

Д40



†HARGVITOTHS GABEP 3



*»Ich will mich hier zu deinem Dienst verbinden,
Auf deinen Wink nicht rasten und nicht ruhn;
Wenn wir uns drüben wiederfinden,
So sollst du mir das gleiche thun.«
—Mephistopheles in Faust, erster Theil*

THARGVITOHS

GABEN 3

EINE DSA4-SPIELHILFE ZU PEKROMANTIE UND DÄMONOLOGIE

DRITTE AUSGABE HERAUSGEGEBEN VON BENEDIKT HECK AM 15. APRIL 2005

ZWEITE AUSGABE HERAUSGEGEBEN VON DAVID P. ZWADLO AM 16. JUNI 2003

ERSTAUSGABE HERAUSGEGEBEN VON DAVID P. ZWADLO AM 29. MÄRZ 2003

HERAUSGEBER: BENEDIKT HECK

Mit Texten von Hilmar Blopp (Lehrmeister), Tim Chudzinski (Rhazzazor), Dennis Fiolka (Recht & Rechtfertigung), Carsten Fister (Allgemeines, Lehrmeister, Magietheorie, Nichtmenschliche Untote, Transdomänische Untote), Benedikt Heck (Aventurapregungen, Allgemeines, Alpträume, Artefakte, Golems, Magietheorie, Nichtmenschliche Untote, Pakte, Transdomänische Untote, Untote Spezialtruppen, Warupkei), Daniel Löckemann (Kreaturen des Pamenlosen, Pekromantie in Myrapor), Elias Moussa (Golgarißen), Alexander Pofftz (Lehrmeister, Warupkei), Mika Pflüger (Alpträume), Stefan Schütz (Artefakte), László Vuray (Allgemeines, Pakte), Bernard Wunden (Anatomie, Anderes Upleben, Einsetzen, Orte des Gravens, Recht & Rechtfertigung) und David P. Zwadlo (Allgemeines).

Zeichnungen: Eike Büchse, Marian Eupf, Rüdiger Hann, Bernadette Wunden und Eva Zimmermann

Mit besonderem Dank für Anmerkungen, Korrekturen und Ergänzungen an alle Autoren sowie Eike Büchse, Johannes Heck, Sascha Mayer, Max Purpus, Hannes Schulte, Mark Wachholz, Simon Werpig, Sascha Wiedemann, Bernadette Wunden, Artjom Merjasch und "Björn",

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel **Das Schwarze Auge** und der Spielwelt **Aventurien**, die in Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen können.

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	5	TIJAKOOLS UNGESCHAFFENE DIENER	30
EINLEITUNG	6	Nephazz, der Knochengeist	30
THARGUNITOTHS UNTOTE DIENER	7	Braggu, der Nebelschrecken	30
NEKROMANTIE AUS MAGIETHEORETISCHER SICHT	8	Morcan, Bote der Nacht und des Irrsinns	31
<i>Entstehung von Untoten</i>	8	Fhajafuioegior	31
Erhebung mittels SKELETTARIUS	8	Nirraven, der Seelendieb	33
Erhebung mittels TOTES HANDLE	9	THARGUNITOTHS STERBLICHE DIENER	34
Der Nephazz	9	<i>Der Blick ins Innere - Die Anatomie</i>	34
Kontrolle und eigener Wille von Untoten	9	<i>Aventurische Rechtslage zur Nekromantie</i>	36
Freie Untote	10	Strafen	36
Kontrollübernahme von bestehenden Untoten	10	Nekromantie	36
Metamagische Nekromantie?	11	Dämonologie	36
<i>Eigenschaften von Untoten</i>	12	Paktiererei	37
Untote und Sonnenlicht	12	Blutmagie	37
Aurasicht	12	<i>Wie man Nekromantie rechtfertigt</i>	37
Unermüdlichkeit	13	DIE SIEBEN KREISE DER VERDAMMNIS	39
Magieresistenz	13	Motivationen und Gründe für einen Pakt	42
Geringe Intelligenz	13	ANHANG	43
Fortschreitende Verwesung	14	ORTE DES GRAUENS	43
Vernichtung von Untoten	14	<i>Die Warunkei - Das Reich des Schwarzen Drachen</i>	44
<i>Thargunitoths verfluchte Geschöpfe</i>	15	Der schwarze Drache Rhazzazor	45
Wandelnde Leichname	16	<i>Nekromantie in Myranor</i>	47
Zombies	16	DAS GRAUEN AN SICH – ALPTRÄUME	47
Skelette	16	Regelübersicht	49
Mumien	17	LEHRMEISTER FÜR THARGUNITOTH UND DAGEGEN	50
Tierkadaver	17	Beschwörungskreis des Karasuk	50
<i>Erhebung von nichtmenschlichen Untoten</i>	18	Titarion Steinfels, Dämonenjäger	51
<i>Edles Gebein</i>	19	Hagen von Gunterberg, Heiler und Nekromant	51
<i>Untote Spezialtruppen</i>	20	Tuleyman ibn Sanshied, Traumdeuter	53
<i>Transdomänische Nekromantie</i>	21	Ergänzungen zu Rashdul	54
Allgemeines	21	DER ORDEN DES HEILIGEN GOLGARI	55
Voraussetzungen für dämonische Transitionen	21	Geschichte	55
Zauberwerkstatt	21	Tugenden & Gebote	56
Auswirkungen transdomänischer Nekromantie	21	Geheimnisse	56
Brandleiche	23	Lucardus von Kémet	56
Eisleiche	23	ARTEFAKTE FÜR UND WIDER UNTOTES	57
Gruftkönig	24	Der Speer der Verdammnis	57
Seuchenzombie	25	Rimyarís' Kopf	59
Wasserleiche	25	REGELTECHNISCHES ENTSETZEN	60
Weitere Varianten	26	ABENTEUERANREGUNGEN	62
<i>Untote Golems?</i>	26	Die Schwingen der Verdammnis	62
<i>Anderes Unleben</i>	27	Tödliche Träume – Kergh der Ketzer	62
Vampire und Ghule	27	Das böse Alter Ego	64
Geister und Wiedergänger	28	Die Formel	65

VORWORT

Nachdem der zweite Teil von **Thargunitoths Gaben** so begeistert in der DSA-Fangemeinde so begierig aufgesogen wurden wie von einem Schwamm in der Wüste, erhielt das Projekt auch endlich die nötige Unterstützung durch Mitarbeiter. Zwar verebbte dieser Höhenflug nach einiger Zeit, doch gab es etliche Dateien voller qualifizierter und ausgiebig durchdiskutierter Informationen zur Herrin der Nicht-Lebenden, sodass sich wohl oder übel jemand dazu durchringen musste alles zusammenzustellen, sollte nicht der Zorn der Erzdämonin über uns kommen – ganz zu schweigen vom Frust aller Mitarbeiter. Ausschlaggebend dafür, dass gerade ich jener war, war mein Bruder, der mir zu Weihnachten **Thargunitoths Gaben 2** in gebundener Form schenkte. Wenn schon der von so wenigen Personen zusammengestellte Vorgänger es wert war, ihn binden zu lassen, wie gut würde dann erst eine Spielhilfe mit soviel Mitarbeitern sein, in der vermutlich über tausend Arbeitsstunden stecken? Ich war entschlossen das herauszufinden, denn auch nach **TGTG2** gab es noch genügend Fragen zur Nekromantie, wie man am Umfang unserer Texte feststellen konnte.

Nicht zuletzt galt es die in **Thargunitoths Gaben 2** gemachten Ankündigungen wahr zu machen, auch wenn wir einige wegließen, weil es entweder ausreichend in **Götter & Dämonen** abgehandelt wurde (KHURKACHAI TAIRACHII) oder weil wir die Idee schlichtweg verwarfen (Todesfürsten).

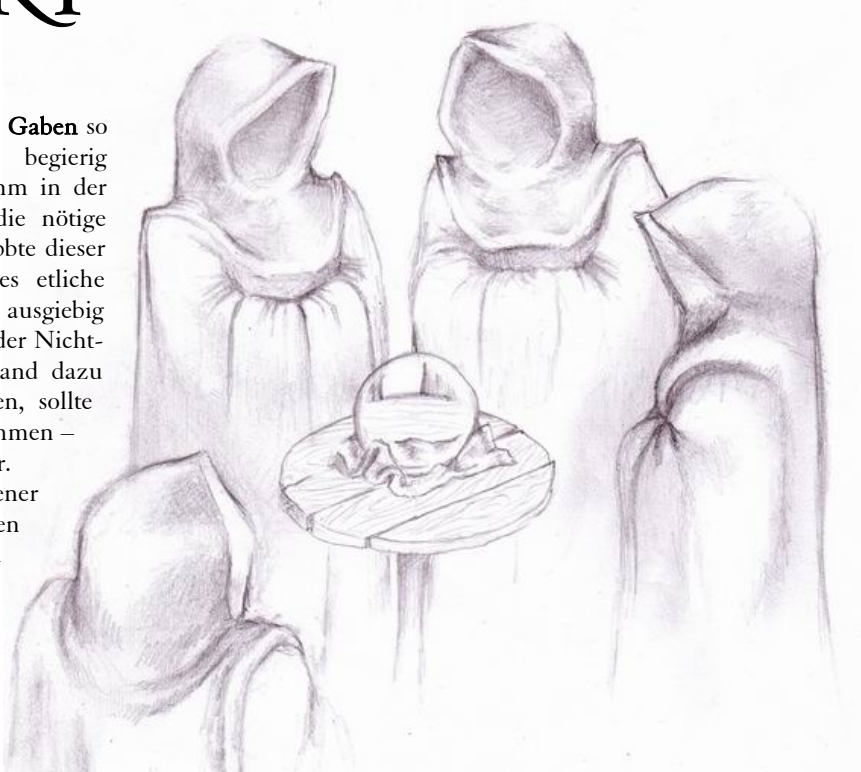
DANKESWÖRTE

Mein erster Dank gilt natürlich **David Zwadlo**, der **Thargunitoths Gaben 1** allein herstellte und Herausgeber von **Thargunitoths Gaben 2** war. Auch bei dieser Ausgabe hat er viel Koordinationsarbeit geleistet.

Sascha Meyer ermöglichte uns das vernünftige Arbeiten dadurch, dass er Webspaces zur Verfügung stellte. Auch ihm mein herzlichster Dank.

Die Hauptarbeit an dieser Spielhilfe hatten natürlich die fleißigen Autoren, die da sind: **Hilmar Blonn, Tim Chudzinski, Dennis Fiolka, Carsten Fister, Daniel Löckemann, Elias Moussa, Alexander Noffitz, Mika Pflüger, Stefan Schütz, László Vuray, Bernard Wunden** und meine Wenigkeit. Ihnen gebührt wohl der Hauptdank.

Die Zeichnungen in dieser Ausgabe stammen von **Eike Büchse, Marian Euent, Rüdiger Hahn, Bernadette Wunden** und **Eva Zimmermann**. Diese Zeichnungen mögen zwar nur als Beiwerk erscheinen, vermitteln jedoch die Stimmung und lockern die Texte auf. Sie sind ein essentieller Teil dieses Machwerks, ohne den es bei weitem nicht die



Qualität hätte die es jetzt aufweist – also auch hier ein ganz besonders ausgiebiger Dank.

Zuletzt sind da noch all die tüchtigen Geister, die mit ihrem fleißigen Lektorat zahlreiche Fehler aufgedeckt haben. Dazu gehören vor allem **Johannes Heck, Sascha Mayer, Max Nurnus, Mika Pflüger, Hannes Schulte, Simon Werning, Sascha Wiedemann, Bernadette Wunden** und **Artjom Merjasch**. Wer eine Spielhilfe voller Fehler hat, weiß ihre Arbeit zu würdigen – ich tue es auf jeden Fall. Ebenso Dank an **Mark Wachholz** für das End-Layout und Korrektur.

Zu guter Letzt sei noch auf Borbarads Bibliothek (<http://www.borbi.de>) verwiesen, wo ihr nicht nur alle bisher erschienen Ausgaben von **Thargunitoths Gaben** finden könnt, sondern auch auf Neuerscheinungen und Neuauflagen dieser Spielhilfe aufmerksam gemacht werdet. Dort finden sich auch Informationen zur Mitarbeit an zukünftigen Ausgaben.

Doch nun genug der Vorrede!

Wir hoffen, euch mit dieser Ausgabe eine praktische Hilfe liefern zu können, mit der ihr immer eine passende Antwort zu den zahlreichen Fragen der Nekromantie habt.

Mögen eure fauligen Leiber noch lange von einem verdorbenen Geist bewohnt werden!

Mit thargunitothgefälligen Grüßen und im Namen der gesamten Redaktion,

Benedikt Heck

EINLEITUNG

»Ewiges Heulen und Zähneklappern aber ist im Reich der Thargunitoth, wo die Seelen der Verdammten hausen. Finstere Nacht und Grauer Nebel wallen wie pestger Hauch, und allzeit sieht man die Verfluchten in ihrem fauligem Leibe einherschreiten, denn nur hier dürfen sie voller Schmerz in Fleisch und Beinwandeln, was ihnen auf Deren nicht gewährt. Ihr Geist ist umnachtet von Wahn, und aus den Schatten der Finsternis erhebt sich bisweilen ein Nephazz, um sie zu peinigen, wie es der Wille der daimonischen Herrin ist.

In der Mitte ihres Reiches erhebt sich aber eine Festung aus reinster Nacht, in deren Mitte die Seelenmühle steht, wo die gefallenen Seelen ein Äon lang in kleinste Stücke zerrieben werden, um ihr als Daimon zu entsteigen.

Wer aber im Diesseits war ein Meister der Necromantia, ohne um Gnade und Beistand zu winseln, den erhebt die Pracht der Finsternis zu einem mächtigen Morcanen, dem in Zukunft und alle Zeit ein Banner oder gar ein Regiment der Verwesten Legion untertan.«

—Ma'zakaroth Schamatschu: Das Daimonicon, Seite 31; ca. 2300 v.BF.



wer Tijakool seine Seele verkauft, erhält Kontrolle über Hunderte von willenlosen und unerbittlichen Kriegern, die ganze Landstriche in Angst und Schrecken versetzen können.

Auch andere Erzdämonen führen untote Krieger ins Feld – und obwohl diese nicht direkt zum Gefolge der Präzentorin der Heulenden Finsternis gehören, so sind es doch ihre Praktiken mit denen sie geschaffen werden.

All diese Bereiche sind von den offiziellen Regeln nur mit ein paar Seiten abgehandelt, obwohl sie dafür eigentlich weitaus zu komplex sind. Unter maximaler Übereinstimmung der offiziellen Regeln und umfassender Berücksichtigung aller offiziellen Quellen haben wir diese Spielhilfe erstellt, um dieses hochinteressante Thema nicht bei den mageren Quellen, die ihr bisher habt, bewenden zu lassen.

Trotz der wiederholten Verwendung des Wortes "offiziell" ist diese Spielhilfe es natürlich nicht, doch wir können garantieren, dass mehrere aventurienereifere Rollenspieler-teranen diese Texte auf Mängel an innerer Logik und Spielrealismus –und Grammatik- überprüft haben.

VORAUSSETZUNGEN UND GRUNDWISSEN

Zur sinnvollen Lektüre dieser Spielhilfe muss der Leser Kenntnis einiger anderer Texte haben:

- **Liber Cantinones**, die Seiten 87f, 155, 159f und 165 bzw. die Seiten 132f, 234, 251 und 259 in der **Deluxe-Ausgabe**
- Die Seiten 77-80 in **Mit Geistermacht und Spährenkraft**
- Seite 173-177 in **Mit Wissen und Willen**

Hilfreich, aber nicht unbedingt erforderlich mögen sein:

- **Mit Wissen und Willen**, Seite 137f
- **Compendium Salamandris**, Seite 88
- **Borbarads Erben: Unter der Dämonenkrone**, die Seiten 10ff, 79ff, besonders 92ff
- **Goldene Blüten auf Blauem Grund** (Abenteuer)
- **Spährenschlüssel** (Roman)
- **Blutrosen** (Roman)
- **Schlacht in den Wolken**, Seite 61f (Abenteuer)

Es wurden die für DSA üblichen Abkürzungen verwandt:

- Mit blitzenden Klingen: **MBK**
- Mit Wissen und Willen: **MWW**
- Liber Cantiones: **LC**
- Mit Geistermacht und Spährenkraft: **MGS**
- Aventurische Götterdiener: **AG**
- Unter der Dämonenkrone: **UDD**
- Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen: **SRD**
- Land der stolzen Schlösser: **LdSS**
- Aventurischer Bote: **AB**

Meisterinformationen:

Informationen, die mit einem schwarzen Balken an der Seite markiert sind, sind ausschließlich für den Meister gedacht. Spieler sollten sie nur indirekt erfahren.

So beschreibt das *Daimonicon* das Reich Tijakools. Wir wollen uns nun ihren Gaben widmen, die sie immer reichhaltiger verteilt, besonders in der Warunkei, es aber auch schon früher tat.

Allerdings ist Nekromantie ein heikles Thema. Auf die Erhebung eines Leichnams zu untotem Leben stehen in fast allen Gebieten Aventuriens harte Strafen; bereits die Kenntnis von nekromantischem Wissen reicht oftmals aus, um von den *Pfeilen des Lichts* oder einer anderen Organisation einer hochnotpeinlichen Befragung unterzogen zu werden.

Doch hierbei hört die Gefahr für Leib und Seele des Magiers noch lange nicht auf: Unzureichende Erfahrung, heillose Selbstüberschätzung und unbeachtete Warnungen machen das Erwecken von Untoten und die Beschwörung von Dämonen zu einer lebensgefährlichen Angelegenheit – und selbst der erfahrenste Magus ist nie wirklich sicher. Nur die wenigsten Nekromanten sterben eines natürlichen Todes, und auch diese bleiben oft nicht für immer tot ...

Trotz dieser dunklen Ansichten werden die Dienste Thargunitoths immer wieder in Anspruch genommen, denn die erzdämonische Widersacherin Borons verleiht einem Nekromanten geradezu unvorstellbare Macht über Untote, kann aber einen Paktierer auch zum Herren der Alpträume machen oder die unliebsameren von Borons Gaben scheinbar von ihm nehmen.

Fürwahr, Thargunitoths Gaben sind mächtig, und es bedarf eines starken Willens (oder schlechter Beispiele), ihren Verlockungen stand zu halten. So mag sich ein Anfänger gerade einmal einfachste Skelette für kurze Zeit untertan zu machen und ein erfahrener Nekromant dank Tharguns ungeschaffenen Helfern Dutzende Untote beherrschen, doch

THARGUNITOHS UNTOTE DIENER

»Nun leg den Corpus in des Pentagrammes Mitte und sprich die Worte 'Ausculda corpus mortali ut vox dominae audis!'. So diesz ist vollbracht, tritt an die Zacke des Pentagrammes und versieh sie wider dem Lauf des Götterfürsten mit den Zeichen Nishkatats, Madas, Ohlk-Muthels, Tharguns und des heutigen Tagesherrschers. So Du im Mond des Yngerimms bist, magst du das Zeichen Dragher-Chorredes' dem Ohlk-Muthels vorziehen, doch hab immer Acht auf die korrekte Folge, so Du deine Seel nicht vor der Zeit der Herrin der Nicht-Toten darbringen willst!

So all dies verrichtet ist, versieh jede Spitze des Pentagrammes mit einer Invocationscandel und lass auf jeden Kreuzungspunkt einen Tropf von Deinem eigen Bluthe fallen. So dies alles geschehen, verschliesze die Fenster und Thueren vor PRAiosz' Angesicht und entzuede die Kerz'. Dann knie Dich hin neben die Leych, beruehr sie am Hertz und Haupt und rezi-tier' den Lobpreis der Meisterin des Yak-Hai unermüdlich, bis Du ihren Blick auf Dir ruhen spuerst.

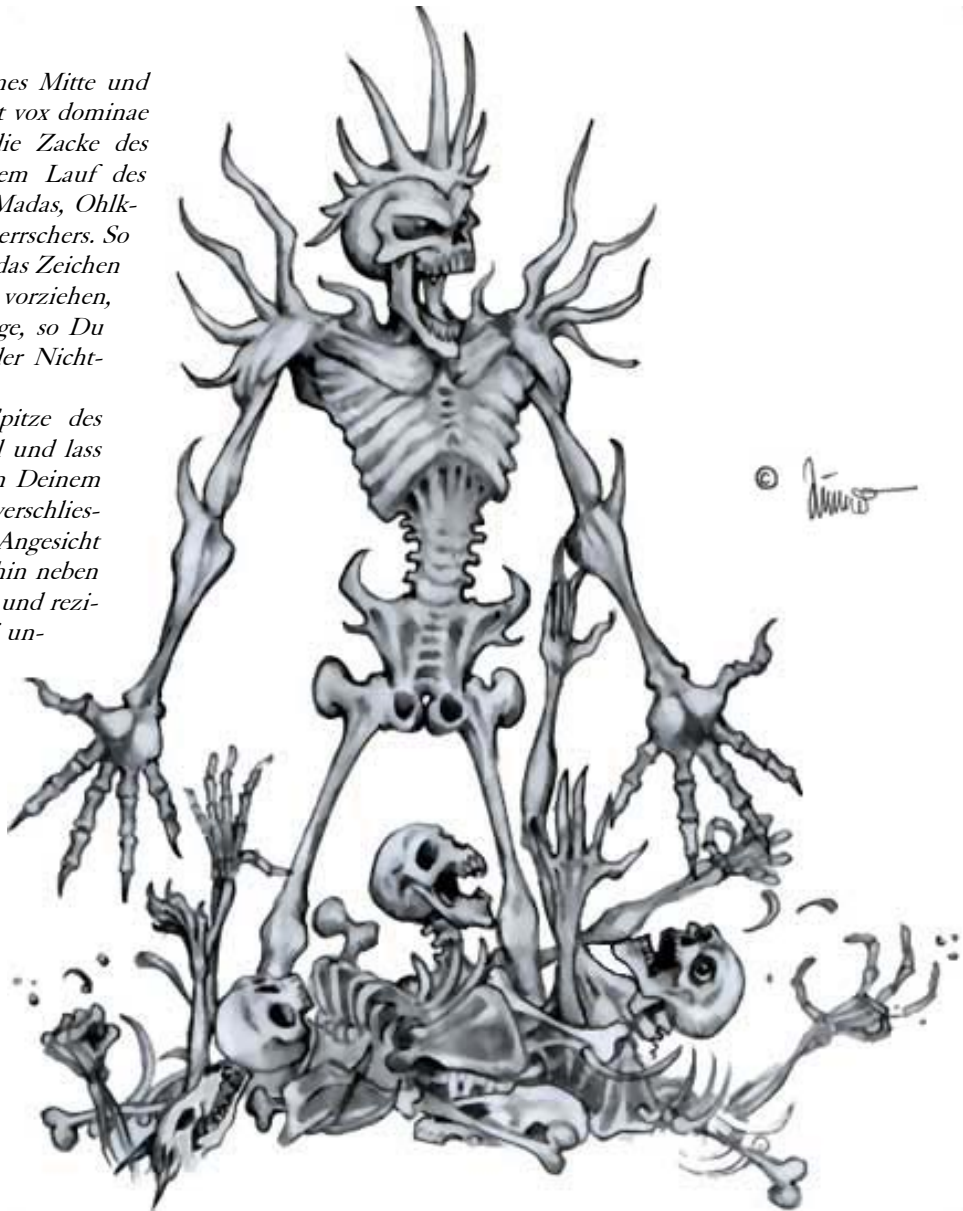
Harre geduldig unter staendiger Recitatio bis Du das Un-Leben in den Corpus fliesen spuerest. Wenn dieser Moment gekommen, erhebe Dich eilig, tritt aus dem Fuenfstern und Sprich 'Totes handle!'. So Deyn Wille stark genug, wird die Kreatur ihr unheilig Haupt vor Dir beugen. Wenn aber nicht... "

—Auszug aus einer Vorlesung des Magister extraordinarius Hagen von Guntbergin Brabak; 1023 BF

Die Erhebung von Untoten oder Nicht-Lebenden ist eine äußerst facettenreiche Angelegenheit, die mindestens genauso vie-

le Möglichkeiten bietet, wie sie Gefahren kennt. Es kommt dabei auf vielerlei Faktoren an: Die verwendete Leiche spielt bei der Erweckung von Untoten mindestens eine genauso wichtige Rolle wie die Erfahrung des Nekromanten oder der angewandte Ritus. Fürwahr von *der Erhebung* oder von *dem Untoten* zu sprechen ist genauso falsch –da vereinfachend-, als wolle man von *dem Elementarzauber* oder *dem Menschen* sprechen.

Tatsächlich soll in Ausnahmefällen sogar schon Boron die Toten in ihre Körper zurückgesandt haben, um ihm für eine kurze Zeit auf Dere zu dienen, doch derartige „Untote“



*Tijakool, auch Thargunitoth genannt,
Präzentorin der Heulenden Finsternis, Meisterin des Yak-Hai*

gehören natürlich eindeutig nicht zu Thargunitoths Dienern, weshalb sie hier nicht behandelt werden sollen.

Daher wollen wir uns zunächst einmal die verschiedenen Arten der Entstehung Untoter anschauen, bevor wir uns über die Gemeinsamkeiten von Untoten zu den diversen Einzelnen vorarbeiten.

NEKROMANTIE AUS MAGIETHEORETISCHER SICHT

ENTSTEHUNG VON UNTOTEN

Dem gemeinen Abenteurer oder Söldling mag es reichen zu wissen, dass Magier einen Leichnam wieder zu unheiligem Leben erwecken können – nach dem *wie* hingegen dürften sich die meisten von ihnen nie gefragt haben. Selbst den mächtigsten Untotenjägern (wie Golgariten, Boronsrabern oder Bannstrahler) ist oft gerade einmal bekannt, dass bestimmte Untote sich mit einem gezielten Abschlagen des Kopfes vernichten lassen oder dass manche von ihnen empfindlicher auf Tageslicht reagieren als andere.

Da diese Spielhilfe jedoch ein vollständiges und geschlossenes Bild der aventurischen Nekromantie liefern möchte und solches Wissen auch zur vollendeten Darstellung eines Nekromanten im Spiel gehört, werden wir wohl um die Frage nach dem magietheoretischen Mechanismen nicht herumkommen.

Ganz offensichtlich stellen solche Formeln wie der SKELETTARIUS oder der TOTES WANDLE keine Form der direkten Kontrolle über jedes einzelne Glied einer Leiche dar. So etwas wäre zwar theoretisch machbar, würde aber bereits bei einfachsten Handlungen den Geist des durchschnittlichen Magiers hoffnungslos überfordern.

Des Weiteren bräuchte man für ein solches 'Mirhamionetensspiel' mit einem Leichnam auch einen Zauber des Merkmals *Telekinese* ...

ERHEBUNG MITTELS SKELETTARIUS

Stattdessen greift der SKELETTARIUS auf eine kompliziertere, aber wesentlich effektivere Vorgehensweise zurück: Er verankert kurzzeitig eine Art rudimentäres astrales Bewusstsein – vergleichbar dem Astralgeist in der Thaumaturgie (siehe **SRD** S. 17ff) – in dem toten Körper. Durch ein mehr oder weniger filigranes Netz von Kraftfäden und Reste des einstigen Nervensystems des Toten übernimmt dieser dann die Kontrolle über den Körper.

Je nach Erhaltungszustand der Leiche muss der Nekromant natürlich unterschiedlich viel Aufwand dabei treiben:

- Eine **frische Leiche** ist meist noch soweit intakt, dass quasi nur der (nicht mehr vorhandene) Geist des Verstorbenen gegen den 'Astralgeist' des SKELETTARIUS ersetzt werden muss. Die Kontrolle über den Körper wird, wie beim lebenden Menschen, hauptsächlich über das noch vorhandene Nervensystem übermittelt.

Eine Konsequenz dieser Vorgehensweise ist jedoch, dass Zerstören des Kopfes das komplette Nervensystem außer Gefecht setzt und so das induzierte Bewusstsein quasi seiner Handlungsfähigkeit beraubt.

- Bei einem **Skelett** hingegen – das weder Fleisch noch Nerven mehr hat –

müssen die Kraftfäden des SKELETTARIUS den kompletten Bewegungs- und Kontrollapparat des einstigen Körpers wiederherstellen. Dies ist wesentlich aufwendiger (was sich in einem höheren Beschwörungswert niederschlägt), hat aber auch den Vorteil, dass der so entstandene Untote keine körperlich angreifbare Schwachstelle hat. Selbst ein Abtrennen des Kopfes oder ein Zerschmettern des halben Körpers setzt den Untoten nicht völlig außer Gefecht.

- **Zombies** als Zwischenstadium der obigen Extremfälle besitzen meist noch rudimentäre Reste von Muskeln und Nervensträngen, die sich der Nekromant zu Nutze machen kann. Gemäß den obigen Überlegungen sollten besonders schwere Treffer bei Zombies daher auch nach Meisterentscheid einzelne Gliedmaßen unbenutzbar machen können.

- Bei **Mumien** muss hier erstmal klargestellt werden, dass als 'Mumie' im spieltechnischen Sinne nur eine rituell bandagierte und präparierte Leiche, wie man sie im tulamisch-/meridianischen Raum und bei den Norbarden findet, gilt. Eine vorgefundene Leiche provisorisch in Binden einzuwickeln bringt dagegen gar nichts!

Die Technik der Mumifizierung hat zum Ziel, den Leichnam soweit als möglich in seinem momentanen Zustand zu erhalten. Dazu bedient man sich quasimagischer Techniken, die am ehesten mit den alttulamidischen Arkano glyphen (**SRD** S. 60ff) vergleichbar sind, jedoch nicht auf mystischen Zeichen, sondern auf überlieferten Wickelmustern basieren, deren Ursprünge sich irgendwo in der altechsischen Geschichte verlieren. Aus diesem Grund waren die meisten alttulamidischen Einbalsamierer auch Magiedilettanten, und bei den Norbarden wird das Einbalsamieren bis heute von den Zibiljas durchgeführt (s. Ritual *Wachshaut* **MWW** 91).

Die mittelreichischen Kaisermumien im *Tal der Kaiser* (siehe **LdSS** S. 71) und viele Mumien in den Schwarzen Pyramiden von Al'Anfa (**Al'Anfa** S. 21 & S. 57) sind dagegen boronischer statt magischer Natur und dank mehrfacher **WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT** und ständiger Präsenz der Boronis ein denkbar ungeeignetes Ziel für Nekromanten.

Will man nun eine solche 'echte' Mumie als Untoten erheben, so kann man entweder das Schutzritual der Mumie vorher unwirksam machen – mittels **DESTRUCTIBO** oder durch ganz profanes Auswickeln – und erhält so einen Le-

benden Leichnam oder Zombie (je nach Erhaltungszustand). Viel häufiger jedoch wird ein Nekromant versuchen, das Schutzritual zu erhalten und sich zu Nutze zu machen, denn dessen Zauber wirkt auch als *Resistenz gegen profane Waffen* und hebt die Körperkraft der erhobenen Mumie enorm. Allerdings ist es natürlich nicht ganz einfach, den SKELETTARIUS unbeschadet zwischen den Matrices



des Mumifizierungsrituals 'hindurchzuschmuggeln', was sich in einem hohen Beschwörungswert ausdrückt.

ERHEBUNG MITTELS TOTES HANDLE

Für die dauerhafte Erhebung eines Untoten mittels TOTES HANDLE gilt grundsätzlich erstmal das Gleiche, wie oben für den SKELETTARIUS ausgeführt. Allerdings wird der induzierte Astralgeist hier nicht durch stetige AsP-Zufuhr durch den Nekromanten stabilisiert, sondern durch die Beschwörung eines kleinen Funkens der Essenz Thargunitoths. Diese Essenz dauerhaft in dem untoten Diener zu fixieren verlangt natürlich einen gewissen Aufwand an permanenten AsP.

Ein solcher dämonisch gebundener Astralgeist – nicht zu verwechseln mit einem Nephazz als 'echtem' Dämon! – hat natürlich wesentlich bessere Kontrolle über den zugewiesenen Körper, so dass die dauerhaft erhobenen Untoten meist deutlich gefährlicher sind, als ihre kurzzeitig erhobenen Gegenstücke.

Nach diesen Erläuterungen sollte auch klar sein, warum SKELETTARIUS oder TOTES HANDLE nur auf Leichen wirken: Der Zauber ist auf eine humanoide Grundform des zu verzaubernden Objektes ausgelegt und erschafft ein dementsprechendes Netz von Kraftfäden. Um ein anderes vier- oder wenigergliedriges Wesen zu erheben (z.B. Hund oder Pferd, aber auch Vogel und Fisch) mag er auch noch adaptierbar sein, aber sobald das Wesen mehr als vier Gliedmaßen hat, sollte der Meister Zauberdauer und Probenaufschläge getrost mit einem Faktor zwischen zwei und fünf multiplizieren.

Etwas anderes als eine Leiche zu verzaubern ist wegen der fehlenden Tijakool-Affinität unmöglich.

Bei einer Erhebung mittels TOTES HANDLE könne die Werte des Untoten mit den ZfP* verbessert werden: Je 1 ZfP* steigert AT, PA, TP, LE, LO oder MR um 1; je 2 ZfP* erhöhen die Werte IB, GS oder RS um 1; für 3 ZfP* kann die KL um eins erhöht werden. Kein Wert, außer der KL, darf über den 1,5-fachen Startwert gehoben werden.

DER NEPHAZZ

Fähige Nekromanten rufen auch gerne Nephazz den Knochengeist, einen niederen Diener der Herrin der Untoten in eine Leiche herab. Hierbei übernimmt dann der Dämon die oben beschriebene Rolle des Astralgeistes, wobei er diesem natürlich an Intelligenz und Fähigkeiten deutlich überlegen ist – allerdings ist es auch schwerer, ihn zum Gehorsam zu zwingen. Im Falle dieser einfachen Beschwörung des Nephazz in eine Leiche fällt dem Dämon die Aufgabe zu, die motorische Kontrolle des Körpers sicherzustellen, was natürlich auf Kosten der Fähigkeiten des entstehenden Untoten geht.

Ruft man dagegen den Nephazz in einen bereits erhobenen Untoten, so kann der Niedere seine ganze Kraft dazu nutzen, die Fähigkeiten des Untoten zu verbessern und sogar von eventuellen Stärkungen durch den erzdämonischen Funken eines TOTES HANDLE profitieren. Ein solcher untoter Diener stellt dann wahrhaft die perfekte Synthese von Nekromantie und (klassischer) Dämonologie dar!

Ein Nephazz erhöht die Kampfwerte eines Untoten wesentlich: Erhebt er den Leichnam, steigen IB, AT, PA, TP, GS und MR um 1, der RS um 2 und die LeP um 5 gegenüber dem Standard. Führt er in einen bereits erhobenen Untoten ein, steigen AT und PA um 2, der RS um 4.

Auch bei einer Nephazz-Beseelung können die Werte durch ZfP* erhöht werden – sogar bei einem nachträglichen Einfahren. Es gilt: 1 ZfP* pro Punkt auf AT, PA, TP, LE, LO oder MR; 2 ZfP* pro Punkt auf IB, GS oder RS; 5 ZfP* für eine zusätzliche Aktion.

KONTROLLE UND EIGENER WILLE VON UNTOTEN

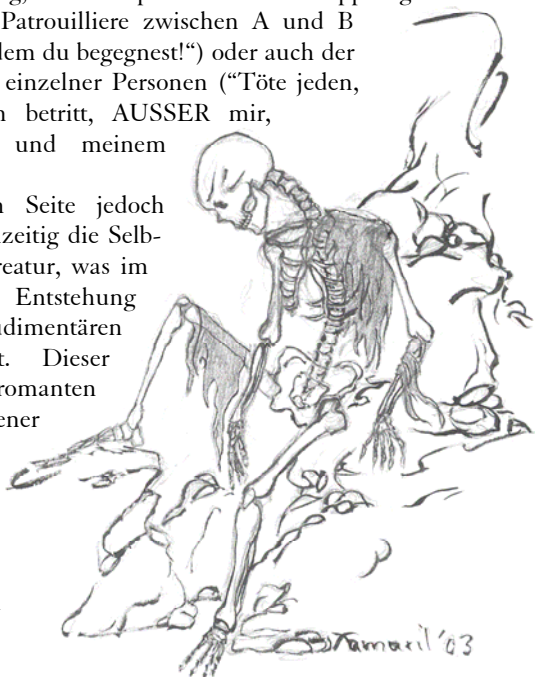
Wie auch bei beseelten Artefakten kann es bei Untoten vorkommen, dass sie ihrem Erschaffer schlichtweg den Dienst versagen. Sei es, dass der Astralgeist mit seinen beschränkten Fähigkeiten nicht in der Lage ist, dem Befehl des Nekromanten Folge zu leisten oder dass er sich gar gegen seinen Herrn aufzulehnen versucht.

Inwieweit ein Untoter solche Eigenarten zeigt, hängt immer stark von der Intelligenz des erzeugten Astralgeistes ab. Ein schwaches 'Bewusstsein' – wie es beispielsweise beim SKELETTARIUS die Regel ist – weist meist nur sehr geringe geistige Fähigkeiten auf. Meist ist er sich nicht einmal seiner eigenen Existenz bewusst! Dies erleichtert natürlich die Kontrolle über die Kreatur, zieht aber auch nach sich, dass der Untote nicht einmal die allereinfachsten Entscheidungen selber treffen kann: Komplizierteren Befehlen als "Töte diese Person!" oder "Hebe dieses Objekt hoch!" wird eine solche Kreatur kaum Folge leisten können. Ungehorsam ist in diesem Falle meist eher eine Frage der Fähigkeiten als des Willens – doch auch das ist oft genug der Fall.

Ganz anders sieht es beim TOTES HANDLE aus, der ja bekanntlich eine permanente Bindung astraler Kraft erfordert. Je höher diese Impensation, desto stärker ist meist auch das Bewusstsein der Astralseele ausgeprägt, und das kann wahrlich ein zweischneidiges Schwert sein:

Einerseits ist ein solcher Untoter zu wesentlich komplexeren Diensten fähig, wie beispielsweise der Kopplung zweier Befehle ("Patrouilliere zwischen A und B UND töte jeden, dem du begegnest!") oder auch der Wiedererkennung einzelner Personen ("Töte jeden, der diesen Raum betritt, AUSSER mir, meinem Diener und meinem Schüler!").

Auf der anderen Seite jedoch steigt damit gleichzeitig die Selbstständigkeit der Kreatur, was im Extremfall zur Entstehung eines rudimentären Charakters führt. Dieser kann dem Nekromanten als williger Diener zugetan sein, aber auch als rachsüchtiger Sklave, der stets versucht, gegen seinen Herrn aufzubegehren





und ihm zu schaden. Sie können sich zwar nicht öfter der Kontrolle ihres Herrn entziehen, führen dann aber möglicherweise selbstständig Handlungen durch.

Noch extremer wird die Situation bei Nephazz-beseelten Untoten, in denen ja tatsächlich ein intelligenter und meist bössartiger Dämon haust. Eine solche Kreatur ist nur mit den Methoden der invokativen Dämonologie noch unter Kontrolle zu halten. Dafür kann sie aber auch nahezu jeden denkbaren Befehl ausführen und praktisch jede Nahkampfwaffe handhaben. Ja, selbst untote Reiterei oder Schützen sind theoretisch denkbar!

Um zu überprüfen, ob ein Untoter einen Befehl ausführt, muss eine Probe auf den Beherrschungswert durchgeführt werden. Dieser berechnet sich auf die übliche Art: $(MU + MU + CH + ZfW)/4$. Er ist um die Differenz des LO-Wertes zu 18 erleichtert bzw. erschwert, je nach dem, ob die LO höher oder niedriger als 18 liegt. Bei besonders typischen Aufträgen (z.B. "Bewache diesen Eingang!") kann die Probe um bis zu 3 erleichtert sein. Gelingt die Probe, so gehorcht der Untote. Misslingt sie, so sinkt die LO um 1 und der Beherrscher kann es erneut versuchen. Eine solche Probe erfordert etwa den Zeitaufwand einer Aktion. Der Befehl kann mehreren Untoten auf einmal gegeben werden, doch es wird für jeden einzelnen eine Beherrschungsprobe abgelegt.

Der LO-Wert liegt zwischen 21 (absoluter Gehorsam) und 0 (völliger Kontrollverlust); letzteres bedeutet, dass der Untote zu einem freien Untoten (s.u.) wird.

Zu Beginn hängt der LO-Wert von der Art des Untoten ab. Am Ende dieses Abschnittes finden Sie eine Tabelle. Zudem kann die LO durch ZfP* des erhebenden Spruchs erhöht werden. Ist der Untote per TOTES HANDLE erhoben und/oder mit einem Nephazz beseelt können außerdem übrige Punkte bei der Beherrschungsprobe auf die LO addiert werden.

Der Erschaffer kann zu einem späteren Zeitpunkt die LO durch eine erneute Durchführung des Rituals am Untoten erhöhen. Eine solche Erneuerung kostet nur $\frac{1}{4}$ der AsP und ist um 7 erleichtert, durch ZfP* können dabei aber keine Verbesserungen mehr vorgenommen werden. Gelingt das Ritual führt der Zauberer eine erneute Beherrschungsprobe durch und kann die übrigen Punkte addieren.

Art des erhobenen Untoten	Startwert der Loyalität
Brandleiche	11
Eisleiche	10
Gruftkönig/Gefolge	5/10
Lebender Leichnam	10
Mumie	7
Skelett	9
Seuchenzombie	12
Untote Mähre	12
Untoter Hund	12
Untotes Wildschwein	11
Wasserleiche/Maat	12/10
Zombie	12

Freie Untote

Verliert ein Nekromant die Kontrolle über einen Untoten – sei es durch Unfähigkeit, feindliche Zauberei oder den Tod – so entsteht, falls der Untote nicht auf den ständige Unterstützung durch astrale Energie angewiesen ist (wie bei einem SKELETTARIUS-Untoten ohne Nephazz), ein freier Untoter. Dieser richtet unter bestmöglicher Ausnutzung seiner Intelligenz maximalen Schaden an. Während ein dummer TOTES HANDLE-Untoter sich darauf beschränkt, sich tagsüber in stabilen Schutz zu verkriechen und des nachts mit der größten zu findenden Waffe wahllos einzelne Personen oder kleine Gruppen anzugreifen, wird ein von einem Nephazz gesteuerter Untoter wahrscheinlich klüger vorgehen, die Sicherheit eines Ortes und die Effektivität einer Waffe ebenso abschätzen, wie die Kampfkraft einer Gruppe. Doch gewiss ist bei den chaotischen Dämonen nichts.

Desweiteren können freie Untote durch starke Pervertierung einer Gegend oder in erzdämonischen Unheiligtümern entstehen – je nach Art der Pervertierung bzw. des Unheiligtums sind dies oft auch transdomänische Varianten von Untoten. Jedoch können bei nicht-thargunitothischem Einfluss nur solche Leichen erstehen, die auf eine dem Erzdämonen gefällige Art gestorben sind. Bei bestimmten Sternkonstellationen (insbesondere Pforte von Uthar geschlossen) können ebenfalls freie Untote entstehen, die häufig über recht hohe Intelligenz verfügen.

Kontrollübernahme von bestehenden Untoten

Es ist möglich die Kontrolle über bereits erschaffene Untote zu erlangen, wenn sich kein Dämon in ihnen befindet. Grundsätzlich gilt sowohl für den SKELETTARIUS als auch für den TOTES HANDLE, dass eine erschwerte Probe auf den jeweiligen Zauber, bzw. den entsprechenden Beherrschungswert, durchgeführt wird. Dabei dauert der Versuch der Kontrollübernahme ein Drittel der Zeit, die

benötigt wird, um die eigentliche Formel zu sprechen. Der Zauberer darf sich während der ganzen Zauberdauer in maximal 7 Schritt Entfernung vom Ziel befinden, muss ihn jedoch zu Beginn des Zaubers einmal berührt haben (eventuell mit einer Attacke im unbewaffneten Kampf nachzuweisen), um das geistige Band aufzubauen. Natürlich können sowohl Zauberdauer als auch Reichweite durch spontane Modifikationen verändert werden. Beim TOTES HANDLE wird hierbei der ZfW beim Berechnen des Beherrschungswertes modifiziert.

Die Erschwernis beim SKELETTARIUS beträgt die doppelte übliche Erhebungsschwierigkeit plus die dreifachen ZfP* des zurzeit kontrollierenden Magiers. Beim TOTES HANDLE muss eine Beherrschungsprobe durchgeführt werden, die um die doppelte übliche Beherrschungsschwierigkeit sowie um eins für jeden Punkt, den der jetzige Beherrscher bei seiner Beherrschungsprobe (LO-Wert beachten) unter seinem Beherrschungswert blieb, erschwert ist.

Die Kosten sind beim SKELETTARIUS die Kontrollkosten für eine bzw. bei mehreren Untoten für zwei SR für den Verbindungsaufbau. Dann noch einmal die Kontrollkosten für die Kontrollkappung des jetzigen Beherrschers und noch ein weiteres mal die Kontrollkosten für die anfangende Kontrollzeit. Hierbei ist zu beachten, dass der übernehmende Zauberer die Kosten nur alle 2 SR zahlt, wenn er auch die Kontrolle über mehrere Untote hat. Beim TOTES HANDLE betragen die Kosten, da man bei ihm lediglich passive Kontrolle ausübt, nur 2W6 AsP.

Diese Proben dienen ausschließlich der Übernahme der Herrschaft über die lebenden Toten, und ZfP* können daher nicht dazu genutzt werden, um die Untoten aufzuwerten.

	SKELETTARIUS	TOTES HANDLE
Probe	Zauberprobe	Beherrschungsprobe
Erschwernis	2*Erhebungsschwierigkeit + 3* ZfP* des Beherrschers	2* Beherrschungsschwierigkeit + übrige LO-Punkte
Kosten	3* Erhaltungs-Kosten	2W6 AsP

METAMAGISCHE NEKROMANTIE?

Die Manifestation eines Astralgeistes ist in der Artefaktmagie bekanntlich ein zufälliger und eher unerwünschter Effekt – in der Nekromantie hingegen stellt sie ein essentielles Element dar.

Aus diesem Grunde ist nach heutigem Wissen die Einbindung einer dämonischen Komponente in den SKELETTARIUS und den TOTES HANDLE unabdingbar. Jeder Versuch der Akademien Punin und Rashdul (vor der Schließung deren dämonologischen Zweiges), das Merkmal *Dämonisch (Thargunitoth)* durch das Merkmal *Metamagic* zu ersetzen, ist bis jetzt gescheitert.

Meisterinformationen:

Tatsächlich existierte in Rashdul ein experimenteller META-SKELETTARIUS, jedoch waren die Ergebnisse eher enttäuschend: Von 166 dokumentierten Anwendungen ergaben zwanzig einen brauchbaren Untoten, in einem Falle manifestierte sich ein übel gelaunter Humus-Elementar in der Leiche und in einem Falle ein unbeherrschbarer Nephazz!

Der heutige Verbleib der Formel ist nicht bekannt, aber möglicherweise taucht sie ja demnächst in Brabak oder Warunk wieder auf ...

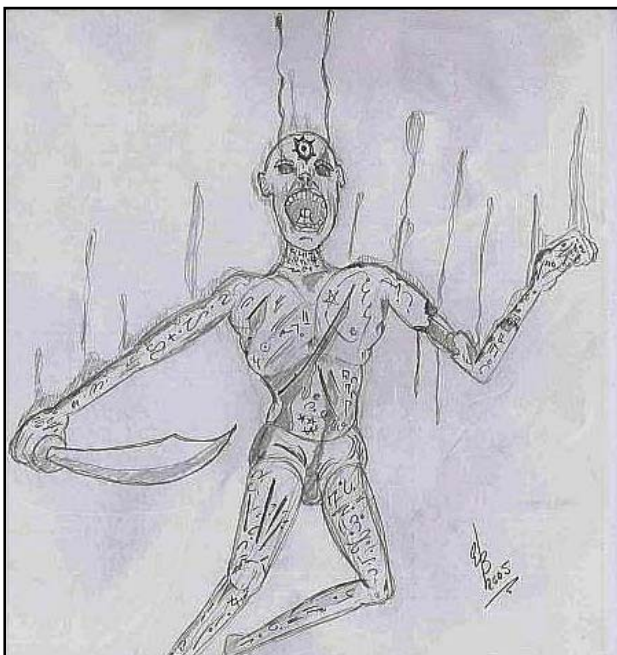
EIGENSCHAFTEN VON UNTOTEN

Trotz der großen Vielfalt an Untoten gibt es natürlich einige Eigenschaften, die allen Untoten gemein sind. Diese finden sie in **MGS** auf Seite 78. Hier soll auf die Eigenschaften, die sich nicht selbst erklären, und jene, die schlichtweg nicht beachtet wurden eingegangen werden

UNTOTE UND SONNENLICHT

Der extreme Gegensatz zwischen dem Chaos der Niederhöhlen und der Ordnung der Schöpfung ist eine altbekannte Tatsache und auch in der Nekromantie nicht zu vernachlässigen, da diese zwar mit derischen 'Rohmaterialien' arbeitet, aber ihre Kräfte aus der Siebten Sphäre bezieht. Speziell ist hier das Sonnenlicht als nahezu überall präsente Ausformung der Ordnung und des Willen Praios' zu nennen. Dementsprechend schadet es jeder Form von chaotischer Essenz, wobei der Grad der Wirkung stark mit der Art der dämonischen oder untoten Wesenheit variiert.

Ein *in corpore* beschworener Dämon wird durch die Invokation zwar in eine äußerlich extrem geordnete Form gezwungen (zumindest im Vergleich zu unbeschworenen Dämonen oder dem reinen Chaos der Siebten Sphäre), doch seine eigentliche Essenz, seine Ursubstanz, bleibt chaotisch, sodass ihn das Sonnenlicht eigentlich verletzen müsste. Leider, dass können alle bestätigen, die sich mit Dämonen auskennen, ist das nicht der Fall. Die karmale Energie des Sonnenlichts perlt in dieser geringen Konzentration und nur von nichtmateriellem Licht getragen einfach an dem 'Fremdkörper Dämon' ab und fließt an ihm vorbei. Hat der Dämon hingegen eine Schwachstelle in seiner Hülle, nämlich eine substantielle Verbindung zur Dritten Sphäre, kann das Licht diesen Kanal benutzen und dem Dämon schaden. Genau solch eine Verbindung ist das Einfahren in einen derischen Leichnam, aber auch Dinge wie Weihwasser, die nur schwach karmal aufgeladen sind,



funktionieren auf ähnliche Weise, beinhalten die ordnende Energie aber natürlich selbst.

Hieraus ergibt sich, dass ein ausschließlich mittels Nephazz erhobener Untoter als *lichtempfindlich* gilt und in direktem Sonnenlicht 1 SP/KR, in indirektem immer noch 1 SP/SR erleidet.

Besessenheitsdämonen hingegen sich können vor dem Sonnenlicht im so genannten Seelenschatten des besessenen Lebewesens verstecken, oder sind wie der neugehörnte Nirraven, der die Seele des unglücklichen Opfers direkt zu seiner Herrin schickt, mächtig genug, dem ständigen göttlichen Angriff zu trotzen.

Ein mittels SKELETTARIUS oder TOTES HANDLE erhobener Untoter hingegen genießt durch die vom Magier gewobenen magischen Fäden einen gewissen Schutz vor dem Segen des Praios. Allerdings sind ein paar arkane Muster natürlich kein äquivalenter Ersatz für einen kompletten Astralleib und vor allem eine richtige Seele, sodass der dämonische Astralgeist des Untoten zwar nicht vernichtet wird, aber zumindest behindert.

Rein magisch erhobene Untote gelten daher als *lichtscheu*, erleiden jedoch keinerlei Schaden durch Sonnenlicht.

Kombiniert man beide Möglichkeiten, indem man in einen bereits magisch erhobenen Untoten einen Nephazz herabruft, so stellt die bereits vorhandene magische Struktur des SKELETTARIUS oder TOTES HANDLE eine relativ sichere Hülle für den Dämon dar. Daher ist in den meisten Fällen davon auszugehen, dass der Untote nur *lichtscheu* ist. Weitere Forschung in diesem Bereich ist aber noch dringend angeraten, da der Astralgeist leichter zu schützen ist als die weitaus umfangreichere Präsenz des Nephazz!

Zu guter Letzt stellt sich noch die Frage nach den unkontrollierten, freien Untoten, wie man sie vor allem in der Warunkei findet. Ein solcher freier Untoter entsteht durch magische Erhebung und anschließenden Kontrollverlust, durch unheilige Sternkonstellationen (die in der Wirkung einem dämonischen Merkmal entsprechen) oder schlicht durch sehr starke thargunitothsche Präsenz. Sie haben deshalb normalerweise keine magische Matrix, denn entweder gab es eine solche nie, oder sie ist nach Abbruch der AsP-Zufuhr vom Nekromanten zusammengebrochen. Die einzige Ausnahme bilden rebellierende TOTES HANDLE-Untote, die bekanntermaßen eine permanente Matrix haben.

Alle übrigen freien Untoten sind wie rein dämonisch erhobene Untote zu behandeln.

AURASICHT

Aufgrund fehlender oder funktionsunfähiger Sinnesorgane müssen Untote ihre Umgebung auf andere Art und Weise wahrnehmen als Menschen. Sie haben eine 'Aurasicht', die sie tote und lebende Objekte in ihrer Umgebung erkennen lässt. Daraus folgt, dass sie – im Gegensatz zu den meisten ihrer lebenden Gegner – in Stürmen wie in Nebel, ja selbst

in finsterster Dunkelheit völlig unbehindert wahrnehmen können. Allerdings lassen sie sich auch durch Antimagie täuschen.

Meisterinformationen:

Magische oder natürliche Beeinflussungen der normalen fünf Sinne, wozu auch Zauber mit dem Merkmal *Illusion* zählen, werden von Untoten also schlichtweg nicht wahrgenommen – zumindest nicht in der üblichen Form.

Personen, die mittels SCHLEIER DER UNWISSENHEIT getarnt sind, können von den Nicht-Lebenden kaum oder gar nicht wahrgenommen werden: Die ZfP* plus die blockierenden AsP werden gleichmäßig von AT, PA und INI des Untoten abgezogen. Sind andere Ziele vorhanden, werden die meisten Untoten diese aber dem Verhehlten vorziehen.

Alternativ können die ZfP* eines HELLSICHT TRÜBEN genutzt werden, um die Aurasicht eines einzelnen Untoten oder gar aller Untoter in einer Zone zu verschlechtern. Ein entsprechend mächtiger HELLSICHT TRÜBEN kann einen Untoten also wortwörtlich erblinden lassen.

Die Aurasicht ist regeltechnisch als eine Art OCULIS ASTRALIS zu verstehen, allerdings mit verbesserter Erkennung nichtmagischer Objekte und verschlechterter Wahrnehmung komplexer Astralstrukturen.

Nie sollte man vergessen, dass Untote nicht auf Lichtquellen angewiesen sind um zu sehen, was sie besonders im Dunkeln zu tödlichen Gegnern macht.

UNERMÜDLICHKEIT

Untote kennen weder Erschöpfung noch das Bedürfnis nach Schlaf. Sie können wochenlang marschieren oder pausenlos kämpfen. Ihre maximale Leistung können sie über einen beliebigen Zeitraum bringen, solange ihr Körper mitspielt – will heißen, sie haben abgesehen von Knochenermüdung eine unendliche Ausdauer.

Dies ist zweifellos eine der bekanntesten Eigenschaften von Untoten und ein selbst für Laien verständlicher Beweis für die dämonische Natur von Untoten. Denn bekanntermaßen kennen die Ungeschaffenen ebenfalls weder Schlaf noch Überanstrengung und haben Ruhe niemals nötig.

MAGIERESISTENZ

Untote besitzen weder einen echten Verstand – und der Scheinverstand wird oft auch noch von einem Magus kontrolliert – noch funktionsfähige Muskeln, und ihre gesamte Struktur ist von dämonischer Macht durchwoben. Sie selbst sind daher keinesfalls mit Herrschafts- oder Verwandlungszaubern zu beeinflussen, lediglich eine kurzfristige Manipulation ihres Leibes oder der Befehle ihres Meisters (bzw. eine 'gefälschte Einspeisung') ist möglich, wenn auch schwierig.

Meisterinformationen:

Spieltechnisch heißt das, dass Untote Zaubern mit dem Merkmal *Einfluss* oder *Eigenschaften* ihre doppelte Magieresistenz entgegensetzen. Gegen die Merkmale *Hei-*

lung, *Herrschaft* und *Form* sind sie sogar vollständig immun.

GERINGE INTELLIGENZ

Auf die Art der Befehle, die ein Untoter durchführen kann, wurde bereits eingegangen. Doch natürlich hat die Intelligenz auch einen Effekt auf andere Fähigkeiten eines Untoten. Desto komplexer die verstandenen Befehle, desto komplexer ist auch der Verstand, und desto weit gefächerter sind auch die Möglichkeiten eines Untoten.

Meisterinformationen:

Die Intelligenz eines Untoten drückt sich wie bei anderen Lebewesen in einem KL-Wert aus. Jede Art von Untoten besitzt eine Basis-Klugheit, die durch die Art der Erschaffung noch erhöht werden kann:

- Am schwierigsten gestaltet sich eine Erhöhung der Intelligenz bei einer Erhebung per SKELETTARIUS. Die Klugheit der erhobenen Untoten um einen Punkt zu erhöhen kostet nicht nur 5 ZfP*, sondern erhöht auch die laufenden AsP-Kosten um 1 – die Erhebungskosten gar um 3 – weil eine umfangreichere Matrix erschaffen und versorgt werden muss.
- Bei einem TOTES HANDLE kostet eine Erhöhung der Klugheit lediglich 3 ZfP* und keine zusätzliche Astralenergie.
- Steckt ein Nephazz im Untoten, wird der Wert nicht modifiziert, sondern ist unabhängig von der Art der Erschaffung sehr hoch. Die Intelligenz eines Dämons lässt sich schwer ermitteln, doch obwohl davon auszugehen ist, dass sie einem Menschen zumindest ebenbürtig ist, scheinen Nephazz-Untote dennoch eine urtümliche Stupidität und böartige Naivität aufzuweisen. Trotzdem sind Nephazzim für komplexe Aufgaben eindeutig die beste Wahl – man sollt aber genau auf seine Befehle achten, denn die Tücke eines Dämons ist nie zu unterschätzen.
- Untote, die von einem Irhiadhzal erhoben wurden, haben eine Modifikation von +1
- Ruft hingegen Nirraven, der Sohn Thargunitoths, sie auf ihm, zu dienen, steigt ihre Klugheit um 3, manchmal auch mehr, wenn er sie für spezielle Aufgaben vorgesehen hat.
- Durch dämonische Perversion entstandene Untote haben meist keinen Klugheitsbonus, in besonders verderbten Gebieten manchmal +1, in Unheiligtümern bis zu +2



- Untote, die durch unheilige Sternkonstellationen entstanden sind, sind sehr variabel; ihre Klugheitsmodifikation reicht von +/-0 bis zu +5

Die Auswirkungen der Klugheit sind im Weiteren aufgeführt. Zur besseren Einschätzung wurden jeweils zwei Beispiele für Kreaturen mit dieser Klugheit aufgeführt.

—KL 2 (Lachs, Eidechse): Der Untote ist wahrhaftig so blöd wie ein Chamäleon. Er ist zu dumm, um Waffen einsetzen zu können, und seine Denkleistungen beschränken sich darauf, den Beherrscher nicht anzugreifen.

—KL 3 (Papagei, Taube): Der Untote kann Waffen bis zu einer Komplexität von D problemlos verwenden. Komplexere Waffen versteht er nicht mit voller Effektivität zu führen, da er die Kampftechnik nicht begreift. Setzt er sie dennoch ein, sinken AT und PA um 2, die TP um 1. Der PA-Vorteil von Schilden und Parierwaffen wird um 2 reduziert. Einfache Tricks (durchaus vergleichbar zu denen eines abgerichteten Tiers) sind erlernbar (siehe unten).

—KL 4 (Hausschwein, Hund): Der Untote weist die Klugheit auf, um *Wuchtschläge* durchführen zu können (denn die nötigen Emotionen, um sie schon früher durchzuführen, fehlen ihm). Der Parade-Bonus von Schilden und Parierwaffen wird nur noch um eins reduziert.

—KL 5 (Katze, Wal): Der Verstand des Untoten ist weit genug entwickelt, um alle Nahkampfwaffen sinnvoll führen zu können. Auch Schilde und Parierwaffen bereiten dem Untoten keine Probleme mehr. Der Untote kann bei entsprechenden körperlichen Voraussetzungen als Reittier dienen.

Auch komplexe Tricks und ausgefeilte Freund-Feind-Erkennung sind möglich.

—KL 6 (Menschenaffe, Delphin): Der Untote kann eine geeignete Reit(un)kreatur verwenden und improvisierte Wurfaffen verwenden (bei anderen halbierte Reichweite und TP-2).

—KL 7 (Affenhensch, unterbelichteter Ork): Der Untote kann richtige Wurfaffen effektiv einsetzen und echte Handwerksfähigkeiten erlernen.

—KL 8 (normaler Ork, unterbelichteter Elf): Diese extraordinär intelligenten Untoten können auch Fernkampfwaffen wie Bögen oder Armbrüste benutzen und sind prinzipiell zu einem breiten Spektrum an menschlichen Künsten fähig.

Der Geist eines Untoten hat alle angegebenen Kampffähigkeiten im metaphorischen (und meist ja auch tatsächlich nicht vorhandenen) Blut. Sie müssen ihm nicht beigebracht werden. Grundsätzlich sind Untote sehr un kreativ und nicht besonders aufnahmefähig. Selbst bei vorhandener Intelligenz ist es deshalb ein äußerst aufwendiges Verfahren, einem Untoten etwas beibringen zu wollen. Versucht man es dennoch, so muss man dafür etwa die fünffache Zeit aufwenden, die man bei einer lebendigen Kreatur gleicher Intelligenz benötigte.

Ein weiterer negativer Aspekt hoher Intelligenz ist, dass die Untoten dadurch automatisch widerspenstiger werden, da sie eine Art eigenen Willen entwickeln. Für jeden Punkt den die Klugheit steigt daher die Beherrschungsschwierigkeit um 1.

FORTSCHRITTEDE VERWESUNG

Nach der Erweckung eines Untoten schreitet der Verwesungszustand desselbigen weiter fort, wenn auch mit stark verminderter Geschwindigkeit. Speziell das Einfahren eines Nephazz kann bei der Erhebung noch gewisse thargunitothgefällige Veränderungen am Leib des Untoten hervorrufen. Verrottet ein Untoter so weit, dass er seine 'Untoten-kategorie' ändert, fällt er zusammen, da die gewobene Matrix nicht dafür ausgelegt ist – Ausnahme sind also Untote ohne Matrix und/oder mit Nephazz.



VERNICHTUNG VON UNTOTEN

Die endgültige Vernichtung von Untoten ist eine äußerst facettenreiche Angelegenheit, da dies auf den jeweiligen Untoten und seine Erweckungsart ankommt. Es sei hier jedoch zumindest ein kurzer Anriss der Möglichkeiten vorgestellt:

Die simpelste und offensichtlichste Waffe gegen Untote ist der blanke Stahl: Alle Untoten – im engsten Sinne – sind grundsätzlich mit normalen Waffen zu verwunden. Borongesegnete Rabenschnäbel, wie sie bei Golgariten, Boronsrabben und einigen kämpferischen Geweihten des Puniner Kultes zu finden sind, bewähren sich hier natürlich besonders gut. Allerdings sollte man die Überreste besiegtter Untoter in jedem Falle durch Bestattung in gesegneter Erde, Verbrennung oder vergleichbare göttergefällige Akte vernichten, da manche von ihnen – vor allem Mumien – nur auf diese Weise endgültig vernichtet werden können.

Einfache magische Möglichkeiten sind die reversialisierten Versionen ihrer jeweiligen Erhebungszauber. Desweiteren vernichtet der THARGUNITOTHBANN zuverlässig jeden Untoten, der weder permanent erhoben worden noch mit einem Nephazz beseelt ist. Wurde der Untote mittels der Macht eines anderen Erzdämons erhoben, so zeigt natürlich nur die entsprechende Variante des DÄMONEN-BANNS Wirkung.

Einem eventuellen Nephazz kann man vorher mittels PENTAGRAMMA oder einem reversialisierten INVOCATIO MINOR zu Leibe rücken, was bei Gelingen entweder

eine unbelebte Leiche oder einen reinen SKELETTARIUS-/TOTES HANDLE-belebten Untoten hinterlässt. Die geodische MACHT DES LEBENS und der gildenmagische SCHUTZ VOR UNTOTEN vermögen die Nicht-Lebenden wenigstens abzuhalten.

Die mächtigste Waffe gegen Untote besitzen jedoch eindeutig Geweihte: Die Boronliturgie BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID kann für je 5 Karmapunkte einen Untoten vernichten, desweiteren gilt auch der ZERSCHMETTERNDE BANNSTRAHL des Praios als eine extrem wirksame, wenn auch etwas sehr massive Lösung.

Gegen transdomänische Untote (siehe entsprechendes Kapitel) wirken auch heilige Symbole und Waffen der entsprechenden Gegengottheit sehr gut: praio-, ronda-, hesinde-, tsa-, ingerimm- oder korgeweihte Waffen, Efferds Weihwasser, Pfeile des St. Mikail oder ein Schneesturm, Phexens STERNENWURF, ja eventuell sogar Rahjas Tharf, obwohl das meist schon wieder einen Frevl wider die Göttin der Liebe und des Rausches darstellt.

Heilung von Untoten

Für normale Heilungsversuche, ob mit Heilkunde oder Zauberei, sind Untote unempänglich. Allerdings kann man versuchen, Untote, die mit TOTES HANDLE erhoben wurden oder von einem Nephazz besessen sind, mit Hilfe des TOTES HANDLE-Cantus zu restaurieren. Dazu ist pro (Un-)Lebenspunkt, der zurückgegeben werden



soll, mindestens eine Unze Material (Fleisch, Haare, Knochen oder Blut von Kulturschaffenden) vonnöten. Anschließend wird eine Probe auf den Spruch gewürfelt, die um 1/10 der zu heilenden LeP erschwert ist. Gelingt die Probe kann der Magus – auch mit Hilfe von Blutmagie oder der Verbotenen Pforten – AsP in LeP im Verhältnis 1:1 umwandeln. Dies dauert allerdings pro hinzugewonnenem LeP eine SR.

THARGUNITOHS VERFLUCHTE GESCHÖPFE

»Von dem wandernden Leichnamen, Ghulen und anderen Scheußlichkeiten: Die Necromanthie (welches ist die Lehre von den Nicht- oder Un-Toten) und die Scripta der Boroni lehren uns, welcher Art die Nicht-Toten sind: Wandernde Leich und Skelett, Mumie und Wiedergänger, gar nicht zu erwähnen die schauerlichen Leichenfresser und die Vampire. Nicht-Tote sind unheilig, denn ihnen fehlt die Kraft zum Leben, weshalb sie selbige den Kreaturen LOS' rauben oder von einem üblen Schwartz-Künstler eingegeben bekommen – ja bisweilen fährt gar ein Dämon in sie ein. Alle Nicht-Toten sind gar schauerlich anzuschauen und von üblem Geruch umgeben. Bei Tage werfen sie einen Schatten in alle Richtungen, was ihre Schwärze und Verderbtheit anzeigt. Sogar unschuldige Thiere haben Necromanthen schon aus Grab und Gruft gerufen, um sie zu unterwerfen. Manches Mal mag es vorkommen, dass ein Nicht-toter sich seinem Meister entreißt und, vom Hass auf

alles lebende getrieben, mordend und reißend durch die Lande streift, bis sich denn ein mutiger Priester seiner erbarmt und ihn in Borons Reich zurückverweist.«

—Das Wesen des Unbekannten, nach der Sigban-Originalschrift; ca. 620 BF

Geister, Wiedergänger, Ghule und Vampire zählen im engeren Sinne nicht zu Thargunitohts Dienern. Sie haben einen eigenen Abschnitt am Ende dieses Kapitels, in dem näher auf sie eingegangen wird. Falls ihr euch über den Entsetzenswert wundert – auch dazu gibt es einen eigenen Abschnitt; oder schlagt es in **UDD** auf Seite 10f nach.

Wird ohne Entsetzensregel gespielt, so ist die Mutprobe um den hinteren Wert erschwert.

Die MU-Probe ist immer um die Totenangst erschwert. Zur Erinnerung hier die Auswirkungen einer misslungenen MU-Probe (siehe **MGS**, S. 78): Pro fehlendem Punkt sinken MU, KL, CH und IN um 1 (eventuell müssen daher die Basiswerte für AT, FK, INI und MR neu berechnet werden). Dieser Malus verschwindet, nachdem der Betroffene die erste erfolgreiche Aktion gegen den Untoten unternommen hat – spätestens aber nach einer Viertelstunde. Normalerweise kann sich der Betroffene dem Untoten nicht nähern. Bei Personen, die mit Untoten Erfahrung haben, sollte die Erschwernis auf die MU-Probe gesenkt werden oder die Probe gar ganz wegfallen.



WANDELNDE LEICHNAME

So bezeichnet man kaum verwesene (d.h. frisch verstorbene) Untote, die noch fast wie 'normale' Lebewesen aussehen. Sie werden aus Leichen erschaffen, die nur wenige Tage bis maximal 2 Wochen im Grabe liegen. Sie sind ausgesprochen leicht zu erheben, da der Nekromant ihr meist noch intaktes Nervensystem benutzen und sich so das Weben einer all zu filigranen Kontrollmatrix ersparen kann. Außerdem sind ihre ursprünglichen Sinne – wie optische und akustische Wahrnehmung – oft noch so erhalten, dass sie nicht allein auf ihre magischen Sinne angewiesen sind. Ein Nachteil dabei ist jedoch, dass sie sich unter Umständen durch das Abtrennen des Kopfes – den Nodix ihrer Kontrollmatrix – verhältnismäßig leicht außer Gefecht setzen lassen.

Meisterinformationen:

Wie oben erwähnt kann ein Wandelnder Leichnam mit einer Klingenwaffe (Schwert, scharfe Hieb- oder Axt) und einem passenden Nahkampfmanöver auf den Kopf (z.B. Attacke +8) leicht ausgeschaltet werden. Ein ausgiebiges Zerschmettern von Schädel und Hirn (mindestens 20 SP gegen den Kopf) mit einer stumpfen Waffe haben denselben Effekt, ist aber kaum weniger aufwendig als den Untoten ganz auseinander zu nehmen. Andererseits ist diese Art von Untoten, wenn ihre Sinnesorgane keine schwerwiegenden Schäden genommen haben, nicht so sehr auf ihre *Aurasicht* angewiesen (nur halbe Abzüge durch magische Verhüllung). Häufig übertragen lebende Leichname Krankheiten.

Erhebungsschwierigkeit: +2

Beherrschungsschwierigkeit: +3

Unterhaltungskosten: 1 AsP/2 SR

Basis-KL: 3

Hände: IB 9 AT 8 PA 2

TP 1W+2 DK H

Waffe: IB 10 AT 8 PA 4

TP und DK nach Waffe

LE 25 **KO** 8 **RS** je nach Rüstung

GS 5 **MR** 5 **LO** 10 **GW** 4

MU-Probe: +0//+1

Entsetzen: +2/-2

ZOMBIES

Diese Untoten (vom mohischen *Tschumbi*) liegen in ihrem Verwesungsgrad zwischen den vergleichsweise unversehrten Leichnamen und den Skeletten. Ihr Körper ist meist halb verweset, und an einigen Stellen sind bereits Knochen zu sehen, andererseits sind manchmal sogar die Gesichtszüge des Verstorbenen noch zu erkennen. Neben ihrem scheußlichen Anblick sind diese Untoten vor allem dafür bekannt, dass sie viele scheußliche Krankheiten übertragen und wegen Mangels an verwundbaren Stellen wahrhaftig in Stücke gehackt werden müssen, bevor sie ihr unheiliges Leben aushauchen.

Aufgrund einer relativ hohen Menge an halbverfaultem Fleisch, das nicht magisch 'reanimiert' wurde, aber sehr wohl die Bewegungen der Kreatur behindert, sind Zombies ziemlich mäßige Kämpfer und werden nur dann gezielt er-

hoben, wenn einem Nekromanten keine anderen Leichen zur Verfügung stehen.

Meisterinformationen:

'Dank' ihrer indifferenten Matrix besitzen Zombies nicht genügend Klugheit, um Waffen sinnvoll einzusetzen. Durch eine Erhöhung der Klugheit wird dies möglich – die Attacke und Parade werden dadurch jedoch nicht verbessert. Dieser Nachteil der indifferenten Matrix wird aber dadurch ausgeglichen, dass Zombies keine besonders empfindlichen Stellen haben. Stattdessen werden sie quasi Glied für Glied kontrolliert, auch ein Abtrennen des Kopfes, wie beim Lebenden Leichnam, nützt also nichts. Zudem heißt das, dass Zombies keine Wunden erleiden können.

Auch die Bekanntheit als Seucheherd kommt nicht von ungefähr.

Erhebungsschwierigkeit: +3

Beherrschungsschwierigkeit: +4

Unterhaltungskosten: 1 AsP/2 SR

Basis-KL: 2

Hände: IB 6 AT 7 PA 2

TP 1W+2 DK H

LE 25 **KO** 10 **RS** je nach Rüstung

GS 4 **MR** 8 **LO** 12 **GW** 6

MU-Probe: +3//+4

Entsetzen: +1/-1

SKELETTE

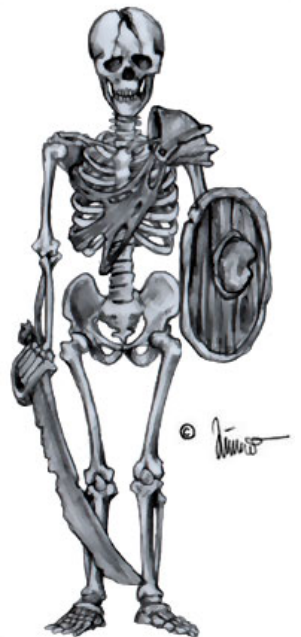
Von einem Leichnam, der lange genug liegen bleibt, verbleiben schließlich nur noch Knochen und eventuelle, metallene Waffen- und Rüstungsteile. Derartige Überreste stellen die beliebtesten Opfer der Nekromantie dar, da sie verhältnismäßig beweglich bei gleichzeitiger Zähigkeit sind und – so profan es klingt – weder stinken noch Krankheiten übertragen.

Meisterinformationen:

Aufgrund ihrer speziellen Körperform können Skelette nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. (Zweihand-)Schwerter, (Zweihand-)Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen. Gleiches gilt auch für Wurfaffen mit Ausnahme von Wurfbölen und Keulen, die ebenso wie Geschütze vollen Schaden anrichten. Da dies anatomisch bedingt ist, gilt es natürlich auch für geweihte Waffen. Auch bei einem Skelett ist das Abtrennen des Kopfes ohne besondere Wirkung, da der Schädel nur ein Knochen wie jeder andere ist.

Erhebungsschwierigkeit: +4

Beherrschungsschwierigkeit: +5



Unterhaltungskosten: 3 AsP/2 SR

Basis-KL: 3

Hände: IB 10 AT 8 PA 2

TP 1W+2 DK H

Waffe: IB 10 AT 9 PA 3

TP und DK nach Waffe

LE 30 **KO** 10 **RS** je nach Rüstung

GS 5 **MR** 5 **LO** 9 **GW** 7

MU-Probe: +2//+0

Entsetzen: +1/--

MUMIEN

Die mächtigste Form der Untoten aus Tjakools Gefolge. Mumien kommen vor allem in den Tulamidenlanden vor, aber auch hochrangige Geweihte und Adelige der Mittel- und der südaventurischen Stadtstaaten werden durch spezielle Bestattungsmethoden oftmals derartig präpariert. Die verwendeten Balsamierungsriten haben den Leichnam meist nicht nur längerfristig konserviert, sondern verstärken auch die Kräfte derartiger Untoter – eine durchaus beabsichtigte Wirkung, denkt man an tulamidische Zauberriten, die die sterblichen Überreste der Herrscher ihre eigene Gruft gegen Grabräuber verteidigen lassen.

Meisterinformationen:

Mumien besitzen eine *Resistenz gegen profane Waffen*. Wegen ihren enormen Körperkräften gilt jeder Angriff einer Mumie, der um 4 oder mehr Punkte gelingt, als Angriff zum *Niederwerfen* (MBK 40). Fackeln richten ihren Feuerschaden auch dann an, wenn mit der Fackel keine SP angerichtet wurden; jeglicher andere Feuerschaden wird verdoppelt.

Mumien übertragen mit erhöhter Wahrscheinlichkeit Krankheiten.

Das Abschlagen bestimmter Körperteile ist bei einer Mumie besonders nutzlos, da derartige Körperteile weiterhin belebt bleiben und auch weiterkämpfen. Manche Mumien regenerieren gar nach ihrer scheinbaren Vernichtung W6 LeP pro SR – abgeschlagene Körperteile fügen sich wieder an den Körper an – bis sie mit Feuer vernichtet werden.

Erhebungsschwierigkeit: +6

Beherrschungsschwierigkeit: +7

Unterhaltungskosten: 5 AsP/2 SR

Basis-KL: 4

Hände: IB 12 AT 7 PA 7

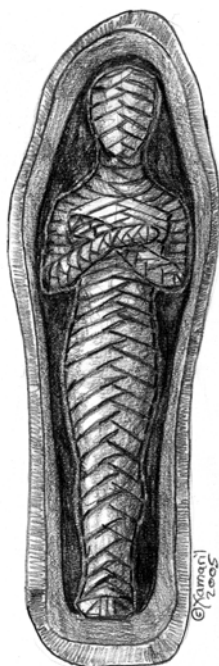
TP 1W+5 DK H

Waffe: IB 10 AT 7 PA 7

TP und DK je Waffe (generell TP/KK +8)

LE 45 **KO** 12 **RS** 2 (evtl. +Rüstung)

GS 5 **MR** 15 **LO** 7 **GW** 12



MU-Probe: +0 (+5 wenn man Zeuge wird wie abgeschlagene Glieder oder Eingeweide weiterkämpfen)//+3 (bzw. +5)

Entsetzen: +0/+0 (bzw. +2/+1)

TIERKADAVER

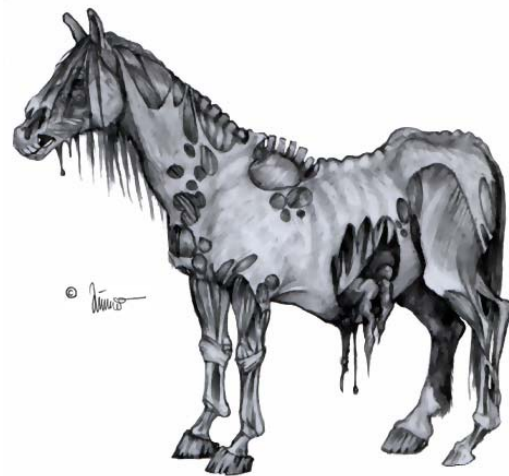
Nicht nur die Leichen Kulturschaffender kann man mit Hilfe unheiliger Nekromantie in ein erschreckendes

Scheinleben rufen, genauso ist dies auch mit Tieren möglich. Hierbei gilt zu beachten, dass dies eine Variante ist, die die Zauberverprobe um

3 erschwert. Für die Beherrschungsprobe gilt es zu beachten, wieviel Kontakt der Mensch normalerweise zu einem solchen Tier hat. Umso seltener dies ist, umso schwerer ist es zu beherrschen.

Beispielhaft seien hier die Leichname eines Bornländer-Hundes sowie die als Reittiere geeigneten untoten Schlachtrösser und Wildschweine aufgeführt. Andere beliebte Ziele nekromantischer Magie sind Wölfe, Bullen und Raubkatzen.

Natürlich können auch diese Unkreaturen je nach Verweisungsgrad Krankheiten übertragen.



Meisterinformationen:

Ein untotes Schlachtrösser hat eine Tragkraft von 250 Stein und eine Zugkraft von 800 Stein. Reiten-Proben von lebenden Reitern sind um 3 erschwert.

Der Biss eines untoten Pferdes kann Krankheiten übertragen.

Untote Mähre:

Erhebungsschwierigkeit: +4

Beherrschungsschwierigkeit: +2

Unterhaltungskosten: 3 AsP/2 SR

Basis-KL: 3

Tritt: IB 8 AT 9 PA 6

TP 2W6 DK NS

Biss: IB 8 AT 8 PA 6

TP 1W6 DK N

LE 40 **KO** 14 **RS** 0

GS 10 **MR** 8 **LO** 12 **GW** 8

MU-Probe: +2//+2

Entsetzen: +1/--

Ein untotes Wildschwein hat eine Tragkraft von 65 Stein und eine Zugkraft von 200 Stein. Reiten-Proben von lebenden Reitern sind um 3 erschwert.

Die Hauer eines untoten Wildschweins können Krankheiten übertragen.

Untotes Wildschwein:

Erhebungsschwierigkeit: +5

Beherrschungsschwierigkeit: +2

Unterhaltungskosten: 2 AsP/2 SR

Basis-KL: 3

Hauer: IB 10 AT 6/12* PA 0

TP 1W6+2** DK HN
 LE 20 KO 9 RS 1
 GS 7 MR 6 LO 11 GW 5
 MU-Probe: +2//+2
 Entsetzen: +0/--

*Fällt beim Angriff eine 1 so gilt die Attacke als Angriff zum Niederwerfen. Gegen am Boden liegende Gegner hat das Wildschwein eine Attacke von 12.

**Warzenschweine verursachen, ob ihrer größeren Hauer W6+4 TP.

Untote Hunde, die in die Verwesungskategorie 'Wandelnder Leichnam' gehören, können manchmal immer noch als Spürhunde verwandt werden. Sie verwenden die Angriffsmöglichkeiten Biss, Anspringen und Verbeißen (MBK 71, ZooBot 11/12). Ihr Biss kann Krankheiten übertragen.

Untoter Köter:

Erhebungsschwierigkeit: +5

Beherrschungsschwierigkeit: +3

Unterhaltungskosten: 1 AsP/2 SR

Basis-KL: 3

Biss: IB 10 AT 9 PA 2

TP 1W6+2 DK HN

LE 15 KO 7 RS 2

GS 7 MR 6 LO 12 GW 5

MU-Probe: +2//+2

Entsetzen: +0/--

Allgemein ist zu sagen, dass um die Werte für ein untotes Tier zu erstellen etwa diese Modifikationen verwandt werden können: AT -2(Zombies -3), PA -6(Zombies -8), GS -2(bei Zombies sogar -3); hatten sie in lebendem Zustand keine Krallen oder Reißzähne sind die TP um 1

bis 2 zu erhöhen, die MR leitet sich aus ihrem Zustand ab (also Lebende Leichname und Skelette 5, Zombies 10) und bei Lebenden Leichnamen und Skeletten können ein paar Extra LeP hinzugezählt werden.

Untoten, ehemals flugfähigen Vögeln, bei denen das Federkleid noch erhalten ist, kann auch Flugfähigkeit verliehen werden, was ihre Kontroll-Kosten allerdings um 50% steigert. Jedoch ist die geringe Größe der meisten Vögel zu beachten, die meisten Vögel sind nicht teurer an AsP als eine Hand.

Solche Wesen, die kleiner sind als ein Hund, haben als Untote jedoch eine vereinfachte Zaubermatrix, die zu weniger hohen Denkleistungen fähig ist (KL -1, LO +1), werden aber trotzdem gerne unter hohem Aufwand erschaffen und zu Spionageaufträgen eingesetzt. Ein untoter Rattenspion beispielsweise ist kaum zu ersetzen, da er einerseits eine stark erhöhte Intelligenz haben muss und ihm zudem mühselig eine Kommunikationsmethode beigebracht werden muss, will man keine Ratespiele veranstalten.



ERHEBUNG VON UNTOTEN NICHTMENSCHLICHEN URSPRUNGS

Die **Goblins** haben einen besonders leichten Körper und speziell Knochenbau. Werden sie zu Untoten erhoben, sind sie wesentlich leichter zu zerstören (LeP -6, bei Skeletten sogar -8). Außerdem sind sie schwächer (TP-1), allerdings können sie auch mit einer Bissattacke W+1 TP erzeugen. Hierbei gilt es bei lebenden Leichnamen jedoch speziell zu beachten, dass der Kopf bei einer Bissattacke natürlich

leichter abzuschlagen ist (nur +4), dazu muss eine Parade gelingen und auf die TP verzichtet werden, die bei einer gelungenen Parade von Bissattacken üblich sind.

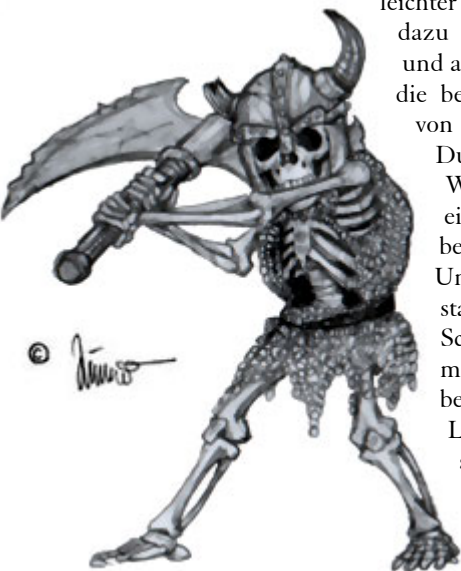
Durch ihr Fell erhalten Wandelnde Goblinleichen einen natürlichen RS von 1, bei allen stärker verrotteten Untoten ist das Fell schon zu stark verwest, um diesen Schutz zu gewähren. Man möchte meinen, Goblins gäben keine guten Nicht-Lebenden ab (GW-3), aber sie haben auch einen großen Vorteil: Sie sind, wegen ihrer geringen Größe, billiger zu erheben als

andere Leichen. Eine Erhebung per SKELETTARIUS kostet nur 7 AsP, die Kontrollkosten sind nur alle 3 SR zu bezahlen; einen Goblin per TOTES HANDLE! zu erheben kostet nur 6W6 AsP. Für den sparsamen Nekromanten also genau das Richtige.

Bei den **Zwergen** sieht es mit dem Körper- und Knochenbau genau anders herum aus. Ihre Kompaktheit bringt ihnen +3 LeP ein, bei Skeletten wird die LE wegen der stabilen Knochen sogar um 4 erhöht. Allerdings sind auch untote Zwerge klein und noch plumper als ihre menschlichen Brüder (AT -1, GS -2).

Auch zäher als Menschen, aber doch nicht so stabil bestückt wie die Zwerge, sind die **Orks**. Sie erhalten immerhin +2 LeP. Für ihr Fell und den Biss (mit W6+2) gilt äquivalentes wie bei den Goblins gesagt wurde. Ihr Gefahrenwert ist um 1 erhöht.

Bei den **Achaz** gilt es zu beachten, dass ihre Körper wesentlich langsamer verfallen als die von ungeschuppten Wesen, sodass Skelette schon wirklich alt sein müssen. Durch ihre Schuppen erhalten lebende Achazleichen einen natürlichen RS von 2, Zombies nur noch einen von 1 und Skelette natürlich gar keinen. Wie ihre lebenden Verwandten können untote Achaz einen Schwanzschlag durchführen. Greifen sie mit ihm an, wird die darauf folgende Parade um die Hälfte der Punkte erschwert, die der Untote unter seiner





Angriff gewürfelt hat. Dadurch steigt der Gefahrenwert um 1.

Sollte es einem Nekromanten tatsächlich gelingen, an eine **Achazmumie** zu gelangen, so können Sie bei ihr alle Kampfwerte und die Klugheit verdoppeln – möglicherweise weist der Meister der Mumie sogar ein paar weitere Fähigkeiten zu. Allerdings dürfte das nur einem wahren Meisternekromanten von Nutzen sein, da der Schutzzauber kaum zu brechen ist (Erhebung +18, Nephazzim können ihn nicht erheben, selbst der Nirraven hat nur 25% Erfolgswahrscheinlichkeit) und der Geist des Herrschers seinen Leib vor Missbrauch schützt (Beherrschung +14).

Bei **Elfen** gilt es lediglich die etwas grazilere Statur zu beachten, die in einer um 2 verringerten LE zum tragen kommt. Dass Elfen aufgrund ihrer magischen Natur besonders leicht zu erheben sind, ist eher ein Mythos unter Nekromanten, als dass es den Tatsachen entspricht – lediglich bei besonders zaubermächtigen Elfen ist die Erhebungsschwierigkeit um ein bis zwei Punkte reduziert.

Ein ganz anderes Kaliber sind da die **Oger**. Sie sind gewaltige Monstren: IB +2, LE+20, TP +1W6 bei der Faust bzw. je nach Waffe, GS +2. Ihre Haut ist sehr zäh und ihre Knochen hart, was sich in einem natürlichen RS von 1 in allen Formen äußert. Durch all diese Vorteile steigert sich der Gefahrenwert um 6. Dadurch, dass sie etwas schwerfälliger sind, sinkt ihre AT, zumindest wenn sie ohne Waffe kämpfen, um 1. Oger zählen als *Große Gegner*.

Durch ihre gewaltige Größe ist eine Erhebung nicht nur wesentlich schwerer als bei anderen Leichen (+3), sondern auch kostenintensiver (SKELETTARIUS: 20 AsP, TOTES HANDLE! 10W6 AsP). Die Kontrollkosten des Untoten sind doppelt so hoch wie normal und pro SR zu bezahlen (bzw. bei Einzelerhebungen vierfach pro SR). Durch ihre Größe ist die MU-Probe nochmals um 2 erschwert, die beiden Entsetzensproben je +1.

Untote **Trolle** hingegen erinnern eher an Golems, weil sie steinartig sind, und sind noch mächtigere Kämpfer als untote Oger. Sie erhalten IB +3, LeP +45, TP +1W+3. Ihre steinartige Konsistenz äußert sich in einem natürlichen RS von 4, und ihre mystischen Eigenschaften erhöhen ihre MR um 3. Sie sind relativ träge, wodurch AT, PA und GS um 1 sinken. Der Gefahrenwert steigt insgesamt um 10. Natürlich zählen auch Trolle als *Große Gegner*. Die Größe und ungewöhnliche Natur der Leiche erschweren eine Erhebung stark (+7) und erhöhen auch die Kosten enorm (SKELETTARIUS: 30 AsP, Kontrollkosten sind zu verfünffachen; TOTES HANDLE: 14 W6). Durch die Größe und Kampfkraft ist die Mut-Probe um 3 erschwert, die Entsetzensproben sind allerdings um 1 erleichtert, da die Trolle eher wie Steinfiguren wirken als wie Leichen.

Eine Beschreibung eines Trollfriedhofes finden Sie in **Im Schatten der Berge** aus der Abenteuer-Anthologie **Leicht verdientes Gold**.

EDLES GEBEIN

Manche Leichen sind besonders wertvoll. Als intakter Teil des Körpers beinhalten die Knochen eines Wesens immer



noch einen Teil seiner Eigenschaften, so weiß man, dass das Gebein von Königen die Kampfkraft von durch einen untoten Herrscher geführten Untoten verstärkt. Auch andere Adelige weisen besondere Vorzüge auf – so ist von *Dietrad von Ehrenstein* bekannt, dass er auch als Untoter noch musizieren konnte. Der wiederbelebte Riesenoger *Arzuch* war überaus intelligent (für einen untoten Oger) und ließ sich durch seine an einer Kette baumelnden, zauberkraftigen Schrumpfköpfe beraten.

Andere Leichname eignen sich lediglich besonders gut für etwas, so kann das Gebein

von Zauberern besonders gut mit Magie verwoben werden.

Meisterinformationen:

Ogleich es wahr ist, dass manche Leichen besondere Eigenschaften haben oder bestimmte Vorgänge begünstigen, werden diese Auswirkungen meist überschätzt (so ist die Erhebung bei einem besonders machtvollen Zauberer vielleicht um 1 oder 2 erleichtert). Solche Effekte wie bei Dietrad und Arzuch sind auf jeden Fall nicht durch die Gebeine entstanden, sondern durch spezielle Erhebungsmethoden. Bei ersterem wurde der Nephazz der beim *Magnum Opus* in ihn Gefahren war durch den herbeigerufenen Geist des Bemitleidenswerten ersetzt und mit finsterner Magie unter den Bann eines Schwarzkünstlers gezwungen (siehe **Der Winter des Wolfes**, S. 69). Bei Arzuch war es ein ähnliches Verfahren, dass den Geist des Ogers mit Hilfe der in den Schrumpfköpfen – die ihm auch mit Zauberkraft halfen und ihn davor schützten – gebannten Geister gestorbener Nekromanten, anderer Zauberer und Offiziere hielt (siehe **AB 101**, S. 3 und 11; **AB 103** S. 17f und insbesondere das Abenteuer **Fern von Praios' Licht**).

UNTOTE SPEZIALTRUPPEN

Besonders gefürchtet sind sowohl berittene Untote als auch solche, die über Fernkampfwaffen und die Fähigkeit sie zu verwenden verfügen. Tatsächlich besitzen solche Unwesen gewisse Vorteile, aber sind auf ihrem Spezialgebiet eigentlich nicht besonders fähig.

Meisterinformationen:

Untote Kavallerie: Manchmal (nämlich, wenn der Nekromant dies will und kann) kommt es vor, dass ein treues Ross seinem Herren nicht nur in den Tod folgt, sondern auch in den Untod. Um einen untoten Reiter zu erschaffen, muss man eine gewöhnliche Leiche eines Menschen, Elfen, Orks oder Goblins und ein Pferd (bzw. Wildschwein) erheben. Um den Kadavergaul reiten zu können, benötigt der Reiter eine Klugheit von 5, das Reittier eine von 3.

Reiten-Proben werden mit nur einem W20-Wurf, der normal modifiziert wird, abgehandelt. Der Startwert hierbei beträgt 9. Bei *Körperbeherrschungs*-Proben wird genauso vorgegangen, hier beträgt der Startwert aber 11. Zum *Lanzenreiten* wird der normale AT-Wert verwandt.

Komplett skelettierte Gespanne sind aufgrund ihrer Leichtigkeit leicht umzuwerfen und deshalb weniger beliebt. Auch wird ein getroffenes Skelett leichter von der Wucht des Schlages vom Rücken seines Reittiers geschleudert; Proben, um dies zu verhindern, sind für es zusätzlich um 3 erschwert.

Für je 2 ZfP* bei dem TOTES HANDLE (SKELETTARIUS-Untote können nicht weiter modifiziert werden) kann der *Reiten*- oder der *Körperbeherrschungs*-Wert um 1 erhöht werden.

Empfehlenswerter als eine Erhebung per Zauber ist jedoch ein Nephazzim-Reiter. Ein solcher Dämon erhöht (zusätzlich zu den sonstigen Vorteilen), wenn er die Leiche belebt hat, die Körperbeherrschung um 3 und den Reiten-Wert um 1, sollte das Reittier auch von einem Nephazz beseelt sein, noch um einen weiteren Punkt (die Verständigung zwischen zwei Dämonen ist nun einmal wesentlich leichter, als die zwischen zwei nicht besonders kommunikationsfreudigen Untoten). Wird der Nephazz in einen fertigen Untoten hereinbeschworen, so erhöht er den Körperbeherrschungs-Wert sogar um 4, den Reiten-Wert sogar um 2 bzw. um 4 (ob das Reittier von einem Nephazzim erhoben wurde oder ob der Nephazz in ein untotes Reittier herein geschlüpft ist, macht für den Reiten-Wert keinen Unterschied). Außerdem kann der Reiten-Wert oder der Körperbeherrschungswert um 1 für 1 ZfP* beim INVOCATIO MINOR erhöht werden.

Ist nur der Reiter von einem Nephazz beseelt, muss nur für ihn eine Beherrschungsprobe gelingen. In jedem anderen Fall muss für eine Ausführung von Befehlen eine Probe für den Reiter und eine für das Reittier gelingen.

Die Vorzüge untoter Reiterei sind eindeutig psychologischer Natur.

Untote Fernkämpfer: Wesentlich effektiver als die untote Kavallerie sind Untote mit Fernkampfwaffen. Sie können aufgrund ihrer Aurasicht auch in völliger Dunkelheit uneingeschränkt sehen und sind außerdem in der Lage, stunden-, ja tage- und monatelang bewegungslos in einem Versteck zu verharren. Allerdings sind sie lausige Schützen, da sie sehr grobmotorisch veranlagt sind und außerdem keinerlei Gefühl für Flugkurven und dergleichen haben.

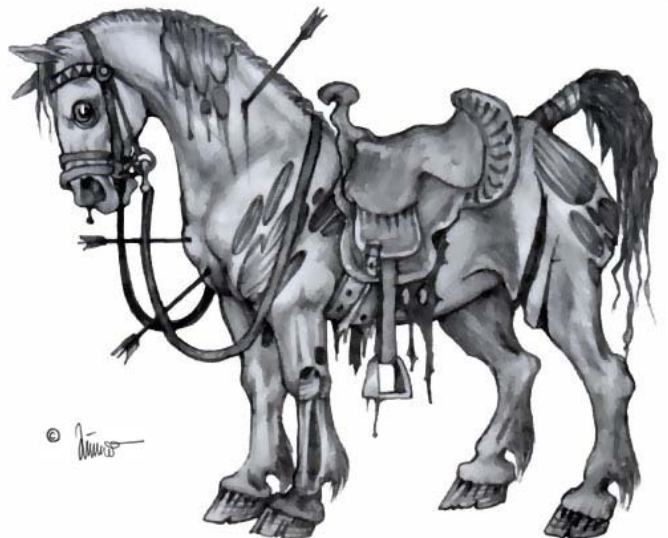
Ab einer Klugheit von 6 können Untote improvisierte Wurfaffen wie Steine oder Krüge verwenden. Natürlich kann man ihnen auch richtige Wurfaffen geben. Für eine effektive Verwendung fehlt ihnen jedoch das Verständnis, sodass die Reichweiten halbiert und die TP um 2 gesenkt werden.

Normal verwenden können sie alle Arten von Wurfaffen erst ab einer Klugheit von 7.

Schusswaffen können ab Klugheit 8 verwandt werden, wobei es allerdings zu beachten gilt, dass selbst solch intelligente Untote über keinerlei Mechanik-Fähigkeiten verfügen, sodass es nicht ratsam ist, sie mit allzu komplizierten Armbrüsten oder gar mit moderner Waffentechnik aus dem Horasreich auszustatten.

Der Fernkampfbasiswert beträgt nur 4. Für je 3 ZfP* beim TOTES HANDLE (SKELETTARIUS-Untote können nicht modifiziert werden) kann der Fernkampfwert um 1 erhöht werden, wobei man ihn für Wurf- und Schusswaffen getrennt steigern muss.

Welch eine Überraschung, dass sich auch hier eine dämonische Beseelung besonders eignet, da der Schütze dann über mehr Feingefühl und vor allem mehr Begriffsfähigkeit für die Zusammenhänge verfügt. Bei einem Schützen, der von einem Nephazzim belebt wurde, ist der Fernkampfbasiswert 6. Durch einen Nephazz in einem schon vorher belebten Schützen steigt der Fernkampfwert sogar auf 7. In beiden Fällen benötigt man außerdem nur 2 ZfP* für eine Erhöhung eines der beiden Fernkampfwerte beim INVOCATIO MINOR.



TRANSDOMÄNISCHE NEKROMANTIE

ALLGEMEINES ZUR TRANSDOMÄNISCHEN NEKROMANTIE

Die beiden Grundlagenzauber der Nekromantie, SKELETTARIUS und TOTES HANDLE, benutzen als primären Wirkungsträger das Merkmal *Dämonisch* (*Thargunitoth*). Dadurch sind sie in der Lage, mit Hilfe der Macht der Herrin der Untoten zeitweilig oder dauerhaft Leichen zu unheiligem Leben zu erwecken.

Es gibt allerdings schon lange Spekulationen in den Kreisen der Dämonologen und Metamagier, ob nicht auch den anderen Herzögen der Niederhöllen zugeordnete Varianten dieser beiden Zauber denkbar sind. Die wenigen Meister der Nekromantie jedoch, die das nötige Wissen besäßen, um sich an einer Klärung dieser Frage zu versuchen, lehnten dies – wie zum Beispiel Meister Pölberra aus Brabak – als “kindische Spielerei” ab.

Mit der Rückkehr des Dämonenmeisters jedoch nahm die Zahl an Paktierern bekanntlich beträchtlich zu und damit auch die Verbreitung von Zaubern mit dämonischen Merkmalen. Eingedenk des unbestrittenen Nutzens des SKELETTARIUS – der ja sowohl in Rashdul wie auch in Brabak zum regulären Curriculum gehört(e) – und des TOTES HANDLE mag es also kaum verwundern, dass so mancher Paktierer von seinem heptsphärischen Herrn eine entsprechende Formel aus dessen Domäne verlangte.

Mit entsprechender Verzögerung verbreitete sich die Phänomenologie dieser Zauber dann natürlich auch unter jenen, die gegen die so erweckten Kreaturen antreten mussten – allen voran Antimagier, Metamagier und wohlwollendere Dämonologen. Entsprechend dem Grundsatz der Bruderschaft der Wissenden “Nur was man beherrscht, kann man bezwingen!”, begannen damit nun auch die Beschwörer von Brabak und Punin mit Forschungen zur ‘transdomänischen Nekromantie’.

VORRAUSSETZUNGEN FÜR DÄMONISCHE TRANSITIONEN

Diese Forschungen sieht in der Praxis wesentlich schwieriger aus, als es zuerst den Anschein hat: Für eine dämonische Transition der genannten Sprüche muss ein Magier in dem betreffenden Zauber mindestens einen ZfW von 14 haben und dazu noch einen TaW *Magiekunde* (*Zauberwerkstatt*) von mindestens 15. Außerdem benötigt er die SF *Matrixverständnis* und die Kenntnis mindestens eines der enthaltenen Merkmale, beim SKELETTARIUS also *Dämonisch* (*Thargunitoth*), beim TOTES HANDLE ist ersatzweise auch *Beschwörung* möglich. Nicht unbedingt benötigt wird die Merkmalskenntnis, wenn der betreffende Zauber ein Hauszauber des Nekromanten ist.

Modifikationen bei der dämonischen Transition	
Merkmalskenntnis Metamagie	-1
jede weitere passende Merkmalskenntnis	-2
Hauszauber	-2
passende Begabung (Zauber oder Merkmal)	-2
Arbeitsbedingungen	-2 bis +10
SF Matrixkontrolle	Zuschlag halbiert

PRAKTISCHE DURCHFÜHRUNG IN DER ZAUBERWERKSTATT

Für eine dämonische Transition in einem Arbeitsschritt ist theoretisch je eine *Magiekunde*- und eine Zauberprobe mit einem Aufschlag von +28 plus dem vierfachen unmodifizierten Aktivierungsfaktor notwendig (also +16 beim SKELETTARIUS und +20 beim TOTES HANDLE). Diese Probe wird jedoch eventuell erleichtert um die in der obenstehenden Tabelle angegebenen Boni.

Dies bedeutet selbst unter optimalen Arbeitsbedingungen, mit Merkmalskenntnissen in *Dämonisch* (*TGT*), *Dämonisch* (*allgemein*) und *Metamagie*, Hauszauber sowie der SF *Matrixkontrolle* immer noch einen Aufschlag von +19 auf beide Proben für einen nicht-thargunitothschen SKELETTARIUS!

Sinnvoller ist es, sich die Thesis schrittweise herzuleiten. Dazu sind halb so viele Schritte notwendig, wie der obige Probenaufschlag beträgt. Pro Schritt müssen jeweils so viele TaP* und ZfP* angesammelt werden, wie der Gesamtaufschlag beträgt.

Gesammelt werden diese Punkte über Zauber- und *Magiekunde*-Proben, die um die Hälfte des oben errechneten Zuschlages (mit SF *Matrixkontrolle* ein Viertel) erschwert sind. Übersteigt dieser halbierte bzw. geviertelte Zuschlag den ZfW bzw. TaW, so bringt jede gelungene Probe einen ZfP* bzw. TaP*. Bei konzentrierter Arbeit (3 ZE pro Tag) können pro Monat je zwei Proben abgelegt werden. Misslingt eine Probe, so verfallen alle in diesem Monat angesammelten ZfW* und TaP*. Fällt ein Patzer, so muss der Zauberer sogar wieder ganz von vorne anfangen (zu Unterbrechungen der Forschungszeit siehe **MWW** S.140).

Sind schließlich alle notwendigen Proben bestanden, so ist die dämonische Transition fertig und der Zauber steht mit einem ZfW in Höhe des ZfW des Ausgangszaubers abzüglich des halben Forschungsaufschlages zur Verfügung, mindestens jedoch 0. Der so geschaffene Zauber gilt außerdem prinzipiell als Hauszauber. Die AsP-Kosten entsprechen dem Ausgangszauber plus W3-1 AsP, im Falle mindestens einer glücklich gelungenen Probe bei der Forschung werden zusätzlich W3 AsP abgezogen.

Die abschließende Fixierung des neuen Spruchs kostet den Nekromanten 160 AP (SKELETTARIUS) bzw. 200 AP (TOTES HANDLE).

VERBREITUNG UND AUSWIRKUNGEN TRANSDOMÄNISCHER NEKROMANTIE

Naturgemäß sind die nur durch aufwendige Forschung oder als Paktgeschenk erhältlichen transdomänischen SKELETTARIUS- und TOTES HANDLE-Varianten wesentlich seltener als die Ursprungsformeln. Am ehesten finden sich gelegentlich noch elementarschänderische Varianten, oder solche aus den Domänen des Belhalhar und der Belzhorash.

Vor allem die Eisleichen des Hohen Nordens und die Wasserleichen der Blutigen See sind zu traurigem Ruhm gelangt – größtenteils als freie Untote, gelegentlich aber auch

als Ergebnis eines ALGOTARIUS oder ABYSTARIUS. Über den Namen hinaus ist von diesen Formeln allerdings nur wenig bekannt, beide setzen aber vermutlich ein dem jeweiligen Erzdämon gefälliges Paraphernalium als Teil des Zauberrituals voraus: Blut eines verendeten Tieres oder bestimmte Kristalle beim ALGOTARIUS, Brackwasser oder Splitter vom Holz gesunkener Schiffe beim ABYSTARIUS.

Näheres zu den damit erhobenen Untoten findet sich in **MGS S.78f.**

Durch erbeutete Aufzeichnungen besser dokumentiert ist der PESTILARIUS zur Schaffung belzhorashgefälliger Seuchenzombies, die im Detail in diesem Kapitel beschrieben sind. Gerüchteweise haben die Dämonologen der Hep-tarchen Galotta und Rhazzazor diese Formel entwickelt, um bei Belagerungen derartige Untote in Städte zu katapultieren und den Widerstand durch Ausbreitung von Seuchen zu brechen.

Die Durchführung des Zaubers entspricht weitestgehend dem klassischen SKELETTARIUS, als 'Rohmaterial' kommen meist frische oder halbverweste Leichname zur Anwendung. Außerdem ist ein geeignetes Paraphernalium vonnöten, z.B. lebendes Ungeziefer oder verdorbene Heilkräuter.

Angesichts der Bedrohung die so ein Seuchenzombie auf die Dauer auch für den Nekromanten darstellt, dürfte klar sein, warum es nach heutigem Wissensstand noch keine Thesis für einen SEUCHENBRINGER HANDLE gibt ...

Zwei weitere Zauber, die man speziell in der Fürstkomturei findet, sind der LANITARIUS und der MORDBRENNER HANDLE als belhahargefällige Varianten der klassischen Nekromantiesprüche. Ihr Ursprung liegt nach heutiger Erkenntnis in den Zeiten vor der jüngsten borbaradianischen Invasion, jedoch waren sie lange Zeit niemandem bekannt. Erst die in der Warunkei in unwahrscheinlichem Ausmaß aufblühende Nekromantie hatte zur Folge, dass die Formeln wieder entdeckt wurden.

Üblicherweise wird als Grundlage eine grausam dahinge-

metzelte Leiche verwendet. Da außerdem Blut – egal, ob eigenes oder fremdes – ein zwingendes Paraphernalium ist, ist in den heutzutage kursierenden Formen der beiden Zauber eine feste blutmagische Komponente integriert, die nebenbei auch den Astralenergie-Aufwand reduziert.

Die genaue regeltechnische Ausarbeitung der transdomänischen Nekromantie ist dem Meister überlassen, jedoch gelten in allen Fällen folgende Einschränkungen:

- Es lassen sich nur Leichen erheben, die auf eine dem jeweiligen Erzdämonen gefällige Art den Tod gefunden haben
- Alle Varianten benötigen ein geeignetes Paraphernalium zur Fixierung des Zaubers (siehe **MGS Umschlag-Innenseite, Meisterschirm S.17f**)
- Die Werte eines transdomänischen Untoten sind unabhängig vom Zustand der zugrunde liegenden Leiche
- Auf verfluchtem Boden ihrer zugehörigen erzdämonischen Wesenheit erhalten die Untoten immer gewisse Vorteile, die von Art zu Art unterschiedlich sind. Bei Erzdämonen, deren Kraft ganze Landstriche verseucht (Agrimoth, Asfaloth, Charyptoroth, Nagrach), muss noch zwischen verfluchtem Boden und Unheiligtümern unterschieden werden – in Unheiligtümern sind die Vorteile natürlich größer.
- Transdomänische Untote werden besonders empfindlich für von der Gegengottheit ihres Schutzpatrons gesegnete Waffen.

Als Beispiel seine hier die Werte des LANITARIUS aufgeführt:

Technik: Der Magier lässt eine kleine Menge Blut auf die Leiche fließen, die das Opfer eines gewaltsamen Todes sein muss. Dann senkt er seine beiden Fäuste auf sie herab und spricht die Formel.

Zauberdauer: 40 Aktionen, der Leichnam erhebt sich nach 25-ZfP* Kampfrunden.

Wirkung: Ein belhahargefälliger Untoter, auf Maraskan als 'Einzigartiger Mordbrenner' bekannt, wird erschaffen. Er ist wesentlich schneller und gewandter als gewöhnliche Untote, ja sogar den meisten lebenden Gegnern an Kampfgeschick überlegen (INI+4; AT/PA je +6; GS +2). Durch seine besondere Stärke steigen die TP um 1. Rondrageweihete Waffen verursachen doppelten Schaden.

Kosten: 11 AsP + 2/4/6 LeP für die Erhebung eines Leichnams/eines Zombies/eines Skelettes (Mumien nicht möglich), danach 3/2/3 AsP pro 2 SR

Zielobjekt: Einzelobjekt

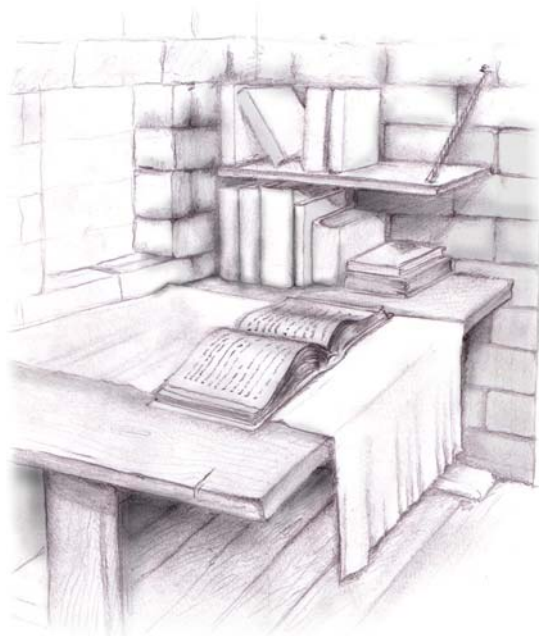
Reichweite: Die Leiche muss bei der Erweckung berührt werden, danach gibt es keine Reichweitenbeschränkungen.

Wirkungsdauer: Je nach AsP-Aufwand, maximal jedoch den doppelten ZfW in SR oder bis zum nächsten Sonnenaufgang (je nachdem, was früher eintritt).

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Zielobjekt (mehrere), Reichweite

In der Variante, in der mehrere Untote auf einmal erhoben werden, sind die Erweckungskosten um 3 AsP gesenkt

- Unleben (+3): Einzelne Gliedmaßen können belebt werden. Die Kosten sind variabel; für eine Hand beispielsweise 3 AsP+ W3 LeP für die Erweckung und 1 AsP/SR für die Kontrolle.
- Kadaver (+3): Die Leiche kann auch ein dahingemetzeltes oder auch geschlachtetes Tier sein.



Reversalis: Verwandelt durch diese SKELETTARIUS-Abwandlung belebte Untote in normale Tote.

Antimagie: Der Untote kann durch einen BELHALHAR-BANN exorziert werden. In einer entsprechend antimagischen Zone kann er nur erschwert erschaffen werden und diese auch nur unter Anstrengungen betreten.

Merkmale: Dämonisch (Belhalhar)

Komplexität: C

Repräsentationen und Verbreitung: Mag2, Bor1 /// Der Spruch ist vermutlich ausschließlich in den Schwarzen Landen, vornehmlich in der Warunkei und der Fürstkomturei, bekannt und auch dort nur einigen wenigen. Mit seiner Hilfe können kurzzeitig hervorragende Elitekämpfer geschaffen werden.

Es folgen Beispiele für transdomänische Untote:

BRANDLEICHE

In der Warunkei und Transsylien wurden schon widharcalfällige Varianten von Untoten gesehen. Diese Art von Untoten erlitt den Feuertod (obwohl sicher auch andere Todesarten als widharcalfällig in Frage kommen) und hat dementsprechend eine schwarzverkrustete Haut. Sobald sie aber erhoben werden beginnen sie zu glühen und zu rußen. Sie hüllen die Umgebung in Qualm und Rauch ein, was sie Dank ihrer Aurasicht nicht behindert – ihre Feinde aber sehr wohl. Doch wahrscheinlich ist das auch besser so, denn meist sind Brandleichen so entstellt, dass es selbst hartgesottenen Söldnern schwer fällt ihnen mit Schwert und Schild gegenüberzutreten.

Meisterinformationen:

Die Brandleiche kann ihre Umgebung für W6+2 KR mit Ruß einnebeln. Dies kostet sie eine Aktion und behindert die Gegner, wodurch sie folgende Abzüge er-

leiden: AT/PA -5/-3 für Gegner in Distanzklasse H, -3/-1 in Distanzklasse N und -3/0 in Distanzklasse S oder P.

Genau wie bei Zombies, kommen auch bei Brandleichen die Regeln für Wunden nicht zu Anwendung.

Ingerimmgeweihte Waffen oder Flammen richten gegen Brandleichen doppelten Schaden an.

Auf agrimothverfluchtem Boden erhalten sie AT, PA und GS +1, in Agrimothunheiligtümern glühen sie so stark, dass ihre Angriffe mit den Händen zwei TP mehr verursachen und als Feuerschaden zählen, Waffenlose Angriffe auf sie W6 SP (abzüglich eventuellen RS durch Handschuhe) verursachen und Holz Waffen Feuer fangen können (bei einem Treffer mit einer Holz Waffe muss ein BF-Test durchgeführt werden, nach dem allerdings der BF nicht steigt).

Erhebungsschwierigkeit: +5

Beherrschungsschwierigkeit: +4

Unterhaltungskosten: 1 AsP/2 SR

Basis-KL: 3

Hände: IB 7 AT 10 PA 2

TP 1W+2 DK H

Waffe: IB 8 AT 10 PA 3

TP und DK nach Waffe

LE 30 KO 10 RS je nach Rüstung

GS 5 MR 9 LO 11 GW 8

MU-Probe: +3//+4

Entsetzen: +2/-1



EISLEICHE

Erfrorene können zu belshirashgefälligen Untoten erhoben werden. Auf unsicheren Beinen wanken sie durch den Schnee, und bei all zu großer Beanspruchung lösen sich aus ihrem Körper gelegentlich kleine Brocken grau-roten Fleisches. Sie können sich nur auf Eis bewegen, da ihre Matrix grundlegend auf die Kälte und die unterstützende Wirkung des Eises ausgelegt ist. Die erhaltenden Eigenschaften des Eises bewirken aber auch, dass die Kosten, um eine erhobene Eisleiche am Unleben zu halten, überaus gering sind. Zudem helfen die Eigenschaften des Eises die dämonische Essenz zu erhalten und abzuschirmen, so dass Eisleichen immer nur *lichtscheu* sind.

Eisleichen sind sehr träge und ihre Leiber instabil, dafür reichen ihre hartgefrorenen, klauenhaften Hände völlig als Waffen aus.

Meisterinformationen:

Wie oben schon gesagt sind Eisleichen immer nur *lichtscheu*, oft aber greifen sie jedoch – selbst bei minimaler Klugheit – bei dichtem Schneetreiben oder wolkenverhangenem Himmel an, denn dann können sie ohne Einbußen kämpfen. Da ihre Konsistenz durchaus mit der eines Zombies zu vergleichen ist, erleiden Eisleichen

keine Wunden (wenn sie mittels eines thargunitothschen Zaubers erhoben wurden, zählen sie auch als Zombies) und sie bleiben auch in diesem Zustand, da sie durch die Kälte nicht weiter verwesen. Verlassen sie das Eis, erleiden sie 1 SP/SR.

Firun- oder ifirngeweihte Waffen und Geschosse richten doppelten Schaden an und auch derartig gesegneter Schnee oder gesegnetes Eis verwunden sie schwer (1 SP/KR wenn sie auf ihm stehen, etwa 2W6 SP für einen großen Schneeball).

Auf nagrachverfluchtem Boden sind die Erhaltungskosten auf 1 AsP pro Tag zu reduzieren. In Nagrachunheiltümern kann ein einziger AsP sie eine Woche lang erhalten.

Erhebungsschwierigkeit: +5

Beherrschungsschwierigkeit: +2

Unterhaltungskosten: 2 AsP/Tag

Basis-KL: 3

Hände: IB 9 AT 7 PA 0

TP 1W+4 DK H

Waffe: IB 9 AT 7 PA 2

TP und DK nach Waffe

LE 22 KO 12 RS je nach Rüstung

GS 4 MR 7 LO 10 GW 5 (in

Gruppen auch mehr)

MU-Probe: +3//+1

Entsetzen: +1/-2

GRUFTKÖNIG

Eine mögliche Zholvar-Variante von Untoten sind die Mumien von ehemaligen Herrschern, extrem wohlhabenden Adeligen oder Händlern. Diese können entweder mit einer speziellen Variante des SKELETTARIUS oder des TOTES HANDLE erhoben werden oder aber haben sich als Teil eines Paktes mit Tasfarel gewünscht jeden Grabräuber, der in ihr Grabmal eindringt, dafür büßen lassen zu können. Bei manchen solchen Gruftkönigen finden sich auch die Skelette seiner Gefolgschaft, die mit ihm begraben wurden und deshalb ebenfalls als Zholvar-Variante gelten.

Die Mumien selbst sind meist mit unzähligen Schmuckstücken aus dem Grabschatz behängt oder gar nach der Einbalsamierung mit Goldplättchen bestickt worden. Gruftkönige sind noch schrecklichere Gegner als andere Mumien und unglaublich zäh. Allerdings weisen sie, obwohl sie keinerlei Emotionen empfinden, eine Art dämonischer Goldgier auf, die sie alle Wertsachen horten und wenn möglich umhängen oder zu ihrem Grabmal bringen lässt.

Meisterinformation:

Gruftkönige besitzen eine *Resistenz gegen profane Waffen*. Wegen ihren enormen Körperkräften gilt jeder Angriff eines Gruftkönigs, der um 4 oder mehr Punkte gelingt, als Angriff zum Niederwerfen (**MBK 40**). Fackeln richten ihren Feuerschaden auch dann an, wenn mit der Fackel keine SP angerichtet wurden; jeglicher andere Feuerschaden wird verdoppelt.

Gruftkönige übertragen mit erhöhter Wahrscheinlichkeit Krankheiten.

Das Abschlagen bestimmter Körperteile ist bei einem Gruftkönig herzlich sinnlos, da derartige Körperteile weiterhin belebt bleiben und auch weiterkämpfen. Alle

Gruftkönige regenerieren nach ihrer scheinbaren Vernichtung W6 LeP pro SR – abgeschlagene Körperteile fügen sich wieder an den Körper an - bis sie verbrannt werden.

Die Intelligenz der Gruftkönige ist extrem hoch, oft benutzen sie Waffen aus ihrem Grabschatz. Sie können außerdem die SFs *Wuchtschlag* und *Meisterparade* einsetzen.

Phex- oder nandusgeweihte Waffen richten doppelten Schaden an, Nebel behindert ihre Aurasicht. Trägt eine Person einen Wertgegenstand, der nicht aus dem Grabmal des Untoten stammt, den der Untote aber schon getragen hat, so kann sich der jeweilige Untote dem Träger ab einer Entfernung von 5 Schritt nicht mehr nähern. Durch diesen phexgefälligen Diebstahl eines nicht dämonisch verfluchten Gegenstandes aus dem Besitz des Gruftkönigs entsteht nämlich eine Art 'Furcht' vor dem glücklichen Dieb.

Ihre Goldgier lässt sie, wenn eine Probe auf sie gelingt, sogar die Befehle ihres Beherrschers, so es einen solchen gibt, ignorieren. Für jeden Punkt, der bei der Beherrschungsprobe noch übrig ist, sinkt jedoch effektiv die Goldgier um 1.

Sowohl der Gruftkönig als auch seine Diener haben in einem Zholvar-Heiligtum und in ihrer 'Heimatgruft' einen dämonischen Rüstungsschutz von 5, der noch auf ihren sonstigen Rüstungsschutz addiert wird und nur von magischen, boron- oder phexgeweihten Waffen außer Acht gelassen wird.

Erhebungsschwierigkeit: +6

Beherrschungsschwierigkeit: +8

Unterhaltungskosten: 3 AsP/2 SR (alternativ können zwei der AsP durch Goldstücke ersetzt werden)

Basis-KL: 5

Hände: IB 12 AT 7 PA 12

TP 1W+4 DK H

Waffe: IB 12 AT 7 PA 12

TP und DK je Waffe (generell TP/KK +8)

LE 55 KO 13 RS 3 (evtl. + Rüstung)

GS 5 MR 17 LO 5 GW 13

MU-Probe: +0 (+5 wenn man Zeuge wird wie abgeschlagene Glieder und Eingeweide weiterkämpfen)//+3 (bzw. +5)

Entsetzen: +0/+0 (+2/+1)

Goldgier: 10

Die Gefolgschaft des Gruftkönigs ist meist skelettiert, nur sehr selten kommt es vor, dass noch einige Vertraute von ihm auch zu Mumien gemacht wurden (Werte wie er selbst aber GG nur 8). Die Diener haben auch eine Goldgier (die auch entsprechend gesenkt wird), allerdings bringen sie gefundene Wertsachen zum Gruftkönig oder auch in die Grabkammer. Außerdem versuchen sie automatisch ihren Gruftkönig zu beschützen.

Erhebungsschwierigkeit: +4

Beherrschungsschwierigkeit: +6

Unterhaltungskosten: 2 AsP/ 2 SR (alternativ kann maximal ein AsP durch ein Goldstücke ersetzt werden)

Basis-KL: 4

Hände: IB 10 AT 8 PA 7

TP 1W+2 DK H

Waffe: IB 10 AT 9 PA 8

TP und DK nach Waffe
LE 35 **KO** 11 **RS** 1 (evtl. + Rüstung)
GS 5 **MR** 6 **LO** 10 **GW** 9
MU-Probe: +2// +0
Entsetzen: +1/--
Goldgier: 6

SEUCHENZOMBIE

Dahingesiechte können mittels einer mishkharage-fälligen Variante des SKELETTARIUS oder des TOTES HANDLE zu besonders grauenvollen Untoten erhoben werden. Sie sind ein wandelnder Seuchenherd, umschwirrt von zahllosen Insekten, die ihre Eier im Körper des Zombies ablegen und deren



Larven sich von ihm nähren. Überall sind blau-grüne oder gelbliche Beulen, aus denen, ebenso wie aus den Augen und allen anderen Körperöffnungen, eine undefinierbare Mischung aus Eiter und anderen Körpersäften fließt. Zahllose Wunden schwären vor sich hin, vergammelte Hautfetzen lassen die rottenden Organe erahnen. Ab und zu platzt mit einem widerlichen, halb schmatzenden, halb saugenden Geräusch eine der Pestbeulen und gibt ihren weißgelben Inhalt frei. Alles in allem ein Anblick, der selbst dem gefräßigsten Hügelschwerg den Appetit verdirbt.

Abgesehen davon sind die Seuchenzombies aber auch extrem gefährlich. Zwar sind sie noch plumper und dümmer als ihre nur durch Thargunitoth geschaffenen Gegenstücke, aber dafür verbreiten sie und ihre Insektenschwärme die schrecklichsten Seuchen.

Meisterinformation:

Alle normalen Wesen in der Umgebung (je nach Zustand und Größe des Zombies, bei menschlichen Leichnamen bis zu 4 m) eines Seuchenzombies nehmen durch die Insekten, die ihn bewohnen, einen SP/KR. Diesem Schaden kann lediglich durch einen Armatruz entgangen werden.

Am Ende des Kampfes wird mittels eines W20-Wurfs festgestellt, ob sich ein Gegner (oder Verbündeter) des Seuchenzombies eine Krankheit bei ihm eingefangen hat. Für jeden SP, den der Betroffene durch den Zombie oder seine Insekten genommen hat, beträgt die Wahrscheinlichkeit 5%, wobei es bei einem W20-Wurf von 1 immer zu einer Ansteckung kommt, bei einer 20 nie. Danach wird mit einem weiteren Wurf die Art der Krankheit bestimmt:

- 1-4: Blutiger Rotz (GA S.207)
- 5-9: Blaue Keuche (GA S.209)
- 10-15: Zorgan-Pocken (GA S.209)
- 16+: Duglumspest (MGS S.28)

Natürlich erleiden auch Seuchenzombies keine Wunden.

Hiebswaffen aus frisch geschnittenem Holz (max. 24 Stunden alt) verursachen doppelten Schaden. Die Berührung mit Heilkräutern schädigt sie (1 SP/KR). Auf mishkharaverfluchtem Boden können abgeschlagene Glieder, wie bei beseelten Mumien, selbstständig handeln. Außerdem sind die beiden Seuchenwürfe um 3 modifiziert (bei ersterem nach unten, bei letzterem nach oben).

Erhebungsschwierigkeit: +4

Beherrschungsschwierigkeit: +5

Unterhaltungskosten: 3 AsP/ 2 SR

Basis-KL: 1

Hände: IB 5 AT 5 PA 0
TP 1W+2 (Seuchengefahr!) DK H

LE 22 **KO** 9 **RS** 0
GS 3 **MR** 15 **LO** 12 **GW** 14

MU-Probe: +5 (+6 bei sich selbstständig bewegenden Gliedern und Gedärm)// +5 (bzw. +6)

Entsetzen: +3/+2 (kein zusätzliches Entsetzen bei 'tanzendem' Gedärm)

WASSERLEICHE

Vor allem in der Blutigen See finden sich charyptidische Untote, meist als freie Untote, gelegentlich aber auch durch Schwarzkünstler erhoben. Ihre aufgequollen Leiber sind meist mit Tang und den Überresten ihrer ehemaligen Kleider bedeckt. Ihre Haut hat eine bleiche blau-grüne Farbe angenommen, ist zerrissen und verschrumpelt. Solange sie sich in unheiligem Wasser aufhalten, verwesen sie nicht weiter. Sie sind noch langsamer als gewöhnliche Zombies, doch auch zäher – und treten stets in Horden auf, ob als Besatzung eines Geisterschiffs, als schweigende, tiefende Armee am Strande Araniens oder als verfluchte Schrecken in den Sümpfen des Balash. Meist ist einer von ihnen ein 'Maat', der von dämonischer Macht so sehr beseelt ist, dass man es durchaus mit einer Nephazz-Besessenheit vergleichen kann. Er lenkt seine Mannschaft im Kampf und ist auch selber ein besserer Kämpfer als die übrigen Wasserleichen. Wann immer sie einen Gegner erschlagen oder erwürgt haben, versuchen sie ihn ins Wasser zu ziehen, um ihn zu einem von ihnen zu machen (Von einer Wasserleiche getötet zu werden, zählt auch als charyptorothgefälliger Tod).

Meisterinformationen:

Wasserleichen kämpfen nach den Regeln des Ringkampfes, verursachen aber echten Schaden; einen (keimverseuchten) Biss können sie nur ansetzen, wenn sie den Gegner bereits niedergerungen haben.

Ihre Erhaltungskosten sind so gering, da sie stets noch Überreste unheiligen Wassers in sich haben – meist in der Lunge.

Als Zombiartige erleiden sie keine Wunden.



Efferd- oder swafnirgeweihte Waffen richten doppelten Schaden an, von diesen Göttern gesegnetes Wasser verletzt sie extrem (2W6 SP für einen Liter Wasser, 8W6 SP/KR wenn sie in ihm Schwimmen)

In charyptidischem Wasser verwesen Wasserleichen nicht weiter, zudem sinken ihre Erhaltungskosten dadurch um 1. In Unheiligtümern der Charyptoroth regenerieren sie gar W6 LeP pro KR.

Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für den 'Maat'. Beherrscht man einen Maat sind die Beherrschungs- und Loyalitätsproben für alle weiteren Wasserleichen um 3 erleichtert.

Erhebungsschwierigkeit: +5/ +6

Beherrschungsschwierigkeit: +3/ +5

Unterhaltungskosten: 2 AsP/Stunde

Basis-KL: 2

Hände: IB 5/6 AT 6/6
TP 1W+2/1W+3

Biss: IB 5/6 AT 8/10
TP 2W+2/2W+4

LE 40/45 **KO** 15/16 **RS** 2

GS 3 **MR** 12/15 **LO** 12/10

Gruppen auch mehr)

MU-Probe: +3//+3

Entsetzen: +1/ -2



Art des Toten genannt ist, hinter dem Gedankenstrich Ideen zu den Besonderheiten:

- Blakharaz (Hingerichtete) – schlechte Eigenschaft Rachsucht; unempfindlicher gegen Sonnenlicht; erhöhte Kampfwerte gegen jeden, der ihn schon einmal getroffen hat; auf unheiligem Boden brennen ihre Waffen in dämonischem, schwarzen Feuer

- Lolgramoth (vor Erschöpfung gestorbene, Verhungerte) – können keine Wachaufträge übernehmen, da sie nicht längere Zeit an einem Ort verweilen können; stark erhöhte AT, PA und GS; sie können über unheiligem Boden schweben

- Amazeroth (Selbstmörder) – unberechenbar, geringe LO, dafür aber menschliche Intelligenz und verbesserte Lernfähigkeit; auf unheiligem

Boden können sie sich durch illusionäre Doppelgänger (wie DUPLICATUS) schützen und feindliche Zauber auf den Spruchweber oder dessen Gefährten zurückschleudern (ähnlich dem INVERCANO).

- Asfaloth (bei Experimenten (an ihnen) Gestorbene) – fallen manchmal einfach aus; können ihren Körper modifizieren und verformen; auf verfluchtem Boden besteht die Gefahr, dass Treffer durch sie Mutationen verursachen (wie beim Dämonischen Folgeschaden); regenerieren auf calinjaarheiligem Boden 2W6 - 4 LeP pro Kampfrunde (negative Ergebnisse werden abgezogen)

- Belkelel (zu Tode gefoltete) – töten ihre Gegner langsam und qualvoll, nicht effektiv; können Lebendigkeit vortäuschen; auf unheiligem Boden gewinnen sie sogar die Fähigkeit zu sprechen und versuchen die Gegner auf tumbe Art zu verführen (was ihnen wie das Kämpfen im Blut liegt).

WEITERE VARIANTEN

Natürlich sind auch Varianten aller anderen Erzdämonen denkbar, hier einige Anregungen, wobei in Klammern die

UNTOTE GOLEMS?

Mittels des STEIN WANDLE lassen sich bekanntlich Golems jeder erzdämonischen Domäne erschaffen – also auch ein thargunitothscher Golem. Dem einfachen Volk mag ein solcher als untot gelten, der Gelehrte weiß jedoch, dass dem nicht so ist. Zwar ist es durchaus wahr, dass Untote von der Macht Thargunitoths erhoben werden, doch wie man auch an den transdomänischen Untoten erkennen kann, ist dies nicht der ausschlaggebende Umstand, der eine dieser schrecklichen Unkreaturen als untot qualifiziert. Die Magietheorie kann dieses Dilemma leicht lösen: Nicht thargunitothsche Essenz ist der Indikator für einen Untoten, sondern die Art der Erschaffung.

Laienhaft ausgedrückt kann man es so erklären, dass bei Untoten Astralfäden und dämonische Essenz auf dem Webstuhl der Materie verwoben werden. Bei Golems hingegen verschmelzen Zauberei und dämonische Essenz –



hier sollte man besser von der Materie als Topf reden, in den die verschiedenen Zutaten einer Suppe geworfen werden. Durch diese –sehr viel aufwendigere– Methode wird die Dämonische Essenz völlig vor dem Einfluss des Sonnenlichtes geschützt, weshalb Golems nicht durch die Praiosscheibe beeinträchtigt werden.

Diese Methode der Verschmelzung hat aber auch einen Nachteil, denn dadurch wird die dämonische Essenz so derisch, dass sie ihre *Unermüdlichkeit* verliert.

Man benötigt für einen thargunitothschen Golem zwar keineswegs vollständige Leichname, doch können viele solcher Golems problemlos als gewöhnliche Untote durchgehen, warten jedoch mit den überraschenden

Fähigkeiten eines Golems auf. Fleischgolems sind zwar weniger stabil als Knochengolems und auch schwächer, dafür jedoch geschickter und klüger. Es wurde sogar schon von gefiederten Fleischgolems berichtet, die angeblich flie-

gen können, obwohl sie sich nicht auf nur einen Leichnam als Baumental beschränkten. Stichhaltig sind diese Berichte leider nicht und die Flugfähigkeiten dürften so begrenzt sein, dass diese Frage eher von akademischem Interesse ist.

Knochengolem (Thargunitoth)
klein/mittel/groß

Erschaffung: -2/+1/+4

Beherrschung: +3

Faust: IB 6 AT 6 PA 2 TP
W+2/2W+4/3W+6

DK HN/HN/NS

LE 65/100/140 **AU** 400 **KO**
19/22/25 **RS** 4 **GS** 3 **MR** 12

LO W6+8 **KL** 3 **GW** 8/10/12

Besonderheiten: Immunität (Form, Stich; aus Material); durch Feuer werden die Knochen spröde, was regeltechnisch bedeutet dass Feuerschaden schon für je 5 TP den RS um eins senkt; 2 Aktionen pro Kampfrunde

Manöver: Niederwerfen, Trampeln (Angriffswerte wie Faust)

Fleischgolem (Fleisch mit stützenden Knochen)
klein/mittel/groß

Erschaffung: -4/-1/+2



Beherrschung: +4

Faust: IB 9 AT 8 PA 4 TP

W6/2W/3W **DK** HN/HN/NS

LE 45/70/100 **AU** 200 **KO** 13/16/19

RS 1 **GS** 7 **MR** 8

LO W6+7 **KL** 4 **GW** 7/9/11

Besonderheiten: Immunität (Form; aus Material); 2 Aktionen pro Kampfrunde

Manöver: Niederwerfen, Trampel (Angriffswerte wie Faust)

Der Knochenmann

Im königlichen Park von Mirham steht ein Jahrhunderte alter Golem, der mit Tijakools Macht geschaffen wurde. Der so genannte Knochenmann stammt noch aus der Zeit der Magiermogule und seine Befehle sind längst in Vergessenheit geraten. Es sind drei Fälle bekannt in denen der Golem Personen zu

Tode brachte, doch jedes Mal beschloss der König, dass der Homunkulus bestehen bleiben solle, da der Erschlagene den Tod wohl zu Recht gefunden habe.

Werte: Der Knochenmann gilt als großer Knochengolem mit einer sehr hohen Klugheit (8), leicht verbesserten Kampfwerten (AT 7, TP 3W+7), Regeneration (W6 pro Kampfrunde), Aurapanzer und Astralsinn.

ANDERES UNLEBEN – VAMPIRE & GHULE, GEISTER & WIEDERGÄNGER

Einige mögen sich fragen, warum man sich in **Thargunitoths Gaben 3** mit den anderen Untoten wie Vampiren, Ghulen und Geistern nicht näher beschäftigt. Die Antwort lässt sich schon am Titel ablesen: Diese Spielhilfe bezieht sich auf die Dienerschaft und Kräfte der Präzentorin der heulenden Finsternis, Meisterin des Yak-Hai. Ansonsten wäre auch das Themengebiet der Alpträumen in dieser Spielhilfe fehl am Platz.

Nichtsdestoweniger bleibt es immer noch erwähnenswert zu sagen, warum diese Wesen nicht zu Tijakool gehören.

DIE KREATUREN DES NAMENLOSEN – VAMPIRE & GHULE

Zu den Untoten gehören auch die unseligen Kreaturen des Namenlosen, auch als Vampire und Ghule bekannt. Von den Schrecken Thargunitoths aber unterscheiden sie sich vor allem in der Art ihrer Entstehung und natürlich in ihrem Wesen.

Während die schauerliche Erzdämonin die sterblichen Überreste von Mensch und Tier für ihr Unwesen missbraucht, entstehen die Untoten des Dreizehnten aus noch lebenden Körpern, die erst durch die Umwandlung zu Tode bzw. Untode kommen. Die Kunst dies zu vollbringen, wurde angeblich auch durch die Dämonin Shaz-Man-Yat dem Namenlosen gestohlen, so dass auch die Dienerin Belkelels eine ganz eigene Vampirart, die Lamijanim, erschaffen

kannte. Vampire und Ghule sind also nicht von der bekannten Nekromantie betroffen, sie werden nicht durch magische Rituale erschaffen und sind magisch kaum beherrschbar.

Als gemeinsame Eigenschaft werden Vampire und Ghule von namenloser Gier und Blutdurst getrieben.

Während die Vampire ihre Gier nach der Lebensessenz Si-



karyan meist durch Blutsaufen, gelegentlich auch durch nahen Körper- (so genannte Succubi und Incubi) oder gar Blickkontakt zu stillen versuchen, hungern die Ghule nach den Leibern der Toten, und nur der Namenlose weiß, welche Absichten diese untoten Aasfresser damit verfolgen.

Meisterinformationen:

Vampire: Vampire gehören zu den mächtigsten, gefürchtetsten und sagenumwobensten Untoten. Sie entstehen, wenn einem lebenden Menschen (Elfen, Ork, Zwerg, Goblin ...) bei lebendigen Leibe mittels mächtigster namenloser Flüche oder eben durch einen anderen Vampir das Sikaryan, die Sumu entspringende Lebensessenz, entzogen wird. Als zahlreichste Rasse sind die Menschvampire natürlich am häufigsten und bekanntesten, aber auch die Elfen warnen sich gelegentlich in ihren Liedern vor den *Feylamia*, während der *Xaradukolasch* (Zwergenvampir, direkte Übersetzung lautet 'Lebensstehler') der Zwerge für weitaus mehr als nur eine Tragödie verantwortlich ist.

Diese Wesen sind von namenloser Gier und Macht erfüllt, unterliegen aber auch besonderen Verwundbarkeiten, die sich aus ihrer Vergangenheit als Sterbliche ergeben.

Vampire verwesen nicht und unterscheiden sich äußerlich meistens kaum von den Sterblichen, die sie einst waren, höchstens ihre Blässe ist auffällig.

Vampire sind bekannt für ihre unglaublichen körperlichen Kräfte, außerdem gewinnen sie mit der Zeit weitere übernatürliche Begabungen dazu, die sie zu Meistern der (Selbst-)Verwandlung machen. Sie können fremde Gestalt annehmen, sich in Tiere oder Nebel verwandeln. Neben dieser Macht charakterisiert vor allem die besondere Verwundbarkeit die Art der Vampire. Während sie gegenüber normalen Waffen quasi unverletzlich sind, unterliegen sie mystischen Verwundbarkeiten, die sich aus ihrer sterblichen Vergangenheit ergeben.

Die Attribute der vorherrschenden Glaubensvorstellungen und Religion ihrer Kultur und ihrer selbst, aber auch gewisser kosmologischer Gesetzmäßigkeiten wirken extrem zerstörerisch.

Adelige Vampire sind daher meist empfindlich gegen die Attribute Praios' (Sonnenlicht), Rondras (Ehrenvoller Zweikampf), Hesindes (Magie, Alchimie) und auch Borons (Grabstätten) während Bürgerliche eher Probleme mit der Macht Praios, Borons, Travia (können Häuser nicht ohne Einladung betreten, können Herdfeuer nicht ertragen), Efferds (geweihtes Wasser, fließende Gewässer), Ingerimms (Silberwaffen, Selbstgeschmiedetes) und selten auch Phex und Rahja haben. Bei Bäuerlichen ist mit Praios, Boron, Travia, Efferd und Peraine zu rechnen. Verwundbarkeiten gegenüber den anderen Göttern sind möglich, aber auch selten.

Bekannt ist auch die extrem hohe Verletzlichkeit durch frisch geschnitzte Pflöcke aus den heiligen Bäumen der jeweiligen Götter.

Die Feylamias fürchten vor allem das Licht des Madamals und das Mondsilber, während die Xaradukolasch ingerimmverflucht sind.

Ganz ähnlich mag es auch bei den anderen Kulturen, wie Nivesen, Waldmenschen, Orks und Goblins mit jeweils eigenen Verwundbarkeiten aussehen.

Eine weitere Schwäche ist die Gier nach Sikaryan, die niemals gestillt werden kann, da die untoten Leiber die

Lebensessenz nur kurz speichern können. Sollte ein Vampir nicht in der Lage sein, sich rechtzeitig neues Sikaryan anzueignen, muss er sich entweder in einen möglicherweise Jahrhunderte andauernden Schlaf begeben oder er sinkt zum Minderen Vampir herab und verliert dadurch alle besonderen Kräfte der Vampire.

Ghule: Viel weniger gefürchtet als die Vampire sind die abscheulichen Leichenfresser vor allem ein Ärgernis ob ihres ekel-erregenden Erscheinens. Nichtsdestotrotz sind auch sie gefährlich, da sie namenloser

Hass gegenüber den Lebenden erfüllt und sie Mensch und Tier attackieren und zerfleischen, wenn sie nicht durch ihre Gier auf Aas abgelenkt werden. Allerdings sind sie zu unintelligent, um von sich aus Jagd auf Menschen zu machen. Einzig, wer ihnen in die Quere kommt, wird umbarmherzig attackiert.

Ghule sehen annähernd menschenähnlich aus, besitzen jedoch lange Klauenhände, einen vorspringenden Kiefer mit schrecklichen Reißzähnen und eine graugrüne Hautfarbe. Wie für die meisten Untoten ist direktes Sonnenlicht tödlich für Ghule.

Da sie aus unbekannten Gründen die Gebeine Humanoider bevorzugen, sind es vor allem die Golariten, die immer wieder Jagd auf diese Scheusale machen, denn den Boronis sind sie ein besonderer Gräuel.

Neben den gefährlichen Klauen sind vor allem die Bisse für Menschen gefährlich, da sie so ein Gift übertragen, dass das Opfer binnen dreier Tagen selbst in ein Ghul verwandelt (Giftstufe 10, Wahrscheinlichkeit der Ansteckung 10 %).



Näheres über Vampire ist in **MGS**, Seite 112-119, zu finden und Information für Ghule lassen sich im **BA**, Seite 227, oder im **ZBA** nachschlagen.

GEISTER UND WIEDERGÄNGER

»... war es Lindariel, der den unheimlichen Verfolger als erstes entdeckte. Höchst bemerkenswert, wie eine solche Creatur unbedrängt in die albernische Metropole eindringen konnte. Nicht minder erstaunt war ich, als das untote Wesen bewies, dass es der menschlichen Sprache noch mächtig ist, wenn auch nur rudimentär. Meine letzten Zweifel konnte ich durch den Oculus Astralis wegwischen. Es handelte sich tatsächlich um eine inspirierte Leiche, bar jeder dämonischen Präsenz. Ein Wiedergänger, wie man im Volksmund sagt. Aber das war nicht einmal das erstaunlichste ...«

—Aus einem Brief des Adeptus minor Negrathius von Punin an den Magister ordinarius für theoretische Nekromantie der Akademie zu Punin, Havena 1005 BF
(Frei nach dem Abenteuer **Nurinai's Ring** von Ralf Hlawatsch aus **Das Fürstentum Albernia**)

Genauso wie Vampire und Ghule zählen Geister zu den Unlebenden, aber sie gehören nicht zu der Dienerschaft Thargunitoths, da diese zum einen kein 'Gefäß' darstellen (kein Nekromant kann Untote aus dem Nichts erschaffen) und zum anderen haben sie ihre Existenz nur sehr selten einem Erschaffer zu verdanken. Zwar können auch äußere Faktoren, wie der Stand des Planeten Marbo, die Phasen des Madamals und natürlich der Verlauf des Sternbilds Uthar bei ihrer Entstehung eine Rolle spielen, aber meist sind ein unheimlich starker Wille und ein Verlangen, welches über den Tod hinaus nach Erfüllung lechzt, die Gründe für das Dasein solcher Wesen. Dies kann sogar soweit gehen, dass diese Geister ihren ehemaligen Körper weiterhin kontrollieren: Wiedergänger werden diese Ex-

emplare genannt, wo der EXPOSAMI nur die Leblosgkeit der Hülle zeigt, aber der OCULUS die Anwesenheit einer 'gefesselten Seele' im Leichnam erkennt.

Zwar besitzen nun Wiedergänger ein 'Gefäß', sie werden aber trotzdem als unabhängige Untote gänzlich den Geistern zugeordnet. Denn es gibt zwei Punkte, die ihre Zuordnung erklären: Zum einen unterliegen sie in der Regel dem normalen Verwesungsprozess und zum anderen verbleibt die 'Geistseele' als 'gefesselte Seele' an einem Ort, wenn ihr Körper zu stark verfallen ist oder dieser durch Gewalt zerstört wurde.

Zum Vertiefen in die Materie dienen die Seiten 107-112 in **MGS** und für Wiedergänger speziell die Seite 248 im **BA** bzw. im **ZBA**.

TĪJAKOOLS UNGESCHAFFENE DIENER

»[...] Der grausame Schrei aus dem Nichts war schlagartig vorbei, doch die monoton singende Stimme des Beschwörers verzog sich zu einem niederhöllischen, nichts desto trotz sterblichen Kreischen, das nach wenigen Herzsschlägen wieder verstummte. Aber die darauf folgende Stille war fast noch schlimmer als der Schrei – ein schweigender Hass auf alles Lebende.

Der Beschwörer trat aus den Reihen seiner Begleiter hervor, und seine Augen brannten in schwarzer Finsternis, die jeden, den er anblickte, zu verzehren schien. Um den Mann herum erhob sich das flügel Schlagende Abbild eines schattenhaften, riesigen Raben.

Dann nahm er den Säbel einer gefallenen Amazone, deutete auf sie, und ihr Leichnam erhob sich unter unkontrolliertem Zucken. Er deutete auf eine zweite, eine dritte, immer wieder, bis der Hof angefüllt war mit untoten Kriegerinnen. Und in ihren Augen brannte jenes schwarze Feuer [...]«
—Bericht eines Überlebenden der Schlacht von Kurkum, aufgezeichnet zu Perricum im Jahre 1020 BF

Wie die anderen Erzdämonen hat auch Tĭjakool ein Gefolge dämonische Diener, die von einem Kundigen beschworen werden können. Dabei ist ihnen allen eigen, dass sie in unserer Sphäre keine feste Gestalt annehmen können, sondern nur als Lufthauch, Schatten oder grausiges Trugbild erscheinen. In Träumen können die Dämonen aber nicht nur erscheinen, sondern sind in ihrer Kampfkraft geradezu massiv.



ΠΕΡΗΑΖΖ (Mz. ΠΕΡΗΑΖΖΙΜ), DER KNOCHENGEST, ΠΙΕΔΕΡΕΡ ΔΙΕΠΕΡ ΘΑΡΓΥΝΙΘΗΣ

Die notwendigen Paraphernalia, Gesten und Worte zur Beschwörung eines Nephazz kennt jeder erfahrene Nekromant in- und auswendig, denn diese Dämonen sind der Schlüssel für wahrhaft starke Untote. Der durch Zauber

jeglicher Art erhobene Leichnam ist nur ein Gefäß, das nach einer neuen Seele dürstet – und die Nephazzim sind die thargunitothgefälligen Seelen der wandelnden Toten. Das *Magnum Opus* Rhazzazors während der *Dritten Dämonenschlacht* rief sie zu Hunderten, und noch heute be-seelen sie die Offiziere seines Endlosen Heerwurms. Doch auch als Überbringer von Alpträumen werden sie gerufen. Dann erscheinen sie dem Opfer als menschenähnliche Schatten oder wandelnde Leichen, die keine größere Lust kennen, als ihm das Fleisch von den Knochen zu reißen.

Meisterinformationen:

Zu den Verbesserungen, die ein Nephazz bei einem Untoten bewirkt siehe **MGS 77**.

Beschwörungsschwierigkeit: + 10

Beherrschungsschwierigkeit: + 3

Wahrer Name: 4/5

Basiskosten: 6

Dienste und Kosten: Alptraum, Kontrolle von Untoten (11 AsP pro Untotem, Rudelbeschwörung möglich; +1 AsP pro weiterem Nephazz); Bindung möglich

IB 15 AT 14 PA 11 LE 40

RS RD/2 TP 1W+4 (Hieb) GS 8 MR RD

Entsetzen: je nach Untotem, in Träumen +1/-3

Automatische Eigenschaften: Körperlosigkeit, Verwundbarkeit (Boron)

BRAGGU (Mz. BRAGGUİ), DER NEBELSCHRECKEN, ΠΙΕΔΕΡΕΡ ΔΙΕΠΕΡ ΘΑΡΓΥΝΙΘΗΣ

Ein Diener Thargunitoths, den viele erfahrene Nekromanten geradezu aus dem Handgelenk beschwören können, ist der Nebelschrecken Braggu. In den meisten Fällen wird er gerufen, um Angriffe auf seinen Meister zu vereiteln, indem er die Angreifer vertreibt oder um ein Opfer im Alptraum heimsuchen. In der *Dritten Dämonenschlacht* jedoch wurden Braggu gar zu Dutzenden beschworen und trieben die Streiter der Verbündeten in Scharen panisch vom Schlachtfeld, denn ihr Anblick und Geschrei sind gleichermaßen erschreckend.

Auch Braggu hat keinen Leib, aber wenn man ihn beschwört, entsteht unter lautem Gebrüll und Getöse eine in grün-violetten, bestialisch stinkenden Nebel gehüllte Dämonenfratze – diese ist jedoch ebenso körperlos wie alles aus Thargunitoths Domäne.

Zusätzlich zur psychologischen Wirkung kann Braggu den stinkenden Nebel gezielt ausstoßen, um sich oder seinen Beschwörer zu verteidigen.

Meisterinformationen:

Den Angriffen des Braggu kann nur ausgewichen werden. Der Nebel richtet auf der Haut W6 SP an. Wird das Miasma gar eingeatmet (bei Treffer einer guten Attacke des Braggus), führt es auf der Stelle zu überwältigendem Brechreiz, der das Opfer 2W6 LeP kostet und es augenblicklich für W6 Minuten kampfunfähig macht, wenn ihm nicht eine Selbstbeherrschungssprobe plus die erlittenen SP gelingt.

Beschwörungsschwierigkeit: + 9**Beherrschungsschwierigkeit:** + 1**Wahrer Name:** 6/7**Basiskosten:** 2**Dienste und Kosten:** (Suchen und) Alptraum, (Gehen/Suchen und) Erschrecken, Wache (und Erschrecken), Zauber; Manifestation und Bindung möglich

Derische Kampfwerte:

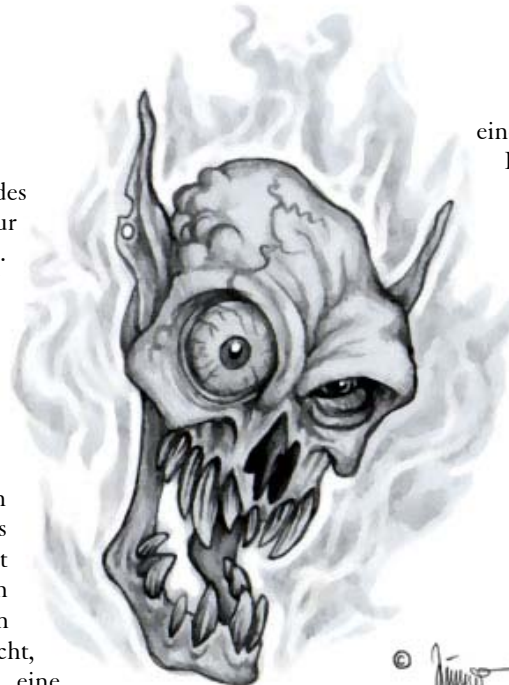
IB 20	AT 12	PA 0	LE 30
	RS 0		

TP s.o.	GS 50	MR 5	GW 4
----------------	--------------	-------------	-------------

Kampfwerte in Träumen:

IB 15	AT 12	PA 5	(Ausweichen)
	LE 35	RS RD/2	

TP s.o.	GS 70	MR RD	GW 8
----------------	--------------	--------------	-------------

Entsetzen: +2/-2**Automatische Eigenschaften:** 3 Aktionen pro Kampfrunde; fliegendes Wesen; Körperlosigkeit; Schreckgestalt II; Verwundbarkeit (Boron); Zauberkraft (BÖSER BLICK (FURCHT) 18, HORRIPHOBUS 18)

eine längere Besessenheit durch ihn nach und nach Ruf und Verstand des Opfers kostet.

Zudem kann der Morcan nächtens auch aktiv werden, indem er die Träume eines Opfers manipuliert und ihn in von ihm geschaffenen Alptraumwelten zu Tode hetzt und in den Wahnsinn treibt. Gewöhnlich wird er dabei sein Erscheinungsbild ganz nach den Schwächen und Ängsten des Opfers wählen, wird er aber von einem der Traummagie kundigen Zauberer oder einem Diener Borons in seiner 'wahren Gestalt' gestellt – oder gar von den Träumer selbst, so er die nötige Willenskraft besitzt –, so erscheint er als irrsinnig gesponnenes, irisierende Spinnennetz.

Meisterinformationen:

Bei einem Morcan als Traumerzeuger steigt die Realitätsdichte um 3W6.

Was genau ein besessenes Opfer tut entzieht sich der Kontrolle des Beschwörers, aber die Morcanen sind überaus einfallsreich.

Beschwörungsschwierigkeit: + 14**Beherrschungsschwierigkeit:** + 4**Wahrer Name:** 3/4**Basiskosten:** 6**Dienste und Kosten:** Alptraum, Besessenheit; Bindung möglich, kann bei Besessenheit auch mit einem Spionage-Dienst kombiniert werden.

Derische Werte:

LE 40	RS 0	GS 100	MR 8
	GW 12		

Kampfwerte in Träumen:

IB 25	AT 16	PA 14	LE 50
	RS RD/2		

TP 1W+5 (Umschlingen)	GS 12	MR RD
------------------------------	--------------	--------------

Entsetzen: +2/-2**Automatische Eigenschaften:** Körperlosigkeit, Verwundbarkeit (Boron)

MORCAN (Mz. MORCANEN), BOßE DER NACHT UND DES IRRSINNS, SKLAVENMEISTER DER SEELEN, FÜHRER DER DIENER THARGUNI- TOHS

Für Nekromanten eher uninteressant sind die Morcanen, die mächtigsten unter den niederen Dienern Tharguni-tohs. Sie werden oft von rachsüchtigen Schwarzmagiern und Hexen gerufen, um in den Geist eines Feindes einzudringen und ihn nachts (tagsüber ist es den Morcanen unmöglich, da sie sich netzartig um den Geist des Opfers legen und sich deshalb nicht in seinem Seelenschatten verbergen können) zu schrecklichsten Handlungen wider seinen Willen zwingen. Sobald sich das Auge Praios' jedoch über den Horizont erhebt, verliert der Dämon jede Kontrolle über sein Opfer, da er sich zurückziehen muss – doch vielleicht nur, um in der nächsten Nacht wieder zuzuschlagen. Die Opfer des Morcan können sich am folgenden Morgen meist nicht an das Vorgefallene erinnern, so dass

FHAJAFVIOEGIOR, DER-DEIN-LEBENDEIN- TOD-BRINGT, EIN SECHSGEHÖRTER ALP- TRAUMDÄMON UND DIENER THARGUNI-TOHS

»...Da tobte der böse Nougoud, weil sein hinterhältiger Plan, Sultan zu werden, fehlgeschlagen war; lediglich zum Großwesir hatte er es gebracht. Trotz seines Reichtums und seiner Macht, die er nun reichlich besaß, konnte er es nicht ertragen, dass es jemand Höheren gab als ihn, denn seine Gier war unermesslich. Da ging er auf einen Handel mit der listigen Fanjaga, der Königin der Spinnen, ein: Keiner weiß heute mehr, welchen Preis er zahlte, doch die Herrin der Arachniden sandte ihre unsichtbaren Diener aus. Sie stachen die Tochter des Sultans, und das Gift der Spinnen ließ sie in einen Schlaf fallen aus dem sie niemand wecken konnte. Nun ging der dreiste Großwesir zum Sultan und forderte furchtlos das Reich des Herrschers für das Leben seiner Tochter. Der Sultan jedoch war weiser als der böse Nougoud und ...«

—aus dem Märchen vom bösen Nougoud, wie es in Khun-chom erzählt wird

Dieser Dämon, von dessen Existenz nur wenige Menschen wissen, besitzt grauenvolle Fähigkeiten, die er auch gerne gegen den, der ihn gerufen hat, einsetzt, so dass nur die Kühnsten ihn zu rufen wagen, um Verderbnis über ihre Feinde zu bringen.

Bei einem Dämon aus Thargunitoths Domäne kann man den zweiten Namen Fhajafuioegiors leicht missverstehen, doch seine Opfer leben auch im tsagefälligen Sinne noch. Sie liegen jedoch in einem Koma aus dem kaum einer je wieder erwacht, was auch der Grund für die Unbekanntheit des Dämons ist, denn die Opfer können nicht, die Beschwörer dagegen wollen nicht von ihm berichten.

Meisterinformationen:

Fhajafuioegior zu beschwören stellt sich als ungemein schwierig heraus, da der Dämon nicht nur ein körperloser Geist ist, wie zahllose andere Diener Thargunitoths, sondern sogar ausschließlich in Träumen existieren kann. Daher muss es dem Beschwörer mittels eingehender, vorbereitender Meditation gelingen, den Dämon im Schlaf zu beschwören (was in diesem Ausnahmefall möglich ist) und, noch viel wichtiger, zu beherrschen.

Misslingt die Beherrschung, nimmt der Dämon den Magier meist so gefangen, wie der Magier es ihn gerne mit anderen hätte machen lassen. Die Dienste sind nicht verbilligt zu bezahlen, die Beschwörung hingegen schon, wozu die RD des Magiertraums berechnet werden muss. Fhajafuioegior erschafft, sobald er beschworen wurde, eine Alptraumwelt. Dort erscheint er in einem großen, grauen Konstrukt aus sich ununterbrochen bewegenden, treppenartigen Gebilden und Mauern, in deren Mitte er auf einem riesigen Dorn sitzt. Er selbst sieht aus wie ein gewaltiges, aus sich ständig gegeneinander verschiebenden, glänzenden Obsidiankugeln bestehendes Hirn, das von dutzenden, knöchernen und spitz zulaufenden Beinen getragen wird. Solange er auf seinem Dornenthron sitzt, ist sein Unterleib mit ihm verschmolzen.

Nach dem Erschaffen der Alptraumwelt führt er, wenn die Beherrschung gelungen ist, seinen Dienst durch. Dieser besteht selten darin, eine einzelne Person zu töten, in deren Traum er dann eindringt (nach den üblichen Regeln aus **MWW**; er erhöht die RD um 4W6) und sie solange tötet und wieder auferstehen lässt, bis auch die sterbliche Hülle des Opfers nicht mehr lebt. Weit häufiger jedoch, und ihm auch weit lieber, wird er gerufen, um Personen in ihren Träumen gefangen zu halten. Da er sich sozusagen an die Träume der Schlafenden anschließt und diese in seinem Sinne formt, kann er prinzipiell beliebig viele Opfer gefangen halten. Es ist dem Beschwörer sogar möglich, nach der Regeneration seiner AsP den Dämon aufzusuchen und das Bestehen der Alptraumwelt zu verlängern oder ihm weitere Opfer zu nennen. Nur muss er dann erneut eine Beherrschungssprobe machen, falls er nicht selbst Gefangener des Dämons werden will.

Um die Annektion seines Traumes zu verhindern, steht dem Opfer eine um 10 erschwerte MR-Probe zu, die evtl. um 3 erleichtert ist, wenn man den Vorteil 'Schwer zu verzaubern' hat, um 5 auf einfach und 10 auf zweifach geweihten Boden (bei borongeweihtem Boden doppelte Erleichterung). Misslingt die Probe, hat das Opfer des Dämons keinerlei Wahrnehmungen mehr. Auch kann es nicht mehr klar denken, und seine Erinnerungen wer-

den unterdrückt. Nur die Opfer mit dem größten Überlebenswillen und allgemeiner Willenskraft können sich aus der Dämpfung ihrer Gedanken befreien. Um dies zu bewerkstelligen muss einem eine Selbstbeherrschungssprobe +9 auf MU/MU/IN gelingen; bei Lebensmüden ist die Probe um weitere 3 erschwert. Viel Lebenserfahrung ist hierbei hilfreich, da man mehr Erinnerungen hat. Hat man entweder schon mehr als 40 Winter erlebt oder schon über 5000 AP verdient, so ist die Probe um 1 erleichtert (nicht kumulativ). Wegen ihrer speziellen Traumattribute ist die Probe bei Zwergen um 10 erleichtert, bei Zauberern um 1 erschwert, bei Elfen sogar um 3 erschwert.

Gelingt die Probe, erwacht der Charakter aus seiner Unfähigkeit zu handeln und findet sich in einem glitschigen, ovalen Gefäß wieder. Mit ein paar kräftigen, mentalen Hieben kann er sich daraus befreien und stellt fest, dass er sich in einer Art Kokon, der auf einer fleischigen, gekrümmten Säule steht, befand. Die Säule steht in dem Traum, den der Insasse des Kokons zuvor geträumt hat, aber alles ist bösartig, aggressiv und pervertiert. Läuft er in Richtung der Krümmung der Säule, trifft er auf Fhajafuioegior. Läuft er in eine andere Richtung, wandelt sich irgendwann, sollte er nicht das einzige Opfer des Dämons sein, die Umgebung. Er befindet sich nun in dem Traum eines anderen Gefangenen. Hat dieser sich nicht auch schon befreit, kann der Entkommene auf einen verschlossenen Kokon treffen, in dem sich ein anderer Kulturschaffender befindet, der ebenfalls vom Dämon gefangen wurde. Zerstört man den Kokon von außen, kann die Person, die sich im inneren befand, auch wieder klar denken.

Alle Kokons sind ringförmig, soweit man in einem Traum von geographischen Angaben zu sprechen wagt, um Fhajafuioegiors 'Palast' angeordnet. Im äußeren Bereich ist die RD unterschiedlich hoch, je nachdem, in wessen Traum man sich gerade befindet. Hierbei wird so verfahren, als wäre diejenige Person, die im dortigen Kokon ist bzw. war der einzige Träumer, jedoch ist der Traum immer noch ein Alptraum und die RD wird durch den Dämon um 4W6 erhöht. Außerhalb seines eigenen Traums zählt man immer als Traumgänger. Im Zentrum ist der Dämon Träumer und Traumverursacher, die RD beträgt 5W6+10. Dass er Träumer ist, heißt auch, dass alle Zauber gegen ihn um die RD erschwert sind und das fünffache kosten; eine Verbannung ist aber sowieso nicht möglich, wie in Alpträumen üblich. Stirbt ein Träumer oder Traumgänger im Traum, so materialisiert er sich in seinem erneuerten Kokon und ist wieder umnebelt.

Die Körper der Gefangenen liegen derweil im Koma und müssen, sollte das Koma mehrere Tage anhalten, aufwendig mit Wasser versorgt werden oder sterben; in diesem Fall verschwinden sie selbstverständlicherweise aus der Traumwelt. Echter Schaden wird normal regeneriert, natürlich nur wenn entsprechend gute äußere Umstände vorliegen und die Versorgung gewährleistet ist.

Nähert jemand sich dem Dämon, so versucht er den Aggressor mit Veränderungen der Träume, worin er ein wahrer Meister ist, aufzuhalten und ihn in seinem 'Palast' in die Irre zu führen, obwohl es kaum einer mit ihm aufnehmen kann. Greift man den Dämon an, weiß er sich hervorragend mit seinen Stachelbeinen zu verteidigen.

gen und die Angreifer aufzuspießen. Gegen Fernkampfangriffe versucht er mit Umgebungsmanipulationen vorzugehen und nur wenn es sehr brenzlich wird, wird er seinen Dornenthron verlassen, allerdings möglichst schnell zurückkehren. Dies hat einen einfachen Grund: Sobald Fhajafuioegior nicht mehr auf seinem Thron sitzt, hört die Umnebelung aller seiner Opfer auf und sie können sich befreien. Außerdem beginnt das Traumkonstrukt zu zerfallen und die einzelnen Träume separieren sich wieder. Das dauert ca. 60 KR. Danach erwachen alle, die sich im äußeren Bereich befinden, genau wie alle, die im inneren Bereich sterben, falls ihre derischen Körper dann noch leben. Ansonsten zählen sie immer noch als Traumgänger im Traum des Dämons und können sich mit einer Selbstbeherrschungssprobe +7, die einmal pro KR konzentrierten Versuchsens abgelegt werden kann, selbst aufwecken.

Beschwörungsschwierigkeit: +17 (+13, wenn man die SF Traumgänger hat)

Beherrschungsschwierigkeit: +9 (+7, wenn man die SF Traumgänger hat)

Wahrer Name: 1/3

Basiskosten: 32

Dienste und Kosten: Töten einer Person (42 AsP; wegen der speziellen Angriffsart des Dämons ist die Entfernung hierbei irrelevant), Personen in einer Alptraumwelt gefangen halten (35 AsP für die Erschaffung + 2 AsP pro Tag, den die Welt bestehen soll + 1 AsP/Traumannektionsversuch); Manifestation und Bindung sind nicht möglich

IB 13 **AT** 9¹ **PA** 3² **LE** 270
RS RD/2

TP 1W+9 (Stachelbein) **GS** 0 (auf dem Thron)/13 ('aufgestanden')

MR 2*RD/RD³

Entsetzen: +2/-2

Traumweltveränderungswert⁴: 14

Automatische Eigenschaften: Körperlosigkeit, Verwundbarkeit (Boron; da man ihm aber nur im Traum begegnen kann ist diese Verwundbarkeit eher nebensächlich)

1: Durch seine unzähligen Beine kann der Dämon jeden Gegner, der ihn im Nahkampf angreift, zweimal pro KR attackieren.

2: Die PA spiegelt eher wieder, dass die Waffe des Angreifers zufällig durch ein Bein abgelenkt wird und kann gegen jeden Angreifer einmal pro KR durchgeführt werden

3: Da der Dämon auch als Träumer zählt, sind alle Proben gegen ihn um die RD erschwert und kosten das Fünffache. Dementsprechend sind Zauber gegen die MR um die doppelte RD erschwert.

4: Auf diesen Wert würfelt Fhajafuioegior, anstatt eine modifizierte Probe auf Heilkunde Seele zu machen, wenn er die Traumwelt nach seinem Willen verändern will. Dieser Wurf wird also *unmodifiziert* durchgeführt.

NIRRAVEN, DER SEELENDIEB, PEVNGEHÖRTER DIENER THARGUNITOTHS

Der mächtigste Diener der Herrin der Untoten ist unzweifelhaft Nirraven, der Marschall der untoten Heere, oft auch als Sohn Thargunitoths bezeichnet. In einen sterblichen Leib gerufen, kann er für einen skrupellosen und mächtigen Beschwörer ganze Heerscharen von bis zu zwölf mal zwölf Untoten befehligen und am unheiligen Leben erhalten. Seit alten Zeiten wird ihm daher oft in einem Anflug schwarzen Humors bei der Beschwörung ein Rabe geopfert, der gleichzeitig Paraphernalium und Gefäß für den Dämon ist.

Wird ihm kein Opfer dargebracht oder ist dieses ihm nicht genehm, so kann es passieren, dass er stattdessen in den Beschwörer selbst einfährt. Tatsächlich soll in der Vergangenheit der ein oder andere Wahnwitzige dies sogar beabsichtigt haben, denn Nirraven verleiht einem derischen Körper annähernde Unverwundbarkeit und die Macht, Untote durch einen bloßen Fingerzeig zu erheben.

Dies ist jedoch momentan nicht möglich, da der höchste Diener Thargunitoths höchstwahrscheinlich eine einzigartige Wesenheit ist und seit jener schicksalhaften Schlacht um die Feste Kurkum im Körper des *Sulman al'Venish* auf Dere weilt. Ob dies der Absicht al'Venishs oder des Neugehörnten entsprang, ist nicht bekannt. Angeblich sollen jedoch selbst sorgfältigste Rituale zur Invokation des Nirraven erfolglos geblieben sein.

Meisterinformationen:

Nirravens Werte hängen von seinem Wirt ab. Bei einer nicht abgewehrten *guten Attacke* des Nirraven – egal ob mit irgendeiner Waffe oder waffenlos – hilft nur noch eine Magieresistenz-Probe +3, um zu verhindern, dass dem Getroffenen die Seele aus dem Leib gerissen und direkt zu Tijakool geschickt wird. Der Besessene erhält *MR* +5 (und die erhöhte MR als RS gegen Schadenszauber), *Resistenz gegen profane Waffen* und *Regeneration I*; seine Seele ist verloren.

In Alpträumen (RD +4W6+3) erscheint der Nirraven als riesiger, zerfledderter Rabe.

Beschwörungsschwierigkeit: + 17

Beherrschungsschwierigkeit: + 7

Wahrer Name: 1/2

Basiskosten: 18

Dienste und Kosten: Besessenheit, Kontrolle von Untoten (1 AsP pro Untotem, mindestens 18 AsP); Bindung möglich

IB 25 **AT** 18 **PA** 16 **LE** 300
RS RD

TP 2W+8 (Klauen) **GS** 12 **MR** RD
GW 20

Entsetzen: +2/-2 (+3/-1 für besonders borongläubige Helden oder solche mit Totenangst)

Automatische Eigenschaften: Körperlosigkeit

THARGUNITOths STERB- LICHE DIENER

»Etwas Böses und Schlechtes nennt man zu recht dämonisch, doch verführt dies dazu, dass man allzu leicht vergisst, dass kaum ein Dämon von allein in diese Welt einzudringen vermag. Nur durch die Hilfe schändlicher Frevler, die mit unheiliger Schwarzmagie einen Weg für die unheiligen Unkreaturen bahnen, gelingt es ihnen, nach Dere zu kommen und dort all die Grauen anzurichten, die wir heute deutlicher sehen als viele Jahrzehnte lang zuvor.

Also, all ihr, die ihr an die rechten Götter glaubt, seid auf der Hut. Das Böse kommt oft in harmloser Gestalt, verführerisch, oder als scheinbar frommer Mensch – lasst nicht zu, dass es euch täuscht! Auch einer, den ihr schon lange kennt, könnte ein heimlicher Dämonenbündler oder Priester des Namenlosen sein, darum zögert nicht verdächtige Aktivitäten sofort im Praios-Tempel zu melden.«

—Aus einer Predigt des Praioten Praiowehr von Honingen

a die Herrin Thargunitoth in der Tat meist menschliche Handlanger benötigt, um ihre Macht auf die Welt zu bringen, sei hier näher auf ihre derischen Knechte und solche, die es werden könnten, eingegangen. Da im strengsten Sinne auch Anatomie Nekromantie (Wissensgewinn aus Toten) ist, ist hier zunächst auf dieses Fach eingegangen, denn Anatomen sind oft nicht weit davon entfernt, echte Nekromanten zu werden. Zu diesen kommen wir danach. Erst wird gezeigt, wie die Gesetze das Thema Nekromantie behandeln, dann, wie der Nekromant selbst es sieht. Schließlich wenden wir uns den verdorbenen Subjekten zu – den Paktiern.



DER BLICK INS INNERE - DIE ANATOMIE

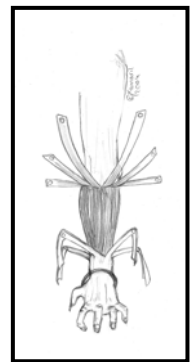
Die Anatomie - oder die Sektion von Leichen zur Erreichung von Erkenntnissen - war, ausgenommen von den allerfrühesten Besiedlung der Guldennländer und in den tulamidischen Gebieten bis zur Zeit nach den Magierkriegen (590-595 BF), so gut wie gar nicht vorhanden und wurde größtenteils aus religiösen Gründen zur Bestattung (Mumifizierung) oder zur Nutzung von Ritualen (Opferungen), aber nicht zur Wissenserlangung betrieben. Besonders nach dem Silem-Horas-Edikt (Reg.: 110-87 v. BF) waren Praktiken, die in diese Richtung gingen, durch die Praios- und Boronkirche untersagt.

Dies galt aber nicht direkt für die schon erlangten Informationen, sondern nur für die Prozedur zur Gewinnung, wodurch die Aufzeichnungen des Wundarztes Glaudius Calenos von Fasar (meist Calen genannt), der als Gladiatorenarzt in der Arena der Stadt gearbeitet haben soll, zu einer lange Zeit unumstößlichen Grundlage über den Aufbau des menschlichen Körpers wurde. Die Anerkennung von Calens Erkenntnissen stellt sich im Rückblick als sehr verwunderlich dar, denn zum einen kann man nicht mal mit Sicherheit davon ausgehen, dass Calen überhaupt gelebt hat (sein Name wurde in keinen Unterlagen gefunden) und zum anderen kann man aus heutiger Sicht nur davon ausgehen, dass sich sein Wissen aus Beobachtungen in offene Körperbereiche bei schweren Verletzungen der Gladiatorenkämpfer beschränkte. Höchstwahrscheinlich hat Calen, wenn es ihn denn gegeben hat, nie einer Sektion am Menschen beigewohnt geschweige denn durchgeführt. Aber da Calens Darstellung eine in sich geschlossene Physiologie darbot und Untersuchungen zur Entkräftung (und einer

daraus folgenden Sektion eines Menschen) nicht möglich waren, behauptete sich Calens Vorstellung von der Anatomie des menschlichen Körpers über weit mehr als 1000 Götterläufe.

Erst die Bildung der „Bruderschaft der Wissenden“, als Schwarze Gilde der Magier bekannt, stellt eine Veränderung an dieser Tatsache dar. Zum ersten Mal konnten Sektion durchgeführt werden, ohne dass den Akteuren direkt eine Strafe drohte. Die Bruderschaft unterstützte die Sektion nicht richtig, aber tolerierte dergleichen. Neue Erkenntnisse für die Medizin oder den Aufbau des Menschen brachten diese neuen Verhältnisse aber nicht, da die Calenischen Ideen weiterhin unumstritten angenommen wurden und daher Sektionen, immer nur vor kleinem Kreisen durchgeführt, sich allein als Veranschaulichungen der Texte von Calen und nicht als Forschungen am Körper erwiesen.

Den nächsten Entwicklungsschritt in der Anatomie stellten die Ereignisse nach dem Erscheinen Golaris (686 BF) in Al'Anfa dar: Mit der Ausrufung der Borongeweihten Velynny Karinor als erste Matriarchin einer eigenen Kirche, dem Al'Anfaner Boronritus, wurden Sektionen als offene Veranstaltungen erlaubt. Natürlich waren diese mit Bedingungen verknüpft: So musste die Leiche diejenige eines hingerichteten Verbrechers sein, die Auswahl fand unter größter Geheimhaltung statt und ihre Übergabe erfolgt immer nachts in einem Borontempel. Zusätzlich wurden bis zu 12 Messen für die Seele des Leichnams zelebriert, wobei diese



Regelung seither immer mehr abnimmt. Auch wenn die Prozeduren nun öffentlich durchgeführt wurden (mit entsprechenden Andrang der Bevölkerung), änderte sich an der Abhandlung nichts: der Unterweiser hielt meist das zum Standardwerk gewordene Buch „Anathomia“ von Endino dei Liuzzi (einem Schwarzmagier, der mit seinem Buch eine Kompilation anatomischer Texte machte, die zum allergrößten Teil von Calen stammten) vor sich und las daraus vor, während ein Bader (Assistent) jeweils die Organe oder Körperabschnitte demonstrierte. Organe oder andere Dinge, die in Calens Ausführungen gar nicht auftauchen wie zum Beispiel die Prostata, wurden als Anomalien abgetan und nicht weiter darauf eingegangen. In der Folge entstanden in Al'Anfa und anderen Städten des Südens so genannte anatomische Theater, in denen die Sektionen durchgeführt wurden und der Bevölkerung gegen ein Entgelt Einlass gewährt wurde. Es ist sogar in manchen Berichten die Rede davon, dass die Garde die Menschenmengen vor den Eingängen daran hindern musste gewaltsam einzudringen.

Die Abwendung von den Calenischen Vorstellungen und den Beginn der forschenden Anatomie läutete erst Saerdna Lasev, als Sohn aus einer traditionellen Hofärztfamilie im 9. Jahr n. BF, ein: kurz nach Abschluss seiner Ausbildung führte er eine Sektion ohne Hinzuziehung eines Buches oder einem Bader durch. Selbst handanlegend fing Saerdna an, alles, was er vorfand, zu untersuchen, beschreiben und zu protokollieren und nach einigen solchen modernen Obduktionen formulierte er starke Kritik gegen Calens Darstellung der menschlichen Physiologie. Saerdna sah sich zuerst heftigen Anfeindungen von Kollegen ausgesetzt, wurde aber nach und nach immer mehr zum Revolutionär der Anatomie erklärt und gebeten, an anderen Stellen solche Sektionen durchzuführen. Dann, im Jahre 856 BF, ver-



öffentlichte Saerdna Lasev sein Buch „De humani corporis fabrica“ (Über den Bau des menschlichen Körpers), welches so einige essentielle Thesen Calens über Bord warf. Denn zusätzlich neben der Fülle an neuen Erkenntnissen und den reichen Illustration und Erklärungen bot dieses Werk eine vollkommen neue Perspektive auf den Körper: Die als eigene Wissenschaft, in der immer weiter geforscht werden soll.

In den heutigen Tagen werden regelmäßig immer wieder neue Informationen aus dem Körper erschlossen. In wie weit diese Nutzen besitzen, ist immer sehr unterschiedlich und selbst wenn ein Erheblicher vorliegt, dauert es meistens Jahrzehnte, bevor es auch jeden etwas aufgeschlosseneren Gelehrten erreicht, was aber nicht heißt, dass sich das gewonnene Wissen überhaupt nicht verbreitet. Die Verachtung gegen die Anatomie von so manchen Gruppen und die mancherorts vorherrschende Rückständigkeit verhindern einfach jede Art von schneller Verbreitung an eine größere Zahl von Gelehrten.

Als Zentren der Anatomie gelten Al'Anfa, die „Dunkle Halle der Geister“ zu Brabak, die „Schule der Schmerzen“ zu Elburum und die Warunkei, wobei bei den letzten drei Standorten äußerst frevlerische Praktiken wie die Vivisektion (eine Obduktion an einem noch lebenden Lebewesen) oder die häufig in Verbindung gebrachte Nekromantie durchgeführt werden, wobei man in Elburum sogar noch weitergeht. Diese häufig verschwimmende Grenze zwischen Anatomie, Schmerzensexperimenten und Nekromantie brachte die Wissenschaft über den Körper besonders im Zusammenhang mit der borbaradianischen Invasion, den folgenden Untotenerhebungen und den Belkelelriten im Moghulat Oron in Bedrängnis, obwohl Erkenntnisse aus der Anatomie schon so manche Person oder dessen Körperteile gerettet haben.



AVENTURISCHE RECHTSLAGE ZUR NEKROMANTIE

Bei allen Möglichkeiten, die Thargunitoths Kräfte bieten, stellt sich natürlich auch die Frage, wie es um die rechtliche Handhabung der Nekromantie steht.

Allgemein gelten bei den meisten Kulturen Aventuriens die Nekromantie und deren verwandten Praktiken (Dämonologie, Blutmagie, Paktiererei) als verwerflich und werden von der Obrigkeit (egal, ob weltliche, kirchliche und magische) verfolgt und bestraft. Zusätzlich haben die Borbaradianische Invasion und deren Auswirkungen zur generellen Verschärfung der Regelungen und der Verachtung in der Bevölkerung beigetragen.

Natürlich gibt es auch Orte, an denen diese Art von Magie gar nicht verpönt oder recht liberal angesehen wird:

Selbstverständlich sind da die Schwarzen Landen – insbesondere die Warunkei – zu nennen, wo die Nekromantie schon regelrecht zelebriert wird und daher einen idealen Zufluchtsort für Gildenmagier, Borbaradianer und manchmal auch Hexen bietet, die sich dem Pfad der Thargunitoth verschrieben haben.

Danach kommen wohl einige barbarische Stämme und die Orks. An und für sich wird in Magierkreisen noch immer darüber gestritten, ob die Untotenerhebungen, die mit dem sagenumwogenden Schamanenritual KHURKACHAI TAIRACHI durchgeführt werden, wirklich Nekromantie oder eine Art von großer Manipulation toter Materie (den Knochen) ist, da zum einen die Kultur der Orks und zum anderen die Magie der Schamanen den Gildenmagie bisher verschlossen blieb. Dies macht aber eigentlich in den Augen der Meisten keinen Unterschied bei der Beurteilung des Rituals.

Zuletzt sind da die Gilde der Linken Hand und die südlichen Stadtstaaten zu erwähnen, wo die Nekromantie zwar nicht allgemein unterstützt, aber in vielen Fällen toleriert wird. Da sich die Nekromanten aus dem öffentlichen Leben und Mächtegefüge heraushalten, zusätzlich in den südlichen Gefilden und innerhalb der Gilde eine liberalere Ansicht vorherrscht und die nekromantischen Gruppen ein lukratives Geschäft sein können, können sie, wie zum Beispiel die Akademie zu Brabak, dies für ihre Zwecke nutzen. Das zuvor gesagte gilt aber für Al'Anfa nicht, auch wenn die Stadt eine Hochburg der Anatomie ist, weil der dort stark verbreitete Boron-Glaube und die Obrigkeit Untriebe von solchen Ausmaß meistens im Keim ersticken lassen.

STRAFEN

»Es verwundert nicht, dass wir gerade bei einer zauberbegabten und oft freigeistigen Gemeinschaft wie den Gildenzauberern die ausgefallensten Strafen finden. Zwar kennt der Codex Albyricus auch profane Verweise, Karzer- und Turmhaft, niederen oder fachgerechten Arbeitsdienst sowie Geldstrafen und Gütereuteignungen, aber sie haben keiner-

lei drakonische Leibesstrafen. Interessant ist eine Verban-
nung, wie sie 1003 BF gegen einen Angbarer Magus gesprochen wurde: "Elf Stunden bleiben Euch, die Stadt zu verlassen. Eine Stunde für einen jeden der Zwölfe, doch keine für PRAios, denn die Magie ist ihm ein Gräuel".

Finstere Zauberei, die mit Zauberei vergolten wird, gibt es allerhand: Der Entzug der Kraft durch Bannstaub, den modifizierten DESTRUCTIBO-Cantus oder Kristallstäbe Unserer Herrin HESinde, das Rauben der Erinnerungen unheilvollen Wissens oder auch die Verwandlung in Kröte und Steinplastike. Von den schwarzen Schulen heißt es gar, sie stellen einen Gefallenen dauerhaft unter Bann, tilgen mittels übler Dämonen den Charakter oder – Boron bewahre – verdammen ihm zum Untod. Angeblich besitzt die Academia zu Punin ein Astraltor, durch das man unhaltbare Schurken einfach in den Limbus oder eine andere Welt werfen kann. Da nimmt sich die erzwungene Einweisung zu den Seelenheilern nach Perrium oder den Noioniten recht harmlos aus. Als Möglichkeiten der Rehabilitation gibt es das magische Duell gegen Großmeister, das Führen vor den barschen Drachen Shafir (der dann verfahren möge, wie ihm beliebt) oder auch die Prüfung von Kashuarun, die in der zweitausendjährigen Gildengeschichte jedoch nur von zwei Dutzend Magiern bestanden wurde.

Die Exekution schließlich wird durch das Feuer erwirkt – meist in Form eines herabsausenden Flammenschwerts."

—Aufsatz der Prinzessin Aldare Firdayon von Vinsalt, 1005 BF, damals Novizin in der Schwesternschaft der Mada, heute Soror

Prima des Ordens, bewertet mit Excelsior

Natürlich muss bei Vergehen von Fall zu Fall immer wieder einzeln entschieden werden, was einem gefassten Täter widerfährt. Um aber einen allgemeinen Überblick zu geben, werden Straftaten häufig auf folgende Weise gehandhabt:

NEKROMANTIE

Anwender des TOTES HANDLE!, des SKELETTARIUS oder Ähnlichem werden häufig den Boronis übergeben, deren Strafen je nach Schwere der Tat vom Abschlagen der Zunge über das Verbrennen auf einen Scheiterhaufen bis zum lebendigen Begraben reichen.

DÄMONOLOGIE

Nach der Verschärfung auf dem letzten Magierkonvent 1020 BF in Punin kann die Regelung in etwa so zusammengefasst werden: Wer durch die Beschwörung dämonischer Wesen einem kulturschaffenden Zweibeiner mittelbar



oder unmittelbar dauerhaften oder tödlichen Schaden zuzufügen, wird ungeachtet von Vorsatz oder Gildenzugehörigkeit mit dem Feuertod bestraft.

PAKTIEREREI

»Wer aber im Pakt mit den Fürsten der Niederhoellen, der ist ein Daimonologus. So er aber kein Beschwoerer, so hat er gewircket Bluth-Zauberey und ist gefallen in Verdammnis. Sprich vor ihm die Namen der Zwoelfe, auf dass ihm Heyl zutheyl werde, und bring ihn zum Tempel. So er sich aber weygert, schlag ihn todt, wo er steht.«

—aus der Goettlichen Ermahnungen an die Magi und Magae, einem Zirkular, das auf dem Konvent im Jahre 453 BF beschlossen wurde; in nur wenig abgeschwächter Form auch in den Codex Albyricus übernommen.

BLUTMAGIE

»Wer ein Lebewesen opfert und zu Tode bringt, dem die Götter eine Seele gegeben haben, der sei je nach Schwere des Vergehens verwarnt, mit "Disvocatio" (Bemerkung: Ausschluss von allen höheren Ämtern wie der Akademieleitung und dem Gildenrat), "Disliberatio" (Bem.: Verweigerung der Benutzung aller Bibliotheken) oder "Expurgico" (Bem.: Streichung aus der Akademieliste, Entfernung des Siegels, dadurch kein Schutz mehr durch das Gildenrecht) auf mindestens ein Jahr und einem Tag bestraft.

Wer aber ein Lebewesen opfert, dem HESinde Sinn und Verstand gegeben hat, der sei expurgico und des Todes, zu vollziehen durch Feuer. Aller Besitz eines solchen Mörders geht an die Gilde. Vollzug des Urteils ist durch die Gilde zu leisten, der er angehörte, wechselbige Rechtschaffer anstellen darf. So der Übeltäter nicht Mitglied der Gilde, ist es jedem und jeder erlaubt, ihn zu verfolgen, zu bestehlen, zu schädigen und zu töten, denn er ist ohne Recht vor Götter, Fürsten und Gilden.«

—aus der neuesten und aktuell gültigen Fassung des Codex Albyricus, V/28-29

Das bisher Gesagte soll als ungefähre Richtschnur für den Meister dienen. Das heißt aber nicht, dass damit alle Fälle im praktischen Leben in Aventurien eindeutig geklärt sind, da sich die weltlichen, magischen und kirchlichen Obrigkeiten (zumindest zu Beginn eines Falls) häufig nicht einigen können unter wessen Zuständigkeit der jeweilige Prozess abgehalten werden soll. Zusätzlich versuchen ab und zu auch (sowohl nahe stehende, als auch externe) Interessensgruppen Einfluss auf solche Entscheidungen zu nehmen. Um Beispiele zu nennen: Ein Graf oder Baron stellt sich als Nekromant heraus. An sich untersteht ein Adliger den weltlichen Gerichten, aber andererseits fällt der Bereich der Nekromantie in den Bereich der Boronis und schon ist ein Rechtsstreit entstanden. Oder der Täter ist ein Mitglied einer Magiergilde und hat mit Untoten eine Grafschaft tyrannisiert. In diesem Fall sind alle drei Gruppen verwickelt: Die Gilde, weil der Täter ihnen angehört, die Kirche (Boron), wegen den Untoten, und die weltliche Herrschaft, weil sie als Opfer Genugtuung und Entschädigung fordern. Desweiteren geben die Sprüche NEKROPATHIA und GEISTERRUF immer wieder Anlass zu Rechtsstreitigkeiten, die nicht unbedingt nur zwischen, sondern auch innerhalb der einzelnen Gruppen auftreten können, obwohl diese Zaubersprüche allgemein als lästerlich gelten.

Außerdem können sich bei Verhandlungen natürlich auch durch die Definition der 'kulturschaffenden Zweibeiner' besondere Fälle einstellen. Während Menschen, Elfen und Zwerge von allen mehr oder weniger als Kulturschaffende akzeptiert werden, ist dies bei Orks, Goblins, Achaz, Risso, Trolle, Zyklopen usw. nicht eindeutig geklärt und wird je nach Gruppierung und Auftreten von jüngsten Ereignissen (zum Beispiel der letzte Orkensturm) anders gesehen.

Zuletzt sein angemerkt: es kann passieren, dass mit gefangenen Tätern ab und zu einfach kurzer Prozess gemacht wird, auch wenn die Angeklagten nicht allein unter die Zuständigkeit einer Obrigkeit fallen.

Um es kurz zusammenzufassen: In allen Fällen muss der Meister immer wieder neu entscheiden, vor welches Gericht der Angeklagte kommt und was für ein Urteil diesem widerfährt.

AUS DER ANDEREN PERSPEKTIVE - WIE MAN NEKROMANTIE RECHTFERTIGT

»... wurden die Akademien gegründet, um das Wissen zu bewahren, aber auch zu mehren. Nach und nach stellte sich jedoch heraus, dass es nur vereinzelte Institute gab, die bereit und interessiert daran waren, dieser Aufgabe mit ganzem Einsatz zu dienen. So gründete sich die Bruderschaft der Wissenden, die sich ganz der absoluten Freiheit der Forschung verschrieb und spaltete sich von den Schöngelbtern und Zauderern ab. Doch selbst in diesem Kreis hat nur das Konvent der Verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Dunkle Halle der Geister zu Brabak wirklich verstanden, was dieses erklärte Ziel bedeutet. Anders ist es nicht zu deuten, dass sich andere Lehranstalten, welche sich der Schwarzen Gilde zugehörig zeigen, mit Missfallen auf diese Akademie blicken. Das Moral und E-

thik, im Gegensatz zu Gehorsam und Loyalität, ein Hemmschuh bei der Suche nach Wissen sind, ist eine allgemein anerkannte Tatsache, und dennoch deutet man mit dem Finger anklagend auf uns, die wir das Wissen auf dem Gebiet der Magica Nekromantia mehren. Wissen ist Macht und Wissen zu horten unsere Aufgabe.

Stark im Glauben an die hohen Ziele der Bruderschaft der Wissenden urteilen und richten wir nicht über die Art der Forschung, wie sie an anderen Akademien betrieben wird und lassen uns nicht in die unsrige pfuschen! An diesem Ort wurden schon wissenschaftliche Forschungen an den Toten vorgenommen, als hier noch die Zitadelle der Geister stand. Vorwürfe wir würden den Zwölfen freveln und ihren

Zorn auf uns lenken, müssen weit in den Bereich der Verleumdungen verwiesen werden.

Stände uns Hesinde schlecht gesonnen gegenüber, kämen wohl kaum die besten Anatomen und die gelehrtesten Apothekarii aus der Dunklen Halle und wenn Boron sich wahrhaft darüber zürnen würde, dass wir mit den Leibern der Verstorbenen arbeiten, er hätte sicherlich schon längst eingegriffen und uns bestraft. [...]

Praios ist der Gott des Gesetzes und der Ordnung. Wie jeder weiß, werden diese Prinzipien durch die Obrigkeit in Form von Erlassen und Verordnungen vermittelt, und wenn auch die Vorstellungen vieler Tsajünger mit der Forschung dieser Institutes unvereinbar sind, so handeln die Mitglieder dieser Akademie ganz nach den gültigen Gesetzen des Gouvernement Brabakien. Und damit sind die Verfechter dieser Ethik diejenigen, die Lächerliches tun, denn sie verlangen den Umsturz der Gesetze und Ordnung, die durch die von Praios eingesetzten Obrigkeit festgelegt wurden.“

—Vermutlich ein Vortrag eines ehemaligen Magisters der Dunklen Halle, der von einem Eleven als Notiz mitgeschrieben wurde; kürzlich gefunden bei der Restauration eines Buches der Bibliothek, datiert auf ca. 620 BF

Diese logische Schlussfolgerung stammt aus dem Konvent der Verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Dunkle Halle der Geister zu Brabak, welches in ganz Aventurien einen denkbar schlechten Ruf genießt, steht es doch symbolisch für die Nekromantie. Dort versammeln sich viele, die aus anderen Lehranstalten verbannt wurden, und Schlimmere, auf die andernorts der Scheiterhaufen wartet.

Die Akademie zu Brabak beschäftigt sich vornehmlich mit

der Dämonologie, besondere Schwerpunkte liegen jedoch auch auf dem Gebiet der Nekromantie und der Geisterrufung. Die Magister und Scholaren selber sehen sich allerdings nicht als die verkommenen Subjekte und götterlästerlichen Forscher auf den Gebieten, mit denen sich sonst kaum jemand abgeben mag.

Jene Neigung, sich mit diesem Thema auseinanderzusetzen, lässt allerdings häufig auf Machtgier und kranke Geister schließen, wie es jedoch in der Akademie zugeht, kann kaum jemand sagen, da sich die Magier so gut wie nie in der Öffentlichkeit zeigen.

Nichtsdestoweniger würden sich die meisten Mitglieder des Institutes im absoluten Notfall eher auf die Seite der Zwölfgötter stellen, als einen Pakt einzugehen, da sie nicht dumm sind (auch wenn die Meinungen vieler anderes sagen) und am ehesten wissen wie gefährlich die Dämonologie ist. Sonst wäre das Institut schon mit ziemlicher Sicherheit in die Warunkei umgesiedelt, wo es mit offenen Armen empfangen worden wäre.

Dies macht auch den doch erkennbaren Unterschied zwischen den Nekromanten Rhazzazors und den Mitgliedern der Dunklen Halle aus: Sie kennen sich genügend mit der Materie aus, um zu wissen, wie leicht der Unfähige in jener versinken kann. Außerdem können sich das Prinzip der absoluten Forschungsfreiheit und die Unterjochung durch einen Pakt widersprechen, da man sich mit dieser Vereinbarung bindet.

Natürlich sind Individuen, die sich mit dem Gebiet der Dämonologie beschäftigen, deutlich anfälliger gegenüber Versuchungen. Machtgier und Selbstüberschätzung können schnell blind machen und Weisheit ist trotz der stetigen Versuche Hesindes immer noch ein dünn gestreutes Gut. Sicherlich sind in der Regel Nekromanten vollkommen skrupellose Gesellen, aber genauso wenig wie es den Nekromanten gibt, existiert auch der Schwarzmagier oder der Seriensträfling. Manche machen es aus Lust, andere sind im Kopf nicht ganz klar und andere entwickeln sich nach und nach immer mehr zu dem stereotypen Bild.

Zuletzt sei noch angemerkt, dass unter die Nekromanten auch diejenigen gezählt werden müssen, dessen Ziel es ist, mit Magie gegen Untote vorzugehen, da sie sich notwendigerweise auch mit der Materie befassen müssen (für die Anwendung eines REVERSALIS SKELETTARIUS braucht man immer noch die Kenntnis im thargunitothgefälligen Cantus). Ein Faktum, welches auch häufig vergessen wird, ist, dass viele Nekromanten, wie es der Magister schon oben sagte, Anatomen, Apothekarii und allgemein Heilkundige sind und erst durch ihre Forschungen viele lebensrettende Erkenntnisse erlangt wurden.



VOM PAKTE MIT DER HERRIN – DIE SIEBEN KREISE DER VERDAMMNIS

»... Wenn aber Niedere und Gehörnte vor dir das Haupt beugen, dann erst wage den Pakt mit den Nicht-Zwölfen. Er mag dir mehr Macht bringen, als du zu fassen vermagst ...«

—aus Borbarads Testament

»So magst du gehört haben, dass ein Pakt mit der Herrin gewaltige Macht verheißt – doch sei auf der Hut. Auch wenn sie dir noch so verführerisch erscheint, nie darfst du ihr deine Seele versprechen! Denn wahrlich, was du ihr versprichst, das wird sie holen. Auf ewig wirst du verdammt sein in ihrem Reich zu leiden und gemartert zu werden! Nichts kann dich erretten wenn du eine solche Narretei begehst! Doch auch in deinem Leben wirst du nicht mehr glücklich werden. Du wirst verrotten bei lebendigem Leib und die Herrin wird deinen Geist verwirren und dich des Nachts mit grauenhaften Alpträumen plagen, auf dass du sie bald aufsuchst.«

—aus dem Kleinen Ein-mal-eins des Nekromanten, S. 67

Seit Äonen wachen die Zwölfgötter und ihre Verbündeten über die Sphären, um die Rückkehr der Erzdämonen, denen der Dreizehnte einst eine Bresche in unsere Welt geschlagen hatte, zu verhindern. Doch ihre erzdämonischen Feinde warten mindestens ebenso geduldig – denn Zeit hat für sie keine Bedeutung – auf den Tag, an dem ein schwacher Sterblicher sie aus Machtgier oder Verzweiflung anruft, um erneut Angst und Schrecken unter den Wesen Deres zu verbreiten.

Doch es fehlt ihnen an Möglichkeiten, diesen Tag zu erzwingen, denn die Geschöpfe SUMUS sind frei in ihrem Willen, sich zwischen den Mächten zu entscheiden. Und in der Tat reicht bereits der pure Wille eines Menschen (oder einer anderen genügend intelligenten Kreatur) und die Kenntnis eines ihrer unzähligen Namen aus, um den Anti-Zwölfen einen Weg in diese Welt zu bahnen.

Thargunitoth, die ewige Widersacherin Borons, wird dabei nahezu vor allem von Magiern um Beistand angerufen, denn sie besitzen schon zuvor die Möglichkeit, die Toten aus ihren Ruhestätten zu reißen oder die Geister längst Verstorbener zurück in die Dritte Sphäre zu zwingen, um ihnen wichtige Geheimnisse zu entreißen.

Vereinzelt schließen aber auch rachsüchtige Hexen, vor allem die Scherinnen von Heute und Morgen und die 'Schwestern des Wissens', einen Pakt mit Tjakoool, auf dass Alpträume jene in den Wahnsinn und Tod treiben, denen ihr Hass gilt.

Doch wie andere Herzöge der Niederhöllen stellt Thargunitoth jenen, die einen Pakt mit ihr eingehen, ihre Macht nicht ohne Eigennutz zur Verfügung. Im Gegenteil, der Preis ist hoch: je mehr Macht der Nekromant von ihr fordert, desto Höher steigt er in die *Kreise der Verdammnis* und desto mehr macht er sich die Ideale der niederhöllischen Herrin zu eigen.

Anders als die Geweihte der Götter, strebt ein Paktierer der Herrin der Untoten (meist) nicht aus freiem Willen danach,

die Welt zu einem Ebenbild von Tharguns Domäne zu machen, sondern er wird von seiner Machtgier oder Rachsucht dazu getrieben. Der Rausch, immer einfacher Untote Diener rufen zu können, immer mehr davon beherrschen zu können, Nephazzim und Morcanen mit einem Fingerschnippen zu befehligen; das ist es, was die meisten Paktierer dazu treibt, die Macht ihrer niederhöllischen Herrin auf Dere zu mehren.

Viele Tjakoool-Paktierer entweihen boronheilige Grabstätten, um aus den Verstorbenen unheilige, verwesende Armeen zu schaffen. Sie erschlagen Geweihte oder Opfern sie bestialisch, um in der Gunst ihrer Herrin aufzusteigen und immer mehr und immer stärkere Diener zu erschaffen oder in Träumen zu Wesen wahrhaft halbgöttlicher Macht zu werden.

Sie zerstören Tempel, um ihren Feinden die Zuflucht vor Alptraum und Wahn zu nehmen; sie lehren Willige die unheiligen Rituale, um zusammen noch mächtigere Beschwörungen durchzuführen. Und hinter dem Sternenwall, der die sechste Sphäre von der siebten trennt, residiert die Meisterin des Yak-Hai in ihrem Reich und lächelt triumphierend über die verführten Sterblichen, welche die Macht der Zwölfe schwächen ...

Doch auch an dem Paktierer selbst geht der Pakt nicht spurlos vorbei. So mag ein Nekromant im ersten Kreis noch über beunruhigende Träume klagen oder seine Haut eine ungesunde, bleiche Farbe annehmen, während ihn im dritten Kreis schon ein leichter Verwesungsgeruch umgibt. In höheren Kreisen wird er oft immer mehr zum Ebenbild einer stinkenden, verwesenden Leiche, während seine Träume zu einem heulenden Wahnsinn werden, die ihn jeden Augenblick des Schlafes das Fürchten lehrt.

Der Gang in einen Tempel ist ihnen völlig verwehrt, denn die Götter haben bestimmt, dass jenen die ihre Seele an die dämonischen Anti-Gottheiten verpfändet haben, der Zutritt zu den ihren Sanktuarien verehrt bleiben soll. Ein Paktierer spürt noch vor der ersten Schwelle zum Tempel, dass ihm



der Gott den Eintritt verwehrt. Versucht er das Gotteshaus dennoch zu betreten, schwindet seine Lebenspotenz dahin, bis er zu seinem Gebieter fährt.

Wahrlich, für einen Seelenverbündeten der Präzentorin der heulenden Finsternis gibt es kaum Hoffnung. Nur mächtigste Zauberkundige können einen Pakt aus eigener Kraft lösen und selbst das eingreifen der Götter kann die Seele eines reuigen Paktierers nur in den niedrigen Kreisen retten. Ab dem vierten Kreis der Verdammnis kann er nur noch hoffen sein unheiliges Leben so weit wie möglich zu verlängern, denn es gibt keine Rettung mehr, die ich ihn vor der Seelenmühle bewahrt.

Meisterinformationen:

Für die Regeln zu geweihtem Boden (**MGS 52**) und Objekten (**MGS 57**) gelten Paktierer als gehörnte Dämonen.

Die Regeln zu Pakten finden sie in **MGS 89ff.** (insbesondere S. 97f. sind für Thargunitothpaktierer von Interesse). Sie hier weiter auszuführen wäre zu langwierig und recht sinnlos, da jeder Pakt individuell ~~Es~~ seien hier jedoch zwei Paktbeispiele ausgeführt Version a) ist ein klassischer Nekromantenpakt, wie er von einem erfahrenen Zauberer durchgeführt werden würde, Version b) ist ein Beispiel für einen Pakt aus Verzweiflung, von einem der geliebte Personen durch Gewalt verloren hat.

1. Kreis

a) • **Vorteile:** Beschwörungen von TGTs Dämonen um 1, Beherrschungen um 4 erleichtert; der Magier kann 3 zusätzliche Untote (zu den standardmäßigen durch ZfW) kontrollieren; alle Proben auf das Beeinflussen oder Beenden von Träumen sind um 2 erleichtert, RS und TP in Traumgestalt steigen um 1, die Initiative um 2.

Zusätzlich erfährt der Paktierer die wahren Namen aller bekannten Dämonen Thargunitoths in der höchsten, bekannten Qualität; die Schwarzen Gaben *Leichenge-spür*, *Untote erheben* und *Magnus Opus*.

• **Nachteile:** Nekrophilie 7.

• **Dämonenmal:** ein kleiner Altersfleck an einer verborgenen Stelle.

b) • **Vorteile:** Thargunitoth erhebt eine Person (oder auch eine kleine Gruppe, wie eine Familie) nach Wunsch des Paktierers. Sie verhindert, dass sie weiter verfaulen und stattet sie mit hoher Intelligenz aus (KL 8, Haustiere nur 5). Den Rest erledigen die Halluzinationen, die sie dem Paktierer einspeist – für ihn sind die erhobenen völlig lebendig.

• **Nachteile:** Schlafangst 7

• **Dämonenmal:** ein Finger, Zeh oder ähnlich kleine Stelle beginnt zu verfaulen, der Paktierer erleidet dadurch aber keine Schmerzen.

2. Kreis

a) • **Vorteile:** Beschwörungen von TGTs Dämonen um 2, Beherrschungen um 5 erleichtert; der Magier kann 6 zusätzliche Untote (zu den standardmäßigen durch ZfW) kontrollieren; alle Proben auf das Beeinflussen oder Beenden von Träumen sind um 3 erleichtert, RS und TP in Traumgestalt steigen um 2, die Initiative um 4.

• **Nachteile:** Nekrophilie 10; die Regeneration sinkt um 1; zudem den Nachteil Einbildungen.



• **Dämonenmal:** etliche Altersflecken, auch an sichtbaren Stellen.

b) • **Vorteile:** Thargunitoth schenkt dem Paktierer ein *Gutes Gedächtnis*, um sich ewig an seine Feinde – die Mörder der auferstandenen – und an die schöne Zeit, die er jetzt erlebt (denn er weiß, ja dass er die Geliebten Personen leicht wieder verlieren kann) erinnern zu können.

• **Nachteile:** Schlafangst 10; Regeneration -1; Nachteil: Unansehnlich; Übler Geruch (Verwesungsgeruch) oder Einbildungen

• **Dämonenmal:** alle Finger einer Hand, alle Zehen eines Fußes oder eine ähnlich kleine Stelle beginnen zu verfaulen, ohne dass der Paktierer dabei Schmerzen erleidet (wie immer). Einige Haarsträhnen werden bleich.

3. Kreis

a) • **Vorteile:** Beschwörungen von TGTs Dämonen um 3, Beherrschungen um 6 erleichtert; der Magier kann 9 zusätzliche Untote (zu den standardmäßigen durch ZfW) kontrollieren; alle Proben auf das Beeinflussen oder Beenden von Träumen sind um 4 erleichtert, RS und TP in Traumgestalt steigen um 2, die Initiative um 6.

• **Nachteile:** Nekrophilie 13; Regeneration -1; Nachteil Einbildungen.

• **Dämonenmal:** einige der Altersflecken werden unnatürlich groß.

b) • **Vorteile:** Tijakool erhöht die Menschenkenntnis des Paktierers um 7, damit er seine Feinde aufspüren kann und die Wahnsinnigen, die seine geliebten Personen belästigen und immer öfter werden, frühzeitig erkennt.

• **Nachteile:** Schlafangst 13; Regeneration -1; ein weiterer Nachteil aus der Liste beim 2. Kreis oder Unansehnliches zu Widerwärtigem Aussehen heraufstufen bzw. Einbildungen zu Wahnvorstellungen.

• **Dämonenmal:** Eine komplette Hand ein Fuß oder ein ähnlicher Bereich beginnt zu verfaulen. Der zu Anfang verrottete Bereich ist mittlerweile skelettiert (lässt sich wie in allen Kreisen aber noch durch dämonische Kräfte bewegen). Der Paktierer hat weiße Strähnen im Haar.

4. Kreis

a) • **Vorteile:** Beschwörungen von TGTs Dämonen um 4, Beherrschungen um 7 erleichtert; der Magier kann 12 zusätzliche Untote (zu den standardmäßigen durch

ZfW) kontrollieren; alle Proben auf das Beeinflussen oder Beenden von Träumen sind um 5 erleichtert, RS und TP in Traumgestalt steigen um 3, die Initiative um 8; zudem kann der Magier durch die Investition von AsP die Realitätsdichte des Traumes im Verhältnis 2:1 verändern.

- **Nachteile:** Nekrophilie 16; Regeneration -2; Nachteile: Einbildungen, Schlafstörungen.

- **Dämonenmal:** zusätzlich zu großen Altersflecken, wird die Iris des Paktierers ungewöhnlich hell.

b) • **Vorteile:** Der Verdammte erhält die Schwarze Gabe *Alpträume erzeugen* (siehe **MGS 98**), damit er seine Feinde martern kann.

- **Nachteile:** Schlafangst 16; Regeneration -2; ein weiterer Nachteil aus der Liste beim 2. Kreis oder Unansehnliches zu Widerwärtigem Aussehen heraufstufen bzw. Einbildungen zu Wahnvorstellungen.

- **Dämonenmal:** Ein halber Unterarm- oder Schenkel oder ein ähnlich großer Bereich des Körpers beginnt zu verfaulen. Alle Finger der Hand, alle Zehen des Fußes oder die inneren Teile des Bereichs sind skelettiert bzw. völlig weggerottet. Der Paktierer hat etliche weiße Strähnen im Haar.

5. Kreis

a) • **Vorteile:** Beschwörungen von TGTs Dämonen um 5, Beherrschungen um 8 erleichtert; der Magier kann 15 zusätzliche Untote (zu den standardmäßigen durch ZfW) kontrollieren; die ZfP* zur Verbesserung der Werte erhobener Untoter sind um 5 erhöht, die Klugheit der Untoten um 1; alle Proben auf das Beeinflussen oder Beenden von Träumen sind um 6 erleichtert, RS und TP in Traumgestalt steigen um 3, die Initiative um 10; das Verhältnis von AsP und RD wird 1:1.

- **Nachteile:** Nekrophilie 18; Regeneration -2; Nachteile: Einbildungen, Schlafstörungen

- **Dämonenmal:** Die Iris des Paktierers wird völlig weiß, er hat einige sehr große Altersflecken.

b) **Vorteile:** Thargunitoth schenkt ihrem Knecht die Fähigkeit *Untote erheben* (**MGS 98**), damit er seine Feinde töten und seine geliebten Personen schützen kann.

- **Nachteile:** Schlafangst 18; Regeneration -2; ein weiterer Nachteil aus der Liste beim 2. Kreis oder Unansehnliches zu Widerwärtigem Aussehen heraufstufen bzw. Einbildungen zu Wahnvorstellungen.

- **Dämonenmal:** Ein kompletter Unterarm- oder Schenkel oder ein ähnlich großer Bereich des Körpers beginnt zu verfaulen. Die zugehörige Hand, der zugehörige Fuß oder ein ähnlich großer Anteil des Bereichs ist skelettiert bzw. vollständig weggerottet. Die Haare des Paktierers sind vollständig weiß.

6. Kreis

a) • **Vorteile:** Beschwörungen von TGTs Dämonen um 6, Beherrschungen um 9 erleichtert; der Magier kann 20 zusätzliche Untote (zu den standardmäßigen durch ZfW) kontrollieren; die ZfP* zur Verbesserung erhobener Untoter werden um 8 erhöht, ihre Klugheit um 2; alle Proben auf das Beeinflussen oder Beenden von Träumen sind um 8 erleichtert, RS und TP in Traumgestalt steigen um 4, die Initiative um 12, zudem kann er normale Träume durch sein Eindringen in Alpträume verwandeln, wobei er als Traumverursacher gilt und die RD

eines Traumes durch Einsatz von AsP im Verhältnis 1:1 verändern.

- **Nachteile:** Nekrophilie 20; Regeneration -3; Nachteile: Schlafstörungen und Wahnvorstellungen.

- **Dämonenmal:** Der ganze Körper des Paktierers ist bedeckt mit Altersflecken; seine Iris ist weiß.

b) • **Vorteile:** Um seine Schützlinge noch besser verteidigen zu können erhält der Paktierer *Aurasicht*, was ihm hilft die Untote zu koordinieren und heimliche Angreifer zu bemerken, und Menschenkenntnis nochmals +2, für die offensichtlich herankommenden Angreifer.

- **Nachteile:** Schlafangst 20; Regeneration -3; den letzten Nachteil aus der Liste beim 2. Kreis bzw. Unansehnliches zu Widerwärtigem Aussehen heraufstufen oder Einbildungen zu Wahnvorstellungen.

- **Dämonenmal:** Ein ganzer Arm, ein Bein, der Bauch, die Brust oder (selten) der Kopf beginnen zu verfaulen. Die im 4. Kreis verfaulenden Stellen sind skelettiert bzw. komplett weggerottet. Die Haare des Paktierers sind vollständig weiß und beginnen auszufallen.

7. Kreis

a) • **Vorteile:** Beschwörungen von TGTs Dämonen um 7, Beherrschungen um 10 erleichtert; der Magier kann 50 zusätzliche Untote (zu den standardmäßigen durch ZfW) kontrollieren; die ZfP* zur Verbesserung erhobener Untoter werden um 13 erhöht, ihre Klugheit um 3; Untote die ehemals Zauberkundige waren können bei Investition von 15 ZfP* einfache Zauber (Komplexität A-C) aus dem Spruchschatz des Paktierers anwenden und verfügen über ihre halbe ehemalige AE; alle Proben auf das Beeinflussen oder Beenden von Träumen sind um 10 erleichtert, RS und TP in Traumgestalt steigen um 5, die Initiative um 14; die RD eines Traumes kann durch Einsatz von AsP im Verhältnis 1:1 verändert werden; er kann in Träume eindringen, gilt dann als Traumverursacher, während der Traum zum Alptraum wird und kann realen Schaden den er einem Träumer zufügt zu seinen eigenen LeP addieren.

- **Nachteile:** Nekrophilie 22; Regeneration -3; Nachteile: Unansehnlich, Schlafstörungen und Wahnvorstellungen.

- **Dämonenmal:** Die Augen des Paktierers werden komplett weiß, seine Haut ist übersät mit Altersflecken.

b) • **Vorteile:** Entweder gibt Tijakool dem Paktierer sein Aussehen (scheinbar, denn es sind nur Trugbilder) zurück und macht ihn zumindest äußerlich wieder gesellschaftsfähig – er verliert die Nachteile Übler Geruch und Widerwärtiges Aussehen; niemand sieht ihn als verrottenden Leichnam – oder er findet sich mit seinem Schicksal ab und Tijakool gibt ihm Klarheit – er verliert den Nachteil Wahnvorstellungen und erhält AU+5.

- **Nachteile:** Schlafangst 22; Regeneration -3; entweder ist die Erscheinung des Paktierers offensichtlich untot oder – wenn sie es nicht ist – sinkt seine Gewandtheit durch die innere Verfaulung um 2.

- **Dämonenmal:** Ein großer Teil des Körpers, z.B. der komplette Ober- oder Unterleib beginnt zu verfaulen – möglicherweise verliert der Paktierer dabei auch den ein oder anderen Sinn. Die im 5. Kreis verfaulenden Stellen sind skelettiert bzw. komplett weggerottet. Der Paktierer hat kaum noch Haare.



MOTIVATIONEN UND GRÜNDE FÜR DEN EINTRITT IN EINEN PAKT MIT THARGUNITOTH

Kopfschüttelnd sitzen die Bauern und Handwerker in den warmen Gaststuben überall in Aventurien, wenn man ihnen von den schrecklichen Verbrechen an Boron erzählt, jene, welche als Nekromanten und Totenbeschwörer von sich Reden machen. Kaum einer vermag zu verstehen, wie es dazu kommt, dass man den rechtschaffenen und Göttergefälligen Weg der Bewohner Alverans verlässt. "Von Dämonen verführt", "Vom Namenlosen besessen", "aus Gier nach Macht" denken sie sich.

Kaum einer von den normalen Bewohnern Deres denkt daran, dass es viele Wege in den Abgrund der Seelenmühle Thargunitoths gibt – und manch ein damals rechtschaffener Bürger oder Bäuerlein saß nur wenige Jahre zuvor in

einer Gaststube, kopfschüttelnd und Schutzzeichen schlagend, den Geschichten von den lebenden Toten eines Bar-den lauschend, bevor er selber Tijakool anrief, um Macht über Leben und Tod zu erlangen.

Tatsächlich aber gibt es so viele verschiedene Gründe Thargunitoth zu huldigen, wie es verschiedene Menschen gibt. Selten läuft der Weg in Tijakools Arme auf dieselbe Weise ab – zumeist aber endet sie auf dieselbe Weise – in der Seelenmühle ...

Manch ein Mann trauerte um seine geliebte Frau, verzweifelt an Boron, der ihm die Tote nicht wiedergeben will, sieht seine Gebete für eine Wiedergeburt von Tsa nicht erhöht – und flüchtet sich in den Pakt mit der Herrin des Unlebens, um seine Liebe noch einmal sehen zu können.

Andere wiederum glauben fest daran, die Toten benützen zu können, um die Lebenden zu schützen, erwecken Leichname, um für das Gute zu kämpfen, und sinken am Ende doch als Feind allen Lebens in die Verdammnis Thargunitoths.

Und schließlich gibt es jene, die Tijakools Gaben als leichten Weg an wahre Macht sehen, doch ebenso mag es die Angst vor dem Tod sein, der jeden früher oder später heim-sucht, die einen Zauberkundigen verzweifelt einen Pakt mit der Herrin des scheinbar ewigen Lebens eingehen lässt.

Jeder Aventurier kann sich auf einmal in einer Situation wieder finden, in der er seine Zweifel an den Zwölfgöttern hegt, nur allzu leicht ist es dann, den Namen einer erzdä-monischen Wesenheit zu rufen, um Hilfe und Trost zu finden. Vergessen sind dann die Worte der Warnung der Dorfgeweihten, vergessen die Lektionen der Magister und Spektabilitäten, die vor dem Pakt mit den Feinden der Göt-ter warnten – und doch: die Erzdämonen vergessen nicht, so auch Thargunitoth, die man auch Tijakool nennt.

Doch bleibt es weiterhin unbestreitbar, dass gerade jene anfällig für die Einflüsterungen Thargunitoths sind, die mit der Nekromantie vertraut sind. Schwarzmagier also, die es gewohnt sind, für ihre Zwecke die Toten zu befragen oder sie zu Unleben zu erheben. Irgendwann mag es sein, dass der Pakt mit Thargunitoth der logische Schluss ist, der selbstverständliche nächste Schritt, den irgendwann denken sie, dass weitere Mühen sich nicht

mehr auszahlen. Und in der Tat: Erst mit Thargunitoths Segen, ihrem Mal, dem Pakt mir ihr, vermag ein Beherr-scher der Nekromantie die Gipfel dieser schwarzen Kunst zu erklimmen...

ΑΠΗΛΑΓ

ORTE DES GRAVEIS

»Wir, ich und meine Begleiter, sahen Bäche, die rot von brodelndem Blut waren. Bäume, von knotigen Missbildungen entstellt, streckten anklagend die nackten Arme empor. Gesträuch hatte sich in Anhäufungen quellenden Schimmels verwandelt. Andernorts war der Boden völlig aschen oder wie verbrannt und mit grünem Schleim überzogen. Bodenlose Schlote hatten sich aufgetan, aus denen betäubender Verwesungsgestank bis in unsere Höhe wehte. Übelriechende Nebel lasteten wie Pilzgewächse auf manchem Ort, während das Land daneben wüst und öde war. Mochte dieser Anblick auch jeden Betrachter mit Trauer erfüllen, das wahre Schrecknis enthüllte sich wohl als den ersten Sterblichen uns Söhnen der Luft. So irr und wirr die Veränderungen auch waren, bildeten sie doch ein zusammenhängendes Geflecht – ja, mehr noch, eine unwirkliche Gestalt, die zu begreifen mein kümmerlicher Verstand sich weigerte.

Es schien mir, dass sich vor uns bis weit jenseits des Horizontes mächtige Spiralbogen erstreckten, aus denen sich Hunderte von Tentakeln krümmten, die wiederum mit Ranken, Dornen und Klauen besetzt waren. Unter uns lief ein solcher Arm aus: schimmeliges und verbranntes Land, unterbrochen von verkrümmten Pflanzen, das schließlich, einer pulsierenden Ader gleich, in einem verdorbenen Bach endete. Jener meilenlange Spross war jedoch nur eine der erwähnten Ranken. Die schiere Größe des gesamten Schreckensbildes entzog sich jeder Wahrnehmung.«

—Bericht Ruban ibn Dhachmanis, auch der Rieslandfahrer genannt, als er als Teilnehmer der Lichtvogel-Expedition mit einem fliegenden Teppich über die Warunkei fliegt

»So weit das ermüdende Auge schweift, ziehen sich schmale und breite Streifen, ovale oder bizarr-geometrische Flecken, in denen der Boden knochentrocken ist und die Pflanzen verdorrt, während astlose Baumruinen anklagend in den Himmel stecken. Die Einöde erinnert an ein Moor, das völlig vertrocknet ist. Der Himmel darüber hat die Farbe alter Knochen (...) Die eintönige, trockene Hitze der kurzen Sommer brütet übel riechende Miasmen aus: Verwesung, Verfall, faulende Fleischreste (...) Überhaupt scheinen Fliegen, Käfer, Kakerlaken und Ratten das einzige zu sein, was sich bewegt (...)«

—Beschreibung der Warunkei durch einen Auswertigen

»Dann erzählte er mir endlich, was ihm Schreckliches widerfahren war: Nachdem er Kuslik in Richtung Gareth verlassen hatte, wurde er kurz vor Vinsalt von einem Fuhrmann mitgenommen. Als sie daraufhin diese Gegend passierten, wurde er auf eine große Anhäufung von Ruinen südlich des Yaquirstromes aufmerksam und erfuhr vom Fuhrmann, dass dies die verfluchten Überreste von Bosperan seien. Seine Neugier veranlasste ihn diesen Ort aufzusuchen und schlug die höchst besorgten Warnungen seines Begleiters aus. Er stieg auf die Anhöhe, wo die Ruinen la-

gen, schaut sich dort um, fand aber nur wenig bis auf Scherben, Marmorsplitter, Knochen und verrostete Metallstücke. Beim Einbruch der Dunkelheit suchte er sich einen Schlafplatz in einem verfallenden Haus und versuchte einzuschlafen. Was dann geschah konnte mein Gegenüber nur noch stotternd und mit blankem Entsetzen in seinen Augen fortsetzen. An Stelle Borons süße Gabe zu empfangen träumte er von einem tulamidischen Magier in prächtigen Seidengewändern und mit einem agraffengeschmückten Turban gekleidet. Diese Gestalt sei darauf aus dem Schatten seines Traumes getreten, hätte mit dessen Finger voller Ringe seinen Hals umklammert und dann angefangen ihn zu würgen. Bishdaniel behüte!

Was danach angeblich geschah konnte ich nicht mehr erfahren. Die arme Seele, die vor mir im Bett lag, verfiel danach sofort wieder in den Schleier aus Finsternis und Tod, den er bisher nur heute ablegen konnte.

Ich konnte nicht einmal erfahren wie sein Name war.“

—Tagebucheintrag der Boron-Geweihten Corvaras von Lowangen in Punin über einen geistig geschädigten Dauerpatienten, der wenige Zeit später unter mysteriösen Umständen starb, 483 BF

Alle neuen Entwicklungen durch die Borbaradianische Invasion und die Schwarze Lande haben den Blick auf Thargunitoth sehr stark in eine Richtung zentriert: in die Warunkei. Dieser Trend lässt aber allzu häufig vergessen, dass die Untriebe von Tijakool schon vor unzähliger Zeit begonnen haben und bis heute an so manchen Stelle in den so genannten zivilisierten Gegenden zu spüren sind. Dieses Ignorieren jener Orte (oder deren Gefahren) hat unseren Freund aus dem oberen Beispiel schon vor über einen halben Jahrtausend vor Hal und ein halbes Jahrtausend nach den großen Geschehnissen an diesem Platz noch seinen Verstand gekostet.

Wenn sie jetzt eine genaue Beschreibung und Erklärung der einzelnen verfluchten Standort in Aventurien erwarten,



dann müssen wir sie enttäuschen, denn

1. Es würde den Rahmen der gesamten Spielhilfe sprengen, allen Orten gerecht zu werden und zu sehr vom eigentlichen Thema der Spielerhilfe wegführen, wenn man bedenkt, wie viele Standorte es gibt: die Ruinen von Bosperan, die Horas-Bibliothek zu Selem, die Gorische Wüste, die Überreste der ehemaligen Brabaker Akademie, die drei Schlachtfelder der Dämonenschlachten (die Dämonenbrache, Brig-Lo und der Todeswall), die Dämonenzitadelle und die Totensümpfe (im Norden des Bornlandes) um ein paar zu nennen.

Natürlich haben nicht alle diese Orte primär und alleinig etwas mit Tijakool zu tun (außer beim letzten Beispiel), aber an all diesen Plätzen ist zumindest die verwesende Aura der Erzdämonin zum Greifen nah und kann so manchen Alptraum, Untoten oder Dämon hervorbringen oder verbergen.

2. Viele andere Quellen beschäftigen sich tatkräftig mit bestimmten Orten oder schneiden sie als Thema an: Romane wie zum Beispiel **Der Lichtvogel**, **Der Sphärenschlüssel** o-

der **Die Legende von Assarbad**, Abenteuer wie **Staub und Sterne** oder **Das Grabmal von Brig-Lo** und die verschiedenen Regionalboxen.

3. Wir wollen die Mysterien um diese Orte eher bewahren, damit der Meister immer noch möglichst freie Hand hat bei der Gestaltung.

4. Wie schon zuvor gesagt: "Dies soll ein Ideenanstoß und Hinweis sein."

Also wenn sie das hier aus **Thargunitoths Gaben** erhaltene Wissen anwenden möchten, bedarf es nicht unbedingt einer Reise in die Schwarzen Lande. Sie können so manch anderen Aspekt an diesen Orten miteinfließen lassen.

Dennoch soll hier noch einmal kurz auf die Helden aus der Warunkei eingegangen werden, da diese in offiziellen Quellen nicht berücksichtigt werden, für eine Kampagne in dieser Region aber verstärkt eingesetzt werden dürften.

Als Potentat der Warunkei werden diese Informationen durch eine Abhandlung über den schwarzen Drachen ergänzt.

DIE WARUNKEI – DAS REICH DES SCHWARZEN DRACHEN

Dies soll nur ein kleiner Vorschlag für diejenigen sein, die einen Helden spielen möchten, der unter dem Joch des Schwarzen Drachen seine Jugend verbracht hat. Daher versteht es sich von selbst, dass hier sehr wohl die Profession *Priester der Erzdämonen* und *Borbarad-Priester* zu finden sind, diese aber nicht ausgearbeitet vorgelegt werden.

Lebensraum: Die Warunkei erstreckt sich von der Trollpforte bis zur Tobimora und von den Trollzacken bis zu den Beilunker Bergen.

Lebensweise: Früher ein klassischer, besonders ordentlicher Teil des Mittelreiches, leben die Bewohner der Warunkei heute in Angst und Schrecken. Untote Kreaturen sind an der Tagesordnung und werden für allerlei – auch profane – Aufgaben eingesetzt. Immer wieder müssen die Bewohner die Alpträume des Drachen ertragen und auch sonst lässt sich nicht gut schlafen in diesem Landstrich. Jederzeit muss man fürchten bei Fehlverhalten in das 'Nicht-Lebende Bürgertum' oder den 'Endlosen Heerwurm' eingereicht zu werden.

Weltsicht: Der Glaube der meisten Warunker ist erschüttert – wer mag unter solchen Lebensbedingungen noch an die Güte der Zwölfgötter glauben. Überall sprießen frevlerische

Todes- oder Totenkulte aus dem Boden, die von den Herren des Landes solange geduldet werden, wie sie von nutzen sind. Offizielle Staatsgottheit ist Thargunitoth, doch auch die Verehrung der anderen Erzdämonen (vornehmlich Belhalhar), Borbarads und Kors wird nicht behindert. Die Verehrung der Zwölfe ist zwar nicht verboten, wird aber mit Repressalien eingeschränkt. Nur noch wenige Geweihte der Zwölfe halten sich hier auf und versuchen den verängstigten Schäfchen ein guter Hirte zu sein.

Sitten und Gebräuche: Früher war die Warunkei für ihre Gastfreundschaft, Sauberkeit und Ordentlichkeit berühmt – vor allem die Hauptstadt Warunk. Dies hat sich jedoch geändert. Heute drehen sich die meisten Sitten darum, den Zorn der Herren nicht auf sich zu lenken und einen sicheren Ort zu finden, an dem man die Verstorbenen begraben kann (ein meist aussichtsloses Unterfangen). Offiziell ist es Gesetz, dass alle Knochen, ob von Mensch oder Tier ist irrelevant, den Herren des Landes ausgehändigt werden müssen.

Tracht und Bewaffnung: Die meisten Bewohner der Warunkei dürfen keine Waffen tragen – zumindest nicht solange sie noch leben- und setzen sich im notfalls mit ihren Arbeitsgeräten zur wehr. Kämpfer tragen üblicherweise Langschwerter oder Äxte, Reiter sind oft mit einem Menschenfänger (**Aventurisches Arsenal** S. 66) ausgerüstet. Natürlich erfreut sich auch der Warunker Hammer einiger Verbreitung. Die normale Kleidung besteht aus Leinenhemd oder -bluse, einem Wams und wollenen Beinkleidern bzw. einem Rock.

Darstellung: Je nach Art versucht ein Warunker sich gegen die Obrigkeit aufzulehnen, fügt sich ihr widerwillig oder sieht sie als neue Chance an (siehe dazu auch die Varianten der Kultur). Doch in jedem Fall sind sie stets vorsichtig und etwas zögerlich – andernfalls wären sie wohl nicht mehr unter den Lebenden. Der Nationalstolz, der früher sehr ausgeprägt war, hat zwar sehr gelitten, und man ist für jede Hilfe dankbar, dennoch versucht ein Warunker auch unter den widrigsten Bedingungen noch ein winziges Restchen



Würde zu behalten. Gegenüber den Ängsten normaler Leute hat er eine gewisse Immunität, denn er lebt in einem Land in dem einem jeden Tag haufenweise Untote begegnen und in dem dich ein falsches Wort nicht nur das Leben kosten, sondern einen auch zu einem endlosen Unleben verdammen kann – da ist ein Ork gleich weniger bedrohlich.

Zur genaueren Beschreibung der Warunkei, seiner Bewohner und Herrscher siehe **UDD 79ff.**

Generierungskosten: je nach Variante

Modifikationen: MU +1

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: Schlafstörungen/Alpträume

Empfohlene Vor- und Nachteile: Einbildungen, Schlaflosigkeit, Schlechte Regeneration, Schneller Alternd, Vorurteile, Wahnvorstellungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe (außer für Kollaborateure), Ausrüstungsvorteil, Feenfreund, Hitzeresistenz, Kälteresistenz, Koboldfreund; Totenangst (außer Unterdrückte), Fettleibig, Krankhafte Reinlichkeit

Kriegerische Professionen: Söldner (auch warunkische Gardisten zählen hierzu)

Reisende Professionen: Botenreiter (keine Organisation), Fischer, Fuhrfrau, Großwildjäger (Sklavenjäger), Hirte, Jägerin, Schmugglerin

Gesellschaftliche Professionen: Diebin, Einbrecherin, Händler, Kurtisane, Spitzel, Streuner

Handwerkliche Professionen: Baderin/Barbierin, Bauer, Bergmann, Edelhandwerker (kein Drucker oder Schiffbauer), Gelehrter (nur Anatom), Handwerkerin, Rattenfänger, Schreiberin, Tagelöhnerin, Wirt, Wundärztin

Magische und priesterliche Professionen: Alchemist, Borbarad-Priester, Druide (sehr selten), Hexe (sehr selten), Magier (Beschwörungskreis des Karasuk, s.u.), Priester der Erzdämonen (speziell Thargunitoth)

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +1, Raufen +1

Körper: Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Zeichnen +1

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1

Natur: --

Wissen: Magiekunde +1, Sagen/Legenden +1

Sprachen/Schriften: Muttersprache Garethi

Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1; ein passendes Handwerk aus folgender Liste +2, ein weiteres +1: Ackerbau, Abrichten, Brauer, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Kochen, Seiler, Stoffe färben, Töpferei, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann

Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten; man muss sich für eine der genannten Varianten* entscheiden.

—**Kollaborateure (3 GP):** Automatische Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Einbildungen oder schlechte Eigenschaften aus der folgenden Liste im Wert von 5 GP: Blutdurst, Gerechtigkeitswahn, Goldgier, Grausamkeit, Größenwahn (Machtgier), Herrschsucht, Jagdfieber, Streitsucht (alle nicht gewählten sind empfohlene Nachteile); Kampf: Hieb Waffen +1, Säbel +1; Körper: Sinnenschärfe +1; Gesellschaft: Überreden +2; Natur: Orientierung +1; Wissen: Götter/Kulte +1; Sprachen: Spra-

chen Kennen [Tulamidyä] +3

—**Kooperierende (0 GP):** Gesellschaft: Überreden +1; Wissen: Götter/Kulte: +1; Sprache: Sprachen Kennen [Tulamidyä] +2

—**Unterdrückte (0 GP):** Körper: Schleichen +1; Wissen: Götter/Kulte +2; Empfohlene Vor- und Nachteile: Dunkelangst, Totenangst

(*: Während Kollaborateure sich mit den Paktieren, übernatürlichen Wesen und anderen lichtscheuen Gestalten aus halb Aventurien vereinbart haben, sind Kooperierende Personen, die sich aus Angst um sich selbst oder den Angehörigen mit dem aktuellem System abfinden. Unterdrückte wiederum sind diejenigen, die in der Warunkei meist als reine Arbeitskräfte festgehalten werden und daher hauptsächlich den unteren Schichten entspringen.)

DER SCHWARZE DRACHE RHAZZAZOR

Nach den schrecklichen Überfällen des Schwarzen Drachen und seinem Auftauchen in den Abenteuer **Bis auf die Knochen** und **Schlacht in den Wolken** soll Rhazzazor hier genauer beleuchtet werden.

Die Vergangenheit des mächtigen Drachen Rhazzazor ist lang, und vieles ist nicht mehr bis in die heutige Zeit überliefert. Wir können jedoch davon ausgehen, dass der heute Untote Drache mindestens drei Inkarnationen hinter sich hat. Weit zurück liegt sein erstes von uns bekanntes Auftauchen in der aventurischen Geschichte, nämlich die Zeit der Magiermogule vor etwa 2600 Jahren. In dieser Zeit bedeckten noch keine fauligen Schuppen den Leib des Kaiserdrachen, der damals unter dem Namen *Kurungur* sein Unwesen trieb und einem finsternen Mogul mit dem Namen Assarbad gefolgt sein soll.

Jener Assarbad soll eine der vielen Inkarnationen Borbarads gewesen sein, der immer wieder Rhazzazors Dienste in Anspruch nahm.

So hört man gar von der Legende, dass Borbarad vor unermesslichen Ewigkeiten selbst ein geschuppter Drache war und Rhazzazor ihn als seinem Meister folgte und es in folgenden Inkarnationen immer wieder tat. Borbarad war für den Schwarzen Drachen nie ein Mensch, eher ein Halbgott, der sich erstmals vor vielen Äonen als Drache verkörperte, später auch in niederen Rassen.

Es mag also sein, dass Rhazzazor länger tot ist, als es überhaupt Menschen gibt. Eine unvorstellbare Theorie, die bei Belegen sicherlich von einer hohen Macht des Markverweisers von Warunk zeugt. Zu Assarbads Zeiten soll *Dschadir der Kühne* den *Schwarzen Kurungur* erschlagen haben, den Todesdrachen der Fasarer Märchen.

Sein zweites, uns bekanntes auftauchen, war die Zeit der Magierkriege vor gut 400 Jahren. Wieder hatte der Dämonenmeister seinen Schützling Rhazzazor auf den Plan gerufen als in der Gorischen Wüste Zauberkundige eine gewaltige Schlacht austrugen, die den vermeintlich ersten Konflikt zwischen Borbarad und Rohal besiegeln sollte. Auch hier trug der Drache einen anderen Namen. Als *Xyxyx* verbreitete er in der Schlacht gewaltige Schrecken und fuhr durch die Massen der Zauberer wie ein scharfes Schwert das Fleisch zerschneidet. Überlieferungen aus dieser Zeit sprechen schon von einem schwarzen Kaiserdrachen, womöglich war der damalige Xyxyx bereits untot oder trug schwarze Schuppen. Während dieser Schlacht schuf Rhazzazor die 'Nachtwinde'. Nach einem heiseren, infernalischen Schrei des Drachen tauchten aus dem Nichts

Hunderte von Eulen und Falken auf, um sich mit unerklärlicher Wut auf die Magier aus Rohals Heer zu stürzen. Ihr kreischender Zorn riss die Raben, Krähen und Elstern mit, und in einer wirbelnden schwarzen Wolke verwandelten sich die Vögel in jene eleganten, großäugigen Magiehasser, die jeder Magier seither zu fürchten Gelernt hat: Nachtwinde!

Das dritte und gegenwärtige Auftauchen, diesmal mit dem uns bekannten Namen Rhazzazor, war im Zuge des Invasionskrieges gegen den erneut zurückgekehrten Borbarad. Er kämpfte bei der Eroberung Warunks, bei den Kämpfen um das Schwert *Siebenstreich*, um den Lichtvogel, um das *Desiderat* und um die Trollpfote, heute vermeidet er jedoch größere Verletzungen, die zu heilen immer schwerer wird.

Seine Flügel sind nunmehr zerschissen, und seine Schwingen flattern, wenn er sich zum Flug erhebt. Totenbleich blecken seine Zähne, leer die Augenhöhlen, und wo sonst seine Schuppen die Brust bedeckten, pfeift der Wind durch blanke Rippen. Ein dreifacher Pakt mit der Herrin der Untoten Thargunitoth und ein monatliches Blutbad sorgen dafür, dass die Nephazzim in seinem verrotteten Leib gebunden bleiben und seinen gefesselten Geist zu einem einzigartigen Machwerk der Nekromantie vereinen. Seine Fänge und Klauen schlagen schreckliche und unheilbare Wunden, die die Lindwurmfaule zur Folge haben, eine Krankheit, die seit den Magierkriegen als ausgerottet galt. Wo er herfliegt und seinen niederhöllischen Blick durch seine leeren Augenhöhlen hinwendet, sterben sogar die Ratten. Umgeben von einem riesigen Schwarm Krähen trägt der halb skelettierte und zwanzig Schritt lange Rhazzazor, das Halsband der Thargunitoth über seinen mürben schwarzen Schuppen. Doch die Pakte haben ihren Preis: Irgendwann wird sich die Erzdämonin den Schwarzen Drachen holen, und damit dieser das nicht vergisst, schickt ihm Thargunitoth regelmäßig Alpträume. Denn schlaflos zu sein bedeutet nicht, von Alpträumen verschont zu bleiben. Und wenn er träumt, weht der Horror wie der Wind der Verwesung über die Stadt Warunk, seiner heutigen Machtbasis. Dann kann es geschehen, dass tausende Bürger und Söldner im gleichen Augenblick schreiend aus einem Alpdruck schrecken, die sie direkt in Thargunitoths Reich blicken ließ. Und der Verweser von Warunk liebt es, Angst und Schrecken zu verbreiten. Vor seinen toten Augen kann man sich nicht verstecken. Seine Zauber durchdringen die ganze Stadt.

Rhazzazor als Heptarch ist mehr als mächtig. Drache, zaubermächtig, untot, hoch intelligent, Pakt mit Thargunitoth, Splitter der Thargunitoth, Halskette der Thargunitoth, endloser Heerwurm ... Ist Rhazzazor gar der mächtigste Erbe Borbarads?

Sein Körper ist fast schon eine 'Pforte des Grauens', und niemand vermag zu sagen, welche Macht der Verweste



noch daraus ziehen kann. Gegenwärtig scheint der Drache jedenfalls zu neuer Macht erstarkt. Zog er nach dem überraschenden Auftauchen bei der Schlacht um Beilunk vor einigen Monden nach einem Praioswunder schwer angeschlagen davon, kehrte er jedoch wenige Monde später neu erstarkt zurück und fegte wie ein Racheengel über das Mittelreich und zerstörte die Burg *Rabenstein* mit seinem Höllenfeuer, verursachte ein Alptraumgewitter in Rommils und versuchte gar den Leichnam des Reichbehüters Brin zu rauben, was jedoch durch eine Heldenlist verhindert werden konnte.

Doch woher bezieht der vor kurzer Zeit noch so geschwächte Heptarch seine neue Macht? Hat er wieder eine Theriak-Lieferung aus dem Reich Gloranas erhalten? Jenes für ihn so lebensnotwendige Elixier, dass ihm für kurze Zeit neue Schaffenskraft verleiht? Noch wichtiger scheint jedoch die Frage, wie man dem Schwarzen Drachen bekommen kann, denn keineswegs können die vergangenen Attacken Rhazzazors unbeantwortet bleiben.

Eine Schwachstelle scheinen seine Alpträume zu sein, denn wenn der Drache etwas wirklich fürchtet, dann werden die Warunker dies in ihren Träumen auch fühlen – und bei Tag entsprechend reagieren.

Aber auch neue Erkenntnisse aus den Magierkriegen scheinen eine Schwachstelle bei Rhazzazor auszumachen. Einige Kreise wissen zu berichten, dass dem Drachen im Magierkrieg schließlich ein Geweihter der Rondra gegenüber stand und ihm schreckliche Wunden mit heiligem Stahl schlug. Wunden, die den Schwarzen Drachen noch heute quälen. Und Rhazzazor weiß, dass das Schwert, das die noch immer brennenden Wunden schlug, nun wieder in den Händen der Rondra-Kirche liegt, und wenn er nicht gerade von Hass und Wut erfüllt ist, grübelt der untote Drache, ob ihm dieses Schwert wohl wieder zum Verhängnis werden kann.

Fakten zu Rhazzazor:

Geboren: unbekannt; Gerüchten zufolge älter als die Menschheit

Kurzcharakteristik: Drache, vollendeter Nekromant (Freizauberer), Thargunitoth Paktierer im 6.Kreis

Besonderheiten: Träger des Thargunitoth Splitters und der Halskette der Thargunitoth

Aufenthaltort: Meist residiert der schwarze Drache in seiner Alptraumstadt Warunk

Abenteuer mit Rhazzazor: **Krieg der Magier, G7-Kampagne, Tal der Finsternis, Bis auf die Knochen, Das Jahr des Feuers**

NEKROMANTIE IN MYRANOR

Erkundigt man sich im Imperium bei einem Gelehrten über Nekromantie, so werden ihnen mit Sicherheit zuerst zwei Begriffe einfallen, Draydal und Onachos.

Die Draydal sind einer der gefährlichsten Todfeinde des Imperiums. Ihr Reich jenseits des so genannten Ghulenhalls soll eine öde Wüste sein, allerdings reich an Gold und andere Mineralien. Hier leben die Draydal mit ihren zahlreichen Sklaven und unterworfenen Völkern unter der Herrschaft ihrer Hohepriester. Selbst den Tharamnosmagokraten, die ihre imperiale Provinz Xarxaron als Bastion gegen die expansionistischen Draydal verstehen, ist nur wenig über das Land Draydalan und seine Bewohner bekannt, mit ihren Horden aus so genannten Blutghulen sind sie allerdings bestens vertraut.

Die Blutghule sind das Produkt der lebensessenzraubenden Rituale zu Ehren ihres namenlosen Schädelgottes, denn das ganze Streben der Draydal gilt diesem so genannten „Secarian“. Blutghule werden zu riesigen Untotenheeren zusammengestellt, die den Befehlen der Hohepriester gehorchen aber ansonsten unerbittlich die ihnen geraubte Essenz durch das Töten ihrer Beute zurückzuerlangen versuchen. Und Beute ist erstmal jede lebendige beseelte Kreatur. Da ihr Unleben nicht durch dämonische Magie erzeugt wird, sondern den Kräften des Schädelgottes zugeschrieben wer-

den kann, versagen die mächtigen Bannzauber der Tharamnos natürlich.

Spätestens seit der 1. Lameaexpedition sind die Draydal auch in manchen eingeweihten Kreisen in Aventurien ein Begriff.

Die Onachos dagegen gehören zu den herrschenden Häusern der Optimaten des Imperiums. Das Haus ist allerdings recht klein und verhält sich ausgesprochen passiv. Die Onachos beschäftigen sich mit wahrer Nekromantie, also der Gewinnung von Wissen und Weisheit durch die Beschwörung der Geister der Vorfahren.

Kein Wunder, das sie ihre Magie vor allem der stellaren Macht „Undhabals“ widmen, eine Kraft, deren Quelle der bleiche 7. Planet des Sternenhimmels sein soll. Aber auch die dämonische Kraft der äußeren Domäne Dya’Khol wird häufig herangezogen. Allerdings ist das Haus bekannt dafür, Paktierer noch strenger zu verfolgen, als andere Häuser, denn das Paktieren gilt allgemein als Zeichen größter persönlicher Schwäche und Würdelosigkeit. Die Erhebung von Leichnamen als wandelnde Diener ist für die Onachos zwar durchaus alltäglich und hierzu werden die Kräfte des Humus oder auch Dya’Khols häufig verwendet, doch die Gerüchte, im Geheimen riesige Untotenheere aufzustellen, passen nicht zur Weltabgewandtheit und zum gezeigten Desinteresse an weltlicher Macht.

DAS GRAVEN AN SICH – ALPTRÄUME

Stimmige Beschreibungen von Alpträumen sind oft schwierig, besonders wenn sie improvisiert werden. Deshalb sind hier zwei beispielhafte thargunitotische Alpträume aufgeführt, gefolgt von zwei philosophischen Kommentaren zu Träumen.

Abgeschlossen wird das Ganze durch eine kurze Gedächtnisstütze für die Traumregeln.

»Du sitzt in einem riesigen Becken, nein, es ist kein Becken, es ist ein gigantischer Drachenschädel, der bis unter den Rand mit körperwarmem Blut gefüllt ist. Du fühlst dich gut und merkst, wie das Bad dich kräftigt und dir reinste Lebensenergie zuführt. Wohlige Wärme hüllt dich ein, und der eiserne Geruch des Blutes lässt dich an weit zurückliegende Zeiten denken - gute Zeiten.

Deine Augenlieder werden immer schwerer, denn die Wärme des Bades ist reinste Geborgenheit.

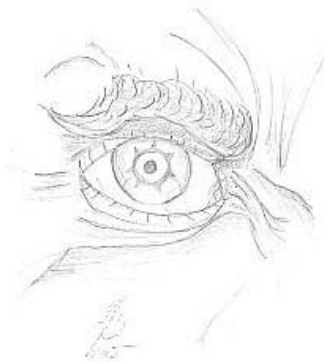
Doch jäh wirst du aus deinem Schlummer gerissen, denn aus den Lachen des übergeschwappten Blutes wachsen riesige Kristalle empor und umwinden deine Gliedmaßen. Die scharfen Kanten ritzen dich und niederhöllische Kälte fährt in deinen Körper. Du windest dich, versuchst, die Fesseln zu zerreißen, doch sie geben dich nicht frei. Das Blut, welches eben noch so wohlige

Wärme verbreitete, wird immer heißer und beginnt zu kochen. Du leidest höllische Schmerzen.

Die kalten Fesseln. Das kochende Blut. Ein roter Nebel steigt empor und sammelt sich unter der Decke deines Gemachs. Immer heißer scheint das Blut zu kochen. Hautfetzen schwimmen oben auf, ja es ist deine Haut!

Die blutigen Nebel bilden einen Strudel, immer schneller dreht er sich und zerrt an dir bis er dich aus dem Bad hebt. Die Fesseln reißen und der Rest deines Daseins wird hineingesogen. In weiter Ferne erkennst du eine gigantische Feste aus reinster Nacht, in deren Mitte eine Mühle steht. Abertausende Blutstropfen, in denen du die Gesichter deiner Opfer erkennst, begleiten dich – sie lachen.«

—Traum Rhazzazors, berichtet vom Sondereinsatzkommando Fahnenflucht



»Ich blicke in eine einzige schwarze Stille hinein, kein Licht, kein Geräusch ist zu erkennen. Ich wandere umher, ziellos, streblos, völlig orientierungslos. Der Boden ist kalt, sehr kalt. Er entzieht mir die Wärme aus meinem Körper. Da merke ich, dass ich nackt bin. Ich friere erbärmlich und stolpere vorwärts. Doch nur Schwärze und qualvolle Stille, die einem in den Ohren wehtut. Und diese Kälte.

Da plötzlich erscheint ein kurzer Lichtfunke, nicht weit von mir entfernt. Ich haste drauf zu. Da ist er wieder, näher, aber ich komme nicht näher! Dann wird es wärmer, und ich erkenne ein kleines Licht, vielleicht ein Lagerfeuer. Wärme, Licht! Mein Körper sehnt sich nach Wärme und mein Geist nach dem Licht. Verfluchte Dunkelheit. Sitzt da nicht eine Gestalt neben dem Licht? Es ist ein Mensch, ein kleines Mädchen, in einen Umhang gehüllt. Neben ihr auf dem Boden liegt ein langer verzierter Stab. Ich überlege nicht, was die Kleine hier macht, es ist ein Mensch! Ein menschliches Wesen, welches mit mir reden kann! Verfluchte Stille!

Ich stolpere weiter und erreiche nach elendig langer Zeit, ich weiß nicht wie lange, es müssen Tage gewesen sein, den Lichtkreis. Dann höre ich auch das Knistern des Lagerfeuers. Es ist tatsächlich ein Lagerfeuer. Und die Kleine ist meine geliebte Nichte Narysha. Ich erkenne ihren Umhang, den ich ihr erst letzte Woche in Norburg gekauft habe. Welch glückliche Fügung der Zwölf! Ich bin gerettet! Ich rufe ihren Namen, doch sie reagiert nicht. Sie sitzt mit dem Rücken zu mir und reagiert nicht. Sie muss mich doch hören! Sie renne zu ihr hin und reiße sie um, ruckartig, fast brutal, sie muss mich doch hören!

Dann höre ich nur ein Knacken, ein ganz lautes Knacken und ein Knirschen und halte den linken Arm mitsamt dem Schulterbein in der Hand. Ich bin wütend. Praios verdammt, was geht hier vor!

Mit Erschrecken muss ich dann mit ansehen, wie sich der Kopf langsam zu mir umdreht. Das Gesicht ist ein blanker Schädel, mit dem Stirnreif geschmückt, den Narysha immer so gerne und stolz trug. ES lächelt mich an. Das ist nicht meine geliebte Kleine. Ich will schreien, doch ich kriege keinen Laut heraus. Dann merke ich, wie sie den Stab hebt, einen mir sehr bekannten Stab. Er ist reich verziert und wird von einer kleinen Kristallkugel abgerundet, die am oberen Ende von Enduriumbändern gehalten wird. Das Ding hat Malmodirs Stab. Wieso, woher?

Weiterhin kriege ich keinen Schrei aus meiner Kehle. Es ist alles totenstill.

ES hat jetzt den Stab mit beiden Händen gepackt und haut sich selbst mit voller Wucht auf den grinsenden Schädel. Er zersplittert und die Knochenstücke fliegen in der Luft herum, begleitet von einem lauten zynischen Lachen, dass die eigenen Knochen im Körper zum Zittern bringt. Die Knochenstücke schneiden mit ins Fleisch. Was für höllische Qualen! Plötzlich wird es still und ich höre nur, wie der Stab, dieses DING ist auch weg, mit einem ganz leisen Poltern auf den Boden fällt und leicht anfängt zu glühen, höhnisch, provozierend.

Jetzt entweicht der Schrei meinem Mund und ich schreie, und schreie und schreie, bis ich endlich aufwache, schweißgebadet und voll schlimmer Erinnerungen.«

—Ann-Marie Noublier zu einem Geweihten, nachdem sie aufs Grausamste ihren geliebten Magier Malmodir verloren hat und ihre Nichte kurze Zeit später bei einem Raubüberfall starb

»So sind Träume paradoxer Weise auch in der unseren, ja man kann sagen erträumten, Welt möglich. So träumen wir, dass wir einen Traum träumen. Doch auch auf die wirkliche Welt hat der Traum Auswirkungen, so hat manch ein Wahrsager Träume, welche wahr werden und andere glauben, dass ihre Träume wahr werden, und so beeinflusst ein Traum oft die Handlung eines Menschen. Und doch



gibt es auch Träume, die Menschen wirklich erscheinen, so wirklich, das ein mancher dahinsiecht aufgrund seiner Träume. Und bräuchte noch einen Beweis dafür, das wir unsere Götter uns erträumen und das wir selber erträumt werden, so solle er sich erinnern an den letzten Alptraume, den er gehabt und er wird feststellen, dass er diesen Traume auch für wahrhaft hielt. Und so ist die Macht der Träume eine oft unterschätzte und der Kundige, dem es gelingt diese zu benutzen, der kann wohl Einige in den Wahn treiben.“

—Aus geannten hochelfischen Schriften nach der Übersetzung aus dem Asdharia, Verfasser unbekannt, vermutlich um 3.000 vor Bosparans Fall

»Träume träumen wir in der Nacht, im Schlafe. Und wenn wir dann genug geschlafen haben, so sind uns die Träume fern und seltsam. Doch auch auf die unsere Welt hat der Traum Auswirkungen, so hat manch ein Wahrsager Träume, welche wahr werden, manch einer Visionen im Schlafe und andere glauben nur, dass ihre Träume wahr werden und so beeinflusst ein Traum oft die Handlung eines Menschen. Doch gibt es auch Träume, die Menschen erscheinen, als wären sie wirklich, so wirklich, dass ein mancher dahinsiecht aufgrund seiner Träume und andere ihr Vermögen verlieren, aufgrund von Träumen.

Während wir träumen, besonders während des Alptraumes, ist die Traumwelt wirklich und wahrhaftig, oder sie erscheint uns so. Und bräuchte es noch einen Beweis dafür, dass wir unsere Götter nur erträumen und dass wir selber erträumt werden, dies wäre er. Und so ist die Macht der Träume eine oft unterschätzte und der Kundige, dem es gelingt diese zu benutzen, der hat wohl einige Macht.«

—Aus einer neueren Version der Philosophia Magica, nach der Übersetzung ins späte Garethi, aufbauend auf der Philosophia Magica von Elon Carhelan; um 500 nach Bosparans Fall, verwahrt in den Bleikammern der Stadt des Lichtes

REGELÜBERSICHT

Die Realitätsdichte eines Träume ermittelt sich folgendermaßen:

- Addieren Sie MU und IN des Träumers, dazu die Werte aller Ängste und den Aberglauben, außerdem noch 10 Punkte für Einbildungen und 20 für Wahnvorstellungen. Dann teilen Sie das Ergebnis durch 10. Sind mehrere Träumer von ein und demselben Traum betroffen nehmen Sie den höchsten Wert und addieren Sie +1 für jeden zusätzlichen Träumer
- Pro Zauberer als Träumer, addieren sie 1.
- Ist der Träumer ein Zwerg, ziehen sie 10 Punkte ab, ist der Zwerg nur Teil einer Gruppe immerhin noch 5 Punkte.
- Ist der Träumer ein Elf, addieren sie 2 Punkte.
- Addieren sie evtl. Zuschläge für traumerzeugende Drogen.
- Addieren sie für einen Alptraum drei Punkte
- Addieren sie für fremderzeugte Träume einen Wert der vom Erzeuger abhängt: Braggu +2W6, Nephazz +2W6+2, Morcan +3W6, Phajafuioegior +4W6, Nirraven +4W6+3, Thargunitoth +5W6.
- Addieren sie zum Schluss W6 Punkte, um die endgültige RD zu erhalten.

Die Werte im Traum verändern sich: MU wird zu KK, KL zu FF, IN zu GE und CH/2 zur GS, während das ganze Charisma zur Konstitution wird. Der RS ist MR/2, die TP W6 plus 1 je 5 angefangener Punkte über 15 in (MU+CH) Die Sonderfähigkeit *Traumgänger* erhöht den RS und die TP um 2, die INI um 4.

In Träumen kann die Realität mittels Heilkunde-Seele-Proben modifiziert werden. Auch das Verändern der RD des Traumes ist möglich. Dabei kommen folgende Modifikationen zum Tragen:

- + Realitätsdichte
- ZfP* aus einer TRAUMGESTALT-Probe
- +/- gute schlechte Kenntnis des Träumers und seiner Gedanken (-3 bis +3)
- +/- evtl. Zuschläge/Abzüge aus traumbeeinflussenden Drogen (-2 bis +2)
- 3 bei Sonderfähigkeit Traumgänger

Zauber in der Traumwelt sind erschwert, kosten aber weniger:

RD	Aktiver Träumer	Kontrollierender Traumgänger / Traumverursacher
Bis 5	+12 / 10%	+6 / 25%
Bis 10	+9 / 25%	+4 / 33%
Bis 20	+6 / 33%	+2 / 50%
Über 20	+3 / 50%	+/-0 / 100%

Zauberische Angriffe gegen den Träumer oder den Traumverursacher sind um die RD erschwert. Gegen ersten kosten sie zudem das Fünffache. Illusionen sind um 7 erleichtert.

Der Schaden, der nicht nur träumerisch ist, sondern reell, ist geringer als der träumerische Schaden. Hier eine Übersicht:

RD	Träumer	Traumgänger / Traumverursacher
Bis 5	Keiner	1/20 abgerundet
Bis 20	1/10 aufgerundet	1/10 abgerundet
Bis 15	¼ aufgerundet	¼ abgerundet
Bis 25	½ aufgerundet	1/3 abgerundet
Über 25	voll	½ abgerundet

Genaue Regeln dazu sind in **MWW** auf Seite 173ff zu finden.

LEHRMEISTER FÜR THARGUNITOTHGEFÄLLIGES UND DAGEGEN

BESCHWÖRUNGSKREIS DES KARASUK

Genauer Name der Akademie: Nicht spezifiziert, jedoch bekannt als Beschwörungskreis des Karasuk

Hauptmerkmale: Beschwörung, Dämonisch

Ausrichtung: Ist keiner Gilde zugehörig, sieht sich auch nicht als Akademie

Akademieleiter: Mirona ya Menario und Aluris Mengreyth

Größe: sehr klein

Beziehungen: ansehnlich (nur innerhalb der Warunkei, dort zu Regierung und Kult)

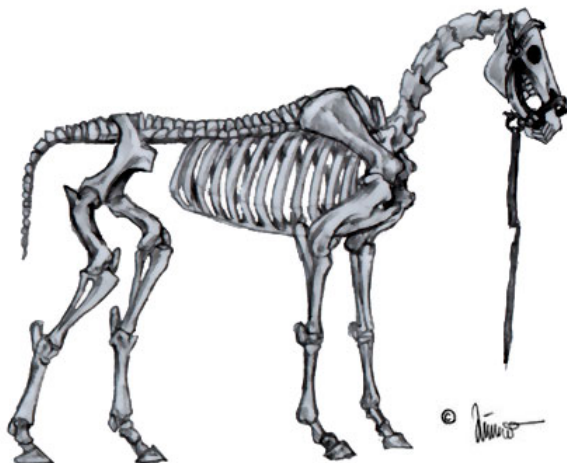
Ressourcen: gering

*»Der Tod? Was ist der Tod? Es gibt keinen Tod!«
—Sulman al'Venish auf die vorlaute Frage eines Eleven*

Kurz nach der Eroberung Warunks und dem Niederlassen des Schwarzen Drachen, nutzten einige Nekromanten die Gunst der Stunde (sowie die Thargunitoth gefällige 'Ausstrahlung' Rhazzazors) und ließen sich in der ehemaligen Warunker Philosophenschule nieder, um sich dem zu widmen, was selbst in Brabak nicht gerne gesehen wurde - der Verehrung Thargunitoths.

So ist der Beschwörungskreis des Karasuk mittlerweile schon fast zu einem Unheiligtum der Erzdämonin geworden, denn die Schwarzmagier gehen nicht nur ihren Forschungen nach, sondern opfern ihr auch immer wieder 'Fleisch', um in die danach seelenlosen Körper Nephazz fahren zu lassen.

Der Kreis kann sich zwar mit Akademien messen lassen, sieht sich selbst jedoch nicht als Magierakademie. So kommt es, dass es auch keinen richtigen Leiter gibt und die beiden Zeforikas Mirona ya Menario und Aluris Mengreyth sich die Ausbildung der etwa fünfzehn Lehrlinge und Gehilfen teilen. Wenn sich jedoch einmal Sulman al'Venish in den Gebäuden blicken lässt, hat sein Wort schweres Gewicht, stehen doch die von dem neugehörnten Nirraven besessenen Überreste des Schwarzmagiers Thargunitoth vermutlich näher als jedes andere 'Lebe'-Wesen auf Dere.



Hauptsächlich beschäftigen sich die Magier mit der Nekromantie in all ihren Formen, so ist der Geruch der verwesenden 'Vorratskörper' und das Quaken der eigens als Paraphernalia gezüchteten Kröten überall in der Stadt zu vernehmen.

Dass die Schwarzmagier oftmals zu weit gehen, zeigt sich daran, dass in einem eigens dafür vorgesehenen Raum mittlerweile ein gutes Dutzend versteinerte Magier stehen, denn das ist der einzige bekannte Weg, um die Duglumspest aufzuhalten.

Auch wenn man nicht von einem echten Kult sprechen kann, ist doch eine fast religiöse Verehrung der 'Fürstin der Nekromantie' zu spüren. So ist der gesamte Lehrplan darauf ausgerichtet, mit einem Pakt zu enden - und wehe den Studiosi, die auf diese »Abschlussprüfung« verzichten ...

Die Akademie im Spiel: Wegen der Zielsetzung möglichst alle Scholaren dem Pakt mit Thargunitoth hinzuführen und der offenen Verehrung TGTs, bildet diese Stätte eine besonders absonderliche Position in der Magierwelt und die meisten Abgänger werden eher vor einem Tribunal geschleift, als dass sie sich einer Heldengruppe anschließen.

Beschwörungskreis des Karasuk (24 GP)

Besondere Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 13, SO 6; Vorzugsweise Kultur Warunkei (Kollaborateur)

Modifikationen: +17 AsP, MR +2, SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Randgruppe, Gesucht II (außerhalb der Schwarzen Lande), Schulden (dreizehn fremde oder die eigene Seele für Thargunitoth; siehe Zum Magier aus Warunk)

Kampf: Dolche +1, Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +4

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: --

Wissen: Anatomie +5, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +1, Philosophie +3, Rechnen +5, Sternkunde +5, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Lehrsprache Garethi, Bosparano +6, Zhayad +7, L/S: Kusliker Zeichen +7, L/S: Zhayad +7

Handwerk: Alchimie +1, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +5

Hauszauber: Geisterruf +4, Invocatio Maior +5, Invocatio Minor +7, Pentagramma +5, Skelettarius +7, Totes Handle! +6, Traumgestalt +5

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Armatrutz +3, Balsam +1, Gardianum +4, Horriphobus +2, Ignifaxius +3, Magischer Raub +3, Nekropathia +2, Odem Arcanum +4, Reversialis +2, Schwarzer Schrecken (Bor) +1, Unitatio +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Alle Sprüche, die Thargunitoths Domäne zugeordnet werden können, aber auch viele borbaradianische Formeln sind bekannt (das heißt ab Grad 3) und werden auch gelehrt (außenstehenden Thargunitoth-Paktiern eingeschlossen). Des Weiteren können die Absolventen auf die Sprüche NUNTIOVOLE BOTENVOGEL und TLALUCS ODEM in gildenmagischer

Repräsentation zurückgreifen. In der ehemaligen Bibliothek der Warunker Philosophenschule sind darüber hinaus auch noch der eine oder andere gildenmagische Spruch (Meisterentscheidung; sollte aber nicht unter die Verbreitung 4 hinausgehen) und die obskuren Weltanschauungstheorien zu finden.

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Objektritual: Bindung des Bannschwertes, Bann und Schutzkreis gegen Niedere Dämonen oder Geistwesen, Blutmagie, Merkmal Dämonisch (Thargunitoth), Nekromant, Talentspezialisierung Magiekunde (Dämonologie), Verbotene Pforten, Zauberszeichen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kugelzauber: Schutz vor Untoten, Bann und Schutzkreis gegen Gehörnte Dämonen, Regeneration I, Repräsentation: Borbaradianer

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis; Affinität zu Dämonen, Arroganz, Einbildungen, Fluch der Finsternis, Krankhafte Nekromantie (nur wenn TGT-Paktierer), Schlaflosigkeit, Schlafstörungen/Alpträume, Stigma, Stubenhocker, Wahnvorstellungen, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Feenfreund, Koboldfreund; Lästige Mindergeister, Tötungsangst

Zum Magier aus Warunk:

Praktisch jedes Mitglied des Beschwörerkreises ist auch Thargunitoth-Paktierer, aber selbst, wenn man darauf verzichtet (und sich damit jede weitere Aufstiegsmöglichkeit in Warunk verbaut) wird verlangt, der "Fürstin" genehme Seelenopfer zu bringen und damit die Loyalität zu beweisen.

Ansonsten muss es einen sehr guten Grund geben, dass sich ein Absolvent außerhalb des Einflussgebietes der Schwarzen Lande aufhält, und eignet sich daher eher für Abenteuer innerhalb der Heptarchien.

Jedoch könnte man auch ein Mitglied dieses Kreises sein, welches auf die rechte Bahn kommen will und aus der Warunki flüchtet.

TITARION STEINFELS, DÄMONENJÄGER ZU PERRICUM

Besonders gelehrte Merkmale: Antimagie

Ausrichtung: Die weiß-graue Ausbildung dient dazu, die Schüler auf den Kampf und die Vertreibung von Dämonen vorzubereiten

Größe: winzig (2 Schüler)

Beziehungen: groß (insbesondere zur weißen Gilde, zu den Akademien in Punin, Perricum und Schwert & Stab und zum mittelreichischem Militär)

Ressourcen: minimal (Titarion Steinfels setzt auf ein spartanisches Leben und eine harte Ausbildung anstatt auf nutzlosen Prunk oder unnötige Bequemlichkeiten)

Titarion Steinfels wurde 980 BF als dritter Sohn eines angesehenen beilunker Kaufmanns geboren. Da in der Familie Steinfels noch nie ein Fall von magischer Begabung bekannt wurde, blieb die Gabe des jungen Titarion lange Zeit unbekannt und wurde erst entdeckt, als es für eine Ausbildung fast schon zu spät war. Durch die einflussreichen Kontakte des Vaters und einer großzügigen Spende wurde dem Kaufmannssohn dennoch ein Studium der arkanen

Künste an der Schwert und Stab Akademie zu Beilunk ermöglicht.

Nach seiner Ausbildung, die er weniger durch sein Talent, als vielmehr durch unermüdlichen Fleiß in der Regelstudiendauer beenden konnte, bewarb er sich für 12 Jahre als Leutnant in der Reichsarmee, um die Akademieschulden abzarbeiten und die erworbenen Kenntnisse im 'Praxis-einsatz' zu testen. Während des Orkensturms kämpfte er an vorderster Front gegen die Schwarzpelze und konnte sich durch heldenhaften Kampfeinsatz schon bald den Respekt seiner Soldaten und die Anerkennung seiner Vorgesetzten erkämpfen, bis er in einer blutigen Schlacht schwer verletzt wurde: Durchbohrt von mehreren, zum Teil vergifteten, Pfeilen hörte er bereits Golgaris Schwingen, wurde jedoch in buchstäblich letzter Sekunde gerettet. Die anschließende Genesung dauerte drei Monate ...

Die Verletzungen brachten einen Sinneswandel im Leben des Titarion, der sich fortan wieder der magischen Bildung widmen wollte. Schon bald schrieb er sich für ein Zweitstudium an der angesehenen Akademie zu Punin ein, wo er insbesondere die magische Verbannung und Vernichtung von jenseitigen Entitäten studierte und selber auch Unterricht in Thaumaturgie gab. Dieses Zweitstudium weckte seinen Ehrgeiz, erneut für eine gerechte und zwölfgöttliche Sache zu kämpfen, und so bewarb er sich zum Dienst bei den *Pfeilen des Lichts*, wo er schon bald angenommen wurde.

In den darauf folgenden Ereignissen um Borbarads Rückkehr verzeichnete die Elitetruppe der weißen Gilde schwerste Verluste, und auch Titarion Steinfels blieb davon nicht unbetroffen: Im Kampf gegen einen Blutdämon aus Xarfais Domäne verlor er sein linkes Bein, rechtes Auge und Teile seines Verstands ...

Erst nach zweijähriger Genesung im perricumer Noionitenkloster und einem Versprechen an Olorand von Gareth-Rothenfels, nicht mehr an die Front zurückzukehren, wurde Titarion Steinfels entlassen. Um dennoch seinen Teil zum Kampf gegen die bösen Mächte des Chaos beizutragen, begann er, Lehrlinge auszubilden, die sich fortan den Heptarchien und ihren dämonischen Kräften entgegenstellen sollten.

Hauszauber: FULMINICTUS, ODEM, GARDIANUM, BEWEGUNGEN STÖREN, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, PENTAGRAMMA, UNITATIO

Zauberfertigkeiten: ANALYS, DÄMONENBANN, IGNIFAXIUS, INVOCATIO MINOR, OCULUS, REVERSALIS

HAGEN VON GUNTBERG, HEILER UND NEKROMANT AUS DRAUHAG

Besonders gelehrte Merkmale: Heilung, Dämonisch (TGT)

Ausrichtung: Unabhängiger Privatlehrmeister. Der Bruderschaft der Wissenden nahe stehend.

Größe: winzig (zwei Schüler)

Beziehungen: gering (einige Drauhager, einzelne Magister in Brabak und Norburg)

Ressourcen: minimal

Magister von Guntberg ist ein Horasier mit sehr gepflegtem Auftreten. Er erhielt seine Ausbildung als Magier ursprünglich an der Anatomischen Akademie zu Vinsalt, musste diese aber wegen seiner teils fast ketzerischen Forschungen zum Thema der magischen Wiederbelebung bald verlassen. Nach einem kurzen Intermezzo in Drôl, das er aufgrund einer Anklage wegen Nekromantie und Boronsfrevl fluchtartig verlassen musste, wechselte er schließlich zur *Bruderschaft der Wissenden* um in Brabak seine Forschungsarbeiten fortzusetzen. Sein weiterer Weg führte schließlich über Lowangen (das er auf Druck der dortigen Boron-Kirche bald verlassen musste) und die Elfenlande nach Sewerien.

Nach langen Jahren der Wanderschaft hat von Guntberg hier beschlossen, dass es an der Zeit wäre, einige würdigen Nachfolger auszubilden, die seine Forschungen fortführen. Gleichzeitig versucht er durch Unterstützung bei der Eindämmung von Thargunitoths Macht aus den Totensümpfen und lose Kontakte zur *Halle des Lebens* zu *Norburg* seinen Ruf zu verbessern. Schließlich möchte er nicht so bald wieder zu einem Umzug gezwungen sein ...

Das Spezialgebiet von Guntbergs ist seit seinem Abschluss in Vinsalt die Heilmagie in einer recht eigenwilligen Ausprägung: er ist nämlich überzeugt, dass es möglich sein muss selbst Tote noch zu 'heilen', solange ihre Seele nicht den Körper verlassen hat. Schließlich kann man jede noch so tödliche Verwundung mit einem (entsprechend aufwendigen und teuren) BALSAMSALABUNDE – zumindest theoretisch – noch heilen. Andererseits lehrt die Nekromantie Wege, einem unbeseelten Leichnam Leben einzuhauhen. Wenn es nun gelänge, die Seele des Toten mit einem Geisterruf wieder an den Leichnam zu binden – so die Theorie von Guntbergs – könnte man ihn eventuell mit einer Kombination von Heilmagie und Nekromantie wieder ins Leben zurückrufen. Wie man jedoch die widerstreitenden Prinzipien von Peraines Heilkunst und Thargunitoths Totenbeschwörung zusammenführen kann ist auch Magister von Guntberg noch ein Rätsel.

Wie man sich vorstellen kann, sind weder die Weiße Gilde, noch die Kirche des Boron allzu gut auf von Guntberg zu sprechen und wären die Vertreter dieser beiden Institutionen hier in Sewerien nicht so desinteressiert an Gilden bzw. Kirchenpolitik, dann wäre es wohl ziemlich schnell aus mit dem geruhsamen Forschen.



Schüler des Hagen von Guntberg (16 GP)

Vorraussetzungen: MU 14, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO maximal 8, keine Totenangst

Modifikationen: +12 AsP, MR +2

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Neugier 5, Randgruppe (bekennender Nekromant), Verpflichtungen (Magister v. Guntberg)

Kampf: Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +3, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: -

Wissen: Anatomie +6, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +1, Philosophie +4, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache: Garethi, Sprachen kennen (Alaani) +3, Sprachen kennen (Bosparano) +7, Sprachen kennen (Zhayad) +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +6, Lesen/Schreiben (Zhayad) +4

Handwerk: Alchimie +3, Heilkunde Gifte +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +5, Malen/Zeichen +4

Hauszauber: Balsam +7, Exposami +4, Geisterruf +5, Invocatio minor +4, Skelettarius +5, Totes Handle +7, Unberührt +5

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +3, Analys +3, Ängste lindern +2, Blick aufs Wesen +2, Geisterbann +3, Klarum Purum +2, Manifesto +2, Nuntiovolo +2, Odem +4, Ruhe Körper +3, Sapefacta +2, Schleier +3, Thargunitothbann +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Magister von Guntberg beherrscht alle Sprüche ab Mag6 ausreichend, um sie einem Schüler zu vermitteln. Dafür beherrscht er jedoch alle Heilzauber bis Mag4 sowie ÄNGSTE LINDERN, ATTRIBUTO, BLICK AUFS WESEN, DÄMONENBANN, EXPOSAMI, FULMINICTUS, GEISTERBANN, GEISTERRUF, INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, MANIFESTO, NEKROPATHIA, NUNTIOVOLO, PENTAGRAMMA, SAPEFACTA, SKELETTARIUS, TOTES HANDLE und UNBERÜHRT.

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Rep/RK Gildenmagie, Merkmal Heilung, Merkmal Dämonisch (TGT), Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Matrixregeneration I, Nekromant, Regeneration I

Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet; Artefaktgebunden, Festgefügtes Denken, Gesucht I, Prinzipientreue, Schulden, Sucht, Stubenhocker, Thesisegebunden, Vorurteile, Weltfremd

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung, Feenfreund, Koboldfreund, Niedrige Magieresistenz, Veteran; Animalische Magie, Arkanophobie, Medium, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung: wie Standardmagier

Besonderer Besitz: -

TULEYMAN IBN SANSHIED, TRAUMDEUTER UND SPHÄREPREISENDER AUS FASAR

Besonders gelehrte Merkmale: Einfluss, Hellsicht

Ausrichtung: Privatlehrmeister der Bruderschaft der Wissenden.

Größe: winzig (zwei Schüler)

Beziehungen: hinlänglich (Al'Achami, einige Rabenhexen)

Ressourcen: hinlänglich



Die Kunst der Traumdeutung hat in den Tulamidenlanden eine lange Tradition und viele ihrer fähigsten Vertreter entstammen den Reihen der Magier und Hexen dieser Kulturregion.

Was ihre Dienste besonders gut bezahlt macht ist, dass sie Träume nicht nur deuten, sondern auch beeinflussen können. Die meisten von ihnen nutzen dieses Potential, um ihre Kunden von schlechten Träumen zu befreien. Einige wenige düstere Meister haben sich aber auch darauf spezialisiert, für ihre Auftraggeber deren Feinde heimzusuchen und durch Alpträume und Halluzinationen in den geistigen und körperlichen Zusammenbruch zu treiben.

Ein solcher „Meister der Träume“ ist Magister Tuleyman ibn Sanshied aus Fasar. Einst ein Abgänger der Al'Achami, war er bereits früh davon überzeugt, dass der wahre Weg zur Kontrolle eines menschlichen Geistes über dessen Träume führt.

Dank seiner weiterhin guten Kontakte zu seiner alten Akademie, wie auch zu den Töchtern Satuarias in Mhandaistan, kann er heute als einer der fähigsten Traumdeuter und –beeinflusser des tulamidischen Kulturkreises gelten und ist mittlerweile auch recht wohlhabend geworden.

Da er sein zusammengetragenes Wissen insgeheim als Grundstock einer neuen Denkrichtung der Magie sieht, bemüht er sich seit Jahren auch neben der Tätigkeit als For-

scher und Lohnmagier um die Ausbildung von Schülern, die dereinst sein Werk zur Blüte führen sollen.

Jeder Schüler Tuleyman ibn Sanshieds hat die Möglichkeit sich an der Al'Achami einer Examination zu unterziehen und so ein offizielles Gildensiegel zu erhalten.

Was die wenigsten seiner Kunden wissen: Meister Tuleyman hat sein Zweitstudium an der Halle der Geister zu Brabak absolviert und dort profundes Wissen über traumbeeinflussende Dämonen angesammelt. Er gibt dieses Wissen jedoch nur wenigen, besonders viel versprechenden Schülern weiter.

Schüler des Tuleyman ibn Sanshied (24 GP)

Vorraussetzungen: MU 12, KL 13, IN 11, CH 13, FF 11, SO maximal 8

Modifikationen: +12 AsP, MR +2

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Aberglaube 6, Neugier 6, Schulden (1.000 D), Verpflichtungen (Tuleyman ibn Sanshied)

Kampf: Dolche +2, Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +3

Natur: -

Wissen: Brettspiel +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +1, Philosophie +3, Rechnen +6, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +4, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: S/K (Bosparano) +4, S/K (Garethi) +4, S/K (Ur-Tulamida) +6, L/S (Kusliker Zeichen) +4, L/S (Tulamida) +6, L/S (Ur-Tulamida) +4

Handwerk: Alchimie +3, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Seele +5, Malen/Zeichen +4

Hauszauber: Blick in die Gedanken +5, Halluzination (Dru) +5, Invocatio minor +4, Ruhe Körper +4, Sensibar +4, Somnigravis +4, Traumgestalt +7

Zauberfertigkeiten: Analys +2, Attributo +2, Bannbaladin +3, Beherrschung brechen +4, Einfluss bannen +4, Fulminictus +2, Horriphobus +3, Klarum Purum +2, Odem +4, Pentagramma +3, Psychostabilis +3, Verständigung stören +4

Gelehrte und bekannte Sprüche: Meister Tuleyman kann seinen Schüler alle Zauber bis Verbreitung Mag6 – im Falle der Merkmale *Einfluss* und *Hellsicht* bis Mag4 – adäquat vermitteln. Davon ausgenommen sind jedoch Zauber des Merkmals *Form*, von denen er nur den KLARUM PURUM beherrscht.

Dafür kennt er an seltene Formeln HALLUZINATION in druidischer Repräsentation und TRAUMGESTALT und EIGNE ÄNGSTE in gildenmagischer Repräsentation.

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Rep/RK Gildenmagie, Merkmal Einfluss *oder* Hellsicht, Bindung des Stabes

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Merkmal Einfluss *oder* Hellsicht (das noch nicht gewählt), Regeneration I, Traumgänger

Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet; Gesucht I (s.o.), Prophezeien, Sucht, Stubenhocker, Thesengebunden, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung, Feenfreund, Koboldfreund, Niedrige Magieresistenz, Veteran; Animalische Magie, Arkanophobie, Ungebildet,

Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

Ausrüstung: wie Standardmagier

Besonderer Besitz: Kenntnis der wahren Namen von Braggu (7), Morcan (4), Nephazz (5) und Thaz-Laraanji (6) in der derzeit höchsten Qualität (siehe Klammern).



ERGÄNZUNGEN ZUR PENTAGRAMM-AKADEMIE ZU RASHDUL (DÄMONOLOGISCHER ZWEIG)

Genauer Name der Akademie: Akademie von Pentagramma, Hexagramma und Heptagramma zur Meisterung jenseitiger Entitäten zu Rashdul

Besonders gelehrt Merkmale: Dämonologie, Beschwörung

Ausrichtung: Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes; typische tulamidische Dämonenbeschwörer

Damalige Akademieleiterin: Belizeth Dschelefsunni

Größe: groß

Beziehungen: gering

Ressourcen: ansehnlich

Errichtet wurde die Pentagramm-Akademie wahrscheinlich schon zu der Zeit der Gründung der Stadt Rashdul, und

zwar durch den legendären Raschtul al-Sheik, legendärer erster Tulamidenherrscher und Großmeister der Schule.

Lange Zeit wurden die Beschwörung dämonischer Kräfte und traditionelle Elementarbeschwörung als gleichberechtigte Themen gelehrt, was immer wieder zu heftigen Diskrepanzen zwischen Dämonologen und Elementaristen der Rashduler Akademie geführt hat.

Im Jahre 1021 BF kam es dann zur Eskalation: Die damalige Spektabilität Belizeth Dschelefsunni riss mit Hilfe des dämonologischen Lehrzweiges die Herrschaft über Akademie und Stadt an sich, wurde jedoch bereits nach kurzer Zeit von Sultan Hasrabal ben Yakuban von Gorien in Zusammenarbeit mit dem ODL im magischen Duell getötet, worauf hin dieser zur Spektabilität aufstieg und die Auflösung des dämonologischen Zweiges veranlasste. (siehe dazu den Roman **Blutrosen**)

Die verbliebenen Lehrmeister wurden später von einem Gericht der Grauen Gilde verurteilt und bis auf drei, denen die Flucht gelang, hingerichtet. Die Adepten und Scholaren hingegen fanden (wie wohl auch die flüchtigen Magister) zumeist Zuflucht in der Halle der Geister zu Brabak.

Die Werte sind aus **MGS**, Seite 41 f. zu entnehmen.

Zum Magier aus Rashdul

Die Rashduler Dämonologen waren – als eher gemäßigte Anhänger dieser Profession – lange Zeit wichtige Ratgeber und Forscher der grauen Gilde, wenn sie auch schon immer mit üblichen Misstrauen der Dämonologie gegenüber zu kämpfen hatten, und trotz der Zwischenfälle im Jahre 1021 BF gibt es immer noch Stimmen in der Gilde, die den Verlust dieser verlässlichen Quelle für Informationen über die Mächte und Kreaturen der siebten Sphäre bedauern. Daher ist es nicht verwunderlich, dass auch heute noch ehemalige Schüler des dämonologischen Zweiges – einen makellosen Leumund vorausgesetzt – als Spezialisten und auch Lehrmeister an anderen Akademien der grauen Gilde ihren Dienst tun. Die meisten von ihnen ziehen aber das Leben als unabhängiger Magier vor und gehen ihren Forschungen in Abgeschiedenheit nach bzw. bieten ihre Dienste jenen an, die Schutz vor dämonischen Mächten, oder die Dienste eben jener benötigen, wozu allerdings auch die Machthaber der Schwarzen Lande zählen.

VERPÜCHTEN DER STACHEL IM UNTOTEN FLEISCH – DER ORDEN DES HEILIGEN GOLGARI

»Unvermittelt schälte sich eine weitere Gestalt aus dem Nebel. Da dachte ich, jetzt wäre es endgültig um mich geschehen, und ich glaubte schon, Golgaris Schwingen zu vernehmen. Ich bin ja nur ein einfacher Mann, und der Anblick der zwei wandelnden Toten, deren modriges Fleisch an manchen Stellen nur noch in Fetzen an den blanken Knochen hing, ließ mich bereits würgen, und ich dachte, jetzt kommt da aus dem Nebel vielleicht der Herr und Meister der Untoten, bestimmt ein mächtiger Magus, und man würde mich in einem schrecklichen Ritual selbst zu einem Untoten machen, denn solche Geschichten hört man ja von der Front und aus der Zeit, als der finstere Dämonenmeister noch selbst auf Dere wandelte, und so dachte ich also, jetzt wäre es endgültig um mich geschehen, und ich würde meine Tineke nie mehr in die Arme nehmen können und nur noch Verderben und Unheil über die Welt bringen.

Doch die Gestalt, sie war in einem prächtig weißen Wappenrock gekleidet und hielt einen Schild und eine Waffe, wie ich sie die Reiter in den südlichen Gefilden manchmal brauchen, in den Händen, und ehe ich mich versah, ließ sie diese Waffe auf den Schädel des ersten Untoten niedersausen, so hart, dass sein Schädel mit einem hässlichen Knacksen zersplitterte.

Jetzt konnte ich mich wirklich nicht mehr zurückhalten und, so musste ich mich, wahrscheinlich überaus geräuschvoll, übergeben und dachte dabei nur, ob dies auf diesem geweihten Grund und Boden nicht vielleicht ein Frevel war. Erst jetzt konnte ich das Wappen auf der Brust des Streiters erkennen; es war das schwarze, gebrochene Rad mit dem Schwingenpaar, das Wappen der Golgariten jener finsternen Boronkrieger, und sogleich fielen mir die Geschichten ein, die der alte Yeromir, immerhin ein Rondrianer, über diesen Boron-Orden zum Besten gab und sogleich wurde mir wieder Unwohl und ich war mir nicht mehr sicher, ob dieser Golgarit wirklich mein Retter war oder er mich für meine Frevel nun auch hinstrecken würde, wie er es mit den beiden Kalten Alriks getan hatte.«

—Aufgeschnappt in einer Schenke an der Reichsstrasse, neuzeitlich

Es gibt viele aventurische Gemeinschaften, die sich der Bekämpfung der Nekromantie verschrieben haben, doch weder die Praios-Kirche, noch die Weiße Gilde verfügen über so viel Wissen über die Bekämpfung von untoten Wesenheiten, wie die Kirche des Herrn Boron. Und in dieser Kirche des Herrn Boron ist es wiederum der Orden des Heiligen Golgari, der sich in der Bekämpfung thargunitothschen Mächten besonders hervorgetan hat und sich im Name der Puniner Boronkirche darum kümmert.

In der Bibliothek Garrensands – das Hauptkloster des Ordens im Koschgebirge – werden zahlreiche Schriften, Bücher und Pergamente aufbewahrt, die sich mit der Widersacherin Borons und ihren Kreaturen befasst.

Unvermittelt und traumgeführt erscheinen die Knappen und Ritter Golgaris an den Orten, wo man ihrer Hilfe be-

darf. Auch wenn der Orden meistens auf untote Umtriebe reagieren muss (er kann allerdings niemals immer dort sein, wo Untotes sein unheiliges Haupt erhebt), wurde auch schon berichtet, dass einige Golgariten bereits zur Stelle waren, als ein Nekromant erst mit dem Sammeln der Paraphernalia begann.

Unnachgiebig und unermüdlich jagt man Nekromanten und Vampire, kämpft wider den Schwarzen Drachen von Warunk und den Untoten Heerwurm, schützt Boronanger und Flüchtlinge, meditiert und betet zum Bewahrer des Jenseits, wirbt um Unterstützung und neue Mitglieder.

GESCHICHTE

»Beunruhigendes braut sich im Osten zusammen. Gerüchte machen die Runde und nicht nur mir träumte es von dem unheiligen, vermoderten Schatten. SEIN Sendbote lässt uns wissen, dass wir gebraucht werden. Aus diesem Grunde erlasse ich folgenden Beschluss:

Binnen zweier Monde haben sich die Schwinge bei dem Heiligtum Boronia im Darpatischen einzufinden. Ich selbst werde unsere Schwingen anführen.«

—Großmeisterin Borondria in einem Schreiben an die Ordensmarschälle, Komture und Schwingenführer, Anfang Boron 1026 BF

Stritt man in den Anfangstagen, unter dem verräterischen Großmeister *Lucardus von Kémet*, welcher mittlerweile oberster Heerführer Rhazzazors und Meister des Yak-Hais ist, vor allem gegen den Al'Anfaner Ritus, sind diese Ordensziele mittlerweile in den Hintergrund gerückt. Ja, man arbeitet gar hin und wieder zähneknirschend mit den Al'Anfanern zusammen. Die Bekämpfung von Untotem jeglicher Art ist die oberste Priorität des Ordens des Heiligen Golgari, und es gibt wohl keine Institution oder Gemeinschaft in Aventurien, die mehr davon verstünde, als die Golgariten.

Es war im Monde des Herrn Boron 1014 BF, als eine verschworene Gemeinschaft von Rittern um Lucardus von Kémet, angetan mit dem weißen Wappenmantel und hoch erhobenen Hauptes die heiligsten Hallen des Schweigens zu Punin verließen. Ihre Erhabenheit, der Rabe von Punin Bahram Nasir, hatte soeben den Orden des Heiligen Golgari gegründet und anerkannt.

Der erste Höhepunkt in der jungen Geschichte des Ordens war sicherlich die Schlacht an der Trollpforte, auch *Dritte Dämonenschlacht* geheißen, in welcher der Orden an vorderster Front focht und so viele Verluste hinnehmen musste, dass er sich davon bis zum heutigen Tage noch nicht gänzlich erholt hat.

Aus den Händen seiner Erhabenheit, dem 'Raben von Punin' Bahram Nasir persönlich, erhielt die Großmeisterin jüngst Târnar'shin, einen geweihten Rabenschnabel aus purem Endurium, der Legenden nach noch aus den Zeiten des Diamantenen Sultanats stammt und bis vor kurzem in den geheimen Kammern der Boron-Kirche zu Punin auf-

bewahrt wurde. Seit diesem Tag führt die Großmeisterin das höchste Ordensinsignium stets mit sich.

Nachdem man erfolgreich das Heiligtum Boronia und eine heilige Reliquie vor einem Übergriff von Schergen des Schwarzen Drachens beschützen konnte, ließ die Großmeisterin schon wenige Monde später fast die Hälfte aller Ordensmitglieder in Boronia sammeln, um von dort aus den Arvepass zu befreien.

TUGENDEN & GEBOTE

»So sei Dir gesagt und geboten im Kampfe nicht zu sprechen, keine Gesänge oder Hymnen auf den Lippen zu führen oder Dich lauthals zu gebärden, um den Gegner zu schrecken. Sei Dir stets bewusst, in wessen Namen Du die Waffe führst; denn in der Stille liegt die Macht und die Kraft des Herrn des Jenseits, Furcht unter Seine Feinde zu tragen. Waffenklirren und Schnauben, das Trommeln der Hufe und das Rasseln der Kettenpanzer sind unsere Stimme und Laut genug, dem Gegner Furcht zu bringen.«

—Auszug aus der Schwertleite

Die *Lex Boronia*, das Heilige Ordensbuch, regelt klar den Ablauf des Ordensleben und die Regeln und Tugenden, die ein Golgarit zu befolgen hat. So ist ihm der Einsatz von Giften und von Zauberei verboten, die Beherrschung seiner selbst und die Heiligkeit des Schlafes aber gelten als höchste Tugenden. Blinde Tapferkeit ist nicht gern gesehen, ein Golgarit handelt besonnen und wenn es sein muss, auch aus dem Hinterhalt. Dies, gepaart mit der Tatsache, dass sich in den Reihen der Golgariten einige ehemalige Rondrianer befinden, hat sicherlich zu den vielen Schauernmärchen und Geschichten beigetragen, die man sich über den Golgariten Orden erzählt.

GEHEIMNISSE

»... dass es sich dabei um einen alten, verwirrten Friedhofsdieners handelte, der mir aber Stock und Stein schwor, dass er damals von zwei weißbemäntelten Reiter in schwarzer Rüstung gerettet wurde, als er von einem gar schrecklichen Wesen auf dem Boronanger angegriffen worden war. Das ganze hätte sich im almadanischen abgespielt, vor über 30 Götterläufen und hätte ihm den Verstand geraubt.

Persönlich halte ich diese Information für höchst fragwürdig, gibt es doch überhaupt keine anderen Hinweise darauf, dass der Orden schon früher existierte. Doch es gibt ja gewisse Leute, die ihr Brot damit verdienen, abstrusen Geschichten und Ammenmärchen nachzujagen. Diejenigen mag dies ja vielleicht interessieren.«

—Thuan Melior, Geweihter der Göttin Hesinde in seiner Abhandlung Der Orden des Heiligen Golgari – Der ewige Orden, neuzeitlich

»Bewahrer des Jenseits, Herr Boron! In den Inneren Kreis hast DU Bruder Helme aufgenommen, ihn mit der zweiten Weihe gewürdigt. So möge er DIR zum Wohlgefallen im ewigen Orden DEIN Streiter sein und DEINE Diener auf Dere unterstützen, auf dass auch sie eines Tages von DIR auserwählt werden.«

—Auszug aus der Grabrede eines Golgariten

Zahlreiche Geheimnisse und Mysterien umgeben den Orden: Seine wahrer Ursprung; seine gesamte Geschichte; der

legendäre 12te Reiter (bei dem es sich entweder um den Geist eines gefallenen Golgariten, einen Alveranier, Golgari oder gar Boron persönlich handelt); die in der Gunst Rondras Gefallenen, welche im Orden eine neue Heimstatt fanden; die tobrischen Kinder, die das letzte Mal in Begleitung von Golgariten gesichtet wurden und seither verschwunden sind; die unheimlichen Berichte von Reisenden, welche eine Nacht in einer Ordensburg übernachteten:

Zahlreich und unterschiedlich die Geschichten, die ein darpatischer Bauer am Herd über den Golgariten-Orden zu erzählen vermag, zahlreich und unterschiedlich die Rätsel und Geheimnisse, die den Orden umgeben. Nur etwas bleibt stets gleich: Die Wand des Schweigens, wenn man einen Golgariten darauf anspricht.

LUCARDUS VON KÉMET

»Wie verdorben ist das Raulsche Reich?

Diese Frage stellt sich nach den jüngeren Entwicklungen um Lucardus von Kémet, den Mann, der bis vor einem guten Jahr das Oberhaupt des Golgariten-Ordens war. Lange Zeit wurde abgestritten, dass es ernste Schwierigkeiten mit dem Ordensgroßmeister gab; gesundheitliche Probleme wurden als Grund für das Abdanken seiner Person benannt. Mittlerweile jedoch wurde Lucardus auf der Seite des Schwarzen Drachen kämpfend gesichtet. Nicht nur, dass die mittelreichische Führungsriege des Ordens den Verräter unter ihnen nicht entdecken konnte, nein, wie konnte es überhaupt so weit kommen?

Von klein auf lebte Lucardus in einem Kloster der Boron-Kirche und wurde zu den Werten des Herrn des Schlafes erzogen. Seine Frömmigkeit stellte er im Kampf gegen den verhassten Al'Anfaner Ritus zur genüge unter Beweis – weshalb läuft ein solcher Mann zu dem Erzfeind seines Gottes über?

Manche behaupten, Liebe sei der Grund gewesen, denn als seine getötete Geliebte, die gerüchteweise eine frivole Affäre mit einem Freund Lucardus' hatte, zu ihm gebracht wurde, lief er auf der Stelle über. Doch Anzeichen für ungebührliches Verhalten gab es schon früher. Auch wenn sie damals noch nicht frevlerisch erschienen, hätte sofort reagiert werden müssen, als die kirchliche Führung Auflehnung seinerseits erfuhr, denn dies waren schon die ersten Anzeichen für seinen Fall. Der Tod seiner Geliebten allein und selbst die Hoffnung auf eine scheinbare Wiederbelebung (und dass sie nur scheinbar sein würde, darüber muss sich Lucardus als Fachmann klar gewesen sein) waren nicht allein für das Überlaufen des Golgariten verantwortlich. Vielmehr war es der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen brachte; die eigentlich Ursache ist in längerfristiger, subtiler Verführung durch die Herrin der Nichtlebenden zu suchen.

Wenn der Großmeister der Golgariten aber schon bemerkt, derartig umfangreichen Manipulationen ausgesetzt ist, was geht dann erst im sonstigen Orden vor? Es wird höchste Zeit, dass ein Horasier das Regime übernimmt und für neue Strukturen innerhalb des Ordens sorgt, die derartigen Vorkommnissen vorbeugen, denn wie kann jemand dagegen gefeit sein und vorgehen, der, wie die neue Großmeisterin Borondria, die Abkehr Lucardus' vom Herrn des Schlafes nicht einmal bemerkt hat?»

—ein Kommentar aus dem Bosparanischen Blatt vom 3. Rahja 1022 BF

Lucardus von Kemét gründete 1014 BF auf Geheiß des Raben von Punin – der Borbarads Rückkehr in Wahrträumen erahnte – den Orden der Golgariten. Danach war es dann lange ruhig um den Ordensgroßmeister, nur hier und da bekräftigte er die Feindschaft seines Ordens zu den "Al'Anfaner Häretikern".

Im Jahre 1021 BF erschien dann im *Aventurischen Boten* die Meldung, dass Lucardus sich im Kampf gegen die Schergen Borbarads schwere Verletzungen zugezogen habe und daher sein Amt nicht mehr weiter ausüben könne.

Gleichzeitig mit der Ernennung der neuen Großmeisterin Borondria verkündete der Bote im Phex 1021 BF dann, dass Lucardus in Wahrheit – verbittert über die Zusammenarbeit mit den Al'Anfanern – die Ordensgeschäfte hingenommen habe und seitdem verschollen sei.

Einige Zeit später tauchte er im Gefolge Rhazzazors wieder auf, als Feldherr des Endlosen Heerwurms auf einem dämonischen Ross und in einer Rüstung aus Basiliskenschuppen. Gerüchten zufolge hatte sich der 'Teiler der Wahrheit' – wie sich Lucardus von Kemét nun oft tituliert – bereits zu Ordenszeiten stark mit uralten Traditionen beschäftigt, die ihn immer weiter von seinen Brüdern entfremdeten und ihn schließlich in die Arme Thargunitoths führten.

An seiner Seite findet sich stets der verwesende belebte Leichnam einer zierlichen jungen Frau mit schwarzem Haar, die er seine "faulig jugendliche Göttin" nennt und die wohl nur in seinen Träumen noch einen lieblichen Körper hat. Ohne sie gleicht Lucardus einem wandelnden Toten mit bleichem knöchigem Gesicht, langem rabenschwarzem Haar und gebeugtem Körper, der stets vier Schatten in alle Himmelsrichtungen wirft. Befindet sich sie jedoch an seiner

Seite, so fallen alle Makel von ihm ab und er erstrahlt in düsterer Macht, fast wie die Aura eines Vampirs.

Der Reiter auf dem Titelbild von **Pfeile des Lichts** ist Lucardus von Kémet, der Mann zu seinen Füßen *Roderik von Streitzig-Gareth*, sein bester Freund und jetziger Kriegsherr der Golgariten.

Die Frau, die Roderik hält, hört auf den Namen *Madalena* und ist genau jene Frau, deretwegen Lucardus den Orden verriet. Sie wurde vor Jahren von Wegelagerern überfallen und getötet, als sie ihren Geliebten – Lucardus – im Feld aufsuchen wollte, um ihm von der Geburt ihres gemeinsamen Sohnes zu berichten.

Als Lucardus jedoch ihre Leiche sah, drehte er durch, schlug seinem Pferd die Sporen in die Seiten und verschwand in der Dämmerung. Danach wurde er nie wieder gesehen – bis zu dem Tag, da er als Rhazzazors oberster Feldherr an die Spitze des Endlosen Heerwurmes trat ...

Vom späteren Schicksal Roderiks und Boronmars handelt das Abenteuer **Stunden des Schweigens** aus dem Heft **Pfade des Lichts**. Roderik von Streitzig-Gareth ist zum Zeitpunkt dieses Abenteuers (1026 BF) Kriegsherr der Golgariten und Herr über das Kloster Boronia, *Boronmar* (dessen Identität als Lucardus' Sohn nur Roderik bekannt ist) Novize des Ordens im gleichen Kloster.

(Quellen: **AB 75** S.8, **UDD** S.94, **Pfade des Lichts** S.27, 38)

Weitere Informationen zu Lucardus von Kémet finden Sie in der **UDD**, S. 94.

Für weitergehende und genauere Informationen zum Orden des Heiligen Golgari: www.golgariten.ch oder in AG, Seite 45/46.

ARTEFAKTE FÜR UND WIDER UNTOTES

Als kleines Schmankerl sollen hier zwei Artefakte vorgestellt werden, die ihr in eure Abenteuer einbauen könnt und sich mit Untoten beschäftigen. Das erste als Waffe eines leichenerhebenden Feindes, das zweite als Waffe gegen nichtlebende Mächte.

DER SPEER DER VERDAMMNIS

Beschreibung: Bei dieser Waffe handelt es sich um einen Holzspeer mit Steinklinge (Bild siehe **MBK 84**), jedoch sind in den Schaft Knochen eingelassen.

Geschichte: Der orkische Tairachpriester *Burchai Bochoch* ("Der dem Tod ins Auge blickte"), ein sehr mutiger Ork, kam in seinem Leben immer mehr von Tairach zu Thargunitoth, ohne es zu merken. So hielt er eine Einflüsterung Thargunitoths für eine Vision Tairachs und stellte daraufhin die Waffe her, um die Macht Tairachs zu demonstrieren. Macht hatte er dadurch tatsächlich, doch sie sollte nicht lange wären, denn gute Dienste, die man an Thargunitoth leistet, werden mit ihren Gaben vergolten ...

Die Waffe wurde im Laufe der Jahrhunderte jedoch immer gefunden: meist waren es orkische Tairachpriester, die es als Geschenk ihres Gottes sahen, jedoch haben auch schon gewöhnliche Orks und auch Menschen diese Waffe benutzt.

Szenariovorschlag: Ein orkischer Tairachpriester findet diese Waffe und sieht sie als Geschenk Tairachs an. Durch den minderen Pakt, den er beim ersten Benutzen der Waffe eingeht, wird er empfänglich für die Einflüsterungen Thargunitoths und will den Orks endlich ihren rechtmäßigen Platz auf Dere verschaffen, auf dass sie Tairach rühmen und er zum am meist verehrtesten Gott Aventuriens wird. Dabei rutscht er immer weiter auch in Seelenpakete und nur die Helden können ihn noch aufhalten ...

Regeln

Zusammenfassung: Die Waffe erweckt die Personen, die mit ihr getötet werden, zu unheiligem Leben.

Name		Art	TP	TP/KK	Gew.
Speer d. Verd.		Speer	1W6+5*	12/5	60
Lg.	BF	INI	WM	Bem.	DK
150	0	0	-1/-3	W	S

*Die TP liegen um 2 höher als bei normalen Holzspeeren mit Steinspitze, da der Erschaffer dieser Waffe diese durch einen permanenten ADAMANTIUM verbessert hat.

Nebenwirkungen:

(Man kann von ca. 20 pAsP und 200 Gesamt-AsP ausgehen.)

- I. Anwendung nur nachts möglich.

- II. Das Zaubering ist ständig eisig kalt.
- III. Der Speer wird immer wieder von jemandem gefunden, selbst wenn man es vergräbt oder versenkt. Fast immer sind dies Diener der Meisterin des Yak-Hai oder solche auf die sie es ganz besonders abgesehen hat.
- IV. Die Waffe wirft in alle vier Himmelsrichtungen einen Schatten.
- V. Das Artefakt gilt als magische Waffe wie unter der Wirkung des Zaubers ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER (siehe SRD, S.125).
- VI. Unzerstörbarkeit: Das Artefakt kann nur durch Zauberei zerstört werden und hat gegen diese einen RS in Höhe der doppelten pAsP und LE in Höhe der Gesamt-AsP.
- VII. Beim Benutzen der Waffe geht man einen minderen Pakt mit Thargunitoth ein.
- VIII. Tötet man mit der Waffe einen Freund so geht man einen Seelenpakt mit Thargunitoth ein bzw. rückt einen Kreis der Verdammnis weiter in Richtung selbige.
- IX. Tötet man mit der Waffe jemanden, der nicht seelisch rein ist (Mal des Frevlers, Exkommuniziert u.ä., nicht jedoch keine Initiation) oder der diese Waffe bereits selbst benutzt hat, fährt seine Seele direkt zu Thargunitoth.
- X. Bleibt diese Waffe über einen längeren Zeitraum im Besitz einer Person, so entwickelt diese ein leichtes Bedürfnis zum Benutzen der Waffe, man kann sich allerdings leicht dagegen wehren, nur erleidet man in diesem Fall verschiedene Nachteile wie z.B. Schlafstörungen, Alpträume, Einbildungen, Wahnvorstellungen o.ä..

Die im folgenden genannte Probe kann eine Invocatio Minor, Invocatio Maior oder eine Ritualkenntnis-Probe (Geister rufen) sein, verfügt man über keine dieser Möglichkeiten, misslingt die Probe, kann oder will man sich nicht konzentrieren, verliert man 2W6 LeP und genau so viele AuP anstelle der AsP-Kosten und die Probe gelingt automatisch (man bezahlt also keine AsP für die misslungene Probe), ansonsten wird die Probe um den Kreis der Verdammnis erleichtert. Statt AsP können auch jeweils LeP gezahlt werden, ohne das man über entsprechende Sonderfertigkeiten verfügt.

Man spart in jedem Fall AsP bzw. LeP in Höhe des Kreises der Verdammnis.

Ohne Kreis der Verdammnis bzw. mit minderem Pakt

Auslöser: Das Opfer wird mit dem Speer auf 0 oder weniger LeP gebracht.

Wirkung: Das Opfer ist sofort tot und die Waffe beginnt, einen Nephazz zu beschwören (er erscheint wie beim Invocatio Minor nach 2W20 Aktionen), der in das Opfer fährt. Dies kostet den Träger der Waffe jedoch 6W6 LeP und genau so viele AuP. Stirbt das Opfer bei der ersten Benutzung, so ist seine Seele nicht verdammt (es sei denn sie war es schon vorher).

1. Kreis der Verdammnis

Auslöser: Das Opfer wird mit dem Speer auf 0 oder weniger LeP gebracht.



Wirkung: Das Opfer ist sofort tot und die Waffe beginnt, einen Nephazz zu beschwören (s.o.), der in das Opfer fährt. Dies kostet den Träger der Waffe jedoch die entsprechenden AsP (13 AsP von Invocatio Minor) und eine Probe mit entsprechender Konzentration, wobei die durch den Speer zugefügten SP durch Blutmagie (nur mit SF Blutmagie, es sind jedoch keine Proben erforderlich und es entstehen keine Nachteile) im normalen Verhältnis (MWW,S.36: 2:1, Zauberer sogar 1:1) zum Sparen von AsP eingesetzt werden, es kostet jedoch mindestens 1 AsP.

2. Kreis der Verdammnis

Auslöser: Das Opfer wird mit dem Speer auf 0 oder weniger LeP gebracht.

Wirkung: Das Opfer ist sofort tot und die Waffe beginnt, einen Nephazz zu beschwören (der aber schon nach 1W20 Aktionen erscheint), der in das Opfer fährt. Dies kostet den Träger der Waffe jedoch die entsprechenden AsP (s.o.) und eine Probe mit entsprechender Konzentration, wobei die durch den Speer zugefügten SP durch Blutmagie im Verhältnis 1:1 (ohne SF Blutmagie nur im normalen Verhältnis, s.o.) zum Sparen von AsP eingesetzt werden, es kostet jedoch mindestens 1 AsP.

3. Kreis der Verdammnis

Auslöser: Das Opfer wird mit dem Speer auf 0 oder weniger LeP gebracht.

Wirkung: Das Opfer ist sofort tot und die Waffe beginnt, einen Nephazz zu beschwören (1 W20 Aktionen), der in das Opfer fährt. Dies kostet den Träger der Waffe jedoch die entsprechenden AsP (s.o.), wobei die durch den Speer zugefügten SP durch Blutmagie im Verhältnis 1:1 (ohne SF Blutmagie nur

im normalen Verhältnis) zum Sparen von AsP eingesetzt werden, es kostet jedoch mindestens 1 AsP.

4. Kreis der Verdammnis

Auslöser: Das Opfer wird mit dem Speer auf 0 oder weniger LeP gebracht.

Wirkung: Das Opfer ist sofort tot und die Waffe beginnt, einen Nephazz zu beschwören (1W20 Aktionen), der in das Opfer fährt.

5. Kreis der Verdammnis

Auslöser: Das Opfer verliert mindestens die Hälfte seiner derzeitigen LeP in einem Schlag oder die Hälfte seiner Grund-LeP insgesamt ohne zwischenzeitige Heilung.

Wirkung: Das Opfer ist sofort tot und die Waffe beginnt, einen Nephazz zu beschwören (1W20 Aktionen), der in das Opfer fährt.

6. Kreis der Verdammnis

Auslöser: Das Opfer verliert mindestens die Hälfte seiner derzeitigen LeP in einem Schlag oder die Hälfte seiner Grund-LeP insgesamt ohne zwischenzeitige Heilung.

Wirkung: Das Opfer ist sofort tot und ein Nephazz fährt ohne Zeitverlust in das Opfer.

7. Kreis der Verdammnis

Auslöser: Das Opfer verliert mindestens ein Viertel seiner derzeitigen LeP in einem Schlag oder ein Viertel seiner Grund-LeP insgesamt ohne zwischenzeitige Heilung.

Wirkung: Das Opfer ist sofort tot und ein Nephazz fährt ohne Zeitverlust in das Opfer.

RIMYARÍS' KOPF

»Einst, schon viele Generationen ist es her, da kam ein böser Geist in den Dschungel. Er kam nur nachts aus seinem Versteck, um auf die Bewohner des Dorfes Jagd zu machen. Er sah aus wie ein Mensch, doch war blass wie die Wolken am Himmel und hatte Fänge wie ein Tiger. Mit ihnen zerfleischte er die Jäger des Stammes, ohne selbst verletzt zu werden. Er sei wohl neidisch auf sie, wegen seiner blassen Haut, und tränke ihr Blut um ihnen die Farbe zu stehlen, so sagte man. Darum nannte man ihn Katekepi (Anmerkung des Übersetzers: heißt soviel wie 'Blutige Zähne der Dunkelheit').

Nachdem er schon drei gute Krieger getötet hatte, machte sich der Häuptling Isna-Inti große Sorgen und fragte den Schamanen des Stammes, den weisen Rimyarís, um Rat. Dieser sagte Isna-Inti, dass der böse Geist kein Tapam hätte und deshalb danach düstete. Darum sollten die Krieger Waffen benutzen, in denen noch das Tapam der Bäume steckt und sie ihm ins Herz stoßen. Dann würde der Geist das Tapam erhalten und zufrieden sein. Also schnitten sich die tapferen Krieger frische Speere.

Rimyarís sagte, man solle nun im Dorf warten, denn der böse Geist werde sicher wieder über das Dorf herfallen, weil er nach frischem Tapam dürste, doch Isna-Inti war eitel und jähzornig. Er nahm sich seinen frischen Speer und sagte, er werde Katekepi zur Strecke bringen. Angetrieben von diesem Beispiel taten es ihm viele Krieger gleich und brachen auf. Durch Isna-Intas Übermut, der glaubte, dass sie den bösen Geist nun leicht beseitigen könnten, machten die Jäger vereinzelt auf den Geist Jagd, wie auf ein einfaches Tier. Keiner der Krieger kehrte je ins Dorf zurück.

Da fluchte Rimyarís vor Wut und Trauer. Die meisten fähigen Kämpfer waren tot und Katekepi stärker als je zuvor. Er musste etwas tun, um das Dorf zu retten.

Also hing er sich den ganzen Tag kopfüber an einen Baum und ließ all seine Energie in seinen Kopf fließen. Währenddessen tanzte Hahatonwa, seine fähige Schülerin, um den Baum und rief die nach Rache dürsteten Schutzgeister der Getöteten in Rimyarís' Leib herab.

Als die Sonne ihren Abstieg unter die Weltenscheibe fast vollendet hatte, schlug Hahatonwa ihrem Lehrmeister den Kopf ab und machte einen Schrumpfkopf daraus, der mit mächtigen Zaubersymbolen versehen wurde. Den Schädel verbrannte sie und schwärzte mit der Asche den Schrumpfkopf ein. Als in der Nacht Katekepi, vom Durst getrieben in das Dorf trat, fand er die Bewohner in der Mitte der Siedlung liegend vor, scheinbar schlafend. Er schlich sich näher, um sich am Tapam der Menschen zu laben, doch in Wirklichkeit waren alle hellwach. Hahatonwa zog die Fäden, die die Augen von Rimyarís' Schrumpfkopf geschlossen hielten

heraus und sprang auf, den Kopf an der Haarbürste gepackt. Die Augen des Kopfes öffneten sich und leuchteten in einem grellen, bläulichen Licht. Als die neue Schamanin den Kopf auf Katekepi richtete, heulte dieser wie ein gequälter Papagei und stürzte zu Boden, wo er sich wand, wie eine Schlange. Er konnte den Blick der Augen nicht ertragen. Hayatepe, der kluge Sohn des Häuptlings, hatte auf Rimyarís' Rat gehört und war im Dorf geblieben. Er nahm einen Speer und warf ihn genau in das Herz des bösen Geistes, der sich daraufhin in Wind auflöste.

Hahatonwa nähte die Augen des Schädels wieder zu und sagte zu den glücklichen Dorfbewohnern, dass Rimyarís' Kopf das Dorf weiter vor den bösen Geistern und dem Yak-Hai beschützen werde. Dann legte sie den Kopf in die Mitte des Dorfes, wo er wohl noch heute liegt, den man sagt er könne nicht zerfallen.“

—eine Legende der Yakosh-Dej, übersetzt von Garbald Zimmerstein



Beschreibung: Der Schrumpfkopf lässt erkennen, dass sein ehemaliger Besitzer ein kleiner Waldmensch Ende 50 gewesen sein muss. Zwischen einigen Hautfalten entdeckt man auch den nur noch spärlich vorhandenen, typischen Yakosch-Dey-Haarschopf. Auf der geschwärzten Haut finden sich seltsame magische Symbole, darunter mehrmals ein stilisierter Panter. Die Augenhöhlen sind weniger stark zugenäht als die übrigen Körperöffnungen und die Einstichlöcher wirken dort ausgefranst. Dort wo einmal das Kinn war steckt metallener Schmuck im Kopf. Ist man ganz still, so meint man leise, aber dennoch zorn erfüllte Stimmen aus dem Inneren zu hören.

Wirkung: Werden die Tiersehnern, die die Augen zu halten, herausgezogen, so öffnen selbige sich und lassen eine Flut grellen, bläulichen Lichts aus sich schießen. Dieses Licht ist für alle Untoten und auch für Diener Tijakools verheerend: Gewöhnliche Untote und Ghule werden auf der Stelle vernichtet, gegen Vampire wirkt das Licht wie direktes Sonnenlicht, aber durch es werden auch solche geschädigt, die nicht von Praios verflucht wurden. Für Geister und Dämonen aus Thargunitoths Gefolge werden in jeder Kampfunde, in der sie wenigstens vom Licht gestreift wurden, 2W6 gewürfelt. Wird die Austreibungs- bzw. Beschwörungsschwierigkeit (bei Dämonen) erreicht, so sind die Wesenheiten (dauerhaft) gebannt. Die Würfe sind kumulativ solange bis die Bescheinung mit dem Licht unterbrochen wird (und ein mächtiger Dämon wird wohl kaum lange stehen bleiben, wenn er von dem bannenden Licht beschienen wird). Eventuell sind Proben nötig, um zu überprüfen ob man den Lichtkegel auf dem Gegner halten kann. Das Leuchten kommt mit einem Winkel von etwa 45° aus dem Kopf und hat eine nahezu unbegrenzte Reichweite, doch durchdringt es natürlich keine feste Materie (auch keine Untote).

Der Schädel kann 20 Kampfrunden pro Monat leuchten (in beliebige Zeitintervalle aufgeteilt); hat er in einem Monat schon 20 KR geleuchtet und soll trotzdem verwandt, werden bleiben die Augen geschlossen bzw. schließen sich.

Solange die Augen geöffnet sind nimmt der Kopf seine ursprüngliche Form an, wie als wäre der Schädel noch vorhanden. Auch die Haare wachsen für diesen Zeitraum buschig empor, wodurch sich der Kopf auch mit einer Hand ausgezeichnet halten und ausrichten lässt.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Entstehung des Kopfes wird in der obigen Legende wahrheitsgemäß beschrieben, auch wenn sich Magietheoretiker wohl darüber streiten würden, ob die Geister die dem Ruf des Schamanen folgten, wirklich etwas mit den getöteten Kriegerern zu tun haben; fest steht dass in dem Kopf eine Vielzahl von Geistern hausen. Das Artefakt gilt als beseelt und kann Einfluss auf seine Umgebung nehmen. Werden die Augen des Kopfes geöffnet, steigt das Machtpotential beträchtlich. Die Wiederherstellung des Kopfaussehens ist wohl Ausdruck des Stolzes und der Eitelkeit der enthaltenen Geister in einem Augenblick des Triumphs.

Der Kopf ist nicht vom natürlichen Verfallsprozess betroffen.

Szenariovorschläge: Da die meisten Magier ein solch mächtiges Artefakt in den Händen von 'Primitiven' für Lächerlich halten, wurden bis jetzt noch keine umfangreicheren Aktionen unternommen, um Rymaris' Kopf habhaft zu werden. Allerdings gibt es sicherlich den einen oder anderen, der ihn zu erlangen trachtet, vielleicht gar ein Staats- oder Ordensdiener, der der Meinung ist Angesichts des Schreckens der Warunkei kein Gerücht unbeachtet lassen zu können, aber dem Schritte in diese Richtung untersagt wurden, sodass er auf die Hilfe tapferer Recken zurückgreifen muss. Möglicherweise fällt den Helden auch nur der eine oder andere Hinweis auf den Schädel in die Hand und sie entschließen von alleine danach zu suchen.

Haben die SC ihn schließlich aufgespürt, stehen sie vor einem anderen Problem: Die Waldmenschen dürften kaum bereit sein ihr mächtiges Schutzwunder Fremden zur Verfügung zu stellen und bewachen es schwer. Versuchen die Helden nun die politisch völlig desinteressierten Waldmenschen (die übrigens nichts von der Nebenwirkung wissen, da noch nie ein Fremder den Kopf benutzt hat) zu überreden, es ihnen auszuhändigen oder bemühen sie sich darum es ihnen zu stehlen, was eine gnadenlose Hetzjagd auf sie zur Folge hätte?

Abgesehen davon könnten Spione aus den Schwarzen Landen davon erfahren haben, sodass Rhazzazor einige Elitesöldner entsendet, um den Kopf zu zerstören oder abzufangen.

Varianten: Einige andere Stämme der Waldmenschen haben ähnliche Artefakte, um sich oder Tabuzonen vor bösen Geistern zu schützen, meist in Form von Warnzeichen aus Tierknochen oder dergleichen. Rymaris' Kopf ist aber mit Sicherheit ein sehr mächtiges und eher ausgefallenes Objekt.

Nebenwirkungen: Für Mitglieder aus Rymaris' Stamm hat der Kopf keinerlei Nebenwirkungen. Alle andere Anwender werden des Nachts von schlimmen Nachtmahren geplagt (keine Regeneration) und wenn sie die Augen des Kopfes öffnen, verlieren sie jede KR, bis die Augen wieder geschlossen sind, unter größten Qualen 3W6 LeP durch den Zorn der Geister. Dies gilt übrigens selbst für den unwahrscheinlichen Fall, dass Rymaris' Kopf den Fremden freiwillig ausgehändigt wurde, da die Geister dies für einen arglistigen Betrug halten. Stirbt der 'Öffner' wird der nächste 'Feind' angegriffen.

DAS BLANKE ENTSETZEN – REGELTECHNISCHE BEWÄLTIGUNG VON HORROR UND SCHRECKEN

Anmerkung: Die folgenden Regeln sollen nur eine Alternative zu der in **G&D** genannten Handhabung solcher Situationen sein. (genauere Informationen: siehe **UDD**, Seite 10/11)

Entsetzen ist die Reaktion auf etwas, das wider jegliche Natur des Menschen geht. Etwas so ungeheuer Grausames, was man sich kaum vorstellen kann. Zum Beispiel die Treibjagd von Borbaradianern auf einen nackten Menschen, mit anschließender Zerfleischung, dem gegenseitigen Besudeln mit Gedärmen und dem Essen des Herzens. In einem solchen Fall wird eine Mut-Probe fällig, die als Entsetzens-Probe bezeichnet wird. Wenn diese misslingt, dann sinkt der Mut-Wert um 1, was auch eine Neuberechnung von AT, INI, MR beinhaltet. Auch bei Dämonen und Untoten können/sollen beim ersten Anblick (und evtl auch bei einem späterem Treffen) Entsetzens-Proben gewürfelt werden.

Daher steht bei Beschreibungen von Dämonen, Untoten, Chimären usw. "Entsetzen: +x/+y" darunter. Dies sind die Modifikationen bei einer Entsetzens-Probe, wenn zum ersten eine Person das erste oder zweite Exemplar sieht (+x). Der Wert hinter dem Bruchstrich soll verwendet werden,

wenn eine Person erneut auf eines dieser Wesen trifft (das dritte / vierte / fünfte oder sovielte Mal).

Die Entscheidung, ob der Modifikator oder der Wurf beim alleinigen Anblick des Wesens verwendet wird, sollte speziell in Meisterhänden bleiben, weil die jeweiligen Helden solche Erfahrung von diesen Exemplaren anders verarbeiten. Während der eine (z. B. ein Geweihter oder ein Dämonologe) das jeweilige Wesen schon sehr gut einschätzen kann (also die Eigenschaft des Chaos/widerwärtigen Unbekannten nicht mehr so prägnant auf ihn wirkt), kann der andere durch den erneuten Anblick an vorherige Entsetzenserlebnisse/Traumata erinnert werden.

Natürlich kann ein Ereignis eine Person leichter in tiefes



Erschrecken versetzen, wenn zum einen dabei eine vorhandene Angst des Helden angesprochen wird. Beim Einmauern eines lebendigen Menschen wird vielleicht eine MU+Raumangst-Probe fällig usw. Zugleich kann das Faktum der Hilflosigkeit einen Geist noch mehr erschüttern.

Beispiel: Ein Kämpfer (mit einer Höhenangst von 5) muss ansehen wie ein Karakil, auf den unser Protagonist noch nie gestoßen ist, aus dem Nichts auftaucht, einen Kameraden von ihm packt und diesen dann über eine Schlucht in die Tiefe fallen lässt. Eine Mut-Probe +5 (die HA) +1 (für den Karakil) wird fällig, die eventuell weiter noch um 1 oder 2 Punkte erschwert wird, wenn der Kämpfer nicht mehr in der Lage irgendetwas zu unternehmen (einen Pfeil abschießen oder ähnliches). Dadurch kann das eine Entsetzens-Probe von +6 bis +8 ergeben.

Der entscheidende Unterschied zwischen einer normalen MU-Probe zur Überwindung einer Angst und einer Probe auf Entsetzen ist der widernatürliche Part. Wenn zum Beispiel eine Person mit Höhenangst einen Abhang mit angebundenem Seil herunterklettern soll, dann gibt das zuerst einen normalen Zuschlag auf die Mut-Probe. Wenn nun aber beim Abseilen aus dem Gestein Tentakel und Mäuler herauswachsen und den Betroffenen angreifen, dann folgt eine weitere Entsetzens-Probe.

Bei spektakulärem Misslingen, also bei einer bestätigten 20 oder einem Misslingen um mehr als 10 Punkte, verliert der Held sogar W6 Punkte seines Mut-Wertes.

Das führt zu einem Schock-Effekt. Da jeder Mensch unterschiedlich ausgeprägte Ängste haben kann, reagiert daher auch jeder anders: Entweder ist der Held wie paralysiert, kann lange nichts machen (was in einem Kampf schnell zu seinem Tode führen kann), evtl. wird er auch zu einem Berserker und haut planlos auf die Ursache des Übels ein, oder ihn verlässt das Bewusstsein, während er mit W6 SP ins Koma fällt usw. Man kann auch eine Liste für die jeweilige Reaktion des 'Entsetzensbefallenen' aufstellen oder heranziehen (eine Entsprechende ist in **UDD** auf Seite 11 zu finden), aber eine stimmungsvolle Entscheidung seitens des Meisters ist sicherlich eine gleichwertige – wenn nicht sogar bessere – Lösung.

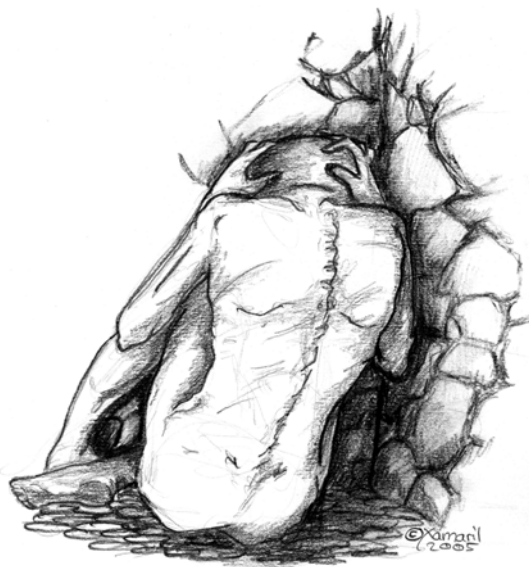
Falls der Mut jemals unter den Wert von 8 fallen sollte, was den Helden zu einem brabbelnden Wrack verkommen lässt, verliert der Betroffene entsprechend viele permanente Punkte vom Höchstwert, was aber auch zur Folge (je nach Mutverlust und Entscheidung des Meisters) eine Anhebung

einer betroffenen Schlechten Eigenschaft, ein Trauma oder gar eine Geisteskrankheit haben kann.

Wenn der Held wieder in normales Gebiet kommt, sich also außerhalb der Schwarzen Lande oder innerhalb dieser Lande in einem größerem Sanktuarium befinden, ein göttliches Wunder (speziell von Praios, Rondra, Boron und Hesinde, aber auch Peraine und Rahja) miterlebt oder vielleicht die Ursache des Entsetzens irgendwie beseitigen kann, dann steigt der Mut-Wert wieder um die Punkte an, die man durch die misslungene Probe verloren hatte.

Bestimmte Liturgien wie VERTREIBUNG DES DUNKEL-SINNS (**AG 114**), BORONS SÜßE GNAD (**AG 91**), SEGEN DER HEILIGEN NOIONA (**AG 108**) und HARMONIESEGEN (**AG 99**) oder das Einnehmen des schon als 'Wunderkraut' gepriesenen Finage (siehe **HA 21** oder **ZBA**) können die Auswirkung abschwächen oder sogar aufheben.

Der Mut erholt sich an entsprechenden "Stätten" unterschiedlich: In der Obhut von Seelenheilkundigen (als erstes seien hier die Noionitenkloster und die Schule der Austreibung zu Perrium (siehe **AZ**, Seite 113) genannt, aber auch



viele Boron- und Rahjage-weihte oder Geoden, manchmal auch Druiden, Hexen, Praios-, Travia- und Hesindegeweihte können diese Rolle ausführen) gewinnt der Patient einen Punkt pro Woche zurück, während ohne Behandlung ein Punkt pro Monat regeneriert wird. Bei dieser Erholung, kann der Held, wenn die Person nicht zu viel Selbstvertrauen verloren hat (Meisterentscheid; Empfehlung: MU<7), weitestgehend bespielt werden (natürlich sollte der Mutverlust immer mitbedacht werden), während die Behandlung von professio-

Verweilen an einem Ort beinhalten. Seite beinahe immer ein Ein längerwährender Aufenthalt in den Schwarzen Landen ist also nicht nur mit körperlichen Schäden verbunden, sondern vielmehr auch mit geistigen Schäden.

Der Meister sollte sich aber stets darüber im Klaren sein, dass man es nicht übertreiben darf, die Helden werden sonst mit etwas Würfelpech zu geistlosen und brabbelnden Wracks, die auf keinen Fall mehr dem Bösen die Stirn bieten können. Entsetzens-Proben sind mit unter das Gefährlichste, was jemals von den Autoren entwickelt wurde, stellen aber eine sehr sinn- und stimmungsvolle Ergänzung dar.

ABENTEUERANREGUNGEN

Um Euch die Verwendung dieser Spielhilfe zu erleichtern, haben wir hier ein paar Ideen aufgeführt, die euch dabei Helfen sollen Untote und die anderen Diener Thargunitoths in ein Abenteuer einzubauen.

DIE SCHWINGEN DER VERDAMMNIS

»Die maraskanischen Verräter kamen in der Dämmerung, wir glaubten auf alles vorbereitet zu sein. Ich hielt die Stellung an der linken Flanke, bereit die Hunde zu empfangen. Sie mussten über die Furt angreifen, das würde sie teuer zu stehen kommen. Ich wurde einen Moment abgelenkt, als einer ihrer Anführer zu seinen finsternen Mächten betete, und ein enormer Gestank herüber wehte. Kaum hatte ich mich wieder im Griff, da sah ich es auch schon. Aus dem Fluss kam ein verdammter Drache. Mein Gott was hätte ich denn tun sollen. Das Ding war riesig und wir hatten ja alle gehört, was bei Warunk passiert war. Ich nahm Reißaus, und so überlebte ich.«
—Soldat Jahn von der dritten Ferdoker während einer Anhörung

*»Betrifft: Sichtung eines unoten Drachen während der Radrom Offensive
~ Fragliche Einheit in Richtung Süd-Osten verfolgt.
~ Bestätigte Sichtung einer untoten Kreatur, Dracoform - kleiner als der Rzz
~ Eht.: Blutige Schwingen der Verdammnis (Maraskaner) 1 Kompanie
~ Anführer: Hpt. Goran, vtl. Paktierer
~ Ziel: vtl. Trollpförte«*
—Geheimer Bericht des KGIA

»Mit kräftigen Schlägen erhob er sich in die Lüfte. Er war entkommen, mit Asfaloths Hilfe. Man hatte sie in eine Falle gelockt. Hauptmann Goran war ein noch unfähigerer Idiot, als er angenommen hatte. Jetzt war er tot, und Tor Janim schwor sich nie wieder einen so unfähigen Kommandanten über sich zu dulden. Mit mächtigen Flügelschlägen flog er davon. Der Karfunkel um seinen Hals glänzte. Ja, er besaß eine mächtige Waffe und seine neu gewonnenen Kräfte mochten noch weitere ungeahnte Möglichkeiten bieten. Die riesige Gestalt verschwand zwischen den Felsen. Schon bald würde der letzte Überlebende der Schwingen der Verdammnis wieder in den Krieg gegen die verhassten Garethjas ziehen.«

In den Streitkräften Borbarads dienten auch zahlreiche Maraskaner. Die ehemaligen Rebellen kämpften nun auf Seiten des Dämonenmeisters gegen das Mittelreich. Die Blutigen Schwingen der Verdammnis waren eine solche Einheit. Rekrutiert aus einer Rebellengruppe kämpften sie für Borbarad, bevor sie beim Angriff auf eine Festung in der Nähe von Perricum vollständig ausgelöscht wurden. Nur der Offizier Tor Janim entkam.

Wie es dem Magier aus Tuzak gelang den Leichnam eines Höhlendrachen zu beleben ist unbekannt. Jedenfalls nutzten die Schwingen die Kreatur mehrfach um feindliche Infanterie in die Flucht zu schlagen. Der Magier besitzt den Karfunkel des Drachen und kontrolliert mit dessen Hilfe die untote Kreatur. Der ehemalige Rebell ist kein Thargunitoth-Paktierer. Stattdessen sah er sich gezwungen einen Bund mit der Erzdämonin Asfaloth einzugehen, die ihm phänomenale Fähigkeiten im Bereich der Selbstverwandlung, insbesondere des Adlerschwinge gaben.

Szenariovorschlag

Sie können den Maraskaner und seine Kreatur als Furcht erregende Gegner einsetzen, solange ihre Helden dem langsamen Ungeheuer nicht einfach davon laufen können. Selbst wenn der Drache von den Helden bezwungen wird, kann der Magier ihn durch ein erneutes Ritual wieder erheben.

Natürlich können die Helden auch im Auftrag des KGIA versuchen den Karfunkel zu erbeuten, der dem Magus die Macht über die unote Kreatur verleiht.

TÖDLICHE TRÄUME – KERGH DER KETZER

»Es war furchtbar. Nachdem wir die ganze Nacht über von Alpträumen geplagt wurden, gelang es uns am nächsten Tag endlich die finsternen Burschen ausfindig zu machen. Ich glaube fast, es war ein Fehler gänzlich auf die Unterstützung durch eigene Magi zu verzichten, möge Praios mir verzeihen. Wir hatten geglaubt, dass Auge des Götterfürsten würde uns vor den Auswirkungen der finsternen Mächte schützen, aber wir hatten uns geirrt.

Wiewohl wir uns kaum einer handvoll Magi gegenüber sahen, wurden wir fast geschlagen. Am helllichten Tage brachen die toten Gebeine aus den Grüften und Gräbern hervor und fielen über uns her. Hätte nicht einer meiner Söldner den Anführer der Bande mit der Armbrust niedergestreckt, wir wären alle ums Leben gekommen.

[...] Ich kann nur hoffen das Praios diese Queste akzeptiert. Auch wenn ich große Dankbarkeit gegen den Götterfürsten empfinde, weiß ich nicht ob ich ein weiteres Mal den Mute finde mich den finsternen Kräften zu stellen.«

—Aus einem Brief des Aldinon von Perricum an seinen Vetter, aus der Zeit der Magierkriege

»17 PER

Ich hatte schon wieder einen Alpdruck. Der schwarze Rabe erscheint mir schon das dritte Mal. Ist dies ein Zeichen BOR.? Verflucht sei der Necromanth. Ich habe ihn getötet und er hat keine Macht über mich. Ich werde ihm niemals dienen egal was er sagt, denn er ist tot. Auch ein Magicker kann sich nicht von den Toten erheben.

Dummes Geschwätz eines Irren. Xpl«

—Tagebucheintrag des Söldners Terim Sol. Wenig später von einem Fuhrwerk in Fasar überfahren.

**Hier ruht Barash von Punin.
Sein Schwert errettete uns vor dem Tod und er tötete den
Grufmeister von Albarasch.
Möge Boron ihn behüten.**

—Grabinschrift in Mhanadistan

»23 EFF

Grabstätte des Helden von Albarasch geöffnet vorgefunden.
1 Grabräuber tot aufgefunden. Leichnam fehlt.

~~Warum haben sie versiegelt und Toten eingäschert.~~“

—Eintrag ins Tempelbuch des BOR-Tempels zu Belew

»Es war richtig unheimlich. Wir hatten schon mehrere dieser Scheusale zurück zu Boron geschickt, als wir auf diesen Knochenmann trafen. Ich hab ja schon viel gesehen, aber das hat mir den Rest gegeben. Und was der alles erzählt hat. Wir seien Narren, dass wir nicht erkennen, dass wir nicht über ihn triumphieren können. Er sei stärker als der Tod und dieser ganze Quatsch.

Ich glaube wenn Alrik ihn nicht in Stücke gehauen hätte, dann hätte ich dort unten noch den Verstand verloren. Und Alrik schläft in letzter Zeit auch nicht besonders gut.«

—Tavernengespräch

»Der Hexenkönig erhob sich von seinem Thron. (Mit Grabesstimme) 'Was glaubt ihr gegen mich ausrichten zu können? Ich bin der Meister der Toten und niemand kann mich bezwingen. Ich habe den Tod überwunden und eure Waffen können nichts gegen mich ausrichten.'

Da sprach der Held: 'Du irrst dich. Ich habe dein Geheimnis entdeckt und das kristallene Herz zerstört.'

Der Hexenkönig erbleichte und hob seine Hand. Doch der Held war schneller. Sein Dolch bohrte sich in das finstere Herz, und der Hexenkönig musste sterben. Mit seinen letzten Atemzügen verfluchte der Hexer seinen Widersacher und schwor zurückzukehren, um sein finstere Werk zu vollenden.

Und manchmal, in dunklen Nächten kann man ihn draußen heulen hören. Denn das Reich der Toten ist ihm verwehrt und wehe den Menschen, wenn er einen Weg findet zurückzukehren.«

—Aus dem Märchen vom Hexenkönig

»Wenn ich es doch sage, es war ein Geist, ein Gespenst, ein Schatten was auch immer. Es griff uns an und verschlang meine Kameraden. Was?

Ja es war eine Art Schatten, ein formloses, waberndes na ist mir doch egal, jedenfalls war es da und hatte Bernfried gepackt. Er schrie und schrie und ich sah wie er vor meinen Augen verschrumpelte.

Huh?! – ich wird' euch zeigen, wer hier Märchen erzählt ...«

—Torven Kesselflicker, Abenteurer, kurz vor seiner Festnahme

»Berdurasch, Sohn von Balnor bringt Kunde über die Zerstörung von Garowans' Turm.

Wir schicken Kundschafter aus

Besatzung allesamt erschlagen und zu unheiligem Unleben erweckt.

Die Kurzbärtigen rufen die Gebeine der Ungeheuer von Garowans' Schlacht aus der Tiefe herauf.

Eine Armee aus Knochen marschiert. Angrosch mit uns!«
—verwitterte Inschrift in einer verlassenen Zwergenbinge

»Als wir in dem Dorfeintrafen hörten wir keine Geräusche, außer die unserer eigenen Schritte. Zuerst dachten wir uns nichts dabei, wahrscheinlich waren alle auf den Feldern, um zu arbeiten – oh, wenn wir es doch nur geahnt hätten! Wir setzten uns in die Taverne und wurden doch misstrauisch, als wir dort niemanden antrafen. Vielleicht ein lokales Volksfest? Wir ahnten die Wahrheit ja nicht! Nach einer Weile suchten wir im Dorf nach jemandem, wir klopfen an jede Tür, doch niemand öffnete uns.

Als am Abend immer noch niemand hier war, drangen wir in alle Häuser ein, dennoch fanden wir keine Menschenseele. Oh, die armen Seelen dieser Unglücklichen! Die Nacht brach herein, da beschlossen wir zum Boron-Tempel zu gehen, denn Jendra wusste, dass es einen solchen hier in der Nähe gab. Als wir näher kamen sahen wir, dass alle Gräber des Boron-Angers geöffnet waren. Wir liefen hin und fanden sie leer vor. Ein bestialischer Gestank wehte vom Tempel her, also liefen wir herein, wir Närrischen.

Den Anblick der sich uns bot, als wir die Tür aufstießen, werde ich meinen Lebtag wohl nicht vergessen: Der ganze Tempel war angefüllt mit Leichen! In allen Stadien der Verwesung lagen sie dort, alle fein Säuberlich aufgestapelt Männer, neben Männern, Frauen neben Frauen und Kinder neben Kindern. Vorne die frischen Leichen hinten die Skelette, dazwischen verfaulenden Kadaver, der kurz zuvor gestorbenen. Jendra, die hier schon öfter gewesen war, erkannte die frischesten Leichen, als die der Dorfbewohner. Sie wiesen verschiedenste Verletzungen auf und starteten uns anklagend an. Jemand muss sie alle getötet haben und zusammen mit den Toten aus den ausgehobenen Gräbern auf schändlichste Weise an diesem heiligen Ort hingelegt haben, geordnet und ordentlich, wie eine Parodie des Aufbahrens.«

—Bericht eines Reisenden

Meisterinformationen:

Der Nekromant Kergh, genannt der Ketzler (der sich selbst gern auch als Heermeister von Thargunitoths gaben bezeichnete) lebte in der Zeit etwa von 300 bis 130 Jahre vor den Magierkriegen und trieb sein Unwesen in Mhanadistan. Schon zu Lebzeiten war der Magus ein Meister der Nekromantie, es gelang ihm zwischenzeitig ganze Städte unter seine Kontrolle zu Zwingen. Feindliche Feldherren lähmte er indem er sie mit Alpträumen quälte, was sein zweites Spezialgebiet war. Sei es, dass er die Dienste von Dämonen nutzte, sei es dass er selbst in den Träumen seiner Opfer Gestalt annahm. Dennoch war er, obwohl viele es aufgrund seiner Macht vermuteten, nie einen Pakt mit Tijakool eingegangen, denn er strebte nach ewigem Leben und wusste, dass Thargunitoth das bei einem Paktierer nie zulassen würde. Er versuchte es mit verschiedenster Magie, die sein Leben jedoch stets nur verlängerte, ihn nie wirklich unsterblich werden ließ. Schließlich gelang es ihm jedoch seine Lebenskraft in sein Herz zu bannen, es herauszuschneiden und zu Kristall werden zu lassen. Nun konnte er sich wieder ganz seinen sonstigen Studien widmen. Als er schließlich von einer Gruppe Söldner und Abenteurer getötet wurde, die auch das Kristallherz zerstört hatte,

verblieb sein ruheloser Geist in der dritten Sphäre. Dort drang er in die Träume seines Mörders ein und erschien diesem Nacht für Nacht in der Gestalt eines untoten Raben.

Nach dem Tod des Söldners drang er in dessen tote Hülle ein und belebte sie zu neuem Unleben.

Im Laufe der Zeit wurde Kergh viele Male vernichtet. Jedes Mal kehrte er zurück und drang in die Träume seines Bezwingers ein. Manchmal sandte er schreckliche Alpträume, die das Opfer schon bald in den Tod trieben. Ein besonderes Vergnügen bereitet es Kergh jedoch, die Gestalt verschiedener Götterboten anzunehmen und die Gläubigen in dieser Gestalt zu Untaten wider die Zwölfe anzustiften. Insbesondere die Alveraniare Borons ahmt der Nekromant gerne nach.

Wird Kergh getötet, so verbleibt sein Geist in der dritten Sphäre. Wenig später dringt er in die Träume seines Mörders ein, um sein übles Spiel von vorn zu beginnen. Stirbt der Gequälte so nimmt Kergh schon bald die sterblichen Überreste seines Mörders in Besitz und erhebt sich zu neuem Unleben. Der Körper unterliegt auch nach der Erhebung weiterhin dem natürlichen Verfall. Kergh kennt jedoch einige Blutrituale, um den Körper für gewisse Zeit wieder herzustellen. Wird der Leichnam schnell genug bestattet, und mit dem entsprechenden Grabsegen versehen, kann Kergh den Toten nicht erheben, bis die Stätte entweiht wird.

Stets lässt sich der Ketzer jedoch an einer großen Wunde erkennen, die an der linken Brust ist. Die Verletzung, die er sich im Ritual des Kristallherzens zufügte hat eine markante Beeinflussung seines Astralleibes zur Folge gehabt, so dass sie sich, wenn er in einen neuen Leib schlüpft, auf diesen überträgt.

Regeltechnisch ist Kargh ein mächtiger Nachtalp. Fährt er in einen Toten ein, was ihm durch seine besonderen nekromantischen Fähigkeiten und seine Jahrzehnte lange Beschäftigung mit dem Tod möglich ist, zählt er als Wiedergänger. Dann kann er seine Zauberkraft wieder einsetzen. Allerdings kann Kargh nur in seinen Mörder einfahren, da er nur an ihn eine genügend starke emotionale Bindung (Hass auf ihn) hat.

Wieder in seiner alten Form und lebendig zu erscheinen ist ihm unmöglich, da er ohne Herz auf der Stelle sterben würde.

Szenariovorschlag: Nachdem Kergh sich immer wieder in Mhanadistan herumtrieb, wurde er von einem reichen Adligen getötet. Nach dem Tod wurde der Krieger mumifiziert und in einer prächtigen Grabstätte beigesetzt. Im Verlauf eines völlig anderen Handlungsstranges dringen die Helden in das Grabmahl ein und entweihen es damit. Der Geist des Nekromanten fährt in die Mumie ein und der Ketzer erhebt sich zu neuer Macht.

Mit neuer Kraft beginnt Kergh die Menschen Mhanadistans mit Alpträumen und Einflüsterungen zu plagen. Es dürfte den Helden kaum schwer fallen die Ursache der Probleme in ihrer Grabschändung zu finden. Falls sie noch keine Erfahrungen mit Mumien haben sollten sie ruhig einmal bei dem Versuch scheitern, den schrecklichen Untoten zu bezwingen. Erst danach erfahren sie von dem Fluch, der jeden ereilt, der den wandelnden Toten bezwingt. Wie

aber sollen sie dem Champion Thargunitoths beikommen, ohne ihr eigenes Schicksal zu besiegen?

Vielleicht gelingt es den Helden durch einen Trick Kargh zur Manifestation zu bringen oder ihn auf ewig in einem toten Leib einzusperren?

DAS BÖSE ÄLTER EGO

»Aufmachen!«, war das erste was Bjeldor hörte und das was ihn weckte. Empört sprang er auf. Wer war so unerhört ihn so früh morgens zu wecken. Innerlich wütend, doch äußerlich völlig ruhig wie er es antrainiert hatte, öffnete er die dicke Eichentür seines Hauses.

»Wie kann ich ihnen-«, weiter kam er nicht, bevor sich drei kräftige Männer auf ihn stürzten. Überall sah er Armbrustbewehrte Stadtgardisten um sein Haus stehen. Eine Antimagierin stand neben dem Hauptmann, der ihn abschätzend musterte.

»Was-«, schon wieder konnte er nicht weiter reden, da ihm einer der Gardisten, die ihn festhielten einen Knebel in den Mund schob. Endlich schien der Hauptmann zu einer Erklärung anzusetzen; es musste sich hierbei um ein Missverständnis handeln.

»Bjeldor von Beilunk, sie sind verhaftet! Wegen frevlerischem Verhaltens wieder die Diener der heiligen Götter, mehrfachen, unmenschlichen Mordes und illegalem und schädlichem Einsatz von Magie.«, verkündete der Hauptmann mit zitternder Stimme. Während er in schwere Eisenketten gelegt wurde, starrte Bjeldor den Offizier fassungslos an. Er sollte so etwas begangen haben? Er, der er stets – selbst von der heiligen Inquisition – für seine Frömmigkeit gelobt wurde? Der mehr Orden als Zehen hatte und einer der anerkanntesten Weißmagier Gareths war? Wie konnten sie solch einen Fehler begehen?

»Vorwärts, Abschaum!« Unerwartet stieß ihn einer der hinter ihm stehenden Gardisten an und er stürzte polternd die Treppe hinunter. Einer der Gardisten lachte laut los – stoppte jedoch nach wenigen Sekunden abrupt. »Los, aufstehen, du widerliche Dreckskröte!«, brüllte der Hauptmann und trat ihm mit voller Wucht ins Gesicht. Es wurde schwarz.

Meisterinformationen:

Ein Morcan kann des Nachts die Kontrolle über einen Sterblichen übernehmen. Sie sind daher logischerweise die Idealen Rachewerkzeuge. Viele Detektivabenteuer mit überraschendem Ende sind denkbar, in denen sich herausstellt, dass irgendein Verbrechen unter dem Einfluss eines Morcan stand – natürlich ist auch denkbar, dass ein perfider Gelehrter es nur danach aussehen lässt. Hier zum Beispiel tat der Magus Bjeldor von Beilunk, seines Zeichens Lehrmeister an der *Schwert und Stab*-Akademie, unter dem Einfluss eines solchen Dämons Schreckliches. Er ging, sobald die Sonne untergegangen war, in ein Bordell, von dem er wusste, dass jede Nacht eine Travia-Geweihte davor predigte. Als er herauskam und die Geweihte zu zetern begann erstach er sie kurzerhand in einem scheinbar unbeobachteten Moment (obwohl der Dämon wusste, dass es doch Zeugen gab). Dann zog er sie ins Bordell und tötete jeden im Gebäude. Dazu setzte er diverse Zauberei ein, z.B. IGNISSPHAERO, auch den CALDOFRIGO (starkes Aufheizen) und den PANDAEMONIUM. Eine Gruppe

Jugendlicher, die sich in der Gegend herumtrieb, beobachtete das Ganze.

Der Morcan handelte auf Befehl des Thargunitothpaktierers Darsch Ilmner, einem Warunker Nekromanten, den sich Bjeldor während der Kämpfe um Beilunk zum persönlichen Feind machte. Als Flüchtling getarnt schmuggelte der Schwarzkünstler über die Grenze und befindet sich im Augenblick inkognito in Gareth. Er platzierte unter dem Bett des Magus ein SCHLEIER DER UNWISSENHEIT-Artefakt, das neun Ladungen hat, von denen jeweils drei gestapelt sind. Es sollte sicherstellen, dass die Beeinflussung des Morcan nicht bemerkt wird, da eine magische Untersuchung bei einem solch anerkannten Magus mit einem derart guten Ruf, wie ihn Bjeldor aufweist, durchaus im Bereich des Wahrscheinlichen liegt. Es wird ausgelöst, wenn Bjeldor sich ins Bett legt oder daraus aufsteht – dementsprechend sind schon sechs Ladungen verbraucht. Wird auch die letzte verbraucht löst es sich durch DESINTEGRATUS in Staub auf.

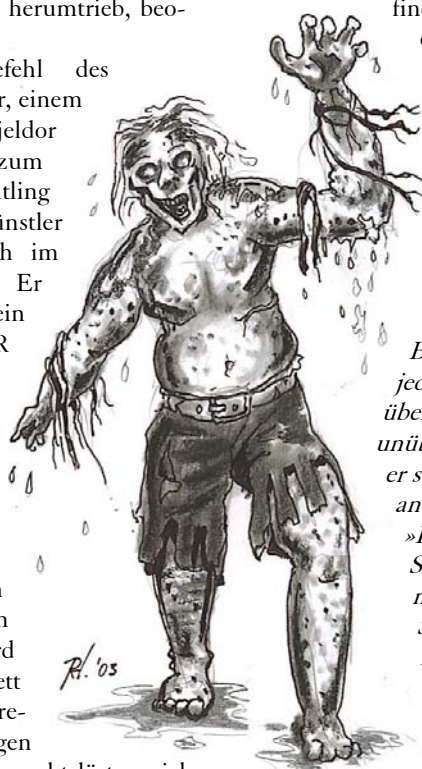
Die Stadtwache sieht die Sache als eindeutig an: Bjeldor ging ins Bordell, um sich zu vergnügen, rechnete aber nicht mit der Travia-Priesterin. Als sie ihn herauskommen sah, fürchtete er um seinen guten Ruf und tötete sie. In Panik versuchte er sie im Bordell vor Passanten zu verstecken und musste dann natürlich alle, die im Freudenhaus waren ebenfalls umbringen. Die Gilde ist zwar weniger sicher als die Stadtgarde, doch die Indizien sprechen gegen ihn.

Szenariovorschlag: Eine Bekannte der Helden, die mit Bjeldor verwandt ist, erzählt ihnen, dass ihr Vetter gefangen genommen wurde, sie sich aber absolut sicher sei – und es mit jedem Eid beschwören würde – das Bjeldor unschuldig ist. Sie bittet die Helden der Wahrheit zum Siege zu verhelfen und ihrem Verwandten zu helfen.

Wenn die Helden sich alle Informationen besorgen, dürfte sie zunächst einmal stutzig machen, dass Bjeldor den PANDAEMONIUM beherrschte. Während die Anklage dies als weiteren Minuspunkt auslegen wird – anscheinend hat Bjeldor noch mehr schlechte Seiten, von denen niemand etwas wusste – könnte dies das Misstrauen der Helden wecken. Tatsächlich konnte er den Zauber nur durch den Morcan anwenden. Finden die Heroen das Artefakt, etwa weil Bjeldor im Gespräch mit ihnen über einen heftigen Alptraum in jener schicksalhaften Nacht berichtet, oder auch durch Zufall, können sie dadurch die Hinrichtung erst einmal verschieben, da es doch verwunderlich ist, aber er könnte das Artefakt auch selber dort hingelegt haben, um sich vor Hellsicht zu schützen oder als Täuschung – die nötigen Fähigkeiten zu seiner Herstellung besitzt er.

Nun müssen die Helden die Fährte des Nekromanten aufnehmen weitere Spuren verfolgen und den wahren Übeltäter so schließlich aufspüren. Allerdings müssen sie auch beweisen können, dass er es getan hat, denn selbst im Angesicht des Todes wird er es nicht zugeben und eine der Gaben, die Thargunitoth ihm schenkte, ist Schmerzunemp-

findlichkeit. Sollten die Helden Probleme dabei haben kann ihnen die Stadtgarde behilflich sein, die nun auch weitere Untersuchungen anstellen.



DIE FORMEL

Lautlos kam die Gestalt mit dem bunten Kapuzenmantel zu Gjarjan in den Laden. »Sei gegrüßt, Bruderschwester.«, sagte er fröhlich wie zu jedem Besucher. Der Hereingekommene überprüfte erst ob sie allein in dem alten und unübersichtlichen Krämerladen waren, bevor er seine Kapuze zurückschlug und freundlich antwortete:

»Ich grüße dich ebenfalls, mein Freund. Sag, wie ist es gelaufen.« – »Ausgezeichnet, muss ich sagen. Wir konnten die Schriftrolle abfangen; die Zauberer sind nur leicht bewacht und durch die ihre einzigartige Arbeit ausgebrannt. Einige unserer Geschwister sind schon dabei ihnen eine neue Chance zu geben. ... Und wie sieht es bei dir aus?«

Die Erwiderung kam nur zögerlich aus dem Mund des Besuchers; es war ihm offensichtlich unangenehm. »Sehr schlecht, muss ich gestehen, Bruderschwester. Der ganze Gebäudekomplex ist abgeriegelt – sie lassen nur noch Garethjas herein. Ich habe mich verwandelt und bin näher heran geklettert. Im Gebäude wo die Kopie aufbewahrt wird, gibt es weitere Probleme. Ich fürchte wir brauchen fremde Hilfe.«

Meisterinformationen:

Die zauberkundigen Diener Helme Haffax' haben die Thesis des MORDBRENNER HANDLE (siehe Abschnitt **Verbreitung und Auswirkungen transdomänischer Nekromantie** im Kapitel **Transdomänische Nekromantie**) entwickelt – und das auch noch in hervorragender Qualität. Nun soll die Thesis, nachdem ein hoher Preis dafür gezahlt wurde, in die Warunkei überführt werden.

Der *Zweite Finger Tsas* hat davon erfahren, hat aber Probleme dabei es zu verhindern, da Rhazzazor eine halbe Kompanie der Drachengarde zur Sicherung – vor allem gegen Haffax selbst – entsandt hat, die einen ganzen Turm-Block in Tuzak abriegeln. Zur Überprüfung der Thesis sind zudem etliche Gelehrte dabei und einiges an Trossvolk. Auch das Schiff für die Überführung, ist eins aus der Warunkei. Es gibt also zahlreiche Personen, sodass die Gardisten einfach die Order haben keine Maraskaner und unbekannte Bewaffnete durchzulassen. Natürlich gibt es weitere Sicherungen und die Gelehrten haben noch persönliche Leibwächter, doch ein Nicht-Maraskaner hätte schon deutlich bessere Chancen an die Thesis heranzukommen.

Für den Fall, dass Haffax versucht Rhazzazor übers Ohr zu hauen und für die Sicherheit auf See hat Rhazzazor den ganzen Laderaum des Schiffes mit Wasserleichen gefüllt und zusätzlich einige Artefakte an Bord gebracht die eine großflächige Dunkelheit erzeugen können. Dies ist dem *Zweiten Finger Tsas* aber unbekannt.

Szenariovorschlag: Die Helden erhalten, während sie gerade auf Maraskan weilen, durch einen in seinen Stab (den er in ein Chamäleon verwandelte) geschlüpften Magier eine Botschaft vom Zweiten Finger. Er läuft ihnen an einer geeigneten Stelle scheinbar zufällig über den Weg, lässt dann jedoch eine Botschaft auf seinen Schuppen erscheinen.

Gehen sie auf das Chamäleon ein, wird es sie zu einem abgeschiedenen Ort führen. Dort werden die Helden über die obigen Vorgänge, soweit die Organisation davon weiß, aufgeklärt und darauf hingewiesen, dass die Folgen, die verursacht würden, wenn die Thesis in die Warunkei gelangte, nicht zweifelsfrei zu bestimmen sind, aber mit Sicherheit ziemlich schlecht sein dürften.

Erklären sich die Helden bereit, die Formel zu stehlen wird der Magus in seinem echten Körper zu ihnen zurückkehren, sie nach Tuzak schmuggeln (so sie nicht sowieso dort sind) und mit aller nötigen Ausrüstung versorgen.

Die Entwickler der Formel und die Aufzeichnungen, die sie machten, werden vom Finger ausgelöscht werden (zumindest wenn sie nicht noch ein Folgeszenario planen); eine Kopie die zu Haffax gesandt werden sollte, wurde schon abgefangen.

Die weiteren Sicherungen im Inneren der Türme sollten sie so wählen, dass ihre Gruppe

bestens geeignet ist sie zu überwinden, denn deshalb wurden sie schließlich für diese Aufgabe ausgewählt. Dazu brauchen sie sich nur die höchsten Talent- und Zauberfertigkeitsswerte ihrer Helden anzuschauen, dann können Sie kreativ sein. Bei hohen Kampftalenten erhöhen sie die Kampfkraft der Leibwächter; bei hohen körperlichen Talenten sind die Wachen unüberwindlich, aber man kann durch Klettern, Springen, Hebeln und Sprinten an die Thesis gelangen; bei hohen gesellschaftlichen Talenten, wurden die Anweisungen der Wachen verschärft oder sie waren schon länger mit den Zutrittsberechtigten zusammen; sind die Helden besonders gut in Naturtalenten liegt der Turmkomplex vielleicht etwas außerhalb Tuzaks im hochgefährlichen Dschungel und wird lediglich durch Zauberei vor den Gefahren des Dschungels abgeschirmt; Wissenstalente können durch seltene und komplexe Schutzzauber, Fallen oder Monstren gefordert werden, während Handwerksbegabte ihre Fähigkeiten bei ähnlichem unter Beweis stellen können. Sie sollten auf jeden Fall alle Helden wichtig er-

scheinen lassen, aber machen sie es ihnen auch sehr schwer an die Thesis zu gelangen – z.B. könnte sie sich, nachdem sie untersucht worden ist, im Inneren eines Knochengolems befinden.

Auf jeden Fall wird Helme Haffax versuchen die Thesis (nachdem er seine eigene Kopie nicht erhalten hat) zurückzubekommen. An die Thesis heranzukommen ist eigentlich ziemlich schwierig, schaffen die Helden es trotzdem, bauen sie die Truppen des Fürstkomturs als zusätzliche Schwierigkeit ein (die notfalls von den magisch herbeigerufenen Wasserleichen abgelenkt werden können). Schaffen die Helden es nicht können sie Haffax' Truppen als Hilfe einbauen – im Chaos des Angriffs können die Helden (ob mit

oder ohne Thesis) entkommen. Versuchen die Helden sich im Schiff zu verstecken, um die Thesis auf der Überfahrt zu stehlen (entweder nach dem sie im Turm gescheitert sind oder stattdessen) erleben sie eine böse Überraschung. Dutzende Wasserleichen, je nach dem ob schon welche zur Unterstützung des Turmkomplexes gerufen wurden oder nicht, sind es mehr oder weniger, verstecken sich im Schiffsrumpf. Allerdings greifen jetzt auch Bluttempler das Schiff an. Ist es Tags werden die DUNKELHEIT-Artefakte ausgelöst, die aber nur eine schwach Verdunkelung bewirken, dafür

aber in einem großflächigen Bereich. Im Endeffekt sollte es den Helden während der Kampfhandlung, die sie als langwierige Scharmützel in den Straßen darstellen sollten, gelingen die Zauberformel in ihren Besitz zu bringen. Entweder kämpfen sich die überfallenen Krieger Rhazzazors einen Weg zu ihrem Boot oder sie werden erst auf dem Weg dorthin überfallen (wenn die Helden sich von Anfang an auf dem Schiff verstecken wollten). In letzterem Fall vermutete Haffax die Wasserleichen schon auf dem Schiff, weshalb er es zeitgleich mit dem Zug der Warunker angreifen ließ. In jedem Fall sind beide Seiten stark genug sich in den wirren Gassen Tuzaks eine Schlacht zu liefern, die chaotisch genug ist, dass es plausibel erscheint den Helden die Formel in die Hände fallen zu lassen.

Sollten die Helden versagen oder gar nicht erst einen Versuch wagen, die Thesis zu stehlen, können sie sie das hervorragend spüren lassen, indem das nächste Mal wenn sie auf Untote treffen, die 'Einzigartige Mordbrenner' sind.

