören kann. Die Person, die in einen Schwarm der Chaoschwinge gerät, ist dem Tode geweiht!

LP: 6

AP: 12

ZTP: –

ZTW: –

MRW: 2

Beherrschte Zauber: –

AGC: 8

AS: 6

Angriffe/Auswelchversuche pro KR: 2 (1)

SW: 2

Waffe: 1) Biß

2) Krallen

Schaden: 1) 1W6

2) 1W8

3) Gift 1W12

Zuschläge/Abzüge: –

Spezielle Waffen: die Chaoschwinge kann einen extrem hohen, schrillen Schrei ausstoßen der jede Person im Umkreis 1W4 Punkte an Schaden kostet; zudem sind das Gebiß und die Krallen hochgiftig

BE: 12 (40)

Besonderheiten: jede Chaoschwinge trägt eine Aura der Finsternis mit sich, so daß angreifende Kreaturen 1W6 Punkte von ihrem Angriffswert abziehen müssen

Lebensraum: Höhlen und Ruinen

RW: feindselig

Intelligenz: extrem niedrig

Mut: durchschnittlich

Sprachen: –

MONUHL-KHTAM

Der finstere Erzmagier Monuhl-khtam, von dem man munkelt, er sei der uralte Gott Der Dunkle, sendet von der Insel Scanarya aus seine üblen Horden und die erste Invasion Avataars in der Sonne 1694 durch seine Heerscharen brachte viel Leid und Not über die gepeinigete Bevölkerung der eroberten Landstriche. In der Tat sind die Kreaturen dieses Erzmagiers an tödlicher Wirkung nicht zu überbieten und der Angriff der Heerscharen konnte durch die vereinigten Völker nur unter schweren Verlusten abgewehrt werden; niemand weiß, warum sich die Truppen damals wieder nach Scanarya zurückzogen, denn ihre Stärke war immer noch furchteinflößend, doch wer vermag schon die Gedankengänge eines Gottes zu verstehen..?

Gruulvrok

Diese Kreaturen sind eine ungeheure Steigerung der grauenhaften Vroks unter dem Befehl Monuhl-khtams; auch sie bestehen völlig aus nachtschwarzem Horn von bizarrem Äußeren, mit zahlreichen riesigen Dornen und Stacheln bewehrt und sind fast doppelt so groß wie ein normaler Mensch.

Hirn- und willenlos führen sie die Befehle ihrer Meister aus, stampfen dabei auf ihren drei Beinen, die in drei starren Krallen enden, schwerfällig umher und versuchen mit ihren drei massigen, ebenfalls dreikralligen, Klauen ihre Opfer zu packen und zu zerreißen! Sie benutzen niemals Waffen, dies wäre bei ihrer gewaltigen Stärke auch völlig nutzlos, und sind extrem schwerfällig, dafür aber noch massiger als die gefürchteten Hornkrieger; die Gruulvroks werden zu meist als vorderste Reihe eingesetzt und wo sie erst einmal entlanggewalzt sind, steht ohnehin meist kein Verteidiger mehr auf den Beinen..!

LP: 50

AP: 100

ZTP: –

ZTW: –

MRW: 6

Beherrschte Zauber: –

AGC: 7

PGC: 7

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 10

Waffe: 1) Klauen

2) Biß

Schaden: 1) 3W10

2) 2W10

Zuschläge/Abzüge: –

Spezielle Waffen: –

BE: 22

Besonderheiten: die Gruulvroks sind gegen alle Arten der Bezauberung immun; sie regenerieren pro KR 1W4 LP

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig

Intelligenz: extrem niedrig

Mut: extrem hoch

Sprachen: –

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

Maalvrok

Auch dieses unheimliche Geschöpf ist eine Weiterentwicklung des ohnehin schon gefährlichen Vrok, doch dient es völlig anderen Zwecken als der Gruulvrok; die Aufgabe des Maalvrok ist es nach dem Willen seines Meisters Monuhkhtam, im Falle eines Krieges Belagerungsmaschinen und Kriegsgerät zu ziehen und zu transportieren.

Dafür sind diese Kreaturen auch hervorragend geeignet: sie bewegen sich auf krallenbewehrten vier Beinen vorwärts, von denen jedoch fast alles unter einem dicken Hornpanzer verborgen ist, nämlich einem runden Rückenschild, aus dem ein dreieckig geformter Kopf mit kleinen, blitzenden Augen hervorschaut und an dessen Seiten zwei kraftvolle Arme herauswachsen, von dem einer in einer angsteinflößenden Klaue, der andere in vier Greifkrallen endet!

Obwohl der Daseinszweck dieser Kreaturen eigentlich nicht der Kampf ist und sie ziemlich langsam sind, können sie doch zu einem äußerst gefährlichen Gegner werden...

LP: 40
AP: 80
ZTW: –
ZTP: –
MRW: 4
Beherrschte Zauber: –
AGC: 6
PGC: 6
Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)
SW: 6
Waffe: 1) Klaue
2) Krallen
Schaden: 1) 2W10
2) 1W10
Zuschläge/Abzüge: –
Spezielle Waffen: –
BE: 20
Besonderheiten: die Maalvroks sind gegen alle Arten der Bezauberung immun
Lebensraum: überall anzutreffen
RW: feindselig
Intelligenz: extrem niedrig
Mut: durchschnittlich
Sprachen: –

Die wohl furchtbarsten Diener des Erzmagiers Monuhkhtam sind die schrecklichen Herren der Untoten, die Vampire!

Es heißt, daß diese Kreaturen einst mit ihrem Meister von den Sternen herabgestiegen sind, um Angst und Schrecken unter den Bewohnern dieser Welt zu verbreiten – und dies gelingt gerade diesen Fürsten der Finsternis ausgezeichnet! Denn wo auch immer sie auftauchen, kommt zu ihrer eigenen Macht noch die ihrer unseligen Dienerkreaturen, die meist aus belebten Knochenteilen bestehen und die völlig auf sie fixiert und daher absolut loyal sind, hinzu; der bekannteste Diener der Vampire ist der Geflügelte Tod, ein furchterregender fliegender Totenschädel, und einige andere machen seit kurzer Zeit die Lande Meryllias unsicher...

Gehörnter Tod

Dieses mittels machtvoller Zauberei erschaffene Dienerwesen des Vampirs sieht aus wie ein menschliches Gerippe, nur daß es von völlig schwarzer Farbe ist, die das Licht förmlich in sich aufzusaugen scheint; die leeren Augenhöhlen glühen in einem grünen Licht und aus dem Schädel der Kreatur wächst auf der Stirn ein gebogenes, dunkles Horn. Meist tragen diese Wesen rote oder purpurne Roben, um ihre unheimliche Erscheinung einstweilen versteckt zu halten; ihre bevorzugte Waffe ist ein riesiger, stachelbewehrter Streitkolben, den sie nur dank ihrer unmenschlichen Kraft schwingen können. Eine Aura der Furcht umgibt diese Geschöpfe und sie zählen zu recht zu den gefährlichsten Dienern der Fürsten der Finsternis...

LP: 30
AP: –
ZTP: 30
ZTW: 12
MRW: 8
Beherrschte Zauber: alle Diabolistensprüche
AGC: 12
PGC: 12
Angriffe/Paraden pro KR: 2 (1)
SW: 3
Waffe: 1) Streitkolben
Schaden: 1) 2W8
Zuschläge/Abzüge: jede Nahkampfwaffe in den Händen des Gehörnten Tods erhält einen Zuschlag von +1W6 Punkten
Spezielle Waffen: der Blick des Gehörnten Tods ist magischer Natur und wer von ihm fixiert wird, altert und verliert pro KR automatisch 1 LP (sowie 1 Sonne seiner Jugend)
BE: 38
Besonderheiten: die Aura des Gehörnten Tods läßt alle nichtmagischen Lichtquellen im Umkreis von 30 Fuß flackern und erlöschen; der Gehörnte Tod regeneriert pro KR 1W8 LP und 1W6 ZTP
Lebensraum: Ruinen, Höhlen (nur beim Vampir)
RW: feindselig
Intelligenz: durchschnittlich
Mut: hoch
Sprachen: Totenstimme, Stimme der Finsternis, Dunkelzunge

Nekrowurm

Eine weniger auffällige, aber dennoch oder gerade deshalb gefährliche Dienerkreatur des Vampirs ist der sogenannte Nekrowurm, der durch dunkle Magie belebt wurde; dieses Wesen sieht aus wie das Skelett einer riesigen Schlange mit einem menschlichen Schädel, aus dem zwei wuchtige Hauer wachsen!

Der Nekrowurm bewegt sich beim Angriff mit unnatürlicher, gar nicht zu einer untoten Kreatur passenden Geschwindigkeit und dies wurde schon so manchem Abenteurer zum Verhängnis; denn der Biß dieses Geschöpfes ist von einer magischen, tödlichen Krankheit begleitet!

LP: 15
AP: –
ZTP: –

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

ZTW: –
MRW: 5
Beherrschte Zauber: –
AGC: 10
AS: 10
Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 2 (2)
SW: 3
Waffe: 1) Biß
2) Schwanz
Schaden: 1) 1W10
2) 1W8
Zuschläge/Abzüge: –
Spezielle Waffen: der Biß des Nekrowurms ist giftig und eine magische Krankheit infiziert das Opfer; es verliert in jeder Nacht einen Punkt an LP permanent – dieser Vorgang kann von Zaubersprüchen zwar zweitweise aufgehoben, jedoch nur durch die Magie eines Einhorns völlig aufgehoben werden
BE: 42
Besonderheiten: der Anblick des unnatürlichen Nekrowurms ist so entsetzlich, daß alle seine Kontrahenten eine Mutprobe bestehen müssen oder während seiner Anwesenheit mit einem Abzug von -4 Punkten auf AGC/PGC/ZTW gegen ihn kämpfen; der Nekrowurm ist nur mit magischen Waffen zu treffen
Lebensraum: Ruinen, Höhlen (nur beim Vampir)
RW: feindselig
Intelligenz: niedrig
Mut: durchschnittlich
Sprachen: Totenstimme, Dunkelzunge

Skelettdrache

Dieses machtvolle Geschöpf eines Vampirs wird fast immer zusammen mit einem Gehörnten Tod angetroffen, denn diesem dient es als loyales Reittier; der Skelettdrache sieht aus wie das Gerippe eines mächtigen Drachen, von dem noch vereinzelt Fleischfetzen herabhängen und in dessen Augenhöhlen ein unheimliches Feuer glimmt. Der Skelettdrache kann trotz seines Aussehens dank unsagbarer Zauberei fliegen und seinen Reiter weite Strecken befördern, da er niemals ermüdet; zum Glück sind diese wahrlich imposanten Kreaturen jedoch selten, denn nur wirklich hochrangige Vampire können dem Gerippe eines Drachen, in dem selbst im Tode noch ein Hauch von Magie steckt, untotes Leben eingeben!

LP: 100
AP: –
ZTP: 150
ZTW: 15
MRW: 10
Beherrschte Zauber: alle Nekromanten-, Diabolisten- und Kampfmagiersprüche
AGC: 16
PGC: 15
Angriffe/Paraden pro KR: 3 (2)
SW: 3
Waffe: 1) Klauen
2) Gebiß
3) Schwanz

Schaden: 1) 2W10
2) 3W10
3) 1W10

Zuschläge/Abzüge: –

Spezielle Waffen: jeder Skelettdrache kann aus seinem Maul einen Strahl kalter Flamme entsenden, welcher den Gegner automatisch trifft (Ausweichversuch erlaubt) und diesem 2W10 Punkte an Schaden zufügt

BE: 45 (56)

AS: 12

Besonderheiten: der Anblick eines Skelettdrachen ist so furchteinflößend, daß jedem Lebewesen in seiner Nähe eine Mutprobe mit einem Abzug von -4 Punkten gelingen muß, ansonsten flieht es so weit wie möglich aus seiner Nähe; der Skelettdrache regeneriert pro KR 1W8 LP und 1W8 ZTP

Lebensraum: Berge, Ruinen, Höhlen (nur beim Vampir)

RW: feindselig

Intelligenz: hoch

Mut: hoch

Sprachen: Alte Sprache, Stimme der Tiere, Dunkelzunge, Stimme der Finsternis, Gemeinsprache

Schädelspinne

Dieses Geschöpf der unseligen Fürsten der Finsternis gleicht einem menschlichen Schädel, der sich spinnengleich auf fünf Auswüchsen, nämlich Fingerknochen, fortbewegt.

Die Schädelspinne ist kein allzu machtvolles, aber dennoch ein furchteinflößendes Wesen und kann in großen Scharen eine unberechenbare Gefahr bedeuten; der Biß dieser Kreatur der Nacht ist giftig und der Brodem aus seinem Maul kann ebenfalls einen Kontrahenten erheblich schwächen, wenn nicht sogar töten!

Wirklich gefährlich macht die Schädelspinne jedoch ihre Fähigkeit, wie eine echte Spinne Wände hinauf kriechen zu können – dort wartet sie meist im Dunkel auf ihr ahnungsloses Opfer...

LP: 10

AP: –

ZTP: –

ZTW: –

MRW: 5

Beherrschte Zauber: –

AGC: 12

AS: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (1)

SW: 3

Waffe: 1) Biß

Schaden: 1) 1W8

Zuschläge/Abzüge: –

Spezielle Waffen: der Biß der Schädelspinne ist mit Leichengift versehen, so daß zusätzliche 1W10 SP entstehen; der Odem des Todes, der dem Maul der Schädelspinne entströmt, verursacht im Nahkampf bei jedem Gegner automatisch 1W6 Punkte an Schaden pro SR

BE: 40

Besonderheiten: der Anblick dieses unnatürlichen Geschöpfs ist entsetzlich und alle Kontrahenten müssen bei

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

seinem Anblick eine Mutprobe bestehen, oder mit Abzügen von -2 Punkten bei AGC/PGC/ZTW gegen es vorgehen; die Schädelspinne ist nur mit magischen Waffen zu treffen

Lebensraum: Ruinen, Höhlen (nur beim Vampir)

RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

Mut: durchschnittlich

Sprachen: Totenstimme, Dunkelzunge

EFTELAS ETKIL

Als wäre es nicht schon damit genug, daß die dunklen Mächte wie Leichenfledderer um die einzelnen Teile Meryllias kämpfen und dabei Tod und Vernichtung mit sich bringen, nun ist tatsächlich der uralte Zauberkundige und Erzmagier Eftelas Etkil wieder erschienen und plant ebenfalls, die Geschichte der Welt nach seinen wahnsinnigen Plänen zu leiten.

Der Erzmagier war vor langer Zeit nach einem Zauberduell mit dem Fhoochszauberer Agravon in seinem Zauberturm auf den Todesinseln besiegt worden und floh an einen unbekanntem Ort; Agravon starb bei diesem Zweikampf und die ihn begleitenden Kämpfer schleiften in ihrem Zorn und ihrer Trauer den Turm Eftelas Etkils bis auf die Grundmauern. Doch nun ist der üble Zauberkundige, der vor vielen Sonnen über seinen Studien der Zauberei den Verstand verlor, wieder zurückgekehrt und von den Todesinseln kommt die Kunde, daß ein dunkler Turm auf den Grundmauern des alten Gebäudes errichtet worden sei und wieder verstärkt Aktivitäten der Dunklen Legion zu spüren ist.

Ist auch dieser Erzmagier ein Bewerber um die Herrschaft über ganz Meryllia..?

Gardekämpfer

Dieser Kämpfer ist Mitglied der berühmten-berühmten Dunklen Legion des Erzzauberers Eftelas Etkil, wird vom Volk einfach nur „die Horde“ genannt und bildet das Rückgrat seiner Truppen, die momentan ohnehin noch im Aufbau befindlich sind; die Kämpfer der Garde der Dunklen Legion tragen ein buntes Durcheinander von Rüstungsteilen, doch gemeinsam haben sie das Wappen der Legion, nämlich ein Totenkopf, der in seiner Stirn ein starrendes Auge trägt!

Diese Kämpfer sind mit die besten Söldner, die Eftelas Etkil für Gold anheuern konnte, und all jene, die ihm die Treue hielten wurden belohnt und folgen ihrem Meister nun noch treuer; ihre Kampfkraft ist gerühmt und sie wird verstärkt durch die üble Zauberei des Erzmagiers.

LP: 30

AP: 60

ZTP: –

ZTW: –

MRW: 4

Beherrschte Zauber: –

AGC: 14

PGC: 12

Angriffe/Parade pro KR: 2 (2)

SW: 3 bis 6

Waffe: 1) Kriegshammer

2) Schwere Armbrust

3) Morgenstern IV

Schaden: 1) 1W12

2) 1W12+1

3) 1W12

Zuschläge/Abzüge: –

Spezielle Waffen: alle Gardekämpfer tragen in ihren Waffen irgendeinen Angriffszauber gespeichert, den sie auf Wunsch entlassen können

BE: 36

Besonderheiten: die Gardekämpfer haben durch die Magie Eftelas Etkils eine solche Stärke, daß sie beidhändige Waffen mit einer Hand führen können; zudem regenerieren sie pro KR 1W6 LP und ihre Anführer können nur mit magischen Waffen getroffen werden

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: neutral bis feindselig

Intelligenz: durchschnittlich bis hoch

Mut: hoch

Sprachen: Gemeinsprache

Donnerkrieger

Als dem Erzmagier Eftelas Etkil offenbar wurde, daß er trotz aller Zauberei mit allein menschlichen Truppen nicht siegen konnte, erschuf er eine machtvolle Kreatur, die den Namen Donnerkrieger erhielt; wahrlich ist dieser Kämpfer ein Gegner selbst für die machtvollsten Geschöpfe seiner Widersacher.

Der Donnerkrieger trägt eine Vollrüstung mit offenem Helm – im Helm erblickt der Betrachter eine wirbelnde Schwärze und darin zuckende Blitze; jeder Schritt der Kreatur grollt wie mächtiger Donner und von der silbernen glühenden Rüstung verästeln sich ständig feine Blitzstrahlen in alle Richtungen. Als Waffe hält der Donnerkrieger eine Blitzpeitsche in der einen und einen Donnerhammer in der anderen Hand, beide Waffen führt er mit unnatürlichem Geschick und ihn zum Gegner zu haben ist schon fast das Todesurteil für seinen Kontrahenten...

LP: 35

AP: –

ZTP: 50

ZTW: 15

MRW: 8

Beherrschte Zauber: alle Magier- und Kampfmagiersprüche

AGC: 14

PGC: 14

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 8

Waffe: 1) Blitzpeitsche

2) Donnerhammer

Schaden: 1) 1W12

2) 2W12

Zuschläge/Abzüge: –

Spezielle Waffen: der Donnerkrieger wird stets begleitet von 1W4 Sturmwölfen; er kann einmal pro KR einen Blitzstrahl auf sein Opfer senden, das hierdurch 1W10 Punkte an Schaden hinnimmt

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

BE: 38

Besonderheiten: der Donnerkrieger kann Stürme herbeirufen, die auch meist sein Erscheinen begleiten; desweiteren kann er nur von magischen Waffen getroffen werden und regeneriert pro KR 1W12 LP und 1W6 ZTP

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: neutral bis feindselig

Intelligenz: hoch

Mut: hoch

Sprache: Gemeinsprache

Sturmwolf

Der Sturmwolf ist ein magisch veränderter normaler Wolf, dem der Erzzauberer Eftelas Etkil einige zusätzliche Fähigkeiten mit auf den Weg gegeben hat; sein Aussehen ist das eines gewaltigen Wolfes mit riesigen Haaren, dessen Fell von grauer Färbung ist und vor Elektrizität knistert. Die Augen erglühen in einem kalten blauen Licht und der Geifer des Tieres ist rotglühend! Ebenfalls ein bemerkenswerter Unterschied zu normalen Wölfen ist die Tatsache, daß diese Kreaturen eine Teilrüstung aus dem gleichen Material wie die Donnerkrieger tragen!

LP: 20

AP: –

ZTP: –

ZTW: –

MRW: 5

Beherrschte Zauber: –

AGC: 12

AS: 12

Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 2 (1)

SW: 5

Waffe: 1) Biß

2) Odem

Schaden: 1) 1W12

2) 2W10

Zuschläge/Abzüge: –

Spezielle Waffen: der Sturmwolf kann einen Odem aus Feuer entlassen, der sein Opfer (Ausweichversuch erlaubt) automatisch trifft und 2W10 Punkte an Schaden zufügt

BE: 42 (44)

Besonderheiten: ebenso wie der Donnerkrieger kann der Sturmwolf nur von magischen Waffen getroffen werden und regeneriert zudem pro KR 1W6 LP; er kann auf Luft laufen und somit fliegen, allerdings nur bei stürmischem Wetter

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig

Intelligenz: durchschnittlich

Mut: hoch

Sprache: Stimme der Tiere

Maid der Pain

Die Maid der Pain ist der beste Beweis für den wahnsinnigen Charakter des Erzzauberers Eftelas Etkil; sie ist der lebende Alptraum eines jeden aufrechten Kämpfers.

Der Erzzauberer erschuf magische Rüstungen, die den Körper des Trägers voll und ganz bedecken und nur den

Kopf freilassen – diese Rüstung ist von oben bis unten mit langen und kurzen, messerscharfen und spitzen Metalldornen besetzt und die Hände bilden Kriegsklauen mit Krallen als Finger, die zudem vor Gift triefen! Das wahrlich grauenvolle daran ist jedoch, daß diese Rüstungen eine gewisse diabolische Intelligenz besitzen und den Körper ihres Trägers, der sie außer durch äußerst hochrangige Magie nie mehr abnehmen kann, völlig dem Willen des Erzzauberers unterwerfen; die Träger jedoch sind meist unschuldige Mädchen von auserlesener Schönheit, die normalerweise niemandem etwas Böses zufügen würden!

So jedoch, unter dem Joch der Rüstung, sind sie zu den abscheulichsten Taten gezwungen; es ist ein unheimlicher Anblick, ein solches weinendes Mädchen mit seinen wehenden Haaren, von Kopf bis Fuß in diese grauenhafte Rüstung gehüllt, gegen einen Gegner kämpfen zu sehen...

LP: 25

AP: 50

ZTP: –

ZTW: –

MRW: 8

Beherrschte Zauber: –

AGC: 16

PGC: 14

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 8

Waffe: 1) Kriegsklaue

Schaden: 1) 2W8

Zuschläge/Abzüge: –

Spezielle Waffen: das Gift auf den Dornen der Rüstung verursacht zusätzliche 1W8 Punkte an Schaden und lähmt den Gegner kurzfristig (AGC/PGC -3)

BE: 34

AS: 8

Besonderheiten: die Rüstung hat den von Eftelas Etkil einst ersonnenen Zauberspruch „Meister des Krieges“ gespeichert, der pro Tag einmal angewandt werden kann; der Träger kann nur von magischen Waffen getroffen werden und regeneriert pro KR 1W6 LP

Lebensraum: überall anzutreffen

Intelligenz: durchschnittlich bis hoch

Mut: sehr hoch

Sprachen: Gemeinsprache

DÄMONENLORDS

In der unstillen Dämonensphäre führen die Dämonenlords Ras Harlon, der Meister der Träume und Illusionen, Sylaree, die Herrin des Dunkels, Turmool, Herr des Hasses und Marnhall, der Dämonenprinz, eine ständige Fehde gegeneinander; doch dies hat sie leider nicht davon abgehalten, ihre unheilbringenden Kreaturen und niedere Dämonen nach Meryllia zu senden, um dort zu spionieren und Unheil zu stiften, wo immer sie können!

Zum Glück sind diese Lords untereinander zu sehr zerstritten, daß sie sich jemals verbünden würden, und ihr Anliegen ist es auch nicht, Krieg über Meryllia zu bringen denn ihnen genügt das üble Vergnügen mit der Bevölkerung schon voll und ganz; dennoch ist ihre Macht unbestritten, auch wenn Ras Harlon, der gemäßigtste aller Dämonen-

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

lords, erst vor kurzem in einem magischen Duell mit Monuht-khtam höchstpersönlich schmachlich verloren hat...

Dämonendrache

Um ihrem Willen zu dienen wurden mehrere Niedere und Höhere Dämonen erschaffen und der Dämonendrache ist eine der machtvollsten Kreaturen dieser finsternen Lords und wird von ihnen gerne als Reittier auf ihren Ausflügen ins Reich Meryllia benutzt.

Der Dämonendrache sieht ebenso aus wie ein gewöhnlicher Drache, ist jedoch von silberner oder goldener Farbe und hinterläßt einen Schweif von leuchtenden Lichtpartikeln hinter sich; wie alles Dämonenwerk ist auch diese Schönheit nur Täuschung, die den arglosen Betrachter einlullen soll, denn die gewaltigen Pranken und das klaffende Maul dieser Kreatur, von ihrer Zauberei einmal ganz abgesehen, haben schon für so manchen Leichtgläubigen ein bitteres Ende bedeutet...

LP: 150

AP: –

ZTP: 100

ZTW: 14

MRW: 14

Beherrschte Zauber: alle Zaubersprüche

AGC: 14

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 3 (2)

SW: 8

Waffe: 1) Klauen

2) Gebiß

3) Schwanz

Schaden: 1) 2W12

2) 3W12

3) 1W12

Zuschläge/Abzüge: –

Spezielle Waffen: jeder Dämonendrache kann aus einem Maul einen Lichtstrahl in seiner Schuppenfarbe ausstoßen, der seinen Gegner automatisch trifft (Ausweichversuch erlaubt) und ihm 2W12 Punkte an Schaden zufügt

BE: 46 (56)

AS: 14

Besonderheiten: alle Dämonendrachen sind gegen nichtmagische Waffen immun; sie regenerieren pro KR 1W10 LP

Lebensraum: überall anzutreffen

Intelligenz: sehr hoch

Mut: sehr hoch

Sprachen: Stimme der Finsternis, Gemeinsprache

Knöcherner Bote

Diese Kreaturen sind die dienstbaren Niederen Dämonen des Ras Harlon, dem Dämonenlord der Träume und Illusionen; sie stellen seine Boten und Kämpfer dar und das Rückgrat seiner unheimlichen Heerschar.

Das Aussehen zeigt auch schon auf, daß Ras Harlon diese Geschöpfe den düstersten Alpträumen der Wesen Meryllias entnommen hat: ein riesiges, nachtschwarzes Skelett

mit wirbelnden, regenbogenfarbenen schillernden Schmetterlingsflügeln!

LP: 15

AP: 30

ZTP: –

ZTW: –

MRW: 8

Beherrschte Zauber: –

AGC: 10

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (1)

SW: 4

Waffe: 1) Berührung

2) beliebige Waffe

Schaden: 1) 1W12

2) variabel

Zuschläge/Abzüge: die Knöchernen Boten erhalten auf alle Nahkampfwaffen einen Zuschlag von +1W4 Punkten

Spezielle Waffen: alle Knöchernen Boten können ihre Gegner mit dem Wirbel der Schmetterlingsschwinge und deren dämonischen Farben blenden, so daß diese bei mißlungener Reaktionsprobe -5 mit einem Abzug von -4 auf AGC/PGC/ZTW gegen sie vorgehen; zudem können sie bei schnellem Schlagen der Schwinge einen regenbogenfarbenen Lichtwirbel entsenden, der jedem Opfer in seinem Radius 1W6 LP entzieht

BE: 36 (42)

AS: 6

Besonderheiten: die Knöchernen Boten können nur mit magischen Waffen getroffen werden und regenerieren pro KR 1W6 LP

RW: feindselig bis neutral

Lebensraum: überall anzutreffen

Intelligenz: niedrig

Mut: hoch

Sprachen: Stimme der Finsternis

Nachtschatten

Ein weiterer wichtiger Niederer Dämon ist der sogenannte Nachtschatten, ein vierarmiges, tiefschwarzes und mit ledernen Schwingen fliegendes Geschöpf, das als Wächter und Beschützer anderer Dämonen dient.

Der Nachtschatten ist im Dunkel fast unsichtbar und somit ein gefährlicher Gegner, zudem er auch noch bis zu vier Waffen mit tödlichem Geschick handzuhaben versteht; diese spitzohrigen Kreaturen sind eigentlich meist zusammen mit den Sukkubi anzutreffen, deren Leibwächter sie sind.

LP: 40

AP: 80

ZTP: –

ZTW: –

MRW: 10

Beherrschte Zauber: –

AGC: 10

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 4 (4)

SW: 4

Waffe: 1) Krummsäbel

2) Dreizack

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

- 3) Dornenaxt
- 4) Krummdolch

Schaden: 1) 1W6+1
2) 1W8+1
3) 1W8
4) 1W4+1

Zuschläge/Abzüge: alle Nachtschatten erhalten auf Nahkampfaffen einen Zuschlag von 1W6 Punkten

Spezielle Waffen: –

BE: 44 (50)

AS: 10

Besonderheiten: bei Nacht muß jeder Angreifer -3 Punkte auf seine AGC/PGC anrechnen, da der Nachtschatten so schwer zu erkennen ist, lediglich magische Lichtquellen brechen diesen Effekt; der Dämon kann nur von magischen Waffen getroffen werden

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig

Intelligenz: hoch

Mut: hoch

Sprachen: Alte Sprache, Stimme der Finsternis

Sukkubus

Diese dämonische Kreatur fällt als erstes durch außerordentliche Schönheit auf, denn die weiblichen Höheren Dämonen nehmen gerne diese Gestalt an, um Sterbliche zu umgarnen und ihr verderbtes Spiel mit ihnen zu treiben; Sukkubi treten verstärkt in den Diensten des Dämonenlords Ras Harlon auf.

Die Haare dieser anmutigen Wesen wallen bis zum Boden herab und sie tragen meist weite Umhänge, um die Fledermausschwinge, die aus ihrem Rücken wachsen und die sie kunstvoll zusammenfalten können, zu verbergen; man sagt, daß jeder Sukkubus die Liebeskünste bis zur absoluten Perfektion beherrscht und viele Abenteurer mußten ihre Neugier mit dem Leben bezahlen!

LP: 80

AP: 160

ZTP: 80

ZTW: 13

MRW: 16

Beherrschte Zauber: alle Barden-, Illusionisten- und Lustknabensprüche

AGC: 14

PGC: 14

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 6

Waffe: 1) Biß

Schaden: 1) 1W12

Zuschläge/Abzüge: der Sukkubus erhält auf alle Nahkampfaffen einen Zuschlag von +1W10 Punkten

Spezielle Waffen: –

BE: 60

AS: 14

Besonderheiten: ein Sukkubus ist von so atemberaubender Schönheit, daß jedem Betrachter ein Weisheitwurf mit einem Abzug von -5 Punkten gelingen muß, oder aber er wird keinesfalls etwas gegen sie unternehmen und sie beschützen; ein Sukkubus regeneriert pro KR 1W12 LP und 1W10 ZTP und ist gegen Angriffe mit nichtmagischen Waffen gefeit. Wer nahe an den Sukkubus herankommt und dessen betörenden Duft wahrnimmt, muß eine Konstitutionsprobe mit einem Abzug von -3 Punkten bestehen oder er schläft sofort ein

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: freundlich bis feindselig

Intelligenz: sehr hoch

Mut: hoch

Sprachen: Alte Sprache, Stimme der Finsternis, Gemeinsprache

So weit also die Berichte unserer Kundschafter, die diese Neuigkeiten über die Kreaturen der finsternen Herrscher unter großen Opfern sammeln konnten; mögen sie dem kundigen Leser von Nutzen sein...

ARTIFAKTE MERYLLIAS

Auf dieser Welt so voller Magie und zahlloser Wunder beginnen die magischen Artefakte immer größere Bedeutung anzunehmen; wie so oft können diese Relikte der Vergangenheit, in denen der Zauber eines längst vergessenen Zeitalters eingeschlossen ist, in den richtigen Händen große Wohltaten vollbringen, doch wenn sie einmal im Laufe ihrer ewig währenden Existenz in die falschen Hände geraten, wehe, wehe...

Schlangenkrone

Dieses machtvolle Artefakt ist das verehrte Relikt der vererbten Schlangenkrieger, gefürchteten Kreaturen, denen aber der Zusammenhalt fehlt, um den übrigen Völkern wirklich gefährlich werden zu können.

Doch dies war nicht immer so: vor vielen Sonnen nämlich versammelten sich alle Schlangenkrieger unter ihrem Herrscher Ssat Esslyrress, den die Schlangenkrone zum anerkannten und unbestrittenen Regenten bestimmte; ein gewaltiger Feldzug wurde geplant, der sicherlich vielen Völkern Leid und Not gebracht hätte, doch so weit sollte es nicht kommen!

Denn Marnglast, der unsterbliche Ritter, wurde von den Göttern beauftragt, die Krone, das Zepter und den Ring des Schlangenherrschers zu rauben; dies gelang ihm auch tatsächlich, doch verlor er die drei Artefakte bei seiner Flucht über die Ehemer Zinnen!

Zum Glück jedoch wurden sie von den Schlangenkriegern nicht gefunden, die sie immer noch bei ihm vermuteten, und ein Aufstand brach aus, in dessen Verlauf der Herrscher Ssat Esslyrress erschlagen wurde – die Schlangen waren wieder uneins und viele von ihnen schlossen sich daraufhin der Dunklen Bruderschaft an, immer noch auf die Zeit wartend, in der die Schlangenkrone wieder erscheinen würde...

Nun ist diese Zeit gekommen; erst vor kurzem fand eine Gruppe Abenteurer dieses Artefakt im Grabgewölbe des Nekromanten Carunloth und konnte es nach einem erbitterten Kampf an die Oberfläche bringen – wohin die Krone

dann wanderte, liegt allerdings im Dunkel...

Die Schlangenkrone besteht, ebenso wie das Zepter und der Ring, aus dunkelgrüner Jade, die hauchdünne Schuppen aufweist und stellt drei kreisförmig ineinander verschlungene Schlangen dar; diese drei Schlangen können durch einen kurzen gedanklichen Befehl des Trägers aus ihrem Zauberschlummer erweckt werden und richten sich zischend auf – sie besitzen folgende Fähigkeiten:

a) Gift spucken; die erste Schlange kann in jeder KR Gift aus ihrem Maul verspritzen, das bei einem Treffer (AGC 12) und in offenen Wunden des Gegners 1W10 SP verursacht.

b) Säure spielen; die zweite Schlange kann in jeder KR Säure aus ihrem Maul verspritzen, die bei einem Treffer (AGC 10) 1W12 SP verursacht und zudem den Schutzwert des Opfers um einen Punkt senkt.

c) Odem hauchen; die dritte Schlange kann in jeder KR einen giftigen Odem verströmen lassen, welcher jeder anwesenden Person (außer dem Träger der Krone) automatisch 1W8 SP (ohne Schutzwert) und Personen im Nahkampf 2W8 SP zufügt.

d) Biß; alle drei Schlangen können blitzschnell vorschneilen und zubeißen (AGC 14), wobei sie durch den Biß 1W10 und zusätzlich durch Gift je 1W6 SP verursachen.

Die Krone kann nur durch machtvollste Zauberei zerstört werden; ihr Träger verändert sich zudem nach der ersten Benutzung der Krone folgendermaßen: Haarausfall am ganzen Körper, eine grüne, ledrige Schuppenhaut überzieht seine Haut (SW 5) wegen der er keinerlei Rüstung mehr tragen kann, und seine Zunge spaltet sich unter extremen Schmerzen!

Jedesmal, wenn die Macht des Artefakts angerufen wird, erscheinen bei ihrem Träger die drei Diener der Schlangenkrone; dies sind riesige Geschöpfe mit massigen Beinen, schuppigem Körper und teilweise von grünlichem Fell bedeckten Armen, die in gefährlichen Scheren enden! Aus ihren schlangenartigen Schädeln ragen lange Hauer und sie haben den Auftrag, die Krone und auch ihren Träger zu beschützen (und zwar in dieser Reihenfolge).

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

Diener der Krone: LP 45 AP 0 SW 3 MRW 4 BE 38
AGC 12 PGC 12 Waffe: Scheren 2W8 SP,
Hauer 3W8 SP

Diese Diener der Schlangenkronen können nie völlig besiegt werden, solange die Krone selbst existiert; werden sie getötet, so verschwinden ihre Körper und erscheinen völlig regeneriert bei der nächsten Benutzung des Artefakts. Sie besitzen pro KR zwei Angriffe und zwei Paraden.

Schlangenzepter

Auch dieses Artefakt besteht aus dunkelgrüner Jade mit einer seltsam geschuppten Oberfläche; es stellt eine lang ausgestreckte, kleine Schlange mit aufgeblähtem Rückenschild dar.

Mit diesem Artefakt erhält der Träger die Macht über alle Reptilien Meryllias, außerdem kann er mit dem Zepter 2W10 Schlangen herbeirufen, die ihm blindlings gehorchen!

Schlangen: LP 5 AP 10 SW 2 MRW 2 BE 34
AGC 8 AS 8 Waffe: Biß 1W6+1

Wenn der Biß einer Schlange die Rüstung durchdringt, so kommt zusätzlich ihr starkes Gift ins Spiel, welches 1W10 Punkte an Schaden verursacht!

Der machtvollste Zauber des Zepters liegt aber darin verborgen, daß der Träger es in eine schwebende Schlange aus grün leuchtendem Licht verwandeln kann; diese Kreatur kommt durch jede Spalte, fliegt extrem schnell und ihr Biß ist so gut wie tödlich!

Auf Befehl des Besitzers des Zepters verwandelt sich die magisch animierte Schlange in ihre Ursprungsform zurück.

Zepterschlange: LP 20 AP 0 SW 5 MRW 10 BE 48
AGC 15 AS 12 Waffe: Biß

Beißt die Schlange eine Kreatur, so muß dieser eine Konstitutionsprobe gelingen oder sie stirbt auf der Stelle; beim nächsten Biß wird dies zu einer Konstitutionsprobe -1, dann -2 und so fort. Die Schlange kann nur mit Zaubersprüchen vernichtet werden, denn Waffen durchschneiden zwar ihren Körper, sie setzt diesen jedoch innerhalb eines Augenblicks wieder zusammen; bei ihrem Tod verwandelt sie sich automatisch zurück in das Zepter und ist nach einem Mond wieder völlig regeneriert!

Schlangenring

Aus dem selben Material und von der gleichen Gestaltung wie die beiden übrigen Artefakte, stellt der Ring zwei Schlangen dar, die sich gegenseitig in den Schwanz beißen und somit einen Kreis bilden; dieses magische Artefakt verleiht dem Träger die Gabe, sich selbst in einen gewaltigen Schlangemenschen zu verwandeln.

Dieser sieht aus wie eine riesige Schlange auf der der stark veränderte Körper des Trägers ruht; die Werte des Besitzers des Ringes bleiben unverändert, doch bewegt er sich nun mit 44 BE, sein Biß verursacht 1W12 SP (+ Gift 1W10), ein Schwanzhieb 1W10 SP. Er besitzt drei Attacken und zwei Paraden pro KR und kann weiterhin normale Waffen führen; sein Körper ist mit absolut stahlharten Schuppen überzogen, die einen Schutzwert von 7 Punkten gewährleisten.

Außerdem kann der Träger des Rings pro Tag 1W10 LP und 1W8 ZTP regenerieren, sein ZTW und MRW erhöht sich um zwei Punkte.

Mit Hilfe dieses Artefakts wird ein Gegner in Sichtweite, der ihm in die Augen sieht, mit einer 75%-Chance minus der Weisheit des Opfers hypnotisiert und ist dem Träger dann absolut hörig, solange, bis er ihn aus der Hypnose entläßt.

Die Fähigkeiten der Artefakte wirken stets nur im Zusammenhang mit der Schlangenkronen, ohne sie besitzen sie keinerlei Zauber; die Magie dieser Gegenstände wird sich niemals gegen die verruchten Schlangenkrieger richten!

Drei wahrlich machtvolle Artefakte und es ist verständlich, daß die Schlangenkrieger die ganze Welt nach ihnen absuchen...

Sonnen- und Mondsteine

Das Alte Gebirge, dort, wo noch viel der Zauberei von der gewaltigen Schlacht der Götter ruht, trägt manch seltsamen Zauber in sich; es gibt in diesen Bergen, die von den dort lebenden Zwergen geschäftig bearbeitet werden, merkwürdige Kristalle, welche die Gabe besitzen, magische Energien zu speichern.

Gerade in letzter Zeit werden diese Steine verstärkt von den Zwergen geschürft und ihr Wert steigt von Sonnenauf- zu Sonnenuntergang, denn jeder Zauberkundige kann sich ihre Macht zunutze machen; zum ersten Male entdeckt wurden diese magischen Steine von Kollar Brak, einem alten Zwerg, der ihnen wegen ihrer wundersamen Eigenschaften den Namen Sonnen- und Mondsteine gegeben hat..

Die Sonnensteine sehen aus wie nahezu völlig kreisrunde und flache Edelsteine, die durchsichtig sind und in ihrem Innern einen wirbelnden goldenen Glanz beherbergen – dies ist die sichtbare mystische Energie, welche noch vom Kampfe Erdelens gegen den Dunklen herrührt; Mondsteine hingegen beinhalten einen silbernen Glanz.

Die Fähigkeiten dieser Edelsteine ist nun folgende: sie enthalten gespeicherte Zaubertalentpunkte (ZTP), wobei diese Punkte in den Sonnensteinen bei Tag für die Magie des Besitzers abgerufen werden können, in den Mondsteinen jedoch nur bei Nacht; dies ist eine Möglichkeit für Zauberkundige, sich gegen unliebsame Überraschungen zu wappnen, sollten wirklich einmal ihre eigenen magischen Kräfte versiegen.

Normalerweise sind in einem gewöhnlichen Stein zwischen 10 und 50 Zaubertalentpunkte gespeichert, es soll allerdings am Hofe des Zwergenherrschers auch übergroße Steine geben, deren Macht unvorstellbar ist; der Benutzer kann diese Artefakte so oft anwenden, wie er will, doch ein ausgebrannter Stein kann nie mehr aufgeladen werden – außerdem besteht bei jeder Benutzung eine Prozentchance in Höhe der abgerufenen ZTPx2, daß der Stein vorzeitig seine Magie verliert.

Dies ist daran zu sehen, daß der wirbelnde Glanz im Innern des Gesteins spurlos verschwunden ist...

Der Preis auf einem magischen Markt beträgt für die Sonnensteine pro gespeichertem ZTP 100 Goldmünzen, für einen Mondstein pro gespeichertem ZTP 50 Goldmünzen, falls diese seltenen Edelsteine wirklich aufzutreiben sind.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

Mystische Gemmen

Diese Edelsteine stammen ebenfalls aus dem Alten Gebirge und ebenso wie die Sonnen- und Mondsteine haben sie die unnatürliche Eigenschaft, magische Energie in sich aufnehmen zu können, allerdings in völlig anderer Weise; denn die Gemmen speichern Zaubersprüche, welche vor vielen Sonnen von ihnen förmlich in sich aufgesaugt wurden.

Jede Gemme sieht aus wie ein strahlender, eigroßer Edelstein, die allerdings von den kunstfertigen Zwergen zumeist noch geschliffen wird, ehe sie aus ihren Bergwerken hinaus gelangt; die Zahl der Mystischen Gemmen ist gering, tief muß gegraben werden in den Bergen und zumeist zieht die magische Ausstrahlung dieser Steine unselige Kreaturen an, die diese dann noch verteidigen und oft großes Leid über die emsigen Zwerge bringen!

Der Preis für eine solche Gemme, falls ihr Besitzer sie wirklich verkaufen will, ist nicht genau festzulegen und schwankt je nach Art des in ihr gespeicherten Zaubers sehr stark; dieser Zauber ist auch nur in einer bestimmten Anzahl im Stein vorhanden, wird diese Zahl bei der Anwendung überschritten, so wird die Gemme schwarz wie Kohle und verliert jegliche Macht...

Einhornperle

Dieses sehr seltene Artefakt soll der Legende nach die versteinerte Träne eines Einhorns sein, das seinen Gefährten verloren hat; so groß war seine Trauer und sein Schmerz, daß die Tränen noch während des Sturzes zu einem wunderschönen, perlenähnlichen Edelstein wurden und somit versteinert für immer den Gram dieses unsterblichen Wesens verkünden sollte.

Doch da die edle Einhörner wahrlich mystische Kreaturen sind, besitzen auch die sogenannten Einhornperlen, ob die Legende nun wahr ist oder nicht, starke weißmagische Eigenschaften; so ist der Besitzer resistent gegen jedwede Krankheit auf Meryllia, auch Gift kann seinem Körper nichts anhaben.

Flüche und Bannsprüche werden stark abgeschwächt und verursachen somit keinen wirklichen Schaden.

Pro Tag regeneriert der Träger außerdem 1W10 LP durch die heilsame Wirkung dieser Perle; die größte Macht des Artefakts liegt jedoch darin, daß es den Alterungsprozeß des Besitzers um die Hälfte verlangsamt!

Zuletzt sind in der Perle alle Heilerzauber magisch gespeichert, die alle einmal pro Mond abgerufen werden können...

Einhornpulver

Ebenso wie die sagenumwobene Einhornperle ist das sogenannte Einhornpulver nur sehr selten anzutreffen und Zauberkundige fürchten dieses Pulver fast noch mehr als den Tod; kein Wunder, wurde die feinkörnige Substanz doch aus dem Horn eines Einhorns hergestellt, das unter unzähligen Ritualen zermahlen und schließlich feinstampft wurde.

Dieses Pulver ist von grau-blauer Färbung und absolut ge-

schmacks- und geruchslos; wird eine kleine Menge einem Zauberkundigen ins Essen oder ein Getränk gemischt, so verhindert es, daß dieser seine Magie anwenden kann, je nach der Menge für einen ziemlich langen Zeitraum (ohnehin viel zu lange für den Zauberkundigen)!

Sollte ein Beherrscher der arkanen Künste gar eine volle Portion Einhornpulver einnehmen, so verläßt ihn seine Zauberkraft für immer..!

Mantel des Lichtpferdes

Dieser weiße, mit Silberfäden durchwirkte Mantel wurde angeblich von Agravon, dem berühmten Fhoochszauberer, hergestellt, der es müde geworden war, sich zu Fuß oder auf einem rauhen Pferderücken fortzubewegen; allerdings konnte er nicht sehr viele dieser Artefakte herstellen, da ihm der Kampf mit dem Erzzauberer Eftelas Etkil ein frühzeitiges Ende setzte.

Dennoch, oder gerade deshalb, sind diese weiten und leichten Mäntel geschätzt und begehrt und werden vor allem im Fhoochsreich Feheer verwendet.

Eine Schließe aus Silber mit einem einzigen, kristallklaren Edelstein ist am Kragen des Mantels angebracht, wird dieser Edelstein mit der Hand berührt, so entfaltet die Magie des Artefakts seine Wirkung: beim Träger des Mantels beginnt sich Licht zu bündeln, zu festigen und formt schließlich den festen Körper eines edlen Pferdes aus reinem Sonnenlicht.

Diese Kreatur reitet auf Luft ebenso sicher wie auf der Erde und bewegt sich mit atemberaubender Geschwindigkeit vorwärts (BE 50); jegliche Anwendung von Gewalt gegen das Lichtpferd ist von vornherein zum Scheitern verurteilt, dieses Wesen ist nicht zu verletzen oder gar zu zerstören, zumindest solange der Mantel selbst heil bleibt.

Der Träger des Mantels kann die Dienste des Pferdes jeden Tag einmal in Anspruch nehmen, das magisch animierte Tier wird ihm dann für eine unbestimmte, aber doch lange Zeit dienen, ehe sich sein Scheiden durch ein unruhiges Flackern ankündigt...

Kriegsklaue

Diese dornenbewehrte, mit zahlreichen Nietten und Stacheln versehene eiserne Kampfkralle wurde von der Herrin des Dunkels, Sylaree, dem Dämonenlord, erschaffen um Chaos und Verwirrung auf der Welt zu stiften, aber auch, um ihre loyalen Diener hier zu belohnen.

Dieses dämonische Artefakt beginnt summend zu vibrieren, wenn eine starke weißmagische Quelle in der Nähe ist und versucht mit oder ohne den Körper des Trägers, diese Quelle zu vernichten; hierfür stehen ihm folgende Eigenschaften zur Verfügung:

a) Schlag; ein Hieb mit dieser Klaue verursacht 1W8 SP und durchdringt magische und nichtmagische Rüstungen mit spielerischer Leichtigkeit.

b) Unlicht; der Träger kann dreimal pro Tag einen Strahl des Unlichts, einen schwarzen Blitzstrahl, entsenden, der seinem Gegner 3W8 Punkte an Schaden zufügt.

c) Hordlinge; auf Wunsch des Trägers materialisieren sich bei ihm eine Horde Niederer Dämonen, den geringsten

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

Dienern der Sylaree – diese wirken jedoch durch ihre große Zahl erdrückend, dienen dem Besitzer der Klaue für 3W12 SR und verschwinden dann wieder (dreimal am Tag möglich, es erscheinen stets 3W12 Hordlinge)!

Hordling: LP 6 AP 12 SW 1 MRW 2 BE 34

AGC 6 PGC 6 Waffe: Gebiß 1W8+1

Klauen 1W6+1

Hordlinge können nur von magischen Waffen getroffen werden.

d) Schutz; der Träger der Klaue erhält einen magischen Schutzwert von 5 Punkten, unabhängig von einer getragenen Rüstung, seine Kampfwerte steigen um jeweils zwei Punkte an.

Außerdem wird gemunkelt, der Besitzer der Kriegsklaue könne in Zeiten höchster Not seine Herrin, den Dämonenlord Sylaree anrufen und diese würde ihm dann vielleicht helfen – bisher ist dieser Fall jedoch noch nie eingetreten...

Knochenrüstung

Dieses düster aussehende Artefakt kommt aus dem Dunkel der Zeit und seine Herkunft, sein Zweck und sein Erschaffer sind unbekannt; es bietet einen unheimlichen und ganz und gar beunruhigenden Eindruck, aber der Knochenrüstung wird Unrecht getan, denn ihr Zweck besteht darin, untote Kreaturen zu bekämpfen.

Die Rüstung besteht aus einem Helm, der die Form eines bizarren Tierschädels besitzt und aus einem großen Knochen gefertigt wurde, aus einem Brustharnisch, ebenfalls aus Knochen, der ein verwirrendes Muster kleiner Knöchelchen zeigt, das bei genauer Betrachtung einen Totenschädel darstellt; außerdem gehört zur kompletten Knochenrüstung ein mächtiger Schild, ebenfalls mit Totenschädel, und Arm- und Beinschienen, alles aus Gebein von unbekanntem Wesen.

Diese Rüstung wurde dann von einem heutzutage vergessenen Zauberkundigen gehärtet und mit allerlei Schutzvorrichtungen gegen die verruchte Horde der Untoten versehen.

Dazu gehört unter anderem:

a) Helm; dieser Helm ermöglicht es, alle Unsichtbaren, Außerdimensionalen oder sonstwie auf magische Weise versteckten Untoten zu entdecken. Außerdem wirkt der Schädel als Abwehrmaßnahme gegen alle von Untoten gewebten Zaubersprüchen, die den Geist des Trägers angreifen.

b) Arm- und Beinschienen; hierin ist ein „Untotenhammer“ gespeichert, dieser Zauber kann zweimal pro Tag abgerufen werden.

c) Schild; der Schild wehrt alle direkten Kampfzauber, die von Untoten auf den Träger abgegeben werden, wirkungslos ab.

d) Brustharnisch; der Brustharnisch birgt die größte Gefahr für untote Kreaturen, denn auf Wunsch des Trägers beginnen die Augen des dort abgebildeten Schädels zu leuchten und eine mächtige Stimme ertönt mit den Worten „So sei dies euer endgültiger Tod, unwertes Gewürm!“. Dann wird der Zauber „Totenlicht“ aktiviert!

Der Schutzwert der Rüstung beträgt normal 3 Punkte, gegen Untote jedoch sechs Punkte; zudem müssen diese mit einem Abzug von -4 auf ihre AGC/PGC/ZTW kämpfen...

Dämonenhorn

Dieses geschwungene Horn aus einem unbekanntem Material ist von nachtschwarzer Färbung und wird von blutroten Adern durchzogen; es hat die machtvolle Gabe, dämonische Wesen zu verbannen!

Vor vielen Sonnen wurde es angeblich von Agravon dem Fhoochszauberer hergestellt, doch dies ist ein bitterer Trugschluß: zwar verursacht dieses Artefakt beim Blasen einen gellenden und doch unheimlich tiefen Ton, der Dämonen aller Art zurück auf ihre Sphäre verbannt, aber bei jeder Anwendung vergrößert sich die Chance (Anfangswert 1 auf W20, plus jeweils 1 Punkt), daß alle solcherart vertriebenen Dämonen auf einen Schlag beim Anwender erscheinen und diesen für seine Anmaßung blutig zur Rechenschaft fordern..!

Blitz und Donner

Dieser reichverzierte Kriegshammer stammt aus einer Zwergenschmiede und wurde in einem langen Ritual vor vielen Sonnen vom Gott des Krieges und Kampfes, Tona-rol, geweiht; die Waffe erhielt während diesem Ritual Zwergengerunen eingebrannt, die soviel wie „Blitz und Donner“ bedeuten.

Die Zwerge reichten diesen magischen Kriegshammer als Amtsinsignium jeweils ihrem herrschenden Regenten weiter, aber bei einem Überfall von umherziehenden Orks ging dieser verloren – seither ziehen stets einige mutige Zwergenkrieger aus, um dieses immens wichtige Artefakt zurückzugewinnen oder bei dem Versuch zu sterben! Dafür kennen sie auch keinerlei Skrupel und räumen jeden aus dem Weg, der ihnen bei ihrer geheiligten Queste im Wege stehen mag...

Die Waffe erhielt mittels der eingebrannten Runen und der darin gebannten Magie des Kriegsgottes einige außergewöhnliche Eigenschaften, die sie sofort von anderen Artefakten hervorhebt:

a) Immunität vor Schußwaffen; der Träger des Kriegshammers ist durch die Zauberei desselben vor jeglichen Schußwaffen geschützt, deren Geschosse ihn immer verfehlen, so daß nur ein ehrlicher Kampf von Mann zu Mann in Frage kommt.

b) Blitz; einmal pro Tag kann ein bläulicher, vielfach verästelter Blitz auf den Hammerkopf befohlen werden, der doppelten Schaden der Waffe verursacht (Dauer 1W10 SR).

c) Donner; einmal pro Tag kann ein tiefer, donnernder Ton erzeugt werden, und trifft der Hammerkopf nun auf solides Material (Tür, Truhe o.ä.), so wird dieses aufgesprengt, egal, welche Schutzzauber darauf auch liegen mögen – im normalen Kampfgeschehen bringt diese Gabe zusätzlichen Schaden (+1W10 SP) und wirkt gegen Skelette u.ä. sogar absolut tödlich (Dauer 1W10 SR).

d) Blitz und Donner; hiermit fährt einmal pro Tag ein Blitz auf bis zu drei Opfer zu, die 2W10 Punkte an Schaden hinnehmen müssen. Gefolgt wird dieser Blitz von einem ohrenbetäubenden Krachen, dessen Schallwelle die betroffenen Kreaturen (sofern diese nicht größer sind als ein Mensch) davonschleudert und ihnen nochmals 1W10

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

Punkte an Schaden zufügt.

Der normale Schaden des Kriegshammers beträgt immerhin 2W8 SP, außerdem hebt er die AGC/PGC des Trägers um 2 Punkte und seinen SW um einen Punkt.

Allerdings sind da immer diese umherziehenden Zwerge, die den Frevler mit ihrer Waffe nur zu gem bezahlen lassen würden – und der Kriegsgott ist auf ihrer Seite...

Elixer der Wiederbelebung

Dieses wundersame Mittel, das einer goldgelben Flüssigkeit gleicht und meist in Kristallkaraffen aufbewahrt wird, ist äußerst selten anzutreffen und nur hochrangige Zauberkundige sind in der Lage, es herzustellen.

Wird dieses dickflüssige Mittel auf dem Körper eines erst kürzlich Verstorbenen verteilt und eingerieben, so wird er bei einer gelungenen Konstitutionsprobe wieder zu leben beginnen; allerdings hat er seine Erinnerung völlig verloren und muß sich wieder Schritt für Schritt in einer Welt zu rechtfinden, die ihm fremd geworden ist.

Sand des Schlummers

Ein silbrig glänzender, feiner und doch recht schwerer Staub, der in grauen Beuteln zu finden ist und heutzutage kaum noch gefertigt wird, da das Rezept zu seiner Herstellung langsam aus dem Gedächtnis der Völker schwindet.

Wird dieser Staub über eine Kreatur geworfen, so fällt diese sofort in tiefen Schlummer; allerdings bestimmt die Grö-

ße der Kreatur die Menge des Sands des Schlummers, die aufgewendet werden muß.

Für einen Oger oder Troll würde so zum Beispiel ein Beutel voll ausreichen, während für einen Drachen ungefähr zehn Beutel verwendet werden müßten; der Staub wirkt natürlich nicht im geringsten bei körperlosen, dämonischen und un-
toten Wesen...

Zauberkraut

Ein seltenes und bei Zauberkundigen hoch angesehenes Kraut, das nicht in freier Natur wächst sondern magisch gezüchtet und aufgezogen werden muß; es finden sich aber ganze Büschel dieser Pflanze an jenen Stellen, wo einst große Magie zugange war, denn dies ist die Essenz, die dieses Kraut zum wachsen braucht.

So sind in Kelebdin und im Dhar-golar Vorkommen berichtet worden, die jedoch auch meist eifersüchtig von schrecklichen Kreaturen beschützt werden; ein Büschel dieser Pflanze gibt dem Zauberkundigen 1W10 ZTP zurück und erhöht zudem seine permanenten Zaubertalentpunkte um stolze 1W4 Einheiten!

Welch Glück für jenen Abenteurer, der ein solches Artefakt sein eigen nennen kann, denn von vielen dieser magischen Wunder rühmen in diesen grausamen Zeiten nur noch Lieder und Legenden...

ZAUBER MERYLLIAS

Immer wieder gibt es Versuche einiger Zauberkundiger, die alten Folianten und Schriftrollen auf der Suche nach neuem Wissen und Erkenntnis zu durchforsten; ab und zu sind solche mühsamen und extrem zeitaufwendigen Studien sogar von Erfolg gekrönt und diese weisen Männer finden einen in Vergessenheit geratenen Zauberspruch, der ihren Ruhm auf dem Gebiet der Magie zu mehren vermag.

Denn viele der arkanen Wissensschätze gingen im Laufe der Sonnen, in denen Meryllia so vielen Veränderungen und Umwälzungen ausgesetzt war, verloren und nur einige wenige wissen noch um die wahre Macht, die früher einmal den Kundigen zu eigen war.

Doch wehe, denn auch viele Zauber der finsternen Magie werden wiederentdeckt, die damals vom üblen Gott Der Dunkle auf diese Welt gebracht wurden und die seine Diener zu ihrem Gewinn und dem Verderben der übrigen Wesen anwendeten – manch ein Zauberer kann der ewigen Versuchung dieser dunklen Macht nicht widerstehen und wendet sich ab vom Pfad des Lichts...

Beschwörung der Elementgeister

Art: verbal/Gestik **Radius:** variabel
Ausübungszelt: 1 SR **Benötigte Utensillen:** keine
Wirkungsdauer: 2W10 SR **Zuordnung:** neutrale Magie
Schaden: siehe unten **Einordnung:** dritter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2 **Magieresistenzwurf:** nein
Benötigte ZTP: 04 **Sonstiges:** –

Geschehen: Der Zauberkundige vollführt die mystischen Gesten und spricht die rituelle und lange Zauberformel aus; wenig später wird sich bei ihm ein Elementgeist materialisieren, allerdings ist diesem Geist dies nur dann möglich, wenn die Umgebung seiner Elementart nicht feindlich gesonnen ist (es wäre z. B. unmöglich, einen Salamander unter Wasser zu beschwören). Dieses Wesen ist ein schwächeres Elementar und es wird zufällig ermittelt, welches erscheint (mit 1W4):

- 1) Sylphe (Luft)
- 2) Undine (Wasser)
- 3) Salamander (Feuer)
- 4) Kolossus (Erde).

Alle diese Geister stehen unter der Kontrolle des Zauberkundigen, sind aber extrem flatterhaft und unaufmerksam, so daß eventuelle Befehle an sie ganz genau formuliert werden müssen; ihre Fähigkeiten basieren auf dem jeweiligen Element. Sie führen zwar alle Befehle des Beschwörers aus, kämpfen aber nur im äußersten Notfall und wenn sie selbst bedroht werden (mit den leicht abgeschwächten Werten eines normalen Elements).

Beinerne Bestie

Art: verbal **Radius:** 300 Fuß
Ausübungszelt: 1 KR **Benötigte Utensillen:** Knochenstaub
Wirkungsdauer: 3W12 SR **Zuordnung:** negative Magie
Schaden: 2W10 **Einordnung:** vierter Grad der Mystik
Attributsprobe: -3 **Magieresistenzwurf:** nein
Benötigte ZTP: 03 **Sonstiges:** –

Geschehen: Der Zauberkundige brüllt einen kurzen Befehl und streut einen Beutel Knochenstaub auf den Boden, aus dem sich unter Knacken und Knirschen ein bizarres Monster aus Gebein formt; es ist annähernd humanoid, jedoch mit vier Armen, die wiederum mit Scheren, Zangen und Klauen versehen sind. Dieses Geschöpf bewegt sich auf drei Beinen fort und kann nur zu Kampfzwecken eingesetzt werden, da es nur einfachste Kommandos versteht. Es kämpft mit den Werten: AGC 14/PGC 14 (mit vier Angriffen und Paraden pro KR), SW 3, 30 LP, hat einen MRW von 4 Punkten und 34 BE. Nach der Wirkungsdauer zerfällt die Beinerne Bestie zu einem wirren Knochenhaufen.

Drachenatem

Art: verbal **Radius:** 30 Fuß
Ausübungszelt: 0,5 KR **Benötigte Utensillen:** keine
Wirkungsdauer: 0,5 KR **Zuordnung:** negative Magie
Schaden: 2W12 **Einordnung:** zweiter Grad der Mystik
Attributsprobe: -2 **Magieresistenzwurf:** ja
Benötigte ZTP: 03 **Sonstiges:** wenn dem Opfer der MRWurf gelingt, nur halber Schaden

Geschehen: Durch machtvolle Zauberei, aufgerufen mit einigen wenigen Worten, ist der Zauberkundige in der La-

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

ge, Drachenfeuer aus seinem Mund auszustoßen; er muß hierzu den Zauberspruch laut aufsagen und dann tief Luft holen – bei seinem Ausatmen wird eine Flammengarbe hervorlodern, die Tod und Verderben über seine Feinde bringt!

Griff des Grauens

Art: geistig
Ausübungszeit: 0,5 KR
Wirkungsdauer: 1W8 SR
Schaden: siehe unten
Attributsprobe: -1
Benötigte ZTP: 01

Radius: Berührung
Benötigte Utensilien: keine
Zuordnung: negative Magie
Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Magleresistenzwurf: ja
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt, nur halber Schaden

Geschehen: Der Zauberkundige rezitiert in Gedanken die Zauberformel, woraufhin eine seiner Hände eiskalt wird; berührt der Anwender des Spruchs nun eine andere Kreatur, die nicht durch Zauberei geschützt ist, mit dieser Hand so erhält diese Kreatur einen Kälteschlag und nimmt 1W10 Punkte an Schaden (ohne Rüstung) hin. Eine Nebenwirkung des Zaubers ist, daß der Anwender pro 1W10 Schadenspunkten beim Gegner auch 1 LP verliert; dafür kann er aber auch mehrere LP und ZTP einsetzen um somit einen größeren Schaden zu erzielen!

Macht des Phönix

Art: geistig
Ausübungszeit: 0,5 KR
Wirkungsdauer: permanent
Schaden: keiner
Attributsprobe: -5
Benötigte ZTP: 05

Radius: selbst
Benötigte Utensilien: Vogelfedern
Zuordnung: positive Magie
Einordnung: siebter Grad der Mystik
Magleresistenzwurf: nein
Sonstiges: –

Geschehen: Der Zauberkundige kann diesen Zauberspruch nur ein einziges Mal anwenden, dann wird er völlig aus seinem Gedächtnis gebannt sein, bedingt durch die Wiedergeburt, die er ermöglicht; im Augenblick seines Todes muß der Zauberer an den Zauber denken und sich fest darauf konzentrieren – gelingt er, so wird sein Körper bald darauf zu brennen anfangen und zu Asche zerfallen. Diese lodert noch einmal blendend hell auf und der unversehrte Körper des Zauberkundigen erscheint, lebendig wie zuvor! Er verliert jedoch einen Punkt bei allen seinen Attributen und ist für die erste Zeit nach der Anwendung dieser hochgradigen Zauberei ein wenig verwirrt und orientierungslos...

Meister des Krieges

Art: verbal
Ausübungszeit: 5 KR
Wirkungsdauer: 2W10 SR
Schaden: siehe unten
Attributsprobe: -3
Benötigte ZTP: 05

Radius: variabel
Benötigte Utensilien: keine
Zuordnung: neutrale Magie
Einordnung: dritter Grad der Mystik
Magleresistenzwurf: nein
Sonstiges: –

Geschehen: Der Zauberkundige spricht die Zauberformel, die angeblich vom Erzzauberer Eftelas Etkil ersonnen wurde, aus und kurz darauf materialisiert sich in einem bunten Schillern des Lichtes ein Ritter in magisch blitzender Rüstung und mit gewaltigem Kriesbeil bei ihm, der ihm eine gewisse Zeit lang treu dient. Der Meister des Krieges hat fol-

gende Werte: 50 LP, AGC 15, PGC 15, SW 8, 2 Angriffe und Paraden pro KR; er kann aufgrund seiner Rüstung nur von magischen Waffen getroffen werden, alle Zauber bis zum zweiten Grad der Mystik prallen wirkungslos von ihm ab. Dieser Kämpfer regeneriert pro KR 1W10 LP und seine magische Waffe verursacht bei jedem erfolgreichen Treffer mehr Schaden als zuvor; zunächst 1W10 SP, dann 1W10+1, 1W10+2 und immer so weiter, bis der Meister des Krieges wieder verschwindet.

Mondlicht

Art: geistig
Ausübungszeit: 1 KR
Wirkungsdauer: 3W10 SR
Schaden: keiner
Attributsprobe: 0
Benötigte ZTP: 01

Radius: 3 Fuß
Benötigte Utensilien: keine
Zuordnung: neutrale Magie
Einordnung: erster Grad der Mystik
Magleresistenzwurf: nein
Sonstiges: –

Geschehen: Mit diesem Zauber erschafft der Zauberkundige eine Aura aus schimmerndem, mild leuchtendem Mondlicht um sich herum, das in der Lage ist, nichtmagische Dunkelheit zu erhellern.

Mystische Weissagung

Art: geistig/Gestik
Ausübungszeit: 5 SR
Wirkungsdauer: 1 SR
Schaden: keiner
Attributsprobe: -2
Benötigte ZTP: 02

Radius: selbst
Benötigte Utensilien: siehe unten
Zuordnung: neutrale Magie
Einordnung: vierter Grad der Mystik
Magleresistenzwurf: ja
Sonstiges: siehe unten

Geschehen: Mittels dieses Zaubers ist der Zauberkundige in der Lage, Informationen durch die Geister anderer Ebenen über eine ganz gewisse Kreatur zu erhalten – er benötigt hierzu allerdings einen Gegenstand, der mit dem jeweiligen Weissagungsobjekt zu tun hat. Dann kann er den Zauber weben, gelingt dem Opfer allerdings der MR-Wurf, so erhält der Zauberkundige unbewußt völlig falsche Informationen übermittelt.

Phantomruf

Art: verbal/Gestik
Ausübungszeit: 5 KR
Wirkungsdauer: 2W8 SR
Schaden: siehe unten
Attributsprobe: -3
Benötigte ZTP: 05

Radius: variabel
Benötigte Utensilien: keine
Zuordnung: negative Magie
Einordnung: vierter Grad der Mystik
Magleresistenzwurf: nein
Sonstiges: –

Geschehen: Der Zauberkundige ruft mit einigen Gesten und beschwörenden Worten einen machtvollen Geist, ein sogenanntes Phantom, herbei, das ihm für die Wirkungs-dauer dienen muß; es kann geschehen, daß es ihn danach wutentbrannt attackiert. Das Phantom besitzt alle Fähigkeiten eines Geistes, allerdings 30 LP, 50 ZTP, einen ZTW von 12 und einen MRW von 14; zudem beherrscht es alle Illusionisten-, Diabolisten- und Nekromantensprüche, greift mit AGC 12/PGC 10 an und besitzt 2 Angriffe/Paraden pro KR. Es hat einen Schutzwert von 4 Punkten und kann nur von Zaubersprüchen verletzt werden; seine Berührung entzieht dem Opfer 1W8 LP und 1W4 LP permanent (ohne Schutzwert) und es bewegt sich mit 44 BE!

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

Geist der Furcht

Art: verbal
Ausübungszeit: 1 SR
Wirkungsdauer: 1W6 SR
Schaden: keiner
Attributsprobe: -1
Benötigte ZTP: 03

Radius: variabel
Benötigte Utensilien: keine
Zuordnung: negative Magie
Einordnung: zweiter Grad der Mystik
Magieresistenzwurf: ja
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt, keine Wirkung

Geschehen: Der Zauberkundige murmelt die Formel und fixiert sein Opfer mit den Augen; durch diesen Zauber wird diese menschliche/menschenähnliche Kreatur von seiner materialisierten, innersten Furcht gepackt und wird schlotternd und zu keiner normalen Handlung mehr fähig zusammenbrechen!

Stein und Bein

Art: geistig/Gestik
Ausübungszeit: 1 KR
Wirkungsdauer: 3W6 SR
Schaden: keiner
Attributsprobe: -3
Benötigte ZTP: 04

Radius: variabel
Benötigte Utensilien: Steinstaub
Zuordnung: neutrale Magie
Einordnung: vierter Grad der Mystik
Magieresistenzwurf: nein
Sonstiges: -

Geschehen: Der Zauberkundige konzentriert sich auf diesen Zauber und streut den Steinstaub über sich oder einer anderen Person aus; durch die Magie wird er in der Lage sein, sich durch soliden Stein zu bewegen, und dies mit 10 BE, da er wie durch eine extrem dichte Materie wadet. Allerdings muß er vor Betreten der Wand eine Mutprobe bestehen, ob er dieses Wagnis überhaupt eingeht; auch während er sich dann durch die klaustrophobische Enge bewegt, muß ihm eine weitere Mutprobe gelingen, ansonsten wird er von Furcht gepackt, seine Konzentration erlischt und er wird zerquetscht! Dieser Zauberspruch dient vor allem zur Flucht aus Gefängnissen oder als Versteckmöglichkeit und wird eigentlich außer von Narren nur in Notfällen angewendet.

Tiersicht

Art: verbal/Gestik
Ausübungszeit: 0,5 KR
Wirkungsdauer: 1W10 SR
Schaden: keiner
Attributsprobe: 0
Benötigte ZTP: 02

Radius: variabel
Benötigte Utensilien: Tier
Zuordnung: neutrale Magie
Einordnung: erster Grad der Mystik
Magieresistenzwurf: nein
Sonstiges: -

Geschehen: Der Zauberkundige spricht einige kurze Worte und deutet auf das Tier seiner Wahl; er wird daraufhin in der Lage sein, durch die Augen dieser Kreatur blicken zu können. Dazu muß er allerdings seine eigenen Augen schließen und sich auf das Tier konzentrieren, so daß er in dieser Zeit zu keiner Handlung außer langsamer Fortbewegung fähig ist. Sollte das Tier während des Zaubers getötet

werden, so erleidet der Zauberkundige einen Schock und verliert 1W4 LP permanent!

Totenlicht

Art: geistig
Ausübungszeit: 1 KR
Wirkungsdauer: 1W4 SR
Schaden: siehe unten
Attributsprobe: -4
Benötigte ZTP: 05

Radius: 100 Fuß
Benötigte Utensilien: keine
Zuordnung: negative Magie
Einordnung: fünfter Grad der Mystik
Magieresistenzwurf: ja
Sonstiges: wenn dem Opfer der MR-Wurf gelingt, nur halber Schaden

Geschehen: Der Zauberkundige ruft sich den Zauberspruch ins Gedächtnis zurück und beginnt gleich darauf in einem fahlen Schein zu leuchten; dieser Schein wird sich pro KR 10 Fuß um den Zauberkundigen herum ausbreiten und zwar so lange, bis der maximale Radius des Zaubers erreicht ist (in kleinen Räumen nur so weit es dieser zuläßt). Jede Person in diesem Lichtschein muß pro KR 1W10 SP hinnehmen, und dies ohne Schutzwert einer Rüstung! Untote Kreaturen und Dämonen nehmen sogar dreifachen Schaden hin und werden den Zauberkundigen auf keinen Fall angreifen.

Lichterbogen

Art: geistig
Ausübungszeit: 1 KR
Wirkungsdauer: 1W12 SR
Schaden: siehe unten
Attributsprobe: 0
Benötigte ZTP: 03

Radius: 30 Fuß
Benötigte Utensilien: keine
Zuordnung: neutrale Magie
Einordnung: dritter Grad der Mystik
Magieresistenzwurf: nein
Sonstiges: -

Geschehen: Der Zauberkundige wiederholt in seinem Geiste diesen Zauber und bald darauf beginnen seine Augen in einem hellen Licht zu strahlen; er kann nun wahlweise eine der folgenden Lichtkugeln mit blitzschneller Geschwindigkeit entsenden, die automatisch treffen:

- 1) Rote Lichtkugeln, Schaden 1W12 Punkte
 - 2) Blaue Lichtkugeln, Heilung 1W12 Punkte
 - 3) Gelbe Lichtkugeln, Lichtquelle
 - 4) Grüne Lichtkugel, Teleportation (1W10 × 1000 Fuß)
 - 5) Silberne Lichtkugel, Schutz vor Waffen (5W10 Punkte)
 - 6) Goldene Lichtkugel, Schutz vor Magie (5W10 Punkte)!
- Für jede zweite Stufe kann der Zauberkundige bei einmaliger Anwendung des Zaubers eine Fähigkeit des Zaubers mehr anwenden.

Diese Zaubersprüche wurden in langwieriger Forschung erneut aufgefunden und ihre Wirkungsweise enträtselt; meist sind sie auf alten Pergamenten oder in Zauberbüchern vorhanden und können von jedem Kundigen der arkanen Künste erlernt werden...

FALLEN MERYLLIAS

Auf Meryllia gibt es nur zu viele finstere Gesellen, die keinem ehrbaren Tagwerk nachgehen sondern anderen anständigen Bürgern ihre emsig gehegten Verdienste stehlen wollen; zum Schutze dieser Habseligkeiten kam schon bald die Idee auf, diese mit magischen oder nichtmagischen Fallen aller Art zu schützen, auf Dauer auch wesentlich kostengünstiger als die teuren und zudem unzuverlässigen Wachen.

Doch erwähnt man auf dieser Welt das Wort „Falle“, so denkt ein jeder sofort an Macramon den Erzzauberer, Herr von tausenderlei magischen Spielereien und Konstrukteur so mancher bizarren und außergewöhnlichen Falle, die so manchen Wesen zum Verhängnis wurde...

Der Rattenraum

Diese Falle wurde von Macramon erschaffen, wenn auch ihre Wirkungsweise eher simpel ist und eigentlich gar nicht zu seinem genialen Geist passen will.

Aus einem gewöhnlichen Raum führt eine schwere Steintür, hinter der ein pechschwarzer Gang liegt – kein Licht vermag die Dunkelheit zu erhellen, da diese magischer Natur ist!

In verlockender Nähe des Eingangs liegt ein Edelstein, der die Vermutung nahe legt, daß es sich hier um eine Schatzkammer handelt; ein verhängnisvoller Trugschluß, wie sich bald herausstellen soll.

Sobald nämlich eine Person den Gang betreten hat, schwingt die wuchtige Steintür mit solcher Wucht zu, daß eventuell nachfolgende Gefährten davon einen nicht unerheblichen Schaden davontragen können; die Tür ist magisch verriegelt und auch nur durch Zauberei wieder zu öffnen, rohe Gewalt bringt hier überhaupt nichts!

Auf dem Boden des Ganges nur eine kurze Spanne hinter dem Eingang verbergen sich im Dunkel zahllose messerscharfe Metallspitzen, die sich aus dem Fußboden heraus und wieder hineinbewegen, dazu in der Lage, jedes Schuhwerk und die darüber liegenden Füße zu durchbohren, wenn man auf eine von ihnen tritt – was wohl zwangsläufig

der Fall ist, wenn der neugierige Eindringling erforschen will, was sich hier verbirgt!

Ist dies erst einmal geschehen, so nimmt er 1W6 Punkte an Schaden hin und muß außerdem pro Treffer der Spitzen eine Geschicklichkeitsprobe -3 ablegen, ob er nicht das Gleichgewicht verliert und stürzt – was absolut tödliche Folgen haben dürfte (3W10 SP)!

Nach einiger Zeit in diesem dunklen Gang, der lediglich an einer Steinwand mit einem großen Loch endet, ertönen fiende Geräusche und eine riesige Horde von Ratten fällt über den in der Finsternis so gut wie wehrlosen Abenteurer her..!

Seine Gefährten sollten sich wahrlich beeilen, die Steintür zu öffnen, denn sonst bleiben von ihm nur noch aufgespießte und abgenagte Knochen...

Der illusionäre Feind

Auch die nachfolgende Falle stammt von Macramon höchstpersönlich und zeugt von seinem diabolischen Einfallsreichtum.

Die Gefährten öffnen eine schwere Tür und sehen sich einem Raum gegenüber, der luxuriös mit Möbeln, Truhen und Kisten ausgestattet ist; gegenüber liegt eine weitere Tür, die geöffnet ist und einen weiteren Gang zeigt.

Die Tür und der Gang sind geschickt gemalt und durch einen kleinen Illusionszauber wirklichkeitsgetreu gemacht worden; eine etwas machtvollere Illusion befindet sich im Raum selbst, denn hier steht ein überrascht wirkender Zauberkundiger in schwarzer Robe und mit grimmigem Gesicht, der sofort die Hände hebt und anscheinend einen Zauber weben will!

Wie bereits erwähnt ist dieser und alle im Zimmer befindlichen Möbel eine Illusion, doch dies stellen die Gefährten erst dann fest, wenn sie den Boden des Raums berühren – dieser besteht nämlich aus einer hauchdünnen Schicht Holz, durch die sie sofort einbrechen; die Illusion verweht und läßt einen kahlen Raum zurück, unter dem sich ein gewaltiges Säurebecken befindet, das jedem unfreiwillig hier

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband

schwimmendem Abenteurer pro KR 1W8 LP (ohne Rüstung) entzieht und ihn zudem entsetzlich verunstaltet. Wird die Säure nicht sofort mit Wasser o.ä. abgewaschen, so wirkt sie mit immerhin noch 1W4 SP pro SR so lange fort, bis das Fleisch des Unglücklichen nur noch in Fetzen von seinem klappernden Gerippe baumelt..!

Saal des Lichts

Zuletzt noch eine widerwärtige Erfindung des Erzzaubers, dessen Phantasie keine Grenzen kennt wenn es darum geht, unglückliche Opfer in die Falle zu locken...

Es handelt sich um einen langen Saal, an dessen Wänden endlose Reihen von Kerzen brennen und mit ihrem flackernden Schein jeden Eindringling zum Narren halten; wird dieser Saal durchquert, so muß jede Person jeweils 3W10 minus seinem Glückswert Geschicklichkeitsproben ablegen, ansonsten flackert eine der Kerzen stark und erlischt! Geschieht dies, so beginnt der Schatten dieser Person ein merkwürdiges Eigenleben und wandert einige Schritte unabhängig von seinem Besitzer neben diesem her; sollte jedoch nun noch eine zweite Kerze erlöschen, so umschleicht der Schatten den Abenteurer und murmelt dabei mit einer hungrigen, unheimlichen Stimme.

Geht eine dritte Kerze aus, so greift der Schatten seinen Besitzer mit dessen Werten an, allerdings ohne Zauberei anzuwenden!

Der Schatten hat jedoch den Vorteil, an diesem Ort des flackernden Lichtscheins ganz in seinem Element zu sein (AGC/PGC des Abenteurers -3) und er kann zudem nur von magischen Waffen getroffen werden...

Die harmlosen Statuen

Der reiche Kaufmann Mesk Frattler wurde durch seinen zweitweisen Aufenthalt in der Stadt Callander die Lektion gelehrt, daß er seine Habseligkeiten nicht ungeschützt lassen durfte, wollte er sich auch in Zukunft daran erfreuen; so setzte sich dieser massige Fettwanst, der von allen seinen Dienern hinter seinem Rücken nur als „die Tonne“ bezeichnet wurde, mit einigen schlauen Köpfen und einem Zauberkundigen an einen Tisch und entsann eine leicht herzustellende aber dennoch äußerst wirksame Falle...

Hierbei handelt es sich um einen relativ schmalen Gang, in dessen Mitte an jeder Seite zwei äußerst bedrohliche Statuen von Ungeheuern lauern, die einen bedrückend lebendigen Eindruck erwecken; beide heben ihre grauenvollen Vorderpranken und scheinen nur darauf zu warten, daß jemand an ihnen vorbeiläuft, um gnadenlos zuzuschlagen!

Dieser Eindruck wird durch einen einfachen Illusionszauber erzielt, für den der Zauberkundige zuständig war, und die Statuen, so schrecklich sie auch wirken mögen, sind in Wahrheit völlig harmlos; rennt aber nun ein Eindringling schnell an ihnen vorbei, um ihren drohenden Hieben zu entgehen, so stolpert er prompt in die wirkliche Falle – eine

Falltür im Boden direkt hinter den Statuen!

Diese ist nicht sonderlich tief, aber kaum prallt der Unglückliche auf dem Boden auf (1W10 SP), so rast aus der Decke im Gang darüber ein Steinquader herab, der ihm gehörig zu schaffen machen dürfte (2W8 SP) und der zudem die Falle bis zum Eintreffen der Wache absichert – ein Entkommen ist so gut wie unmöglich...

Das falsche Schloß

Der Kaufmann Mesk „die Tonne“ Frattler ersann noch eine weitere, wenig aufwendige und billige Falle, die ihren Zweck aber hervorragend erfüllt; sie befindet sich in einer normalen, aber massiven Tür mit einem auffälligen, großen Türschloß, das gleichzeitig die Falle darstellt.

Die Tür aufzubrechen würde zu viel Lärm verursachen, also ist das Naheliegendste, sie mit Diebeswerkzeug aufzuschließen; dummerweise liegt der Schließmechanismus nicht im Schloß, sondern hinter einem Holzpaneel in der Wand daneben verborgen.

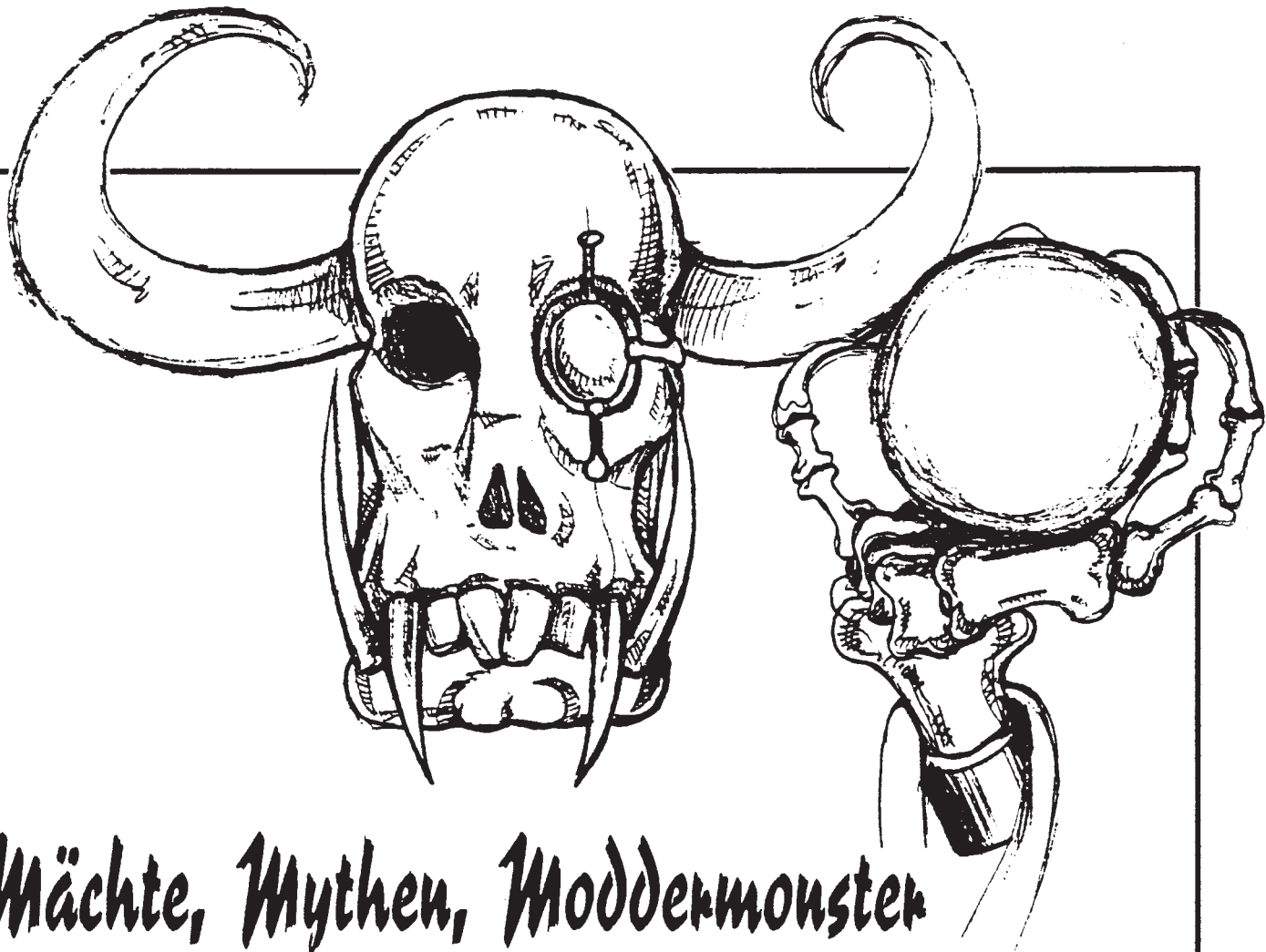
Beim Einführen eines Gegenstands in das Schlüsselloch ertönt ein leises Klirren und eine hochgiftige, kleine Schlange wird aus ihrem dortigen Gefängnis entlassen und schnellst sofort heraus, um ihren Befreier zum Dank zu beißen; gelingt diesem keine Reaktionsprobe -7, so trifft ihn das Tier an der Hand und fügt ihm 1W6 SP zu, die bald schon gefolgt werden von einem schleichenden Gift, das pro SR einen weiteren LP vom Eindringling fordert, so lange, bis er freiwillig um Hilfe schreit oder tot im Gang endet...

Elementare Wächter

Ein bei allen hochrangigen Zauberkundigen Meryllias beliebter Schutz vor Einbrechern stellen niedere Elemente dar, die in einer passenden Form einem Eindringling das Leben zur Hölle machen sollen...

Eine steinere Tür könnte so zum Beispiel ein Erdelement sein, das den überraschten Abenteurer mit seiner Transformation und dem gleichzeitigen wuchtigen Angriff aus dem Konzept bringen dürfte; weitere Möglichkeiten für den Einsatz von gebundenen und transformierten Elementen bieten Brunnen (Wasserelement), Steinfußböden (Erdelement) oder steinerne Brücken (ebenfalls Erdelement), wobei vor allem letzteres mit ziemlicher Sicherheit zum Tode des dreisten Eindringlings führen dürfte..!

Diese Nachrichten beenden dann auch den Reigen der Neuigkeiten aus Meryllia; dem werten Leser sei angeraten, sich die in diesen Zeilen niedergeschriebenen Warnungen zu Herzen zu nehmen, denn wer weiß, vielleicht gerät er einmal in eine Situation, in der ihm dieses Wissen den Kopf retten kann...



Mächte, Mythen, Moddermonster

Das Fantasy-Rollenspielsystem von Fans für Fans bietet eine anspruchsvolle, kostengünstige und ausbaufähige Alternative zu althergebrachten Rollenspielen!

In drei übersichtlich gestalteten Bänden auf insgesamt 380 reich illustrierten Seiten bieten sich dem Leser:

- 30 Charakterklassen, 10 Halbmenschenarten
- über 200 Zaubersprüche
- durchdachte Regelmechanismen
- komplett beschriebene Hintergrundwelt
- Grafiken bekannter Fandom-Zeichner
- und und und...

Aber natürlich wird dieses Spielsystem auch in Zukunft mit ansprechendem Material versorgt, so zum Beispiel:

- Abenteuerbände (wie „Der König soll sterben“, „Katakomben des Chaos“)
- Hintergrundmaterial (wie die Stadtbeschreibung „Callander, Stadt am Meer der Ewigkeit“)
- Ausbaubände (wie „Neuigkeiten aus Meryllia“, „ememem-Magazin“)
- und und und...

Warum also noch zaudern? **Mächte, Mythen, Moddermonster** ist zu beziehen bei:

EDITION EINHORN
c/o Andreas Trageser
Ellerstraße 28
6000 Frankfurt am Main 60

oder

EDITION EINHORN
c/o Karl-Heinz Zapf
Karlsbader Straße 14
8902 Neusäß



Mächte, Mythen, Moddermonster

Das Fantasy-Rollenspiel
von
Karl-Heinz Zapf

Mächte, Mythen, Moddermonster – diese drei Worte stehen für fantastische Fährnisse, atemberaubende Abenteuer, faszinierende Fabullerkunst und unbeschreibliche Ungeheuer!

Mächte, Mythen, Moddermonster, das neue Fantasy-Rollenspielsystem von Fans für Fans speziell für dieses aufstrebende Spielgenre entwickelt. Die drei Regelbände enthalten alles, was für einen unterhaltsam gestalteten Spieleabend vonnöten ist; der Spielerguppe bieten sie eine Fülle an Informationen, ohne daß beständig weiteres Material erworben werden muß.

Mächte, Mythen, Moddermonster ist ein Rollenspielsystem für all jene, die einmal eine kleine Abwechslung erleben wollen ohne dabei ihren Geldbeutel überzustrapazieren; alle Produkte der Rollenspiel-Arbeitsgemeinschaft „Edition Einhorn“, bei der auch der vorliegende Band erschienen ist, zeichnen sich durch hohe Qualität und ein extrem niedriges Preisniveau aus.

Mächte, Mythen, Moddermonster – vielleicht nicht das beste aller Rollenspielsysteme, aber sicherlich eines der enthusiastischsten Projekte der letzten Zeit in diesem Genre...

Mächte, Mythen, Moddermonster

Ausbauband I

Neuigkeiten aus Meryllia

Auf den Seiten dieses Bandes verbirgt sich neues und bisher unveröffentlichtes Material, um den Hintergrund und die Welt des Fandom-Rollenspielsystems noch umfassender und lebendiger zu gestalten; nachfolgend ein kleiner Überblick über das, was die Gruppe unter der Leitung ihres Spielers erwartet...

Mancherlei verborgene Zauberei, manches Artefakt vergangener Äonen und manche unselige Kreatur aus den tiefsten Abgründen Meryllias liegt verborgen vor den Augen der Völker und wartet auf seine Zeit.

Viele verblendete Narren versuchten ihr Glück

zu machen, indem sie sich auf die Suche nach den Dingen begaben, die besser im Dunkel geblieben wären, denn die Vergangenheit barg zwar so manchen gewaltigen Schatz, aber auch so manches unüberwindliche Übel; gleißende Schatzhor-te, mystische Artefakte, abscheuliche Kreaturen und ein grauenvolles Ende erwarten jene Charaktere, die sich zu weit wagen...

Dieser Ausbauband beinhaltet weiterführendes Material zur Hintergrundwelt des Fantasy-Rollenspielsystems „Mächte, Mythen, Moddermonster“; auch in Zukunft sollen diese Bände neue Kreaturen, Artefakte, Zaubersprüche und ähnliches dem Spieler und vor allem dem Spielleiter nahebringen.