

Der Blutkrieg und die Erschaffung von Occipitus

Seit undenklichen Zeiten befinden sich die Ebenen in einem immerwährenden Krieg um die Herrschaft im Multiversum. Dieser Krieg ist der Blutkrieg, und er wird andauern bis die Götter selbst ihn für beendet erklären werden, womit in den kommenden Zeitaltern nicht zu rechnen ist. Es begab sich der- einst, dass die Heerscharen um den Dämonenfürsten Graz'zt, einen der mächtigsten und fürchterlichsten seiner Art, auszogen, um die Ebene Celestia, Heimat meines Herren Tyr, zu erobern. Tyr entsandte seinen mächtigsten Untertan, den Hohen



General Adimarchus, auf dass dieser mit seinem Heer die Eindringlinge zurückwerfen möge. Der Kampf zwischen Dämonen und Celestischen währte viele Jahre; denn wenn auch die Macht der Engel und ihrer Diener in ihrer Heimat ungleich größer waren als die der Dämonen, so waren diese doch an Zahl überlegen. So wogte der Kampf hin und her bis die beiden Heerführer persönlich ins Gefecht eingriffen und sich im Kampf gegenüberstanden. Der Kampf zwischen ihnen währte Stunden, nur selten zuvor trafen größere Mächte aufeinander als an diesem Tag. Letztendlich obsiegten die Celestischen, und Graz'zt wurde mit seinen Dienern zurückgeworfen. Doch hatte dieses einen fürchterlichen Preis: Ein Teil Celestias zerbrach unter den Gewalten und wurde in den Abgrund zwischen den Ebenen geschleudert, bis es eine neue Heimat in den Tiefen der Abyss fand.

Beide Heere waren geschwächt und brauchten viele Jahre, um sich von dieser Schlacht zu erholen. Den Hohen General drängte es, den abgebrochenen Teil Celestias einzufangen und zurück zu holen, doch Tyr verbat es ihm, da er um die Sicherheit Celestias fürchtete. Er wusste um die Macht Tyrannos, dessen Diener Graz'zt war, und wusste um dessen schier unerschöpfliche Reserven. So musste Adimarchus tatenlos mit ansehen, wie Graz'zt seine Hände nach dem Ebenensplitter ausstreckte und

Besitz von ihm ergriff. Fortan wurde diese Ebene, die als 507. Schicht des Abyss ihr weiteres Dasein fristete, Occipitus genannt. Graz'zt formte in den kommenden Jahrhunderten die Ebene nach seinem Wunsch, bis fast aller Rest Celestias vom Anblick der Oberfläche getilgt, bis fast jeder Celestische gefangen oder getötet worden war.

In Adimarchus aber, der auf Befehl des Herren Tyr zum Zusehen verdammt war, brannte ein Feuer; denn der abgespaltete Teil Celestias war seine Hei-



mat, sein Geburtsland, und nicht Tatenlos wollte er Graz'zt gewähren lassen. Schließlich fasste sich der Hohe General ein Herz, sammelte seine Truppen und zog aus, um Occipitus zu befreien. Groß war die Bereitschaft seiner Anhänger, waren doch viele von ihnen Zeuge der letzten Schlacht und des großen Verlustes gewesen. Also zogen sie aus, den Willen Tyr ignorerend, und fielen in Occipitus ein. Wieder kam es zu Schlachten, die jenen Jahrhunderte zuvor in nichts nachstanden. Viele Celestische und Dämonen fanden den Tod. Und wieder fochten Adimarchus und Graz'zt miteinander und wieder obsiegte der Hohe General. Graz'zt wurde erneut vertrieben, doch wurden solche Mächte freigesetzt, dass sich Risse im Kontinuum bildeten. Einen dieser Risse, der nach Toril führte, nutzten die Dämonen unter der Führung ihres Heerführers Nabthatoron zur Flucht vor den wütenden Engelscharen. Sie fanden eine neue Heimat auf dem Kontinent Chult nahe dem Riss, die fortan bei den Einheimischen als Dämonenschlund bekannt wurde. Dieses ereignete sich vor mehr als 700 Jahren.

Der Zorn des Tyr war groß, als er von der Tat des Adimarchus erfuhr. Er verbannte ihn und alle seine Anhänger daher aus Celestia und setzte einen Wächter ein, der die Risse auf die materielle Ebene verschließen und über ihre Unversehrtheit wachen sollte, auf dass die geflohenen Dämonen keinen

weiteren Zuwachs erhalten mögen. Adimarchus aber machte sich ans Werk, um den Glanz Celestias auf Occipitus wieder auferstehen zu lassen. Wenn aller Schmerz ausgetilgt, wenn alle Spuren des Kampfes beseitigt sind, dann erhofft er, Vergebung zu finden bei seinem Herren, auf dass er Occipitus wieder an Celestia angliedern möge.

Doch soweit kam es nicht. Es ist kaum 50 Jahre her, da schlug Graz'zt zurück. Und wieder gab es Gefechte zwischen Engeln und Dämonen, und wieder gerieten die Kontrahenten aneinander. Doch dieses Mal gab es kein Entrinnen. So verbittert wurde der Kampf geführt, dass Keiner zurückweichen wollte. So rieben sich beide Armeen fast völlig auf. Die beiden Anführer aber kämpften weiter. Wieder wurden mächtige Magien freigesetzt, und es geschah das Unfassbare: Ein wuchtiger Hieb des Hohen Generals spaltete den Oberkörper des Erzdemons, als dieser gerade mit dem Geist nach Adimarchus griff. In einem Wirbel freiwerdender Energien verschmolzen die beiden Kontrahenten

miteinander und trugen fortan ihren Kampf in ihrem nun gemeinsamen Körper aus.

Diese Niederlage seines Dieners, der seinen Körper verlor und drohte im Geist des neuen Körpers unterjocht zu werden, rief Tyrannos selbst auf den Plan. Er nahm Adimarchus mit sich und setzte ihn fest, so dass er bis zum heutigen Tage sein Dasein als Gefangener fristet. Tyr ließ es geschehen, war Adimarchus doch ein Verstoßener, um dessen Wohlergehen er keinen Streit mit Tyrannos suchte. Vielmehr erachtete er die Gefangenschaft tatsächlich als die gerechte Strafe für den ehemaligen General, der einst seinen Herren hintergangen hatte. Occipitus blieb ohne Herrscher zurück. Sie verbleibt als Ebene, die sowohl von den Mächten des Guten als auch den Mächten des Bösen, sowohl den Mächten der Ordnung als auch den Mächten des Chaos durchdrungen ist. Sie bleibt somit verdammt, bis dass ein neuer Herrscher gefunden wird, der dieser Ebene eine neue Richtung geben wird.

Das Zeichen des Rauchenden Auges (Schablone)

Das Zeichen des Rauchenden Auges erhält Derjenige, der erfolgreich die Prüfung des Rauchenden Auges absolviert hat, wenn noch kein anderer Herrscher von Occipitus herrscht. Nur, wer bereit ist, sich selbst für eine Sache zu opfern, ist würdig, die Herrschaft über Occipitus zu übernehmen.

Typ: Dieselbe, wie der Basistyp. Er erhält aber als Zusatz die Bezeichnung (Rasse) des Rauchenden Auges.

Größe: Wie die Basiskreatur

Besondere Angriffe: Die Kreatur behält alle ihre Besonderen Angriffe der Basiskreatur.

Besondere Eigenschaften: Die Kreatur behält alle ihre besonderen Eigenschaften der Basiskreatur und erhält zusätzlich noch folgende:

Occipitus Zähigkeit (AF): +1 auf alle Rettungswürfe

Occipitus Kraft (AF): +1 auf alle Angriffswürfe

Occipitus Macht (AF): +1 auf die Zauberstufe für alle Zauber und Zauberähnlichen Effekte

Occipitus Neutralität(AF): [Böse] Sprüche betreffen den Träger des Rauchenden Auges, als wäre er [Böse]. (So hat z.B. eine *Unheilige*

Plage oder ein *Gutes Niederstrecken* keinen Effekt.

Adimarchus wachende Hand (AF): Wenn die Kreatur stirbt, verschwindet der Körper und alle Gegenstände, die sie trägt, und taucht intakt aber tot im Augensockel des Schädels auf Occipitus auf. Nach 7 Tagen wird der Körper erweckt wie unter der Wirkung einer *Wahren Auferstehung*, wenn der Körper nicht vorzeitig aus der Augenhöhle entfernt oder anderweitig wieder belebt wird.

Rauchendes Auge (ÜF): Das rechte Auge der Kreatur wird durch eine magische, leicht rauchende Flamme ersetzt, die keine Hitze ausstrahlt und nichts in Brand setzt. Wenn das Auge geöffnet ist, verbreitet es Licht wie eine Kerzenflamme. Mit diesem Auge kann man normal sehen und erhält Dunkelsicht (30').

Wenn sich die Kreatur auf Occipitus aufhält, erhält sie noch folgende Eigenschaften:

Plasmen Herbeirufen (ÜF): Einmal pro Stunde kann die Kreatur 1W3 Plasmen aus dem Himmel herab rufen und mit einer Bewegungsaktion auf Sichtweite lenken. Die Plasmen brauchen 10 Runden, um aus dem Himmel herabzusinken. Um die Plasmen zu lenken ist für jede Runde nach der 10. ein Konzentrationswurf notwendig, der mit SG 5 beginnend jede Runde um +1 ansteigt.

Terror des Rauchenden Auges (AF): Gegenüber jedem chaotischen oder bösen Bewohner der Ebene, erhält die Kreatur +8 auf Einschüchtern und Bluffen. Der Bewohner muss das Rauchende Auge sehen können, damit der Bonus zum Tragen kommt.

Planare Aufmerksamkeit (AF): Die Kreatur ist sich sofort eines jeden größeren Ereignisses auf Occipitus bewusst. (Größere Ereignisse sind z.B. das Auftauchen einer Kreatur mit 15+ TW oder das Wirken eines Zaubers des 9. Grades)

Zauberresistenz (AF): Die Kreatur erhält ZR 10 + ½ Charakterstufe + CHA-Bonus.

Schadensresistenz (AF): Die Kreatur erhält Schadensresistenz 5/Gutes

Führerschaft: Jeder Überlebende Diener des Adimarchus, der in der Schlacht um Occipitus unter dem General diente, wird den Träger des Rauchenden Auges als seinen Führer ansehen und ihm folgen.

Wenn sich die Kreatur im Schädel auf Occipitus aufhält, erhält sie noch folgende Eigenschaften:

Vision des Rauchenden Auges (ZF): Die Kreatur kann alles auf Occipitus hören und sehen wie unter der Wirkung von *Hellhören/Hellsehen* mit unbegrenzter Reichweite und Dauer. Wenn man auf diese Weise nach einer bestimmten Person sucht (z.B. den Drachen Vorcaire), erhält diese einen Rettungswurf Willen SG 10 + ½ Charakterstufe + CHA-Bonus, bei dessen Gelingen sie 1 Tag vor dieser Fähigkeit geschützt ist.

Stimme des Rauchenden Auges (ÜF): Du kannst dich mit jeder Kreatur auf Occipitus telepathisch unterhalten, wenn du dich ihrer bewusst bist. Die Kreatur kann sich entscheiden, nicht zu antworten.

Ruf des Rauchenden Auges (ÜF): Du kannst 1x/Tag einen Bewohner von Occipitus zu dir rufen. („Bewohner“ ist jede Kreatur, die länger als eine Woche auf Occipitus verbracht hat.)

Unwillige Kreaturen erhalten einen RW Willen SG 10 + ½ Charakterstufe + CHA-Bonus, bei dessen Gelingen sie 1 Tag vor dieser Fähigkeit geschützt ist. Die Kreatur steht nicht unter deiner Kontrolle und kann sich gegen dich wenden.

Planarer Schritt (ÜF): Vom Schädel aus kannst du ohne Fehlschlagchance an jeden beliebigen Ort auf Occipitus oder an einen vertrauten Ort auf einer anderen Ebene teleportieren. Gewichtsbegrenzungen gelten wie beim Zauber *Teleportieren*, jedoch kannst du so viele andere Kreaturen mitnehmen, wie direkten Körperkontakt zu dir haben.

Unsterblichkeit (ÜF): Solange du dich im Schädel aufhältst, alterst du nicht.

Morphisches Potenzial (ÜF): Die erhältst die Fähigkeit, das Aussehen und die Natur von Occipitus deinen Wünschen gemäß zu verändern. Hierzu ist für jeden zu verändernden Kubikmeter ein Zauberstufenwurf SG 30 abzulegen. (Zuschläge zum SG für komplexe Gebilde wie Gebäude, Wälder etc.)

Wunsch (ZF): 1x/Jahr kann der Träger des Rauchenden Auges einen *Wunsch* wirken, ohne dafür EP-Kosten aufwenden zu müssen.

Stufenentsprechung: Die Kreatur hat eine Stufenentsprechung von +1, wenn sie sich auf Occipitus aufhält +2 und während des Aufenthaltes im Schädel +3.

Plasmen: Plasmen sind windende, geistlose Konglomerate aus Feuer und Böser Energie. Sie haben eine Fluggeschwindigkeit von 9n/Runde und bewegen sich immer zum Initiativezähler 0. Sie greifen nicht im eigentlichen Sinne an, sondern bewegen sich wie ein Schwarm in ein besetztes Feld. Plasmen fügen jede Runde 8W6 Feuerschaden und 8W6 Schaden durch Böse Energie zu. Wenn sie nicht kontrolliert werden, bewegen sich die Plasmen auf jedes Lebewesen innerhalb von 36m/120' zu. Wenn kein Lebewesen in Reichweite ist, steigen sie wieder auf in den „Himmel“ von Occipitus.