

THARGUNITOTHS GABEN

**Rollenspiel-Erweiterung für DSA 4
von David „Gerbor“ Zwadlo**

Stand: 24. März 2003 - Thema: Nekromantie

Inhalt

Einleitung	1
Notwendiges Vor- und Grundwissen	2
Theoretische Möglichkeiten zur Beschwörung untoten Lebens	2
Pakt mit Thargunitoth	4
Zusätzliche Regelvorschläge für Nekromantie	6
Fragen & Antworten zur Nekromantie	6
Anhang	10
Das Ende – oder erst der Anfang?	11

Einleitung

Nekromantie ist ein heikles Thema. Thargunitoth fordert einen hohen Preis für ihre Dienste; nur die wenigsten Nekromanten sterben eines natürlichen Todes, und noch viel weniger von ihnen bleiben auch wirklich für immer tot... Das Beschwören un-toten Lebens birgt große Gefahren für Leib und Seele des Magiers, zudem wird die Anwendung von Nekromantie in fast allen Teilen Aventuriens mit dem Feuertod bestraft.

Nichts desto trotz wird Thargunitoth immer angerufen, denn die Widersacherin Borons verleiht einem Beschwörer geradezu unvorstellbare Macht über untotes Leben. Während der Leie vielleicht in der Lage ist, einfachste Skelette zu erwecken und sich kurze Zeit untertan zu machen, kann ein Meister der Nekromantie Hunderte von willenlosen und unsterblichen Kämpfern erwecken, die ganze Landstriche in Angst und Schrecken versetzen können; für den Preis seiner Seele und einiger Leichen stehen einem fähigen Beschwörer riesige Horden von Zombies und Skeletten zur Verfügung! Fürwahr, Thargunitoths Gaben sind mächtig, und es bedarf eines starken Willens, ihren Verlockungen stand zu halten.

Doch wie äußert sich die Macht, die Thargunitoth einem Beschwörer verleiht? Welche Arten von Untoten gibt es? Gibt es gar berittene Skelette, oder solche, die eine Fernkampf-Waffe führen können? Wie mächtig sind Untote, die mittels des Magnum Opus erweckt wurden? Auf der Landkarte der Nekromantie gibt es eine Menge weißer Flecken, die ich mit dieser Spielhilfe aufklären will. Meine Rollenspiel-Erweiterung soll dem „Fragezeichen Nekromantie“ entgegensteuern, Licht ins Dunkel bringen und verschiedene Erklärungen und Anregungen für Nekromantie in DSA 4 vorstellen.

Die Idee dazu kam mir im DSA4.de Forum, als ein Forumsbesucher namens Kingbrain mehrere hochgradig interessante Fragen zur Nekromantie in DSA4 gestellt hat. Erst aus diesen Fragen entstand im Laufe der Zeit die folgende Spielhilfe.

Sofern ich entsprechende Resonanz erhalte, werde ich in Zukunft weitere Updates veröffentlichen; siehe hierzu auch den Schlussartikel „Das Ende - oder erst der Anfang?“ auf der letzten Seite...

Doch nun wünsche ich viel Freude mit meiner Rollenspiel-Erweiterung – ich hoffe dass dir das Lesen genauso viel Spaß macht wie mir das Schreiben!

Notwendiges Vor- und Grundwissen

Es sei dem Leser dringendst angeraten, sich vor der Lektüre dieser Rollenspiel-Erweiterung folgendes Vor- und Grundwissen anzueignen:

Mysteria Arkana, Seite 174 ff.

Mit Wissen und Willen, Seite 137 f.

Liber Cantiones, Seiten 155 und 165

Unter der Dämonenkrone, Seite 79 ff., insbesondere 92 ff.

Theoretische Möglichkeiten zur Beschwörung untoten Lebens

Das Beschwörung von Untoten ist eine äußerst facettenreiche Angelegenheit, die viele Gefahren und Möglichkeiten kennt. Fürwahr, von „der Beschwörung“ zu sprechen ist genauso falsch und vereinfachend, als wolle man von „dem Kampfzauber“ sprechen. Im folgenden will ich die verschiedenen Arten der Erweckung untoten Lebens vorstellen, geordnet in der Reihe der Mächtigkeit der daraus entstehenden Untoten:

- I. **Freie Untote:** Durch bestimmte Sternkonstellationen (Pforte Uthar geschlossen) oder Sphärenphänomene können freie Untote auferstehen, welchen es jedoch fast vollständig an Intelligenz und an einem eigenen, „freien“ Willen mangelt. Sie besitzen lediglich zwei Ziele: Erstens das Finden von ewiger Ruhe, um zurück in Borons/Thargunitoths Reich zurückkehren zu dürfen; zweitens die Zerstörung allen Lebens auf dem Weg zum ersten Ziel.
- II. **Erweckung mittels SKELLETARIUS:** Diese Methode ist die einfachste und schnellste um Untote zu erwecken, denn es braucht nicht mehr außer einem Leichnam und Kenntnis vom SKELLETARIUS, um einen voll „funktionstüchtigen“ Untoten zu erwecken. Bereits nach wenigen Sekunden ist der Untote bereit, um die Befehle seines Meisters zu erhalten. Diese Methode ist jedoch reichlich ineffektiv, denn der Leichnam muss ständig mit AsP versorgt werden, um nicht auseinander zu fallen. Sobald die Astralpunkte ausbleiben, verwandelt sich der Untote wieder in einen „normalen,“ de facto also wirklich toten Leichnam. Zudem können derartige Untote nur einfachste Befehle wie zum Beispiel "Töten" oder "Bewachen" empfangen, welche sie wortwörtlich ausführen, dass dies nicht immer zum Nutzen des Beschwörers sein muss, versteht sich hoffentlich von selbst.

Beschwörung eines Nirraven: Bei einer gelungenen Beschwörung kann ein Beschwörer den neugehörnten Nirraven in seinen Körper einfahren lassen. Dadurch erhält er nicht nur dämonische Kräfte, sondern ist in der Lage, bis zu 144 Untote gleichzeitig zu beherrschen und zu kontrollieren. Der Beschwörer muss die Untoten auch weiterhin mit SKELLETARIUS erwecken, die ständigen AsP Kosten zur „Instandhaltung“ werden jedoch vom Nirraven übernommen. Nirraven wird im Bereich „dämonische Helfer“ genauer beschrieben.

- III. Beschwörung eines Nephazzim:** Als langfristig kostengünstigere Alternative zum SKELLETARIUS ist es möglich, einen Nephazz zu beschwören und diesen daraufhin in einen Leichnam einfahren zu lassen.

Dies macht den Leichnam zum Untoten, der annähernd die gleichen Werte wie ein SKELLETARIUS-Untoter besitzt, dem Beschwörer allerdings die ständigen AsP-Kosten, die zur "Instandhaltung" erforderlich wären, einspart.

Diese Methode ist jedoch riskanter als die II., denn es müssen zwei Beherrschungsproben glücken: Eine für den Nephazz, eine für den Untoten.

Magnum Opus der Nekromantie: Eine der mächtigsten Möglichkeiten zur Erweckung von Untoten ist das Magnum Opus. Dieses Ritual braucht viel Vorbereitung (wozu unter anderem auch die Opferung von Menschenleben dazugehört) und kann nur in den Namenlosen Tagen praktiziert werden, zudem muss der Beschwörer bereits im Pakt mit Thargunitoth sein. Die Möglichkeiten, die dieses Ritual einem Nekromanten bietet, sind gewaltig! Das Magnum Opus ist eine großangelegte Beschwörung von Nephazzim, die in Leichname hineingebannt werden. Dadurch ist es in der Nähe von Massengräbern oder auf Schlachtfeldern möglich, *Hunderte* von Untoten gleichzeitig zu erwecken.

Dieses Ritual wird in der Mysteria Arkana auf Seite 178 genauer beschrieben.

- IV. Beschwörung mittels TOTES HANDLE:** Der TOTES HANDLE ist der „große Bruder“ vom SKELLETARIUS; er braucht mehr Zeit und wesentlich mehr Astralpunkte, dafür jedoch bleibt ein TOTES HANDLE-Untoter solange bestehen, bis er vernichtet wurde; die ständigen AsP-Kosten entfallen. Des weiteren hat ein fähiger Nekromant mit dem TOTES HANDLE die Möglichkeit, die Untoten mit übriggebliebenen ZfP* zu verbessern.

Der grundlegende Unterschied zum SKELLETARIUS besteht darin, dass im TOTES HANDLE zusätzlich zur Beschwörungskomponente noch eine dämonische Thargunitoth-Komponente enthalten ist, was den TOTES HANDLE zu einem ungleich mächtigerem Zauberspruch macht.

- V. Erweckung mittels SKELLETARIUS, anschließende Besessenheit von Nephazz:** Bereits können sie nicht verarbeiten. Als nächstmächtigere Möglichkeit bietet sich an, den Untoten zuerst mittels eines SKELLETARIUS zu erwecken und anschließend einen bereits beschworenen Nephazz in den Untoten hineinfahren zu lassen. Dies lässt die Untoten ungleich mächtiger werden, denn dank der dämonischen Beherrschung erhalten sie wesentlich bessere Kampfwerte und sind auch in der Lage, kompliziertere Befehle ("Verfolgen" oder "Partroulieren") auszuführen. Bei dieser Methode müssen jedoch insgesamt vier Proben abgelegt werden (Zwei Beschwörungs- und zwei Beherrschungsproben), was die ganze Sache recht riskant werden lässt.

- VI. Beschwörung mittels TOTES HANDLE, anschließende Besessenheit von Nephazz:** Diese Methode ist bei weitem nicht so mächtig wie die Stufen VI. und VII., doch gehören derartig beschworene Untote zu den intelligentesten überhaupt. Bei der Beschwörung mittels TOTES HANDLE und anschließenden Besessenheit von Nephazz handelt es sich um die gleiche Methode wie bei der V. Beschwörungsart, allerdings sind diese Arten von Untoten im Kampf nochmals um einiges besser. *Intelligenzmäßig* sind sie etwa auf dem Stand eines kleinen Kindes, das heißt dass sie sogar zu *geringen* Denkleistungen fähig sind. Im Gegensatz zu den bisher vorgestellten Untoten sind diese sogar begrenzt lernfähig, es ist ihnen jedoch nicht möglich, komplizierte Dinge

(spezielle Kampftechniken o.ä.) zu erlernen.

VII. Beschwörung durch Thargunitoth, anschließende Beherrschung durch Nekromanten: Die mächtigsten Möglichkeiten stehen zweifellos Thargunitoth höchstpersönlich zu. Ihr steht nicht nur die Erschaffung magiebegabter und extrem intelligenter Untoten zu, sondern auch die Kreation komplett neuer untoter Kreaturen - freilich, der Phantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Nach entsprechender Beschwörung durch Thargunitoth würde der Untote dem (natürlich hochkreisigen) Paktierer zur Beherrschung übergeben werden; freilich, diese Möglichkeit mag auf maximal eine Handvoll Paktierer in ganz Aventurien zutreffen, auf gar keinen Fall jedoch auf Spielermagier. Dem Meister stehen jedoch mit dieser Möglichkeit alle Mittel offen, die Spieler auch in Zukunft gegen untote Knochengolems oder gigantische Riesenskelette kämpfen zu lassen, Thargunitoth sei dank...

Pakt mit Thargunitoth

Jeder Pakt ist individuell und von vielen Faktoren abhängig: Entsteht der Pakt aus purer Verzweiflung oder ist er langfristig geplant? Sind bei der Paktprobe wichtige Paraphernalia vorhanden, sind Ort und Zeit richtig gewählt? Welche Macht besaß der Magier bereits vor der Paktschließung? Was fordert er von Thargunitoth und wie viel ist er bereit, dafür zu zahlen?

Viele Fragen, die bei jedem Paktierer individuell beantwortet werden müssen. Aufgrund dessen ist es sinnlos, regeltechnische Werte für einen Pakt mit Thargunitoth anzugeben, da dieser jedes Mal anders aussieht.

Was ich hier vorstelle, ist nichts anderes als eine Liste von Anregungen und Ideen, wie denn ein Pakt mit Thargunitoth aussehen *könnte*.

Die Vor- und Nachteile addieren sich im Laufe der Kreise auf; sie werden immer stärker und deutlicher.

	Vorteile	Nachteile
1. Kreis der Verdammnis	• leichte Beschwörungs- und Beherrschungserleichterungen für Untote und Dämonen aus Thargunitoths Domäne • Paktierer kann mehr Untote gleichzeitig kontrollieren.	• Unregelmäßige Schlafstörungen und Alpträume • Schwache Augenränder, Leichte Blässe im Gesicht
2. Kreis der Verdammnis	• mehr Erleichterungen bei Beschwörungs- und Beherrschungsproben • nochmalige Erhöhung der Kontrollanzahl von Untoten	• regelmäßige Schlafstörungen und Alpträume • deutlich sichtbare Augenränder, leicht gerötete Augen, leicht ergrauende Haare, Paktierer hat ein zunehmend blasseres Gesicht
3. Kreis der Verdammnis	• weitere Erleichterungen bei Beschwörungs- und Beherrschungsproben für Untote und	• häufige Probleme beim Einschlafen • ständige Schlafstörungen und Alpträume • leichte Regenerationsprobleme beim Schlafen

	- Dämonen - nochmalige Erhöhung der Kontrollanzahl von Untoten	Gerötete Augen, stark zunehmende graue Haare
4. Kreis der Verdammnis	- Noch mehr Erleichterungen bei Beschwörungs- und Beherrschungsproben - nochmalige Erhöhung der Kontrollanzahl von Untoten - Untote sind im Kampf besser als früher	- Schlaf ohne Schlafkräuter fast unmöglich - Alpträume wirken wesentlich realer - Regeneration beim Schlafen kaum noch möglich - Kaum wahrnehmbarer Leichengeruch. - Augen treten immer mehr zurück, werden immer rötlicher - Leichte Verwesungserscheinungen an manchen Körperstellen - komplett graue Haare, die zudem immer mehr ausfallen.
5. Kreis der Verdammnis	- weitere Erleichterungen und Erhöhungen... - erste Paktgeschenke in Form von besonders intelligenten oder kampfstarken Untoten.	- Paktierer kann nur noch mit Schlafkräutern Un-Ruhe finden - sehr real wirkende Alpträume beim Schlafen - keine Regeneration mehr beim Schlafen möglich - erste Anzeichen von „Schlafangst“ - leichte Verwesungserscheinungen am ganzen Körper - Glatzköpfigkeit durch ausgefallene Haare - schwacher Verwesungsgeruch
6. Kreis der Verdammnis	- Paktierer kann hordenweise Untote oder Dämonen aus Thargunitoths Domäne im Sekundentakt beschwören - Untote sind deutlich stärker und intelligenter als früher - Neue Paktgeschenke in Form von untoten Eigenkreationen von Thargunitoth persönlich	- Schlaf nur noch möglich mit Magieeinsatz oder größeren Mengen Schlafkräutern - Alpträume klar und deutlich, kaum noch von Realität zu unterscheiden. leichter Schaden beim Schlafen - zunehmende Schlafangst - starke Verwesungserscheinungen am ganzen Körper, von einzelnen Körperteilen existieren nur noch Knochen - inzwischen auch für Menschen deutlich wahrnehmbarer Leichengeruch
7. Kreis der Verdammnis	- mehr, stärkere und bessere Untote... - Paktierer kann Hunderte von Untoten gleichzeitig erwecken und kontrollieren - Besondere Paktgeschenke wie magiebegabte Untote.	- Schlaf nur noch mit Schlafkräutern und Magieeinsatz möglich, dann jedoch mit extrem real wirkenden Alpträumen und Horrorwelten - jede Stunde Schlaf verursacht beim Charakter Schadenspunkte - geradezu panische Angst vor Schlaf - stark fortgeschrittene Verwesung am ganzen Körper, dazu fortschreitende Skelettierung kaum noch zu ertragender Leichengeruch

Zusätzliche Regelvorschläge für Nekromantie

Genug der faden Theorie, kommen wir nun zur Praxis. Gerade bei der Nekromantie muss man aufpassen, dass man sich beim Erfinden von neuen Regeln und Möglichkeiten nicht zu sehr reinsteigert; nur allzu schnell hat man sonst Hundertschaften untoter Reiter, die mit Lanze und Armbrüsten umgehen können und ganze Baronyen in Angst und Schrecken versetzen...

Falls Sie die folgenden Regeln in ihrer Spielrunde benutzen wollen, ist es unabdingbar, dies mit dem Meister im Voraus abzusprechen.

Neue Talentspezialisierung: Magiekunde: Nekromantie: Die wohl wichtigste Zusatzregel, die ich mit Thargunitoths Gaben vorschlage, ist die Einführung einer neuen Talentspezialisierung von Magiekunde, die sich mit Nekromantie beschäftigt. Diese Spezialisierung, die nicht nur für Nekromanten, sondern auch für Antimagier und Exorzisten höchst interessant sein dürfte, behandelt unter anderem folgende Themen:

- Unterscheidung zwischen den einzelnen Untoten und ihrer "Beschwörungsarten"
- Theoretische Kenntnisse über Vorbereitung und Durchführung von Beschwörungsritualen und dazugehörige Paraphernalia und anderes "Zubehör"
- Kontrolle und Beherrschung über Untote
- Thargunitothgefälliges Wissen
- Erfahrungen und Vorschläge zum Einsatz von Thargunitoths Dämonen
- Paktmöglichkeiten mit Borons Widersacherin

Die Steigerung von Magiekunde: Nekromantie wirkt sich insbesondere auf alle Proben aus, die mit Untoten zu tun haben: Beschwörungs- oder Exorzismusproben werden um TaW/3 erleichtert, Beherrschungsproben werden um TaW/4 erleichtert.

Fragen & Antworten zur Nekromantie

Frage: Kann man Untote heilen?

Antwort: Nur Untote, die mit TOTES HANDLE beschworen wurden oder von einem Nephazz besessen sind, können geheilt bzw. repariert werden. Dazu ist pro Hitpoint, der zurückgewonnen werden soll, etwa eine Unze Material (Menschenfleisch, -Haare, – Knochen oder -Blut) vonnöten. Anschliessend muss eine Probe auf TOTES HANDLE gelingen, die um 1/3 der neu hinzugewonnenen HP erschwert wird. Nun kann der Magier AsP im Verhältnis 1:1 in HP umwandeln.

Diese Reparatur, die sich mit dem BALSAM vergleichen lässt, kostet allerdings viel Zeit: Jeder neu hinzugewonnene HP verlängert die Prozedur um 1 SR.

Frage: Kann man die Eigenschaften eines Untoten bei der Beschwörung verbessern?

Antwort: Untote, die mit TOTES HANDLE beschwört werden, können mit übriggebliebenen ZfP* bei der Erschaffung modifiziert werden.

AT, PA, TP, LE, LO und MR können im Verhältnis 1:1 umgewandelt werden, GS, RS und KK im Verhältnis 1:2 und die KL im Verhältnis 1:3.

Frage: Können Untote Erfahrung sammeln?

Antwort: Um Erfahrung zu sammeln, muss ein Wesen einen verarbeitenden Geist besitzen. Dies ist nur bei intelligenten Untoten der Stufe VI. der Fall, und selbst bei diesen Untoten geht der Lernprozess nur extrem langsam vonstatten. Zudem sind sie (abhängiger von ihrer Klugheit) nur begrenzt lernfähig: Es dürfte einem intelligentem Untoten leicht fallen, den Umgang mit einer Axt zu lernen, doch selbst mit KL 23 bleibt es ihnen verwehrt, über Philosophie und Rechtskunde zu diskutieren...

Frage: Wie erkennen Untote ihre Gegner?

Antwort: Da Untote keine Sinne besitzen, sind sie regeltechnisch „stummtaubblind.“ Sie besitzen allerdings eine Fähigkeit zur „astralen Sicht,“ sie sehen ihre Gegner, indem sie ihre Aura spüren. Im Grunde also auf die gleiche Art und Weise, wie es Dämonen tun. Dadurch lassen sich Untote kaum täuschen, weder von Illusionen, noch durch geschicktes Verstecken oder Verkleiden; lediglich ein SCHLEIER DER UNWISSENHEIT kann vor Untoten schützen. Dabei ist aber zu beachten, dass je mächtiger ein Untoter wird, er sich auch nur von einem entsprechend mächtigem SCHLEIER... täuschen lässt. Entsprechend geschützte Personen oder Gegenstände erscheinen für den Untoten als *nicht vorhanden*, sollten sie „dagegenlaufen,“ werden sie versuchen, das „nicht vorhandene“ Objekt zu umgehen. Theoretisch ist es also möglich, mit einem entsprechend mächtigem SCHLEIER DER UNWISSENHEIT einen Untoten anzugreifen, ohne dass dieser etwas dagegen unternehmen kann...

Frage: Welche Waffen werden von Untoten benutzt? Können Untote auch mit Schilden kämpfen?

Antwort: Fast alle Arten von Untoten kämpfen mit ihren bloßen Händen, Skelette scheinen die einzigsten Untoten zu sein, die auch andere Waffen benutzen können, wobei sie häufig nicht intelligent genug sind, um mit anderen Waffen als mit Schwertern oder Hiebaffen zu kämpfen.

Intelligentere Skelette (KL 7+) dürften aber sicherlich in der Lage sein, auch schwierigere Waffen (Kettenwaffen, Infanteriewaffen) benutzen zu können. Sofern sie nur eine einhändige Waffe benutzen, dürfen sie auch ein Schild benutzen. Sie können mit dem Schild allerdings nur Parieren (Expertenregel) und haben keine Möglichkeit, diese Parade zu verbessern.

Frage: Können Untote in Aventurien Fernkampfwaffen benutzen? Und wenn ja, welche?

Antwort: Dies ist ein extrem kontroverser Punkt, der nicht nur im DSA4.de Forum viele Gemüter erhitzt hat. Unter anderem sprechen folgende Punkte dafür bzw. dagegen:

Dafür!	Dagegen!
In fast jedem „Fantasy“ Spiel existieren untote Schützen – warum dann nicht auch in DSA?	Bisher fand sich in keiner DSA-Publikation ein Hinweis auf Untote mit Fernkampfwaffen – dies wird schon seinen Grund haben!
Untote Schützen sind kompliziert zu erstellen, es gibt viele Voraussetzungen und Hürden zu bewältigen	Ein erfahrener Nekromant mit viel Zeit dürfte keine Probleme besitzen, sich eine Horde untoter Schützen zu erstellen
Untote haben eine langsame Zielerfassung und eine	In Massen können Untote zu extrem gefährlichen Gegnern werden

dementsprechend extrem geringe Schuss- und Trefferquote • Jeder Bauer ist ein besserer Schütze als das beste Skelett	• Skelette sind nur im Nahkampf oder mit Magie verwundbar – ein einziger untoter Fernkämpfer ist strategisch klug platziert, beinahe unbesiegbar
• Wenn sie mit Schwertern umgehen können – warum dann nicht auch mit Armbrüsten oder mit Bögen?	• Untote haben eine viel zu geringe FF, um einen Bogen zu bedienen – und für die Bedienung von Armbrüsten fehlt es ihnen an KL

Wenn du als Spielermagier einen untoten Schützen erschaffen willst, solltest du das unbedingt vorher mit dem Meister absprechen. Ein Meister hat jedoch – wie immer – freie Hand bei solchen Entscheidungen; sollte jedoch bedenken, dass er die Spieler damit in ernsthafte Gefahren bringen kann.

Als *Regelmaßstab* empfehle ich folgendes:

- nur menschliche Skelette können Fernkampfwaffen benutzen, alle anderen Arten von Untoten sind dafür zu behäbig oder nicht intelligent genug
- es muss bereits bei der Erschaffung festgelegt werden, ob der Untote Fernkampfwaffen benutzen darf, und wenn ja, welche
- nur Untote der Klasse VI. (TOTES HANDLE, anschließend Beherrschung von Nephazz) können Fernkampfwaffen benutzen
- unbedingte Voraussetzungen für die TOTES HANDLE Probe:
 - o TaW Magiekunde: Nekromantie 12+
 - o ZfW TOTES HANDLE 14+
- Die Beschwörungsprobe für TOTES HANDLE ist um +7 erschwert
- ZfP* Punkte können 1:1 für die Erhöhung des FK Wertes verwendet werden

Untote Fernkämpfer haben die gleichen Werte wie Skelettkrieger, jedoch mit folgenden Ausnahmen:

- FK 10, AT 6, PA 0 – egal ob mit (beliebigem) Bogen oder leichter Armbrust
- Untote mit Fernkampfwaffen können keine Sonderfertigkeiten, besondere Kampfaktiken o.ä. erlernen, für die Schussprobe wird die normale Fernkampftabelle verwendet
- Sollte ein untoter Schütze in einen Nahkampf geraten, wird er versuchen, zwischen sich und dem Gegner Distanz zu schaffen - notfalls durch Zurückweichen, niemals jedoch durch planlose Flucht
- Im Nahkampf kann der Untote weder parieren noch ausweichen

Man sollte nicht vergessen, dass sich Untote nicht von Illusionen oder Dunkelheit beirren lassen – das macht sie gerade in der Nacht zu extrem tödlichen Gegnern, weil sie den (in dunkler Nacht fast) blinden Helden sichttechnisch haushoch überlegen sind...

Frage: Gibt es berittene Untote in Aventurien?

Antwort: Nein. Sicherlich dürfte es nicht wenige Nekromanten geben, die bisher versucht haben, berittene Untote zu kreieren, gelungen ist es jedoch noch keinem einzigen. Unterstützt wird diese Aussage dadurch, dass sich bisher in keiner DSA Publikation ein Hinweis auf berittene Untote befand. Demnach kann man davon ausgehen, dass es in ganz Aventurien keine untoten Reiter gibt; zum Glück muss man sagen...

Gründe dafür gibt es viele: Mangelnde Intelligenz dürfte sicherlich einer sein, doch viel

entscheidender ist die Tatsache, dass es Untoten an entsprechender Gewandtheit und Geschicklichkeit mangelt; Attribute, die speziell zum Reiten unabdingbar sind. Des weiteren wäre dazu entsprechende Kommunikation zwischen dem Untoten und seinem (ebenfalls untoten) Reittier vonnöten, auch dies ist bei einem untoten Reiter nicht gegeben.

Frage: Welche Möglichkeiten gibt es, einen Untoten zu vernichten?

Antwort: Dies kommt auf den Untoten und auf die Beschwörungsart an. Die meisten Untoten lassen sich mit entsprechenden antimagischen Formeln exorzieren (PENTAGRAMMA u.ä.), des weiteren wirkt Feuer oder borongeweihtes Wasser gegen alle Arten von Untoten tödlich. Manche Untote auch schon vernichtet, wenn sie keine Hitpoints mehr besitzen, worauf ich mich jedoch nicht verlassen würde. Im Zweifelsfalle schlage ich vor, die Reste eines Untoten nach einem Kampf einzusammeln und mit Feuer oder Magie zu exorzieren.

Des weiteren gibt es noch artenspezifische Gegenmittel; Mumien lassen sich besonders gut mit Fackeln bekämpfen, während auf eine Wasserleiche bereits kleinere Mengen von efferdgeweihtem Wasser tödlich wirken.

Frage: Ich will einen Nekromanten spielen, der mehrere Stigmata besitzt, die ihn zu einer leichenhaften Erscheinung machen würden. Der Charakter wäre sehr bleich, die gespannte Haut ist fast durchscheinend. Die stark geröteten Augen sind zurückgetreten und mit schwarzen Augenringen umrandet. Seine Stimme ist krächzend-unangenehm, des weiteren umgibt ihn ekelhafter Leichengeruch. Wie viele GP würde ich dafür bekommen?

Antwort: Dies wäre vergleichbar mit einer Kombination aus Albino (7 GP), Unansehnlich (5 GP), Unangenehme Stimme (5 GP), Leichengeruch (5 GP), insgesamt also knapp 22 GP. Die Frage ist nur, in welcher Stadt sich der Charakter aufhalten könnte, ohne gleich vom wütenden Mob aufgemischt oder von den Gardisten festgenommen zu werden...

Frage: Was ist ein Lich und existieren welche in Aventurien?

Antwort: Ein Lich ist ein "very high level evil magic-user who has undergone certain rites to transform his body into an undead and therefore immortal state. Quite often these rituals twist the mind of the creature and leave it very much insane." Ein Lich ist also ein mächtiger Magier, der seinen Körper mittels eines dämonischen Rituals in den eines unsterblichen Untoten verwandelt. Durch diese Transformation behält er seine Kräfte und Intelligenz, erhält jedoch alle Vorteile, die man mit dem Besitz eines untoten Körpers hat. Des weiteren ist ein Lich immun gegen Beherrschungs- und Verwandlungszauberei.

Allerdings geht diese Verwandlung auf Kosten des letzten Restes seiner Menschlichkeit. Des weiteren muss der Magier bei der Verwandlung in einen Lich einen Teil seiner astralen Kräfte in ein „Seelengefäß“ speichern, wodurch der Körper unsterblich gemacht wird. Sollte der Körper eines Lichs zerstört werden, setzt er sich nach einiger Zeit langsam wieder zusammen. Erst wenn das „Seelengefäß“ zerstört wird, ist auch der Lich endgültig vernichtet. Sollte sich der Lich zu weit von seinem Seelengefäß entfernen, schwinden seine Kräfte, er muss also immer in der Nähe davon bleiben. Sollte dem Seelengefäß Schaden zugefügt werden, spürt es der Lich in vollem Umfang.

Des weiteren erhält der Magier mit der Verwandlung in einen Lich einen wahren Namen, der auch in dem Seelengefäß gespeichert wird. Mit der Kenntnis des wahren Namens erhält man große Macht über den Lich.

Ein Magier, der eine Verwandlung in einen Lich durchführt, tut dies nur um sein Wissen und seine eigene Macht zu mehren. Lichs sind extrem gefährliche und unberechenbare

Nekromanten, die wortwörtlich über Leichen gehen, um ihre Ziele zu erreichen. Das Ritual zur Verwandlung in einen Lich dürfte eine Amazeroth- und eine Thargunitoth-Komponente enthalten und lediglich bei einer Handvoll Nekromanten in ganz Aventurien bekannt sein. DSA

Das wohl prominenteste Beispiel für einen Lich ist der inzwischen endgültig vernichtete Liscom von Fasar aus den DSA Abenteuern „Staub und Sterne“ und „Unsterbliche Gier.“

Frage: Ist der zum Zeitpunkt des Auferstehens eines Untoten aktuelle Verwesungszustand auch der zukünftige? Oder schreitet die Verwesung auch bei einem „lebendigem“ Untoten weiter voran?

Antwort: Nein, durch den Einsatz von Magie wird der Verwesungszustand konserviert.

Anhang

Pentagramm-Akademie von Rashdul, dämonologischer Zweig (26 GP)

Voraussetzungen: MU 14, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 7

Modifikationen: SO +1, AsP +18, MR +2

Automatische Vor- und Nachteile: wie Standardmagier; dazu Affinität zu Dämonen; Schulden (1000 Dukaten), Verpflichtungen (Akademie)

Kampf: Dolche +1, Stäbe +2

Körper: Fliegen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2

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

Natur: -

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

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Tulamidya +2, Sprachen Kennen (Zhayad) +5, Sprachen Kennen (Ur-Tulamidyä) +6, L/S (Tulamidyä) +8, L/S (Ur-Tulamidyä) +6 L/S (Zhayad) +5

Handwerk: Alchimie +4, Malen/Zeichnen +4

Hauszauber: Geisterbann +4, Geisterruf +6, Invocatio maior +7, Invocatio minor +7, Nekropathia +7, Pentagramma +5, Skeletarius +5

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Applicatus +5, Attributo +4, Balsam +3, Blitz +4, Flim Flam +4, Gardianum +4, Fulminictus +4, Magischer Raub +2, Odem +5, Paralys +2, Pandemonium +5, Stein Wandle +6, Unitatio +5, Totes Handle +2, Psychostabilis +3

Gelehrte und bekannte Sprüche: Pandaemonium, Stein Wandle

Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Dämonisch (frei wählbar), Talentspezialisierung Magiekunde (Dämonologie), Tanz der Mada, Bannschwert

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Beschwörung, Regeneration I, Regeneration II, Verbotene Pforten

Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Stubenhocker, Vorurteile gegen Mittelländer,

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund, Schwache Ausstrahlung

Ausrüstung: siehe AZ S. 115

Besonderer Besitz: Bereits verzaubertes Bannschwert (pAsP-Kosten für die Schwertbindung bereits eingerechnet)

Das Ende – oder erst der Anfang?

Tja, das war's! Oder doch nicht? Das hängt ganz von dir alleine ab! Schreib mir! Hier sind ein paar Sachen, die MICH ganz besonders interessieren:

- Wie hat dir diese Spielhilfe gefallen? Was war besonders gut / schlecht?
- Gibt es Fragen, die offen geblieben sind? Wenn ja, welche?
- Gibt es Artikel, die dir gar nicht gefallen haben? Wenn ja, warum?
- Hast du die Erweiterung nur gelesen oder konntest du Teile davon auch in deiner Spielrunde an- bzw. verwenden?
- Gibt es Themen, die dich besonders interessieren und die ich in einem zukünftigem Bericht behandeln sollte?
- Oder soll das Thema Nekromantie noch tiefer behandelt werden (z.B. mit einer Auflistung von Dämonen, Arten von Untoten etc.)?

Sollte ich genügend Feedback erhalten, werde ich in Zukunft weitere Spielhilfen dieser Art veröffentlichen.

Kontaktmöglichkeit:

Name: David "Gerbor" Zwadlo

Email: titarion@gmx.net

ICQ: 77843757

Mfg, Gerbor