



Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES
NEKROMANTHÄUM

Aventurisches Nekromanthäum



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor:innen

Zoe Adamietz, Marcel Blex, Anni Dürr, Fred Ericson, Dominic Hladek, Johannes Kaub, Rafael Knop, David Lukaßen, Felix Pietsch, David Schmidt, Alex Spohr, Christian von Cramer

Lektorat

Stephan Pongratz

Korrektorat

Frauke Forster

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Helge C. Balzer

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Tristan Denecke, Helge C. Balzer, Miriam Cavalli, Robert Schneider, Malte Zirbel, Vincent Modler, Lukas Banas, Jeanette Vollmer, Fabrice Weiss, Julia Metzger, Dagmara Matuszak, Luca Moos, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Elif Siebenpfeiffer

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Cora Elsässer, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz **Marketing** Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach **Ulisses Digital** Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jan Wagner, Carina Wittrlin, Kai Woitczyk **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Markus Heinen, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Ross Watson **Vertrieb** Nils Herzmann, Jan Hulverscheidt, Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2021

Mit Dank an Aertes, Melanie Blex, David Gottschall, David Syed Gulam, Dennis Jantoss, Martin John, Timo Köhler, Mila, Skeletor, Andreas Tessarék, Dennis Weigt, Jonathan Werle und Anton Weste.

Vielen Dank an alle Mitgestalter:innen von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	4	Jenseits der Toten	88
Kategorien von DSA-Büchern	5	Ghule	89
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	5	Kadaverbestie	98
Komplexitätsgrade der Regeln	6	Knochengolem	100
Aufbau der Untotenbeschreibung	7	Schädelspinne	102
		Yaq-Hai	104
Lebende Leichen	10	Die Bedeutung der Nekromantie	106
Brandleiche	10	Die Geschichte der aventurischen Nekromantie	107
Eisleiche	12	Namhafte Koryphäen der Nekromantie	117
Lebender Leichnam	14	Aschepelz	117
Moorleiche	16	Tamura Mirhabosunya	117
Tschumbi	18	Pölberra	118
Wasserleiche	20	Rhazzazzor	118
Zombie	22	Satyana di Zeforika	119
Kaimankadaver	24	Sulman al'Venish	119
Rattenkadaver	26	Huu-Jutomu	120
Walkadaver	28	Therengar di Dhargun	120
Achazzombie	30	Weitere Persönlichkeiten	121
Grolmenzombie	32	Geheimnisse der Persönlichkeiten	122
Orkenzombie	34		
Trollzombie	36	Abenteuerschauplätze	124
		Die Totenkaverne von Andrakull	124
Skelette	38	Die Nekropole von Côntris	126
Menschenskelett	38	Die Alhanische Nuraghe	128
Elfenskelett	40	Das Felsengrab von Komra	130
Goblinskelett	42	Das Tal des Nebelflusses	132
Ogerskelett	44		
Zwergenskelett	46	Erschaffung von Untoten	134
Mammutskelett	48	Wesensfähigkeiten	136
Pferdeskelett	50	Modifikationspakete	140
Rabenskelett	52		
Tatzelwurmskelett	54	Anhang	144
		Archetypen & Professionen	144
Mumien	56	Neue Zaubertricks	146
Geiermumie	56	Neue Zaubersprüche	146
Katzenmumie	58	Neue Rituale	148
Marumumie	60	Neue magische Handlungen	149
Minotaurenmumie	62	Neue Liturgien	150
Mumie	64	Neue Zeremonien	150
Riesenmumie	66	Neue Sonderfertigkeiten	151
Wachsmumie	68	Neue Status	152
		Hilfsmittel	152
Beseelte	70	Dämonen	154
Mumie der Maha Bor	70	Kampfsonderfertigkeiten & Vorteile der Kreaturen	156
Phylakteriker	72	Körperkraft schwacher Wesen	157
Priestermumie	74	Neue Waffen	158
Racheschreiter	76	Kreaturen	158
Skrechumumie	78		
Taggebannter	80		
Peingeplagter	82		
Verfluchter Kapitän	84		
Wiedergänger	86		

VORWORT



Untote sind seit Menschengedenken Bestandteil phantastischer Literatur. Seit **Der Wald ohne Wiederkehr** sind Skelette, Mumien und Zombies als Kreaturen Aventuriens beschrieben, und ihr Erheber Murgol, der „Magier der Nacht“, war somit der erste Nekromant im Kanon von **Das Schwarze Auge**. Seither hat sich das Repertoire der aventurischen Totenbeschwörer enorm erweitert.

Neben hirnlosen Untoten, die sich allenfalls als kommode Schergen für finstere Bösewichte oder eigensinnige Helden eignen, finden sich in diesem Buch Beschreibungen der sogenannten Beseelten, einer kuriosen Gattung lebender Toter, die sich ihrer selbst bewusst sind und den eigenen Verstand weiterhin gebrauchen können. Und nicht nur mit dämonischem Unleben erfülltes Gezücht erwartet dich in diesem Band: Er geht auch im Detail auf die komplexe Gesellschaftsstruktur – wenn man sie so nennen möchte – der

Ghule ein und gestattet es einer experimentierfreudigen Nekromantin, ihre Armee von Lebenden Leichen um Konstrukte aus Knochen zu erweitern.

Abgerundet werden die Kreaturenbeschreibungen durch einen ausführlichen und unterhaltsamen Abriss der Geschichte der Nekromantie in Aventurien, eine Übersicht der bedeutendsten Akteure nekromantischer Forschung der Gegenwart (und jüngeren Vergangenheit) und einige Abenteuerschauplätze, mit denen du den Schrecken der Untoten ohne viel Aufwand direkt an deinem Spieltisch greifbar machen kannst.

Viel Freude mit diesem schaurigen Sammelsurium mit jeder Menge Alptraumpotenzial!

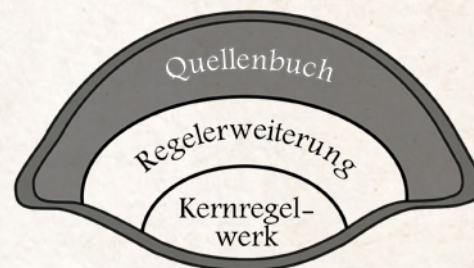
Johannes Kaub

Hamburg, zwischen zwei hochsommerlichen Regenschauern

Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Beim **Aventurischen Nekromanthäum** handelt es sich beispielsweise um ein Quellenbuch.

Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Unmengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigungsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition

haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrundeliegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden wird eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.

In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.



Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailspekte mit feingliedrigen Regelementen.

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise



kann jeder Spieler und jede Spielrunde für sich entscheiden, wie viel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meisterinnen nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.

Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass die Meisterin die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln zur Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für die Spielleiterin auf ein Minimum beschränkt.

Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden gemeinsam spielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, ein Spieler mit seinem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit der Meisterin der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für die Meisterin, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Fokus-Fähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte ein Spieler entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann er diese Fokus-Fähigkeiten mit seinen Abenteuerpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazukommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AKO156}. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteuerpunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit der Spielleiterin absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Aufbau der Untotenbeschreibung

Größe: Wie groß wird der Untote im Schnitt? Wie groß ist die Spannweite der Flügel?

Gewicht: Wie schwer wird das Wesen durchschnittlich? Hier steht meist eine Spanne in Stein.

Eigenschaften: Angaben zu Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft

LeP: Dies ist die Anzahl der Lebenspunkte des Wesens.

AsP: Wenn das Wesen über Astralenergie verfügt, so ist sie hier aufgeführt.

KaP: Falls das Wesen Karmapunkte hat, sind sie hier angegeben.

INI: Der Initiativwert wird meist um einen oder mehrere W6 modifiziert.

SK: Seelenkraftwert

ZK: Zähigkeitswert

GS: Geschwindigkeitswert

AT: Attackewert

PA: Paradowert

AW: Ausweichenwert

VW: Bei Nichthumanoiden ist statt PA und AW nur ein Verteidigungswert angegeben. Bei Verteidigungen zählt immer dieser Wert. Auch bei mehrfachem Einsatz in der gleichen Kampfrunde wird dieser nicht gesenkt. Sonstige Erschwernisse, etwa durch einen Zustand oder Status, senken den VW aber wie üblich. Gelingt die Probe auf VW, dann erleidet der Verteidiger keinen Schaden.

FK: Fernkampfwert

LZ: Ladezeit für Fernkampfangriffe, angegeben in Aktionen

TP: Trefferpunkte der benutzten Waffe bzw. des benutzten Angriffs

RW: Die Reichweiten der Angriffe des Wesens. Bei Nahkampfreichweiten gibt es die Einteilung *kurz*, *mittel* oder *lang*. Bei Fernkampfwaffen sind die drei Entfernungen *kurz*, *mittel* und *weit* jeweils in Schritt angegeben.

RS/BE: Der natürliche Rüstungsschutz eines Wesens. Externe Rüstungen sind zusätzlich vermerkt.

Aktionen: Die Zahl der Aktionen pro Kampfrunde. Hat ein Wesen mehrere Aktionen, müssen diese direkt hintereinander ausgeführt werden. Bei den Angriffsarten ist jeweils angegeben, wie oft sie in einer KR ausgeführt werden dürfen.

Vorteile/Nachteile: Hier sind typische Vor- und Nachteile angegeben, über die das jeweilige Wesen automatisch verfügt.

Sonderfertigkeiten: Eine Auflistung der Sonderfertigkeiten. Sollte ein Wesen über verschiedene Angriffsarten verfügen, so ist bei den Sonderfertigkeiten in Klammern aufgelistet, mit welcher Angriffsart diese SF ausgeführt werden kann. Ist keine Angabe vorhanden, so handelt es sich um eine passive SF. SF wie *Verbessertes Ausweichen* oder *Kampfreflexe* sind bereits mit den Werten des Wesens verrechnet.

Talente: Talente, insbesondere *Einschüchtern*, *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnesschärfe*, *Verbergen* und *Willenskraft*.

Zauber: Falls das Wesen Zauber beherrscht, sind sie hier aufgeführt.

Anzahl: Wenn das Wesen ein Einzelgänger ist, ist hier eine 1 angegeben. Die Anzahl bei größeren Wesensgruppen wird in der Regel mit einem Würfelwurf bestimmt. Manchmal ist beides aufgeführt, dies bedeutet, dass beide Varianten vorkommen können.

Größenkategorie: Die Größenkategorie des Wesens

Typus: Zielkategorie, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: Hier ist der Modifikator angegeben, der auf die Probe auf das Ritual TOTES HANDLE angewendet wird, wenn das Wesen erhoben werden soll.

Erschaffungskomplexität: Hier ist angegeben, in welche Kategorie (primitiv/einfach/ komplex) der Untote fällt. Bei komplexen Untoten ist außerdem angegeben, wie viele AP das Berufsgeheimnis kostet, das man zu ihrer Erschaffung benötigt (siehe auch Seite 134).

Beute: Was kann man bei einem Wesen verwerten und was erhält man im Schnitt dafür? Sollte die Angabe „zähes Fleisch“ enthalten sein, so ist das Fleisch essbar, aber nicht schmackhaft. Ungenießbares Fleisch ist überhaupt nicht essbar. Bei Giften ist hier der Preis angegeben, den Helden üblicherweise erhalten, wenn sie das Gift verkaufen. Bei einem Giftmischer zahlen die Helden für gewöhnlich viermal so viel.

Kampfverhalten: Hier sind Anmerkungen zum Einsatz der Sonderfertigkeiten aufgeführt, ebenso wie besondere Taktiken und Vorgehensweisen des Wesens.

Flucht: Hier steht, wann das Wesen normalerweise einen Kampf abbricht. Gelegentlich kämpfen sie jedoch auch länger, z. B. wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen.

Schmerz +1 bei: Hier ist aufgelistet, wann ein Wesen durch zu niedrige Lebensenergie eine Stufe Schmerz erleidet.

Magiekunde (Magische Wesen): Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen Probe auf *Magiekunde (Magische Wesen)* und der entsprechenden Menge an Qualitätsstufen über Besonderheiten des Wesens weiß. Dies können z. B. Schwächen oder spezielle Manöver des Gegners sein. Passende Anwendungsgebiete sind hierzu ebenfalls angegeben.

Sonderregeln: Besondere Regelungen, etwa Gifte, spezielle Angriffe oder Übertragung von Krankheiten werden hier erläutert.

Vom Wesen der Untoten

Untote werden zumeist von Nekromanten erschaffen, um als absolut loyale Kämpfer zu dienen, Wachaufgaben zu übernehmen oder andere Tätigkeiten auszuführen. Ausgenommen hiervon sind freie Untote, die niemandem dienen und von einem unstillbaren Hass auf alles Lebende angetrieben werden.

Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☛ Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☛ Angriffe mit Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) geweihten Waffen erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Angriffe mit profanen, magischen oder allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☛ Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Heilung* und *Illusion*.

- ☛ Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☛ Untote (auch karmal erhobene) nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnessorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☛ Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben. Eine Wolkendecke oder lichtundurchlässige Kleidung können vor diesem Effekt nach Meisterentscheid schützen.
- ☛ Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- ☛ Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Vom Wesen der Golems

Bei Golems handelt es sich um Kreaturen, die aus unbelebter Materie bestehen und durch einen Magier zwecks der Erfüllung bestimmter Aufgaben oder Tätigkeiten mit Leben erfüllt wurden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☛ Golems können nur durch die Zustände *Verwirrung* und *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Golems keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Golems sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☛ Angriffe mit Lebensgöttern (z. B. Tsa) geweihten Waffen erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Angriffe mit profanen, magischen oder allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☛ Golems sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal *Verwandlung*.
- ☛ Golems sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Golems können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☛ Golems nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnessorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☛ Golems sind immun gegen Waffen der Kampftechniken *Dolche*, *Fechtwaffen*, *Armbrüste* und *Bögen*.
- ☛ Golems können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Erschaffungskomplexität: Untote haben einen von drei Komplexitätsgraden: Primitive Wesen können von jedem mit der Formel TOTES HANDLE erhoben werden. Einfache Wesen haben die Sonderfertigkeit *Nekromant* (siehe Seite 151) als Voraussetzung. Für Komplexe Wesen benötigt man zusätzlich ein Berufsgeheimnis, das mit AP erworben werden muss.

Bekannte Erschaffer: Hier wird festgehalten, wer diese Art untoter Monstrositäten ursprünglich erhob oder besonders bekannte Exemplare erschuf.

Bekannte Exemplare: Hier werden bekannte Exemplare der vorgestellten Untotenart vermerkt.

AVENTURISCHES NEKROMANTHÄUM



»Auch wenn ich die Priester in Al'Anfa wegen ihrer beschränkten Sicht auf die Sterblichkeit und ihre kleingeistige Verehrung Borons als Meister des Todes aus tiefster Seele bedauere, so muss ich doch neidlos anerkennen, dass sie etwas Elementares immerhin fast richtig verstanden haben, wenn sie sagen: Das Königreich der Toten ist hundertmal größer als das der Lebenden. Das ist, wie gesagt, fast richtig. Denn selbstverständlich irren sich diese Götterknechte in der Größenordnung. In Wahrheit nicht hundertmal, sondern hunderte und hunderte Male größer ist das Reich derer, die tot sind. Wenn Ihr dieses Reich bereisen und Euch dort eine Machtbasis aufbauen wollt, solltet Ihr vor allem anderen eines begreifen: Mors non est fines – der Tod ist keinesfalls das Ende von allem. Nicht, wenn Ihr Euch beim Studium in dieser Halle Geheimnisse erschließt und Kenntnisse erwerbt, die Euch über gewöhnliche Magier erheben.

Lasst uns noch einen Moment über dieses tiefsinnige Wort nachdenken, dieses „Erheben“.

Ihr werdet lernen, zu erheben, was erschlagen daliegt. Ihr werdet die Kunst verstehen, das zusammenzusetzen, was zu Asche zerfallen ist. Ihr werdet lernen, wandeln zu lassen, was in den Sümpfen verwest. Und Euer Wille wird das aufrichten, was in versunkenen Schiffsrümpfen wächsern dräut. Auf Euren Befehl hin wird sich erheben, was in eisigen Gletscherspalten festgefroren einer Ewigkeit in Wind und Eis entgegenglotzt. Ja, Ihr werdet all das tun können: zusammensetzen, wandeln lassen, aufrichten und erheben! In einem Königreich der Toten macht Euch das Studium in dieser Halle zu Rittern, Baronen, Grafen und Herzögen – Eure Kunst allein adelt Euch. Nun ... das tut sie jedenfalls, wenn Ihr die Prüfungen besteht. Doch auch wenn Ihr sie nicht besteht, erinnert Euch meiner Worte: Der Tod ist nicht das Ende, auch nicht das Ende gescheiterter Studiosi. Denn wenn Ihr an dieser Akademie scheitert, findet sich bestimmt noch Verwendung für Euren toten Leib und die Reste Eures Geistes. Mors non est finis... Collegae.«

—Magister magn. nec. Pölberra von der Dunklen Halle der Geister zu Brabak bei Beginn des Kurses für angewandte Nekromantie



LEBENDE LEICHEN



Brandleiche

»Während der Dämon sich dem heiligen Streiter der Ronda und seinen Getreuen zuwandte, wurde ich Zeugin eines grauenhaften Vorgangs. Wo der brüllendheiße Hauch des Flammendämons Azitai die Kriegsknechte umweht hatte, da blieben brandige Aschewolken und schwarzrauchige Zerrbilder dieser tapferen Menschen wie Schattenrisse in der Luft stehen. Der auf grausamste Weise an Gebratenes gemahnende, süßlich-würzige Gestank der durch das Un-Feuer aus dem Leben Gerissenen wehte vom Wind getragen heran, als ihre aschenen Leiber, gekrönt von verkohlten Schädeln, schwebend näherglitten. Zwischen den Lohgeistern schleppten sich auch rauchende und knisternde Kreaturen dahin. Klebriger Rauch quoll aus ihren Mündern, und was einmal ein Mensch gewesen war, atmete jetzt den feurigen Tod. Aber tot, nein, tot waren diese guten Männer und Frauen nicht. Als brennende Leichen läuteten sie eine weitere Runde der Schlacht ein. Große Mutter, beschütze Deine Tochter. »

—Bericht der Hexe Javanna aus dem Blautann-Zirkel nach der Schlacht um den Wolfenstein, 1039 BF

Es gibt zwei typische Erscheinungsformen der Brandleiche. Die *Aschegeister*, *Lohtoten* oder *Brandschemen* genannten Kreaturen erinnern an Asche- und Rauchwolken, deren einzig wirklich feste Bestandteile hartverkohlte Schädel und klauenartig verkrümmte Hände sind. Sie schweben rauchfahnenartig über dem Boden, bis auf das Anblasen von Glutnestern unbeeinflusst vom Wind. Die Berührung eines Lohtoten ist ein fast körperloser Hauch – teils glühend heiß, teils trocken und flockig wie alte Asche.

Die *Brandlinge*, *Erbrannten* oder *Entflammtten* sind wesentlich körperlicher, ihr Fleisch und ihre Knochen kohlig-brennend in unterschiedlichen Stadien der Zerstörung durch das Feuer. Normal sind weiß- und schwarzverkohlte Gliedmaßen, Glutnester in offenen Brandwunden, rötlichgelber Blasenwurf auf nicht vollständig vom Feuer verzehrtem Fleisch und ein wechselhaftes, inneres Glimmen. Der Griff eines Brandlings ist brennend heiß und knorrig fest. Sie neigen zu zuckenden Bewegungen und sind schneller als viele andere Lebende Leichen.

Bei beiden Arten kommt es immer wieder zu spontanem Aufflammen von Feuerzungen mit klebrigem Rauch. Sie umweht ein steter Geruch nach verbranntem Fleisch.

Brandleichen sind seltene Erscheinungen unter den untoten Kreaturen, denn für ihre Entstehung ist stets eine außergewöhnlich große Flammenhitze erforderlich. Die Brandlinge werden üblicherweise von Nekromanten erhoben, die sich dazu besonders gern der Überreste von zum Feuertod verurteilter Menschen bedienen. Nur erfahrene Zauberer, die Thargunitoths Kunst studieren, wagen sich an die Erhebung eines Aschegeists, denn diese von brennendem Hass

erfüllten Kreaturen sind deutlich schwerer zu kontrollieren als andere Untote. Bisweilen erheben die Untotenkundigen auch keine vollständigen Brandleichen, sondern erfüllen nur den verkohlten Schädel eines Brandopfers mit unheiliger Magie. Diese *Höllenschädel* können zum Wachehalten oder als dämonisch-flammendes Wurfgeschoss eingesetzt werden.

Zum Feuertod werden in den meisten Ländern Aventuriens nur außergewöhnliche Verbrecher verurteilt, etwa Ketzler oder Dämonenbündler. Die Entflammtten hingegen entstehen gelegentlich als Nebenwirkung dämonischen Un-Feuers.

Während sich Hinweise über Erweckungsrituale für Aschegeister in einer ganzen Reihe von nekromantischen Werken finden und recht ausführlich über die Qualität unterschiedlicher Brandopfer als Quellmaterial diskutiert wird, gibt es zur willentlichen Erhebung von Brandlingen nur wenig verwertbare Literatur. Wenige eingeweihte Zauberer, die Agrimoths Einfluss studieren, hüten die Geheimnisse dieser Kunst.

Während des Angriffs der fliegenden Festung Kholak-Kai auf Metropolen des Mittelreichs wie Wehrheim oder Gareth im Jahr 1027 BF sollen sich unter den zahllosen Opfern einige als Brandleichen erhoben haben – ob unter Kontrolle von Nekromanten oder allein aufgrund der geballten, erz-dämonisch verseuchten Macht des agrimothäischen Ungeheims, ist nicht gesichert. Ansonsten ist das Auftreten von Brandleichen im Grunde immer auf die Aktivitäten eines Nekromanten zurückzuführen.

Eine Brandleiche, die nicht durch den Zauberspruch eines Totenbeschwörers entstand, spukt als rauchender Schrecken durch die Geschichten im Kosch. Vor allem die Zwerge dort kennen *Glimmbart Sohn der Waberlohe*. Sein wirklicher Name wurde von den steinernen Stelen und aus dem Gedächtnis seines Volkes getilgt. In den Wirren der Magierkriege stellte sich der hügelzwerghische Angroschgeweihte gemeinsam mit seinen Gefährten den dämonischen



Mächten, die damals im Kosch um sich griffen. Als die eigenen Truppen zu unterliegen drohten und sein Flehen darum, dass der flammende Zorn Angroschs die Feinde versengen möge, unbeantwortet blieb, wandte sich der Priester der un-elementaren Macht der Domäne Widharc al zu und brach mit dem Zwergengott. Glimmbart erlangte zwar den Sieg über seine Feinde, wurde aber von der zerstörerischen Macht des Un-Feuers selbst verzehrt und verwandelte sich in einen düsteren Brandling. Die Zwerge kennen ihn als

üblen Schurken, Verräter aller Traditionen, und erzählen, er treibe tief verborgen in vulkanischen Höhlen irgendwo in den Gebirgen noch immer sein Unwesen.

Erschaffungskomplexität: primitiv bis einfach

Bekannte Erschaffer: Galotta

Bekannte Exemplare: Glimmbart

Brandleiche

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper (Brandling, Aschegeist) oder Schädelform (Höllenschädel)

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper (Brandling, Aschegeist) oder Schädelform (Höllenschädel)

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 11

FF 6 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 13

LeP* 16 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 1 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 7

Waffenlos: **AT** 8 **TP** 1W6(+Brennend)** **RW** kurz

Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Brennend)** **RW** kurz

Höllenschädel*:** **FK** 18 **TP** 2W6+8 **RW** 2/5/15

RS/BE: 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Brandleichen als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 8, Klettern (keine Probe erlaubt; Brandleichen können nicht klettern), Körperbeherrschung 3, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Brandleichen können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (kleine Brandleichenhorde) oder 2W6+2 (große Brandleichenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid (außer Höllenschädel)

Erschaffungsschwierigkeit: +1 (Höllenschädel-Variante), +/–0 (Brandling-Variante), –1 (Aschegeist-Variante)

Erschaffungskomplexität: primitiv (Höllenschädel- oder Brandling-Variante), einfach (Aschegeist-Variante)

Beute: keine

Kampfverhalten: Brandleichen werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Sind sie freie Untote, folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit Bissen zu töten.

Flucht: Brandleichen fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Diese Kreatur ist eine Brandleiche. Brandleichen werden gelegentlich von Nekromanten aus den Überresten von verurteilten Ketzern geschaffen.
- ☞ **QS 2:** Brandleichen haben manchmal einen begrenzten Zugriff auf Feuerzauberei, beispielsweise können sie Flammenstrahlen aussenden.
- ☞ **QS 3+:** Sehr seltene Formen der Brandleiche gehen nicht auf den Einfluss der Domäne Tjakool, sondern

auf den der Domäne Widharc al zurück. Der Schädel einer Brandleiche kann als unheilige Waffe dienen.

Sonderregeln:

***) Halbmateriell:** Diese Sonderregel gilt nur für die Aschegeist-Variante. Bei einem erfolgreichen Angriff – gleich ob mit einer Waffe, einem Zauber oder einer Liturgie – muss mit 1W6 gewürfelt werden. Nur bei 1-3 wurde das Wesen getroffen und erleidet Schaden.

****) Brennen:** Diese Sonderregel gilt nur für die Brandling-Variante. Trifft der Angriff einer Brandleiche sein Ziel, kommt das Feuer zum Tragen. Brennbare Ziele werden bei 1-3 auf 1W6 entzündet und erleiden somit den Status *Brennend* auf kleiner Fläche (siehe **Regelwerk** ab Seite 340).

*****) Höllenschädel:** Diese Sonderregel gilt nur für Höllenschädel-Variante: Ein Nekromant kann den Höllenschädel mittels Kampftechnik *Wurfaffen* werfen. Er explodiert dann am Aufprallort und alle Lebewesen im Radius von 6 Schritt erleiden 2W6+8 TP und den Status *Brennend* auf großer Fläche. Der Höllenschädel kann auch die Sonderregel *Feuerfunken* einsetzen, verfügt aber über GS 0, keine Verteidigung und die Meisterin hat das letzte Wort darüber, zu was er ansonsten in der Lage ist.

Extrem lichtempfindlich: Ist die Brandleiche direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 2 SP pro KR.

Feuerfunken: Bei 1-3 auf W6 kann eine Brandleiche im Kampf mit 1 freien Aktion einen einzigen Feuerstrahl einsetzen. Dieser wirkt wie ein IGNIFAXIUS mit einer QS von 1W6.

Feuerexplosion: Sollte die Brandleiche alle ihre Lebenspunkte verlieren, explodiert sie. In einem Radius von 3 Schritt um sie herum erleiden alle Wesen 3W6+3 TP. An Objekten richtet die Explosion ebenso viele StruPu Schaden an. Jeder Schritt, den ein Wesen vom Zentrum der Explosion entfernt ist, verringert den Schaden um 1W6+1 TP (es wird der W6 mit der jeweils höchsten Augenzahl vom Schaden wieder abgezogen). Die Explosion trifft automatisch, wenn man ihr nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt. Bekommt die Brandleiche die Wesensfähigkeit *Zerbersten* (siehe Seite 137), erhöht sich der Schaden auf 5W6+5 TP, die Fähigkeit kostet nur 1 QS.

Meute: Brandleichen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Brandleiche in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Untoten-Regeln: Für Brandleichen gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Eisleiche

»Hier, in der Schlucht der Winterwölfe zwischen den immer gefrorenen Gipfeln. Hier, wo harsches Knirschen Deine langsamer werdenden Schritte begleitet und wo nichts ist als eisiges, weißes Licht. Hier, in Eis und Schnee, da triffst Du sie. Da, wo lebendiger Hauch mit jedem kälter und flacher werdenden Atemzug Deinen sterblichen Leib in geisterhaften Schemen verlässt, da triffst Du sie. Dort blicken beide Winterkönige aus starren, eiskristallinen Augen unverwandt auf Dich. Vor welchem der beiden wird Deine Seele sich beugen? Vertraut sie sich zaghaft auf Rettung aus dem Immereis hoffend Firun an? Wer König Firun vom Reich Alveranswinter folgen will, der lausche wohl auf die Worte seiner eigenen Herolde und Priester: Alverans Wintermann schert sich nicht um die Sterblichen. Gar nicht. Oder verneigt Deine Seele sich vor König Belshirash vom Reiche Nagrach? Dann wird sie Ruhe finden im eisigen Ewigen und im ewigen Eis, stillstehen werden dann alle Leiden der Welt, tiefe Ruhe erfüllt die gefrorenen Gedanken bis ans Ende der Zeit, Klarheit gewinnend, wie nur ungetrübtes Eis sie geben kann. Siehst Du die, die dort kauern in den kristallinen Höhlen? Sie sind glücklich. So glücklich. Die ganz ins Eis eingegangen sind, die sind ganz bei König Belshirash. Sein neidischer Bruder Firun greift sie nicht, nicht sein neidischer Bruder Boron, auch die neidische Schwester Tharguna nicht – sie sind ganz im Eis und ganz sein. Verbeuge Dich vor dem wahren König des Winters, Freund, und lerne, dass hier in der Kälte nur einer wirklich regiert. Die Macht, dem Eis zu gebieten, und auch denen, die zu Eis geworden sind, wird er Dir geben, wenn Du danach verlangst.

—aus Der Freie Schütz, dem Belshirash zugeordneten Werk des Antidodekarischen Zyklus unheiliger Bücher, Exemplar aus der Bleikammer der Halle des Quecksilbers zu Festum

Wenn in den eisigen Gebirgstälern und Gletscherspalten oder im endlosen, ewigen Packeis des Nordens jemand zu Tode kommt, dann verbleibt die Leiche an Ort und Stelle und verharrt für eine Ewigkeit in der Haltung konserviert, in der der Lebenshauch sie einst verlassen hat. Wer nicht gestürzt ist und verrenkt am Boden liegt, der sitzt meist zusammengekauert da, in der vergeblichen Hoffnung, ein wenig Wärme noch ein wenig länger im sterbenden Körper einzufangen. Auch nach Jahrzehnten können noch wundbrandige, rötlich verfärbte Erfrierungen und schwarzblau-abgestorbene Extremitäten an den grauen Leibern erkannt werden. Eisleichen sind meistens hervorragend erhalten, bevor nekromantische Kunst sie zu

einem unheiligen Leben erweckt. Manchmal kommt es auch vor, dass die Witterung für eine Austrocknung der Eisleichen sorgt, die dann eine harte, lederartige Haut bekommen und Mumien gleichen. Sobald die erweckende Magie in die Eisleiche fährt, leuchten ihre Augen in gefrierendem Blau. Eisleichen, die unter dem Einfluss der Domäne Nagrach erhoben wurden, verströmen zusätzlich eine unheilige Kälte und verfärben sich eisgrau bis eisblau. Sie sind in der winterkalten Umgebung, in der sie normalerweise vorkommen, geruchlos. Einige sollen sich über Eis und Schnee geräuschlos bewegen können. Die Eisleichen, auch *Kalte Männer* oder *Winterwanderer* genannt, sind in ihrer üblichen Umgebung ungeheuer robust und zäh, allerdings ziemlich langsam. In wärmerer Umgebung vergehen sie sehr schnell.

Eisleichen sind typische Dienerkreaturen von Nekromanten an den unzugänglichsten und kältesten Orten Aventuriens. Der Nekromant erschafft sie zumeist als Wächter und Lastenträger, die in den eisigen Einöden des Nordens oder im winterlichen Gebirge hervorragende Dienste leisten können. Während die „Freien Pfeile“ zu den landläufig bekannten Paktgeschenken des Belshirash gehören,

ist die Gabe, Eisleichen unter den Bann der Domäne Nagrach zu zwingen, sowohl unter Anhängern des Hetzers wie auch unter Nekromanten, die Thargunitoths Lehren folgen, weitgehend unbekannt.

Die Eishexe Glorana und die unheilige Hochelfe Pardona sind als Meisterinnen der Erhebung von Eisleichen bekannt. Zurbaran von Frigorn, der eher für seine chimärologischen Experimente bekannt ist, verstand sich auch meisterhaft auf die Erhebung von Eisleichen und dokumentierte weite Teile seiner Erkenntnisse in einem zwar mehrfach erwähnten, aber als verschollen geltenden Dokument.

Im Norden kommt kaum eine Gruselgeschichte ohne eisige Leichen aus, die Wanderern auflauern und Dörfer überfallen. Mal wird von finsternen Druiden und Hexen berichtet, die in ewigkalten Tälern des sewerischen Winterwaldes dem Belshirash Opfer bringen, indem sie die Leichen unvorsichtiger Wanderer von

den schneebedeckten Pässen holen und auf die Lebenden hetzen. In diesen Erzählreigen passt hervorragend die Geschichte vom Kitauä und seinem Hund Belik, die von nivesischen Schamanen weitergegeben wird. Der „Jäger und sein Hund“ sind ein Verfluchter und sein Jagdhund, die von den Himmelswölfen gestraft wurden, weil sie Jagd auf einen weißen Wolf gemacht haben. Aus Zorn



über den Fluch hätten Herr und Hund sich dem bösen Winterkönig zu Füßen geworfen und durchstreiften nun die nördlichen Ränder der Tundra, wo sie Wölfe jagen – und Menschen, ihrem neuen König zum Gefallen. In der bornischen Vogtei Gallbergwald am Rande der Besitzungen des Grafenhauses Ask erzählen die Menschen vom *Kalten Juri*. Der soll ein außergewöhnlich gutaussehender Jüngling sein, dessen eisblaue Augen die Herzen so mancher Köhlerstochter gebrochen haben, bevor seine Hände dasselbe mit ihrem Brustkorb taten. Vielleicht verwechseln die einfachen Leute hier aber auch das Treiben einer Eisleiche mit dem eines schändlichen Vampirs. In den wenigen Siedlungen am Rand des Ehernen Schwerts erzählen sich die Leute, dass dort ein Gletscherwurm

einen kleinen Hofstaat von gefrorenen Toten zum Zeitvertreib in seinem Hort herumwandern lassen soll. Und in den treibenden Eisbergen des Nordwestens soll es den Sagas nach mehr als ein Schiff geben, dessen von Eis eingeschlossene Mannschaft aus toten Hjalldingern nur darauf wartet, über die Küstensiedlungen der Thorwaler herzufallen.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Glorana, Pardona, Zurbaran von Frigorn

Bekannte Exemplare: Kalter Juri, Der Jäger und sein Hund

Eisleiche

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper
Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper
MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 11

FF 6 **GE** 8 **KO** 13 **KK** 13

LeP 16 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 1 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 2 (+1 pro Kältestufe der Umgebung)

Waffenlos: **AT** 8 **TP** 1W6(+Kälte)* **RW** kurz

Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Kälte)* **RW** kurz

RS/BE: 3/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Eisleichen als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 8, Klettern (keine Probe erlaubt; Eisleichen können nicht klettern), Körperbeherrschung 3, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Eisleichen können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (kleine Eisleichenhorde) oder 2W6+2 (große Eisleichenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat die Eisleiche Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: Eisleichen gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Sind sie freie Untote, folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit Bissen zu töten.

Flucht: Eisleichen fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Dies ist eine Eisleiche. Außerhalb winterlicher Temperaturen sind sie so gut wie unbrauchbar.

- ☞ **QS 2:** Einige Eisleichen besitzen Fähigkeiten, die auf eine begrenzte Beherrschung von Eis- und Dunkelheitsmagie hindeuten.

- ☞ **QS 3+:** Seltener Formen der Eisleiche gehen nicht auf den Einfluss der Domäne Tijakool, sondern auf den der Domäne Nagrach zurück. Diese „Kalten Männer“ sind sehr gefährlich.

Sonderregeln:

***) Kälte:** Nur Eisleichen, die durch Nagrachs Einfluss erhoben wurden (z. B. unter Verwendung einschlägiger Paraphernalia beim TOTES HANDLE), verfügen über diese Sonderregel. Trifft der Angriff einer Eisleiche sein Ziel, kommt die Kälte zum Tragen. Lebendige Ziele werden bei 1-3 auf 1W6 von der Kälte erfasst und erleiden somit 1 Stufe *Paralyse* (die Stufen addieren sich bei weiteren erfolgreichen, unverteidigten Angriffen).

Aura der Kälte: In einem Radius von 16 Schritt um die Eisleiche verlieren alle Lebewesen 4 Punkte auf INI und GS.

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden und Hitze: Schaden durch Feuer wird gegen Eisleichen verdoppelt. Bei Temperaturen über dem Gefrierpunkt kann die Meisterin festlegen, dass die Eisleiche SP erleidet. Schaden und Intervall sollten je nach Hitze festgelegt werden und sollten von 1W3 bis 2W6 SP pro Stunde oder gar KR reichen.

Es werde dunkel! Eisleichen können einmal pro Tag für 5 Minuten einen Effekt bewirken, der wie der Zauber DUNKELHEIT in dämonischer Tradition wirkt (siehe **Regelwerk** Seite 355, QS 3).

Extrem lichtempfindlich: Ist die Eisleiche direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 2 SP pro KR.

Meute: Eisleichen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Eisleiche in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Untoten-Regeln: Für Eisleichen gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Lebender Leichnam

»Ob ich ein Zeuge bin, Euer Gnaden? Oh, Euer Gnaden, und wie ich ein Zeuge bin! He he. Hört gut zu, ja? Ich habe auch gut zugehört und gut zugeschaut. Als wir in das Dorf rein sind, lauter nette Leute, geschäftiges Treiben. Bei Stoorrebrandts fettem Arsch, 'tschuldigung, also, das sollten hier doch die Schwarzen Lande sein und einen genauso schwarzen Drachenkönig haben sie hier angeblich. Nee, hatte ich mir viel gruseliger vorgestellt. Nicht so, Euer Gnaden! Das war doch ganz normal! Eine Mutter, die ihr Kind an der Brust trug. Jungs, die auf dem Dorfplatz mit einem Ball spielten. Alte Männer unter einer Linde, sitzen beisammen wie's die Alten überall auf Dere tun. Bauern mit Arbeitsgerät, Mägde mit Körben. Na, ein Dorf eben! Ganz normal, ganz normal. Frau Hauptmann ließ halten, wir grüßten in Frau Rondras und Frau Travia und aller guten Götter Namen. Tja, geantwortet hat halt keiner. Da hat Frau Hauptmann eben nochmal lauter gegrüßt, ich meine, immerhin waren wir ja hier, um diese guten Leute zu befreien und heim ins weiße Tobrien zu holen, da könnten sie doch wenigstens grüßen, wie anständige, götterfürchtige Leute das tun! Na, diesmal haben die's gehört, und ... und ... O Euer Gnaden, gütiger Boron, Frau Travia ... Alle! Alle haben sich umgedreht und zu uns geschaut. Das ganze Dorf hörte auf, zu tun, was sie eben taten. Und dann taten sie auf uns zukommen. Schritt für Schritt. Mit weißen Augen und offenen Mündern, die Arme zitternd nach uns ausgestreckt. Nicht aber, uns zu umarmen, sondern um uns zu greifen und zu reißen und zu beißen, dass es ihrer schwarzen Göttin Tjakoltharguna gefällt. Sie alle! Die Mutter, ihr totes, kopfloses Kind im Arm, mit blutigen Fingern. Die Jungs, die mit dem seelenlos glotzenden Kopf des Säuglings Tretball spielten und dümmlich guckten. Die Alten, gebrechlich und langsam auf uns zuwankend, mit dem gierigsten Blick nach unserm Leben, um das ihre zu verlängern. Die Bauern, die mit ihren Sensen zu Schnittern unserer Lebenszeit werden würden. Die Mägde, die unsere Därme in die Körbe stopfen wollten. Ei, was rannten wir. Und ei, was hörten wir, wie sie uns folgten. Still zwar, leise nur raschelnd ihre Gewänder, faulig hohl das Geräusch ihrer Kehlen, wenn der Wind hineinfuhr. Aber das hörst Du! Oh ja! Und immer, immer der Gedanke, dass sie hier einen schwarzen Drachenkönig haben, und wenn der kommt, werden auch wir im Dorf herumwandern, dieser Dinge Freund und aller Welt Feind. Ich bin gerannt wie kein anderer, ja, hab die Fahne verlassen, aber meine Seele hab ich gerettet. Das war doch nicht falsch?«

—Gefreiter Humbert Sackling als einziger Überlebender seiner Grenzgängereinheit zu einem Geweihten des Boron, in Schwarztobrien vor wenigen Jahren

Lebende Leichen werden aus frisch Verstorbenen erhoben. Die Körper bleiben in dem Zustand, in dem sie vor Eintritt des Todes waren. Die Kreaturen können alles tun, wozu sie vor dem Versterben in der Lage waren und was die Umstände ihres Todes noch erlauben. Manchmal bewirkt der Erhebungszauber – besonders dann, wenn er mit

einer Beseelung durch einen Nephazz erfolgt –, dass sich die Augen der Toten weiß verfärben. Die Kreaturen sind dem Leben noch so nahe, dass sie sogar rosig und frisch wirken können. Lebenden Leichen wird ein großer Durst nach Blut und lebendigem Fleisch nachgesagt, was aber auch damit zusammenhängen kann, dass sie oft – aber nicht ausschließlich – zum Kampf für ihren nekromantischen Herrn erhoben werden. Genauso häufig sollen die Toten Dienste verrichten, die sie im Leben bereits verrichtet haben. Untote Hausmädchen, ein unlebender Gärtner, so etwas ist keine Seltenheit – und bedeutend günstiger im Unterhalt als lebendiges Personal. Weil Lebende Leichen zum Zeitpunkt der Erhebung kaum Anzeichen der Verwesung zeigen, kann irrtümlich angenommen werden, sie seien vielleicht weniger furchteinflößend als andere Untote. Tatsächlich erschreckt viele Menschen der Zustand eines frisch erhobenen Verwandten noch mehr als ein klapperndes Skelett und der Kampf gegen diese Kreaturen kann wegen der Vorbehalte, scheinbar Lebendige zu verletzen, womöglich sogar Geliebte, extrem gehemmt ablaufen. Wenn keine konservierenden Komponenten zum Einsatz kommen, werden Lebende Leichname aber rasch verfallen.

Frisch Verstorbene zu Untoten zu machen, gehört zu den leichteren Übungen für alle nekromantisch versierten Personen in Aventurien. Da zur Erhebung nicht mehr notwendig ist als die Leiche und die Zauberkunst des Nekromanten, sind die Kreaturen insbesondere dort häufig, wo Menschen vor kurzer Zeit gewaltsam zu Tode gekommen sind: in der Nähe von Schlachtfeldern oder geplünderten Wagenzügen, aber auch auf Hinrichtungsstätten.

Lebende Leichname bilden den Grundstock zahlloser Geschichten. Dass die meisten davon an der geistigen Gesundheit der Zuhörer kratzen und Schrecken verbreiten, ergibt sich aus der Natur der Sache. Aber vielleicht muss man Brabaker Nekromant sein, um dem Ganzen auch etwas Komisches abzugewinnen. So zirkulierte vor wenigen Jahren eine



Prüfungsnotiz des Meisternekromanten Pölberra in seinem erlesenen Freundeskreis:

„Selten eine so unterhaltsame Examinatio wie diese erlebt. Candidatus Rodrik B. hat mittels des SKELETTARIUS drei Gaukler auftreten lassen, die tags zuvor wegen allzu schiefer Musik und gewisser Differenzen mit der Schaustellergilde allzu viel Prügel bezogen haben. Während die drei Zerschlagenen noch etwas todeslahm ihre Instrumente befigerten, erläuterte der Candidatus die Eigenschaften des Erhebungszaubers. Als

die Belebten endlich ein wenig Fingerfertigkeit zurückgewonnen hatten und erste Töne erklangen, ließ der Candidatus sie noch die alte Ballade ‚Der Tod und das Mädchen‘ spielen. Nur der Gesang fehlte. Trotzdem, in summa cum laude!“

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: fast jeder Nekromant

Bekannte Exemplare: keine

Lebender Leichnam

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 10

FF 6 **GE** 8 **KO** 13 **KK** 13

LeP 16 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 1 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 4

Waffenlos: **AT** 8 **TP** 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl ein Lebender Leichnam als Untoter ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden kann)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 7, Klettern (keine Probe erlaubt; Lebende Leichname können nicht klettern), Körperbeherrschung 2, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Lebende Leichname können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 5, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (Horde Lebender Leichname) oder 3W6+10 (große Horde Lebender Leichname)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +2

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat der Lebende Leichnam Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: Lebende Leichname gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Sind sie freie Untote, folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit Bissen zu töten.

Flucht: Lebende Leichname fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Diese Kreatur ist eine frisch belebte Leiche.

☞ **QS 2:** Die meisten Lebenden Leichname beherrschen für kurze Zeit nach ihrem Tod noch fast alles, was sie

zuvor tun konnten. Magische und karmale Fähigkeiten sind davon ausgenommen. Schnell beenden lässt sich ihr Unleben, indem man ihnen den Kopf abschlägt.

☞ **QS 3+:** Seltener Formen der Lebenden Leichname, die unter Einsatz von Paktgeschenken und ähnlich machtvoller Magie entstehen, können kurze Zeit lang auch noch magische Potentiale nutzen, über die sie im Leben geboten.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Lebende Leichname können Wundfieber übertragen. Für je volle 15 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-16 (keine Krankheit), 17-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Bessere Fähigkeiten: Die Meisterin kann entscheiden, dass ein Lebender Leichnam noch über Fähigkeiten verfügt, die er im Leben besaß, und entsprechend Fertigungspunkte verteilen.

Extrem lichtempfindlich: Ist der Lebende Leichnam direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Kopf ab!: Einen Lebenden Leichnam kann man direkt ausschalten, indem man ihm den Kopf abtrennt. Dazu ist eine erfolgreiche, unverteidigte AT -10 mit einer passenden Waffe (etwa einer Streitaxt oder einem Langschwert) notwendig.

Magische Fähigkeiten: Wurde ein Zauberer durch ein Paktgeschenk zu einem Lebenden Leichnam, kann er nach Meisterentscheid noch über einen Rest an AsP und magischen Fähigkeiten verfügen, die er solange einsetzen kann, bis er zu einem Zombie wird (siehe Sonderregel *Zombie!*).

Meute: Lebende Leichname, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Lebendem Leichnam in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Zombie!: Nach 1W6+2 Tagen wird aus einem Lebenden Leichnam ein Zombie (siehe Seite 22). Seine Werte (und Sonderregeln) werden entsprechend angepasst.

Untoten-Regeln: Für Lebende Leichname gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Moorleiche

»Rotpelzige schlauflink hüpfen und springen von trockenem Gras auf harten Stein und manchmal festhalten an dickem Ast von knorrigem Baum, ja! Warum? Nicht wie Affen, nein, nein, großer Herr, wie schlaue Rotpelzige eben, die gern leben wollen und nicht tot gehen. Was sind Affen? Ah, Bösrantzige? Werd's mir merken das Wort, werd's mir merken. Aber großer Herr sich besser merkt auch das schlauflinke Hüpfen und Springen, bittedanke! Na, weil sie sonst greifen nach dem Herrn und seiner schönen Mütze aus Brummbornbärfell. Darf ich streicheln? Wie? Ja, sie natürlich, sie! Kennt denn der Herr nicht sie, die im faulgrünen Blubberwasser sind, im braunen Tümpel, im egelgrützigen Nass, im bösen Moor? Die, die da sind, schon so lange sind? Oh, großer, glatthäutiger Herr mit gar nicht glatthäutiger, mit vielflauschiger Bärenmütze, seit viele Goblin klein werden groß und alt und gehen tot und wieder neue Goblin kommen, viele, viele! So lang sind sie da! Schon seit Tagen wo nur Goblin hier. Dann kommen Große, die Schimmer tragen, silbern klirrend, und weißen Mantel mit Katzen, großen roten Katzen, und schlagen arme Goblin tot, ganz tot. Viele Goblin tot, viele Weißmantelleute aber auch tot, und – schlurp! – hat sie der Sumpf geholt, der Blubber, der Tümpel, das Nass, das Moor. Und da sind sie jetzt drin, und bleiben aber nicht drin. Manchmal, an Tagen, solchen besonderen Tagen, da ragt ein Arm heraus oder ein Kopf nassglitschig von Egelalgen, und tut greifen und tut sich Goblines holen. Oder den hohen Herrn mit seiner Mütze, ja, wenn er nicht aufpasst und flinkig hüpfet und springt. Wenn er einfach in die Tümpel glotzt, was man nicht soll, wenn man gern leben mag. Wenn er sich herabziehen lässt zu denen, die da sind, dann darf Grizak vielleicht seine Mütze behalten, ja?«

—der goblinische Führer Grizak zu Baron Votomir von Krabbskoje am Rand der bornischen Totensümpfe im Spätsommer 1030 BF

Moorleichen kommen in allen aventurischen Sümpfen und Mooren vor. Je nachdem, wie lange und wie tief die im Moor versenkten Leichname

dort gelegen haben, und auch je nachdem, wie warm es in der Umgebung ist, gibt es zwei typische Erscheinungsformen. Die eher in kühleren Regionen vorkommenden Ledernen oder Kürschnerschrecken sind oft erstaunlich gut konservierte, auf eigentümliche Weise durch das Moor mumifizierte Erscheinungen mit harten, ledernen Gliedern und Gesichtern. Wo der wärmere Sumpf weniger gnädig mit den Kadavern umging, erscheinen die Moorleichen als Faulseelen, die sowohl Eigenschaften der Ledernen als auch von Wasserleichen aufweisen. Meist sind sie weit weniger zersetzt

als ihre kaltfeuchten Verwandten, dafür hat sich allerlei sumpfiges Wurm- und Schleimgetier in und auf ihnen niedergelassen. Algenartige Stränge von Sumpfpflanzen sprießen aus ihrer wachsgrauen oder schimmelig-braunen Haut. Altersabhängig konserviert oder zersetzt der Sumpf getragene Kleidung und Ausrüstungsgegenstände, doch erstaunlich oft behalten die Moorleichen zumindest teilweise ihr Kopfhaar. Wenn sie dann vom Willen eines Nekromanten zum Dienst gerufen werden, bewegen sie sich langsam, aber stetig und unerbittlich vorwärts, das faulende Haar fällt über die Augen und Schultern, das grützeverschmierte

Gewand klebt am teils verschrumpelten, teils aufgedunsenen Leib und die gesamte Kreatur zeichnet ein Schreckensbild davon, was den erwartet, den erst die Sümpfe herabziehen und dann Thargunitohts Diener wieder aus dem Schlick emporreißen.

Leichname, die zu Moorleichen werden, gibt es, weil in allen aventurischen Sümpfen Menschen und andere Kulturschaffende zu Tode kommen.

Fatale Stürze, Tritte in tiefen Schlick und andere Unfälle sind zwar die häufigsten, aber nicht die einzigen Gründe. Mancherorts werden von obskuren Kulte Sumpfegeistern Opfer dargebracht. An anderer Stelle ist das Versenktwerden im Moor eine Strafe für böse Zauberer und andere Schwerverbrecher. Auch feierliche Bestattungen in Mooren und Sümpfen kommen vor.

Fast jeder Reisebericht, der sich mit einer Moorlandschaft beschäftigt, enthält Sätze wie diesen: „Für die Menschen in seiner Nähe gilt das Moor als verflucht.“ Die abergläubischen Geschichten beruhen normalerweise auf schlimmen Erfahrungen, die aber nicht immer unmittelbar mit untoten Moorleichen

zu tun haben, sondern noch viel häufiger mit anderen Schrecken des Sumpfs. Wer an den Rändern von Sümpfen lebt – bis auf wenige Echsenvölker lebt eigentlich niemand wirklich in einem Sumpf –, kennt zahllose Geschichten von Leuten, die ins Moor gingen und nicht zurückkamen. Wenn sich Moorleichen erheben, dann geschieht das manchmal zu unheiligen Zeiten unter dem Einfluss düsterer Gestirne und eines dämonischen Pesthauchs scheinbar von allein, doch natürlich könnte sich auch ein Totenbeschwörer aufgemacht haben, die lange Verschollenen in seinen Dienst zu zwingen.



In den Bodirsümpfen soll die Verfluchte Tjalva mit ihrer Familie umgehen, die bei einem Raubüberfall durch die Orks ihre kleine Tochter *Swafnike* und ihren Gemahl *Olwar* an orkische Pfeile und den Sumpf verloren hat. Die verzweifelte Mutter suchte ein Jahrzehnt lang nach Mitteln und Wegen, ihre Lieben zurückzuholen – und mit Hilfe eines den Niederhöllen verfallenen Einsiedlers gelang ihr das schließlich auch. Vom Wahnsinn umnachtet und mit einem faulenden Auge als Zeichen ihres Bündnisses mit Thargunitoth zieht sie in Begleitung der beiden halbzerfallenen Moorleichen durch den Sumpf und lauert allem auf, was sie für einen Ork hält, und nimmt dann Rache. Der lederne

Olwar schwingt seine Streitaxt, die kleine *Swafnike* ruft als Faulseele Panik unter den Opfern hervor und die Mutter steht lachend und irrsinnig kreischend daneben und hält Tronde, *Swafnikes* verschimmeltes Hundestofftier, dabei im Arm. Nach vollbrachter Tat versinken die beiden Leichen im Bodirschlamm, bis die Mutter sie erneut zu Hilfe ruft.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Aschepelz, Pôlberra

Bekannte Exemplare: Olwar und *Swafnike*



Moorleiche

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 10

FF 6 **GE** 8 **KO** 13 **KK** 13

LeP 16 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 1 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 4

Waffenlos: **AT** 8 **TP** 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

Fäulnissschwall: **FK** 8 **TP** 1W6(+Krankheit)** **RW** 3/4/5

RS/BE: 1/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Moorleichen als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; Moorleichen können nicht klettern), Körperbeherrschung 1, Kraftakt 7, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (kleine Moorleichenhorde) oder 3W6+10 (große Moorleichenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat die Moorleiche Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Hellern dabei)

Kampfverhalten: Moorleichen gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Sind sie freie Untote, folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit Bissen oder dem *Fäulnissschwall* zu töten.

Flucht: Moorleichen fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Diese Kreatur ist eine Moorleiche.

☞ **QS 2:** Moorleichen können erstaunlich robust und sehr alt sein, manchmal weisen sie aber auch Eigenschaften von Wasserleichen auf.

☞ **QS 3+:** Moorleichen werden von manchen Nekromanten gemeinsam mit den gefesselten Seelen oder Irrlichtern, also der gepeinigten Seele des Sumpfpfers, zu Diensten gezwungen.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Moorleichen können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

) **Krankheitsüberträger: Moorleichen können mit dem *Fäulnissschwall* Sumpffieber übertragen. Für je volle 10 SP durch diesen Angriff (auch über mehrere KR hinweg oder durch verschiedene Exemplare der Kreatur) bei einem Opfer muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Sumpffieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343 zu Sumpffieber siehe **Regelwerk** Seite 344).

Extrem lichtempfindlich: Ist die Moorleiche direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 2 SP pro KR.

Meute: Moorleichen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Moorleiche in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Untoten-Regeln: Für Moorleichen gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).

Tschumbi

»Ahnungslos und unwürdig bist du. Du nennst sie Untote? Denkst, sie seien tot? Sie sind weit lebendiger, als du es in wenigen Herzschlägen sein wirst. Dies sind Tschumbies, die auserwählten Krieger Visars, die du hier siehst. Ihr Tapam wurde dem Herrn über Nacht und Tod geopfert, nicht ihr Leben. Sie kennen keinen Schmerz. Sie kennen keinen Hunger. Sie kennen keine Erschöpfung. Sie sind befreit von aller Furcht und allen Begierden. Ihr Leben dient einzig dazu, den Willen Visars zu vollstrecken. Ob ich dich zu einem der ihren mache? Jämmerlicher Narr! Es ist Visar, der einen Körper erwählt, kein Mensch wie ich. Doch besitzt du keinen Tapam, den man als Opfer bringen kann. Dein Blut wirst du als Opfer geben, denn es verlangt Visar nach Blut. Dein Leben wirst du als Opfer geben, denn es verlangt Visar nach Leben. Deine Knochen werden zermahlen werden und ihr Staub wird einem Tschumbi als Zeichen dienen, dass er dem Herrn über den Tod dient, bis Visar entscheidet, sein Leben zu nehmen. So, wie ich das deine nun nehmen werde. Dies ist der Wille Visars!«

—Huu-Jutomu zu einem al'anfanischen Sklavenjäger, kurz vor dessen Opferung, 1043 BF

Tschumbies (Einzahl: Tschumbi) fand man bis vor kurzem kaum in Aventurien. Einzig die Wudu (siehe Seite 109) erschufen diese an Zombies erinnernden Untoten, und nach dem Untergang ihrer Kultur überdauerten nur wenige Exemplare, die an alten, unzugänglichen Kultplätzen als Wächter zurückgelassen wurden. Neuere Berichte über Tschumbies in den Dschungeln Meridianas gehen daher meist auf Tote zurück, die durch Sternkonstellationen als Lebende Leichname oder Zombies auferstehen. Von den Waldmenschen, denen die Praktiken der Wudu noch im kollektiven Gedächtnis verankert sind, werden diese fälschlicherweise als Tschumbies bezeichnet.

Dass überhaupt ein Unterschied zwischen Tschumbi und Zombie besteht, wurde daher auch lange angezweifelt, obgleich es Fragen aufgeworfen hatte, wie die Wudu Zombies erschaffen konnten, die nach über 1.500 Jahren immer noch auf Dere weilen. Erst die Forschungen Pôlberras (siehe Seite 118) zeigten, dass es sich um zwei verschiedene Typen von Untoten handelt. Er führte vergleichende Studien an einem Exemplar durch, dass einigermaßen unversehrt an die Dunkle Halle der Geister zu Brabak gebracht werden konnte. Es stellte sich heraus, dass Tschumbies nicht nur etwas beweglicher und widerstandsfähiger als Zombies sind, sondern auch eine alchemistische Komponente bei ihrer Erschaffung Verwendung gefunden hatte. Deren Zusammensetzung konnte jedoch aufgrund des hohen Alters nicht bestimmt werden, scheint aber weitgehend organischer Natur gewesen zu sein.

Kurz nach den Untersuchungen entdeckte Pôlberra den Forschungsbericht eines bosparanischen Magiers, der noch vor der Thronbesteigung Fran-Horas' (siehe Seite 108) mit den Wudu Kontakt hatte. Dem Bericht

zufolge hätten die Wudu durch göttliche Hilfe und ganz ohne den Einsatz von Magie und ohne Zuhilfenahme dämonischer Mächte Tschumbies erschaffen. Trotz der dünnen Quellenlage gefällt sich Pôlberra als Verfechter der Hypothese, dass sich durch göttliches Wirken Untote erheben lassen und der Dogmatismus der Boronkirchen somit nicht den Willen des Totengottes widerspiegele.

Um Hinweise zu erlangen, mit denen sich diese Behauptung stützen lässt, stattet Pôlberra Expeditionen zu Orten aus, an denen Hinterlassenschaften der Wudu vermutet werden, was abenteuerlustige Questadores in letzter Zeit vermehrt an die Dunkle Halle der Geister führt. Die übrigen Magister erhoffen sich Erkenntnisse, die zu einer Verlängerung der „Lebensdauer“ erhobener Untoter führen könnten und gönnen Pôlberra seinen Angriff auf die Glaubensgrundsätze der Boronis. Doch während man in Brabak den Zeugnissen der Vergangenheit nachspürt, werden andernorts längst Tschumbies erschaffen. Sowohl Huu-Jutomu (siehe Seite 120) als auch einige konkurrierende Kulte, wie der um Tubaka-Tata, hinter der sich die Erzdämonin Thargunitoth verbirgt, sind in der Lage, Tschumbies zu erschaffen. Ob sich diese Kenntnisse aus der Zeit der Wudu erhalten haben oder den Einflüsterungen der Erzdämonin entstammen – oder beides parallel geschehen ist –, lässt sich nicht rekonstruieren. Fest steht jedoch, dass die Erschaffung von Tschumbies im Dickicht der Dschungel seit einigen Jahren wieder praktiziert wird. Bei den verwendeten Ritualen werden die Leichname mit einem klebrigen Pulver eingerieben, dem neben Knochenmehl und dem Blut des Verstorbenen noch weitere Zutaten beigemischt werden, wobei sich die genaue Zusammensetzung von Kult zu Kult unterscheidet.

Es ist nur eine Frage der Zeit, wann die Brabaker Nekromanten erfahren, dass das verschollen geglaubte Wissen wieder aufgetaucht ist. Ob die Tschopukikuha, die Tubaka-Tata opfern, oder der Visarkult um Huu-Jutomu bereit sein werden, ihr Wissen mit den Elfenbeinturmlern in Brabak zu teilen, werden die nächsten Jahre zeigen.

Bis dahin ist außerhalb des Dschungels vor allem ein Exemplar bekannt: Bal, der Tschumbi, der in den Gewölben der Halle der Geister mittlerweile als Schauobjekt für Scholaren dient oder gegen Spendengelder Schaulustigen vorgeführt wird, die den Nervenkitzel, der von den düsteren Kulturen der Wudu ausgeht, suchen.

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Huu-Jutomu, die Hochkultur der Wudu

Bekannte Exemplare: Bal



Tschumbi

Größe: 1,50 bis 1,70 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 60 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 7 (t) **IN** 11 **CH** 9

FF 6 **GE** 9 **KO** 14 **KK** 12

LeP 26 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 2 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 4

Waffenlos: **AT** 8 **TP** 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Keule: **AT** 9 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

Knochendolch: **AT** 9 **TP** 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: **AT** 9 **TP** 1W6+3(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 2/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Tschumbies als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können) / –

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1, 1W6+1 (Gruppe) oder 2W6+4 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: keine

Kampfverhalten: Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit *Bissen* zu töten.

Flucht: Tschumbies fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Tschumbies sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.

☞ **QS 2:** Den Kopf vom Rumpf zu trennen, hat keinen Effekt.

☞ **QS 3+:** Tschumbies können nicht klettern und nicht schwimmen. Sonnenlicht schadet ihnen und zerstört sie innerhalb einiger Sekunden.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Tschumbies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Extrem lichtempfindlich: Sind Tschumbies direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleiden sie 2 SP pro KR.

Meute: Tschumbies, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Tschumbi in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Untoten-Regeln: Für Tschumbis gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Wasserleiche

»O Herrin der Tiefsee, Gebieterin über die Wogen, Versunkene Herrscherin der Meere. Tentakel winden sich wie Fahnen zu Deiner Ehre, Haizähne zerfetzen Deine Feinde, unzählige Kreaturen der lichtlosen Fluten johlen und tanzen zu Deinem Gefallen. Deine heiligen Seeschlangen überwinden die Wale und Delphine derer, die sich wagen, an Deinen Thron heranzutreiben und lassen ihre zum Grund der See sinkenden Kadaver zum Festmahl für Deine Getreuen werden. Groß, wahrhaft groß bist Du, Charyptoroth, größer als alle anderen Götter. Denn alles auf See und unter der See ist Dein. Der Rabe und der Geier kreisen an Land über den Sterbebetten der Menschen und balgen sich um die Seelen, doch wer in den Wogen des Meeres den Tod findet, den ziehst allein Du hinab in Dein finsterstrahlendes Reich. Ja, dort singen sie in der Tiefe der Sündfluten von Gal'k'zuul blubbernd Deinen heiligen Namen, große Charyptoroth. Die Fischäugigen, die Molchschwänzigen, die Haiköpfigen preisen Dich. Die mutigen Kapitäne, die Seesoldaten und die hartnackigen Piraten preisen Dich. Sie sind nicht tot, denn der Tod findet sie in Deiner Tiefe nicht. Ganz Dein sind sie. In dieser Nacht des dunklen Mondes schau wohlgefällig auf Deine Diener, die noch an Land sind und sich nach dem Rausch der Tiefe so innig sehnen. Dir wollen wir ein Opfer bringen, damit Du uns dereinst einstimmen lässt in den Chor der Unterseeischen.

—aus einem Gebetsbuch in einem Charyptoroth-Schrein an der Piratenküste des damaligen Xeraanien, 1027 BF

Wasserleichen sind die sterblichen Überreste von Wesen, die im Wasser den Tod gefunden haben. Meist weisen die Leiber schon nach wenigen Tagen üble Beschädigungen auf. Typisch sind allerlei Fraßspuren von Wassergetier, das sich an der wächsernen Haut und dem aufgedunsenen Fleisch gütlich getan hat. Der Leichenfraß wird erst gestoppt, wenn unheiliges Leben den Kadaver wieder erweckt. Verbleibt die Wasserleiche auch dann noch in den Fluten, verwest sie zwar nicht weiter, aber Seepocken, Einsiedlerkrebse und anderes Getier nisten sich auf und im Körper des Versunkenen ein. Bisweilen kann darum der Eindruck entstehen, der Betrachter habe grässliche Tintenfisch-Mensch-Chimären oder anderes, unheiliges Leben vor sich. Ähnlich wie auch bei Moorleichen findet sich ein Bewuchs mit Wasserpflanzen, besonders Algen, Schleim und Fadengewächsen, aber auch meerischen Moosen. Die meisten Wasserleichen erscheinen daher

gräulich-faulweißlich, manche aber auch grünlich oder bläulich. Wasserleichen erfüllen alle Arten von Diensten unter der Wasseroberfläche oder auf See, wo sie beständig mit Wasser in Kontakt kommen können, um ihr Unleben zu erhalten. Die Kreaturen können aber auch eine gewisse Zeit an Land existieren und bewegen sich dort mit platschenden Schritten fort, die scheußlich anzuhören sind. Je länger eine Wasserleiche der Luft ausgesetzt ist, desto stärker nimmt die Fäulnis wieder ihren Lauf und die Kreatur verbreitet einen bestialischen Gestank nach gammelmendem Fleisch, altem Fisch und rottendem Seetang. In der schwülen Hitze des Südens gehört an der Dunklen Halle der Geister zu Brabak das Beleben von Wasserleichen und das Verbringen längerer Zeit in Räumen, in denen die tropfenden und stinkenden Monstrositäten an den Wänden kauern, als Abhärtungsübung zum Alltag der Schülerinnen und Schüler der Nekromantie.

Wasserleichen gelten fast ausschließlich als niederrangige, unheilige Diener der Herzogin der nachtblauen Tiefen. Die Formeln zum Erheben von Untoten, die gemeinhin von denen beherrscht werden, die Thargunitohts Lehren kennen, wirken auch auf im Wasser verstorbene Wesen und können Wasserleichen beleben. Doch die erzdämonische Macht der Domäne Gal'k'zuul sorgt bisweilen aus eigenem, fauligem Antrieb heraus dafür, dass Ertrunkene, auf denen nicht Efferds Segen lag, in die Reihen des unterseeischen Heeres der Erzdämonin aufgenommen werden. Als Paktgeschenk gibt die Unbarmherzige Ersäuerin denen, die darum bitten, häufig Befehlsgewalt über die Ertrunkenen, um den Paktierer dereinst selbst in den Chor der Tiefe einstimmen zu lassen.

Wasserleichen treten an allen Gewässern auf. Besonders häufig sind sie aber dort, wo der Kult der Charyptoroth sein Unwesen treibt. Das ehemalige Xeraanien, die tobrische Piratenküste, war eine Hochburg dieses unheiligen Treibens. Auch in der versunkenen Unterstadt von Havena soll es einen Kult geben, der Wasserleichen zu seinen Zwecken einsetzt und in regennassen Nächten durch Havena watscheln lässt. Unter allen seefahrenden Völkern kennt man Geschichten und Legenden,

die von den meist abergläubischen Seeleuten mit großer Furcht erzählt werden, und in denen schwimmende Seelenverkäufer und verfluchte Küstendörfer schaurige



Rollen spielen. Allen Geschichten ist gemein, dass die Wasserleichen darin häufig Handlanger mächtigerer Wesen in Charyptoroths Diensten sind.

An der nostrischen Küste erzählt man sich vom *Deichgrafen*. Der hartherzige Mann soll vor vielen Jahren die Landbevölkerung unnötig gepresst und schikaniert haben, um mit den eingetriebenen Abgaben zwar den Deich instand zu halten, sich aber auch ein Leben in Luxus zu gönnen. Als wegen einer Missernte die Menschen ohnehin schon hungerten, zeigte er keine Gnade – und damit besiegelte er sein Schicksal. Die Leute warfen ihn gefesselt ins Meer, wo er ertrank. In der Nacht des ersten Wintersturms eines jeden Jahres aber soll er aus den Fluten steigen und die Steuer einfordern, und wehe den Menschen, die in die am Strand aufgestellte Zehnttruhe

des Deichgrafen nicht wenigstens sieben silberne Taler und sieben silberne Heringe gelegt haben. Denn wer das nicht tut, den verfolgen der Deichgraf und seine Hässcher, schlimme, platschende Dinge aus zerfallenen Leibern ertrunkener Seeleute. Und die holen sich dann den Blutzehnt – sieben Leben aus dem Umfeld des Säumigen werden es sein. Diese Sieben ziehen dann mit dem Deichgrafen ins Meer und hinab in die Sündflut.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: verschiedene Charyptoroth-Paktierer und Nekromanten der Heptarchien, vor allem in der Blutigen See

Bekannte Exemplare: Der Deichgraf



Wasserleiche

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 9

FF 6 **GE** 8 **KO** 14 **KK** 14

LeP 17 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 1 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 4

Waffenlos: **AT** 8 **TP** 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

Säbel: **AT** 9 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

Streitaxt: **AT** 9 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Wasserschwall:** **FK** 9 **LZ** 1 **TP** 1W6+1, Stufe
Verwirrung **RW** 1/2/3

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer II (wirkt, obwohl Wasserleichen als Untote ansonsten nicht den Zustand *Furcht* erleiden können), Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Wasserleichen als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können).

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 1, Kraftakt 7, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 6, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6 (kleine Wasserleichenhorde) oder 3W6 (große Wasserleichenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat die Wasserleiche Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: Wasserleichen gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Sind sie freie Untote, folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige. Sobald sie

ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es zu töten.

Flucht: Wasserleichen fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Wasserleichen sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.

☞ **QS 2:** Von einem Beschwörer kontrollierte Wasserleichen folgen ebenso wörtlich wie gedankenlos den Befehlen ihres Meisters und lassen sich davon kaum abbringen. Den Kopf vom Rumpf zu trennen, hat keinen nennenswerten Effekt.

☞ **QS 3+:** Sonnenlicht schadet ihnen und zerstört sie innerhalb von wenigen Augenblicken.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Wasserleichen können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

) **Wasserschwall: Wasserleichen können ihren Gegner mit einem Wasserschwall ansucken. Es gelten dabei die Regeln eines Fernkampfangriffs mit einer Wurf- waffe. Der Wasserschwall richtet nicht nur TP an, sondern auch 1 Stufe *Verwirrung* für 5 KR. Der Effekt ist kumulativ.

Extrem lichtempfindlich: Ist die Wasserleiche direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 2 SP pro KR.

Meute: Wasserleichen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Wasserleiche in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Untoten-Regeln: Für Wasserleichen gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).

Zombie

»Eine gute Geschichte willst du, Söhnchen? Ein wenig schaurig soll sie sein, Junge? Nun, bring mir ein Krüglein Meskinnes und dann will ich dir etwas erzählen. Die Bornischen Lande sind ein kriegerischer Ort. Dass hier die Schwestern und Brüder vom Theater zu Arivor im Namen von Mütterchen Rondra heldenhafte Schlachten gegen die widerlichen Rotpelze schlugen, ist ja allgemein bekannt. Weit weniger bekannt ist ein über- oder auch unterweltlicher Krieg, der seit langer Zeit im Norden unseres schönen Landes ausgefochten wird. Am Rand der kaltnebligen Totensümpfe haben wir nämlich den heiligen Heldenfriedhof, die Stadt der Toten, errichtet. Der Rabe Alverans und der Knochengeier der Niederhöhlen ringen über die Vorherrschaft über Leben und Tod. Einzig der geweihte Grund der Grabanlage hält die Kreaturen aus den Sümpfen davon ab, weiter nach Süden zu ziehen. Geister und dämonische Gespinste gibt es in den Totensümpfen, und wer sich hineinwagt, den verfolgen Zombies und Schlimmeres. Einem Zombie kannst du leicht davonlaufen, diese fauligen Onkelchen sind langsam. Aber lauf mit Bedacht, denn wo eine der schwankenden Leichen nach dir langt, da sind auch andere – und denen willst du nicht in die schimmelnden Arme laufen. Vielleicht schrecken dich die tumben Gesellen auch nur, damit du in die Sumpflöcher fällst, wo ihre bösen Vettern, die Moorleichen, im grünschimmernden Wasser auf dich warten. War einmal da. Habe da einen Goblin gesehen, der die Fellmütze eines Bronnjaren umklammerte, den haben sie herabgezogen in die fauligen Schlinde des Totenmoors. Ganz bleich, der Rotpelz. Also, mein Söhnchen, trinken wir mehr Meskinnes und freuen uns an dem angenehmen Grusel einer guten Geschichte. Aber ich rate dir – lass es bei der Geschichte bewenden und zieh nicht nach Norden, um dir anzusehen, ob Onkelchen Likutajeff dir die Wahrheit erzählt oder er dich angeflunkert hat. Soll ein anderer, dummer Junge sich die Mütze des Bronnjaren holen oder all die goldenen Schätze und Artefakte aus der Zeit, die lange her ist. Nein, du wirst nicht so dumm sein, Söhnchen. Dich habe ich ja vor den Zombies gewarnt.
—der angebliche Jäger und eigentliche Kultist Likutajeff zu einem reisenden Abenteurer in einer Drauhager Schenke, neuzeitlich

Als Zombies kennt die aventurische Nekromantie belebte Kadaver, deren Verwesungszustand zwischen dem relativ intakten Körper einer Lebenden Leiche und den Knochengestalten der Skelette liegt. Wahrscheinlich ist die Unterscheidung dieser drei Klassen von Untoten eher nekromantisch-akademischer Natur – eine eindeutige Definition gibt es nicht und die Übergänge sind fließend.

Die Zersetzung der Zombieleiber kann unterschiedlich stark fortgeschritten sein. Wo Lebende Leichen manchmal noch erhoben werden, bevor sie überhaupt jemand notdürftig verscharrt hat und darum ziemlich lebendig aussehen können, liegen die Körper, aus denen Zombies werden, meist länger unbeerdigt und der Witterung ausgesetzt auf Schlachtfeldern herum oder werden aus geschändeten Gräbern herausgerufen. Tierfraß, Fäulnis und faulig-gärende Gerüche kennzeichnen den typischen Zombie. Auch wird häufig davon berichtet, dass diese Untoten ein grausiges Stöhnen oder Keuchen von sich geben, wenn sie sich bewegen. Ihre Kleidung ist häufig noch intakt, aber von Leichenflüssigkeiten getränkt und mit Pilzgeflechten bewachsen. Zombies sind so weit im Verfallsprozess vorangeschritten, dass ihnen derische Handlungen schwerfallen. Sie sind außergewöhnlich langsame untote Kreaturen. Beschwörer neigen jedoch dazu, gleich mehrere Zombies auf einmal zu erheben und den Dienst, zu dem man sie rief, gemeinsam ausführen zu lassen. Das werden sie langsam, aber stetig tun.

Zum Kampf mit Waffen sind Zombies trotz ihrer eklatanten Schwerfälligkeit zwar grundsätzlich fähig, üblicherweise greifen sie im Kampf aber auf ihre klauenartig verkrümmten Hände zurück, deren Nägel im (Un-)Tod weitergewachsen und ausgehärtet sind. Dabei sollte das Opfer des Zombies tunlichst vermeiden, getroffen zu werden, denn die schimmelnden Leiber können allerlei schlimme Krankheiten übertragen. Der Wille des Nekromanten, das zusammenzuhalten, was die Natur eigentlich zerfallen und verschimmeln lassen möchte, hallt im Körper eines Zombies besonders stark nach. Darum können deren abgeschlagene Körperteile sich in einem Radius von sieben Schritt selbständig wieder zusammenfügen, indem sie aufeinander zukriechen. Manche Zombies verfügen dann über eigenständige Regenerationsfähigkeiten (siehe Seite 137), aber um auch bei weniger nachhaltigen Zombies die Gliedmaßen wieder zu befestigen, bedarf es der kundigen Hand des Nekromanten (siehe Seite 138).

Die Erhebung von Zombies zu kurzen Diensten oder zur Erledigung längerfristiger Aufgaben ist nekromantische Routine und häufiger Prüfungsgegenstand entsprechender Zirkel.

Zur höheren Nekromantie gehört es hingegen, ganz besondere Zombies zu erschaffen. So beherrschen fähige Totenbeschwörer auch das Zusammenfügen beliebiger



Leichenteile zu einem besonders großen und starken Zombie, ja, sogar verrottenden Fleischbrei sollen diese Meister der schwarzen Kunst zu beleben wissen. Wenn in solche Leiber dann noch durch Beschwörungskunst ein Nephazz eingestist wird, stellen sie schreckliche Waffen und schwer zu überwindende Wächter im Arsenal der Todesjünger dar, die mit den gewöhnlichen Zombies kaum mehr verglichen werden können. Zombies können aventurienweit auftreten, meist – wie beschrieben – als Dienerkreatur mehr oder weniger fähiger Nekromanten. Natürlich prägte der Endlose Heerwurm des untoten Drachen Rhazzazor die Vorstellung der Menschen von fauligen Horden untoter Kreaturen, die sich an den Lebenden gütlich tun wollen. Im Jahr 1019 BF in einem Magnum Opus zu Ehren

der Präsentorin der Heulenden Finsternis erschaffen, konnte das Voranwölzen des gewaltigen Untotenheeres im Jahr 1021 BF bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden kurz aufgehalten werden, bevor die unheiligen Kreaturen 1027 BF in der Schlacht auf dem Mythraelsfeld nahe Wehrheim endlich vernichtet werden konnten. Besonders in Tobrien und in den angrenzenden Gebieten sind die Schrecken der Zombiehorden auf ewig ins Gedächtnis der Bewohner eingebrannt.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Rhazzazor, die Nekromanten der Heptarchien

Bekannte Exemplare: keine

Zombie

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 KL 6 (t) IN 10 CH 10

FF 6 GE 8 KO 13 KK 13

LeP 16 AsP – KaP – INI 7+1W6

VW 1 SK 0 ZK 0 GS 4

Waffenlos: AT 8 TP 1W6(+Krankheit)* **RW kurz**

Biss: AT 8 TP 1W6+2(+Krankheit)* **RW kurz**

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Zombies als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht klettern), Körperbeherrschung 1, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (kleine Zombiehorte) oder 3W6+10 (große Zombiehorte)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat der Zombie Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: Zombies gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Sind sie freie Untote,

folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit *Bissen* zu töten.

Flucht: Zombies fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Diese Kreatur ist ein Zombie, ein hirnloser Untoter.

☞ **QS 2:** Zombies sind sehr langsam und stur. Häufig können sich zerschlagene Zombies selbst wieder zusammensetzen, wenn man die Teile nicht weit genug voneinander trennt oder verbrennt.

☞ **QS 3+:** Mächtige Nekromanten können besonders machtvolle Zombie-Kreaturen erschaffen, die kaum mit gewöhnlichen Zombies verglichen werden können.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Zombies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Extrem lichtempfindlich: Ist der Zombie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Meute: Zombies, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Zombie in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Untoten-Regeln: Für Zombies gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Kaimankadaver

»Ich geb's auf!«

—eine Meisterin zu einem Spieler, als dieser ihr erklärt, dass das untote Krokodil den Befehlen seines Brabaker Schwarzmagiers gehorcht und er ihm nun seinen Rucksack auf den Rücken schnallen wird, Anfang der 2020er Jahre

»Den Berichten zufolge sollte der Stern über dem Friedhof der Seeschlangen niedergegangen sein, jenem legendären Ort, an dem vor über zwei Jahrzehnten die Diener des Sphärenschänders Borbarad das Übel der Dämonenarchen über Dere brachten. Das Ziel unserer Reise trug laut den Aufzeichnungen der Phileasson-Expedition den Namen ›Höhle der Einkehr‹, doch wir kamen dort nie an. Offenbar war uns irgendjemand zuvorgekommen, denn im trüben Wasser der Mangrovensümpfe lauerten uns Alligatoren auf, mehr tot als lebendig. Irgendeine finstere Zauberei hatte sie ins Leben zurückgeholt und wandte ihren Willen gegen uns. Einzig und allein Larnikes Brandpfeilen verdanken wir unsere Flucht. Möge der Herr Boron es geben, dass wir künftig nicht auch noch auf untote Seeschlangen treffen ...«

—Joost Jannske, genannt Maraskan-Joost, bornischer Entdecker und Maraskanforscher, Auszug aus den Aufzeichnungen zur Erforschung des Friedhofs der Seeschlangen, Tsasstrand/Neuhaven, 1039 BF

Wer einem Kaimankadaver begegnet, der erkundet wahrscheinlich gerade die Sümpfe des Wilden Südens, die Mangrovenküsten Meridianas oder die Wasserlöcher und Tümpel der Niederungen Maraskans. Alligatoren, Kaimane und Krokodile leben vorwiegend in diesen Teilen des Kontinentes, und da man für eine Totenbeschwörung als Ausgangsmaterial den Leichnam des entsprechenden Reptils benötigt, ist die Wahrscheinlichkeit, einem untoten Exemplar zu begegnen, in diesen Gegenden am größten.

Der Anblick, den ein Kaimankadaver bietet, ist der eines widerlich anzuschauenden Krokodils mit bräunlich faulenden Schuppen, scharfen knöchigen Auswüchsen und freiliegenden Rippen oder anderen Knochenpartien. Dort, wo man die Augen erwarten würde, ist der Kopf von einer Ansammlung eitriger, walnussgroßer Blasen übersät, die an riesige Insekteneier erinnern und in denen Maden und Larven wimmeln, die sich am Fleisch des toten Körpers laben. Dementsprechend ausgeprägt ist der süßliche Geruch der Verwesung.

Der wiedererweckte Krokodilleib hat nichts von seiner Gefährlichkeit eingebüßt – das Gegenteil ist eher der Fall: Ein untoter Kaiman spürt keinen Schmerz und kann zwar nicht übermäßig schnell, aber dennoch plötzlich zuschlagen. Wie andere Lebende Leichen ist er deutlich langsamer als sein lebendiges Gegenstück, verfügt im Wasser aber dennoch über einen beachtenswerten Vorteil.

Kaimankadaver sind ausgezeichnete amphibische Jäger, die im trüben Wasser hervorragend getarnt auf der Lauer liegen. Im Kampf verbeißen sie sich zuerst in ihre Beute

und ziehen sie dann unter Wasser, um sie zu ertränken. Sie gehen ihren primitiven Instinkten im Leben wie im Tod nach und versuchen alles zu fressen, dessen sie habhaft werden. Da sie keine Sättigung mehr verspüren, liegen sie selbst dann auf der Lauer, wenn sie zuvor gefressen haben. Diese Eigenschaft macht sie zu hervorragenden untoten Wächtern und wird oftmals von Totenbeschwörern genutzt, um sich unerwünschten Besuch vom Hals zu halten. Manchmal dient ein Kaimankadaver seinem Meister als lebendiger Tresor. Er verschluckt den zu schützenden Gegenstand einfach, um dann damit unter Wasser zu tauchen und das Objekt dem Zugriff Dritter zu entziehen. Auch wenn es absurd erscheint, sind Kaimankadaver darüber hinaus beliebte Lastentiere. Ihre amphibischen Eigenschaften ersparen beim Transport schwerer Güter durch den Dschungel oder ähnlich unwegsames Gelände den ständigen Wechsel des Transportmittels. Ihr langer, breiter Rücken bietet genügend Platz zum Verstauen von Ausrüstung und der Kadaver stört sich auch nicht an Stricken oder Seilen, die ihm dazu um den Leib gewickelt werden müssen.

Der wohl bekannteste Kaimankadaver trägt den Namen Don Burro und dient dem Brabaker Nekromanten Ravlof Kropotko. Er half vor einigen Jahren dem Adepten und seinen Gefährten dabei, die legendäre neunschwänzige Echse Torkoschur in den Mysobsümpfen zu fangen und das Gold der Wahani-Pau zu bergen. Über die Ergebnisse dieser



erfolgreich durch Untote unterstützten Expedition plant Kropotko demnächst seine Magus-Thesis zu verfassen. An den Ufern des Tursolanisees nördlich von Kuslik erzählt man sich Schauergeschichten von den *Sieben Schwarzen Tijakrokodilen*, die angeblich die auf dem Seegrund verborgene Nekropole Yaquirofest bewachen sollen. In der *Höhle der Einkehr*, einem ehemaligen Ritualplatz auf dem Friedhof der Seeschlangen im Südosten Maraskans, hat sich seit einiger Zeit ein Nekromant eingenistet. Um sein Refugium zu schützen und in Ruhe nach

einem während des Sternenfalls abgestürzten Meteoriten zu suchen, hat er einige untote Alligatoren beschworen, die die Anlage bewachen.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Huu-Jutomu, Pôlbera, Ravlof Kropotko

Bekannte Exemplare: Don Burro, die Sieben Schwarzen Tijakrokodile

Kaimankadaver

Größe: 4,00 bis 6,00 Schritt (ohne Schwanz); 4,50 bis 7,50 Schritt (mit Schwanz); 0,40 bis 0,60 Schritt Höhe

Gewicht: 150 bis 350 Stein

MU 20 **KL** 8 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 8 **GE** 11 **KO** 18 **KK** 22

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 2 **SK** 0 **ZK** 4 **GS** 3/5 (an Land / im Wasser)

Biss: **AT** 8 **TP** 2W6+6 **RW** kurz

Schwanz: **AT** 11 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteil: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Untote sonst nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Biss, Schwanz), Zu Fall bringen (Schwanz)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern (keine Probe erlaubt; Kaimankadaver können nicht klettern), Körperbeherrschung 4, Kraftakt 13, Schwimmen 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (kleine untote Gruppe) oder 2W6+6 (große untote Gruppe)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Trophäe (Zähne, 5 Silbertaler), was immer sich in ihrem Inneren befindet

Kampfverhalten: Kaimankadaver lauern im Wasser und greifen blitzschnell an, sobald sich ein Opfer auf weniger als 5 Schritt genähert hat. Sie versuchen sofort, sich in ihr Opfer zu verbeißen und es unter Wasser zu ziehen.

Flucht: Kaimankadaver fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen)

☛ **QS 1:** Kaimankadaver kommen vor allem im Süden Aventuriens und auf Maraskan vor. Sie sind beliebte Dienerkreaturen von Nekromanten.

☛ **QS 2:** Kaimankadaver verhalten sich ähnlich wie noch lebende Kaimane.

☛ **QS 3+:** In ihrem Inneren findet man bisweilen Dinge, die ein Nekromant verstecken will. Diese werden vom Kadaver schlicht gefressen.

Jagd: –4

Sonderregeln:

***) Krankheitsüberträger:** Kaimankadaver können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-16 (Wundfieber), 17-20 (Sumpffieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343 und 344; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Extrem lichtempfindlich: Ist der Kaimankadaver direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Ins Wasser ziehen: Kaimankadaver, die sich im Wasser aufhalten und ein Opfer vom Strand ins Wasser ziehen wollen, schwimmen zunächst vorsichtig in dessen Richtung. Ist der Kaimankadaver nahe genug an seiner Beute, schnellst er aus dem Wasser hervor und beißt zu. Sobald sich ein Kaimankadaver verbissen hat, versucht er sein Opfer ins Wasser zu ziehen (Vergleichsprobe **Kraftakt** des Kaimankadavers gegen **Kraftakt (Ziehen & Zerren)** der Beute; gewinnt der Kaimankadaver diese Vergleichsprobe, so wird die Beute ins Wasser gezogen). Kaimankadaver an Land oder solche, die ihr Opfer schon im Wasser angreifen, ziehen ihre Beute nicht mit dieser Taktik ins Wasser, sondern nutzen ihre Bisse nur, um den Gegner zu verletzen und zu töten.

Meute: Kaimankadaver, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Kaimankadaver in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Untoten-Regeln: Für Kaimankadaver gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Rattenkadaver

»Woher Fleisch kommt? Fleisch kommt von Ratte. Knorrg fix nimmt sich Knüppel und schlägt sie tot, Glatthaut. Nimmt sich großen Knüppel mit Nägeln und macht sie alle, alle tot. Nicht mit Rattengift, nein, nein, mit Knüppel. Zieht ihnen Fell über die Ohren und kocht sie, mit Kartoffeln, Kohl und roten Rüben. Nur Rattenschwänze sind zu zäh. Knorrg schneidet vorher ab. Aber heute gute Ratten in Suppe.

Manche Tage gibt auch schlechte Ratten. Schlechte laufen umher, obwohl sie eigentlich schon tot. Wjassus Blogai, wie sagt ihr Menschen noch gleich ...? Böse Geister zwingen sie dazu. Das schon gruselig, Menschling, das Knorrg dir sagen. Und faulig schmecken tun sie auch. Können Suulak und Glatthäute krankmachen, ganz schlimm krank. Rattengift sein auch wirkungslos, weil Ratten ja schon tot. Da hilft dann wieder nur der Knüppel, und feste draufhauen, bis du gewonnen hast. Hab' ich auch gemacht, das sag ich dir. Und der Sieger, der hat immer recht.«

—Knorrg Kesselpansch, goblinischer Rattenfänger und Gar-
koch aus Mauergärten im Gespräch mit einer Gruppe rei-
sender Abenteurer über die Herkunft des Fleisches in seiner
Suppe, Festum, 1040 BF

Ratten sind bereits im lebendigen Zustand eine echte Plage – tot allerdings noch eine viel größere. Es gibt sie nahezu überall in Aventurien, üblicherweise in Städten und Dörfern, wo sie sich an den Hinterlassenschaften oder Vorräten der Bewohner gütlich tun. Da sie so häufig sind, eignen sie sich besonders als Fingerübung für angehende Nekromantinnen, Totenbeschwörer oder andere Schwarzkünstler. Oftmals ist die Beschwörung eines Rattenkadavers die erste Wiedererweckung, an der sich ein Schüler der Nekromantie versuchen darf. Der Zweck dieser Lektion ist die Verdeutlichung des gesamten Umfangs einer Totenbeschwörung, angefangen

vom eigenhändigen Einfangen einer Ratte über ihre Op-
ferung bis hin zur korrekten Durchführung des TOTES
HANDLE und der Erhebung des Kadavers als ein Ge-
schöpf der Erzdämonin Thargunitoth.

Einen Rattenkadaver von einer lebendigen Ratte zu unterscheiden, erfordert mehr als einen flüchtigen Blick auf den bleichen, ausgemergelten Körper. Nur wer solch einer Kreatur tief in die Augen sieht, vermag einen Funken der Kräfte erahnen, die den eigentlich toten Korpus zu neuem Unleben zwingen und den trüben Pupillen zuweilen ein gelbgrünes Leuchten einhauchten. Verwesungsgeruch, hervorstehende Knochen oder seltsam verdrehte Gliedmaßen mögen ein weiterer Anhaltspunkt sein, aber Gewissheit erlangt man für gewöhnlich erst, wenn man versucht, sie zu vergiften – und dabei scheitert. Rattenkadaver sind immun gegen jegliche Form von Gift und so bleibt einem oftmals nur, diese götterlästerlichen Geschöpfe etwa mit einem nagelgespickten Knüppel zu erschlagen.

Rattenkadaver lassen sich vielseitig einsetzen, das Spektrum reicht von der Verbreitung von Krankheiten über das Ausspähen von Feinden und der Verwendung als Spürhund bis zu den Aufgaben, man höre und staune, eines Vorkosters.

Pest- oder Seuchenratten werden erschaffen, wenn ihr Meister die Absicht hegt, einen Ort mit Pestilenz und Siechtum heimzusuchen. Blaue Keuche, Gilbe oder Schwarze Wut sind dabei nur einige der Krankheiten, die diese untoten Nager übertragen können.

Der Einsatz als Spürratte ist da weitaus subtiler, aber nicht minder wirkungsvoll. Ratten können bereits im lebenden Zustand fast überallhin gelangen. Die Fähigkeit, einem Totenbeschwörer seine Sinne zu leihen, macht einen unter Kontrolle stehenden Rattenkadaver zu



einem nicht zu unterschätzenden Spionagewerkzeug. Zudem besitzen diese untoten Kreaturen noch immer die gleiche feine Nase wie zu Lebzeiten und eignen sich äußerst gut zum Aufspüren von Giften oder ähnlichen Substanzen. Der kultivierte Nekromant von Welt wird also vor einer Mahlzeit seinen Rattendiener sämtliche Speisen und Getränke beschnüffeln lassen, so er die Vermutung hegt, jemand könne ihm nach dem Leben trachten. Auch um Leichen oder Leichenteile aufzuspüren, sind diese Tiere sehr geeignet. Sie werden oftmals verwendet, um ihrem Herrn den Weg zu letzten Ruhestätten zu weisen, die nicht mit einem Grabstein oder Boronsrad gekennzeichnet sind.

Wirklich bekannte Exemplare an Rattenkadavern gibt es aufgrund ihrer Schlichtheit selten, nur wenige haben von ihren Besitzern einen Namen erhalten. *Gruftzähnen*, die untote Ratte der Satyana di Zerforika, ist eine von ihnen. Satyana hat einen regelrechten Narren an ihr gefressen, und wo immer die Hexe hingeht, ist Gruftzähnen mit von der Partie.

Erschaffungskomplexität: primitiv
Bekannte Erschaffer: Satyana di Zerforika
Bekannte Exemplare: Gruftzähnen

Rattenkadaver

Größe: 0,40 bis 0,60 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,70 bis 0,90 lang (mit Schwanz); 0,20 bis 0,25 Schritt hoch

Gewicht: 0,50 bis 1,50 Stein

MU 20 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 7 **GE** 13 **KO** 9 **KK** 13(k)

LeP 3 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 5 **SK** 2 **ZK** 3 **GS** 6

Biss: AT 8 TP 1W3(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer II, Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Untote sonst nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (untotes Rattennest) oder 3W20+100 (untotes Riesenrudel)

Größenkategorie: winzig

Beute: keine

Typus: Untoter (Hirnloser), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +3

Erschaffungskomplexität: primitiv

Kampfverhalten: Rattenkadaver attackieren Menschen gelegentlich aus dem Hinterhalt (siehe **Regelwerk** Seite 237) und versuchen, *ungeschützte Stellen* anzugreifen.

Flucht: Rattenkadaver fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Rattenkadaver sind nur schwer von echten Ratten zu unterscheiden.

☞ **QS 2:** Rattenkadaver meiden Feuer.

☞ **QS 3+:** Rattenkadaver können viele verschiedene Krankheiten übertragen.

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Rattenkadaver können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch sie wird mit 1W20 gewürfelt: 1-10 (keine Krankheit), 11-12 (Lutanas), 13 (Sumpffieber), 14 (Blaue Keuche), 15 (Gilbe), 16 (Schwarze Wut), 17-18 (Tollwut), 19-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Lutanas **Regelwerk** Seite 343, Sumpffieber **Regelwerk** Seite 344, Blaue Keuche **Aventurischer Almanach** Seite 127, Gilbe **Aventurischer Almanach** Seite 128, Schwarze Wut **Aventurischer Almanach** Seite 129, Tollwut **Aventurischer Almanach** Seite 129, Wundfieber **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Extrem lichtempfindlich: Ist der Rattenkadaver direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Meute: Rattenkadaver, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Rattenkadaver in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Panik vor Feuer: Wenn ein Rattenkadaver mit einer größeren Menge Feuer konfrontiert wird (etwa Fackelgröße), flieht er bei 1-3 auf 1W6.

Rudeluntoter: Rattenkadaver lassen sich leicht als Rudel erheben (siehe Seite 138).

Untoten-Regeln: Für Rattenkadaver gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Walkadaver

»Die Thorwaler sind keine Walfänger? Da habt ihr natürlich Recht, Signora Commissaria. Sie gelten ihnen als heilig, als Kinder ihres walgestaltigen Gottes Swafnir gar. Aber wie so oft im Leben gibt es auch hier Ausnahmen, bei der selbst die Nordleute zur Harpune greifen und sich auf Waljagd begeben. Auch wenn sie sonst gerne mit ihren Taten prahlen, hört man sie doch recht selten, und dann meistens flüsternd, von den Ungeheuern berichten, die sie die bleichen Totenwale Hranngars nennen. Ganz recht, Totenwale. Denn hierbei handelt es sich um eigentlich bereits verstorbene Tiere, die mittels finsterner Zauberkünste zu neuem unheiligem Leben erweckt wurden – eine Tat, die einem das Blut in den Adern gefrieren lässt und alles verspottet, wofür die Thorwaler einstehen.

Dahinter steckt meist ein Totenbeschwörer, ein götterverderbter Schwarzkünstler, ganz ähnlich wie in den Tagen des alten Bosparan. Wenn ein solches Monstrum euer Schiff angreift, bleibt euch nur die Flucht oder, so dies nicht möglich ist, die Gegenwehr mit allen verfügbaren Mitteln. Übliche Jagdtechniken bringen nicht die erwartete Wirkung, denn die Tiere fühlen keinen Schmerz mehr, und ausbluten könnt ihr sie auch nicht. So bleibt euch nur, den unheiligen Leib durch Harpunenschüsse und Rotzenkugeln zu zerfetzen, bis der Spuk ein Ende hat. Solltet ihr je in solch eine Situation kommen, dann seien Boron, Efferd und Swafnir eurer Seele gnädig, denn ohne ihren Beistand würde auch ich heute nicht vor euch stehen ...«

—Iridias ay Posta di Pertakir, Offizier im Dienste der Adlerflotte, im Gespräch mit einer neuen Kommissarin der HPNC, höchste Geheimhaltungsstufe, 1027 BF

Einen Walkadaver zu neuem Unleben zu erwecken, kann man mit Fug und Recht als großes Werk der Nekromantie bezeichnen. Glücklicherweise wagen sich nur die wenigsten Diener der Finsternis an eine solche Tat. Die Thorwaler nennen derartige Monstren schlicht *Hranngarstaurvhal*, die bleichen Totenwale *Hranngars*, und breiten am liebsten den Mantel des Schweigens über ihre Existenz, die den walgestaltigen Gott Swafnir

aufs Äußerste verspottet. Das Aussehen dieser untoten Tiere ist abhängig von der Art des Wales. Vom Zwergwal über den Olportwal bis zum Grünwal können diese gewaltigen Untoten in allen Größen vorkommen. Ihre Hautfarbe ist oft von kränklich aussehenden Grautönen geprägt. Schwerste Verletzungen bis hin zu herausstehenden Knochen oder ähnlichen Entstellungen sind sichere Anzeichen für den Untod dieser Tiere, die keinerlei Schmerzen mehr fühlen. Abgerissene oder zerstörte Fluken und Finnen, wie die Schwanz- und Rückenflossen auch genannt werden, gehören ebenfalls zu den erkennbaren Merkmalen.

Walkadaver können überall in den Meeren und Ozeanen um Aventurien vorkommen, wo sich auch lebende Exemplare tummeln, doch ein solcher Kadaver für die Totenbeschwörung ist nicht ganz einfach aufzutreiben. Meist bleibt nur die Möglichkeit, auf einen gestrandeten Wal zurückzugreifen, sofern dieser noch nicht zu stark verwest ist oder von den explosionsartig aus ihren Leichen austretenden Gasen in Stücke gerissen wurde. Der Versuch, Wale bei lebendigem Leib zu fangen, um sie während des Rituals opfern zu können, scheint beinahe aussichtslos, zumal sichergestellt werden muss, dass der tote Körper nicht umgehend auf den Meeresboden sinkt. Walkadaver werden beschworen, wenn der Nekromant auf diesem Weg Kontrolle über ein bestimmtes Seegebiet erlangen will oder sich unter den Wellen zu verbergen

versucht, indem er sich im Inneren des Kadavers versteckt. In der jüngeren Geschichte dienten Walkadaver vor allem in der Blutigen See als vermeintlich leichter zu erschaffene Alternative zu den gefürchteten Dämonenarchen und wurden in dieser Form vor allem als Transport-, aber auch als Kriegsschiffersatz verwendet. An den Küsten der *Magna Thalassea* erzählt man sich die Legende von *Nekrobalina*, einem einstmals stolzen Delfinweibchen, deren Liebe vom Tierkönig der Delfine abgelehnt wurde und die aus Gram ihre Seele an die Niederhöllen verkaufte.



Mit dem wenig schmeichelhaften Namen *Thargunsanker*, der eher an ein Schiff erinnert als an ein (untotes) Tier, wurde ein Walkadaver in der Flotte des Fürstkomturs Helme Haffax bezeichnet, der Gerüchten zufolge sogar mit Geschützen ausgestattet gewesen sein soll. Seit dem Angriff auf Perricum in Jahr 1039 BF verliert sich seine Spur jedoch irgendwo bei den Efferdstränen im Golf von Perricum.

Kauffahrer im Golf von Riva fürchten den *Weißten Schlund*, der dann und wann urplötzlich aus dem Nebel auftaucht

und jedes Schiff angreift, das nicht schnell genug entkommen kann. Die meisten finden sich nach einem kurzen Kampf jedoch auf dem Meeresgrund wieder.

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: die Nekromanten der Heptarchien

Bekannte Exemplare: Nekrobalina, Thargunsanker, Weißer Schlund

Walkadaver

Größe: bis zu etwa 30 Schritt

Gewicht: bis zu etwa 190 Quader

MU 22 **KL** 9 (t) **IN** 11 **CH** 11

FF 6 **GE** 9 **KO** 26 **KK** 35

LeP 300 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 1 **SK** 5 **ZK** 7 **GS** 7

Biss: **AT** 10 **TP** 2W6+12 **RW** kurz

Rammen: **AT** 8 **TP** 2W6+18 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn) / Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Untote sonst nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf (passiv)

Talente: Einschüchtern 14, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 16, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 11, Verbergen 3, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Untoter (Hirnloser), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: keine

Kampfverhalten: Der untote Wal versucht sein Opfer zu *beißen*, wenn es maximal die Größenkategorie mittel hat. Bei größeren Gegnern setzt er auf *Rammangriffe*.

Flucht: Walkadaver fliehen nicht, sondern kämpfen bis zu ihrer Vernichtung, wenn sie dazu angewiesen wurden.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Walkadaver sind äußerst seltene, extrem große Untote.

☞ **QS 2:** Ein Walkadaver kann einen Menschen mit einem einzigen Angriff schwer verletzten oder gar töten.

☞ **QS 3+:** Wer einen Wal zu einem Untoten macht, wird von jedem Thorwaler als Feind Swafnirs angesehen und gejagt.

Sonderregeln:

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Walkadaver direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Gasexplosion: Sollte der Walkadaver all seine Lebenspunkte verloren haben oder seine Erschaffung misslingen, explodiert sein Körper. In einem Radius von 8 Schritt um den Kadaver erleiden alle anderen Wesen 4W6+4 TP. An Objekten richtet die Explosion ebenso viele Strukturpunkte Schaden an. Pro 2 Schritt, die ein Wesen vom Zentrum der Explosion entfernt ist, verringert sich der Schaden um 1W6+1 TP (es wird der W6 mit der jeweils höchsten Augenzahl vom Schaden wieder abgezogen). Die Explosion trifft automatisch, wenn man ihr nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt.

Untoten-Regeln: Für Walkadaver gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Achazzombie

»Erhebe dich, Untote Kreatur und gehorche meinem Willen! Du heißt nun Char'Zsst, Totsein. Du wirst in dieser Kammer wachen, auf dass niemand außer mir sie gefahrlos betreten kann. Sobald jemand in diese Kammer kommt, die Tür zufällt und ich nicht in dieser Kammer bin, wirfst du diesen Schwadenbeutel auf den Boden und danach tötest du alle, die in dieser Kammer sind. Anschließend bringst du die Leichen in diese Ecke und betätigst den Hebel, um die Tür zu öffnen. Hier im Regal liegt ein weiterer Beutel, den nimmst du danach und stellst dich wieder hier ins Zentrum des Heptagramms und wartest erneut.

Wenn ich die Kammer betrete, so verbeugst du dich, bis deine Schnauze den Boden berührt. Dann trittst du hinten an die Wand und wartest auf weitere Befehle. Sobald ich den Raum wieder verlasse, nimmst du die Wacht in der Mitte des Heptagramms wieder auf.

So, das sollte einige Zeit halten, nicht umsonst hat der frühere Besitzer dieses Palastes den Raum genau dort auf der Kraftlinie erbaut. Sie ist zwar schwach, sollte aber genügen, die Matrix des Zaubers am Zerfasern zu hindern. Ich werde darüber hinaus analysieren, welche Verlängerung der Wirkungsdauer durch diesen Zufluss an astraler Kraft möglich ist. Dies könnte auch für die Invasion der Verdammten nützlich sein. Durch die Manipulationen des Meisters wissen wir genau, wo Kraftlinien liegen, und durch taktisch kluge Bewegung der untoten Truppenteile können wir ihre Erhaltungsdauer erhöhen und damit astrale Kraft der Nekromantenzirkel sparen. Ich bin mir sicher, eine solche Erkenntnis wird Borbarad zu würdigen und zu belohnen wissen ...«

—Anweisung von Sulman al'Venish an Char'Zsst und Selbstgespräch, 1018 BF

Der Achazzombie ist ein klassischer lebender Leichnam, der sich vor allem durch die Anatomie des Echsenmenschen von anderen unterscheidet. So hat er einen Schwanz, eine harte Schuppenhaut und ein deutlich gefährlicheres Gebiss als andere. Dazu ist er in der Lage, Waffen zu benutzen. Im Gegensatz zu ihrem früheren Leben stören sich die Achazzombies weder an Dunkelheit noch an Kälte und auch ihr sonst schlechtes Gehör wird durch die magische Wahrnehmung der Untoten ausgeglichen. Auch während Achazzombies langsam verwesen, bleiben ihre Schuppenhaut und die Zähne intakt, sodass sie zwar mehr stinken, je älter sie werden, ihre Kampfkraft jedoch erhalten bleibt.

Welcher menschliche Magier zuerst Achaz zu Untoten erhoben hat, ist nicht überliefert. Sicher ist jedoch, dass die Magierinnen in Elem diese Kunst zur Meisterschaft getrieben haben. Vielleicht haben sie das Wissen von den Krakoniern aus Wahjad übernommen, vielleicht von den Echsen aus den heutigen Tulamidenlanden. Waren die Achazzombies in Elem zunächst nur billige Arbeitskräfte, mauserten sie sich im Laufe der Zeit zu einem Statussymbol der Reichen und Mächtigen, wozu vor allem die Magierin Uschtamali al'Alama beitrug, die ihren Schöpfungen mehr Intelligenz geben konnte, sodass sie in der Lage waren, komplexere Aufgaben auszuführen. Bald schon zogen Jagdtrupps aus, um neue Achaz aus den Echsensümpfen zu bergen, wobei diese oft erst von den Jägern in Leichen verwandelt wurden. Nach dem Untergang Elems wurden Achazzombies seltener. Nur noch Krakonier und Achaz selbst erhoben sie, und da sie es mit der Kraft Charyptoroths taten, galten die entstehenden Untoten als Wasserleichen, wodurch sie andere Fähigkeiten hatten.

Einen erneuten Aufschwung nahm die Beschwörung von Achazzombies durch die Dunkle Halle der Geister in Brabak, welche offen Nekromanten ausbildet, und da in den umliegenden Sümpfen viele Achaz-Stämme leben, wurden auch immer wieder Achaz zu Untoten erhoben. Dies ist auch heute noch an der Magierakademie verbreitet und der *Magister magnus necromantia Pölberra* (siehe Seite 118) gehört zu den bekanntesten Erschaffern von Achazzombies in der Gegenwart.

Doch auch an anderen Orten hat die Erhebung der untoten Echsen seit der Rückkehr Borbarads und dem dadurch vermehrten Auftreten von Nekromanten wieder zugenommen. So gibt es heute in Selem einige Achazzombies, was immer wieder zu Verstimmungen zwischen den in der Stadt lebenden Echsenmenschen und den Nekromanten führt, sodass Letztere sich entweder in ihren Palästen verschanzen oder die Stadt nach einiger Zeit der Studien wieder verlassen. Besonders Sulman al'Venish (siehe Seite 119) hatte sich einige untote Achaz als Wächter erschaffen, die seinen Palast in Alt-Elem bewachten, während er nicht anwesend war. Einige von ihnen versehen ihren Dienst noch heute, darunter auch Char'Zsst, der die Beschwörungskammer mit den wichtigsten und gefährlichsten Büchern schützt.

Auch auf Maraskan leben einige Achaz, und seit der Eroberung der Insel durch die Schwarzen Horden haben die Nekromanten sich ihrer Körper bedient, um



gehorsame Diener zu erheben. Die meisten wurden wohl von Tijakasab der Erhebenden in Jergan zu Unleben erweckt. Die Magierin stammt ursprünglich aus Maraskan, lernte jedoch am Beschwörerkreis von Karasuk (siehe Seite 110) und kehrte danach in ihre Heimat zurück. Seitdem lebt und wirkt sie in Jergan und Achaz-zombies gehören zu ihren Spezialitäten. So lässt sie ihre beiden Kreaturen *Suqziber Humpelbein* und *Quintijian der Fünfte* im Dschungel nach Hinterhalten, Rebellenstützpunkten und auch nach Achaz suchen, welche sie dann

erschlagen und als ihre Nachfolger zurückbringen. Indem sie größtenteils Achaz erhob, ist es ihr gelungen, trotz ihrer Profession selbst bei einfachen Bewohnern Jergans nicht verhasst zu sein.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Pôlberra, Sulman al'Venish, Tijakasab die Erhebende, Uschtamali al'Alama

Bekannte Exemplare: Char'Zsst, Quintijian der Fünfte, Suqziber Humpelbein

Achazzombie

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt

Gewicht: 50 bis 70 Stein

MU 20 KL 6 (t) IN 11 CH 10

FF 8 GE 9 KO 15 KK 15

LeP 18 AsP – KaP – INI 8+1W6

VW 1 SK 1 ZK 1 GS 4

Waffenlos: AT 8 TP 1W6(+Krankheit)* RW kurz

Biss: AT 8 TP 1W6+4(+Krankheit)* RW kurz

Rimkur (2H): AT 7 TP 1W6+5 RW lang

Speer (2H): AT 7 TP 1W6+4 RW lang

Wurfspeer: FK 8 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE: 1/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Untote sonst nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 8, Klettern (keine Probe erlaubt, Achazzombies können nicht klettern), Körperbeherrschung 5, Kraftakt 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1, 2W6+6 (kleine Horde Achazzombies) oder 3W6+10 (große Horde Achazzombies)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Waffen

Kampfverhalten: Achazzombies gehorchen den Befehlen ihres Erschaffers. Sind sie freie Untote, folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige und greifen wahrgenommene Lebewesen sofort an.

Flucht: Achazzombies fliehen nicht, sondern kämpfen bis zu ihrer Vernichtung, wenn sie dazu angewiesen wurden.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Achazzombies sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.

☛ **QS 2:** Von einem Beschwörer kontrollierte Achazzombies folgen wörtlich und gedankenlos den Befehlen ihres Meisters und lassen sich kaum davon abbringen. Ihnen den Kopf abzuschlagen, hat keinen Effekt.

☛ **QS 3+:** Sie können nicht klettern, aber anders als viele andere Untote können sie schwimmen. Sonnenlicht schadet ihnen und zerstört sie.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Achazzombies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe Seite 126).

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Achazzombie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Meute: Achazzombies, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Zombie in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Untoten-Regeln: Für Achazzombies gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Grolmenzombie

»Gerüchte und Ammenmärchen über Flüche allenthalben! Will man ernsthaft Wissen über untote Grolme sammeln, muss man sich durch Ummengen an Phantastereien wühlen. Hier heißt es, ein Grolm scheiße nach dem Tod Gold, wenn man ihn mit Blech und Zinnober füttere. Dort halten die Windhager ihre Grottengrolme für untote, gierige Zwerge, die – zum Misserfolg verflucht – in alten Bingen nach Metall schürfen. Ja, sind diese Windhager Ziegenböcke denn blind? So viel Unwissen!

Immerhin konnte ich einen schmierigen Minenbetreiber in der Schwarzen Sichel gegen blanke Münze davon überzeugen, mir eine seiner ‚Minenratten‘, wie er sie nannte, zu überlassen. Ich bekam für viel zu viel Geld nur ein geschundenes Exemplar von solch abgrundtiefer Hässlichkeit, dass ich Brechreiz vom Anblick bekam. Seine Glieder waren durch die Minenarbeit derart verrenkt, dass ich sie erst wieder notdürftig einkugeln musste. Knochenarbeit fürwahr! Doch sei's drum, für die Forschung ist es mir das wert. Der Y'grol zieht zwar noch immer ein Bein nach und hat einen Buckel sondergleichen, doch gehorcht er aufs Wort und ist als Gehilfe nützlich. Mehr noch, er übererfüllt meine Anweisungen, fast so, als würde dieses geistlose Männlein mitdenken. Mit ihm an meiner Seite scheinen mir meine nekroalchemistischen Experimente leichter von der Hand zu gehen, aber der Schein mag trügen. Beweise und Ergebnisse sind alles, was zählt. Seine Augen mit dem Silber-schimmer werde ich als Erstes sezieren.«

—persönliche Notizen und Briefe, Aluris Mengreyth, 1030 BF, gefunden nach der Erstürmung Warunks im Jahr 1032 BF

Untote Grolme fallen durch ihre geringe Körpergröße auf: Ihr Leib wird im Tode sogar noch magerer und kleiner. Auf den zweiten Blick sind es ihre Augen, die den Betrachter in den Bann schlagen. Pupillenlos und wie Quecksilber, bisweilen auch golden oder in anderen Metalltönen, schimmern sie wie ein leicht spiegelnder, alchemistischer Film. Grolmenzombies werden zum einen als Arbeitssklaven eingesetzt, weil ihre Leiber klein und gelenkig sind. Sie gelangen in engste Schächte und brauchen weder Luft noch nehmen sie Rücksicht auf die Versehrtheit ihrer Knochen und Glieder. Das macht sie zu hervorragenden Minenarbeitern, Tunnelgräbern und Latrinenputzern. Zum anderen werden ihnen nützliche Eigenschaften in der Alchimie und Ritualmagie zugeschrieben. Zwar werden die Gerüchte, ein untoter Grolm könne ihm zugeführte, flüssige Metalle zu Gold verdauen, kaum ernst genommen, doch hat sich gezeigt, dass Grolmenzombies in der Tat als makaber-nützlich Werkzeug und wandelndes Paraphernalium zu gebrauchen sind. Gerade körperlich stark gezeichnete Minengrolme, für die keine Verwendung mehr besteht, landen oft als Ritualgehilfen in den Händen von Schwarzmagiern. Solche „Hilfsgrolme“ (Zhayad: Y'grol) erfreuen sich einer gewissen Beliebtheit bei einsiedlerischen Nekromanten wie auch dekadenten Schwarzmagiern.

Darüber hinaus ist die Zahl der Geschichten über Grolme, die ob ihrer Gier oder eines ungerechten Schicksals nach dem Tode weiterleben, auffällig hoch. Eine Ursache mögen die Pakatai sein, Geister, die in der Religion der Grolme die Welt durchdringen und mit sich um Leistungen feilschen

lassen. Bei diesen Entitäten könnte es sich auch um verschiedene Dämonen, Geister oder Yaq-Hai handeln, die Macht über den Untod haben. Sie schließen Seelenhandel und Pakte mit einem Haken oder gegen einen Preis mit den Grolmen ab, was in deren schrecklichem Schicksal mündet. Im bosparanischen Reich bevölkerten die Grolme einst Städte vom heutigen Horasreich über das Mittelreich bis in die Tulamidenlande und nach Meridiana. In einigen, wie Gareth, gibt es noch Populationen im Untergrund. So kann man unter mancher Stadt, die auf einer bosparanischen Siedlung gründet, auf verschüttete Gewölbe stoßen und grolmische Überreste finden; womöglich sogar noch in gutem Zustand. Laut einem horasischen Ammenmärchen habe sich im alten Bosparan ein reicher Grolm inmitten seines Museums aus Antiquitäten, Büchern und Exponaten nach seinem Tod versiegeln und durch eine komplexe Arcanomechanik mitsamt seiner Sammlung vor Verfall schützen lassen – und bewache sie im Untod bis heute (wenn er nicht gerade Kinder frisst, die nicht pfleglich mit ihren Spielsachen umgehen). Die Erhebung von Grolmenzombies in zivilisierten Städten ist aber äußerst selten. Einige Grolme haben sich in Städten wie Yol-Ghurmak und Mendena niedergelassen. Von hier gelangen sterbliche Grolmenüberreste durchaus in die Hände von Warunker Nekromanten.

Vor allem aber gründeten Grolme einst Städte und Königreiche tief im Fels der Gebirge. So lässt die Erwähnung der goldenen Stadt Corumbra im Amboss die Augen von Schatzsuchern gierig aufblitzen. Die Legende besagt, dass Ambosszwerge die befeindeten grolmischen Bewohner in deren Stadt einmauerten, worauf das Grolmenvolk darin elendig in all seinem Gold starb und zu einem Dasein im Untod verflucht wurde. Der grässlichste unter den wandelnden Toten



sei ihr König Kratschmak, dessen Blick Zwerge zu goldenen Statuen verwandle und Menschen in flüssiges Gold zerfließen lasse. Ähnliche Legenden gibt es auch über untergegangene Grolmenstädte wie Angrolmur und Lolgrolmosch im Phecanowald und andere mehr.

Im hohen Norden gibt es im Ehernen Schwert, Glorania sowie den Nebelauen Grolme, deren Leichname durch die Kälte bisweilen gut konserviert werden, ebenso im Orkland rund um die Ogerzähne und im Sveltland. Deren Leichen gelangen wegen der Wirren in dieser Region auch in die Hände orkischer Tairach-Schamanen und Lowanger Schwarzmagier, sodass sie im Untod in so mancher orkischer Mine schuften. Aus der Gegend gibt es Berichte über ein bizarres Getriebe aus den Leibern und Knochen

dutzender Grolmenzombies, deren Kraft ein nimmer stillstehendes Schürfwerk antreibe.

Weit im Süden leben Regengrolme im Regengebirge, den Ockerhügeln und in Chorhop. Gegen ein Entgelt werden deren sterbliche Überreste bisweilen von Angehörigen „der Forschung vermacht“, sodass der liebe Verwandte bis zuletzt seinen Wert als Kuriosität in Händen eines Schwarzmagiers beweisen kann.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Aschepelz, Threngar di Dhargun

Bekannte Exemplare: keine

Grolmenzombie

Größe: 0,70 bis 0,90 Schritt

Gewicht: 15 bis 25 Stein

MU 18 **KL** 8 (t) **IN** 12 **CH** 10

FF 8 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 10

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

VW 6 **SK** 2 **ZK** 4 **GS** 6

Waffenlos: AT 7 **TP** 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlangemensch / Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Grolmenzombies als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 8, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Grolmenzombies können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Grolmenkolonne)

Größenkategorie: klein (obwohl normale Grolme unter die Kategorie mittel fallen)

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat der Grolmenzombie Geld oder Edelmetall im Wert von 1W6 x 1W6 Silbertaler dabei)

Kampfverhalten: Grolmenzombies werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Als freie Untote unterliegen sie oft einem Fluch, der sie an bestimmte Aufgaben bindet, die sie ausführen müssen: einen Ort bewachen, etwas suchen oder einer Tätigkeit auch nach dem Tode weiter nachgehen.

Flucht: Grolmenzombies fliehen nicht, sondern kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Grolmenzombies sind klein und wendig. Sie quetschen sich in jeden noch so kleinen Spalt und sind begabte Kletterer.

- ☛ **QS 2:** Von einem Beschwörer kontrollierte Grolmenzombies folgen hirnlos den Befehlen ihres Meisters und lassen sich davon kaum abbringen. Den Kopf vom Rumpf zu trennen, hat keinen Effekt, aber Sonnenlicht schadet ihnen.

- ☛ **QS 3+:** Grolmenzombies werden als Diener bei Ritualen und als alchemistisches Paraphernalium eingesetzt. Angeblich können sie Gold ausscheiden.

Sonderregeln:

*** Krankheitsüberträger:** Grolmenzombies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Grolmenzombie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Alchemistisches Paraphernalium: Der Grolmenzombie hilft bei der Umwandlung alchemistischer Stoffe. Sein Meister kann sich bei der Umsetzung eines Rezeptes, welches typische Ingredienzien angibt, dazu entscheiden, Ingredienzien mittels einer Katalyse durch den Grolmenzombie zu ersetzen. Für je 1 Punkt Erschwernis können 10 % der Kosten der Ingredienzienstufe gespart werden. Insgesamt können auf diese Weise bis zu 50 % der Kosten eingespart werden.

Gold erschaffen: Der Grolmenzombie kann binnen 3 Tagen einen Goldklumpen im Wert von 10 Dukaten ausscheiden, wenn man ihn mit Alchimika und Metall im Wert von 1 Dukaten füttert. Das Gold verwandelt sich nach 1W6 Tagen in Fäkalien.

Ritualdiener: Ein untoter Hilfspgrolm (Y'grol) unter dem Befehl eines Zauberers modifiziert alle Ritualproben nach den Regeln aus dem **Regelwerk** Seite 260 als „Hilfsmittel“ um +1

Untoten-Regeln: Für Grolmenzombies gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Orkenzombie

»Es ist, als wäre das Dasein in einem orkischen Körper für die Nephazzim – oder welche dämonische Entität auch immer – stets eine einzige, nicht enden wollende Agonie. Sie geifern vor Schmerz und Blutgier das Gekröse ihrer Wirte heraus, ihr Hass steigert sich immer weiter, und durch die gelb leuchtenden Augen scheint nichts als der Wunsch, zu entfleuchen. Dieser Schmerz manifestiert sich als Raserei, und dem Beschwörer fällt die Kontrolle des Erhobenen ungewöhnlich schwer. Doch woher stammt diese Eigenschaft?

Betrachten wir die Ausführungen über die drei qualitates der Aroqa von Punin, so stellen wir fest, dass ein erhobener Ork meist die Voraussetzungen für die qualitas secunda erfüllt: Seine Bewegungen sind gewandter und zielstrebig als die vieler seiner Leidensgenossen im Untode, er weiß Waffen besser zu führen als sie. Auch entfährt seiner Kehle ein beängstigendes Gebrüll, fraglos abgesondert vom im Schmerz gefangenen Geistesparasit, der die Sikaryan-Kanäle des Orks flutet. Womöglich ist es genau diese qualitas, die es dem be-seelenden Unwesen so schmerzhaft macht: Sein Wirt fühlt mehr, begreift mehr, verlangt mehr. Es herrscht ein schmerzvoller, innerer Zwist.

Doch gründet dieses Spezificum erhobener Orken auf einer anatomischen Eigenheit? Sind ihre Leiber vielleicht besser für den Tod geschaffen als jene anderer Humanoider? Oder handelt es sich um eine geistige Konditionierung? Der gemeine Ork hat in seinem kurzen Leben stets den Tod vor Augen, sehnt ihn regelrecht herbei und dient finsternen Totengötzen. Ist sein Geist vielleicht leichter vom Untode auszufüllen? Oder ist es andersherum, und seine Todessehnsucht im Leben macht es der okkupierenden Entität im Untode aus einer inneren Abwehr und Kampfhaltung heraus schwerer? Diese Fragen gedenke ich zu klären.

—Aufsatz aus den Forschungsunterlagen des Murak di Zeforika, um 1029 BF

Sind Orks schon im Leben oft brutale, furchteinflößende Kämpfer, so steigert sich dies im Untod noch. Ihre Augen leuchten in niederhöllischem Gelb, vor ihren Mäulern steht oft blutiger Schaum und aus ihren Kehlen dringt ein scheußliches Kreischen und Brüllen, das in Mark und Bein dringt. Als blutgierige Bestien verfallen sie in eine Raserei, die vor nichts Halt macht und sogar dem Beschwörer selbst zum Verhängnis werden kann. Dabei sind sie im Vergleich zu anderen Zombies und Leichnamen erstaunlich agil und schnell. Und auch wenn ihnen das schwarze Fell in Büscheln ausfällt, bleiben ihre muskulösen Körper im Untod für eine Weile robust und widerstandsfähig gegen Verwesung. Sie können – ohne jemals zu erschöpfen – weiterhin schnell rennen und schwingen mit ihren starken Armen auch schwere Waffen.

Orkenzombies werden fast ausschließlich zum Zweck des Kampfes erhoben. Sie sind stärker und robuster als gewöhnliche Zombies, und die Gier nach Blut und der Hass aufs Leben treiben sie unaufhörlich an. Man kann sie als seelenlose Kampfmaschinen bezeichnen, die in gefährliche Raserei verfallen und ihre Gegner durch Gebrüll einschüchtern können. Selten mag man sie auch als besonders starke und ausdauernde Arbeitssklaven erwecken, doch sind ihre Raserei und ihr Hass nur schwer zu bändigen, weshalb sie aus solchen Aufgaben allzu leicht ausbrechen, sobald sie Blut zu schmecken bekommen. Dann nämlich kann ihr Beschwörer sie nur unter Mühen weiter kontrollieren und bändigen. Unfälle mit zufälligen Todesopfern sind deshalb häufig, weshalb Orkenzombies auf Baustellen oder in Minen nur bedingt von Nutzen sind. Als Wache oder imposante Leibwache mag ein untoter Ork noch taugen, doch hat kaum ein Nekromant gern über längere Zeit eine solch unberechenbare Bestie um sich.

Orkenzombies werden vor allem von orkischen Tairach-Schamanen im Orkland und im Svelttal sowie infolge der Orkenstürme im Norden und im Zentrum Aventuriens eingesetzt. Oft werden sie dabei durch Rituale

direkt auf den Schlachtfeldern erhoben. So kämpften untote Orks vor Lowangen und Greifenfurt, auf den Silkwiesen vor Gareth, in Andergast, Weiden und Albernia. Sogar im Warunker Nekromantenrat, der Wildermark und der Warunkei gab es Tairach-Schamanen, die dafür sorgten, dass auch in den Schattenlanden zahlreiche Orkenzombies wüteten. Da der Boden des Mittelreiches in manchen Regionen regelrecht von Orkblut getränkt ist, findet der geneigte Nekromant oder Tairach-Priester an vielen Stellen noch alte Kadaver, die er beleben kann. So versuchten einige Stoßtrupps der Orks im Jahr des Feuers Greifenfurt anzugreifen, indem sie ihre während des Orkensturms vor den Mauern gefallenen Artgenossen durch Rituale in Massen erhoben.

Seltener lassen sich auch menschliche Nekromanten auf das gefährliche Spiel mit dem Feuer ein und erwecken Orkleichen zum Untod, um sie auf ihre Feinde zu hetzen. Gerade in den Schwarzen Landen, der Wildermark sowie im Svelttal geschah und geschieht dies immer wieder. Prinzipiell kann man also in ganz Aventurien, vor allem vom Mittelreich gen Norden bis zum Übergang ins ewige Eis, auf Orkenzombies treffen. Im Horasreich, Almada, den Tulamindenlanden oder



sogar weiter südlich sind sie jedoch extrem selten. Hier mögen zwar genug ruchlose Schwarzmagier wirken, aber an „Material“, also Orken, mangelt es im tiefen Süden. Ein Orkenzombie würde in diesen Breiten also eher als Kuriosum erweckt werden.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Aschepelz, die Nekromanten der Heptarchien

Bekannte Exemplare: keine



Orkenzombie

Größe: 1,55 bis 1,70 Schritt

Gewicht: 60 bis 75 Stein

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 10

FF 6 **GE** 13 **KO** 17 **KK** 17

LeP 22 **AsP** – **KaP** – **INI** 9+1W6

VW 6 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 8

Waffenlos: AT 13 TP 1W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: AT 10 TP 1W6+4(+Krankheit)* **RW** kurz

Arbach: AT 12 TP 1W6+5 **RW** mittel

Byakka: AT 12 TP 1W6+7 **RW** mittel

Gruufhai (2H): AT 14 TP 1W6+9 **RW** mittel

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Orkenzombies als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Schildspalter (Gruufhai), Sturmangriff (Arbach, Gruufhai), Vorstoß (Waffenlos, Biss, Arbach, Gruufhai), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Biss, Arbach, Gruufhai)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern (keine Probe erlaubt; untote Orks können nicht klettern), Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Schwimmen (keine Probe erlaubt; untote Orks können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (kleine Horde Orkenzombies) oder 3W6+10 (große Horde Orkenzombies)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat der Orkenzombie Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: Orkenzombies gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Kampfsklaven eingesetzt. Sind sie freie Untote, folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit *Bissen* zu töten.

Flucht: Orkenzombies fliehen nicht, sondern kämpfen bis zu ihrer Vernichtung, wenn sie dazu angewiesen wurden.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Orkenzombies sind schnell, blutrünstig und kämpfen bis zum bitteren Ende. Weglaufen hat

keinen Zweck, aber man kann sich eventuell vor ihnen verstecken.

- **QS 2:** Von einem Beschwörer kontrollierte Orkenzombies folgen hirnlos den Befehlen ihres Meisters und lassen sich davon kaum abbringen. Sie verfallen dabei sogar in eine Raserei. Den Kopf vom Rumpf zu trennen, hat keinen Effekt.

- **QS 3+:** Orkenzombies können nicht klettern und nicht schwimmen. Sonnenlicht schadet ihnen und zerstört sie innerhalb von einigen Sekunden, dafür ist ihr Gebrüll furchteinflößend.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Orkenzombies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Orkenzombie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 1 SP pro KR.

Schreckliches Gebrüll: Orkenzombies können 1 Aktion verwenden, um ein schreckliches Kriegsgebrüll anzustimmen, das ihre Gegner das Fürchten lehrt. Hören Helden das Gebrüll, muss eine Vergleichsprobe zwischen dem *Einschüchtern* des Orkenzombies und der *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnt der Orkenzombie die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS des Orks 1 Stufe *Furcht* für 1 Stunde. Die Zustandsstufe durch das Gebrüll ist nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diesen Zustand durch das Gebrüll, nicht mehrfach (kann aber nach dem Ende der Stunde wieder davon betroffen sein).

Raserei: Orkenzombies werden durch den Geschmack von Blut in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie Blut zu schmecken bekommen oder im Nahkampf 5 LeP bei einem Gegner angerichtet haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde oder der Beschwörer ihn durch Einsatz eines *Dienstes* beendet, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Meute: Orkenzombies, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Ork in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Untoten-Regeln: Für Orkenzombies gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).

Trollzombie

»41. Raia, 20 Belen-Horas

Wir sind wieder im Omlatia, seit 22 Jahren die Garnison der Legion, seit 5 Jahren meine. Nichts ist wie zuvor. Die Stimme ist noch da, der Gestank auch. Die Schlacht begann wie immer. Wir erwarteten die Trolles in den bewaldeten Ebenen am Lacus Buarius. Die Skorpione waren gespannt, die Munition herangeschafft und die Legionäre sicherten die Geschütze und uns Magier. Doch wie immer kamen gewaltige Steine geflogen und wir sahen die Gegner nicht mal. Stein um Stein forderte Opfer. Schließlich ließ der Centurio zurückfeuern, doch wir trafen nichts, worauf hätten die Schützen auch zielen sollen? So kam wieder der Befehl, den Angreifern nachzusetzen und alle wussten, was das bedeutete: ein Kampf im Gebirge, ohne Formation, zwei bis drei Legionäre gegen eine der gewaltigen Kreaturen. Und wie zuvor zahlten wir hohen Blutzoll, wurden von Steinschlägen getroffen, unter Lawinen begraben oder von den gewaltigen Steinkeulen der Trolles erschlagen. Ich stand mit Xavierus, Celissa und Fortius gegen eine Kreatur und es gelang uns, sie zu Fall zu bringen. Doch ein anderer wollte ihn rächen. Nachdem nur noch Xavierus und ich uns mühsam auf den Beinen hielten, traf mich ein gewaltiger Hieb und brach mir den Rücken.

Dann wurde es schwarz.

Doch da war die Wut. Das sollte es gewesen sein? Fiel unseren Centurionen nichts Besseres ein? So hörte ich die Stimme das erste Mal. Sie versprach mir einen Kämpfer, einem Troll ebenbürtig, und dass ich weiterkämpfen könne, ja, den Sieg bringen würde. Dafür verlangte sie meine Treue und ich nahm an. Ich erhob mich, verletzt, aber am Leben. Und neben mir erhob sich der erschlagene Troll! Er hatte keine Augen mehr, aber schaute mich aus den leeren Höhlen wartend an. Wütend befahl ich ihm, seinen Kameraden zu erschlagen und er trat auf ihn zu und tat es! Das wendete die Schlacht, denn die Trolles fürchteten die Kreatur, die ich kommandierte. Auch wenn sie ihn zum Schluss erschlugen und zermalmten, zogen sie sich zurück und wir hatten ein Unentschieden errungen. Das war mehr als je zuvor.«

—Tagebuch der Legionsmaga Quenia, Legio XII Omlatia, 861 v. BF

Ein Trollzombie wurde von einem Nekromanten kurz nach dem Tod erhoben und ist mit seiner Größe und Kraft sowohl ein furchteinflößender Gegner wie auch ein wertvoller Arbeiter. Er wird gelegentlich genutzt,

wenn es um das Tragen gewaltiger Lasten oder das Zerstören ganzer Gebäude geht, eignet sich jedoch nicht für filigrane Arbeiten. Die Kreaturen ähneln einem Troll zu Lebzeiten, doch die langsamen Bewegungen, der leere Blick und die zunehmende Verwesung zeigen deutlich, dass es sich um lebende Leichen handelt.

Viele Märchen und Sagen berichten, dass tote Trolle versteinern und deshalb kaum zu verletzen sind. Ob ihre Widerstandskraft darin begründet liegt oder darin, dass die Haut von Trollen im Laufe ihres Lebens immer härter wird, hat noch niemand erforscht. Zumindest wäre dies eine glaubhafte Erklärung für ihre Schwäche gegenüber geweihten Waffen von Göttern, die mit dem Erz in Verbindung gebracht werden.

Überhaupt sind solche Kreaturen seit den Trollkriegen selten geworden, wohl vor allem, weil Trolle sehr zurückgezogen leben und die wenigsten Nekromanten an tote Trolle gelangen können. Recht häufig wurden Trollzombies von den Legionsmagierinnen des Alten Reiches zum Ende der Trollkriege erhoben, in denen sie ein ausschlaggebender Faktor für den Sieg der Menschen waren. Nur durch die gewaltigen Kreaturen war es überhaupt möglich, eine Trollfestung zu zerstören.

Die vermutlich erste Legionsmagierin, die jemals einen Troll erhoben hat, war Quenia während der *Prima Victoria* (3. Paranja 861 v. BF), der ersten Schlacht der Trollkriege, welche die Bosparanischen Legionen nicht verloren haben und die glorifizierend als Erster Sieg in die Geschichtsbücher Bosparans einging. Sie konnte dies durch einen Thargunitoth-Pakt erreichen – und darin folgten ihr weitere Legionsmagier, um ebenfalls Trollzombies erheben zu können. Einige dieser Magier opferten sich in den folgenden Kämpfen recht schnell durch viele Erhebungen und die damit verbundenen weiteren Kreise der Verdammnis, die sie durchschritten. Quenia hingegen überlebte die Trollkriege und ein letzter von ihr noch im Triumphzug nach Bosparan geführter Troll-

zombie erlangte als *Imortulles* (bosp. „immortum trolles“ = nichttoter Troll) Bekanntheit und wurde von den Magiern der Academia Arcomagica in Bosparan ausgiebig studiert, was der Nekromantie im Alten Reich einen Schub gab. Doch da man die Trolle zunächst für vernichtet hielt, wurden lange Zeit keine mehr erhoben.



Soweit es aventurischen Gelehrten bekannt ist, erheben Trolle selbst keine Untoten. So wurden Trollzombies erst wieder nach der Dritten Dämonenschlacht (22./23. Ingerimm 1021 BF) im Bereich der Schattenlande erhoben. Durch die Schlacht waren tote Trolle verfügbar und eine beachtliche Anzahl von Nekromanten ließ sich im Land östlich des Todeswalls nieder. So sollen einige Zeit lang Trollzombies die Wache von Alt-Bergenbach unter dem Nekromanten Tarragrín gestellt haben, doch im Laufe der Zeit zerfielen sie und es kam kein Nachschub an Leichen.

Heute gibt es solche Kreaturen nur noch bei wenigen Nekromanten, die sich tief in die Trollzacken oder die Schwarze Sichel zurückgezogen haben. Hier gibt es Trollleichen, wenn auch nur in geringer Anzahl, sodass man meist nur einer dieser Kreaturen gegenübersteht, was immer noch eine Herausforderung für die gesamte Heldengruppe darstellt.

Einer dieser Nekromanten ist Udalbert von Mendena, der den untoten Troll *Dhargi* kontrolliert. Während der

Zeit der Schattenlande hat er dessen Körper mit Theriak erhalten, nun zerfällt der Troll langsam. Trotzdem lässt er ihn weiterhin Dörfer in den nördlichen Hängen der Trollzacken überfallen und Waren rauben, da keiner der Bewohner es wagt, sich der Kreatur in den Weg zu stellen. So suchen einige Dorfälteste und auch der Pfalzgraf von Trollsgau mutige Recken, die bereit sind, es mit der Kreatur aufzunehmen. Doch auch in Transsylvien östlich der Schwarzen Sichel soll es noch einige wenige dieser Kreaturen geben, wie Jäger und Schmuggler aus Weiden und der Rabenmark berichten.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Quenia, Tarragrín, Udalbert von Mendena

Bekannte Exemplare: Imortulles, Dhargi

Trollzombie

Größe: 3,50 bis 5,00 Schritt

Gewicht: 400 bis 700 Stein

MU 22 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 8

FF 6 **GE** 8 **KO** 25 **KK** 28

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 9+1W6

VW 1 **SK** 2 **ZK** 6 **GS** 5

Waffenlos: AT 11 TP 2W6+6(+Krankheit)* **RW** mittel

Troll-Keule: AT 11 TP 3W6+6 **RW** lang

Großer Stein: FK 5 LZ 3 TP 3W6 **RW** 5/25/40

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Untote sonst nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos, Troll-Keule), Schildspalter (Waffenlos, Troll-Keule), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Troll-Keule)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern (keine Probe erlaubt, Trollzombies können nicht klettern), Körperbeherrschung 2, Kraftakt 20, Schwimmen (keine Probe erlaubt, Trollzombies können nicht Schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 11, Verbergen 5, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1, 2 (kleine Gruppe) oder 1W3+2 (große Gruppe)

Größenkategorie: groß

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1-2 auf W20 hat der Trollzombie ein Schmuckstück im Wert von 2W6 x 2W6 Heller bei sich)

Kampfverhalten: Trollzombies gehorchen den Befehlen ihres Erschaffers. Sind sie freie Untote, folgen sie

ihrem Hass auf alles Lebendige und greifen ein wahrgenommenes Lebewesen sofort an.

Flucht: Trollzombies fliehen nicht, sondern kämpfen bis zu ihrer Vernichtung, wenn sie dazu angewiesen wurden.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Trollzombies sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.
- ☞ **QS 2:** Von einem Beschwörer kontrollierte Trollzombies folgen wörtlich und gedankenlos den Befehlen ihres Meisters und lassen sich kaum davon abbringen. Ihnen den Kopf abzuschlagen, hat keinen Effekt.
- ☞ **QS 3+:** Sie können nicht klettern oder schwimmen, aber unter Wasser laufen. Sonnenlicht schadet ihnen.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Trollzombie ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Ingerimms. Der gleiche Effekt tritt auch bei Angrosch, Rôschula und anderen Gottheiten mit den Aspekten Erz oder Stein ein.

) Krankheitsüberträger:* Trollzombies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 126).

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Trollzombie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Untoten-Regeln: Für Trollzombies gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



SKELETTE



Mensenskelett

»Wenn du dich mit der Nekromantie abgibst, solltest du den Nutzen der einzelnen Zustände des Verfalls kennen. Ich bevorzuge statt lebender Leichname, die mittlerweile überall in den Schattenlanden nutzlos herumstehen, ältere Tote. Skelette mögen nicht so viel Kraft besitzen, doch sind sie weder anfällig für Feuer noch bewegen sie sich so ungeschickt wie Zombies.

Gegen sie hilft nur rohe Gewalt. Mit leichten Fechtwaffen oder einem Pfeil kann man einem Skelett nicht beikommen. Und dabei sind sie nicht weniger furchteinflößend als der Rest. Außerdem stinken sie nicht so und der Anblick ihrer bleichen Knochen ist doch eigentlich ganz hübsch. Sie können zudem keine Krankheiten übertragen, was nicht ganz unwichtig ist, wenn sich solche Wesen in deiner Nähe aufhalten. Skelette sind aus meiner Sicht also deutlich ergiebiger als Zombies. Leider fehlt es ihnen an der Stärke einer Mumie. Könnte man diese noch erzeugen, so hätte man die besten Untoten, die man sich nur vorstellen kann.«

—Satyana, Botin des Todes, Nekromantin und Paktiererin der Thargunitoth, Unterricht in allgemeiner Nekromantie, 1035 BF

Skelette gehören, neben den Zombies und den Mumien, zu den klassischen Untoten. Sie sind die magisch belebten Überreste eines lange Verstorbenen, zusammengehalten weder durch Muskeln noch Sehnen, sondern nur durch finstere Zauberei. An einigen Stellen kann man sogar beobachten, dass es keine natürliche physische Verbindung zwischen den einzelnen Knochen gibt, was ihnen ein noch furchteinflößenderes Äußeres verleiht. Skelette sind vergleichsweise agil und schnell, wenn sie es sein müssen. Wie alle Untoten nehmen sie die Umgebung mit einem übernatürlichen, magischen Gespür wahr, das alle ihre Sinne ersetzt. In den letzten Jahren wurden vor allem die Mittelreicher mit ganzen Heerscharen von Untoten konfrontiert. Im Kampf gegen die Herrscher der Schattenlande lernten sie bald, dass man Skelette als Gegner nicht unterschätzen sollte. Zwar übertragen sie im Gegensatz zu anderen Untoten keine Krankheiten, doch sind eine ganze Reihe von Waffen gegen sie nutzlos, und man muss schon mit brutaler Gewalt ihre magische Struktur durchbrechen, um das Knochengerüst zu zerstören.

Skelette können zudem, anders als Zombies, immer noch motorisch so geschickt agieren, dass sie Waffen und Schilde nutzen können, was ihnen im Kampf große Vorteile verschafft. Damit ist selbst ein einzelnes Skelett ein gefährlicher Gegner, den man nicht unterschätzen darf. Ihr größter Vorteil ist aber auch zugleich ihr größter Nachteil: Einige wuchtige Waffen können die Knochen so leicht zerstören oder auseinanderreiben, dass Skelette ihre Struktur verlieren und schnell ausgeschaltet werden können.

Wie alle Untoten findet man Skelette normalerweise in der Nähe eines Nekromanten, der sie erschaffen hat. Das bedeutet, dass man ihnen vor allem in den Schattenlanden, im Umfeld der Brabaker Magierakademie und generell in Südaventurien häufiger begegnet, da dort Totenbeschwörer am wenigsten Strafen zu befürchten haben und ungestörter ihren sinistren Plänen nachgehen können.

Kein anderer Untoter ist zudem so verbreitet wie das Skelett. Während Mumien ein sehr seltener Anblick sind, da man für sie eine aufwendige Form der Bestattung nutzen muss, glaubt der gemeine Aventurier zunächst, dass Zombies einen Großteil aller Untoten ausmachen. Da Fleisch aber relativ schnell verrottet und Knochen lange erhalten bleiben, zudem viele Boronanger und Grabkammern schon lange existieren, kann ein Nekromant vor allem darauf hoffen, Skelette zu erschaffen. Sie können durch Totenbeschwörer überall auf Dere auftauchen. Manchmal erheben sie sich aber auch ganz von selbst aus ihren Gräbern, aufgrund eines alten Fluches, in den Namenlosen Tagen oder weil eine Sternkonstellation magische Kräfte freisetzt, welche die Knochen beleben.

Skelette sind Befehlsempfänger, die ihre Dienste loyal und ohne zu zögern erfüllen. Sie verharren so lange an Ort und Stelle, bis ihr Meister ihnen einen Befehl gegeben hat, den sie anschließend stur ausführen. Sonnenlicht schadet ihnen. Sie ziehen sich aber fast immer in ein nahegelegenes Versteck oder einen Unterschlupf zurück. Einige Skelette graben sich sogar vor Tagesanbruch in den Boden ein und verlassen erst bei Dunkelheit wieder ihr



selbstgeschaukeltes Grab. Es soll auch Skelette geben, die über lange Zeit eine zunehmende Intelligenz entwickelt haben und freier handeln als ihre Brüder und Schwestern. Inwieweit dies aber auf freien Untoten, dämonisch-besessenen Skeletten oder Gerüchten basiert, sei dahingestellt.

Unter Nekromanten gibt es einige Legenden, die von einem Reich der Toten berichten, in dem ein *Skelettkönig* herrschen soll. Wo sich dieses Reich befindet, darüber streiten die Totenbeschwörer. Einige nennen Uthuria oder Myranor, wieder andere verweisen auf unterirdische Anlagen in der Gegend um Thalusa, wo in den Dunklen Zeiten tatsächlich ein Reich der Nekromanten entstand. Zu den berühmtesten Skeletten gehören vermutlich die almadanischen *Reiterpriester*. Es soll sich um eine Gruppe von zwölf oder dreizehn Skeletten von Geweihten samt ihrer Pferde handeln, die von ihrer Gottheit verflucht wurden und sich nach ihrem Tod alle paar

Jahrzehnte aus ihren Gräbern erheben, um Jagd auf Kulturschaffende zu machen. Die Geweihten sollen angeblich einem Rondaorden angehört haben, der längst ausgelöscht und in Vergessenheit geraten ist. Der göttliche Fluch soll sie getroffen haben, weil sie immer mehr einem sonderbaren Götzen aus Mengbilla verfielen, hinter dessen zwei Gesichtern möglicherweise Kor und Belhalhar steckten. Noch heute treiben sich die Reiterpriester in Almada herum, und noch hat niemand die Gesetzmäßigkeit erkannt, dass sie alle 39 Jahre für einige Tage ihr Unwesen treiben, bis sie sich wieder in ihre Gräfte zurückziehen.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: fast jeder Nekromant

Bekannte Exemplare: Reiterpriester, Skelettkönig

Menschliches Skelett

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: etwa 10 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 KL 10 (t) IN 10 CH 11

FF 8 GE 11 KO 11 KK 13

LeP 14 AsP – KaP – INI 8+1W6

AW 6 SK –1 ZK –1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 4 TP 1W6 RW kurz

Langschwert: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Langschwert und Holzschild: AT 11 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 10 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

Leichte Armbrust: FK 10 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Skeletthorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Knochen, gegebenenfalls Waffen, Schild und Rüstung

Kampfverhalten: Skelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitsklaven oder Wachen eingesetzt. Sind sie freie Untote,

folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige und greifen ein wahrgenommenes Lebewesen meist sofort an.

Flucht: Skelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Skelette kämpfen bis zum bitteren Ende.

☞ **QS 2:** Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen richten gegen Skelette nur wenig Schaden an.

☞ **QS 3+:** Skelette greifen nur Lebende an und lassen sich leicht täuschen. Stellt man sich tot, lassen sie einen in Ruhe.

Sonderregeln:

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Meute: Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Untoten-Regeln: Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Elfenskelett

»Elfen sind Geschöpfe der Magie. Ein jeder von ihnen kann zaubern. So verwundert es nicht, dass auch elfischen Knochen Zaubermacht anhaftet. Gewiss, mit einem ODEM ARCANUM wird der neugierige Gildenmagier keine Spur von Magie entdecken, wenn er die toten Überreste eines Elfen betrachtet. Doch es muss so sein.

PRIMO: Ein elfisches Skelett zu einem Untoten zu machen ist schwierig, ganz so, als ob ein magischer Widerstand vorhanden wäre.

SECUNDO: Elfische Skelette weisen einen besseren Schutz vor Zauberei auf.

TERTIO: Es soll gar elfische Skelette geben, die nach ihrer Erhebung über Zauberkräfte verfügten. Dies mag nur ein Gerücht sein, aber es könnte durchaus auch der Wahrheit entsprechen. Möglicherweise handelt es sich dabei um eine magische Restentladung der elfischen Knochen. Zumindest legen die Berichte des [REDACTED] etwas nahe. Ein Forschungsfeld der Nekromantie, das [REDACTED]

Ausnahme: Knochen der Hochel [REDACTED]: Wirkung absonderlich [REDACTED]. –Notiz eines unbekannten Nekromanten, gefunden in einer schwer beschädigten Version des Arcanums, neuzeitlich

Nicht nur menschliche Skelette eignen sich dazu, ihr Dasein als Untote zu fristen; auch die Skelette von Elfen können durch nekromantische Rituale und finstere Zaubersprüche zu willfähigen Sklaven eines Totenbeschwörers werden.

Das elfische Skelett weist im Vergleich zum menschlichen deutlich dünnere und leichtere Knochen auf. Wie schon der lebendige Körper eines Elfen wirkt auch dessen Gerippe schlank und feingliedrig, unterscheidet sich aber ansonsten nicht von dem eines Menschen. In einigen Regionen Aventuriens herrscht der Aberglaube vor, dass die Knochen eines Elfen aus Elfenbein bestehen. Deshalb kommt es häufig vor, dass bei ihrer Entdeckung die Gebeine eines Elfen geborgen und kunstvoll zu Schmuck oder Glücksbringern verarbeitet werden. Obwohl die Boronkirche dies als Leichenschändung betrachtet, halten sich viele Menschen nicht an das Verbot, sondern werden Opfer ihrer Gier. Jedoch wird jeder Kenner von echtem Elfenbein schnell durchschauen, dass Elfenknochen ebenso wertlos sind wie die Gebeine eines Menschen.

Ein Elfenskelett stellt für Totenbeschwörer eine Besonderheit dar. Da es nur sehr wenige Elfen in Aventurien gibt (angeblich nur einige Zehntausend), gelangt man noch seltener an einen solchen Leichnam als an den

eines Menschen. Zwar pflegen die Elfen ihre Toten einfach dort zu belassen, wo sie gestorben sind –weder beerdigt noch verbrennt man sie –, doch das macht es für einen Nekromanten nicht einfacher, an ein vollständiges Skelett zu gelangen: Tiere fressen üblicherweise die Leiche und verteilen die Knochen überall in der Wildnis. Zudem leben Elfen meist an Orten, wo sich selten Totenbeschwörer unauffällig herumtreiben können. Insofern gelingt es meist nur, an elfische Knochen zu kommen, wenn ein Nekromant eine beschwerliche und für ihn meist gefährliche Reise unternimmt, indem er zufällig in seiner Heimat auf elfische Überreste stößt oder indem er jemanden beauftragt, elfische Knochen für ihn zu sammeln. So oder so wird er jedoch fast nie mehr als ein Elfenskelett gleichzeitig in seinen Händen halten, denn Zugriff auf mehr als eines gleichzeitig könnte höchstens dort vorkommen, wo eine ganze elfische Reisesgemeinschaft oder Sippe ums Leben gekommen ist. Somit stellen Elfenskelette eine Seltenheit als Untote dar. Dass sie bei Nekromanten dennoch beliebt sind, geht darauf zurück, dass sie als willenlose Diener einige Vorteile

bieten. Durch ihren leichten Knochenbau sind sie geschickt und schnell, wenn auch weniger widerstandsfähig als ein menschliches Skelett. Ihre größte Stärke liegt aber anderswo: Elfenskelette sind vergleichsweise schwer durch Magie und Liturgien zu bekämpfen. Hier mag das ursprüngliche Wesen der Elfen eine Rolle spielen. Die Wesen der Lichtwelt gelten zu Lebzeiten als von Magie durchdrungen und auch ihre Weltsicht, die der Magierphilosophie ähnelt und die die Götterverehrung ablehnt, könnte dafür verantwortlich sein.

Ein noch nicht erforschtes Phänomen von Elfenskeletten betrifft die magische Entladung, die ab und an auftritt.

Die Gildenmagier vermuten, dass sich in den Knochen noch ein Hauch von astraler Kraft befindet, der durch die übliche Analesemagie nicht entdeckt werden kann, weil er zu schwach ist. Dieser magische Funke reicht jedoch aus, um bei einem Elfenskelett eine Reaktion auszulösen. Manchmal geschieht es, dass ein solches Skelett gegen seinen Gegner einen Zauber einsetzt, der einem BLITZ DICH FIND ähnelt. Die Gelehrten vermuten, dass die Restmagie die astralen Ströme der Umgebung anzieht und daraus genug Kraft entsteht, die Entladung zu verursachen.

Es ist weniger eine bewusste Entscheidung – dazu ist ein Untoter in diesem Maß nicht imstande –, als vielmehr ein Zusammenspiel zwischen den astralen Restspuren der Elfenknochen, der magischen Luft Aventuriens und der dämonischen Zauberei, die das Skelett erhoben hat.



Das bekannteste Elfenskelett der Geschichte ist die *Sternenträgerin*, eine ausgewählte Elfe mit einem sternförmigen Mal am Körper. Sie soll von Dienern des Namenlosen verzaubert worden und angeblich schon seit Jahrhunderten auf der Jagd nach anderen Sternenträgern sein.

Bekannte Exemplare: Sternenträgerin

Untoten-Regeln: Für Elfenskelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Goblinskelett

»Welchen Grund – abgesehen von der Verfügbarkeit – kann es geben, die Knochen von Goblins mit Unleben zu erfüllen? Sind die Überreste eines Menschen, Elfen oder Zwergen nicht viel besser zu gebrauchen?

Dies mag stimmen, doch wie ein Rotpelz selbst ist auch dessen untoter Knochenhaufen außergewöhnlich schnell und gewandt. Es liegt vermutlich am Knochenbau und so verwundert es nicht, dass es keinen Unterschied zwischen einem lebendigen Goblin und einem untoten gibt. Zudem gibt es zwei weitere Vorteile: Einen Goblinsknochenhaufen zu erheben ist für einen Nekromanten ein Kinderspiel. Die Rotpelzknochen haben der Zauberkraft ebenso wenig etwas entgegenzusetzen wie der Goblinverstand. Zudem fällt es leicht, gleich eine ganze Rotte dieser Geschöpfe zu erschaffen.

Den Nachteil, den ihr in Kauf nehmt, ist die geringe Stabilität des Knochengerüsts. Sie halten nicht lange, aber das müssen sie auch nicht. Wir alle wissen: Bei einem Untoten kommt es selten darauf an, dass er seiner Meisterin lange zur Verfügung steht. Es geht meist um Quantität, nicht Qualität.«

— Vortrag des Pölberra an der Magierakademie von Brabak, 1020 BF

Neben menschlichen Skeletten stellen die Überreste von Goblins wohl die häufigste Skelettform dar, die ein Nekromant mit Unleben erfüllt. Dies hat auch einen guten Grund, sind Goblins nach den Menschen wohl die verbreitetste kulturschaffende Spezies in Aventurien, so dass Nekromanten vergleichsweise häufig Zugriff auf Goblinskelette haben. Man kann Goblins in vielen Regionen Aventuriens antreffen. Als Räuber und Stammesangehörige sind sie fast im gesamten Mittel- und Nordaventurien ansässig, nur im Süden trifft man sie seltener.

Die Zauberinnen der Goblins besitzen selbst keine Magie, die sich mit der Erschaffung von Untoten befasst. Vielmehr sind es die Schamanen der Orks und menschliche Nekromanten, die goblinische Untote für ihre Zwecke einsetzen. Tairachschanen kennen Zeremonien, mit denen sie dämonische Kräfte in die Knochen von ihresgleichen, aber auch in die von Goblins und anderen Wesen binden können, um so Untote in größerer Menge zu erschaffen. Da sich die Tairachschanen nur selten dafür interessieren, ob ihr untoter Diener ein Goblin, Mensch oder Ork ist, kann es oft geschehen, dass Goblinskelette mit anderen Untoten gemeinsam erhoben werden, um die Feinde der Orks in Angst und Schrecken zu versetzen.

Skelette aus Goblinsknochen gelten zudem bei vielen Nekromanten als gute Übung, um die eigenen Fähigkeiten auszuprobieren, denn sie sind leicht zu erschaffen und zu kontrollieren.

Der Preis dafür ist jedoch, dass diese Kreaturen nicht zu den stärksten ihrer Art zählen. Wie schon lebendige Goblins sind sie körperlich schwach und lassen sich mit einem starken Schlag einer Keule oder eines Streitkolbens leicht in Stücke hauen.

Diese Art von Untoten ist schnell, sogar noch schneller als ein menschliches Skelett, sodass man sie als passable Fernkämpfer einsetzen kann. Der größte Nutzen eines Goblinskeletts besteht jedoch darin, dass man sie sehr leicht erschaffen und mühelos gleich ein halbes Dutzend von ihnen durch Magie zu Unleben erwecken kann.

Diese Untoten neigen dazu, in einer Horde deutlich angriffslustiger zu agieren als andere Skelette. Sie werden aggressiver und zielsicherer bei ihren Angriffen und versuchen gemeinsam, einen einzelnen Gegner zu zerfetzen. Unter den Nekromanten geht das Gerücht um, dass es einen erheblichen Unterschied macht, ob man einen Goblinmann oder eine Goblinfrau zu einem Untoten erhebt. Während die Goblinmänner keine weiteren Besonderheiten aufweisen, sollen die Skelette von Goblinfrauen über eine ungewöhnliche Regenerationskraft verfügen. Durch den Kontakt mit dem Erdboden nehmen sie dessen Lebenskraft in sich auf und können dadurch sogar zerbrochene Knochen heilen und ersetzen. Einige Goblinskelette haben es zu einer gewissen Berühmtheit gebracht: Die *Murmuka* ist eine ehemalige Goblinschamanin aus dem Bornland, die ihrem Leben selbst ein Ende gesetzt hat und vor mehr als 500 Jahren einen Pakt mit einem südaventurischen Nekromanten eingegangen ist. Dieser Meister der Totenbeschwörung sorgte dafür, dass sie bis heute über ihre Sippe wacht



und jeden tötet, der ihren Nachkommen schaden will. Es wird sogar berichtet, dass sie kleine Goblinskinder, die sich in der Wildnis verirrt hatten, wieder unbeschadet zu ihrem Dorf zurückbrachte.

In Weiden erzählt man sich die Geschichte vom *Weinliebhaber*, einem Skelett, dass angeblich im Nachtschattensturm sein Dasein fristet. Es soll sich um einen Goblinräuber handeln, der übermutig beschlossen hatte, in den Turm einzubrechen – auf der Suche nach seinem liebsten Getränk: Wein. Der Goblin wurde jedoch erwischt und erschlagen, und von dem Zauberer, der in dem Turm lebt, zu einem untoten Wächter gemacht,

der seither über die Weinvorräte wacht und jeden beschimpft, der in das Lager eindringt. Ob auch nur ein Fünkchen Wahrheit dahintersteckt, weiß niemand zu berichten, da kaum ein Mensch den Nachtschattensturm jemals betreten hat.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: fast jeder Nekromant

Bekannte Exemplare: Murmuka, Weinliebhaber

Goblinskelett

Größe: 1,50 bis 1,70 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: etwa 9 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 KL 8 (t) IN 11 CH 11

FF 12 GE 12 KO 10 KK 11

LeP 11 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 6 SK 1 ZK –2 GS 10

Waffenlos: AT 11 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 4 TP 1W6+1 RW kurz

Säbel: AT 10 PA 4 TP 1W6+3 RW mittel

Holzspeer (2H): AT 10 PA 4 TP 1W6+2 RW lang

Knüppel: AT 10 PA 2 TP 1W6+2 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+3 (Skeletthorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Knochen, gegebenenfalls Waffen und Rüstung

Kampfverhalten: Goblinskelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven oder Wachen eingesetzt. Sind sie freie Untote, folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige und greifen ein wahrgenommenes Lebewesen meist sofort an.

Flucht: Goblinskelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Goblinskelette sind etwas schneller und wendiger als andere Skelette, dafür aber nicht so stabil wie ein menschliches Skelett.

☞ **QS 2:** Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen richten gegen Skelette nur wenig Schaden an.

☞ **QS 3+:** Goblinskelette lassen sich leichter als menschliche Skelette erschaffen und man kann als Nekromant ohne größere Anstrengung gleich mehrere von ihnen erheben.

Sonderregeln:

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Goblinfrauen-Skelette: Goblinfrauen-Skelette können zu Beginn jeder KR 1W6 LeP regenerieren.

Meute: Goblinskelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +5 AT).

Rudeluntoter: Goblinskelette lassen sich leicht als Rudel erheben (siehe Seite 138).

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen, -beile und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Untoten-Regeln: Für Goblinskelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Ogersskelett

»An zwei Orten wirst du erfolgreich sein, wenn du nach vollständigen Skeletten von Ogern suchst. Zum einen: an der Trollpforte. Während der 3. Dämonenschlacht riefen die Borbaradianer jene skelettierten Oger herbei, die Galotta schon im Zug der 1.000 Oger dienten und ihr Leben für ihn ließen. Zwar wurden einige der Ogerskelette zerstört, doch selbst während dieses epochalen Ereignisses wurden nicht alle von ihnen in die Schlacht geschickt. Wenn du an der richtigen Stelle suchst, wirst du sie finden. Du musst tief graben, einige stecken bis zu 4 Schritt tief in der Erde.

Zum anderen: Die Orkschamanen führten während der Schlachten des Orkensturms Streitoger mit sich. Deren Knochen findest du also beispielsweise auf den Silkwiesen, vermutlich bei Greifenfurt und auch ansonsten dort, wo viele der Streitoger lebten und starben.

Es gibt noch andere Orte, aber nur an diesen beiden wirst du größere Chancen haben, auf ein solches Skelett oder gar mehrere zu stoßen. Ja, die Kinder Ogerons sind wahrlich gut geeignet, um als seelenlose Kreaturen und Kampfgefährten zu dienen. Wenn du dich nach spezielleren Knochen umschauen willst: Es gibt im Orkland noch die Verwandten der Oger, die Hügellinge. Ob sie sich genauso gut eignen, weiß ich allerdings nicht. Und in unserer Heimat existieren noch die Schwarzoger. Sie sind intelligenter als gewöhnliche Exemplare dieser riesigen Menschenfresser. Ihre Zahl ist jedoch so gering, dass die Feldforschung der Nekromantie noch nicht allzu viele Exemplare in ihre Hände bekommen hat und die Forschung stagniert.«

—der sinistre Lehrmeister Ophenos von Mengbilla zu einer Schülerin, 1039 BF

Ogerskelette gehören sicherlich zu den schrecklichsten skelettierten Untoten überhaupt. In ihnen verbindet sich die Größe und Kraft der Menschenfresser mit der seelenlosen Grausamkeit eines umherwanderten Skeletts.

Fast ebenso kraftvoll wie ein lebendiger Oger schlagen Ogerskelette mit ihrer Faust oder einer Keule auf ihre Gegner ein. Auch scheinen sie mit noch weniger Verstand gesegnet zu sein, als dies ohnehin schon bei Untoten der Fall ist. Während Skelette allgemein als vielseitigere Befehlsempfänger als Zombies gelten und bisweilen sogar im Kampf geschickt taktieren, sind Ogerskelette reine Kampfmaschinen, die zwar Befehle empfangen können, aber in der Ausführung genauso instinkthaft agieren wie in ihrem früheren Leben. Darüber hinaus lassen sie sich vielleicht noch dazu überreden, ein schweres Objekt anzuheben oder eine Tür einzuschlagen. Zum Befolgen sinnvollerer Aufgaben fehlt es ihnen allerdings einfach an Verstand (sofern man bei Untoten überhaupt von einer Begrifflichkeit wie Verstand sprechen kann).

Wie viele andere Skelette reagieren Ogerskelette empfindlich auf Sonnenlicht. Lieber suchen sie sich eine Höhle oder einen anderen schattigen Ort, um dort die



Zeit zu verbringen, wenn es sich bei ihnen um freie Untote handelt oder sie aktuell keinen Dienst für ihren Beschwörer ausführen.

Mit Wuchtwaffen, etwa einer Zweihandaxt oder einem Kriegshammer, kann man einem Ogerskelett vergleichsweise gut schaden und Knochen zerschmettern, wohingegen Pfeile, Bolzen und Stichwaffen nahezu nutzlos sind.

Gefährlich werden Ogerskelette auch in größeren Gruppen – nicht, dass zwei oder drei von ihnen nicht ohnehin eine große Gefahr darstellen würden. Aber in einer kleinen Skeletthorde agieren sie aggressiver und zielsicherer, ein Phänomen, dass man bei Skeletten häufiger beobachten kann.

Der Darm eines Ogers versteinert nach dessen Tod und verbleibt nicht selten im Bauch des Skeletts, sodass einige Ogerskelette einen abstoßenden Gestank verströmen, der ihrem natürlichen Geruch zu Lebzeiten in nichts nachsteht. Viele Wesen können sich einem solch stinkenden Skelett kaum nähern, ohne dass sie ein Brechreiz überkommt.

Gerade im Mittelreich erzählt man sich viele schreckliche Geschichten von Skelettogern. Während der 3. Dämonenschlacht brachen durch Borbarads und Galottas Magie Dutzende der in der Schlacht der 1.000 Oger gefallen und nun skelettierten Kreaturen aus dem Erdreich wieder hervor und säten Angst und Schrecken unter den Gegnern der Borbaradianer.

Einige untote Oger haben Berühmtheit erlangt. *Der bleiche Blik* soll ein fast drei Schritt großes Ogerskelett sein, das als freier Untoter zwischen Trollpforte und Yol-Ghurmak umherwandelt. Er soll ein Anführer der Schlacht der 1.000 Oger gewesen sein, diente Galotta während der 3. Dämonenschlacht erneut und wurde für seine Treue vom Dämonenkaiser aus seiner Verpflichtung entlassen, aber darum gebeten, Transysilien zu beschützen. Seither wandert Blik ziellos umher und tötet Reisende, gleich ob Mittelreicher oder Dämonendiener. In den Brabaker Sümpfen soll ein Absolvent der Brabaker Akademie und Protegé Pôlberras eine tote Schwarzogerin gefunden haben. Mittels finsterner Magie erhob er seine *Dunkle Dame*, die ihm fortan als Leibwächterin diente. Die Knochen der Dame sind dunkler noch als die Haut ihres verrotteten Leibes und sie soll nicht nur über gewaltige Stärke verfügen, sondern ebenso deutlich

intelligenter als ein gewöhnliches Ogerskelett sein. Allerdings ließ sie sich nicht beherrschen und ihr Heißhunger auf Menschenfleisch endete auch mit ihrem Tod nicht, sodass der Magier bald schon in einem Kochtopf landete – ohne dass die Dame mangels Verdauungstrakt wirklich in den Genuss der Menschensuppe kommen konnte. Seitdem ist sie im Dschungel auf der Jagd nach Menschen, wird gelegentlich für einen Yaq-Hai-Dämon gehalten und schützt sich durch das dichte Blätterdach des Urwalds vor dem Sonnenlicht.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Aschepelz, Borbarad, Galotta

Bekannte Exemplare: Der bleiche Blik, Dunkle Dame

Ogerskelett

Größe: 2,20 bis 2,60 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: etwa 50 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 KL 6 (t) IN 10 CH 11

FF 8 GE 11 KO 20 KK 23

LeP 30 AsP – KaP – INI 6+1W6

AW 4 SK –1 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 8 PA 4 TP 1W6+9 RW kurz

Oger-Keule: AT 6 PA 2 TP 2W6+8 RW mittel

RS/BE: 1/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Oger-Keule), Schildspalter (Waffenlos, Oger-Keule), Wuchtschlag I (Waffenlos, Oger-Keule)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 11, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 1, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Skeletthorde)

Größenkategorie: groß

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Knochen, gegebenenfalls Waffen, Schild und Rüstung

Kampfverhalten: Ogerskelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven oder Wachen eingesetzt. Sind sie freie Untote, folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige und greifen ein wahrgenommenes Lebewesen meist sofort an. Auch wenn sie nicht mehr verdauen können, versuchen sie doch weiterhin, ihre Beute zu verschlingen.

Flucht: Ogerskelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Skelette kämpfen bis zum bitteren Ende. Trotz ihres Todes haben Ogerskelette ihren Fresstrieb kaum eingebüßt.

☞ **QS 2:** Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen richten gegen Skelette nur wenig Schaden an. Untoten Ogern haftet oftmals ein überaus widerwärtiger Gestank an.

☞ **QS 3+:** Skelette greifen nur Lebende an und lassen sich leicht täuschen. Stellt man sich tot, lassen sie einen in Ruhe. Ogerskelette gelten als ziemlich dumm, selbst im Vergleich zu lebenden Ogern.

Sonderregeln:

Dumm: Der Untote kann nur die Aufträge *Arbeit*, *Aufhören!*, *Folge mir!* oder *Kampf* erhalten.

Empfindlich gegen Hieb- und Zweihandhieb- und Fernkampfwaffen: Hieb- und Zweihandhieb- und Fernkampfwaffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem lichtempfindlich: Ist das Ogerskelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Gestank: Bei 1-2 auf W6 verfügt das Ogerskelett noch über seinen Darm. Der Geruch verbreitet sich in einem Umkreis von 10 Schritt um das Skelett. Wem eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) –3 misslingt, erleidet 1 Stufe *Verwirrung*.

Meute: Ogerskelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Ogerskeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Untoten-Regeln: Für Ogerskelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Zwergenskelett

»In Umrazim sollen die Leichen von hunderten, vielleicht sogar tausenden Zwergen im Staub ihrer wunderschönen, doch vergessenen Hallen liegen. Sie kamen bei dem großen Frevel gegen Angrosch ums Leben und ihre Seelen kehrten niemals in das Feuer zurück. Ihre Geister gehen noch immer in den Gängen und Hallen umher und ihre Körper erheben sich, sobald sich ihnen ein Eindringling nähert. Manche von ihnen sind nur halbverwest oder gar durch die Trockenheit mumifiziert worden, doch von den meisten sind nur blanke Knochen übrig. Man kann ihre Schritte durch die Hallen Umrazims hallen hören, während sie sich mit ihren Toschkri-Kettenhemden und Waffen aus magischem Metall schlurfend fortbewegen. Sie halten Wacht, verflucht für alle Ewigkeit, ihre Binge zu beschützen, obwohl es keine Zwerge mehr gibt, die dieses Schutzes bedürfen.«

—Legende über die verschollene Zwergenstadt Umrazim, erzählt in einer Greifenfurter Taverne, neuzzeitlich

Nicht nur menschliche Skelette werden von Totenbeschwörern erhoben, auch die Toten der Angroschim werden gelegentlich mit Unleben erfüllt. Ein zwergisches Skelett bietet einem Nekromanten einige Vorteile und deshalb sind sie als untote Diener sehr beliebt.

Die Knochen eines Zwergs sind schwer, sein Knochenbau ist deutlich robuster als der eines Menschen. Dies äußert sich nicht nur darin, dass ein Zwergenskelett

stärker als ein Menschenskelett ist, sondern dass man ihm auch nicht so gut mit schweren Hieb Waffen beikommt. Anders als bei anderen Skeletten kann man die Knochen eines Angroscho nur mit großer Kraftanstrengung brechen.

Für Angroschim gilt das Erheben von Untoten als schändliche Drachenmagie. In der Tat waren es die Drachen, die zuerst zwergische Untote erschufen, um sie gegen ihre noch lebenden Verwandten einzusetzen.

Zwergische, aber auch menschliche Legenden berichten von unterderischen Hallen, Bingen und Städten, in denen viele Zwerge ums Leben gekommen sind. Während der Kriege gegen ihre Erzfeinde, die Drachen, fand so manche Zwergenbinge ein schreckliches Ende. Die bekannteste Zwergenstadt der altvorderen Zeit, in der sich tausende Skelette von Zwergen befinden sollen, ist das mysteriöse Umrazim. Doch auch Zwergenstädte der jüngeren Vergangenheit, etwa die Hallen von Lorgolosch, in denen bis zur Eroberung durch Borbarad das Volk der Brillantzwerge lebte, sollen voller toter Zwerge sein. An diesen Orten findet man gut erhaltene Zwergenskelette, denn die Knochen eines Angroschim überdauern eine kleine Ewigkeit.

Zwar sind die Gerüchte falsch, dass Zwerge oder ihre Knochen im Laufe der Zeit versteinern, wahr ist jedoch, dass ein Zwergenskelett aushärtet. Oft sind nicht nur die Skelette der Angroschim erhalten, sondern auch die Schmiedearbeiten, die sie während ihres Todes bei sich trugen. So verwundert es nicht, dass ein Nekromant Zwergenskelette gern als schlagkräftige Gruppe von Untoten erhebt. Sie führen oft noch ihre Kettenhemden und Zwergenwaffen mit sich, etwa Felsspalter und Zwergenschlägel, die ebenfalls die Zeit überdauern haben.

Eine Besonderheit, von denen viele Totenbeschwörer berichten, ist die familiäre Verbundenheit der Zwerge, die offenbar über den Tod hinausgeht. Werden Zwergenbrüder und -schwestern gemeinsam als Untote erhoben, kostet dies zwar ein gehöriges Maß an astraler Kraft, ist aber dennoch nicht schwieriger als ein einzelnes Skelett zu verzaubern.

Unter den Angroschim gibt es zahlreiche Legenden über Untote, die Zwergenkindern vor dem Einschlafen als Mahnung erzählt werden – da Zwerge so gut wie nie träumen, können die Kinder zumindest keine Alpträume von diesen schaurigen Geschichten bekommen. Zwerge erzählen sich außerdem die Legende des Königs der Knochen, eines mächtigen Zwergenskeletts, das den Eingang zu einer vergessenen Goldmine bewachen soll. Seine Rüstung besteht aus Zwergengold und Toschkri, seine Waffen aus Illuminium und Zwergensilber. Einst soll er König einer Binge gewesen sein, doch in seiner Gier habe er sich mit dämonischen Mächten eingelassen und durch eine namenlose Sternenkonstellation erhob er sich als freier Untoter, der seitdem seine verlassene Binge beschützt – vor jedem Zwerg, der seine Schätze zu



stehlen versucht. In diesem Mythos mischen sich Zwergenmärchen, etwa von Umrazim und den verloren gegangenen Zwergengstämmen der Vorzeit. Der Wahrheitsgehalt kann angezweifelt werden, da kein Zwerg die Binge des Königs der Knochen genauer verorten kann. Eine weitere Legende ist die Erzählung der *Großen Acht*. Unter dieser Bezeichnung kennen die Mittelreicher eine Gruppe von acht besonders groß gewachsenen Zwergenskeletten, die während der borbaradianschen Invasion vom Dämonenmeister Borbarad höchstselbst erschaffen wurden. Sie sollen einen Höhlenkomplex bewachen, den er als Ritualort vorgesehen hat. Die Großen Acht sollen dort immer noch Wache stehen, da der

Dämonenmeister den Ort vor seinem Untergang niemals benutze. Die Höhle wird seitdem von Nekromanten aus ganz Aventurien in Tobrien und Warunk gesucht, da man vermutet, dass dort eine Pforte in Thargunitoths Reich liegt.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Borbarad

Bekannte Exemplare: Die Großen Acht, König der Knochen

Zwergenskelett

Größe: 1,20 bis 1,40 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: etwa 15 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 10 (t) **IN** 10 **CH** 9

FF 8 **GE** 9 **KO** 13 **KK** 15

LeP 17 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

AW 5 **SK** 0 **ZK** 1 **GS** 4

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 4 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Drachenzahn: **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Felsspalter (2H): **AT** 10 **PA** 4 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

Streitax: **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

Streitax mit Holzschild: **AT** 10 **PA** 6 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

Zwergenschlägel (2H): **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6+8 **RW** mittel

Leichte Armbrust: **FK** 10 **LZ** 8 **TP** 1W6+6 **RW** 10/50/80

RS/BE: 1/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Skeletthorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Knochen, gegebenenfalls Waffen, Schild und Rüstung

Kampfverhalten: Zwergenskelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven oder Wachen eingesetzt. Sind sie freie Untote, folgen sie ihrem Hass auf alles Lebendige

und greifen ein wahrgenommenes Lebewesen meist sofort an.

Flucht: Zwergenskelette fliehen nicht.

Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Zwergenskelette kämpfen bis zum bitteren Ende. Untote Zwerge bewachen nicht selten verloren gegangenen Ruinen ihres Volkes.

☛ **QS 2:** Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen richten gegen Skelette nur wenig Schaden an. Zwergischen Skeletten sagt man nach, dass sie über bemerkenswert harte Knochen verfügen.

☛ **QS 3+:** Zwergenskelette greifen nur Lebende an und lassen sich leicht täuschen. Stellt man sich tot, lassen sie einen in Ruhe. Zwergenskelette sind kaum je allein anzutreffen, meist handelt es sich um eine ganze Sippe.

Sonderregeln:

Extrem lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Geschwister: Untote Geschwister gleichzeitig zu erheben, erschwert die Probe nicht (siehe Seite 138).

Meute: Zwergenskelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Zwergenskeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Untoten-Regeln: Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Mammutskelett

»Diese verfluchten Glatthäute und dieser Riese haben meine Pläne zum letzten Mal durchkreuzt. Sie alle werden meine Rache zu spüren bekommen. Die Menschen, die Elfen, diese selbsternannte Königin der Vogelfrauen, sie alle werden erfahren, was es heißt, sich gegen die Macht Tairachs zu stellen. Wir werden uns neue Diener erschaffen. Mächtige Diener. Diener, die nicht unter der Wacht eines Riesen stehen.

Nördlich der Ogerzähne gibt es einen Ort, wo die zweizahnigen Kopfschwänzer zum Sterben hinziehen. Unzählige Knochen muss es dort geben, und dieser werden wir uns bedienen. Wir dürfen keine Zeit verlieren, der Mond steht schon bald günstig. Ich werde das Ritual vorbereiten und du kundschaftest die Lage aus, damit uns nicht wieder eine dahergelaufene Bande von nichtsnutzigen Würmern stört. Und nun flieg!«

—Aschepezl, Tairach-Hochschamane des Orkstammes der Gharrachai im Zwiegespräch mit seinem vertrauten Raben, nach der Niederlage gegen den Riesen Gorwindor und einige reisende Abenteurer, 1042 BF

Gigantisch und furchteinflößend. So lässt sich ein Mammutskelett vermutlich am besten beschreiben. Diese Kreaturen gehören wohl zu den größten untoten Wesen, denen man auf Dere begegnen kann. Das hünenhafte Gerippe ist an die vier Schritt hoch und besteht aus riesigen, gräulich-schwarz verfärbten Knochen. Die um die drei Schritt langen, gelblichen Stoßzähne, überragt von ausdruckslosen, leeren Augenhöhlen, wird man so schnell nicht wieder vergessen. Auch wenn das Mammutskelett bei seiner unheiligen Wiederkehr auf den charakteristischen Rüssel eines lebendigen Mammut verzichten muss, tut dies seiner Imposanz keinen Abbruch.

Um die Knochen für eine derart aufwendige Beschwörung zusammenzutragen, bleibt oftmals nur das

Aufsuchen eines Mammut- oder Elefantenfriedhofs, die in Aventurien durchaus an der einen oder anderen Stelle entdeckt werden können.

Skelette vom Mammut oder Mastodon lassen sich vornehmlich im Norden finden, von den Steppen des Orklandes über die Grüne Ebene bis hin zu den Bergen der Grimmfrostöde. Manchmal werden diese auch aus dem ewigen Eis geborgen, wenn ein unglückliches Tier der harschen Witterung erlegen ist. Derlei Gebeine sind dann häufig zusätzlich von Kälte und Frostbrand gezeichnet.

Aber auch die Brabaker Nekromanten des Südens haben sich schon an der Erhebung von Rüsseltieren versucht. In diesen Breitengeraden werden dafür dann üblicherweise die Knochen von Brabaker Waldelefanten verwendet.

Schon ein lebendiges Mammut dürften die meisten Aventurier in ihrem Leben niemals zu Gesicht bekommen, ein untotes ist noch weitaus seltener – ob zum Glück oder Bedauern mag einzig und allein der Umstand entscheiden, ob man sich auf die Kunst der Totenbeschwörung versteht oder nicht.

Ein Mammutskelett wird häufig für den Kampf erhoben und genauso als Kriegsmammut eingesetzt, wie es die Gjalsker auch mit den lebenden Tieren zuweilen tun. Der Vorteil eines solchen untoten Exemplars ist die Kontrolle, die das Erhebungsritual dem Totenbeschwörer über seine Schöpfung verleiht. Dies erscheint auch bitter nötig, denn im Unterschied zu lebendigen Mammut sind ihre wiedererweckten Skelette sehr aggressiv. Sie zerreißen und durchbohren ihre bedauernswerten Opfer vorzugsweise mit ihren Stoßzähnen und lassen sich nur von Feuer und offenen Flammen vertreiben, die sie fürchten.

Sie werden als Kriegsmaschinen eingesetzt, um über das Schlachtfeld zu pflügen und Furcht und Schrecken in den Herzen ihrer Gegner zu entfachen, sind Sie doch



V
A
N
E

gegen Geschosse nahezu immun und können nur durch schiere Gewalt zerschlagen werden.

Darüber hinaus werden sie als flexible Belagerungsmaschinen, die verschlossene Tore durchbrechen, Fallgitter aufhebeln oder weniger dicke Mauerabschnitte zum Einsturz bringen können, eingesetzt. Aufgaben, für die man normalerweise einen Rammbock benötigen würde, erledigt ein Mammutskelett zuverlässig. Gelegentlich kommen diese Geschöpfe auch als Lasttiere zum Einsatz, wobei der Brustkorb als Laderaum verwendet wird. Man hat sogar schon von Nekromanten gehört, die sich dort einen Thron aufstellen ließen, um im Schutz der Rippenknochen nicht auf, sondern im Mammutskelett zu reiten.

Staubzahn der Knöcherne ist der Name des größten einer ganzen Herde Mammutskelette, die der Orkschamane Aschepelz unlängst erhoben hat. Diese gewaltige Kreatur dient ihm als Leitbulle und wird an der Spitze der

anderen Skelette künftig der Verwirklichung der Pläne des Hochschamanen dienen.

In der Gegend um den Chichanebi-Salzsee, dem Shadif und dem Thalussmassiv erzählen Eltern die Schauergeschichten von *Beni Nami Al'Zahra*, dem Totenelefant, der kommt, um unartige Kinder zu strafen. Üblicherweise findet in diesen Geschichten auch der kleine Omar Erwähnung, dem es jedes Mal gelingt, den Beni Nami mit einer Spur aus Kandisstückchen fortzulocken und so den Lauf der Geschichte doch noch zu einem guten Ende zu wenden.

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Aschepelz

Bekannte Exemplare: Staubzahn der Knöcherne, Beni Nami Al'Zahra

Mammutskelett

Größe: 5,00 bis 7,00 Schritt, 4,00 bis 4,20 Schritt
Schulterhöhe

Gewicht: 1.000 bis 2.500 Stein

MU 20 KL 10 (t) IN 13 CH 13

FF 8 GE 12 KO 25 KK 30

LeP 225 AsP – KaP – INI 8+1W6

VW 3 SK 0 ZK 5 GS 14

Stoß: AT 12 TP 2W6+4 RW lang

Trampeln: AT 4 TP 2W6+10 RW kurz

Überrennen: AT 6 TP 2W6+6 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Überrennen, 1 x Trampeln)

Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer III (Mammutskelette können *Furcht* durch Feuer erleiden, auch wenn Untote normalerweise keine Furchtstufen erhalten können)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Stoß), Schildspalter (Stoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Stoß)

Talente: Einschüchtern 14, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 18, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Sinnesschärfe 8, Verbergen 0, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Untoter (Hirnloser), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: Trophäe (Stoßzahn, 200 Silbertaler)

Kampfverhalten: Mammutskelette sind sehr aggressiv und greifen ihre Gegner mit ihren langen Stoßzähnen an. Gerät ein Mammutskelett in Bedrängnis, trampelt es auch auf seinen Gegnern herum.

Flucht: Mammutskelette fliehen nicht, sondern kämpfen bis zu ihrer Vernichtung, wenn sie dazu angewiesen wurden.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen richten gegen Skelette nur wenig Schaden an.

☞ **QS 2:** Mammutskelette fürchten sich vor Feuer.

☞ **QS 3+:** Mammutskelette lassen sich von einer Spur aus Süßigkeiten und Naschwerk ablenken.

Sonderregeln:

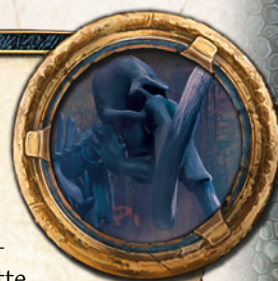
Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Mammutskelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Naschwerkverlockung: Verfügt ein Held über Naschwerk, kann er eine Probe auf *Überreden* ablegen. Gelingt sie ihm, muss das Mammutskelett eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS/2 ablegen, bei Misslingen folgt es dem Helden bzw. der ausgelegten Spur und greift nicht an, solange es nicht selbst angegriffen wird oder das gesamte Naschwerk mit seinen Zähnen zermahlen hat.

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Mammutskeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Untoten-Regeln: Für Mammutskelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Pferdeskelett

»Hoppe, hoppe, Reiter,
Wenn er fällt, dann schreit er.
Fällt er in den Graben,
frisst ihn der Nirraven.
Fällt er in den Sumpf,
Wird sein Gebein stumpf.
Fällt er von dem Knochenross,
Dann kommt er in das Alptraumschloss.
RHAZZAZOR!

—Kniereitervers aus der Warunkei, neuzeitlich

Das Erheben von Untoten benötigt Materialien, deren Beschaffung dem ambitionierten Totenbeschwörer mitunter eine gewisse Anstrengung abverlangt. Die Knochensuche zur Erhebung eines Pferdeskeletts erweist sich hingegen als leichte Übung, gibt es doch in jedem größeren Dorf einen Schindanger, auf dem die toten und verendeten Tiere von einem Abdecker vergraben werden. Im Unterschied zu gewöhnlichen Boronangern, Gräften oder Krypten wurde ein Schindanger in der Regel nicht durch die Kirche des Totengottes eingeseget und steht auch nicht unter der Aufsicht seiner Geweihten. Damit wird das Erheben von Nutztieren zu einer simplen Routine für einen Nekromanten.

Pferde gehören zu den am weitesten verbreiteten Nutztieren Aventuriens; so verwundert es nicht, dass sich auch die Nekromantie ihrer bedient.

So ein bleiches Knochenross, mit Sattel und Zaumzeug ausgestattet und von unheiliger Magie zum Leben erweckt, bietet einen unheimlichen und zugleich seltsam vertrauten Anblick. Ein Pferdeskelett dient gewöhnlich als Reittier seines Beschwörers oder einem Knochenritter auf dem Weg in die Schlacht. Vereinzelt werden diese Kreaturen auch als Arbeits- oder Lasttiere beispielsweise vor schwarze Kutschen gespannt. In der Warunkei waren bis vor ein paar Jahren noch die von zwei oder mehr skelettiierten Pferden gezogenen Knochenwagen, auf denen der Nekromantenrat die Verstorbenen einsammeln ließ, ein alltäglicher Anblick.

Pferdeskelette sind pflegeleicht. Sie brauchen weder Stall noch Nahrung oder Wasser. Dem Hufschmied allerdings wird die Arbeit so schnell nicht ausgehen, denn pausenloser Ritt im unerschöpflichen Galopp fordert schnell seinen Tribut an den Knochen und insbesondere die Hufeisen erfordern häufiger Ausbesserungsarbeiten als bei einem lebenden Pferd.

Im Gegensatz zu ihren lebenden Artgenossen verspüren Pferdeskelette weder Angst noch scheuen sie den Geruch von Blut, was eine spezielle Ausbildung zum Schlachtross unnötig macht.

Nach einer gewissenhaften Säuberung der Gebeine verströmen sie einen weitaus weniger penetranten Gestank als verwesende Pferdeleichen. Im Trab sind diese Kreaturen erstaunlich leise, im vollen Galopp hingegen pfeift und heult der Wind durch ihre Rippenknochen

und den Brustkorb, was einer untoten Reitergruppe bei ihrer Ankunft zu einem beängstigenden Auftritt verhilft. Mit ihren großen gelben Zähnen können sie kräftig zubeißen und mühelos Finger abtrennen. Auch der Tritt eines Pferdeskeletts ist trotz des geringeren Gewichtes der Kreatur nicht zu unterschätzen.

Pferdeskelette hat es in der aventurischen Geschichte der Untotenerhebung unzählige gegeben. Meistens wurden sie durch ein Magnum Opus der Nekromantie erhoben, um damit die Kavallerie in Schlachten zu stellen. Dabei standen sie jedoch meist im Schatten ihrer weitaus bekannteren Reiter. Einige Ausnahmen von dieser Regel seien nachfolgend genannt:

Von *Graf Deckhard dem Knochenklepper* erzählt man sich seit über 100 Jahren vor allem in den Schauergeschichten der Pferdezüchter im Herzogtum Weiden und dem Norburger Umland. Dieser soll des Nachts vor allem die Stuten heimsuchen und sie zu Tode ängstigen, aus Rache für die Verschmähungen, die er in seinem früheren Leben als Deckhengst nur allzu oft erfahren hat. Niemand vermag mit Gewissheit zu beurteilen, ob es sich hierbei um eine Legende handelt.

Esquelarios, das Alptraumpferd des Lucardus von Kémet, dem abtrünnigen Großmeister der Golgariten, ist ein hünenhafter, skelettierter Warunker, der sich durch



seine enorme Boshaftigkeit und Bissigkeit auszeichnet. Auf ihm ritt der untote Erzfrevler bis zu seinem endgültigen Tod 1038 BF in die Schlacht. Über den Verbleib Esquelarios ist nichts weiter bekannt.

Die Knochenstute des Skelettfürsten von Transbosquirien hört den düsteren Legenden nach auf den lautmalerschen Namen *Shanja al'Kemik* (tul.: Knochenprinzessin). Sie weist ihren ganz eigenen Willen auf und soll, so erzählt man sich, eine abgrundtiefe Abneigung gegenüber Shadifs, die legendären Pferde der Novadis, hegen. Während des 76. Donnersturm-Rennens fielen die vier Zwergenponys des brillantzwergischen Gespanns mit samt seinem Wagen einem Teilleib des Omegatherions zum Opfer. Das als *Bestie von Gandrabosch* bekannt

gewordene Ungeheuer, ein amöbenhafter, gallertartiger Schleimklumpen, verschlang die bedauernswerten Tiere bei lebendigem Leib und hinterließ nichts als blanke Knochen, die seitdem von unheiligem Leben besetzt durch die Gänge der verlassenen Zwergenbinge im Ambossgebirge streifen.

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Lucardus von Kémet, Skelettfürst von Transbosquirien

Bekannte Exemplare: Deckhard der Knochenklepper, Esquelarios, Shanja al'Kemik

Pferdeskelett

Größe: 2,20 bis 2,80 Schritt Länge, 1,50 bis 1,70 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 50 bis 80 Stein

MU 20 KL 10 (t) IN 12 CH 12

FF 8 GE 14 KO 22 KK 24

LeP 32 AsP – KaP – INI 10+1W6

VW 7 SK 0 ZK 0 GS 13

Biss: AT 10 TP 1W6+2 RW kurz

Niederreiten: AT 12 TP 2W6+4 RW mittel

Tritt: AT 13 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Tritt)

Talente: Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 2, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Untoter (Hirnloser), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: -2

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: keine

Kampfverhalten: Das Pferdeskelett versucht üblicherweise, seinen Gegner zu beißen oder zu treten, hört aber vor allem auf seinen Beschwörer.

Flucht: Pferdeskelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz Magiekunde (Magische Wesen):*

☞ **QS 1:** Pferdeskelette können, obwohl sie nur aus Knochen bestehen, schwere Verletzungen durch ihre Tritte verursachen.

☞ **QS 2:** Pferdeskelette sind erstaunlich leise und verströmen bei guter Pflege auch keinen Kadavergeruch.

☞ **QS 3+:** Pferdeskelette haben keine Angst vor Feuer oder Blutgeruch.

Sonderregeln:

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Pferdeskelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Unempfindlich gegen Dolche, Fecht Waffen und Fernkampf Waffen: Dolche, Fecht Waffen und Fernkampf Waffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Pferdeskeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Untoten-Regeln: Für Pferdeskelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Rabenskelett

»ES SEI nicht die Zeit Borons im Jahreslauf, wo alle Tage seinen Namen tragen und so auch die Nächte.

ES SEI abwesend das Lichte der Marbo, denn die Totenruhe zu stören ist es, was dein Bestreben erreicht.

ES SEI geschlossen die Pforte des Uthar, auf dass nicht Rethon, Gulgari, Bishdaniel oder sonst ein Alveranier dich daran hindern und nicht Uthars Pfeil gar selbst dir das Handwerk legt.

ES SEI gezeichnet ein Heptagramma für die Invocatio, ein Pentagramma zu deiner Protectio, sowie die Zeichen von Ressurrectio, Subjugatio und Gubernatio an rechter Stelle und gemäß Stunde, Tagesherrscher, Mond und Jahr.

ES SEI verzeichnet der Name Nirraven, denn dem Knochenraben gefällig ist die Schöpfung von Abbildern seiner Selbst, auf dass sie seine Kraft mehren und seinen Namen preisen.

ES SEI anwesend das Gebein von Rabe, Krähe oder Dohle, versehen mit Federn schwarz wie deine Seel und den Zeichen von Thargun, Oboraddon, Nephazz und Yaq-Hai.

ES SEI zugegen ein Kelch aus Knochenblei, gefüllt mit dem Blute der Vögel, außerdem wallender Staub, Spinnweben und Kerzen so schwarz du sie findest, denn all dies ist der Präsentorin der Heulenden Finsternis wohlgefällig.

ES SEI in der Nähe ein Totenacker, Schindanger oder Schlachtfeld. Auch ein Ort, an dem einer gewaltsam sein Leben verlor, mag das Ritual wohl stabilisieren.

ES SEI mit dir die Kraft, gewonnen aus Madas Frevell«

—aus dem Schwarzen Buch Thargun, Ritualbeschreibung der Erhebung untoter Raben, Kopie aus dem Nachlass des untoten Kaiserdrachens Rhazzazor, neuzeitlich

Raben gelten in Aventurien als die heiligen Tiere der Totengötter Boron und Marbo, und so verwundert es auch nicht, dass sie von Totenbeschwörern in ihrem götterlästerlichen Handwerk oft dazu auserkoren werden, ihnen bei ihren finsternen Plänen zu dienen. Rabenskelette sind dabei oftmals das Mittel der Wahl, aber genau so häufig wie das Symboltier des Herrn Boron werden auch skelettierte Krähen, Dohlen und manchmal sogar Elstern verwendet. Allein der Anblick dieser untoten Vögel lässt einen Betrachter schauern, bestehen sie doch meist nur aus einem Gerippe rauchgrauer Knochen, an dem mehr oder minder kunstfertig schwarze Federn befestigt wurden, um damit die Flügel zu rekonstruieren. Die Schädel sind häufig mit feinen Zhayad-Glyphen verziert, und die dämonische Magie, die diese Kreaturen zu unheiligem Leben erweckt, glüht grünlich aus den sonst leeren Augenhöhlen.

Rabenskelette können praktisch überall in Aventurien angetroffen werden und gehören neben wiedererweckten menschlichen Leichnamen zu den am häufigsten erschaffenen untoten Kreaturen. Gleichzeitig gehören sie auch zu den vielseitigsten Untoten. Jeder Totenbeschwörer, der etwas auf sich hält, hält sich ein oder mehrere Rabenskelette.

Sie sind einfach zu beschwören, wobei geringfügige Variationen bei der Durchführung des Erschaffungsrituales



zu den unterschiedlichsten Ausprägungen dieser niederhöllischen Vögel führen.

- ✦ **Alptrauraben** muten wie eine Verspottung des Alveraniers Bishdaniel an. Sie werden erhoben, um ihre Opfer von Alpträumen plagen zu lassen und sie dadurch zu zermürben.
- ✦ **Botenrab** dienen zum Transport wichtiger Nachrichten. Anders als ihre lebenden Artgenossen benötigen sie weder Rast noch Ruhe und fliegen unermüdlich, wenn auch nur bei Nacht. Daher werden sie bevorzugt dann eingesetzt, wenn Nachrichten schnell über weite Strecken überbracht werden sollen.
- ✦ **Schreckensrab** werden zu dem Zweck geschaffen, den ihr Name anklingen lässt. Ihr unheimliches Krächzen sät Furcht und Schrecken in den Herzen ihrer Feinde. Selbst die Tapfersten bleiben bei dieser Kakophonie oftmals mit schlotternden Knien zurück.
- ✦ **Seelenrab** sagt man nach, dass sie einem einen Teil der Seele rauben und diesen direkt den Niederhöhlen anheimfallen lassen, was einen anfälliger für die Einflüsterungen des Bösen und finstere Zauberei werden lässt.
- ✦ **Unglücksrab** gelten als Überbringer von Pech und Unglück. In ihrer Nähe passieren oftmals Unfälle und andere Missgeschicke, bei denen ihre bedauernden Opfer meist auf grausame Weise ihr Leben verlieren.

Über namhafte Exemplare untoter Raben ist bislang nicht viel bekannt geworden. Dennoch ist davon auszugehen, dass der eine oder andere Nekromant seiner Kreation einen Namen gegeben hat.

Erschaffungskomplexität: primitiv
Bekannte Erschaffer: verschiedene
Bekannte Exemplare: keine

Rabenskelett

Größe: 0,50 bis 0,70 Schritt lang; 0,75 bis 1,00 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 0,25 Stein

MU 20 KL 12 (t) IN 12 CH 11

FF 8 GE 12 KO 8 KK 9 (k)

LeP 3 AsP 16 KaP – INI 9+1W6

VW 5 SK 1 ZK –2 GS 2/16 (am Boden / in der Luft)

Schnabel: AT 8 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 4, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 13, Verbergen 2, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 2W20 (Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: Untoter (Hirnloser), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1 (Grundwesen), –1 (eine Variante)

Erschaffungskomplexität: primitiv (Grundwesen), komplex (eine Variante)

Beute: Trophäe (glyphenverzierter Schädel, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Rabenskelette fliegen üblicherweise vor Angreifern davon. Sind sie zum Kampf gezwungen, hacken sie im Flug nach ihren Feinden.

Flucht: Rabenskelette fliehen nicht, sondern kämpfen bis zu ihrer Vernichtung, wenn sie dazu angewiesen wurden.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Rabenskelette gehören zu den häufigsten Untoten und können, wie ihre lebenden "Verwandten", fliegen.
- **QS 2:** Rabenskelette sind nicht sonderlich stabil und ein einziger Hieb zerstört sie üblicherweise.
- **QS 3+:** Es gibt verschiedene Varianten dieser untoten Wesen, die unterschiedliche Kräfte aufweisen.

Sonderregeln:

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Rabenskelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Unempfindlich gegen Dolche, Fecht Waffen und Fernkampf Waffen: Dolche, Fecht Waffen und Fernkampf Waffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Rabenskeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Varianten: Bei Erschaffung eines Rabenskeletts kann mit einem entsprechenden Berufsgeheimnis eine Variante mit besonderen Fähigkeiten erhoben werden. Die AP-Kosten des Berufsgeheimnisses sind bei der jeweiligen Variante angegeben:

- **Alptraumrabe (6 AP):** Der Rabe kann eine Alptraumwelt erzeugen, über deren Form er starke Kontrolle besitzt.
- **Botenrabe (2 AP):** Die GS des Botenrabens in der Luft steigt auf 20, sein FW in Fliegen auf 11.
- **Schreckensrabe (2 AP):** Der Rabe beherrscht den Zauberspruch Horriphobus mit FW 10.
- **Seelenrabe (4 AP):** Im Radius von 8 Schritt um den Raben erleiden alle Anwesenden mit Ausnahme des Erschaffers temporär einen Malus von –1 auf ihre Seelenkraft.
- **Unglücksrabe (10 AP):** Solange sie sich im Umkreis von 8 Schritt um den Raben befinden, erleiden alle Anwesenden mit Ausnahme des Erschaffers die Auswirkungen der Nachteile *Pech I* (oder eine höhere Stufe, wenn der Held schon *Pech* als Nachteil besitzt, maximal bis *Pech III*).

Untoten-Regeln: Für Rabenskelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



* Wenn du Traummagie im Detail ausspielen willst, kannst du die Fokusregeln dazu in *Aventurische Magie II* Seite 45 verwenden.

Tatzelwurmskelett

»Ich sage euch, dieses Wirtshaus macht mich fertig. Dauernnd passieren hier irgendwelche haarsträubenden Dinge, die derart fantastisch sind, dass selbst eure Oma sie euch nicht abkaufen würde. Dass unser hoher Herr Grotho Greifax Grotho ... Entschuldigt bitte, die Macht der Gewohnheit. Ich meine, dass der Irre von Gratenfels eine unterirdische Anlage zur Herstellung seiner Gießmünzen betreibt, war schon ein starkes Stück. Dass er die Gewölbe dann aber auch noch bis unter die Decke vollstopft mit Zwergen, Orks, Echsenmenschen, Trollen und einem leidenschaftlichen Tatzelwurm hat den Vogel dann endgültig abgeschossen. Apropos Vögel, ein gutes Stichwort. Ein paar Jahre später greifen plötzlich Schwärme von Vögeln unser Wirtshaus an, und all das bloß, weil der olle Rohal dort unten eine Vase mit irgendwelchem eingesperrten Dämonengezücht vergessen hat. Zack, haste die Inquisition auf der Matte stehen. Und weil das immer noch nicht reicht, meint kurz darauf so ein Nekromantiker – oder wie das heißt –, sich da unten einnisten zu müssen. Fängt der Kerl doch glatt an, all die Knochen, die da liegen, mittels schwarzer Magie wiederzubeleben, damit er seinen eigenen bizarren Zirkus haben kann. Als ob ein Tatzelwurmskelett auch nur einen Deut weniger stinken würde als ein lebendiges Exemplar. Hat zum Glück nicht lange gehalten. Boron sei meiner Seele gnädig, ich bin zu alt für diesen Scheiß!«

—Leti Fassweiser, Wirtin im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler zu einer Gruppe reisender Abenteurer, 1034 BF

Wer einmal einem lebendigen Tatzelwurm begegnet ist, der wird dieses Ereignis wahrscheinlich nie wieder vergessen. Der ekelhafte Gestank, den ein Tatzelwurm verströmt, zählt sicherlich zu den prägendsten Sinnesindrücken in Aventurien. Normalerweise sagt man, der Tod ändere alles, nicht jedoch beim Tatzelwurm. Ob er lebendig ist oder gerade verweset, macht geruchsmäßig in der Regel kaum einen Unterschied. Sobald die Verwesung abgeschlossen ist, bleibt nur mehr ein Tatzelwurmskelett übrig. Dieses misst von Kopf bis Schwanz eine Länge von üblicherweise drei bis vier Schritt und könnte auf einen flüchtigen Blick an das Gerippe eines großen Krokodils erinnern, wären da nicht das charakteristische dritte Beinpaar mit den je drei spitzen Klauen und die Stummelflügel, die dem Rücken dieser niederen Drachenart entspringen.

Der Gestank, den ein solches Gerippe absondert, ist immer noch so intensiv, als würde ihm das Mark in den Knochen verfaulen, und so umgibt es ein nahezu sicht- und spürbarer Brodem. Die bleichen Knochen wirken durch die starke Zersetzung mehr als angegriffen, gerade so, als wäre Säure darüber gelaufen.

Tatzelwürmer können überall in Aventurien auftreten, wobei sie üblicherweise Höhlen, Ruinen und dunkle Wälder als Lebensraum bevorzugen. Daher kann auch praktisch an all diesen Orten ein toter Tatzelwurm aufgefunden werden. Wer sich als Nekromant nicht scheut, so einem Tier das Fleisch von den Knochen zu schaben, der



kommt mit wenig Mühe zu einem Skelett. Für diesen Aufwand gibt es einen guten Grund: Ein Tatzelwurm ist nun einmal ein Drache, und welcher Totenbeschwörer hätte nicht gerne einen untoten Drachen in seinem Gefolge?

Es scheint, als ob Gestank und Fäulnis sich im Laufe der Zeit nicht verflüchtigen, sondern in den Knochen und Zähnen konserviert werden und ein hochkonzentriertes Knochengift bilden. Dieses ist nicht nur ein Toxin, sondern auch eine ätzende Säure, die ohne weiteres Fleisch zu lösen vermag. Zu Zeiten der Wildermark* wurden damit mehr als einmal die Ernten unliebsamer Konkurrenten vergiftet und Quellen verdorben.

Die Gier nach glitzernden Dingen, die einen Tatzelwurm im Leben zuweilen antreibt, bleibt auch über den Tod hinaus bestehen, sodass er sich nach wie vor mit blinkenden Münzen oder polierten Gürtelschnallen ganz vortrefflich ablenken lässt.

Das wohl bekannteste Tatzelwurmskelett der jüngeren Geschichte dürfte wohl jenes in den Gewölben unterhalb des Wirtshauses zum Schwarzen Keiler an der Straße nach Gratenfels sein. Der aus Almada stammende, wahnsinnige Totenbeschwörer Alrico erhob die Gebeine eines Tatzelwurms, der drei Jahrzehnte zuvor von Helden erschlagen worden war, mittels nekromantischer Rituale zu neuem Leben, um damit auf bizarre Art und Weise seine Kindheitserinnerungen an einen Wanderzirkus zu bewahren.

Der Nordhager Salzwurm hat vor 20 Jahren in der weidenschen Graftschaft Heldentrutz traurige Berühmtheit erlangt, als einige Bergleute der Salzgruben nach Durchbruch in eine unterirdische Kaverne nicht nur dem

* Die Wildermark existiert seit einem knappen Jahrzehnt nicht mehr. Sie lag auf dem Gebiet der heutigen Rommilyser Mark (siehe *Aventurischer Almanach* Seite 31ff.).

grünlich-schimmernden, vergifteten Salz, sondern auch einem mutmaßlich jahrhundertealten Tatzelwurmskelett zum Opfer fielen. Der Stollen wurde daraufhin sofort zum Einsturz gebracht.

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Alrico

Bekannte Exemplare: Nordhager Salzwurm

Tatzelwurmskelett

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt

Gewicht: 50 bis 100 Stein

MU 20 **KL** 8 (t) **IN** 13 **CH** 8

FF 8 **GE** 12 **KO** 22 **KK** 28

LeP 100 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 7 **GS** 5

Biss: AT 13 TP 2W6+8(+Gift)* **RW** kurz

Klauen: AT 13 TP 1W6+6(+Gift)* **RW** mittel

Schwanz: AT 11 TP 1W6+4(+Gift)* **RW** lang

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss und 1 x Schwanz)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Klauen, Schwanz), Schildspalter (Biss, Klauen), Schwanzschwung (Schwanz), Wuchtschlag I (Biss, Klauen, Schwanz), Zu Fall bringen (Klauen, Schwanz).

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 14, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2

Größenkategorie: groß

Typus: Untoter (Hirnloser), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –3

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: keine

Kampfverhalten: Ein untoter Tatzelwurm greift häufig aus dem *Hinterhalt* an (siehe **Regelwerk** Seite 237). Er versucht zunächst, durch *Schwanzschläge* und *Klauenhiebe* seine Opfer zu Fall zu bringen, und beißt dann zu.

Flucht: Tatzelwurmskelette fliehen nicht, sondern kämpfen bis zu ihrer Vernichtung, wenn sie dazu angewiesen wurden.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Tatzelwurmskelette stinken fast genauso schlimm wie lebendige Tatzelwürmer.
- ☛ **QS 2:** Tatzelwurmskelette verfügen über eine Säure, die eine zusätzliche Gefahr darstellt.
- ☛ **QS 3+:** Tatzelwurmbisse sind giftig.

Sonderregeln:

*) *Tatzelwurmtoxin:*

Stufe 4

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch (komplex)

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, Lähmungen (1 Stufe *Paralyse*), Krämpfe (1 Stufe *Schmerz*) / 1W3 SP; Krämpfe (1 Stufe *Schmerz*)

Beginn: 5 KR (Schaden und Lähmung), 10 KR (Krämpfe)

Dauer: 10 KR (Zustände wirken kumulativ bei mehreren Treffern)

Kosten (Kauf/Verkauf): 300 Silbertaler / 150 Silbertaler
Ätzende Säure: Trifft der Angriff eines Tatzelwurmskeletts sein Ziel, kommt die Säure zum Tragen. Zersetzbare Ziele werden bei 1-3 auf 1W6 angefressen und erleiden somit den Status *Brennend* auf kleiner Fläche (siehe **Regelwerk** Seite 340f.).

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Tatzelwurmskelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* mit dem untoten Tatzelwurm kämpft, muss er sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen. Bei Misslingen erhält der Held 1 Stufe *Verwirrung*. Dabei ist es unerheblich, ob der Tatzelwurm den Helden in Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* angreift oder der Held den Tatzelwurm auf dieser Distanz attackiert. Die Zustandsstufen sind nicht kumulativ, der Held kann nicht mehrfach *Verwirrung* durch den Gestank erleiden. Nach dem Kampf haftet der Gestank dem Helden noch immer an und er erhält den Status *Übler Geruch* (siehe Seite 152). Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für 1W3+1 Wochen um –1 erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für 1 Stunde überdecken.

Unempfindlich gegen Dolche, Fecht Waffen und Fernkampf Waffen: Dolche, Fecht Waffen und Fernkampf Waffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Tatzelwurmskeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Untoten-Regeln: Für Tatzelwurmskelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



MUMIEN



GeiERMumie

»Umm Ghulshach, Geiermutter, Herrin des Todes. Schenke mir Kraft, deine Feinde zu besiegen. Schenke mir Wissen, deine Diener zu erheben. Gewähre mir Schutz, damit ich dein Werk vollbringen kann. Nimm mein Opfer an und hilf mir, eine Dienerin zu erschaffen, die deiner würdig ist. Sieh die Überreste deines heiligen Tieres. So stolz, so mächtig, doch am Ende besiegt. Sieh die Kunstfertigkeit, in der es konserviert ist. Bewahrt für die Ewigkeit, wenn du deinen Segen gibst. Spüre den unbändigen Willen, der noch immer in deiner Dienerin lebt. Spüre ihren Stolz über deine Anteilnahme, ihren Zorn auf deine Feinde, ihren unstillbaren Antrieb, dir und nur dir zu dienen!

Gewähre mir deine göttliche Macht und erschaffe eine Dienerin für die Ewigkeit. Ihr bloßes Auftreten wird deine Feinde in die Flucht schlagen. Ihre Wut wird die Frevler treffen, die sich in deiner Stadt verstecken. Ihre Macht wird grenzenlos sein, denn durch deinen Segen wird sie auf immer erhalten bleiben, und weder Zeit noch Zerstörung sollen ihr etwas antun können.

Geiermutter, erhöhe meinen Ruf und stärke dieses jüngste und doch mächtigste Kind deiner Kinder. Es wird sein, wenn ich längst vergessen bin. Es wird wachen, wenn man deinen Namen zu vergessen droht. Und es wird deine Wiederkehr vorbereiten, wenn die Zeit gekommen ist.

Es sei, Umm Ghulshach! «

—uraltetes Pergament aus den Tiefen der Al'Achami-Akademie zu Fasar

Unter den verschiedenen Mumientypen Aventuriens nehmen die Geiermumien eine besondere Stellung ein, denn alle anderen Mumien fürchten sich vor Geiern, die den (wenig bekannten) Totengöttinnen Marbo und Umm Ghulshach als heilige Tiere zugeordnet werden. Sie werden fast nie von Nekromanten erhoben, sondern von Dienerinnen Marbos (oder in Vorzeiten Umm Ghulshachs) als Wächter ihrer Heiligtümer und als Geißel für Nekromanten und Dämonendiener erschaffen. Geiermumien werden kunstfertig einbalsamiert und bandagiert, um ihre zerrupften Flügel zu stabilisieren und ihre Flugfähigkeit nicht zu beeinträchtigen. Wie die Tiere, aus denen sie erschaffen wurden, verfügen sie über große Schwingen und den charakteristischen Kopf mit dem scharfen Schnabel. Ihre leeren Augenhöhlen scheinen ihre Gegner stets zu fokussieren.

Geiermumien sind selten und kommen nur im südlichen Teil Aventuriens vor, wo Marbo und Umm Ghulshach verehrt wurden. Durch das Erwachen des Marbokultes



könnten in den nächsten Jahren Geiermumien wieder öfter erschaffen werden. Dies ist praktisch nur mit Hilfe der Zeremonie UNTOTE ERSCHAFFEN möglich (siehe Seite 150). Heute kennt höchstens eine Handvoll Erwählter diese Zeremonie, doch in früheren Zeiten war sie im Marbokult wie auch bei den Tulamiden, die Umm Ghulshach anbeten, verbreitet. Aus jenen Zeiten gibt es noch einige Geiermumien, die an unzugänglichen Orten darauf warten, befreit zu werden. Zu diesen Orten zählen Al'Tacht, die Unterwelt der Stadt Stadt Fasar, verborgene Heiligtümer der südlichen Gebirge wie dem Raschtulswall, dem Khoram-Gebirge oder dem Thalys-Massiv, aber auch alte Marbo-Kultstätten im heutigen Almada.

Nur die fähigsten und mutigsten Nekromanten versuchen, ihrerseits Geiermumien zu erheben. Das Ritual ist kompliziert, und der kleinste Fehler führt dazu, dass die Beschwörer selbst Gefahr laufen, wie andere Mumien künftig Angst vor Geiern zu haben.

Geiermumien sind nicht so kampfkraftig wie andere Mumien, können jedoch fliegen und verbreiten durch

ihr imposantes Auftreten und ihre krächzenden Schreie Schrecken unter ihren Gegnern. Sie greifen bevorzugt Nekromanten, Dämonendiener oder durch dämonische Kraft erhobene Untote an. Geweihten des Boron begegnen sie entweder mit Hass und wilden Angriffen, oder sie suchen ihr Heil in der Flucht.

Auch wenn es heute nur wenige Geiermumien gibt, tauchen zwei besondere Geschöpfe in Erzählungen auf: In einem Grabmal tief unter Fasar soll sich in einem alten Heiligtum der Umm Ghulshach der Rückzugsort einer Geiermumie mit dem Namen *Chalesha* befinden, die ein oder zweimal im Jahr ihre Ruhestätte verlässt und sich auf die Jagd begibt. So mancher unerfahrene Schwarzmagier sollte den dunklen, heiser krächzenden Schatten fürchten. Doch auch gierige Schatzsucher haben sich schon auf die Spur Chaleshas gesetzt, da sie sich aus dem Heiligtum Schätze und Grabbeigaben erhoffen. Von ihnen ist noch keiner zurückgekehrt.

Tulamidische Geschichtenerzähler kennen ein Märchen über eine Gruft in Almada, in der eine überaus intelligente Geiermumie leben soll, die eine ganze Schar lebender Geier wie ein Gefolge um sich hält. Die Geier wachen über der alten Ruine in den Gebirgsausläufern, damit die Mumie, die *Geiertochter*, dort nicht gestört wird. Seit einigen Monden wird sie jedoch aktiver und unternimmt des Nachts so manche Erkundung. Die Geweihten der Marbo, die dem Märchen nachgehen, glauben, dass die Mumie eine würdige Priesterin sucht, um ihr alte Geheimnisse anzuvertrauen.

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Marbokult (in der Vergangenheit)

Bekannte Exemplare: Chalesha, Geiertochter

Geiermumie

Größe: Schulterhöhe 0,80 Schritt; 2,50 Schritte
Flügelspannweite

Gewicht: 3 bis 4 Stein

MU 15KL 8 (t) **IN** 10 **CH** 9

FF 11 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 16

LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 1/20 (an Land / in der Luft)

Krallen und Schnabel: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** kurz
RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer I, Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Geiermumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen und Schnabel)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 9, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 2W6+1 (untoter Vogelschwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: keine

Kampfverhalten: In den meisten Fällen halten Geiermumien Wache und stürzen sich mit *Flugangriffen* auf ihre Gegner, wenn sie dem Ort, an sie beschützen sollen, zu nahe kommen.

Flucht: Geiermumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Geiermumien sind die mumifizierten Überreste von Khôm- oder anderen Geierarten.

☛ **QS 2:** Geiermumien übertragen manchmal beim Misslingen einer Beschwörung einen Fluch, der in dem Erschaffer Angst vor Geiern erzeugt.

☛ **QS 3+:** Einige alte Marbotempel werden angeblich von karmal erschaffenen Geiermumien bewacht.

Sonderregeln:

***) Krankheitsüberträger:** Geiermumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Geiermumien verdoppelt.

Extrem lichtempfindlich: Ist die Geiermumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Geierfluch: Sollte die Erschaffungsprobe einer Geiermumie misslingen und dabei mindestens ein Würfel eine 19 oder 20 zeigen, erhält der Beschwörer den Nachteil *Angst vor Geiern I*. Als Ausgleich für das Erlebte erhält er 8 Abenteuerpunkte. Dies gilt nicht für karmale Erhebungsversuche.

Maha-Bor-Geiermumie: Falls diese Mumien nicht durch Magie erhoben wurden, sondern durch das Wirken von Maha Bor, gelten für sie leicht andere Regeln als für gewöhnliche Untote.

☛ Die Mumien können durch einen GRABSEGGEN zur Ruhe gebettet werden.

☛ Im Gegensatz zu gewöhnlichen Untoten nehmen diese Mumien keinen Schaden durch Sonnenlicht.

☛ Diese Mumien übertragen, im Gegensatz zu anderen Untoten, keine Krankheiten.

☛ Diese Mumien haben, im Gegensatz zu anderen Mumien, keine Angst vor Geiern.

Meute: Geiermumien, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Geiermumie in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Untoten-Regeln: Für Geiermumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Katzenmumie

»Ich weiß, dass du nicht damit gerechnet hattest. Aber ich benötigte keine muffigen Wächter, die sich kaum bewegen können oder gar meine Besucher angreifen. Zhidors Tod war schwer genug für mich, doch so weiß ich ihn die ganze Zeit um mich. Und sieh, wie elegant er schreitet. Mit welcher Würde er das Diamantenkollier als Stirnreif trägt. Es gehörte übrigens jener Verfluchten, die für Zhidors Tod verantwortlich war. Ihr Leben ist nun beendet, während er weiter bei mir bleiben wird. Dem Schicksal muss ich bisweilen nachhelfen. Deine Arbeit ist dir außerordentlich gut gelungen, dafür werde ich mich erkenntlich zeigen. Da, schau an, wie er die Ohren spitzt und etwas wittert. Ganz so, wie es früher war. Jemand Ungebetenes ist unterwegs, vielleicht ein Neider, der ihn mir nicht gönnt? Keine Sorge, Zhidor weiß sich zu tarnen. Noch etwas, das er besser macht als jene tumben Bandagenwesen, um die du dich so gerne kümmerst.«

—die Hexe Ajaressa zu einem Qabalya-Mitglied der Erben der Gräber, um 1040 BF

Während die meisten Mumien erschaffen werden, um über alte Gräfte oder Geheimnisse zu wachen, erfüllen Katzenmumien einen weitaus profaneren Zweck. Die treuen Gefährten von Nekromanten und Hexen werden nach ihrem Tod kunstvoll erhalten, um ihren einstigen Besitzern oder Gefährtinnen weiterhin beizustehen. Daher werden nicht nur hochwertige Materialien bei ihrer Erschaffung verwendet, sondern die untoten Katzen auch mit reichlich Schmuck behängt. Dies hat einerseits den Zweck, ihr Äußeres zu zieren, und andererseits ihr Kommen und Gehen anzukündigen, da die untoten Begleiterinnen ansonsten sehr leise sind.

Katzenmumien trifft man wie die meisten gut konservierten Mumien in den Tulamidenlanden an, doch auch Katzenhexen anderer Regionen versuchen so, ihre treuen Gefährtinnen für immer zu behalten. So soll in Al'Anfa eine alte Hexe gleich ein halbes Dutzend dieser Tiere in ihrer Villa halten, da sie nach jedem Tod eines Vertrautentiers dieses weiterhin in ihrer Nähe wissen will.

Die unauffälligen Katzenmumien vermeiden Kämpfe, denn auch nach ihrem Tod versuchen sie ihre Würde zu bewahren. Sie eignen sich jedoch hervorragend als Wächter, da sie sich gut verstecken können und im Zwielficht nicht gleich als Untote erkannt werden. Ihr Gehör ist scharf wie zu Lebzeiten, und durch ihr Maunzen und Schnurren können sie auf Eindringlinge aufmerksam machen. Da untote Katzen weniger erhaben als vielmehr schnarrend und unheimlich klingen, vertreiben sie durch ihre Geräusche manche Fremde oder jagen ihnen zumindest Angst ein. Werden sie zum Kampf gezwungen, verteidigen sie sich erbittert mit

ihren scharfen Krallen. Sie agieren rachsüchtig und lassen nicht von ihrem Gegner ab.

Bekannte Katzenmumien gibt es kaum, sind es doch eher ihre Erschafferinnen, die in Erscheinung treten. In den Hexenkreisen der *Schönen der Nacht* oder unter forschenden Nekromanten kennt man dennoch so manches Gerücht über besondere Exemplare.

Der stolze Kater *Cha'Massya* soll bereits zu Lebzeiten ein herrschaftliches Tier aus dem Volk der sandgelben *Cha-ay-Zhammorrah*-Wildkatzen gewesen sein, der von einer machtgierigen oronischen Hexe in den Bann gezwungen wurde. Als sie seiner Allüren überdrüssig wurde, tötete sie ihn kurzerhand und erweckte ihn zum Unleben als Mumie. Doch *Cha'Massya* löste sich aus dem Bann, tötete seine vermeintliche Herrin und herrscht nun über ein kleines Gefolge von Katzen in einem verlassenen Landgut der Elburumer Halbinsel.

Unter den zahlreichen Katzen Fasars soll es einige Mumien geben, die sich in dunkle Ecken der Großstadt zurückgezogen haben. Man munkelt, dass eine von ihnen einem Schwarzmagier der Al'Achami-Akademie



dient – wenn es nicht gar umgekehrt ist, da der Magier in den Tiefen der Akademie auf der Suche nach einer Schriftrolle ist, mit deren Wissen die Mumie an Macht gewinnen soll.

Als frei erfundenes Märchen gilt die Existenz einer Gepardenmumie, deren Refugium ein verfallener Palast aus den Zeiten der Urtulamiden am Rande des Raschtulswalls sein soll. Der Gepardenmumie spricht man zu, eine Beseelte zu sein, die im Palast über den

Schrein einer alten Katzengottheit wacht – und demjenigen folgen wird, der am Schrein ein angemessenes Opfer bringt.

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Tamura Mirhabosunya

Bekannte Exemplare: Cha'Massya, Gepardenmumie

Katzenmumie

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,55 bis 0,95 Schritt lang (mit Schwanz); 0,30 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 2 bis 4 Stein

MU 22 KL 11 (t) IN 15 CH 12

FF 8 GE 15 KO 8 KK 8

LeP 12 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 5 SK 2 ZK –2 GS 8

Biss: AT 13 TP 1W3+1 RW kurz

Krallen: AT 15 TP 1W2+1 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör) / Angst vor ... (Feuer, Geiern) III, Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Katzenmumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschlüchtern 2, Klettern 9, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 4, Schwimmen – (keine Probe erlaubt; Katzenmumien können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 11, Verbergen 11, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Katzenmumienhorde)

Größenkategorie: winzig

Typus: Untoter (Hirnlose), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –1

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: eventuell Schmuck

Kampfverhalten: Katzenmumien versuchen aus dem Hinterhalt anzugreifen (siehe **Regelwerk** Seite 237);

ansonsten greifen sie ihre Opfer wahllos an, vor allem mit ihren Bissen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP, danach ziehen sich Katzenmumien zunächst zurück, um wieder aus dem Hinterhalt angreifen zu können.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Katzenmumien sind untote Haus- und Vertrautentiere.

☞ **QS 2:** Katzenmumien sind empfindlich gegenüber Feuer. Sie übertragen Krankheiten wie Wundfieber und mögen kein Licht.

☞ **QS 3+:** Katzenmumien halten Abstand von Geiern.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Katzenmumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 5 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Katzenmumien verdoppelt.

Extrem lichtempfindlich: Ist die Katzenmumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Rudeluntoter: Katzenmumien lassen sich leicht als Rudel erheben (siehe Seite 138).

Untoten-Regeln: Für Katzenmumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Marumumie

»Wir stiegen hinab in diese Pyramide. Ja, ja, hinab. Sie liegt unter der Erde, wo sonst? Es war dunkel, überall roch es nach Fallen. Samira hatte es zuerst erwischt. Wir anderen gingen weiter und wurden vorsichtiger. Bis wir in diesen Raum kamen, die Schatzkammer, lauter Truhen und Behälter, überall Edelsteine. Ysgar öffnete gierig die größte Truhe. Als Nächstes sah ich seinen Kopf rollen. Aus der Truhe stieg eine Kreatur, ein Krokodil – auf zwei Beinen, mit Bandagen umwickelt, das Ding sollte tot sein. Doch es führte zwei mächtige Säbel und machte kurzen Prozess mit Ayshila. Ihren schrillen Todesschrei kann ich heute noch hören. Oh, nein, da ist er wieder. Ich höre sie. Ayshila! [...] Feruzef warf einen Zauber auf das Ding, doch es schien nur zu lachen – oder zu grunzen. Die Säbel wirbelten, das Ding kannte weder Furcht noch Müdigkeit, nur Blutdurst und Hass. Es tötete alle. Ich versuchte zu fliehen, doch es traf mich an der Schulter. Dann wurde alles schwarz. [...] Als ich zu mir kam, war überall Blut. Meine Gefährten waren tot, allesamt. Die Kreatur saß aufrecht in seiner Truhe und schien zu meditieren. Ich musste lachen. Lachen. Hahahaha! Das war ... das war so nicht. Ich bin rausgekommen. Und jetzt bin ich hier. Ob Ayshila mich besuchen kommt? Sie war immer so nett!«

—Protokoll aus dem Kloster der Heiligen Noiona zu Selem, Gespräch mit einem geistig Verwirrten, 1040 BF



Die krokodilartigen, aufrecht gehenden Marus sind bereits zu Lebzeiten gefürchtete Kampfmaschinen, deren einzige Schwäche die fehlende Ausdauer ihrer vergleichsweise schwachen Arme ist. Die zum Glück sehr seltenen Marumumien weisen diese Schwäche nicht auf und gehören somit zu den gefährlichsten Untoten, vereinen sie doch die tödliche Stärke und Ausdauer von Mumien mit der Kampfkraft und Wut der Marus. Dennoch haben auch Marumumien Schwächen. Zu Lebzeiten gehörten sie der Kriegerkaste der Echsen an und haben die Suche nach Kampf und Herausforderung auch im Tod nicht abgelegt. Wehrlose Gegner, insbesondere solche, die sich nicht bewegen und bereits geschlagen scheinen, beachten sie kaum.

Marumumien wurden von echsischen Zauberern erschaffen, um Heiligtümer in Südaventurien, auf Maraskan und in den Tulamidenlanden zu bewachen. Letztere sind deutlich seltener, weil durch Bastrabuns Bann, einem uralten Zauber gegen Echsen, nur wenige Pyramiden auf dem östlichen Teil des aventurischen Kontinents liegen. Vereinzelt wurden tote, aber gut erhaltene Marus von menschlichen Nekromanten zu Marumumien erhoben, die sich aber nicht selten gegen ihre Erschaffer gewandt haben sollen. Solche Marumumien sind zumeist etwas schwächer, da sie trotz guter Konservierung einen Teil ihrer körperlichen Stabilität verloren haben.

Marumumien sind durch ihr Schuppenkleid sowie spezielle echsische Tinkturen und Alchimika vor dem Verfall geschützt. Dennoch gibt es zahlreiche unter ihnen, die zusätzliche Bandagen tragen, mit denen ihre Erschaffer sie für die Ewigkeit erhalten wollten. Ihre echsischen Erschaffer haben Sorge getragen, dass die Marumumien im Falle der Störung ihrer Ruhe zu fürchterlichen Gegnern werden. So sind sie zumeist mit einer schweren Rüstung und zwei Waffen zur Ruhe gelegt und kennen nur das Ziel, alles zu töten, was sich bewegt. Auch dies führt dazu, dass bewegungslose Gegner von ihnen bisweilen verschont werden. Der charakteristische Bluttausch der Maru stellt sich bei ihnen nicht ein. Marumumien sind nicht nur selten, sondern auch unter Experten kaum bekannt. Nur wenige Grabräuber haben Begegnungen mit ihnen überlebt, und den Berichten von Zauberkundigen, die sich in alten echsischen Schriften verloren haben, wird kaum Glauben geschenkt. Dennoch gibt es zwei Exemplare, von denen in eingeweihten Kreisen erzählt wird:

Tief im Innern der Insel Maraskan soll es ein altes Echsenheiligtum geben, welches die Achaz längst verlassen haben und das vom Dschungel zurückerobert wurde. Das überbordende Leben des maraskanischen Dschungels soll hier eine Kreatur erweckt haben, die auf Wunsch der Echsen für Äonen ruhen sollte: der einstige Anführer der Marugarde, ein echsischer Elitekrieger, der für eine Freveltat mit einem ewigen Wachdienst als

Mumie bestraft wurde. Die intelligente, machtgierige und rachsüchtige Marumumie soll nun nur darauf warten, dass sich Ahnungslose in ihr Reich verirren, um als Opfer oder Sklaven zu enden.

Einzelne Schatzjäger, die traumatisiert in der Obhut der Noioniten leben, flüstern von einer unterirdischen Pyramide im Yalaiad, in der reichhaltige echsische Schätze und uralte magische Formeln verborgen sein sollen. Verschiedenste echsische Schrecken sollen diese Pyramide bewachen, und die wenigen Schatzjäger, die

überlebt haben, flüstern wimmernd einen Namen: *Rim H'Kz*, der wütende Wächter des Todes, ein unsterbliches Krokodilwesen von ungeahnter Stärke.

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: die Skrechu

Bekannte Exemplare: Rim H'Kz

Marumumie

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt

Gewicht: 90 bis 100 Stein

MU 24 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10

FF 7 **GE** 13 **KO** 16 **KK** 21

LeP 46 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

AW 6 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 7

Biss: **AT** 13 **PA** 8 **TP** 2W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

Schwanz: **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+7 **RW** mittel

Maru-Säbel: **AT** 15 **PA** 9 **TP** 1W6+9 **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Zäher Hund / Angst vor ... (Feuer, Geiern) I, Kälteempfindlich, Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Beidhändiger Kampf I (Maru-Säbel), Finte I (Biss, Maru-Säbel), Kampreflexe I, Wuchtschlag I (Biss, Schwanz, Maru-Säbel)

Talente: Einschüchtern 13, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+2 (Marumumienhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: eventuell Waffen

Kampfverhalten: Marumumien versuchen ihre Gegner einzuschüchtern und greifen dann ohne Unterlass mit

ihren Bissattacken oder Säbeln an. Dabei setzen sie *Wuchtschläge* oder *Finten* ein.

Flucht: Marumumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*
Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Marus sind fürchterliche Kämpfer und Mumien besonders starke Untote – Marumumien müssen also sehr gefährliche Gegner sein!

☞ **QS 2:** Sie sind zwar anfällig gegen Feuer, aber nicht so sehr wie andere Mumien.

☞ **QS 3+:** Marumumien wollen alles töten, was sich bewegt. Wer bewegungslos verharret, hat eine gute Chance, dass er nicht angegriffen wird.

Sonderregeln:

***) Krankheitsüberträger:** Mumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Auf Bewegung konzentriert: Wenn sich ein Opfer nicht bewegt – wofür ggf. eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) –1 erforderlich ist –, wird es von der Marumumie nicht weiter angegriffen, sofern dieser nicht eine Probe auf *Sinnesschärfe* –3 gelingt.

Leichte Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Marumumien um +2 TP erhöht.

Untoten-Regeln: Für Marumumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Minotaurenmumie

»Du hältst dieses Exemplar für beeindruckend? Eine gewöhnliche Mumie, wohl konserviert, aber ein Unmensch wie jeder andere. Wenn du es zu etwas bringen willst, musst du deinen Horizont erweitern. Du musst weiter denken. Menschen sind gute Soldaten, zahlreich und eifrig, aber als Einzelgegner zu schwach. Lenke deinen Blick auf andere Rassen: größere, mächtigere. Ich war früher viel auf den Zyklopeninseln unterwegs und habe die Minotauren kennengelernt – und weiß sie als untote Diener zu schätzen. Im Unleben verlieren sie kaum an Wildheit und Kraft. Sie sind die Fürsten unter den Mumien. Eine schwere Zweihandaxt in den Händen, die noch immer spitzen Hörner bereit zum tödlichen Stoß – und gehorsam wie ausdauernd, wie wir es von allen Mumien kennen. Eine Garde von Minotaurenmumien – das sollte dein Ziel sein. Ja, es gibt eine kleine Schwierigkeit: Die Biester sind schwer zu beschaffen. Aber deswegen nehme ich nicht irgendwelche Schüler an. Los, hole uns Minotauren, am besten noch lebendig!«

—Murak di Zeforika zu seinem Schüler, um 1025 BF

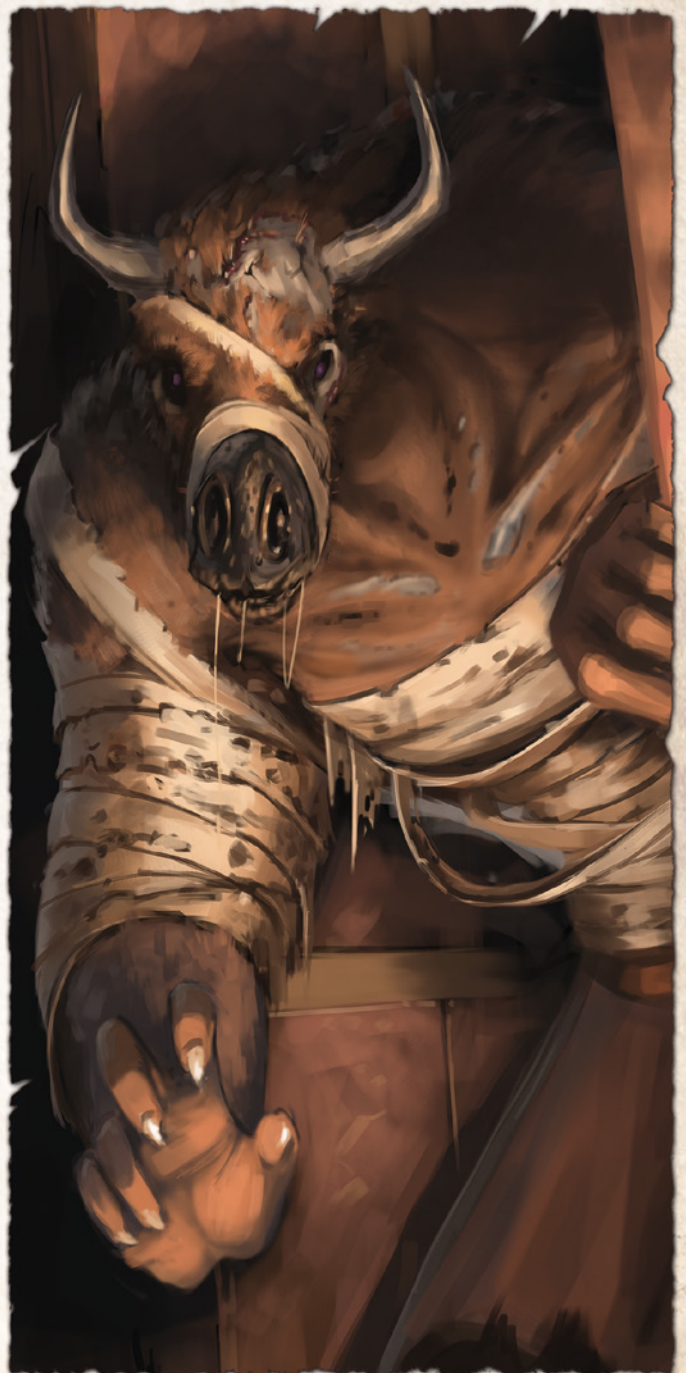
Minotauren, Mischwesen aus Menschen und Stieren, sind schon zu Lebzeiten furchteinflößende Kreaturen. Ihr Kopf ist der eines Stieres, der restliche Körper der eines Humanoiden, bis auf die Füße, die meist an Stierhufe erinnern. Sie sind besonders kräftige Wesen, die auf den Zyklopeninseln, in Almada oder im Orkland vorkommen. In seltenen Fällen werden Minotauren für ein Leben nach dem Tod konserviert, auf dass sie zu Minotaurenmumien werden. Diese gefährlichen Kreaturen sind am Körper meist einbandagiert, wobei die Hufe und die mächtigen Hörner ausgelassen werden.

Da es in der Heimat der meisten Minotauren, den Zyklopeninseln, nur wenige Nekromanten gibt, gelten Minotaurenmumien als eher selten. Dort gibt es allerdings einige Höhlen, in denen aus unbekannten Grund Leichen kaum verwesen und in die sich einzelne Minotauren zum Sterben zurückziehen. Aus ihnen gehen bisweilen Mumien hervor. Zumeist kommen diese Kreaturen jedoch im Orkland vor, wo Minotauren häufig anzutreffen sind und wo Tairach-Schamanen aus ihnen Wächter für die Ewigkeit erschaffen. Zu den fähigsten Erschaffern von Minotaurenmumien zählt zweifelsohne der orkische Schamane *Aschepelz* (siehe Seite 117). Auch bei Stierkulten, wie sie etwa in Almada verbreitet sind, können Minotaurenmumien vorkommen, wenn zum Dunstkreis des Kultes kundige Nekromanten gehören.

Die mumifizierten Stierwesen werden von ihren Erschaffern für ihre Kraft und Ausdauer geschätzt. Durch ihre Hörner, die von der Verwesung nicht betroffen sind und die im Zwielicht von Höhlen oder Grabmälern bedrohlich aufblitzen, wirken sie besonders furchteinflößend. Kundige Nekromanten oder Priester können zudem die Fähigkeit der verstärkten Regeneration, die Minotauren zu eigen ist, auch für ihr Unleben nach dem Tod erhalten.

Wenig ist über Minotaurenmumien bekannt. Lediglich im Kreis einiger Stierkultisten und natürlich der orkischen Tairachpriester kennt man Berichte über besondere Vertreter dieser Art.

Der vor einigen Jahren verstorbene Hohepriester Tairachs, Uigar Kai, soll einen gewaltigen, konservierten Orklandminotauren aus dem Gefolge des berühmten orkischen Heerführers Nargazz Blutfaust zu einer Mumie erhoben haben, die irgendwo im Herzen des Orklands auf seinen Befehl wartet. Doch da Uigar Kai überstürzt das Orkland verlassen musste, konnte er die Mumie nicht mehr zu sich rufen, sodass sie heute unkontrolliert darauf wartet, dass ein leichtsinniger Abenteurer



ihr Grabmal entdeckt und die Minotaurenmumie entfesselt. Ob sie dann ihren Zorn gegen den Entdecker oder gegen die Orks richtet, wird sich zeigen.

Gleich mehrere untote Minotauren hat Aschepelz (siehe Seite 117) erschaffen, doch *Kupferhorn* nimmt unter ihnen die höchste Stellung ein. Die Kreatur ist mit über zweieinhalb Schritt größer als übliche Minotauren, und seine Hörner sind fast einen halben Schritt lang und laufen spitz wie ein Speer zu. Aschepelz hat sie mit Kupfer überzogen, sodass sie in der Sonne glänzen und die Mumie noch furchteinflößender gestalten. Kupferhorn wacht über eine versteckte Grabstätte am Rand der Ogerzähne, in der mehrere Dutzend gewaltiger Kreaturen darauf warten, dass Aschepelz sie erhebt.

In einer verlassenen Grabstätte in Almada wacht eine mächtige Minotaurenmumie über die Geheimnisse eines Stierkults. Ihre Aufgabe, alle zu töten, die sich dem Ort nähern, hat sie über Jahrzehnte gewissenhaft erfüllt. Durch den Sternenfall ist in der Kultstätte etwas freigesetzt worden, das die Kräfte der Mumie stärkt – und in ihr den Drang auslöst, mehr über ihren Herrn, den göttlichen Herrn *Ras'ar'Ragh*, zu erfahren.

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Aschepelz, Uigar Kai

Bekannte Exemplare: Kupferhorn

Minotaurenmumie

Größe: 2,60 bis 2,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: 210 bis 260 Stein

MU 22 KL 1 IN 10 CH 10

FF 9 GE 10 KO 18 KK 25

LeP 30 AsP – KaP – INI 8+1W6

SK 1 ZK 5 AW 5 GS 4

Waffenlos: AT 8 PA 7 TP 1W6+10(+Krankheit)* **RW** mittel

Hörner: AT 4 PA 2 TP 1W6+14(+Krankheit)* **RW** mittel

Minotauren-Hammer:** AT 6 PA 4 TP 2W6+10 **RW** lang
RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor ... (Feuer, Geiern) II, Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hörner, Minotauren-Hammer), Schildspalter (Waffenlos, Hörner, Minotauren-Hammer), Sturmangriff (Waffenlos, Hörner, Minotauren-Hammer), Überrennen (Hörner), Vorstoß (Waffenlos, Hörner, Minotauren-Hammer), Wuchtschlag I (Waffenlos, Minotauren-Hammer)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Orientierung 14, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinneschärfe 4, Überreden 0, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –6

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: eventuell Waffen

Kampfverhalten: Die Minotaurenmumie setzt bevorzugt abwechselnd ihre Sonderfertigkeiten *Vorstoß* und *Wuchtschlag* ein. Gegen Gegner mit Schild nutzt sie den *Schildspalter*.

Flucht: Minotaurenmumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz* Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Minotaurenmumien sind Untote, die aus den gefürchteten Stiermenschen erschaffen wurden.

☞ **QS 2:** Einige Minotaurenmumien besitzen eine Regenerationsfähigkeit, die ihre untoten Leiber erneuert, wenn sie Schaden genommen haben.

☞ **QS 3+:** Minotaurenmumien mögen offenbar keine Einhörner. Die Wesen werden von den Untoten sofort angegriffen.

Sonderregeln:

*** Krankheitsträger:** Minotaurenmumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-15 (keine Krankheit), 16-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

**** Minotauren-Hammer:** Der Minotauren-Hammer kann nur von Wesen mit einer Größenkategorie von groß oder riesig benutzt werden.

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Minotaurenmumien verdoppelt.

Extrem lichtempfindlich: Ist die Minotaurenmumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Regeneration: Das Wesen regeneriert am Ende jeder KR 1W6 LeP. Diese Fähigkeit besitzt die Minotaurenmumie nur, wenn der Erschaffer bei der Probe, um die Mumie zu beleben, eine Erschwernis von –1 in Kauf nimmt.

Verabscheuungswürdige Einhörner: Minotaurenmumien verspüren einen regelrechten Hass auf alle Einhörner. Sobald ein solch verhasstes Wesen in Sichtreichweite gelangt, wird die Minotaurenmumie angreifen und versuchen, es zu töten.

Untoten-Regeln: Für Minotaurenmumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Mumie

»Wahre Treue endet nicht im Tod. Jene, die bereits zu Lebzeiten für mich streiten, sich im Kampf stetig verbessern und ihr Leben ohne Zögern opfern – wie viel besser werden sie für mich streiten, wenn sie untot sind und nicht mehr an ihrem Leben hängen? Die Krieger meiner Leibwache, die sich heravorgetan haben und deren Tod doch nicht verhindert werden konnte, sollen ihre Pflicht weiter erfüllen dürfen. Und jene, in deren Herzen Verrat keimt und die sich von mir abwenden, sollen daran erinnert werden, dass sie mir ihre Treue geschworen haben. Sie werden mir wieder dienen. All jene mächtigen Krieger sollen konserviert werden, um auf ewig in Grabmälern und Schatzhorten Wache zu halten. Sie werden in Sarkophagen mit ihren Waffen bestattet und mit dem Auftrag versehen, all jene zu bekämpfen, die sich an meinen Schätzen vergehen wollen. Meine Feinde werden vor Angst vergehen, wenn ihnen gewahr wird, dass sich meine Kriegermumien erheben und noch besser kämpfen als zu Lebzeiten – denn sie verlernen ihre Fähigkeiten nicht, doch nach dem Tod spüren sie weder Schmerz noch Erschöpfung. Jede Einzelne von ihnen wird mächtig genug sein, die Elite meiner Feinde zu vernichten. Wehe dem, der es wagt, eine Kriegermumie zum Kampf zu fordern!«

—Pergament aus dem Felsengrab von Komra, von Sultan Massabil selbst verfasst, etwa 1.500 Jahre alt

Die klassische Mumie ist meistens eine verstorbene, hochgestellte Persönlichkeit gewesen, beispielsweise eine Priesterin, ein Magier oder eine Adlige. Einige Zaubermumien besitzen sogar noch Reste astraler Kräfte. Viel häufiger kann ein Nekromant aber eine Kriegermumie in die Hände bekommen.

Kriegermumien sind gut konservierte ehemalige Kämpfer, zumeist Leibwachen oder Elitesoldaten eines Magiers oder Fürsten. Sie sind üblicherweise von besonders kräftiger Statur und somit noch stärker als übliche Mumien. Bisweilen tragen sie noch einzelne Rüstungsteile, häufig am Kopf oder um den Torso, über den Bandagen, mit denen sie von ihren Erschaffern einbalsamiert wurden.

Kriegermumien kommen am häufigsten in den Tulamidenlanden vor, wo sie von magisch begabten Potentaten – oder deren Hofmagiern – zum Schutz von Grabmälern oder Schatzkammern eingesetzt wurden. Auch in Südaventurien, in den Grabstätten der Kemi, sowie in den Landstrichen der Warunkei gibt es Kriegermumien. In der Warunkei wurden sie unter der Ägide des

Nekromantenrats zur Verteidigung von wichtigen Gebäuden erschaffen und sind damit sehr jung und gut erhalten. Vereinzelt findet man Kriegermumien in den Ruinen des alten Bosparan oder in vergessenen Grabmälern des Horasreiches, wo sie vor dem Fall Bosparans erschaffen wurden.

Allen Mumien ist gemein, dass sie gefährliche Kämpfer sind. Bereits zu Lebzeiten waren sie zumeist mächtige Krieger, Zauberer oder Priester, die nach ihrem Tod zu rastlosen Kampfmaschinen geworden sind. Sie erinnern sich an verschiedene Kampfmanöver und führen archaische Waffen, die ihnen mit ins Grab gelegt wurden. Zumeist folgen sie einem jahrhundertealten Befehl, auch wenn er oft keinen Sinn mehr ergibt. Da Kriegermumien nicht sonderlich intelligent sind, erhalten sie einfache Anweisung, wie etwa diejenigen zu töten, die ihre Ruhe stören.

Da Mumien zumeist Befehlsempfänger sind, gibt es kaum berühmte oder namentlich bekannte Einzelexemplare. In Magierkreisen gibt es aber einige Legenden und Gerüchte über besondere Vertreter dieser Art:

Irgendwo in den Tulamidenlanden soll es ein gut verstecktes Grabmal eines längst vergessenen Sultans geben, der ein Meister der Nekromantie war und sein gesammeltes Wissen dort versteckt haben soll. Damit das Wissen nicht in falsche Hände gerate, ließ der Sultan über ein Jahrzehnt die besten Krieger seines Reiches in Wettkämpfen antreten, bis er einen Sieger küren konnte – um diesen zu töten und zur Kriegermumie zu machen. Noch heute wacht dieser Sieger über die Geheimnisse des Sultans und ist nicht gewillt, Fremde passieren zu lassen.

Tief unterhalb des heutigen Vinsalt in den Ruinen Bosparans soll in einem Sarkophag *Der letzte Prätorianer* ruhen, eine von Kaiserin Hela-Horas selbst erschaffene Kriegermumie, die als Ersatz für den Anführer ihrer Garde dienen sollte. Doch Hela sei nicht mehr dazu gekommen, ihn zu rufen, sodass er schon

über 1.000 Jahre darauf wartet, die Kaiserin zu schützen. Manche Gelehrte schenken dem Gerücht Glauben, in der Hoffnung, einen Zauber erforschen zu können, den Hela einst wirkte. Andere hoffen darauf, dass beim letzten Prätorianer wertvolle Beute aus der Zeit der Horaskaiser zu finden ist.

In einem alten Grabmal der Warunkei soll ein Mitglied des Nekromantenrates vor wenigen Jahren Schriftrollen und Schätze versteckt haben. Zu deren Schutz hat er einen Offizier der *Drachengarde*, einer Eliteeinheit des Untotenreichs,



getötet und ihn als Kriegermumie wiedererweckt. Eine Handvoll Grabräuber prahlt damit, dass sie einen solchen untoten Drachengardisten ausgetrickst haben und Teile der bewachten Schätze stehlen konnten. Doch seither soll der Offizier auf der Suche nach den Dieben durch die tobischen Lande ziehen und jede Person angreifen, die ihm in die Quere kommt.

Erschaffungskomplexität: einfach

Bekannte Erschaffer: Borbarad, Hela-Horas, Priester der Kemi und Urtulamiden

Bekannte Exemplare: Der letzte Prätorianer, Untoter Drachengardist

Mumie

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 20 bis 40 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 22 KL 11 IN 12 CH 12

FF 8 GE 10 KO 15 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 7+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6+6 RW kurz

Khunchomer: AT 12 PA 6 TP 1W6+10 RW mittel

Langschwert: AT 12 PA 6 TP 1W6+10 RW mittel

Magierstab, lang (2H): AT 11 PA 8 TP 1W6+6 RW mittel
RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor ... (Feuer, Geiern) III, Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Langschwert)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Mumien können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Grufthorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Erschaffungskomplexität: einfach

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat die Mumie Schmuck im Wert von 1W6 x 1W6 Dukaten dabei), Waffen

Kampfverhalten: Mumien gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als Wachen eingesetzt. Sind sie freie Untote, folgen sie ihrem Hass auf

alles Lebendige und greifen ein wahrgenommenes Lebewesen meist sofort an. Wenn sie ein Opfer früh bemerken, versuchen sie, es zu umgehen und von hinten anzugreifen, oder ihm in der Dunkelheit aufzulauern.

Flucht: Mumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Mumien sind besonders starke Untote.

☞ **QS 2:** Mumien sind empfindlich gegenüber Feuer, übertragen Krankheiten wie Wundfieber und mögen kein Licht.

☞ **QS 3+:** Mumien halten Abstand von Geiern.

Sonderregeln:

***) Krankheitsüberträger:** Mumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Mumien verdoppelt.

Extrem lichtempfindlich: Ist die Mumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Varianten:

☞ **Kriegermumie:** +2 AT, +2 TP, +2 KK, +10 LeP

☞ **Zauberermumie:** 24 AsP, nach Meisterentscheid beherrscht die Mumie noch eine Handvoll Zauber mit der Hälfte ihres FW zu Lebzeiten.

Untoten-Regeln: Für Mumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Riesenmumie

»Als wir die Höhle betraten, hatten sich bereits drei dieser gewaltigen Kreaturen erhoben – Riesen waren es, vor Jahrtausenden gestorben und in der Höhle bewahrt. Durch dunkles Zauberwerk waren sie mit Unleben erfüllt und attackierten sogleich uns und unseren Begleiter. Ein einziger Hieb der Riesenmumien ließ die gesamte Höhle erzittern, und wenn sie aufstapften, holte es uns fast von den Füßen. Wir hatten Glück, dass sie sehr langsam waren – vermutlich auch, weil sie eben erst aus ihrer immerwährenden Ruhe erwacht waren. Unsere Zaubersprüche konnten ihnen nichts anhaben, und selbst der mächtige Hieb von Alriks Zweihänder, der einen Bullen gespalten hätte, störte sie nicht mehr als uns der Stich eines Orklandmoskitos. Uns blieb also nur, zu rennen und ihnen auszuweichen – und darauf zu bauen, dass ihr Wächter sie wieder zur Ruhe bringen würde. Welcher Wächter? Der Riese Gorwindor natürlich, den man hierzulande Neunfinger nennt. Ja, auch er war dabei. Warum? Das ist eine lange Geschichte [...]«

—gehört von einer Gruppe Abenteurer in einer Schänke in Lowangen, 1041 BF

Die gewaltigsten aller Mumien stammen zweifelsohne aus dem Volk der Riesen. Die bis zu acht Schritt großen Ungetüme sind in der Lage, Drachen zu erschlagen und können selbst von wahren Helden kaum aufgehalten werden. Zum Glück gibt es in ganz Aventurien nicht mehr als zwei Dutzend von ihnen, und die Lage ihrer Ruhestätten ist nur wenigen Personen bekannt. Riesenmumien werden nicht künstlich von Nekromanten einbalsamiert, sondern wurden vor Urzeiten in Höhlengräbern untergebracht, in denen die natürliche Verwesung kaum zum Tragen kommt. Heute gibt es keinen Aventurier mehr, der Riesenmumien erschaffen kann, doch einst soll es unter den Riesen einzelne Kundige gegeben haben, die die Körper ihrer Brüder und Schwestern so aufbewahren konnten, dass sie für Jahrtausende konserviert blieben. Allein aus dem Grund, dass die Anzahl der aventurischen Riesen seit vielen tausend Jahren nahezu unverändert ist, müssen die Mumien weitaus älter sein. Sie erinnern an riesige Skelette, über deren Knochen sich ledrige, teils rissige Haut spannt, die vereinzelt mit uralten Bandagen zusammengehalten wird. Sie haben durch ihren Tod nichts von ihrer gewaltigen Kraft eingebüßt, und ihre Hiebe können Gebäude oder Höhlen zum Einsturz bringen.

Unter den Riesen Aventuriens fungiert *Neunfinger* (elfischer Name: *Gorwindor der-das-Andenken-wahrt*) als Wächter über die Toten seines Volkes. Er kennt die Lage

mehrerer Riesengräber im Orkland und achtet darauf, dass die dort ruhenden Mumien nicht erweckt werden – allen Anstrengungen des Schamanen Aschepelz zum Trotz (siehe **Donnerwacht 2 – Bündnis der Wacht**). Neben mehreren Riesengräbern im Orkland soll es an mindestens drei weiteren Orten verborgene Höhlen geben, in die vor Jahrtausenden Riesen zu Grabe getragen und konserviert wurden: Eine solche Höhle liegt in einem Tal im Raschtulswall und ist dem Riesen *Adawadt* bekannt, wird von ihm aber gemieden. Eine weitere befindet sich in den Ausläufern des Ehernen Schwerts und beherbergt gleich zwei untote Riesinnen, deren Existenz selbst den letzten Riesen unbekannt ist. Die dritte Höhle schließlich liegt tief unter der Schwarzen Sichel und ist das Grab des Riesen *Aarfir*, der erst vor rund 1.500 Jahren verstarb.

Da das Volk der Riesen für einige Aventurienkundler von großem Interesse ist, ranken sich zahlreiche Legenden um den Verbleib der letzten Riesen – sei es, weil man sich in ihren Ruhestätten Wissen erhofft, oder schlicht auf Schätze aus ist.

Über den Verbleib des Riesen *Aarfir* wird viel spekuliert, soll er doch noch in den Dunklen Zeiten eine Burg in Weiden erbaut haben. Danach verliert sich seine Spur allerdings. Da es in Weiden kaum Gildenmagier gibt, die sich auf diese Spur setzen könnten, ruht seine Mumie vorerst sicher unter der Schwarzen Sichel.

In den Tulamidenlanden soll der Corpus einer Riesin liegen, die als *Männertods Schwester* bezeichnet wird. Tatsächlich handelt es sich dabei um eine sehr gut erhaltene Riesenmumie, die in einem Tal des Raschtulswalls ruht. Ob durch den Sternenfall ihre Ruhe gestört wurde und sie sich zu erheben droht, wird erst die Zukunft zeigen.

Legenden um den untoten Leib des Riesen *Donnerarm*, der einst an der Seite des namenlosen Heeres bei der Schlacht um das Totenmoor gegen die Hochelfen stritt, führen dazu, dass Forscher, Neugierige oder Schwarzmagier im Totenmoor und der weiteren Umgebung auf der Suche nach der Riesenmumie sind. Ob *Donnerarm* zu einer Mumie geworden ist, ja, ob er überhaupt schon tot ist, kann niemand mit Sicherheit sagen. Das Gerücht über Schätze, die er den Hochelfen entrissen haben soll, und mit denen er beigesetzt wurde, hält sich aber hartnäckig.

Erschaffungskomplexität: komplex (8 AP)

Bekannte Erschaffer: Aschepelz

Bekannte Exemplare: Aarfir, Männertods Schwester



Riesenmumie

Größe: 7,50 bis 8,00 Schritt

Gewicht: mehrere Quader

MU 20 **KL** 1 **IN** 10 **CH** 10

FF 8 **GE** 10 **KO** 22 **KK** 40

LeP 500 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

AW 5 **SK** 1 **ZK** 8 **GS** 4

Waffenlos: **AT** 9 **PA** 5 **TP** 3W6+6 **RW** mittel

RS/BE: 0/0 oder nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor Geiern I, Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos), Vorstoß (Waffenlos), Wuchtschlag I (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 14, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Überreden 0, Verbergen 0, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Riesengemeinde)

Größenkategorie: riesig

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –8

Erschaffungskomplexität: komplex (8 AP)

Beute: keine

Kampfverhalten: Riesenmumien setzen bisweilen einen *Vorstoß* oder *Wuchtschlag* ein.

Flucht: Riesenmumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Riesenmumien sind fast genauso selten wie Riesen.
- ☞ **QS 2:** Riesenmumien findet man in verborgenen Riesengräbern.
- ☞ **QS 3+:** Man erzählt sich, dass der Riese Neunfinger über die toten Riesen wachen soll, damit sie nicht in ihrem ewigen Schlaf gestört werden.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Riesenmumien verdoppelt.

Extrem lichtempfindlich: Ist die Riesenmumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Untoten-Regeln: Für Riesenmumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Wachsmumie

»Die Kraft der Alhani lag immer in ihrer Gemeinschaft. Zwar gab es berühmte Einzelpersonen, doch erst durch ihre Opferung für das Wohl Aller erreichten sie ihre Macht. Dies galt auch für die mysteriösen Zauberpriesterinnen, die sich zu Lebzeiten ihrem Volk verpflichteten und auch darüber hinaus, im Wachs der ihnen heiligen Bienen konserviert, ihre Wacht fortsetzen. Die Zauberkundigen der heutigen Norbarden – ihre Zibiljas – kennen ein Ritual, um Tote zu wächsernen Wächtern zu machen. Dies ist jedoch nur ein Abglanz dessen, was ihre Priesterinnen früher beherrschten. Fleißig wie die Bienen dienten sie ein Leben lang ihrem Volk, dann zogen sie sich zum Sterben zurück und wurden von ihren Schülerinnen in Wachs bewahrt, um das Vermächtnis ihres Volkes zu schützen. Was glaubt ihr denn, warum wir so wenig über die alten Alhani wissen? Warum so wenige ihrer alten Kultstätten gefunden wurden? Selbst in den großen Städten wie Beilunk oder Warunk, die auf die Alhani zurückgehen, gibt es keine Hinweise auf die Zauberpriesterinnen. Das Wenige, was wir aus ihren Gräbern bergen konnten, zeigt uns Bilder von Wächterinnen aus Wachs, die bis heute nichts von ihrer Kraft verloren haben. Wie mächtig müssen also die Zauberpriesterinnen gewesen sein, wenn sie etwas schaffen konnten, was Jahrtausende wirkt?«

—die Alhani-Kundige Wulfriede Birkenhain bei einem Vortrag im Festumer Hesindetempel, 1041 BF



Noch heute kennen die Zibiljas der Norbarden das Ritual WACHSMUMIE, durch das eine Verstorbene mit Wachs konserviert wird, um für Jahrhunderte über ein Grab zu wachen. Dieses Ritual wurde in früheren Zeiten von den Zauberpriesterinnen der Alhani in ungleich mächtigerer Form verwendet, woraus die meisten Wachsmumien entstanden sind. Dabei handelt es sich um Alhani oder Norbarden, zumeist Frauen, die nach dem Tod als Wache dienen sollten. Oftmals war dies eine Ehre für verdiente Zauberpriesterinnen, oder für viel zu jung Verstorbene, die nach ihrem Tod noch die Möglichkeit erhalten sollten, der Gemeinschaft zu dienen, da ihnen dies zu Lebzeiten nicht vergönnt war. Von weitem sind sie kaum als untot zu erkennen, lediglich ihre wächserne, glänzende Haut fällt auf. Doch von nahem erkennt man, dass ihre Gesichtszüge in Wachs gegossen sind.

Wachsmumien kommen nur in den Siedlungsgebieten der Alhani und Norbarden vor, also in Tobrien, dem Bornland und vereinzelt im Gjalskerland. Sie sind an Grabstätten der Alhani und Norbarden gebunden, können sich aber daraus entfernen, wenn sie Grabräubern nachstellen oder wenn Nekromanten ihren Willen brechen und sie unter ihre Herrschaft zwingen. Da das heutige Zibilja-Ritual durchaus verbreitet ist, sind Wachsmumien nicht selten.

Einige dieser Untoten sind in der Lage, sich zu verständigen. Waren sie in ihrem Leben Zauberpriesterinnen oder Zibiljas, können sie sogar rudimentäre Magie wirken und beherrschen die Fähigkeit, magische Kampfgefährten herbeizurufen. Dabei reißen sie urplötzlich ihren Mund auf, und aus dem Innern ihres Körpers erscheinen Hornissen, die sich auf ihre Feinde stürzen.

Gelehrte wie auch Zibiljas der heutigen Norbarden stoßen immer wieder auf Legenden über verlorene alte Alhani-Gräber, die durch mächtige Magie geschützt sein sollen. Vor allem in Tobrien kehren Grabräuber oftmals nicht zurück, und Stollen, die sie bereits gegraben haben, sind Tage später nicht mehr zu erkennen. Dies ist oft das Werk der Wachswächterinnen, die auch deshalb über Jahrhunderte ihre Gräber verborgen halten konnten, weil sie die Verstecke den Blicken Fremder entziehen.

Besonders mächtige Wachsmumien stammen nicht aus Zibilja-Ritualen, sondern verrichten ihren Dienst seit anderthalb Jahrtausenden. Lediglich die verschrobentesten Gelehrten und ältesten Zibiljas kennen Legenden über sie.

Irgendwo in Tobrien liegt unter einem unscheinbaren Hügel die Gruft einer mächtigen Zauberpriesterin, die kurz vor dem Niedergang des alhanischen Reiches um 300 v. BF das Wissen dieser magischen Tradition vor den Bosparanern in Sicherheit bringen wollte und dafür den Tod wählte. Zunächst machte sie aus ihren sechs Schülerinnen Wachsmumien, ehe sie selbst starb und zu einer Beseelten wurde, die als Herrin über die sechs das Grabmal bewacht.

Mitten im bornischen Totenmoor liegen die mysteriösen *Steine von Ser'rak*, eine alte, halb versunkene alhansische Festungsanlage. Die Keller der Anlage sind längst vom Moor verschlungen, doch gibt es einen großen Raum, der sich durch uralte Zauberei dem Moor widersetzen konnte. Hier wacht die Wachsmumie *Ibrani*, die als junge Zauberpriesterin freiwillig in den Tod ging, um das Geheimnis von Ser'rak zu schützen. Der Griff der Erzdämonin Thargunitoth um das Totenmoor wird immer fester, doch die Wachsmumie konnte bisher alle Gefahren zurückschlagen.

Nur die weisesten Brenchi-Dûn, die Schamanen der Gjalskerländer, wissen von einer Gruft der Gajka, die am

Rande des Dunthark-Waldes im Gjalskerland liegt. Seit Jahrhunderten hält dort der Krieger *Aljach* als Wachsmumie Wacht für den Fall, dass die Schrecken der Vergangenheit zurückkehren. Ob die Mumie dann zwischen Freund und Feind unterscheiden kann oder Zuflucht suchende Helden angreift, wird sich zeigen.

Erschaffungskomplexität: komplex (2 AP)

Bekannte Erschaffer: Zauberpriesterinnen der Al'Hani, Zibiljas der Norbarden

Bekannte Exemplare: Aljach, Ibrani

Wachsmumie

Größe: 1,60 bis 1,90 Schritt

Gewicht: 70 bis 80 Stein

MU 20 KL 13 IN 16 CH 14

FF 8 GE 10 KO 14 KK 17

LeP 36 AsP 40* KaP – NI 7+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 9 PA 5 TP 1W6+3(+Krankheit)** **RW** kurz

Doppelkhunchomer: AT 16 PA 8 TP 2W6+7 **RW** mittel

Kampfstab: AT 12 PA 8 TP 1W6+4 **RW** lang

RS/BE: 0/0 oder nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zauberer* / Angst vor ... (Feuern, Geiern) II

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Bekehren & Überzeugen 8, Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 9, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber*: Hornissenruf^{CAIII11} 14, Schlangenruf^{CAIII17} 11

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –6

Erschaffungskomplexität: komplex (2 AP)

Beute: Waffen, Wachs, Knochen

Kampfverhalten: Wachsmumien versuchen einen *Hinterhalt (Regelwerk Seite 237)* zu legen und aus einer *Vorteilhaften Position (Regelwerk Seite 238)* anzugreifen. Falls sie Zauber beherrschen, setzen sie diese zu Beginn des Kampfes ein.

Flucht: Wachsmumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum Ende.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Wachsmumien sind Mumien, die von Norbarden und ihren Vorfahren erschaffen wurden.

☞ **QS 2:** Sie sind empfindlich gegenüber Feuer und können zaubern.

☞ **QS 3+:** Nicht alle Wachsmumien können zaubern. Sie wachen über alte Kultstätten der Alhani und fürchten sich wie andere Mumien vor Geiern.

Sonderregeln:

*) **Zaubermumie:** Etwa jede dritte Wachsmumie kann zaubern (1-2 auf 1W6).

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Wachsmumien verdoppelt.

Empfindlichkeit gegenüber Hitze: Ist die Wachsmumie zu lange großer Hitze ausgesetzt, schmilzt sie. Die Meisterin kann entscheiden, dass die Wachsmumie dadurch Schaden erleidet. Je nach Situation, etwa Wüstensonne, kann die Wachsmumie nach Meisterentscheid sogar jede KR oder stündlich den angegebenen Schaden erleiden.

Extrem lichtempfindlich: Ist die Wachsmumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Untoten-Regeln: Für Wachsmumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).





Mumie der Maha Bor

»Wir verfolgten diesen Schwarzmagier von Omlad bis in eine verborgene Grabanlage, in die ein Himmelsbrocken eingeschlagen war. Ehe wir uns versahen, kämpften wir dann gegen gruselige einbalsamierte Geier, Gruftasseln und am Ende hetzte der Kerl sogar noch einen Dämon auf uns, bevor er mit einem fliegenden Teppich abhauen wollte! Nein, glaub mir! Ich erzähl dir keinen Blödsinn, so ist es wirklich geschehen! Gerade als wir uns wieder gesammelt und unsere Wunden verbunden hatten, kam dann noch so eine kleine Frau zu uns. Keine Ahnung wo die sich die ganze Zeit versteckt hatte. In ihrem Gesicht waren so komische Schriftzeichen und sie war in Binden gewickelt. Na ja, auf jeden Fall sprach sie uns in irgendeiner komischen Sprache an. Zum Glück konnte einer meiner Kameraden ein paar Brocken. Faselte dann irgendwas von einer Maha Bor und dass sie Boron aufhalten müsse oder so. Was wir mit ihr gemacht haben, fragst du? Das erzähle ich dir gleich, lass mich nur noch schnell einen Schluck nehmen.«

—ein unbekannter Abenteurer kurz vor seiner Vergiftung durch die Hand Borons, 1044 BF

Viele Jahrhunderte vor Bosparans Fall war die Göttin Maha Bor (oder Umm Ghulshach) eine von vielen Todesgöttern in Aventurien. Als sich Boron durchsetzte, ging der Glaube an sie im Laufe der Jahrhunderte in dem an die Halbgöttin Marbo auf. Doch ihre Hohepriester waren durch Prophezeiungen gewarnt, und einige von ihnen gaben ihr Leben, um der Göttin im Tod weiter zu dienen. Mittels einer mächtigen Zeremonie (siehe Seite 150) wurden die Mumien der Maha Bor geschaffen – zwar untot, aber auch unberührt

von Satinavs Zahn und immer noch im Besitz ihrer geistigen Fähigkeiten. So wurden die wahren und ursprünglichen Gläubigen Maha Bors in verborgenen Tempeln, Kavernen und Grabmälern in einen lange andauernden Schlaf versetzt. Mit dem Sternenfall ist die Zeit reif geworden und sie erheben sich, um den Glauben an Maha Bor zurück nach Aventurien zu bringen.

Jeder Priester der Maha Bor, der sein Leben, all seine Wünsche und Träume für die heilige Zeremonie gab, hatte einen bestimmten Grund dafür. So mögen manche von ihnen zum Schutz einer heiligen Stätte oder eines Artefaktes zu Beseelten geworden sein und werden alles tun, um dieses zu schützen. Andere wiederum ließen sich mit dem Untergang ihrer Kirche in den Untod versetzen. Bei Erwachen werden sie alles tun, um den Glauben an die Göttin wieder ins Leben zu rufen. Dazu sammeln sie Unterstützer um sich oder errichten neue Tempelanlagen. Vor allem in Südaventurien, wo der Glaube an Umm Ghulshach und Marbo immer noch stark ist, können sie ihre Machtbasis aufbauen. Da ihre ursprüngliche Kirche in gewaltsamen Auseinandersetzungen mit den Boronis unterging, haben sie die alte Feindschaft nicht vergessen und können so zu einer großen Gefahr für die Jünger des Schweigsamen werden.

Als ehemalige Hohepriester oder Gläubige mit wichtigen Fähigkeiten sind sie alle einzigartige Persönlichkeiten, die es in den Augen ihres Kultes verdient hatten, die Jahrhunderte zu überdauern. Unter ihnen könnten daher genauso begnadete Redner und Seelenheilkundige wie gefürchtete



Krieger oder mächtige Geweihte sein. Auch ob sie noch über karmale Fähigkeiten verfügen, hängt davon ab, wer sie zu Lebzeiten waren. Ihre Immunität gegenüber Sonnenlicht und das fast normale Aussehen machen es ihnen einfach, zwischen den Lebenden umherzugehen und ihre eigenen Ziele ungestört zu verfolgen. Darin unterscheiden sie sich auch von den Kindern der Nacht, die von Praios verflucht wurden in seinem strahlenden Licht vergehen.

Ob sich eine Mumie der Maha Bor dem direkten Kampf stellt, hängt immer von ihrer Persönlichkeit ab. Eine Heilkundlerin wird den Kampf so gut es geht vermeiden, während ein Krieger der Umm Ghulshach diesen vielleicht sogar sucht. Sie alle haben die Fähigkeit, durch die Macht der Maha Bor erhobene und nicht beseelte Untote zu beherrschen. So sammeln sie beispielsweise Geiermumien (siehe Seite 56) um sich oder erschaffen diese, um sie dann im Kampf gegen ihre Feinde werfen. Auch wenn ihnen die Sonne nichts anhaben kann, sind ihre über Jahrhunderte getrockneten Körper sehr empfindlich gegenüber Feuer. Mit dem Sternenfall sind zahlreiche Mumien der Maha Bor erwacht und vor allem in Südaventurien werden Geschichten über sie erzählt:

Vor wenigen Jahren schlug in den Amhallassihkuppen ein Meteor ein und traf dabei ein verborgenes Heiligtum der

Maha Bor. Einige Abenteurer wurden Zeuge, wie dabei eine Mumie mit dem Namen *Maharaha* geweckt wurde, die einst eine Hohepriesterin der Maha Bor war. Ihren eigenen Aussagen zufolge war sie kurz vor der Erstürmung des Heiligtums durch Boronis eingemauert worden, um den Glauben an Maha Bor zu bewahren und irgendwann gegen die Boronkirche vorgehen zu können. Es ist nicht ganz klar, wie die Abenteurer danach mit ihr verfahren. Einige sagen, sie habe ihren Frieden machen können und wurde mittels eines Grabsegens zu Ruhe gebettet. Andere glauben, dass sie Anhänger sammelt, um irgendwann die Boronkirche herauszufordern.

Der Tempel der Marbo in Fasar ist eines der wenigen Gebäude Aventuriens, das noch der Göttin geweiht ist. Tief unter seinen Steinen verborgen liegt ein Grabmal, in dem *Schwester Marbas*, die ursprünglich letzte Geweihte Maha Bors, ruht. Zum Schutz ihrer Gebeine und der dort befindlichen Geheimnisse ließ sich der Tempelwächter *Marbelio* zusammen mit einigen Geiern einbalsamieren. Die Spur des Grabmals hat die von Visionen geplagte Marbidin Rashida saba Neshila aufgenommen, die dort nach Hinweisen auf die Primärliturgie der Marbo sucht. Tatsächlich befindet sich im Grabmal stattdessen wichtiges Wissen über die Kinder der Nacht und ihre Schöpfung durch Maha Bor.

Mumie der Maha Bor

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 60 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 18 KL 16 IN 15 CH 17

FF 8 GE 10 KO 14 KK 18

LeP 40 AsP – KaP –* INI 7+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6+5 RW kurz

Priesterstab, lang (2H): AT 11 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 2/0 oder nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer I (wirkt, obwohl Maha Bor-Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Furcht* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 10, Götter & Kulte 12, Heilkunde Seele 13, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Beseelter), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –8

Erschaffungskomplexität: komplex (7 AP)

Beute: eventuell Schmuck (Wert 2W6 x 2W6 Dukaten)

Kampfverhalten: individuell

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Die Schriftzeichen auf ihrem Körper preisen die ur-tulamidische Göttin Maha Bor und flehen sie an, ihre Diener für eine spätere Zeit zu schützen.
- ☛ **QS 2:** Bei den einbalsamierten Personen handelt es sich meist um treue Gläubige der Maha Bor. Durch

die Mumifizierung werden sie in einen Jahrhunderte andauernden Schlaf versetzt und wachen untot wieder auf.

- ☛ **QS 3+:** Anders als andere Untote fügt ihnen die Sonne keine Verletzungen zu, weswegen sie mit ein wenig Tarnung kaum auffallen.

Sonderregeln:

*) Einige Maha-Bor-Mumien besitzen noch karmale Kräfte. Sie verfügen dann über 20 KaP und passende Liturgien des Marbokultes (siehe **Aventurisches Götterwirken II**).

Maha Bor-Mumie: Da diese Mumien nicht durch dämonische Magie erhoben wurden, gelten für sie leicht andere Regeln als für gewöhnliche Untote.

- ☛ Die Mumien der Maha Bor können durch einen GRABSEGEN zur Ruhe gebettet werden.
- ☛ Im Gegensatz zu gewöhnlichen Untoten nehmen Mumien der Maha Bor keinen Schaden durch Sonnenlicht.
- ☛ Mumien der Maha Bor übertragen, im Gegensatz zu anderen Untoten, keine Krankheiten.
- ☛ Mumien der Maha Bor haben, im Gegensatz zu anderen Mumien, keine Angst vor Geiern.

Lebendiges Aussehen: Einige Maha-Bor-Mumien verfügen über ein lebendiges Aussehen bzw. sind nach 1W6 Tagen so regeneriert, dass ihr Aussehen dem kurz vor ihrem Tod gleicht.

Untoten-Regeln: Für Mumien der Maha Bor gelten (mit obigen Ausnahmen) die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8)



Phylakteriker

»Sanyasala, hyaddan. Viele Jahre sind vergangen, seitdem wir uns das letzte Mal gesehen haben. Du siehst unverändert aus. Dein Lied ist immer noch erfüllt von der Sehnsucht und ich sehe das badoc, welches dich plagt, Sprich, bist du deinem Ziel nähergekommen? Konntest du das Wissen finden, nach dem es dich so sehr sehnt? Oder kämpfst du weiter um das Licht in deinem Herzen? Deine Bemühungen sind gut, aber ich habe Angst um dich, iama. So viele Jahre kämpfst du nun schon, aber doch höre ich keine Veränderung. Zerrissen zwischen dieser Welt und dem Licht suchst du ewig und kommst doch nie ans Ziel. Lass mir dir helfen, gib es mir endlich und gehe in Frieden. Ich werde es für dich zu den Schweigsamen bringen, und wenn du im Licht bist, die Erinnerung an dich wahren. Ich möchte dich nicht im badoc verlieren, hyaddan. Zu lange ging der gemeinsame Klang unserer Lieder, als dass ich dich je aufgeben könnte.«

—die Elfe Lysira Morgenröte im Gespräch mit einem alten Freund, 1039 BF

In zahllosen Kulturen ist der Wunsch nach dem ewigen Leben in Sagen und Legenden eingegangen. Unzählige Magier, Alchimisten und Andere sind daran gescheitert und nur noch der Staub erinnert sich ihrer. Die wenigsten wurden zu Verhüllten Meistern und wandeln unsterblich über Deres Antlitz. Wenn die Angst vor dem Jenseits allerdings so groß ist, dass selbst Golgari die Seele nicht aus dem Körper reißen kann, entstehen die sogenannten Phylakteriker. In ihrer Hybris glauben sie, über dem Tod zu stehen und kommen als ruhelose Wesen zurück, die innerlich zerrissen zwischen den Sphären existieren. Insbesondere Gelehrte und Personen von großer Arroganz werden zu dieser Art Beseelter. Aber auch großer Wissensdurst und die Angst, eigenes Wissen zu verlieren, kann einen Gelehrten im Tod zum Phylakteriker machen. Daher ist eine gewisse Nähe zum Erzdämon Amazeroth nicht zu verleugnen.

Während der Verwandlung zum Untoten entsteht ein sphärisch schimmernder grüner Schein im Körper, der durch die Haut und Gesichtsoffnungen nach außen tritt. Die Gestalt bleibt gleich, auch wenn sie an Gewicht verliert und leicht über dem Boden schwebt. Trotz dieser Ähnlichkeit zu Geistern sind sie stofflich und werden daher zu den Untoten gezählt.

Obwohl Phylakteriker weiterhin ihren Körper verwenden, ist der Sitz ihrer Macht, die Seele, an einen Gegenstand gebunden. Dieser wird Phylakterikum genannt, woher auch der Name stammt. Solange dieses nicht zerstört ist, verfügen diese Untoten über starke regenerative Fähigkeiten und entstehen bei Vernichtung des Körpers aus dem Seelengefäß neu. Der Gegenstand ist meist von großer Wichtigkeit für die Verblichenen – sozusagen etwas, an dem ihr Herz hängt. Um das Gefäß zu finden, empfiehlt es sich daher, möglichst viel über die Vergangenheit des Phylakterikers als Lebender herauszufinden.

Um nicht zu zerfallen, müssen sie sich immer in der Nähe der Seele aufhalten. Je nach Macht der Untoten ist die Distanz verschieden, beträgt aber höchstens 50 Meilen. Die Zerrissenheit zwischen 3. und 4. Sphäre sorgt dafür, dass allen Phylakteriker ein gewisser lolgramothscher Aspekt zu eigen ist. Sie lassen sich nie besonders lange an einem Ort nieder und sind nach wenigen Jahren wieder auf Reisen. Diese Beweglichkeit sorgt dafür, dass sie selten bemerkt und vernichtet werden. Dafür bauen sie aber keine festen Machtstrukturen auf oder geraten mit der lokalen Bevölkerung aneinander. Einzig ihr unstillbarer Wissensdurst kann zur Gefahr werden. Bei ihrem Streben nach Wissen haben sie kaum Skrupel und schrecken beispielsweise nicht davor zurück, Bibliothekare zu töten, die den Zugang in die Archive versperren. Deshalb besteht gerade in Hesindetempeln eine erhöhte Gefahr für Angriffe solcher Beseelter. Erschreckend ist auch ihre Fähigkeit, die Seelen durch sie Getöteter in ihrem Phylakterikum zu sammeln und als Gefesselte Seelen für eigene Zwecke zu nutzen. Diese können nur durch die Zerstörung des Seelenbehälters befreit werden.

Endgültig besiegen kann man einen Phylakteriker erst, wenn seine Seele nicht mehr gefangen ist. Sollte der Seelenbehälter gewaltsam zerstört werden, fährt die Seele zurück in den Phylakteriker. Dieser kann mit



genügend Zeit ein neues Phylakterikum herstellen. Falls man ihn aber in der Zwischenzeit besiegen kann, ist er ein für alle Mal vernichtet. Ein Grabsegen auf das Phylakterikum lässt die Seele sofort zu Golgari gehen, und der Körper zerfällt.

Durch das stetige Wechseln des Standortes gehen Berichte von Phylakterikern selten in lokale Legenden ein. Einige wenige werden aber dennoch gesichtet:

Etwa alle fünfzig Jahre erscheint an der Dunklen Halle der Geister in Brabak die Magierin *Dharguna Despiona*. Sie starb noch vor Bosparans Fall und lehrte damals am Konzil der Geister. Jedes Mal leistet sie einige Jahre Arbeit als Magistra, vertieft sich für lange Zeit in den Archiven und versucht, in langen Gesprächen mit den Dozenten neues über die Kunst der Nekromantie herauszufinden. Dabei erscheint sie zunehmend verzweifelt, da sie nach all der Zeit anscheinend alles gelernt hat und nur noch selten Neues entdeckt. Pôlberra (siehe Seite 118), dem heutigen Lehrer für Nekromantie, ist sie ein Dorn im Auge, da sie

ihn wie ein unwissendes Kleinkind behandelt, aber von ihrem Wissen nichts teilen möchte. Er sieht ihre Zeit gekommen, endlich ins Jenseits zu fahren, und sucht nach ihrem Phylakterikum – bisher vergeblich.

Während des Khômkrieges entdeckte der al'anfanische Magier *Gerondian de Erlandes* bei einer Kommandoaktion in der Khôm alte Ruinen, die von den Novadis schwer verteidigt wurden. Seinem Trupp gelang es, diese zu erobern, und begann gerade mit der Erforschung, als die Al'Anfaner in einem Gegenangriff zurückgedrängt wurden. Gerondian starb dabei, seine Seele wurde aber so sehr vom Geheimnis der Ruinen geplagt, dass er als Phylakteriker zurückkehrte. Nach einigen erfolglosen Angriffen ist er nun dazu übergegangen, einzelne Novadis zu überfallen und ihre Seelen in seinem Phylakterikum zu sammeln. Mit einer großen Geisterarmee will er dann die Ruinen erobern und endlich seinen Wissensdurst stillen.

Phylakteriker

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 60 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 18 KL 17 IN 15 CH 15

FF 10 GE 11 KO 14 KK 17

LeP 40 AsP 40 KaP – INI 8+1W6

AW 4 SK 5 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 0/0 oder nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Phylakteriker als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 10, Kraftakt 10, Magiekunde 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinneschärfe 9, Sphärenkunde 12, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: verschiedene Zauber ab FW 12 nach Entscheidung der Meisterin

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Beseelter), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –8

Erschaffungskomplexität: komplex (10 AP)

Beute: individuell

Kampfverhalten: individuell

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Ein Phylakteriker ist trotz seiner schwebenden Gestalt kein Geist, sondern ein Untoter. Er war meist im Leben schon magisch begabt und ist im Tod noch stärker geworden.

☞ **QS 2:** Er kann die Seelen seiner Opfer fangen und als Gefesselte Seelen für seine eigenen Dienste verwenden.

☞ **QS 3+:** Der Sitz seiner Seele und damit seiner Macht ist ein Gegenstand, der Phylakterikum genannt wird. Erst wenn dieses zerstört ist, kommt der Phylakteriker nicht mehr zurück.

Sonderregeln:

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Phylakteriker direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 1 SP pro KR.

Phylakterikum: Die Lebenskraft des Phylakterikers wird dauerhaft an einen Gegenstand gebunden. Der Phylakteriker verfügt dadurch über ungeahnte Selbstheilungskräfte. Er regeneriert am Ende einer KR 2W6 LeP. Selbst abgeschlagene Gliedmaßen wachsen wieder nach, sogar der Kopf. Abgeschlagene Extremitäten verfaulen auf der Stelle, während sie am größten erhaltenen Stück des Körpers nachwachsen. Wird sein ganzer Körper vernichtet, entsteht dieser am Gegenstand neu, die dazu notwendige Zeitspanne variiert von Phylakteriker zu Phylakteriker und reicht von 13 Tagen bis zu mehreren Jahrzehnten. Der Phylakteriker stirbt nur, wenn der Gegenstand zerstört wird. Gleich, aus welchem Material der Gegenstand besteht, er weist 20 Strukturpunkte auf. Der Phylakteriker darf sich maximal 50 Meilen vom Phylakterikum wegbewegen. Durch einen Grabsegen wird das Phylakterikum sofort zerstört.

Seelenfesseln: Wenn der Phylakteriker einen Kulturschaffenden tötet, wird dieser zu einer Gefesselten Seele und ist an das Phylakterikum gebunden. Von dort kann er sie hervorrufen und befehligen.

Untoten-Regeln: Für Phylakteriker gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).

Zauberermacht: Ein Phylakteriker bewahrt im Untod seine Zauberkräfte. Seine tägliche AsP-Regeneration steigt zusätzlich um 1W6.



Priestermumie

»Sterne fallen, Priester fallen. Ich sehe sie – doch es ist nicht jetzt, es ist vor langen Zeiten. Sie sind gefallen. Ihr Tod führt sie nicht in Borons Hallen, nicht in die zwölfgöttlichen Paradiese. Sie fallen dem Unleben anheim. In alten Grüften lauern sie, die eigentlich wachen sollen, dass sich dort nichts erhebt. Ihre Zahl ist klein, doch einige von ihnen sind erwacht. Ich sehe ihre Macht. Sie gebieten über ihresgleichen. Wut und Hass treiben sie an, statt Demut und Erbarmen. Sie sind vom Pfad abgekommen. Oder hast du sie gestraft? Was willst du mir zeigen, Herr des Todes? Haben sie schon immer gefehlt und wurden eine leichte Beute deiner Widersacherin? Hast du sie verstoßen, weil sie gefrevelt haben? [...] O nein, ich höre ihren Ruf, spüre ihre Kraft. Sie sind mächtiger als jene, die sich in Bandagen gewickelt durch dunkle Zaubermacht aus Sarkophagen erheben. Sie können befehlen, scharen andere von ihnen um sich. Sie rüsten sich, um zurück ins Leben zu kommen. Sie versuchen sich zu erheben, wenden sich gegen uns. Sie kommen. Sie kommen!«

—Niederschrift der Vision eines verstörten Puniner Borongeweihten nach dem Sternenfall, in Punin unter Verschluss gehalten

Vom Äußeren her unterscheiden sich Priestermumien kaum von anderen humanoiden Mumien. Sie sind allerdings sehr selten, und sollte ein Betrachter sich Zeit und Mühe nehmen, wird er einige Unterschiede zu üblichen Mumien feststellen. So führen Priestermumien oftmals ein Insignium ihrer einstigen Priesterschaft – wie einen Stab oder eine ihrer Gottheit geweihte Waffe – und tragen unter den meist mit Glyphen und Schriftzeichen

verzierten Bandagen Reste von wertvoller Kleidung, Rüstung oder Schmuck. Allen Priestermumien ist gemein, dass sie noch über Fähigkeiten aus ihrem vorherigen Leben verfügen und in der Lage sind, selbständig zu denken und zu handeln. Damit sind sie üblicherweise Beseelte. Häufig sind Priestermumien Anführer von weiteren Mumien oder anderen Untoten.

Die wenigen bekannten Exemplare leben im tulamidischen Raum oder verborgen in den Ausläufern des ehemaligen bosparanischen Reiches. Vereinzelt mag auch eine Zauberpriesterin der Alhani zu einer Priestermumie geworden sein, doch diese werden üblicherweise zu Wachsmumien (siehe Seite 68). Als Beseelte werden sie nur selten von Nekromanten zum Unleben gerufen, sondern erheben sich aus freiem Willen aus ihren Sarkophagen. Dennoch soll es einige Zauberkundige geben, die aus makabrem Humor Borongeweihte zu erheben versuchen, um den Herrn des Todes zu verspotten.

Allen Priestermumien ist gemein, dass sie besonders charismatisch und intelligent sind und nicht nur andere Untote, sondern auch willensschwache Menschen um sich scharen können. Sie verfügen zwar nicht mehr über karmale Kräfte, dafür aber über einen scharfen Verstand und oft jahrhundertealtes, konserviertes Wissen. Damit können sie sogar für allzu leichtgläubige Zauberkundige als Mentoren dienen.

Die Kirche des Boron breitet den Mantel des Schweigens darüber aus, dass es ehemalige Priester geben könnte, die als Untote durch die Lande streifen und gar noch über einen Teil ihres Willens verfügen. Die schiere



Existenz solcher Personen würde bedeuten, dass Priestern nicht nur der Weg in Borons Reich verwehrt werden kann, sondern sie vielmehr unter die Macht seiner erzdämonischen Gegenspieler fallen können. Wenn überhaupt, so gesteht die Kirche ein, dass Diener falscher Götzen als Folge ihres Irrglaubens zu Mumien werden können, vermeidet dann aber die Bezeichnung Priestermumie. Daher gibt es nur wenige Schatzsucher oder hochrangige Geweihte, die von bestimmten Exemplaren gehört haben.

In der Nähe der Ruinen von Zhammorrah soll eine ehemalige Boroni eine ganze Gruppe von Untoten um sich geschart haben, die Jagd auf Grabplünderer macht. Auch vor Zauberkundigen, die nur auf der Durchreise sind, macht die Boroni nicht halt, denn tief in ihrem Innern hält sie ein Hass auf alle zaubermächtigen Menschen am Unleben.

In den Kellern eines Kastells der Bosparaner am Rande des Phecanowalds wurde vor über 1.000 Jahren ein Boronpriester beigelegt, der zu Lebzeiten viel Verständnis

für die Kulte von Tairach und Marbo aufbrachte. In alten Schriften, die heute in staubigen Bibliotheken Vinsalts ruhen, wird er als *Priester der Drei Götter* bezeichnet, der über Tod und Untod gebieten soll. Einige Schatzsucher sind vor kurzem auf das alte Kastell aufmerksam geworden, und nur wenige von ihnen haben dies überlebt.

In einem tulamidischen Grabmal ist unter dem Schrein der Radscha Uschtammar eine Kammer versteckt, in der eine ehemalige Rahjageweihete ruht, die zu Lebzeiten den Tod besiegen wollte und zu ewigem Untod verurteilt ist. Die Mumie versucht seit mehreren Jahren unauffällig, zu neuer Macht zu gelangen, und hat bereits einen Zirkel der Radscha Uschtammar gegründet, bei dem das Leben nach dem Tod eine ganz andere Bedeutung hat. Die vermeintliche Hohepriesterin des Zirkels ahnt nicht, von wem sie in Wahrheit ihre Einflüsterungen erhält und übersieht die schleichende Entwicklung zur Nekromantie.

Priestermumie

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 20 bis 40 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 22 KL 15 IN 12 CH 15

FF 8 GE 10 KO 15 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 7+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6+6 RW kurz

Priesterstab, lang (2H): AT 11 PA 8 TP 1W6+6 RW mittel

RS/BE: 4/0 oder nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer II (wirkt, obwohl Priestermumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Furcht* erleiden können), Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Priestermumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Priesterstab)

Talente: Bekehren & Überzeugen 14, Einschüchtern 10, Geschichtswissen 14, Götter & Kulte 14, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Priestermumien können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Beseelter), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Erschaffungskomplexität: komplex (7 AP)

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat die Priestermumie Schmuck im Wert von 1W6 x 1W6 Dukaten dabei), Waffen

Kampfverhalten: individuell

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Die Priestermumie sind oft uralt und können vor allem in den Tulamidenlanden auftreten, aber auch bei alhanischen Gräbern oder in bosparanischen Grüften.
- ☞ **QS 2:** Priestermumien verfügen zwar über keine karmale Macht, aber über großes Wissen.
- ☞ **QS 3+:** Priestermumien scharen oft eine Anhängerschaft um sich, da sie wortgewandte Redner und charismatische Verführer sind.

Sonderregeln:

***) Krankheitsüberträger:** Priestermumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Priestermumien verdoppelt.

Extrem lichtempfindlich: Ist die Priestermumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Untoten-Regeln: Für Priestermumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Racheschreiter

»Am frühen Morgen des 12. Ronda wurde die Leiche einer jungen Frau von Tagelöhnern auf dem Scherbenmarkt entdeckt. Sie war an einen der Marktstände genagelt worden und trug ein Schild um den Hals, auf welchem das Wort »Ratte« geschrieben stand. Die folgende Untersuchung ergab, dass sie von einem Caballero der Almadaner getötet wurde, nachdem sie zufällig ein großes Rauschkraut-Versteck entdeckte. Nach eigener Aussage wollte man mit dem Mord ein Zeichen an andere Banden und neugierige Zivilisten senden. Der Fall wurde nach der Festnahme geschlossen, aber seit diesem Tag häufen sich seltsame Todesfälle im Südquartier. Laut den Kollegen in Amt VII können fast alle Fälle mit dem Einsatz von Magie in Verbindung gebracht werden. Eines der Opfer trug Brand- und Frostwunden gleichermaßen, ein weiteres ist Zeugenaussagen zufolge auf offener Straße von einem Schwarm Krähen zerfetzt worden. Eine Frau mittleren Alters scheint – wie riesige Krallenspuren zeigen – in einem Bordellzimmer von einem großen Tier attackiert worden zu sein. Bei den Opfern handelt es sich ausnahmslos um mutmaßliche Mitglieder der Almadaner aus dem engen Umfeld des Verhafteten. Wir haben mit einer Ermittlung begonnen, um festzustellen, ob es Anzeichen für einen hexischen Hintergrund bei der im Ronda Ermordeten gibt. Falls sich diese Ahnung als wahr herausstellt, ist anzunehmen, dass ihr Zirkel für sie Rache übt.«

—in einem Bericht der Inspektorin Tsaine Quent, Amt I der Gareth Criminal-Cammer, 1045 BF

Rache ist seit jeher eines der prägendsten Motive bei Helden und Schurken jedes Zeitalters. Doch was, wenn das Bedürfnis nach Rache so stark ist, dass selbst der Tod und Gulgari es nicht zu stillen vermögen? In diesen seltenen Fällen entstehen manchmal die sogenannten Racheschreiter (Alaani: *Strigôï*). Nicht immer muss dabei Blakharaz seine Hand mit im Spiel haben, auch wenn er es zweifelsfrei oft hat. Auch Personen, die den Versuchungen des Herrn der Rache widerstehen, können bei einem vorzeitigen Ableben erneut aus dem Grab steigen. Jeder bekannte Racheschreiter wurde gewaltsam aus dem Leben gerissen. Gerade bei Opfern von Lynchmobs, unschuldig Hingerichteten oder grausam getöteten Mordopfern kommt diese Art der Erhebung vergleichsweise oft vor.

Dem Aussehen nach erscheint ein solcher Beseelter meist wie zu Lebzeiten. Wunden, die zum Zeitpunkt des Todes existiert haben, bleiben vorhanden und schließen sich nicht, der Verwesungsprozess stoppt aber. Nur die Haut scheint ein wenig einzufallen und wird ungesund gräulich. Die Augen nehmen eine einheitlich rötliche Farbe an, die aber in unterschiedlichen Farbabstufungen auftauchen kann. Ansonsten können diese Untoten leicht mit einem Lebenden verwechselt werden.

Das vereinende Gefühl dieser Untoten ist das zehrende Bedürfnis nach Rache, wodurch auch der Name entstanden ist. Diese richtet sich meist gegen den Mörder oder Verantwortlichen hinter dem Tod. Dabei gehen Racheschreiter nicht unbedingt unauffällig oder sonderlich zielgerichtet vor. Wer zufällig im Weg steht, wird aus ebenjenem geräumt. Insbesondere bei verbrannten Hexen gibt es übereinstimmende Berichte von lebenden Brandleichen, die Jagd auf ihre Peiniger machten und dabei ganze Häuser voller Unschuldiger in Brand steckten. Im Gegensatz zu Taggebannten (siehe Seite 80) beherrschten so gut wie alle Racheschreiter zu Lebzeiten Magie, eine Fähigkeit, die auch im Untod erhalten bleibt und sogar stärker wird. Bevorzugt verwenden sie Flächenzauber, um möglichst viel Angst und Zerstörung auszulösen. Dazu können sie ohne den Einsatz von Hilfsmitteln fliegen, auch wenn sie eindeutig stofflich sind. Durch den Einsatz von Magie und die Skrupellosigkeit gegenüber Zeugen sind sie unkontrollierbare und äußerst gefährliche Gegner. Vor einer Konfrontation ist es daher ratsam, Unbeteiligte aus der Umgebung zu entfernen. Sollten sie ihre Rache bekommen, werden sie tragischerweise so gut wie nie erlöst. Dadurch, dass sie sich zu dämonisch verseuchten Orten hingezogen fühlen, nisten sie sich dann gerne dort ein. Immer wieder erleiden sie spontane Gefühls- und Gewaltausbrüche, welche in weiteren Angriffen auf Unbeteiligte münden. Einigen Märchen zufolge können sie nur erlöst werden, indem sie ihren Peinigern verzeihen. Dies konnte aber bisher nicht bestätigt werden.

Auch in jüngerer Zeit werden Racheschreiter gesichtet und viele Geschichten kursieren über sie: In Gareth stolperte die junge Hexe Maya bei einem Abenteuer in der Kanalisation zufällig über ein



Rauschkraut-Versteck der Unterweltbande der Almadaner. Sie wurde entdeckt und der Caballero Vito beschloss, an ihr ein Exempel zu statuieren. Ihre grausam verstümmelte Leiche platzierte er auf dem Scherbenmarkt, konnte aber dank der Gareth Criminal Cammer schnell gefasst werden. Maya aber wachte als Racheschreiter in ihrem Grab auf, befreite sich und begann Jagd auf die Almadaner zu machen. Dabei geht sie nicht subtil vor, und mittlerweile verdächtigen die Ermittler ihren Zirkel hinter den Morden. Die Hexe Dralina kennt dank alter hexischer Sagen die sogenannten *Strigôis* und versucht verzweifelt, ihre einstige Schwester aufzuhalten, bevor Unschuldige zu Schaden kommen. Eine Möglichkeit, die rachsüchtige Hexe aufzuhalten, wäre es, ihr durch Trauer halb wahnsinnig gewordenen Vertrauten zu finden. Der Kater namens Sam streift noch immer traumatisiert und ziellos durch die Kanalisation. Unter den Bewohnern des von Orks besetzten Svellttals gibt es die Geschichte vom Schamanen *Kerschol*, der von

einem unglücklich aus dem Fenster gefallenem Nachtopf erschlagen wurde. Nachdem er als Racheschreiter erwachte, überfiel er die Siedlung in der Großen Öde und tötete alle Bewohner oberer Stockwerke, welche größtenteils von Orks besetzt waren. Auch danach war seine Rache noch nicht gestillt und er entschied sich, den Rest der Siedlung abzuschlachten. Die in den unteren Stockwerken lebenden Menschen waren zu diesem Zeitpunkt aber schon geflohen. Seitdem hat sich der Schamane in den Überresten der Siedlung eingenistet und belegt jeden, der es wagt, in seine Nähe zu kommen, mit Flüchen. Es wird angenommen, dass diese Erzählung nur von Widerstandskämpfern in Umlauf gebracht wurde, um die Besatzer lächerlich zu machen. Allerdings lebt in der Nähe von Gashok ein Mann namens Jauchen-Frede, der steif und fest behauptet, bei der Verteidigung seiner Siedlung einen Ork-Schamanen mit einem Nachtopf getötet zu haben.

Racheschreiter

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 12 **IN** 10 **CH** 10

FF 10 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 15

LeP 32 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 5 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 7/5 (am Boden / in der Luft)

Waffenlos: **AT** 8 **TP** 1W6+1(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0 oder nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl ein Racheschreiter als Untoter ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 8, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 12, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 9, Verbergen 11, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Hexenkrallen 13, Höllenpein 13, Krabbelnder Schrecken 13, Krähenruf 13, Pandämonium 13

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Beseelter), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –6

Erschaffungskomplexität: komplex (6 AP)

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat der Racheschreiter Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: individuell

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Im Bornland und bei den Hexen kennt man Racheschreiter als *Strigôis*. Sie wollen sich meist an jemandem rächen und nutzen dafür Magie.

☞ **QS 2:** Sie leiden an spontanen Wut- und Gewaltausbrüchen. Vor allem Zauber mit großer Flächenwirkung werden von ihnen bevorzugt genutzt.

☞ **QS 3+:** Nach Vollendung ihrer Rache werden nur die wenigsten erlöst. Stattdessen zieht es sie meist an dämonisch verseuchte Orte, wo sie eine große Gefahr für ihre Umgebung werden.

Sonderregeln:

***) Krankheitsüberträger:** Racheschreiter können Wundfieber übertragen. Für je volle 15 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-16 (keine Krankheit), 17-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Racheschreiter direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Zauberkräfte: Sofern der Racheschreiter zu Lebzeiten ein Zauberer war, behält er diese Kräfte. Ansonsten bekommt er eine Tradition, die der Tradition der Hexen gleicht und einige Hexenzauber (siehe unter Zauber).

Untoten-Regeln: Für Racheschreiter gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Skrechumumie

»Die Dörfler waren von Beginn an seltsam. Wenn sie glaubten, dass wir nicht zuhörten, unterhielten sie sich flüsternd über uns. Immer war uns jemand auf den Fersen und beobachtete uns. In der Nacht schlich ich mich dann aus meinem Zimmer und konnte einige von ihnen bis zu einer Höhle im nahen Zypressenwald verfolgen. Was ich darin sah, ließ mich schauern. Sie warfen sich vor einer riesigen, aufrechtstehenden Schlange mit vier Armen zu Boden und berichteten ihr von uns. Ihre Augen waren nur schwarze Höhlen und in einer Hand hielt sie so etwas wie einen Zauberstab. Ein schwacher Geruch drang aus der Höhle und ließ mich ganz schläfrig werden. Ganz kurz hatte ich den Gedanken, mich zu ihnen zu gesellen und der Schlange meine Ehrerbietung zu zeigen. Dann biss ich mir auf die Zunge und dachte ganz fest an die Geschichte des Bogens, wie Yandor es mir damals beigebracht hatte. Ich schlich mich ins Dorf zurück, weckte meine Gefährten und wir brachen gleich auf zu euch, Emir. Wie ihr vermutet hattet, in diesem Dorf stimmt etwas nicht, aber allein werden wir das nicht schaffen.«

—die Abenteurerin Sanya dy Ufaran im Gespräch mit ihrem Auftraggeber, 1044 BF

Vor der Entrückung der legendären Drachengestadt Zze Tha waren die Skrechim (Ssrkhrsechim) die Elite des Echsensreiches im Süden Aventuriens. Sie stellten Priester, Zauberer und Herrscher und formten mit ihren Zauberkräften den Lauf der Geschichte. Heute sind sie längst ausgestorben und nur noch wenige alte Schriften und Bildnisse gedenken ihrer. Doch einige Skrechim hatten den Untergang ihrer Spezies und der Echsenvölker vorhergesehen oder wollten einfach nur den eigenen Tod austricksen. Daher trafen sie Vorkehrungen und ließen sich in einem uralten Ritual in den Untod versetzen, um auch Äonen später das Andenken an die Skrechim zu bewahren. Diese Beseelten nennt man Skrechumumien, und noch heute gibt es Tempelanlagen oder Grabmäler, in denen sie im ewigen Schlaf liegen und auf den Tag harren, an dem die Echsenvölker wieder Aventurien beherrschen werden.

Wie alle Skrechim verfügen Skrechumumien über einen humanoiden Oberkörper mit zwei oder vier Armen, einen mehrere Schritte langen Schwanz und das Haupt einer Echse. Um die Verwesung zu stoppen, wurden sie in lange, mit

arkanen Schriftzeichen versehene Bandagen eingewickelt, die auch heute noch die ausgemergelten Körper schützen. Begraben ließen sie sich mit den Symbolen ihrer Macht und wertvollen Artefakten, weswegen sie meist ihren Zauberstab, Kopfschmuck und Waffen besaßen.

Lebendige Skrechim verfügen nicht über einen aufspannbaren Nackenschild, doch die Körper einiger Skrechim wurden bei ihrer Mumifizierung durch eine Knochenplatte ergänzt, die somit den Anschein erweckt, bei dem Verstorbenen handele es sich stattdessen um einen Angehörigen des Volkes der Shintr.

Als Vorgänger der Skrechim stellten sie vor vielen Jahrtausenden die Priesterkaste der Echsenvölker, wurden jedoch von Pyrdacor selbst aus Aventurien vertrieben, da sie sich ihm nicht unterwerfen wollten.

Auf die Frage, welchen Zweck diese Nachahmung verfolgt – und ob sie auf den ausdrücklichen Wunsch der Mumifizierten hin oder auf Initiative der Balsamierer vollzogen wurde –, kennt die aventurische Gelehrtenschaft bis heute keine Antwort.

Im Untod haben Skrechumumien ewig Zeit, weswegen sie zunächst in ihrem Grabmal verbleiben, eifrig Wissen ansammeln und sich einen Hofstaat einrichten. Dieser besteht aus mittels Beherrschungsmagie versklavten Kulturschaffenden jeglicher Art. Achaz, Maru und andere Echsenvölker schließen sich oft aus freien Stücken den Skrechumumien an, die sie als Boten aus einem anderen Zeitalter sehen. Erst wenn sie

glauben, vorbereitet zu sein, treten die Untoten selbst in Erscheinung. Je nachdem welches Ziel sie verfolgen, können sie eine große Gefahr für ihre Umgebung darstellen. Manche werden sich ihrer Untersuchung der Magie widmen und dazu nur ein nahegelegenes Dorf für Arbeiter unter ihren Zwang bringen. Andere wiederum wollen ein neues Zeitalter der Echsenvölker schaffen und machen sich daran, ihren Einflussbereich zu vergrößern, Verbündete zu sammeln und die lokalen Herrscher auszuschalten.

Im direkten Kampf verlassen sich Skrechumumien zunächst auf ihre Magie. Sie versuchen Angreifer zu hypnotisieren und in ihren Bann zu schlagen. Sollte dies misslingen, lassen sie ihren Hofstaat für sich kämpfen und nutzen Angriffszauber. Aber auch im Nahkampf sind sie



furchterregende Gegner. Mit ihren vier Armen und dem mehrere Schritt großen Körper schlängeln sie sich behände um den Gegner und lassen einen wahren Sturm aus Klingen auf ihn niederfahren. Einzig für Feuer sind sie aufgrund ihrer Mumifizierung anfällig. Erstaunlicherweise haben sie vor Mungos große Angst, welche sich, immun gegen ihre Zauberei, in Raserei und blind für jede Gefahr auf sie stürzen.

Mit dem Sternenfall sind einige Skrechumumien in ihren Grabmälern erwacht und beginnen nun, ihre Pläne voranzutreiben:

Noch vor der Entrückung Zze Thas ließ sich die begnadete und äußerst neugierige Naturforscherin *Hhhr'Szpa* mumifizieren, da sie glaubte, alle Arten ihrer Zeit erforscht zu haben. In ihrem Grabmal nahe dem heutigen Absintz ruhte sie, um in einem anderen Zeitalter voll neuer und spannender Spezies aufzuwachen. Durch ein Erdbeben wurde ihr Grabmal beschädigt und zu ihrem Entsetzen musste sie beim Erwachen feststellen, dass eine große Population Mungos das

Grabmal zur Jagd auf Insekten nutzt. Halb wahnsinnig vor Angst verbirgt sie sich nun schon seit Jahren in ihrem Sarkophag und hofft darauf, irgendwann aus diesem Alptraum befreit zu werden. Als Zeugin eines anderen Zeitalters kann sie viele Einblicke in die Kultur von Zze Tha bieten und hat keinerlei andere Absichten, außer in Ruhe zu forschen.

1043 BF brachte die Völkerkundlerin Yalsinia ya Tarcello von einer ihrer Reisen in die Dschungel des Wilden Südens einen geschlossenen Sarkophag mit zurück nach Methumis. Aufgrund einer verlegten Inventarliste liegt dieser seitdem in den Kellern der Herzog-Eolan-Universität und wurde bis heute nicht untersucht. Von den Forschern unbemerkt schläft dort die Mumie von *Rakss'Zhaa'Trr*. Der fanatische Zauberpriester sah den Untergang der Echsen voraus und ließ sich mumifizieren, um seine Spezies in ferner Zukunft wieder an die Macht zu bringen. Sollte er aufwachen, ist er eine große Gefahr für die Universität und ganz Methumis, da er nicht zögern wird, die klugen Köpfe des Hauses zu unterwerfen und für seine Zwecke zu nutzen.

Skrechumumie

Größe: 1,80 bis 2,40 Schritt

Gewicht: 60 bis 120 Stein

MU 16 KL 16 IN 14 CH 14

FF 12 GE 15 KO 15 KK 17

LeP 35 AsP 60 KaP – INI 15+1W6

AW 7 SK 6 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Biss: AT 14 TP 1W6+2 RW kurz

Skrechu-Säbel: AT 16 PA 10 TP 1W6+5 RW mittel

Skrechu-Stab: AT 11 PA 9 TP 1W6+3 RW lang

Speiangriff: FK 16 LZ 2 TP Gift RW 2/4/6

RS/BE: 2/0 oder nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Herausragender Sinn (Tastsinn), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2), Zauberer / Angst vor Feuer und Mungos III (wirkt, obwohl Skrechumumien ansonsten nicht den Zustand *Furcht* erleiden können), Eingeschränkter Sinn (Gehör)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Biss, Skrechu-Säbel, Skrechu-Stab), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Biss, Skrechu-Säbel, Skrechu-Stab); eventuell Dreihändiger Kampf und Vierhändiger Kampf

Talente: Einschüchtern 13, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 12, Magiekunde 14, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 11, Verbergen 11, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 8, Bannbaladin 16, Balsam Salabunde 8, Blick in die Gedanken 10, Imperavi 13, Motoricus 12, Nebelwand 10, Vipernblick 16, Zauberszwang 14, Zorn der Elemente 12

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Zaubererkreis)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Beseelter), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –9

Erschaffungskomplexität: komplex (9 AP)

Beute: Waffen, Schmuck (Wert: 2W6 x 2W6 Dukaten)

Kampfverhalten: Eine Skrechumumie verlässt sich auf ihre Diener, greift im Kampf zunächst auf Zauber zurück und greift anschließend mit Schwertern und *Wuchtschlägen* an.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Die Mumie ist eine mumifizierte Echsenart namens Skrechu. Sie waren eine Herrenspezies der Echsen und verfügten über mächtige Magie.
- ☞ **QS 2:** Besonders stark ist ihre Beherrschungsmagie, mit welcher sie viele Lebewesen kontrollieren können.
- ☞ **QS 3+:** Sie beherrschen andere Lebewesen durch einen kaum wahrnehmbaren Geruch. Mungos verfallen durch diesen in einen Bluttausch und versuchen die Skrechumumie zu töten.

Sonderregeln:

Extrem lichtempfindlich: Ist eine Skrechumumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 3 SP pro KR.

Mehr als nur zwei Arme! Eine Skrechumumie besitzt 1W3+1 Arme.

Mungofeindschaft: Mungos fallen durch den verführerischen Geruch in einen Bluttausch und versuchen alles, um die Skrechumumie anzugreifen. Gegen ihre Beherrschungsmagie sind sie immun.

Verführerischer Duft: Der Duft der Skrechumumie kann Kulturschaffende verführen. Wer ihn einatmet, gerät in Gefahr, durch die mächtige Magie kontrolliert zu werden. Die Reichweite des Duftes beträgt 16 Schritt; wer ihn einatmet, muss eine Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) –5 (erleichtert um SK) bestehen, bei Misslingen steht das Opfer für 24 Stunden unter der Kontrolle der Skrechumumie. Phexgeweihte sind immun gegen diese Sonderregel.

Untoten-Regeln: Für Skrechumumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Taggebannter

»Ich hab mich 'n paar Leuten nach Elenvina angeschlossen. Irgendwie musst ich die zehn Säcke Wolle ja loswerden und ich dacht' mir, wenn nich' hier in Elenvina, dann nirgends. Wir waren auf jeden Fall auf der Straße unterwegs und ich hab mich ganz nett mit 'nem alten Veteranen unterhalten. Kam grad von der Grenze und war irgendwie nervös. Hat sich die ganze Zeit umgeschaut und so. Ich wollt ihm grad 'nen Schluck aus meinem Schlauch geben, da kommen wir um die Biegung und mitten auf der Straße steht so ein Ding, bestimmt drei Schritt hoch, aus Metall und Fleisch und mit 'nem riesigen Zweihänder in der Hand. Ich dacht schon jetzt ist's aus mit dem Handeln, das Viech macht mich bestimmt kalt, mit meinen Beinen komm ich da nie weg. Hab meinen Frieden mit dem Väterchen gemacht, während die ander'n alle gerannt sind. Aber der andere Kerl, der is' kreidebleich geworden, fing an zu zittern und hat kein Wort mehr rausgebracht. Is' beim Laufen über seine Füße gestolpert. Dann war das Ding auch schon bei uns. Hat den armen Mann aufgestellt und mit 'nem einzigen Streich gezweiteilt. In zwei Hälften, ganz gerade, von hier nach hier! Mich hat's einfach stehen lassen und is' dann in den Wald abgehaun.«

—der Händler Grimgir groscho Grimm, genannt »der Pfänder«, bei einer Vernehmung durch Gardisten der Elenviner Stadtgarde, 1044 BF

Spätestens seit Borbarads (siehe Seite 109) und später Rhazzazors (siehe Seite 118) Endlosem Heerwurm sind unter Fachleuten die sogenannten Taggebannten bekannt geworden. Die beiden Nekromanten nutzten sie oft, um ihre Truppen anzuführen, da sie neben den Vorteilen des Untodes auch noch Verstand und in vielen Fällen Kriegsgeschick besitzen. Die beiden dunklen Zauberer waren auch die einzigen bekannten Nekromanten, die wussten, wie man diese Beseelten künstlich erschaffen konnte.

Im Leben machten sich Taggebannte meist einen Namen als berühmte oder berüchtigte Ritter, Krieger, Anführer von Räuberbanden und Armeen oder gar Auserwählte der Kriegsgötter. Am Ende stolpern sie alle über ihre Ambitionen und sterben, ohne ihre Ziele zu erreichen. Ob es ein Erzdämon ist, der ihnen eine zweite Chance anbietet, sie sich weigern, von Golgari über das Nirgendmeer getragen zu werden, oder ob ein Gott Gnade walten lässt: Es gibt keine feste Regel wann oder wie Taggebannte genau entstehen. Bemerkenswert ist, dass sie alle über eine außergewöhnliche Willensstärke verfügen, ihre Ziele durchzusetzen und sich davon selbst durch den Tod nicht ablenken lassen.

Das Auferstehen als Taggebannter tritt einige Stunden nach dem Tod ein. Dunkle Knochengebilde brechen aus dem Leichnam heraus, legen sich schützend um ihn und verbinden ihn mit seiner Kleidung und Rüstung. Die dadurch entstandene Panzerung ist nur mit größter Anstrengung zu durchdringen. Dazu wird der Untote deutlich schwerer und größer. Selbst aus Zwergen entstandene Taggebannte sind kaum kleiner als 2 Schritt. Trotzdem bewegen sie sich im Kampf mit größter Finesse und Gewandtheit. Zusammen mit ihrem immer noch vorhandenen Verstand gehören sie daher zu den wohl furchterregendsten untoten Gegnern.

Ihnen allen ist gemein, dass sie ein eindeutiges Ziel verfolgen. Dabei kann es sich um das Besiegen eines alten Rivalen, die Suche nach einem würdigen Gegner oder sogar den Schutz einer geliebten Person handeln. In vielen Fällen ist es auch die Rache, weswegen oft Paktierer des Blakharaz zu dieser Art Beseelter werden. Aber nicht nur Erzdämonen, auch Kriegsgötter können ihre gefallenen Anhänger wieder nach Dere zurückschicken, wenn sie noch eine letzte Aufgabe zu erfüllen haben. Es ist fast unmöglich, einen dieser

Krieger von seinem Ziel abzubringen. Entweder er erfüllt seine Aufgabe oder wird beim Versuch vernichtet.

Im Kampf sind sie beeindruckende Gegner, die durch ihre geradezu legendären Fähigkeiten und die fast undurchdringliche Knochenrüstung kaum niederzustrecken sind. Ein solcher Beseelter kann im Kampf eine ganze Gruppe an Feinden mühelos niederstrecken.

In seltenen Fällen kam es sogar vor, dass ein im Kampf besiegtter Taggebannter noch ein weiteres Mal als Gefesselte Seele zurückkam und seiner Aufgabe weiter folgte. Sollte er diese jedoch erfüllt haben, ist die Seele erlöst. Das schützende Knochengebilde zieht sich in den Körper zurück, welcher einige Stunden danach vergeht und zu Staub zerfällt.

Zurück bleiben einzig die Waffe und Rüstungsteile, welche noch vor dem Unleben angelegt waren.

Aufgrund ihres beeindruckenden Auftretens gibt es auch heute noch viele Geschichten über die Taggebannten:

Während eines gescheiterten Hinterhalts im Albernischen Bürgerkrieg wurde ein Trupp der Albernier unter der Hauptfrau *Keidra Hollerbeerer* komplett durch nordmärkische Soldaten ausgelöscht. Bei einem Ehemaligentreffen der siegreichen Einheit im Jahr 1044 BF wurden die Veteranen unvermittelt



von einer riesigen Gestalt in Rüstung attackiert, welche fünf von ihnen tötete und den Rest in die Flucht schlug. Der alte Hauptmann der Einheit, Nerek Dernheim, sucht nun verzweifelt nach Hilfe, da in den Folgemonden weitere Überlebende einer nach dem anderen grausam ermordet aufgefunden wurden.

Seit der Eroberung des Pandämoniums von Eslamsbrück 1039 BF und dem Tod einiger mächtiger Nekromanten wurde der ehemalige Rondrageweihte und durch Borbarad zum Taggebannten verwandelte *Adram von Aschenfeld* wieder Herr seiner selbst. Nach Jahrzehnten kann er endlich eigene Gedanken fassen und wird nicht durch andere kontrolliert. Heute meint er auch die Stimme seiner alten Herrin Ronda wieder zu hören sieht seine Aufgabe in der endgültigen Befreiung Tobriens von dämonischen Mächten. Auch wenn er dazu Friede mit seinen

ehemaligen Schwestern und Brüdern schließen möchte, ist dies nicht einfach. Als Anführer der Knochenritter wird er auch heute noch gesucht, da er seiner alten Kirche einige empfindliche Niederlagen beschert hat.

Nach der Evakuierung und Zerstörung des Bergkönigreichs Lorgolosch blieb eine Handvoll Zwergenkrieger gemeinsam mit dem Bergkönig in den Stollen unter den Beilunker Bergen zurück. Nur wenige Monde später wurde einer von ihnen, *Groin groscho Froin*, bei einem Hinterhalt der Borbaradianer getötet. Seine Gefährten berichteten danach immer wieder von einem „Riesenzwerg“, welcher ihnen in scheinbar ausweglosen Situationen zur Hilfe kam, auch die schwersten Angriffe überlebte und danach wieder spurlos verschwand. In jüngerer Zeit werden jedoch auch immer wieder Zwerge angegriffen, als ob das Wesen nun einem neuen Ziel folgt.

Taggebannter

Größe: 1,90 bis 2,40 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 50 bis 100 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 22 KL 11 IN 12 CH 12

FF 8 GE 15 KO 20 KK 25

LeP 120 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 5 ZK 5 GS 7

Waffenlos: AT 20 PA 13 TP 1W6+11 RW kurz

Langschwert: AT 20 PA 13 TP 1W6+14 RW mittel

Streitaxt: AT 20 PA 12 TP 1W6+15 RW mittel

Zweihänder: AT 20 PA 10 TP 2W6+15 RW mittel

Schwere Armbrust: FK 18 LZ 18 TP 2W6+6

RW 20/100/180

RS/BE: 8/0 oder nach Rüstung

Aktionen: 3

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Taggebannte als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Langschwert, Streitaxt, Zweihänder), Hammerschlag (Langschwert, Streitaxt, Zweihänder), Meisterparade^{AK0154} (Waffenlos, Langschwert, Streitaxt, Zweihänder), Rundumschlag I-II (Langschwert, Streitaxt, Zweihänder), Sturmangriff (Langschwert, Streitaxt, Zweihänder), Vorstoß (Waffenlos, Langschwert, Streitaxt, Zweihänder), Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Langschwert, Streitaxt, Zweihänder)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Taggebannte können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7,

Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Beseelter), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –8

Erschaffungskomplexität: komplex (10 AP)

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat der Taggebannte Schmuck im Wert von 1W6 x 1W6 Dukaten dabei), Waffen

Kampfverhalten: individuell

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Taggebannte waren im Leben große Krieger, die im Untod ein bestimmtes Ziel verfolgen.
- ☞ **QS 2:** Sie sind immens starke Gegner, deren Knochenpanzer zudem äußerst widerstandsfähig ist. Ein einzelner Taggebannter kann gegen eine ganze Gruppe Gegner bestehen.
- ☞ **QS 3+:** Von ihrem Ziel kann man sie fast nicht abbringen. Erst wenn sie dieses erreicht haben, vergehen sie.

Sonderregeln:

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Taggebannter direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 3 SP pro KR. Nach Meisterentscheid kann seine Rüstung ihn dagegen schützen.

Gefesselte Seele: bei 1-2 auf 1W20 wird ein Taggebannter nach seinem erneuten Tod zu einer Gefesselten Seele.

Untoten-Regeln: Für Taggebannte gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Peingeplagter

»Alle Anzeichen deuten darauf hin, dass der Verdächtige zunächst seine Frau und dann seine Kinder umbrachte. Der Körper der Mutter wurde mit zahlreichen Würgemalen am Hals im Erdgeschoss gefunden. Die Kinder (ein Junge und ein Mädchen, etwa drei bis fünf Götterläufe alt) lagen in ihren Betten im Obergeschoss und scheinen durch ein hochpotentes Gift getötet worden zu sein. Daraufhin versuchte der Verdächtige, sich selbst an einem Balken in der Stube aufzuhängen. Die Büttel Grazio und Gueri trafen zur frühen Firunstunde als Erste am Tatort ein und konnten ihn von seinem Strick befreien. Sie berichten davon, dass der Verdächtige – trotz sichtbar gebrochenem Genick – immer noch lebendig war. Er leistete bei der Verhaftung keinen Widerstand, begann aber unerklärliche Symptome zu entwickeln: Seine Haut und sein Haar wurden binnen kürzester Zeit schlohweiß und durchscheinend. Seit der Praiosstunde weinte er zudem Blut. Auf Fragen reagierte er nicht und kauerte sich laut schluchzend in der Ecke seiner Zelle zusammen. Kurz darauf kratzte er sich den Brustkorb blutig auf, weswegen wir ihn fixieren mussten. Ich wende mich an euch, Hochwürden, in der Hoffnung, dass ihr uns in diesem Fall beratend zur Seite stehen könnt.«

—in einem Brief der Visitation Zyrasia della Rubini an den Vorsteher des Tempels des Raben, Vinsalter Connetablia Criminalis Capitale, 1040 BF

Neben den Wiedergängern (siehe Seite 86) sind die Peingeplagten die häufigste Art von Beseelten, die dieser Tage auf aventurischem Boden anzutreffen sind. Peingeplagte sind meist traurige Seelen, die Opfer eines grausamen Fluches wurden. Dieser wird zumeist durch eine Person oder einen Gott ausgesprochen. Es gibt einzelne Fälle, bei denen Peingeplagten im wahren Sinne des Wortes das Herz bricht und sie daran sterben. Statt dem Jenseits wartet jedoch der Untod in einer Welt des Schmerzes auf sie. Auch Selbstmörder, die mit ihrer Schuld nicht leben konnten, erwachen manchmal als Peingeplagte wieder. Moderne Nekromanten gehen davon aus, dass daher der Glaube des Puniner Ritus der Boronkirche stamme, Selbstmord sei ein Frevel wider die Götter. Der Rückschluss auf die Schuld oder einen Fluch als Grund für die Verdammnis wird in ihren

Augen von der Boronkirche außer Acht gelassen oder bewusst ignoriert.

Peingeplagte können auch künstlich erschaffen werden, wie der Nekromant Therengar di Dhargun (siehe Seite 120) in Yol'Ghurmak eindrucksvoll beweist. Bis auf ihn kennt niemand das dafür verwendete Ritual und er hütet sein Geheimnis streng. Seine Künste und die scheinbare Unsterblichkeit lässt er sich von den reichen Bewohnern der Stadt noch zu Lebzeiten fürstlich entlohnen.

Auf den ersten Blick ähneln Peingeplagte einem normalen Menschen recht stark. Gesichtszüge und Proportionen bleiben wie im Leben und es geht nur ein schwacher kupferner Geruch von ihnen aus.

Auffällig sind jedoch die durchscheinende Haut, durch welche die Adern hervorscheinen, und das schmutzig-weiße Haar. Zusätzlich bluten sie aus immer wieder aufreißenden Wunden am ganzen Körper und vor allem den Körperöffnungen. Daher stammen auch die charakteristisch blutunterlaufenen Augen, welche den Eindruck erwecken, der Peingeplagte weine Blut. Auch ein rot glänzender Mundraum und blutig benetzte Lippen kommen oft vor.

Bei Peingeplagten handelt es sich um tragische Figuren. Auch wenn sie alle Emotionen wahrnehmen können, ist ihr Unleben stets von einer traurigen Melancholie geprägt.

Alle Taten, welche der Peingeplagte je bereut hat, kreisen immer wieder durch seine Gedanken und machen ihn zu einer äußerst bedauernswerten Gestalt. Geradezu zerreißen die Schuld ist das Resultat dieses ewig andauernden Zustands.

Nicht selten kratzen sich

Peingeplagte selbst den Brustkorb auf, um an die Quelle des Schmerzes zu gelangen – natürlich erfolglos.

In den meisten Fällen sind sie zurückgezogen lebende Wesen, die stetig vor sich hin wimmern. Nur den wenigsten gelingt es, sich ihrer Schuld zu stellen und die Kontrolle über sich zu behalten. Einige Peingeplagten glauben, sie könnten ihr eigenes Leid lindern, indem sie es teilen. In diesen Fällen kommt auch ihre erschreckende Fähigkeit zutage, Lebende durch das Trinken des eigenen Blutes zu Peingeplagten zu machen. Die Transformation benötigt einige Tage, nach denen der



Infizierte durch hohes Fieber stirbt. Beim Erwachen ist die Verwandlung zum Peingeplagten abgeschlossen. Bisher sind nur wenige Gegenmittel gegen die seltene Infektion gefunden worden.

Unter allen Völkern Aventuriens gibt es Geschichten von Peingeplagten oft als Teil lokaler Legenden:

Ob es sich bei dem Borongeweihten der kleinen thorswalschen Hausbootsiedlung Parkauki um einen lebenden Heiligen oder einen Peingeplagten handelt, ist umstritten. In jedem Fall ist *Gobert Boronward* bereits weit über 100 Jahre alt und erfreut sich immer noch bester Gesundheit. Böse Zungen sagen ihm nach, dass sein Gott ihm aufgrund seiner Sünden den Tod verwehrt hat und er seine Schuld abarbeiten muss, bevor er erlöst wird. Dagegen behaupten andere, er sei zu Großem auserwählt und dürfe daher Aventurien nicht verlassen. In jedem Fall kann man den unermüdlich arbeitenden Priester stets in seinem Tempel auffinden, wo er für jeden Gast ein offenes Ohr hat.

Unter den Fana Al'Anfas werden seit einiger Zeit prekäre Schriftstücke verkauft. Diese meist nur wenige Seiten langen und in einfacher Sprache verfassten Groschenromane handeln von der tragischen Geschichte zweier Liebender, die in jeder Ausgabe erneut durch Hass und Intrigen getrennt werden. Im aktuellsten Band stirbt der Hauptprotagonist auf äußerst tragische Weise. Seine Seele kann die Geliebte nicht verlassen und er kehrt auf der letzten Seite mit weißer Haut und blutenden Augen zurück. Spätestens seit dieser Geschichte hat sich die Boronkirche eingeschaltet und lässt nun durch die Rabengarde nach dem unbekannten Verfasser suchen. Die Gelehrte Korrassòn Madarez konnte zeitgleich erstaunliche Parallelen zwischen der beschriebenen Handlung und einer Geschichte ziehen, welche sich vor etwa 100 Jahren fast genauso in Al'Anfa abgespielt hat. Darunter sind auch einige heutzutage nur unter einer Handvoll Fachleuten bekannte Details über den damaligen Patriarchen *Bal-Honak*.

Peingeplagter

Größe: wie Ursprungskörper (UK)

Gewicht: wie Ursprungskörper (UK)

MU (UK) KL (UK) IN (UK) CH (UK-1)

FF (UK) GE (UK-1) KO (UK) KK (UK+2)

LeP (UK) AsP (UK) KaP – INI (UK)

AW (UK) SK (UK+2) ZK (UK+1) GS (UK)

Angriff: AT (UK) TP nach Waffe RW nach Waffe

RS/BE: 0/0 oder nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: wie UK (*Geweihter* entfällt)

Sonderfertigkeiten: wie UK

Talente: wie UK, Selbstbeherrschung und Willenskraft gelingt automatisch

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Beseelter), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: -6

Erschaffungskomplexität: komplex (5 AP)

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat der Peingeplagte Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: individuell

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Peingeplagte sind von einer inneren Schuld erfüllt, die sie oft zu handlungsunfähigen Wracks werden lässt.

- **QS 2:** Erst wenn sie sich dieser Schuld stellen und sie akzeptieren oder sich sogar selbst vergeben, können sie die Kontrolle über sich zurückgewinnen. Nur wenigen gelingt dies. Einige Peingeplagte glauben, ihre Schuld mindern zu können, indem sie diese mit einer anderen Person teilen.

- **QS 3+:** Dazu lassen sie jemanden ihr Blut trinken, wodurch die Person nach wenigen Tagen an Fieber stirbt und als Peingeplagter widererwacht. Das einzige bekannte Heilmittel dagegen ist göttliches Wirken.

Sonderregeln:

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Peingeplagter direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 1 SP pro KR.

Peingeplagtenblut: Gibt ein Peingeplagter einem Kulturschaffenden sein Blut zu trinken, was ihn 2W6 LeP kostet, stirbt der Trinkende nach 1W3+1 Tagen und verwandelt sich selbst in einen Peingeplagten. Die Verwandlung und der Tod können durch Liturgien aufgehalten werden. Das getrunkene Blut ist dabei als Gift der Stufe 6 zu behandeln.

Untoten-Regeln: Für Peingeplagte gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Verfluchter Kapitän

»Seit einigen Tagen verfolgten wir schon die Skeidh der Friedlosen. Wir konnten ihren Weg in den sicheren Hafen abschneiden und trieben sie bis in die Meerenge zwischen Sigorast und Gandar. Ihr Segel kam immer näher und bei Swafnir, nicht mehr lange und der Kampf würde beginnen! Da begann aus dem Nichts Nebel aufzuwallen. Nicht einmal unsere Thokebanruna half uns und nach kurzer Zeit waren wir in der dicken Suppe gefangen. Ich stand neben unserer Hetfrau und sah, wie sie auf einmal blass wurde. Als sie uns anfuhr, still zu sein, zitterten ihre Hände. Dann hörten wir die Schreie. Sie kamen aus der Richtung, wo die Skeidh verschwunden war. Wir konnten es nicht sehen, aber bei Swafnir, wir hörten es. Einer nach dem anderen wurden sie abgestochen, flehten sie um ihr Leben, schrien sie nach Swafnir. Aber nichts half. Am Ende wurde es wieder ganz still.

Niemand von uns wagte es auch nur laut zu atmen. Und dann lichtete sich der Nebel. Keine zwanzig Schritte von uns lag die Skeidh ruhig im Wasser, als wäre nichts geschehen. Keine Menschenseele war mehr an Bord, nur riesige Blutspritzer bedeckten das ganze Schiff. Bei Aidara, nie wieder segle ich in diese hrangarverfluchten Gewässer!«
—der thorwalsche Krieger Halmar Trolsson in einer Premier Taverne, 1043 BF

Norrasch der Nebelbart, die Reichsforst, die Knochenotta der Olportsteine – Erzählungen und Seemannsgarn zu Geisterschiffen und ihren Kapitänen gibt es in Aventurien seit jeher wie Sand am Meer. Nur wenige wissen allerdings, welche unheilige Macht sich hinter diesen Schreckgeschichten verbirgt. Das Erscheinen der sogenannten Geisterschiffe geht meistens auf ein einziges Individuum, den Kapitän, zurück. So wie sie im Leben über Wohl und Wehe von Schiff und Mannschaft entschieden haben, steuern und führen sie diese noch in ihrem Untod.

Die Gründe für die Entstehung von Geisterschiffen sind vielfältig. Getrieben von der Gier nach einem Schatz oder der Rache an einem verhassten Rivalen konnte die Seele des Kapitäns nicht in Frieden ruhen. Einige sind Opfer eines Fluchs geworden und manche haben ihre Seelen der Herzogin der Nachtblauen Tiefen verschrieben und terrorisieren in ihrem Namen die Meere.

Verfluchte Kapitäne ähneln sich nur selten. Während Norrasch der Nebelbart eine ätherisch blaue Geistergestalt ist, der Nebel aus dem Bart fließt, soll es in den Olportsteinen eine thorwalsche Geisterotta geben, die mit Skeletten bemannt ist. Die Erscheinungsform der Mannschaft ist immer die des Kapitäns.

Die Kategorisierung als Beseelte geht darauf zurück, dass sie als einzige Besatzungsmitglieder noch über eine ausgeprägte Persönlichkeit verfügen. Beim Rest handelt es sich stets um einfache Untote wie Gefesselte Seelen, Skelette oder Zombies. In besonders seltenen Fällen,

sind sogar schon Wiedergänger als Teil der Schar vorgekommen. Die Verfluchten Kapitäne befehligen diese mit reiner

Gedankenkraft. Der Alltag auf

einem Geisterschiff ähnelt daher auch dem auf einem normalen

Schiff. Die Handlungen der Mannschaft spiegeln die Gewohnheiten des Kapitäns wider, weswegen

untote Hände in ewiger Emsigkeit die Planken schrubben oder die Segel reffen. Der Kampf gegen den Beseelten ist

immer einer gegen die gesamte Mannschaft. Wie eine Erweiterung seiner selbst nutzt der Kapitän sie und lässt

sie auch in gegnerische Klingen laufen, um sich selbst zu schützen. Seine eigenen Reihen verstärkt er durch

gefallene Feinde, die er als Untote in seine Schar rufen kann. Dadurch, dass er über eine Persönlichkeit verfügt, macht er jedoch auch menschliche

Fehler. So manches Geisterschiff konnte bezwungen werden, indem der Verfluchte Kapitän zum Zweikampf

provoziert wurde. In diesem Fall kann er jedoch auf die Lebensenergie seiner Mannschaft zurückgreifen, weswegen sich solch ein Kampf sehr

lange hinziehen kann. Auch das Schiff wird intuitiv durch seine Macht gelenkt. Daher kann es den Elementen trot-

zende Manöver wie volle Fahrt bei Windstille und plötzliche Kehrtwenden durchführen. Immer wieder wird auch von Nebelwolken be-

richtet, welche die Schiffe umwabern. Die Kapitäne sind allesamt von Ruhelosigkeit erfüllt. Auf der Suche nach lohnender Beute segeln sie stetig über die Meere Deres. Was lohnend ist, hängt dabei vom Kapitän ab. Mancher mag eine reiche Handelskogge zugunsten einer al'anfanischen Kriegsgaleere liegen lassen, wenn ihn ein solches Schiff dereinst auf den Meeresgrund beförderte.



Sollte der Kapitän besiegt werden, vergeht die Mannschaft und auch das Schiff verliert seine Kraft. Dies kann dramatische Auswirkungen auf die Sieger haben, wenn sich der Boden langsam unter ihren Füßen auflöst. Manchmal bleibt jedoch auch ein schwimmendes Wrack mit reichen Schätzen von vielen Jahrhunderten Beutefahrt zurück.

Schon seit Jahrtausenden gibt es Berichte über Geisterschiffe. Einige aus der jüngeren Geschichte sind nachfolgend aufgeführt:

In den nördlichen Olportsteinen kreuzt seit geraumer Zeit eine von Geistern besetzte Otta und macht Jagd auf thorwalsche Piraten. Die verfluchte Hetfrau Malina Asleifsdottir und ihr Schiff wurden in einem feigen Hinterhalt von Friedlosen angegriffen und versenkt. Nun ist sie auf der Jagd nach dem Piraten, der den Angriff damals anführte. In dichten Nebel gehüllt greift sie mit ihrer Mannschaft aus klappernden Skeletten jedes Piratenschiff an, das ihren Kurs kreuzt. Dabei sind auch schon einige unschuldige Ottas und ihre Rekker angegriffen

und in ihre untote Schar aufgenommen worden. Leider ist der Gesuchte, ein Pirat namens Orozar, schon vor einigen Jahren auf der Insel Adrak gestrandet und dort zum Hirten geworden. Raska wird in ihrer Suche immer wütender und greift öfter unbeteiligte Schiffe an. Ihre Jagd wird also viele unschuldige Menschenleben kosten, wenn sich nicht ein paar Helden daran machen, den Fluch zu brechen.

Beim Kampf gegen eine der ersten Dämonenarchen sank im Praios 1020 BF die mittelreichische Karracke *Reichsforst* und riss dabei rund 70 Rondra-Geweihte mit in ein nasses Grab. Mit der Entstehung der *Blutigen See* infolge der Invasion Borbarads kamen allerdings auch Berichte über ein Geisterschiff auf. Mehr als einmal berichteten Überlebende dämonischer Angriffe von einem Schiff voller geisterhafter Rondrianer, das aus dem Nichts in den Kampf eingriff und das Schlachtenglück wandte. Das Ziel der *Reichsforst* und ihrer Besatzung ist unklar, aber es scheint, als hätte Rondra noch etwas mit ihren treuen Soldaten vor, bevor sie deren Seelen an ihre Seite ruft.

Verfluchter Kapitän

Größe: 1,70 bis 2,10 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 50 bis 120 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 22 KL 11 IN 12 CH 12

FF 8 GE 15 KO 20 KK 23

LeP 90 AsP 32 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 5 ZK 5 GS 7

Waffenlos: AT 20 PA 13 TP 1W6+9 RW kurz

Säbel: AT 20 PA 13 TP 1W6+12 RW mittel

RS/BE: 0/0 oder nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Verfluchte Kapitäne als Untoter ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Boote & Schiffe 13, Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 11, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Nebelwand 16

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Beseelter), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –6

Erschaffungskomplexität: komplex (6 AP)

Beute: Waffen, Schätze (5W20 Dukaten), eventuell die Überreste des Schiffs (1–5 auf 1W20)

Kampfverhalten: individuell

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Verfluchte Kapitäne sind ruhelose Untote, die mit ihrem Schiff über die Meere kreuzen. Meist verfolgen sie ein Ziel wie Rache oder das Ansammeln von Reichtümern.

☞ **QS 2:** Der Verfluchte Kapitän lenkt seine Mannschaft und sein Schiff intuitiv. Alle Macht geht von ihm aus und nur durch ihn kann man das Schiff vernichten.

☞ **QS 3+:** Er kann Getötete als Geister oder Untote in seine Mannschaft aufnehmen. Dazu benötigt er nur einige Sekunden.

Sonderregeln:

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Verfluchter Kapitän direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 1 SP pro KR. Ist das Schiff in Nebel gehüllt, verhindert dies den Effekt.

Mannschaftsstärke: Der Verfluchte Kapitän kann zu Beginn jeder KR aus seiner Mannschaft 2W6 LeP abziehen und zu seinen LeP addieren (bis zu seinem Maximum an LeP). Die abgezogenen LeP werden beliebig auf die Mannschaftsmitglieder verteilt. Diese müssen sich in einem Radius von 32 Schritt um den Kapitän befinden.

Mannschaftsverstärkung: Wer durch den Kapitän oder seine Leute stirbt, kann als Untoter in seine Schar gerufen werden. Für das Erheben braucht er 1W6 KR. Dies kostet ihn 2W6 LeP

Mannschaftstod: Wenn der Kapitän stirbt, verliert die untote Mannschaft pro KR 2W6+4 LeP, bis sie vergangen ist.

Kontrolle der Mannschaft: Der Verfluchte Kapitän kann bis zu 50 Untote (Hirnlose) kontrollieren, die Teil seiner Mannschaft sein müssen.

Untoten-Regeln: Für den Verfluchten Kapitän gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8)



Wiedergänger

»Es muss in den Wäldern bei Oppstein gewesen sein, als ich ihnen begegnete. Tagelang war ich durch die verfluchten Wälder geirrt und hinter jedem Baum schien ein Schatten auf mich zu lauern. Es regnete seit Stunden und mein Magen schmerzte wie die Niederhöhlen. Meine letzte richtige Mahlzeit hatte ich in Zweimühlen zu mir genommen. Auf einer Lichtung sah ich ein Feuer und Gestalten in Kapuzenmänteln davor. Sie alle waren bewaffnet und ich hielt sie zunächst für eine Gruppe Söldner. Über dem Feuer briet ein Hase und der Geruch, bei den Göttern, der verflucht gute Geruch! Er ließ mich alle Vorsicht vergessen und ich taumelte auf die Lichtung. Eine der Gestalten stand auf und grüßte mich, lud mich zu ihnen ein. In der Dunkelheit und dem Regen konnte ich sein Gesicht nicht erkennen, aber er reichte mir ein Stück von dem Braten. Ich verschlang es hungrig und mir wurde mehr gereicht, bis das ganze Tier verschwunden war. Erst dann wurde mir bewusst, dass keiner von ihnen auch nur ein Stück gegessen hatte. Ich wurde misstrauisch und fragte sie danach. Einer streifte seine Kapuze herab und ich erblickte nur weiße Knochen. Ein unheiliges Feuer loderte in ihren Augen, als sie einer nach dem anderen aufstanden und mich langsam umringten. Bei den Göttern, ich weiß nicht, wie ich es weggeschafft habe, aber ich höre noch immer ihre blanken Knochen aufeinander reiben!«

—aus den privaten Aufzeichnungen des Mythram Korsfels, 1032 BF

Zu den am häufigsten auftretenden Beseelten gehören die Wiedergänger. Zumeist sind sie ehemaliges Kriegsvolk, welches auf dem Schlachtfeld oder abseits davon schreckliche Verbrechen begangen hat. Für ihre Taten werden sie von Göttern wie Kor oder Rondra dazu verdammt, auf ewig zu sterben und nur noch eine unbestimmte innere Qual und Zerrissenheit zu fühlen. Auch Paktierer in höheren Kreisen der Verdammnis können als Paktgeschenk und zugleich Paktmal zu Wiedergängern werden. Bei diesen handelt es sich um die gefährlichsten ihrer Art, da sie mit mächtigen dämonischen Fähigkeiten ausgestattet sind.

Dadurch, dass Wiedergänger dem körperlichen Verfall ausgesetzt sind, ähneln sie je nach Grad der Verwesung Zombies oder Skeletten. Im Unterschied zu diesen brennt in ihren Augen aber stets eine Art Feuer und sie bewegen sich deutlich gewandter und zielstrebtiger. Bis auf die völlige Abwesenheit des Schmerzempfindens scheint der Untod keine Auswirkungen auf ihre körperlichen und intellektuellen Fähigkeiten zu haben. Das vorhandene Bewusstsein führt dazu, dass sie gewohnte Tätigkeiten aus dem Leben beibehalten. Beispielsweise wärmen sie sich am Feuer und kochen täglich, obwohl es nicht mehr notwendig ist. Diese Gewohnheiten legen sie mit fortschreitendem Unleben meist ab.

Schon seit jeher und vor allem in Zeiten des Krieges kamen Wiedergänger in ganz Aventurien vor. Leiderfüllt und ruhelos ziehen sie ohne einen Meister durch die Lande. Sie sind stets auf der Suche Ablenkung von ihrer



endlosen inneren Qual – und früher oder später machen alle die Entdeckung, dass ihnen starke Emotionen anderer wieder ein Gefühl der Lebendigkeit einhauchen. Gerade auf einfache Emotionen wie Angst, Trauer und Schmerz reagieren sie stark. Dadurch sind viele von ihnen in einem Kreislauf aus Schmerz und Qual gefangen, in dem sie die Verbrechen und Fehler ihres Lebens im Unleben wiederholen. Gruppen dieser Untoten werden immer wieder beobachtet, wie sie Lebenden schreckliche Dinge antun. Ein Wiedergänger übernimmt die Folterung, während sich die anderen still um das Opfer versammeln und sein Leiden lange und intensiv starrend beobachten. Es gibt Überlebende, die davon berichten, über Stunden gefoltert, dann frei gelassen und gehetzt worden zu sein. Übereinstimmend sind auch Erzählungen, nach denen Wiedergänger sich gegenseitig anschrien und sogar angriffen, wenn eines der Opfer zu früh getötet wurde. Die Tötung geschieht in diesen Fällen eher aus Übermut und Versehen, als aus dem bewussten Willen zu töten. Dennoch meiden sie nie den direkten Kampf, da die Hitze der Schlacht geradezu euphorisierend auf sie wirkt.

Einige wenige Ausnahmen haben es geschafft, sich aus dieser Schreckensspirale zu befreien, und festgestellt, dass positive Emotionen wie unbändige Freude oder

Liebe ein ähnliches Gefühl der Lebendigkeit bieten. Da diese für die sichtbar untoten Wiedergänger aber schwer zu erleben sind, kommt die Erkenntnis nur in den seltensten Fällen auf.

Erzählungen von Begegnungen mit Wiedergängern kommen insbesondere nahe Kriegsgebieten recht häufig vor, aber auch an anderen Orten werden sie gesichtet: Im tulamidischen Aimar-Gor hat der meisterliche Haimamud Yandor ibn Akram seit einigen Wochen eine aufmerksame ZuhörerIn. Die stets verschleierte Frau namens *Ranchel* steht stundenlang bei ihm, beobachtet dabei aber eher das schluchzende oder freudig jubelnde Publikum als den Geschichtenerzähler selbst. Ihre starre und unbewegte Haltung hat für erste Gerüchte gesorgt, dass es sich bei ihr um keinen Menschen, sondern eine verschleierte Achaz handelt. Yandor selbst hat in langen Gesprächen mit *Ranchel* verblüfft festgestellt, dass sie über ein sehr genaues und breites Wissen der Geschehnisse der letzten zweihundert Jahre verfügt. So manche ihrer Erzählungen verarbeitet er nun in eigenen Geschichten.

Auch im Zuge des jüngsten Krieges zwischen dem Kemi-reich und Al'Anfa sind einige Wiedergänger entstanden. Die ehemalige Corporala der al'anfanischen Truppen *Joseda Morales* führte mit ihrer Einheit auf eigene Faust Strafaktionen gegen die kemsche Bevölkerung durch, um sich mit der zusätzlichen Beute selbst zu bereichern. Dabei ließ sie alle Zeugen bestialisch umbringen. Als ihre Soldaten die Grausamkeiten nicht mehr aushielten und desertierten, töteten sie ihre Anführerin auf der Flucht. Die Corporala starb jedoch nicht, sondern erwachte von Kor verflucht als Wiedergängerin. Seitdem streift sie ruhelos durch die Spinnenberge.

Bauern im ehemals besetzten Tobrien berichten flüsternd von einer Söldnereinheit, die nur des Nachts marschiert. Die Krieger selbst sind schon längst verfallen und nur noch ihre Knochen tragen die Rüstungen. Die sogenannte Verlorene Kompanie soll vor Jahrzehnten für Borbarad gekämpft haben und verschwand irgendwann spurlos. Nun ist sie wieder da und sucht nach ihrem verloren gegangenen Banner.

Wiedergänger

Größe: 1,70 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 50 bis 100 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 22 KL 11 IN 12 CH 12

FF 8 GE 15 KO 16 KK 17

LeP 35 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 5 ZK 5 GS 7

Waffenlos: AT 17 PA 11 TP 1W6+3 RW kurz

Langschwert: AT 17 PA 11 TP 1W6+6 RW mittel

Speer (2H): AT 17 PA 10 TP 1W6+5 RW lang

Zweihänder: AT 17 PA 8 TP 2W6+7 RW mittel

RS/BE: 1/0 oder nach Rüstung

Aktionen: 3

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Wiedergänger als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Langschwert, Speer, Zweihänder), Formation^{AKOIII126}, Gefechtsformation^{AKOIII127}, Sturmangriff (Langschwert, Speer, Zweihänder), Vorstoß (Waffenlos, Langschwert, Speer, Zweihänder), Wuchtschlag I-II (Waffenlos, Langschwert, Speer, Zweihänder)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Kriegskunst 10, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 11, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Horde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Beseelter), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –8

Erschaffungskomplexität: komplex (10 AP)

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat der Wiedergänger Schmuck im Wert von 1W6 x 1W6 Dukaten dabei), Waffen

Kampfverhalten: individuell

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Wiedergänger ziehen meist in Gruppen umher. Sie wurden oft als Einheit verflucht und begehen als Untote schreckliche Grausamkeiten wie Folter und Mord.

☞ **QS 2:** Wiedergänger sind erfüllt von einer unbestimmten inneren Qual. Durch die Emotionen ihrer Opfer fühlen sie wieder etwas anderes.

☞ **QS 3+:** Es soll auch Wiedergänger geben, die sich von positiven Gefühlen „nähren“.

Sonderregeln:

Extrem lichtempfindlich: Ist ein Wiedergänger direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 1 SP pro KR.

Gefühle: Man kann einen Wiedergänger zu sich locken oder seinen Jähzorn ansprechen, wenn eine Probe auf *Einschüchtern* (Provokieren) –1 gelingt.

Schreckensaura: Wiedergänger können 2 Aktionen verwenden, um eine Schreckensaura zu erzeugen, die ihre Gegner das Fürchten lehrt. Befinden sich Helden in einem Radius von 16 Schritt um den Wiedergänger, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* des Wiedergängers und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnt der Wiedergänger die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS des Wiedergängers 1 Stufe *Furcht* für 1 Stunde. Die Zustandsstufe durch die Aura ist nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diesen Zustand durch die Aura, nicht mehrfach (kann aber nach dem Ende der Stunde wieder davon betroffen sein).

Untoten-Regeln: Für Wiedergänger gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8)



JENSEITS DER TOTEN



»Verwandlungen von Lebewesen können Segen wie auch Fluch sein. Tsagefälliger Wandel ist begrüßenswert und lässt uns über uns selbst hinauswachsen. Dämonisch wimmelndes Chaos hingegen kann zu verabscheuungswürdigen Änderungen am Leibe führen, die dem Opfer aufgezwungen werden. Als Exempel seien die Ghulim genannt, die gerade in Notzeiten immer wieder wie Plagen über die Länder hereinbrechen. Ihr Speichel enthält ein Gift, das einen scheußlichen Wandel im Gebissenen hervorrufen kann, der sich wie folgt äußert: Primo hat das Gift eine paralyisierende Wirkung. Sie dient nicht nur der Schwächung des Leibes, sondern lullt das Opfer auch ein, macht es matt und dämpft jeglichen Antrieb. Dies ist nichts als eine perfide, dämonische Vorbereitung für die kommende Wandlung. Das Opfer soll sich keine Hilfe suchen oder anderweitig aktiv werden, seine Wandlung zu bekämpfen. Denn noch ist eine Umkehr möglich!

Secundo färbt sich die Bisswunde grün. Eine heftige, den Körper ändernde Magie bleibt nicht ohne sichtbare Spuren. Obgleich diese Verfärbung als klarer Beweis für eine beginnende Verwandlung angesehen werden kann, zweifeln die Opfer aufgrund der Paralyse, aber auch einer inneren Leugnung und Verdrängung heraus die kommende Verwandlung noch an. Ihr Geist will nicht wahrhaben, was ihrem Körper aufgezwungen ward.

Tertio kommt es zur Anfangsphase der Verwandlung: Der Fresstrieb auf Fleisch erwacht, Knochenverformungen krümmen Rücken und verlängern die Glieder, eine Empfindlichkeit gegen grelles Licht entsteht, der Geist baut ab und verringert Wortschatz und Denkleistung, auch das eine Folge der körperlichen Transformation. Man beachte, dass auch der geistige Verfall ein dämonisches Mittel ist, das Opfer davon abzuhalten, seinen eigenen Zustand zu begreifen. Wer so weit verwandelt ist, bringt selten noch die Denkleistung auf, derer es bedarf, sein Leiden als unaufhaltsam zu begreifen und durch den Freitod zu beenden. Spätestens jetzt sprechen wir vom Proto-Ghul.

Quarto nehmen all diese Änderungen rapide zu. Am Ende dieser Phase ist es mit Methoden der Magica Antitransformatica noch möglich, das Wesen in einem Halbzustand zum Ghul zu halten, eine Heilung wird aber immer unwahrscheinlicher und ist schließlich ausgeschlossen. Der nun fast transformierte Ghul sucht sich einen dunklen Ort, fällt in einen schlafähnlichen Zustand und erwacht, Quinto, als Ghul. Sein Schicksal ist besiegelt. Anfangs hat er noch Erinnerungen und Eigenheiten aus seinem vorherigen Leben, diese schwinden aber im Laufe der Zeit. Er ist zu einem scheußlichen, Leichen fressenden Ungetüm geworden, einem Ghul.

Ihre Arme schleifen auf dem Boden wie die eines Affen, ihr Buckel ist krumm, sie geifern mit ihren Mäulern und schnüffeln mit ihren Nasen wie ein Hund – sie sind keine Menschen mehr.«
—Almanach der Wandlungen, Erzmagus Mondrazar vom Goldfels 493 BF



Ghule

»Im Kampf gegen Ghule gibt es einige wichtige Dinge zu beachten:
Regel #1: Geh auf Nummer sicher! Ghule sind gewitzt. Sie stellen sich tot. Deshalb kommt zu jedem Hieb stets ein zweiter hinzu, nur zur Sicherheit.

Regel #2: Überprüfe jeden Raum, in den du gehst, und jedes Fahrzeug, das du betrittst! Ghule sind durchtrieben. Sie agieren oft aus dem Verborgenen heraus.

Regel #6: Ein Schwert muss man nicht nachladen. Ghule kommen oft in Überzahl. Zu viele gute Frauen und Männer wurden beim Spannen ihrer Armbrust gebissen.

Regel #12: Spiel nicht den Helden. Ghule sind Ungeziefer. Unnötige Risiken sind bei der Jagd zu vermeiden.

Regel #12 b: Außer, das Risiko ist es wert. Dann sei der Held.

Regel #17: Halte dir immer einen Fluchtweg offen. Ghule können schnell die Oberhand gewinnen. Dann musst du den Vorstoß in den rückwärtigen Raum antreten können.

Regel #24: Halte deinen Körper in Form. Ghule sind langsam, aber ausdauernd. Du musst nicht schneller sein als sie, du musst länger durchhalten können.

Regel #45: Fühle dich nirgendwo sicher! Ghule haben weder Respekt vor dem Donnerbalken noch dem Tempel oder dem Ehebett. Sei dir dessen stets bewusst.«

—Lebenserinnerungen des Abenteurers »Rethis«, um 1038 BF

Der gewöhnliche Aventurier mag wenig Unterschied sehen, aber Ghule sind keine Untoten, sondern verwandelte Lebewesen. Doch ruft ihre alle bestimmende Gier nach verwesendem Fleisch oft eine Assoziation mit dem Tod und eben Untod hervor, weshalb sie in einem Werk über Untote – wenn auch mit besonderem Status – nicht fehlen dürfen. Ghule werden von Kennern in mehrere Subspezies unterteilt, doch sind ihnen allen bestimmte Merkmale gemein. Die Geschlechter sind kaum auseinanderzuhalten, denn der Körperbau von Ghulmännchen und -weibchen ist sehr ähnlich, primäre und sekundäre Geschlechtsmerkmale sind kaum mehr als solche erkennbar. Ghule haben eine humanoide Erscheinung mit fast bodenlangen, dünnen Armen mit klauenartigen Händen. Sie können sich auf zwei Beinen, aber auch auf allen Vieren fortbewegen. Größe und Körperbau variieren je nach Subspezies. Bei reichlichem Angebot an Nahrung bläht sich meist zunächst ihr Bauch unnatürlich auf, dann schwellen auch die Glieder, Hals und Brust zu fettigen Wülsten an. Diese Veränderung kann rapide erfolgen.

Die Glieder der Ghule sind oft krumm, ihre Rücken bucklig gekrümmt, sodass ihr aufrechter Gang affenartig wirken kann. Ihre Mäuler sind leicht schnauzenartig, mit vorgeschobenem, ausgeprägtem Unterkiefer und scharfen Eckzähnen. Ihre Hautfarbe reicht von fahlem grau bis zu krötenartigem grün. Die Haut ist zudem schleimig, ledrig und von Warzen bedeckt, üblicherweise auch schmutzig und schlammverkrustet. Ghule sind haarlos, doch Reste von Kopfbehaarung und harte Hautborsten können auftreten. Die Augen sind klein, die schnauzenartigen Nasen ausgeprägter als bei Menschen. Ihr Sehvermögen ist

vergleichbar mit dem von Menschen, wobei sie deutlich besser im Dunkeln sehen können. Ihr Geruchssinn ist ebenfalls besser ausgeprägt.

Ghulblut ist schleimig und gallenartig, mit Farben von dunkelbraun bis moosgrün. Es stinkt noch stärker nach Fäulnis als ihr Leib es ohnehin schon tut. Ghule empfinden Schmerz. Sie sind zwar je nach Spezies etwas behäbiger als Menschen, leiden aber deutlich weniger unter Ausdauerverlust und benötigen auch viel weniger Luft; unter Wasser können sie über Stunden, in luftleeren Gräbern und Särgen über Tage hin überleben. Sterben sie, verrotten sie schnell und lösen sich in Schleim und Knorpel auf. Sie sind einer rudimentären, aus Stöhnen und Schmatzlauten bestehenden Sprache fähig, um sich untereinander zu verständigen.



Die Subspezies der Ghule

Es gibt eine Reihe von Varianten bei den Ghulen. Diese können sich im Laufe ihrer Existenz aufgrund bestimmter Notwendigkeiten formen oder von Beginn an vorliegen.

Fresser sind die bekannteste und häufigste Art, die auch das Bild der gesamten Spezies prägt. Auf sie passt die obige Beschreibung recht genau. Fresser haben für gewöhnlich in etwa Menschengröße.

Deutlich kleiner und noch hagerer sind die **Späher**. Sie sind schwächer und haben kleinere Eckzähne, allerdings sind sie agiler als andere Ghule. Sie bevorzugen die Fortbewegung auf vier Beinen, können gut klettern und sich Affen gleich an Felswänden oder Bäumen entlang hangeln. Da sie teilweise aus verwandelten Goblins entstanden sind, ähneln sie den Rotpelzen im Körperbau ein wenig, sind aber meist vollkommen haarlos. In einer Ghulrotte dienen sie als Kundschafter und überlassen das Kämpfen eher anderen. Ebenfalls dürrer als Fresser, dafür aber höher gewachsen und kräftiger, sind die **Nachzehrer**. Diese Ghulart verfügt über grotesk erweiterte Kiefer, die sie wie manche Schlangengarten weit ausklappen können, um komplette Leichname an einem Stück zu verschlingen. Nach dieser schaurigen Mahlzeit ist die Form des Verschlungenen – oder Teile davon, wie ein Arm oder Bein – unter der gedehnten Haut des Bauchs oft deutlich abgezeichnet. Der schlanke, hohe Wuchs der Nachzehrer, mit besonders bleicher Haut und verkrümmten, langen Gliedern, wirkt wie die Perversion eines Elfenleibs und ähnelt auch einem Vampir.

Als **Sammler** werden Ghule bezeichnet, die zwar kleiner als typische Ghule sind, aber deutlich robuster und weniger mager aussehen. Ihre Haut ist härter und ledriger. Sie spüren mit ihren besonders großen Nasen Leichen und Opfer auf und schleppen die Beute langsam, aber stetig zu verborgenen Vorratsplätzen. Sie ähneln entfernt Zwergen oder Grolmen.

Ähnlich klein, ledrig und robust sind die **Wühler**, die sich durch große Grabkrallen auszeichnen, mit denen sie in Windeseile Gänge im Erdreich anlegen können. Ihre Augen sind trüb und sie sind so gut wie blind, außerdem fehlt ihnen das Ghulgift. Sie können von Unkundigen leicht mit Wühlschratzen verwechselt werden und haben auch eine entfernte Ähnlichkeit mit Zwergen.

Würger wiederum ähneln den Sammlern in ihrem robusteren Körperbau, sind aber deutlich größer und auch muskulöser als andere Ghule, was ihre Anatomie nahe an die von großen Orks herankommen lässt. Ihr Maul ist breit und sie können damit ihr Fressen schnell verschlingen – und wieder hervorwürgen, um anderen Ghulen einen Festschmaus zu liefern. Der säuerliche Geruch aus der Tiefe ihres Leibes ist besonders widerwärtig. Auch ihnen fehlt das Ghulgift, doch können sie ihren ätzenden Mageninhalt in einem Schwall ausspucken und als Angriff einsetzen.

Eine spezielle und seltene Ghulart sind die **Morokun**. Sie sind eher klein, und in ihren Augen blitzt eine gewisse Intelligenz. Besonders auffällig sind ihre Gesichter, die zu schmerzverzerrten Fratzen verzerrt sind. Sie verfügen über die Fähigkeit, Magie zu wirken, die sich rund um

Schmerz, Angst und Starre, aber auch die Gemeinschaft beschützende Dunkelheit dreht.

Die wohl seltenste und fürchterlichste Art von Ghulen sind die als **Ghulkönig** bekannten Scheusale. Sie ähneln in ihrem Körperbau und Ausmaßen einem Oger und sind von solcher Fettleibigkeit, dass sie oft kaum mehr bewegungsfähig sind. Sie sind von abgrundtiefer Hässlichkeit und üben eine geistige Kontrolle auf andere Ghule aus, mittels derer sie diese als Wächter und Versorger lenken können. Sie haben bisweilen hornartige Auswüchse auf dem Kopf, ihr Blick wirkt müde und trüb wie der eines alten, dekadenten Herrschers.

Verwandlung und Vermehrung

Ghule sind Lebewesen, die auf mehr als eine Art entstehen können. Die wohl häufigste ist die Verwandlung infolge eines Bisses und der Infektion mit Ghulgift. Menschen und die meisten humanoiden und kulturschaffenden Spezies können durch solch einen Biss zum Ghul werden. Dieser



asfalthische Vorgang dauert meist wenige Tage, kann in Ausnahmen aber binnen Stunden erfolgen oder sich über sehr lange Zeiträume hinweg ziehen, vor allem, wenn lindernde Maßnahmen ergriffen werden. Der Prozess ist prinzipiell aufhaltbar, wenn man das Gift richtig behandelt. Geschieht das nicht, ist die Transformation geprägt von Selbsthass und Schmerz, und einige sich Verwandeln nehmen sich das Leben, bevor es für sie kein Zurück mehr gibt, während andere sich an die verzweifelte Hoffnung klammern, ihr Leben irgendwie weiter leben zu können, auch wenn da nun dieser Hunger nach Menschenfleisch ist. Die überwiegende Mehrheit aber verfällt mit Beginn der Verwandlung durch das Gift in eine phlegmatische Trägheit und lässt den Prozess über sich ergehen.

Zu welcher Art von Ghul ein Verwandelter wird, kann von seiner Ursprungsspezies, aber auch von körperlichen Eigenschaften oder einfach dem Zufall bzw. einer bestimmten Notwendigkeit für eine Ghulrotte abhängen. So werden Menschen meist zu Fressern, besonders hagere, kleine Menschen können aber auch zu Spähern werden, zu denen sich ansonsten üblicherweise Goblins nach einem Ghulbiss verwandeln. Die großen Würger können aus besonders fettleibigen Menschen, aber auch aus Orks entstehen. Nachzehrer waren besonders oft vor ihrer Wandlung Elfen, Sammler und Wühler hingegen Zwerge, Grolme oder sogar Wühlschrate. Magiebegabte oder Geweihte aller humanoider Spezies werden überdurchschnittlich oft zu Morokun, und was den Ghulkönig angeht, so kann dieser aus einem gebissenen Oger, Troll oder sogar Minotaurus hervorgehen, oder von einer Ghulrotte zu einem Anführer 'gemästet' werden.

Generell versuchen die wenigen aventurischen Forscher mit Fachwissen über Ghule zwar, eine göttliche Ordnung in dieses Wirrwarr der Subspezies und die Genese der Ghule zu bringen, es herrscht aber ein asfalthisches Chaos, das immer wieder Veränderungen, bizarre Auswüchse und Überraschungen bietet. So können sich Ghule auch auf mehr als eine Weise untereinander vermehren. Zum einen weiß man von grauen, steinartigen Ghuleiern, die in Leichnamen abgelegt werden, welche dem Ghuljungen nach dem Schlüpfen Nahrung bieten. Nach einigen Wochen des Fressens ist der neue Ghul bereits ausgewachsen. Wie eine Ghulpaarung aussieht (und ob es eine solche überhaupt gibt), konnte aber noch niemand beobachten. Es gibt auch glaubhafte Berichte von Ghulteilung, bei der sich eines der Ungetüme mit genug Nahrungsangebot nach Tagen oder Wochen des Schwelgens und zunehmender Verfettung in zwei Ghule teilte. Auch Übergänge zwischen den Subspezies sind möglich. So mag ein Ghulkönig erst herangemästet werden oder sich sogar aus mehreren Ghulen zusammensetzen und -wachsen, fast wie man es bei 'Rattenkönigen' kennt. Ein fatter Fresser oder Würger kann zu zwei Spähern werden, ein



Sammler oder Nachzehrer zum Würger mutieren oder ein Wühler auch gleichzeitig ein Morokun sein. Ohnehin sind diese Einteilungen menschengemacht und sicher nicht vollständig, zumal die asfalthische Unnatur dieser Spezies Wandlungen und Mutationen geradezu voraussetzt.

Verbreitung

Ghule sind in ganz Aventurien verbreitet. Sie treten häufig als Einzelgänger oder in kleinen Gruppen auf Friedhöfen und Schlachtfeldern auf. Besondere Verbreitung haben Ghule überall dort, wo die Toten nicht verbrannt und insbesondere oberirdisch bestattet werden. Für die alten Alhani war dies genauso ein Problem wie für viele heutige Novadis und Tulamiden, bei denen ausgedehnte Nekropolen voller Mumien sowie Geierbestattungen vielerorts das Auftreten der Ghule fördern oder zumindest sichtbarer machen. Die felsigen Landschaften der Tulamidenlande bieten auch zahlreiche Versteckmöglichkeiten für die Leichenfresser. So stammt denn auch das Wort *ghul* aus dem tulamidischen und bedeutet Leichenfresser (eine Ähnlichkeit zu *ghulsach* für einen Geier oder bösen Geist besteht). Eine weitere Brutstätte war und ist immer noch die Warunkei, wo die vielen Untoten und aufgrund nekromantischer Praktiken nicht begraben Toten auch zahlreiche Ghule angelockt und lokale Ghulplagen ausgelöst haben. Unter Rhazzazor und später dem Nekromantenrat gab es deshalb eigens ernannte Ghuljäger in der Drachen- und Nirravengarde, die sich auf die Jagd auf die Plagegeister spezialisierten.

Im Inland Thorwals, dem Gjalskerland und allgemein im Norden gibt es mancherorts, wie an den Sveganer Seen, den Brauch, die Toten im Moor zu bestatten. Auch dies zieht Ghule an, können sie doch fern der Dörfer 'in Ruhe' fressen. Sumpfgebiete abseits der Zivilisation bilden generell einen idealen Unterschlupf für Ghule und werden vom Totenmoor im Norden bis zum Selemgrund im Süden oft von diesen heimgesucht und bewohnt. Doch auch Friedhöfe des Mittelreiches und Horasreiches sind Brutstätten für die Leichenfresser, auch wenn Ghule hier weniger offen auftreten, sondern sich unter den Gräbern ihre Gänge

buddeln. Eine der Aufgaben von Borongeweihten ist es deshalb, die Boronanger frei von Ghulen zu halten.

Wo und wann immer also viel gestorben wird, finden sich früher oder später auch Ghule oder ganze Ghulrotten ein: Auf Schlachtfeldern wie zuletzt jenen des Khômkriegs, der Borbaradinvasion, der Orkenstürme, und im Jahr des Feuers; in großen Städten wie Gareth und Fasar; in von Krankheit und Hungersnot heimgesuchten Landstrichen wie der Warunkei oder dem südlichen Horasreich während der Tage der Roten Keuche (und auf den anonymen Gräberfeldern der Region bis heute). Auch während der Namenlosen Tage gehen Ghule häufig umher.

Bei nichtmenschlichen Völkern wie Orks, Goblins, aber auch Elfen, werden die Leichen oft zwar einfach der Natur und den Tieren überlassen, da es so aber kaum zu ‚Verdichtungen‘ des Nahrungsangebots für Ghule kommt, so wie Friedhöfe sie bieten, und die Ghule in der Wildnis in Konkurrenz zu anderen aassessenden Tieren stehen, kommt es selten zu Ghulplagen in der Nähe dieser Völker. Feuer- und Meeresbestattungen sind ebenfalls probate Mittel, die gegen eine Ausbreitung von Ghulen wirken.

Von Ghulplagen und Hungerstarre

Es gibt zahlreiche Legenden darüber, woher die Ghule ursprünglich stammen. Oft handeln diese von Flüchen durch Erzdämonen wie Thargunitoth oder Asfaloth oder von göttlichen Strafen an kannibalischen Völkern. Manche haarsträubenden Geschichten schieben ihren Ursprung gar auf entlaufene und sich weiterentwickelnde Untote. Auch als Geschöpfe des Namenlosen werden Ghule oft geführt. In diesem Zusammenhang ist erwähnenswert, dass Ghule ähnlich den Vampiren, die über Blut Sikaryan aufnehmen, zum Existieren das Fleisch der Toten benötigen. Sowohl Vampire als auch Ghule fallen ohne entsprechende Zufuhr in Starre und haben weitere gemeinsame Eigenheiten wie die Lichtempfindlichkeit und den Prozess der Verwandlung durch einen Biss. Viele volkstümliche Schauergeschichten bringen denn auch Geschöpfe wie Ghule, Wiedergänger, Nachzehrer, Nachtalben und Vampire munter durcheinander.

Wo immer Ghule also auch herkommen, ihr Auftreten ist oft zyklisch und hat immer wieder Höhepunkte, die sich als *Ghulplagen* manifestieren, während der die Wesen binnen kürzester Zeit ihre Zahl vervielfachen. Die Warunkei und das zerfallende bosparanische Reich haben ebenso solche Ghulplagen erlebt wie all die Nekromantenreiche und viele aventurische Nekropolen im Laufe ihrer Historie. In den Dunklen Zeiten sollen Ghulplagen sogar ganze Landstriche entvölkert haben. Der Grund für solche Plagen liegt vor allem in der rasant schnellen Vermehrung der Ghule, sobald das ‚Nahrungsangebot‘ groß ist; also immer dann, wenn die Zeiten ohnehin am schlimmsten sind und es viele Tote gibt, sei es durch Krieg, Seuchen oder Katastrophen. Auch von Faktoren wie wochenlangen Sonnenfinsternissen oder von Nekromanten großräumig angelegten Schutzanlagen zur Abschirmung ihrer Untoten vor der Sonne profitieren stets auch die Ghule.

Wenn dann wieder über längere Zeit weniger Nahrung vorhanden ist und Maßnahmen zur Eindämmung der



Plage ergriffen wurden, können Ghule äußerst genügsam werden. Sie ziehen sich in Verstecke zurück, buddeln sich ein und verfallen sogar in eine *Hungerstarre*, in der sie über Jahre und Jahrhunderte verbleiben können. Sie erwachen daraus erst, wenn der Geruch faulenden Fleisches sie wieder weckt. Man kennt Beispiele von Schlachtfeldern, auf denen sich die Ghule nach einer Schlacht wie Würmer aus dem Boden wanden – nachdem sie seit der letzten Schlacht an diesem Ort in Starre verharret hatten! Ein Sandsturm in der Wüste Khôm soll einmal tausende Ghulleiber freigelegt haben, woraufhin diese aber nach Nahrung suchend im Licht der aufgehenden Sonne verglühten.

Schauriges und Kurioses

Neben den oben beschriebenen Arten von Ghulen existieren Geschichten über viele weitere Varianten. So soll es *Seeghule* in der Blutigen See und anderen Meeren geben, die mit schuppiger Haut und Haifischmaul oder auch Fischschwänzen auf Aasjagd unter Wasser gehen. Ob es sich um infizierte Necker und Nixen oder um einstige Seeleute handelt, ist unbekannt. Denkbar also, dass auch Meeresbestattungen weit weniger vor Ghulen schützen als gemeinhin angenommen. Im von Ghulen geplagten Gjalskerland soll es neben einst menschlichen Ghulen sogar *Tier-Ghule* geben, die von einzelgängerischen Ghuljägern aufgespürt und vernichtet werden.

In den Schwarzen Landen soll es Magiern gelungen sein, die Ghulverwandlung auf halbem Weg zu stoppen und dadurch *Halb-Ghule* zu erschaffen, die als Anführer von Ghulhaufen und mit einem Rest eigener Intelligenz in den Armeen der Warunkei fungierten, mit den Ghulen

kommunizierten und sie befehligen konnten. Generell gibt es immer wieder Berichte von einzelnen Ghulen, Halbghulen und noch in der Verwandlung stehenden Proto-Ghulen. In Fasar dienen beispielsweise mehrere Ghule als Kerkerknechte, ähnliches wurde über Warunk, Mendena und die Kerker des Moghulats Oron berichtet. Abt Rabanus vom Golgariten-Kloster Rabenhorst in der Markgrafschaft Greifenfurt kämpft seit einem Ghulbiss im Geheimen gegen seine Verwandlung an.

In Vinsalt geht die Sage über einen Edelmann aus bosparanischer Zeit namens Raskyses um, der eine Prinzessin der unterdrückten Alhani ehelichte und nach Bosparan mitbrachte. Fakt ist, dass er den Flammentod starb, doch geht die Mär um, dass dies keineswegs aufgrund seiner unschicklichen Ehe geschah, sondern weil er einer Ghulin verfallen war. Noch schauriger wird die Geschichte, wenn man Gerüchte ernstnimmt, laut denen es bis heute einen *Ring des Raskyses* gäbe. Als Vinsalter Geheimloge verehren dessen Mitglieder uralte Ghule und Ghulkönige, denen sie im Austausch für anatomisches und alhanisch-magisches Wissen sowie kannibalische, lebensverlängernde Riten durch ein Netzwerk aus Ärzten und Leichenräubern Nahrung und Geheimhaltung bieten. Die Mitglieder, so heißt es, tragen eine Alhani-Glyphe als Ghulsmal auf der Schulter.

Über *Ghulkönige* gibt es überhaupt so manche Geschichte. In jüngerer Zeit ist im Thorwalschen ein gewisser Bralbi- or als Anführer der Ghule in Svegan namentlich bekannt. Faul und fett soll er in seiner Höhle hausen und nur mehr seine Untergebenen auf Nahrungssuche ausschicken. Im Warunkischen Dorf Notacker wurde von einigen tapferen Recken unter Anführung eines Borongeweihten ein Ghulkönig zur Strecke gebracht, dessen Wanst offenbar nicht

nur gemästet worden war, sondern auch andere Ghule in sich einverleibt hatte. So konnte er sich wie eine Kugel mit daraus herausragenden Beinen und Armen durch die Gänge unter einem Boronanger rollen. Beunruhigenderweise wurde kürzlich von Hirten in der Schwarzen Sichel ein als ‚Ghulbündel‘ beschriebenes Etwas von ihrem nächtlichen Lagerfeuer aus gesichtet. Ob etwas von diesem Ghulkönig überlebt und sich in die Berge zurückgezogen hat? In Gareth nennt das Archiv gar den Fund eines Ghulkönig-Exemplars in den Abwasserkanälen, das mehrere tausend Stein wog und den Kanal verstopfte.

Einen kuriosen Fall kennt man auch aus Festum, der gleichsam mit Gänsehaut und einem Schmunzeln auf den Lippen erzählt wird: Ein ‚Pfeffersack‘ verwandelte sich jüngst in einen Ghul. In seiner dunklen Kammer im Kontor hausend bemerkte über Monate hinweg niemand den Unterschied: feist und hässlich war der Handelsherr schon immer, des Nachts arbeitete er oft, ernährte sich seit jeher fast nur von Fleisch und seine Frau hatte wohl auch schon seit längerem nicht mehr das Bett mit ihm geteilt. Erst als die ‚Entlassungen‘ von Personal immer mehr zunahmen und erste Kontoristen, Matrosen, Laufburschen und Dienstmägde als verschollen gemeldet wurden, fand man auf dem Lagerboden des Kontors schließlich die abgehangenen Körperteile der Verschollenen. Ähnliches wird von einem Landaristokraten im nördlichen Horasreich berichtet, der als Ghul in einem halb vollzogenen Status der Verwandlung über längere Zeit weiterhin seinen Lebensstil pflegte und sogar vereinzelt Gäste auf seinem Landsitz empfing. Gemeinsam mit seinem ebenfalls infizierten Leibdiener kredenzte er ihnen Mahlzeiten aus Tatar unbekannter Herkunft, aber von vorzüglichem Geschmack.

Ghul (Fresser)

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: 60 bis 80 Stein

MU 15 KL 11 (t) IN 14 CH 9

FF 13 GE 12 KO 18 KK 16

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 3 ZK 1 GS 7

Biss: AT 12 TP 1W6+4(+Gift)* RW kurz

Klauen: AT 11 TP 1W6+2(+Krankheit)** RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 3W6 (Ghulhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar und giftig, siehe Ghulgift)

Kampfverhalten: Fresser ziehen sich bei Tage in eine Gruft oder Höhle zurück, da Sonnenlicht ihnen

unangenehm ist. Wenn sie Hunger haben, gehen sie auf die Jagd, fressen Leichen und scheuen auch nicht davor zurück, Lebende anzugreifen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP und weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Ghule sind Leichenfresser und scheuen das Licht.

☞ **QS 2:** Wer von einem Ghul gebissen wird, verwandelt sich möglicherweise selbst in einen.

☞ **QS 3+:** Ghulgift kann man mittels Magie und Götterwirken behandeln. Wird ein Lebewesen so geheilt, verwandelt es sich nicht in einen Ghul.

Sonderregeln:

*) **Ghulgift:** Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer langsam in einen Ghul verwandelt (siehe Seite 97).

) **Krankheitsüberträger: Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).



Ghul (Morokun)

Größe: 1,50 bis 1,70 Schritt Körpergröße

Gewicht: 50 bis 70 Stein

MU 16 **KL** 13 (t) **IN** 16 **CH** 12

FF 14 **GE** 13 **KO** 18 **KK** 14

LeP 40 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 6 **SK** 4 **ZK** 1 **GS** 7

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+4(+Gift)* **RW** kurz

Klauen: **AT** 12 **TP** 1W6+2(+Krankheit)** **RW** mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I (Biss, Klauen), Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 3, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 9, Verbergen 8, Willenskraft 12

Zauber: Corpofesso 9, Dunkelheit 13, Horriphobus 10, Paralysis 9, Somnigravis 11

Anzahl: 1 oder 1W3 (Morokunzirkel)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch (ungenießbar und giftig, siehe Ghulgift)

Kampfverhalten: Morokun ziehen sich bei Tage in eine Gruft oder Höhle zurück, da Sonnenlicht ihnen unangenehm ist. Wenn sie Hunger haben, gehen sie – wenn

möglich zusammen mit anderen Ghulen – auf die Jagd, fressen Leichen und scheuen auch nicht davor zurück, Lebende mit ihrer Magie anzugreifen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP und weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Morokun sind als Ghule Leichenfresser und scheuen das Licht.

☛ **QS 2:** Wer von einem Morokun gebissen wird, verwandelt sich möglicherweise selbst in einen Ghul, als Magiekundiger womöglich sogar in einen Morokun. Morokun beherrschen Zauberei.

☛ **QS 3+:** Ghulgift kann man mittels Magie und Götterwirken heilen. Wird ein Lebewesen so geheilt, verwandelt es sich nicht in einen Ghul. Die Magiewirkung der Morokun umfasst Angst, Dunkelheit, Schmerz und Lähmung.

Sonderregeln:

*) **Ghulgift:** Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer langsam in einen Ghul verwandelt (siehe Seite 97).

) **Krankheitsüberträger: Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).



Ghul (Nachzehrer)

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt Körpergröße

Gewicht: 60 bis 80 Stein

MU 16 **KL** 11 (t) **IN** 15 **CH** 9

FF 13 **GE** 13 **KO** 17 **KK** 16

LeP 36 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 6 **SK** 3 **ZK** 2 **GS** 7

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+5(+Gift)* **RW** kurz

Klauen: **AT** 11 **TP** 1W6+2(+Krankheit)** **RW** mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Klauen), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Zehrkreis)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar und giftig, siehe Ghulgift)

Kampfverhalten: Nachzehrer ziehen sich bei Tage in eine Gruft oder Höhle zurück, da Sonnenlicht ihnen

unangenehm ist. Wenn sie Hunger haben, gehen sie auf Jagd, fressen Leichen und scheuen auch nicht davor zurück, Lebende anzugreifen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP und weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Nachzehrer sind als Ghule Leichenfresser und scheuen das Licht.

☛ **QS 2:** Wer von einem Nachzehrer gebissen wird, verwandelt sich möglicherweise selbst in einen Ghul.

☛ **QS 3+:** Ghulgift kann man mittels Magie und Götterwirken behandeln. Wird ein Lebewesen so geheilt, verwandelt es sich nicht in einen Ghul. Nachzehrer haben ein besonders gefährliches Maul.

Sonderregeln:

*) **Ghulgift:** Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer langsam in einen Ghul verwandelt (siehe Seite 97).

) **Krankheitsüberträger: Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).



Ghul (Sammler)

Größe: 1,20 bis 1,30 Schritt Körpergröße

Gewicht: 35 bis 60 Stein

MU 13 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 9

FF 10 **GE** 10 **KO** 18 **KK** 18

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 5 **SK** 3 **ZK** 2 **GS** 7

Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+4(+Gift)* **RW** kurz

Klauen: **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Krankheit)* **RW** mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 10, Verbergen 8, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 2W6 (Sammeltrupp)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch (ungenießbar und giftig, siehe Ghulgift)

Kampfverhalten: Sammler ziehen sich bei Tage in eine Gruft, Höhle oder anderes Versteck voller Vorräte zurück, da Sonnenlicht ihnen unangenehm ist. Wenn ihnen die Vorräte ausgehen, gehen sie auf Suche nach

Leichen(teilen), die sie in ihr Versteck zerren oder tragen. Lebende greifen sie nur in Ausnahmefällen an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5

LeP und weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Sammler sind als Ghule Leichenfresser und scheuen das Licht.

☞ **QS 2:** Wer von einem Sammler gebissen wird, verwandelt sich möglicherweise selbst in einen Ghul. Wer von ihnen getötet wird, wird in ihren Verstecken zum Verzehr 'eingelagert'.

☞ **QS 3+:** Ghulgift kann man mittels Magie und Götterwirken behandeln. Wird ein Lebewesen so geheilt, verwandelt es sich nicht in einen Ghul.

Sonderregeln:

*) **Ghulgift:** Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer langsam in einen Ghul verwandelt (siehe Seite 97).

) **Krankheitsüberträger: Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).



Ghul (Späher)

Größe: 1,40 bis 1,60 Schritt Körpergröße

Gewicht: 40 bis 60 Stein

MU 16 **KL** 12 (t) **IN** 15 **CH** 9

FF 14 **GE** 16 **KO** 16 **KK** 14

LeP 28 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

AW 7 **SK** 3 **ZK** 0 **GS** 9

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+3(+Gift)* **RW** kurz

Klauen: **AT** 12 **TP** 1W6+2(+Krankheit)** **RW** mittel

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch, Gehör) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I+II (Biss, Klauen), Freiklettern^{AKO105}, Vorstoß (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 10, Verbergen 11, Willenskraft 8

Anzahl: 1, 1W6+1 (Spähtrupp) oder 3W6 (Spähermeute)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 40 Rationen Fleisch (ungenießbar und giftig, siehe Ghulgift)

Kampfverhalten: Späher ziehen sich bei Tage in eine Gruft oder Höhle zurück, da Sonnenlicht ihnen unangenehm ist. Wenn sie Hunger haben, gehen sie auf Jagd und fressen Leichen. Lebende greifen sie nur an, wenn

sie diese vorher ausgespäht haben und einschätzen können.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5

LeP und weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Späher sind als Ghule Leichenfresser und scheuen das Licht.

☞ **QS 2:** Wer von einem der schnellen Späher gebissen wird, verwandelt sich möglicherweise selbst in einen Ghul.

☞ **QS 3+:** Ghulgift kann man mittels Magie und Götterwirken behandeln. Wird ein Lebewesen so geheilt, verwandelt es sich nicht in einen Ghul. Späher hören sehr gut und sind besonders gefährlich in Gruppen.

Sonderregeln:

*) **Ghulgift:** Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer langsam in einen Ghul verwandelt (siehe Seite 97).

) **Krankheitsüberträger: Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).

Meute: Späher, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Späher in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).



Ghul (Wühler)

Größe: 1,30 bis 1,40 Schritt Körpergröße

Gewicht: 45 bis 70 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 15 **CH** 8

FF 10 **GE** 11 **KO** 19 **KK** 18

LeP 36 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 5 **SK** 3 **ZK** 2 **GS** 7

Biss: **AT** 9 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

Klauen: **AT** 8 **TP** 1W6+3(+Krankheit)* **RW** mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch, Gehör, Tastsinn) / Blind, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Blindkampf I, Geländekunde Höhlenkundig, Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 10, Verbergen 8, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 2W6 (Wühltrupp)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Wühler hausen in Grüften, Erdgängen und Höhlen, die sie teils selbst graben oder

erweitern. Wenn sie Hunger haben, gehen sie unterirdisch auf Jagd und fressen Leichen, bevorzugt direkt aus Durchbrüchen zu ihren Gräben. Lebende greifen sie nur selten und nach Möglichkeit aus einem Hinterhalt aus der Erde heraus an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP und weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Wühler sind als Ghule Leichenfresser und scheuen das Licht. Sie leben in Höhlen, Grüften und selbstgegrabenen Tunneln.

☛ **QS 2:** Wühler sind blind, dafür sind ihre anderen Sinne stark ausgeprägt und ihre Grabkrallen hart und gefährlich.

☛ **QS 3+:** Wühlern fehlt das Ghulgift, sie können ihresgleichen nicht erschaffen.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).



Ghul (Würger)

Größe: 1,70 bis 2,10 Schritt Körpergröße

Gewicht: 90 bis 120 Stein

MU 16 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 8

FF 12 **GE** 12 **KO** 19 **KK** 17

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 6 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 7

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+5 **RW** kurz

Klauen: **AT** 11 **TP** 1W6+2(+Krankheit)* **RW** mittel

Säureschwall: **FK** 9 **LZ** 2 **TP** 1W6+4** **RW** 3/4/5

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I+II (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Würgehorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 70 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Würger ziehen sich bei Tage in eine Gruft oder Höhle zurück, da Sonnenlicht ihnen unangenehm ist. Wenn sie Hunger haben, gehen sie auf Jagd, fressen Leichen und scheuen auch nicht davor zurück, Lebende mit ihrem Säureschwall anzugreifen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP und weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Würger sind als Ghule Leichenfresser und scheuen das Licht.

☛ **QS 2:** Würger können ihren Mageninhalt als fürchterlichen Säureangriff spucken.

☛ **QS 3+:** Würgern fehlt das Ghulgift, sie können ihresgleichen nicht erschaffen. Wenn man sie tötet, spritzt ihr gefährlicher, säurehaltiger Mageninhalt herum.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).

) **Säureschwall: Bei 1 auf 1W6 erleidet der Gegner durch den ätzenden Speichel den Status *Brennend* am ganzen Körper, bei 2 auf großer Fläche und bei 3-4 auf kleiner Fläche. Ein zweiter Schwall erhöht die Stufe jeweils um 1 (siehe **Regelwerk** Seite 341). Spielst du mit den Regeln der *Waffen- und Rüstungsbeschädigungen* aus **Aventurische Rüstkammer** Seite 114ff., entsteht bei einem erfolgreichen Säureschwall des Würgers 1 Stufe *Verschleiß* auf der Rüstung des Getroffenen. Eine Probe auf Bruchfaktor oder Stabilität muss nicht ausgeführt werden, der Schaden entsteht automatisch.

) **Auflösung: Mit einem Säureschwall kann der Würger einem Objekt 3W6+6 Strukturpunkte Schaden zufügen. Magische und Geweihte Objekte sind davon nicht betroffen.

Zerplatzen: Wenn der Würger alle LeP verloren hat, zerplatzt er und alle Personen, die in der Nahkampfreichweite lang oder kürzer gegen ihn gekämpft haben, können von der Säure getroffen werden. Jeder Betroffene kann eine Probe auf *Ausweichen* ablegen. Misslingt die Probe, erleidet er 1W6+6 TP mit Säurewirkung.



Ghulkönig

Größe: 2,60 bis 3,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: 250 bis 350 Stein

MU 16 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 10

FF 9 **GE** 8 **KO** 20 **KK** 18

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 9+1W6

AW 6 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 4

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+6(+Gift+Säure)* **RW** kurz

Klauen: **AT** 12 **TP** 1W6+4(+Krankheit)** **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Fettleibig, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Klauen), Wuchtschlag I-III (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 1, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 200 Rationen Fleisch (ungenießbar und giftig, siehe Ghulgift)

Kampfverhalten: Ghulkönige leben in Grüften, Höhlen oder anderen Verstecken, da Sonnenlicht ihnen unangenehm ist. Wenn sie Hunger haben (also eigentlich immer), schicken sie ihre Ghul-Untertanen los, um Nahrung zu beschaffen. Sie kämpfen nur, wenn man sie aufspürt und angreift.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP und weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Ghulkönige sind als Ghule Leichenfresser und scheuen das Licht. Sie sind so groß, dass sie sich kaum selbst bewegen können.

☛ **QS 2:** Ihr Biss kann Kulturschaffende in Ghule verwandeln und trieft zusätzlich vor Säure.

☛ **QS 3+:** Ghulgift kann man mittels Magie und Götterwirken heilen. Wird ein Lebewesen so geheilt, verwandelt es sich nicht in einen Ghul. Ghulkönige können ihre Ghul-Untertanen mittels einer geistigen Verbindung kontrollieren.



Sonderregeln:

*) **Ghulgift und Säuregeifer:** Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer langsam in einen Ghul verwandelt (siehe Seite 97). Der Speichel des Ghulkönigs ist zusätzlich ätzend. Bei 1 auf 1W6 erleidet der Gegner durch den ätzenden Speichel den Status *Brennend* auf *groß*, bei 2-3 auf *kleiner* Fläche. Ein zweiter Biss erhöht die Stufe um 1 (siehe **Regelwerk** Seite 341). Spielst du mit den Regeln der *Waffen- und Rüstungsbeschädigungen* aus **Aventurische Rüstkammer** Seite 114ff., entsteht bei einem erfolgreichen Biss des Ghulkönigs 1 Stufe *Verschleiß* auf der Rüstung des Getroffenen. Eine Probe auf Bruchfaktor oder Stabilität muss nicht ausgeführt werden, der Schaden entsteht automatisch.

) **Krankheitsüberträger: Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).

Verschlingen: Ein Ghulkönig kann einen Humanoiden der Größenkategorie *mittel* oder *kleiner* verschlingen. Bei einer unverteidigten Biss-AT des Ghulkönigs wird man verschlungen und erleidet zu Beginn jeder KR 1 SP. Man kann sich nur mittels einer Probe auf *Kraftakt* (*Eintreten & Zertrümmern*) –1 befreien. Eine solche Probe kostet 1 Aktion.

Ghule kontrollieren: Der Ghulkönig kann bis zu 13 Ghule direkt kontrollieren und ihnen Aufträge zuweisen.

Ghulgift

Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer langsam in einen Ghul verwandelt. Das Gift ist nur mittels magischer und karmaler Heilmethoden oder einer Probe auf *Heilkunde Gift* (*tierisches Gift*) erschwert um –1 (Späher), –3 (Sammler), –5 (Fresser, Morokun, Nachzehrer) oder –8 (Ghulkönig) heilbar. Eine Heilung ist jedoch nur möglich, solange die Verwandlung noch nicht abgeschlossen ist. Voraussetzung für die Probe sind ein Aderlass (2W6 SP beim Patienten) und der Einsatz von Misteln. Stirbt der Patient während

der Heilbehandlung, wird dieser unabhängig von ihrem Gelingen zum Ghul.

Stufe: 6 (Fresser, Morokun, Ghulkönig), 4 (Nachzehrer, Sammler), 2 (Späher)

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Erkrankter verwandelt sich binnen 1W3 Tagen in einen Ghul / 1 Stufe *Paralyse*

Beginn: sofort

Dauer: permanent / 12 Stunden

Kosten: nicht extrahierbar, daher auch kein Preis

Kadaverbestie

»Zwischen den Zombies schob sich eine Monstrosität bisher unbekannten Schreckens durch. Innerhalb weniger Atemzüge war sie unter den Frontsoldaten und riss eine Lücke in die Reihen. Ehe wir uns versahen, kam sie auf uns zu. Einige unserer Leibwachen rannten panisch davon und ich sah sogar einen von ihnen bewusstlos zu Boden sinken, ehe die nachrückenden Untoten ihn zerrissen. Adeptus Plankenbrecher wurde mit brodelndem Blut übergossen und ging schreiend zu Boden, noch bevor er seinen Cantus beenden konnte. Dann war die Bestie über ihm. Mit ihren Fangarmen umfasste sie seinen Körper und, bei den Göttern, seine Haut riss auf und das Blut wurde regelrecht aus ihm herausgesogen! Zurück blieb nur noch eine schrumpelige Hülle. Vor Angst war ich wie gelähmt, meine Arme und Stimme versagten mir den Dienst! Das Wesen kroch auf mich zu und ich sah, wie sich eine Klaue formte. Dann tauchte plötzlich links ein Pferd auf und riss mich zu Boden. Das Letzte, woran ich mich erinnern kann, ist die Sonne, welche auf einmal durch die Wolken brach und einen großen Schemen, der über dem Schlachtfeld schwebte.«

—aus einem Gespräch des Adeptus Minor Hagen über die Schlacht auf dem Mythraelsfeld mit einem seelsorgenden Boroni, 1027 BF

Wenn sich auf dem Schlachtfeld die Leichen stapeln und das Blut in Strömen fließt, können besonders begabte Nekromanten aus den Überresten der Erschlagenen eine der schrecklichsten Kreaturen auf Deres Antlitz erschaffen. In einem unheiligen Ritual werden unzählige Leiber und fäserweise Blut zu Kadaverbestien zusammengefügt. Die Erschaffung erfordert eine Menge frischer Toter.

Beim widernatürlichen Anblick und Gestank der Kadaverbestie brechen nicht wenige hartgesottene Veteranen einfach zusammen oder suchen schreiend das Weite. Das widerliche Knäuel aus Knochen, Sehnen und Gedärmen wechselt andauernd seine Form und bildet immer neue Auswüchse, die erbarmungslos nach dem Gegner schnappen. Durchzogen ist das Gebilde von Strömen aus kochend heißem Blut, die unvermittelt aus ihm herauschießen und Feinde schmerzhaft verbrühen. Nach Erschaffung verharret das Wesen zunächst in stetiger Veränderung an seinem Beschworungsort. Sobald der Befehl zum Angriff kommt, schwappt das Gebilde in ekelhafter Eleganz dem Feind entgegen und wirft sich in seine Reihen. Dabei nimmt es keinerlei Rücksicht auf sich selbst und versucht so schnell es

geht, so viel Schaden wie möglich anzurichten. Die sich stetig neu bildenden Klauen aus Knochen und Blut schlagen nach jedem Feind. Besonders perfide ist dabei die Fähigkeit, aus geschlagenen Wunden weiteres Blut zu saugen und dem Getroffenen so noch mehr Schaden zuzufügen. Durch die stets wandelnde Form haben Kadaverbestien kein Vorne oder Hinten, sondern scheinen jede Richtung gleichermaßen wahrzunehmen. Durch Klingen- und Fernkampfwaffen nehmen sie zudem nur wenig Schaden, da diese einfach durch sie hindurchgleiten. Mit stumpfen Waffen und bloßer Gewalt kann man sie am einfachsten vernichten.

Dadurch, dass ihre Erschaffung enorme Ressourcen an Leibern benötigt und sie ohne einen stetigen Zufluss an Blut schnell vergehen, existieren Kadaverbestien nur selten für längere Zeit. Einige haben aber dennoch eine Möglichkeit gefunden, ihr Dasein über die Jahre zu verlängern:

Als um 300 BF die Theateritter im Bornland in Dekadenz und Frevel versanken, konnte nahe dem heutigen Notmark für wenige Jahre eine wahnsinnige Nekromantin die Macht ergreifen. In ihrer Angst, diese wieder zu verlieren, erschuf die bald *Blutgräfin* genannte Frau aus den Leibern ermordeter Diener und Bauern eine Kadaverbestie zu ihrem Schutz. Diese verwahrte die Gräfin in ihren Kellern und nährte sie mit immer weiteren Opfern, welche sie auf die Festung lockte. Doch ihr Verschwinden schürte den Hass gegen die Blutgräfin, und so wurde ihre Burg bald von einem wütenden Mob gestürmt. Als sich die Gräfin mit ihrer Bestie in die Katakomben zurückzog, mauerte man diese einfach ein und schleifte die Festung. Bis heute hat sich allerdings

ein Kult aus wenigen Eingeweihten gehalten, welcher der Bestie jeden Monat Opfer in Form von

Tieren bringt. Die Anführerin des Kultes, eine Jägerin namens Arva, musste durch den Grafen Alderich von Notmark ein großes Unrecht erleiden und will sich mithilfe der Kadaverbestie an diesem rächen. Dazu hat sie begonnen einsame Wanderer und Händler zu dem verborgenen Keller tief in den Wäldern zu locken und sie dem Monster zum Fraß vorzuwerfen.

Die Stadt Fasar blickt auf eine Jahrtausende währende Geschichte voller Gewalttaten zurück. Vor vielen Jahrzehnten beauftragte einer der Erhabenen der Stadt einen Nekromanten mit der Erschaffung einer Waffe. Dazu stellte er ihm viele Leiber von bei Straßenschlachten getöteten Gegnern zur Verfügung,



Kadaverbestie

Größe: unterschiedlich

Gewicht: um 500 Stein

MU 22 **KL** 8 (t) **IN** 11 **CH** 12

FF 11 **GE** 13 **KO** 18 **KK** 27

LeP 150 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

AW 3 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 6

Tentakel und Klauen: **AT** 13 **TP** 1W6+6 **RW** mittel

Heißer Blutstrahl*: **FK** 13 **LZ** 1 **TP** 1W6+6 **RW** 2/5/10

RS/BE: 4/0

Aktionen: 3

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel und Klauen), Wuchtschlag I-III (Tentakel und Klauen)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 11, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Untoter (Hirnloser), nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –6

Erschaffungskomplexität: komplex (7 AP)

Beute: keine

Kampfverhalten: Kadaverbestien stürzen sich rücksichtslos auf ihre Gegner und richten dabei möglichst schnell möglichst verheerende Vernichtung an. Dabei verschießen sie auch heißes Blut um sich und saugen ihren Opfern unaufhörlich Blut aus den sterbenden Leibern.

Flucht: Kadaverbestien fliehen nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Bei dem Wesen handelt es sich um einen besonders mächtigen Untoten namens Kadaverbestie.
- ☛ **QS 2:** Kadaverbestien werden aus vielen Toten und deren Blut erschaffen. Sie kommen fast nur auf Schlachtfeldern vor und greifen mit langen Tentakeln und Armen aus Knochen und Blut an.
- ☛ **QS 3+:** Die Leichen für die Erschaffung müssen frisch und unverdorben sein. Kadaverbestien können kochend heißes Blut verspritzen, welches den Getroffenen schwer verbrüht.

Sonderregeln:

*) **Heißer Blutstrahl:** Jeder „Schuss“ kostet die Kadaverbestie 1W6 LeP und richtet neben den TP auch den Status *Brennend* auf kleiner Fläche an.

Blutregeneration: Jeden SP, den die Kadaverbestie anrichtet, kann sie ihren LeP hinzufügen (maximal 300 LeP).

Blutsauger: Befindet sich ein lebendiger Gegner im *Klammergriff* der Kadaverbestie, kann sie mit 1 freien Aktion ihm Blut absaugen (1W6+4 SP) und die LeP ihrem eigenen Vorrat gutschreiben (siehe *Blutregeneration*).

Blutverlust: Pro Tag verliert die Kadaverbestie, sofern sie kein Blut in Form von LeP aufnimmt, 1 LeP.

Empfindlichkeit gegenüber Hiebaffen und Zweihandhiebaffen: Schaden durch Hiebaffen und Zweihandhiebaffen wird gegen die Kadaverbestie verdoppelt.

Falsche Beschwörung: Misslingt die Beschwörung, wird der Beschwörer mit kochend heißem Blut übergossen und bekommt 2W6 SP + Säureschaden auf kleiner Fläche. Bei einem Patzer sind es gar 5W6 SP + Säureschaden auf großer Fläche.

Kadavergeheul: Kadaverbestien können 2 Aktionen verwenden, um ein Geheul anzustimmen, das ihre Gegner das Fürchten lehrt. Hören Helden das Geheul, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* der Kadaverbestie und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnt die Kadaverbestie die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS der Bestie 1 Stufe *Furcht* für 1 Stunde (nicht kumulativ).

Kein Vorne, kein Hinten: Kadaverbestien können keine Angriffe von hinten erleiden (siehe **Regelwerk** Seite 238).

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* mit der Kadaverbestie kämpft, muss er sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen. Bei Misslingen erhält der Held 1 Stufe *Verwirrung*. Die Zustandsstufen sind nicht kumulativ, der Held kann nicht mehrfach *Verwirrung* durch den Gestank erleiden. Nach dem Kampf haftet der Gestank dem Helden noch immer an und er erhält den Status *Übler Geruch* (siehe Seite 152) für 1W3+1 Wochen.

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtaffen und Fernkampffaffen: Dolche, Fechtaffen und Fernkampffaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Kadaverbestien nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Unvorhersehbare Angriffe: Durch die unvorhersehbaren Angriffe sind Verteidigungen gegenüber der Kadaverbestie um –2 erschwert.

Viele Leichen: Der Erschaffer der Kadaverbestie benötigt mindestens 20 Leichen, um die Kreatur zu erschaffen.

Untoten-Regeln: Für Kadaverbestien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 8).



Aus diesen beschwor der Magier die *Leichenschreiter* genannte Kadaverbestie, die in den folgenden Kämpfen viele weitere Opfer forderte. Der Erhabene scheiterte dennoch, starb und sein Name wurde vergessen, wie es mit vielen vor und nach ihm geschah. Leichenschreiter aber wanderte durch die geheimen Tunnel und Ruinen unter Fasar, bis er unter den Schlachthäusern des Armenviertels Keshal Isiq verharnte. Die Blutströme der Schlachter fließen bis hinunter zu ihm und nähren ihn seit Jahren weiter. Die in einer nahen Barracke lebende Elfe Ohaidala Regenspeer ist zwar vollkommen abhängig von Rauschmitteln, hat aber

dennoch die Missklänge des Untoten wahrgenommen. Immer häufiger wacht sie aus ihrem Rausch auf und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie sich hinunter in die Tunnel der Mutter aller Städte wagt.

Erschaffungskomplexität: komplex (7 AP)

Bekannte Erschaffer: die Nekromanten der Heptarchien

Bekannte Exemplare: Leichenschreiter

Knochengolem

»Objectum V ist der Durchbruch. Die Quadrupedie stabilisiert die Standfestigkeit des Golems, sodass Missgeschicke wie bei Objectum IV nicht mehr auftreten sollten. Collega Adavez wäre sicherlich erfreut gewesen, sein Dahinscheiden durch diese Erkenntnis hinauszuzögern, doch in der Wissenschaft lernt man aus Fehlern. Magister magnus Pôlberra würdigte die Fortschritte mit der Verlängerung des Projektes um einen weiteren Götterlauf und wünscht die Erschaffung eines Rednerpultes aus dem Stoßzahn eines Waldelefanten, das er künftig bei Lehrveranstaltungen einzusetzen gedenkt. Es soll ihm folgen, wenn er beim Dozieren den Lehrsaal durchschreitet. Sinn und Notwendigkeit mögen sich mir nicht erschließen, doch die Arbeit im Laboratorium ist geisterfüllend und die Alternative, das mit Reisen verbundene Verdingen als Expertin für zahlende Kundschaft, ein Graus. Hoffentlich gelingt es meinem getreuen Ygor alsbald, eine Gruppe Questadores aufzutreiben, die bereit ist, einen Elefantenfriedhof ausfindig zu machen.«

—Forschungstagebuch der Brabaker Magistra Inarés Calida de la Peña, 1043 BF

Knochengolems weisen ein äußerst diverses Erscheinungsbild auf. Dem Erschaffer sind hinsichtlich der verwendeten Knochen und deren Anordnung kaum Grenzen gesetzt und auch das Gebein verschiedener Wesen kann frei kombiniert werden. Beckenknochen und Schulterblätter fungieren als Panzerplatten, zahnbesetzte Oberschenkelknochen oder gleich ganze Raubtierschädel stellen gefährliche Waffen dar. So martialisch und furchterregend solche Kampfmaschinen auch sein mögen, bedienen sie jedoch nur ein kleines Spektrum der Einsatzmöglichkeiten – und da in der Golemschaffung der Grundsatz gilt, dass die Form der Funktion folgt, sind andere Knochengolems weit weniger furchterregend, sofern man sich an dem verwendeten Material nicht stört.

Ein Beispiel hierfür ist ein in Belhanka entdeckter Knochentisch, der im Geheimlabor der hundert Jahre zuvor verstorbenen Okkultistin Karlissa de las Flores vor einigen Jahren gefunden und durch Abenteurer zerstört wurde. Das von Thargunitoths Macht durchdrungene Konstrukt stellt somit einen zum Unleben erweckten Gebrauchsgegenstand dar. Nur die Fantasie des nekromantischen Konstrukteurs begrenzt die Möglichkeiten an dieser Stelle, auch wenn sich der Nutzen einer Knochengarderobe, einer Knochentruhe oder weiterer Mobiliargolems nicht jedem erschließen mag.

Eine andere golemtypische Funktion ist die des unermüdlichen, kräftigen Arbeiters. Mehrere Schritt große Golems sind geeignet, große Lasten zu bewegen oder tiefe Gräben auszuheben und können als Bergarbeiter oder Holzfäller ein Vielfaches von dem leisten, was lebende oder untote Arbeiter zustande bringen. Glaubhafte Belege über die Erschaffung von Knochengolems reichen bis in die Zeit der Magiermogule vom

Gadang (siehe Seite 108) zurück, auch wenn sie schon damals eher selten eingesetzt wurden.

In den Gründungstagen der Schule der variablen Form zu Mirham wurde auch dort die Erschaffung von Knochengolems praktiziert. Heute beschränkt man sich aufgrund der Nähe zur nekromantischen Praxis jedoch in der Regel auf die theoretische Ausbildung in diesem Zweig der Golemantie. Dieser Umstand veranlasste den jungen Adeptus Boromeo Adavez 1042 BF, die Mirhamer Akademie gen Brabak zu verlassen, nicht ohne zuvor Kopien einiger relevanter Werke anzufertigen. An der Dunklen Halle der Geister stellte Pôlberra (siehe Seite 118) ihn Magistra Inarés Calida de la Peña (siehe Seite 121) an die Seite, die gerade aus Hôt-Alem zurückgekehrt war. Neben den Abschriften aus Mirham studierte die Magistra verschiedene weitere Quellen, darunter Aufzeichnungen der Okkultistin de las Flores aus Belhanka und rekonstruierte daraus die Präparation der Komponenten. Trotz diverser Rückschläge konnte sie im Tsa 1043 BF schließlich einen funktionsfähigen Knochengolem vorweisen.

Der Knochenmann steht in den Parkanlagen des Mirhamer Königspalastes und war vor etwa 300 Jahren ein Geschenk des Mirhamer Akademiegründers Al’Gorton an König



Alvaro von Shoy'Rina. Der Golem scheint jedoch noch älter zu sein und längst sind seine Befehle vergessen, sodass er reglos dort verharret. Bislang dreimal erwachte er jedoch unvermittelt und erschlug Besucher der Anlagen, denen allerdings per königlichem Urteil stets attestiert wurde, ihr Schicksal verdient zu haben.

Objectum V dient in der Dunklen Halle der Geister als Laborhelfer. Der 1,60 Schritt hohe und ebenso breite Knochengolem steht auf vier kurzen Beinen, die aus

Erschaffungskomplexität: primitiv

Bekannte Erschaffer: Al'Gorton, Inarés de la Peña

Bekannte Exemplare: Der Knochenmann, *Objectum V*

den Oberschenkelknochen von Schwarzögern geformt wurden, und da er weder vorn noch hinten kennt, bewegt er sich in jede Richtung mit der gleichen Agilität. Rippenbögen formen Nischen in dem würfelförmigen Rumpf, die der Lagerung anatomischer Werkzeuge oder Paraphernalia dienen. Dem Mittelpunkt des Körpers entspringt ein 2,5 Schritt langer Greifarm aus verschiedenen Knochen, der wie ein Kran schwere Lasten bewegen kann. Einen Kopf hat das Geschöpf nicht, da Magistra de la Peña keinen Nutzen darin gesehen hat.

* Knochengolems sind Golems und werden durch das Ritual *Stein wandeln*^{AMAI1144} erschaffen.



Mittelgroßer Knochengolem (Großer Knochengolem)

Größe: 1,60 (2,20) bis 2,10 (3,00) Schritt

Gewicht: 30 (150) bis 50 (200) Stein

MU 18 (18) **KL** 10 (10) **IN** 11 (11) **CH** 11 (11)

FF 12 (10) **GE** 13 (11) **KO** 22 (25) **KK** 17 (20)

LeP 60 (80) **AsP** – (–) **KaP** – (–) **INI** 12+1W6 (10+1W6)

VW 7 (5) **SK** 4 (4) **ZK** 4 (5) **GS** 5 (4)

Waffenlos: **AT** 11 (10) **TP** 1W6+2 (1W6+2) **RW** mittel (lang)

Knochenkeule: **AT** 10 (9) **TP** 1W6+4 (1W6+6)

RW mittel (lang)

Knochenpeitsche: **AT** 10 (9) **TP** 1W6+3 (1W6+3)

RW lang (lang)

Trampeln: **AT** – (6) **TP** – (2W6+6) **RW** – (kurz)

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Knochenkeule, max. 1 x Knochenpeitsche)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-II (Waffenlos, Knochenkeule, Knochenpeitsche) (Mächtiger Schlag (Waffenlos, Knochenkeule), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Knochenkeule, Knochenpeitsche))

Talente: Einschüchtern 7 (9), Körperbeherrschung 4 (3), Kraftakt 9 (12), Selbstbeherrschung 18 (18), Sinnesschärfe 3 (3), Verbergen 6 (3), Willenskraft 8 (8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel (groß)

Typus: Golem, humanoid oder nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1 (+/-0)*

Erschaffungskomplexität: primitiv

Beute: Knochen

Kampfverhalten: greift ohne Taktik den erstbesten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Knochengolems sind keine Untoten, können aber leicht mit diesen verwechselt werden.

☞ **QS 2:** Knochengolems verfügen oft über zusätzliche Gliedmaßen.

☞ **QS 3+:** Wuchtige Hieb Waffen richten bei Knochengolems erheblichen Schaden an.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Schaden durch Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen wird gegen den Knochengolem verdoppelt.

Resistenz gegenüber Dolchen, Fecht Waffen und Fernkampfwaffen: Der Knochengolem ist gegen Schaden durch Waffen der Kampftechniken Dolche, Fecht Waffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) resistent. Die TP werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.

Golem-Regeln: Für Knochengolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 8).

Schädelspinne

»Die Kräfte der Domäne Tijakool in ein Konstrukt einfließen zu lassen, ist bei Wahl geeigneter Komponenten und Paraphernalia mittlerweile ein Leichtes. Anfangs jedoch wider setzte sich das filigrane Konstrukt der Erhebung durch den STEIN WANDLE. Der Schlüssel zur Erkenntnis lag in den schludrig verfassten Texten der Karlissa de las Flores. Aus deren okkulten Schwafeleien die relevanten Präparations schritte herzuleiten, war ein Graus. Offensichtlicher Unsinn gepaart mit ungenauen und dadurch kaum reproduzierba ren Anweisungen ...! Warum nur fällt es manchen Collegae so schwer, ihre Expertise in wissenschaftlicher Weise fest zuhalten? Es war ein mühsamer Weg, doch Geduld und ak ribische Penibilität führen letztlich immer zum Erfolg. Nun ist es an mir, den Missstand mangelhafter Literatur zu die sem Thema zu beheben. Ich habe Magister magnus Pôlberra gebeten, meine vorläufigen Aufzeichnungen zu prüfen. Erstaunlicherweise hat er mir das Textmaterial schon am selben Abend zurückgegeben und mir versichert, keinen Grund zur Beanstandung gefunden zu haben. Ich kam gar nicht dazu, ihm meinen Dank auszusprechen, so überrascht war ich über seine Lesegeschwindigkeit. Immerhin kamen bislang weit über 80 Seiten Text und noch einmal so viele Seiten an Skizzen und Tabellen zusammen. Außerordent lich, fürwahr!«

—Forschungstagebuch der Brabaker Magistra Inarés Calida de la Peña, 1044 BF

Wie auch im Falle des Knochengolems (siehe Seite 100) handelt es sich bei der Schädelspinne um ein nekro mantisches Konstrukt, das mittels STEIN WANDLE er hoben wurde. Neben dem namensgebenden Schädel, der als Corpus dient, finden im Gegensatz zum Kno chengolem jedoch auch nichtknöcherne Bestandteile Verwendung. Die Beine stammen tatsächlich von Spinnen und ebenso die Beißwerkzeuge, die Fachleute als Cheliceren bezeichnen. Bei der Präparation muss jedoch darauf geachtet werden, dass die Chitinhülle der Beine frei von Fleisch und Körpersäften ist, der Außenpanzer des Achtbeiners aber selbst keine Spu ren der Verwesung aufweist. Die exakte Präparation der Einzelteile ist daher von größerer Schwierigkeit als bei anderen Knochengolems.

Je nach verwendetem Schädel sind unterschiedlich große Exemplare möglich, die wie Spinnen in der Lage sind, glatte Wände emporzulaufen und auch an der De cke lauern können. Aus diesem Grund eignen sie sich für Angriffe aus dem Hinterhalt oder als versteckte Wächter. Ebenfalls möglich – wenn auch schwierig – ist es, den Biss der Schädelspinne mit Gift zu versehen. Die Brabaker Forscher an der Dunklen Halle der Geis ter können bereits erste Erfolge mit mineralischen Giften vorweisen.

Brabak stellt auch den einzigen Ort Aventuriens dar, an dem bekanntermaßen Schädelspinnen erschaffen

werden. An der Dunklen Halle der Geister werden jene Kenntnisse daher eifersüchtig gehütet, wobei selbst den Scholaren der Akademie kein Zugang zu den neuesten Erkenntnissen gewährt wird. Erst im Jahre 1044 BF gelang die Rekonstruktion der notwendigen Komponenten und deren Präparation. Unter Leitung Pôlberras (siehe Seite 118) machte sich vor allem Ma gistra Inarés Calida de la Peña (siehe Seite 121) um die Wiederentdeckungen verdient. Eine Veröffentlichung der Arbeiten im Spiegel der Schwarzmagie, einer Quartalszeitschrift der Schwarzen Gilde, wird derzeit vorbereitet, doch wer die Penibilität von Magistra de la Peña kennt, der ahnt, dass dies noch Monate, wenn nicht gar Jahre dauern kann.

Dabei stellen Schädelspinnen vielleicht nur den ers ten Schritt in dieser Golemklasse dar. Gedankenspiele der Brabaker gehen auch in die Richtung, andere Viel beinige als Vorlage beziehungsweise Konstruktions grundlage zu verwenden. Ein bislang nur als Skizze existierendes Konstrukt basiert auf einer Wirbelsäu le und den Beinen eines Hundertfüßers. Ein anderes Konzept zielt auf die Nachbildung eines großen Hum mers. Bislang handelt es sich dabei nur um Ideen, de ren Umsetzung auch vom weiteren Erfolg der Arbeits gruppe um Magistra de la Peña abhängt.

Pocollo ist eine besonders kleine Schädelspinne, für deren Erschaffung der Schädel eines Totenkopffäch chens verwendet wurde. Das Konstrukt wurde ge meinsam von Pôlberra und Magistra de la Peña er schaffen und wird von dem Nekromanten bei Bedarf als zusätzlicher, unerkannter Leibwächter eingesetzt. Zwar ist Pocollo aufgrund seiner geringen Größe we nig robust, doch gelang es, das mineralische Gift Tul madron (siehe **Regelwerk** Seite 342) in das Konstrukt zu integrieren.

Bei *Ke-Anpa* handelt es sich um eine Legende, die aus den Spinnenbergen Traheliens ihren Weg bis nach Brabak gefunden und das Interesse von Magistra In arés Calida de la Peña geweckt hat. Eine *Taya* des Waldmenschenstammes der Keke-Wanaq besagt, dass in den südlichen Ausläufern der Spinnenberge eine mannshohe Knochenspinne leben soll, deren Beschrei bung – von der Größe abgesehen – der einer Schädel spinne gleicht. Eine erste Expedition im Namen der Brabaker Akademie kehrte nicht aus den Spinnenber gen zurück, doch ob sie ein Opfer der vermeintlichen Riesenschädelspinne, der Keke-Wanaq oder der ande ren Gefahren des Dschungels wurde, konnte nicht ge klärt werden.

Erschaffungskomplexität: komplex (1 AP)

Bekannte Erschaffer: Pôlberra

Bekannte Exemplare: Ke-Anpa, Pocollo

Schädelspinne

Größe: 0,15 bis 0,60 Schritt (je nach Schädel)

Gewicht: 0,50 bis 12 Stein (je nach Schädel)

MU 12 **KL** 8 (t) **IN** 10 **CH** 8

FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 11

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 5

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6* **RW** kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 11, Verbergen 12, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Golem, nicht humanoid

○ **Erschaffungsschwierigkeit:** -1*

Erschaffungskomplexität: komplex (1 AP)

Beute: Knochen

Kampfverhalten: Die Schädelspinne lässt sich von der Decke auf ihr Opfer fallen, um es mit dem Biss ihrer von außen kaum zu erkennenden Beißwerkzeuge zu schwächen. Bei Widerstand zieht sie sich zurück, um erneut aus dem Hinterhalt anzugreifen.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

QS 1: Schädelspinnen zählen zu den Knochengolems.

QS 2: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfswaffen richten gegen Schädelspinnen nur wenig Schaden an.

QS 3+: An der Stelle, wo der Körper zusammengefügt wurde, ist die Schädelspinne gegen Treffer empfindlicher. Mittels *Gezielter Angriffe* kann die Stelle erwischt werden.

Sonderregeln:

*) *Schwächender Biss:* Wird mindestens 1 SP angerichtet, erleidet das Opfer 1 Stufe *Paralyse* (nicht kumulativ).

Empfindlich gegen Hieb- und Zweihandhieb- und Fernkampfswaffen: Hieb- und Zweihandhieb- und Fernkampfswaffen richten bei Schädelspinnen doppelte SP an.

Extrem lichtempfindlich: Ist die Schädelspinne direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Schwachstelle: Mittels *Gezielter Angriffe* (AT -4), kann die Schwachstelle erwischt werden. Dort gilt nur ein RS von 2.

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfswaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfswaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Schädelspinnen nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Golem-Regeln: Für Schädelspinnen gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe Seite 8).



* Schädelspinnen sind eine Variante der Knochengolems und werden durch das Ritual *Stein wandeln*^{AMAIII144} erschaffen.

Yaq-Hai

»Häuptling Udonka spricht wahr! Das Yaq-Hai bedroht euer Dorf. Lautlos wie der Jaguar schleicht es um eure Hütten. Nicht Tapferkeit spricht aus jenen, die glauben, es mit ihm aufnehmen zu können, sondern Dummheit und Unwissen. Noch hat es nicht zugeschlagen, denn es beobachtet und genießt die Furcht, die sich ausbreiten wird, wenn es zwischen euch fährt. Vorerst wird es nur sein grausames Spiel mit euch treiben und sich an euren Ängsten laben. Doch bald schon wird es euer Blut wollen, denn es ist Satuul.

Es lauert in den Wäldern und den Felsen der Küste. Ihr hört es nicht kommen. Ihr könnt nicht vor ihm fliehen. Ihr könnt es nicht besiegen, denn seine Kraft gleicht der des Schwarzogers und seine Klauen reißen tiefe Wunden.

Ihr mögt den Tapam der Toten geleiten, auf dass er nicht verdorben wird. Ihr mögt Tsantsas fertigen, auf dass das Yaq-Hai nicht in die Körper der Verstorbenen einfährt. Doch wie wollt ihr das tun, wenn es euch im Dschungel auflauert und euren zeretzten Leib an Orte bringt, die niemand findet? Was wird mit eurem Tapam geschehen? Was mit eurem Nipakau? Nie werdet ihr Ruhe finden, wenn das Yaq-Hai in euch fährt. Eure Kinder und Freunde werden sich vor Angst verzehren, wenn sie sehen, was aus euch geworden ist. Ihr werdet die, die ihr liebt, durch den Wald hetzen und wenn ihr der Jagd überdrüssig seid, werdet ihr sie ausweiden und auch sie werden befallen vom Yaq-Hai.«

—Huu-Jutomu an die Bewohner eines Dorfes der Rololo auf Ulikkani gewandt, 1042 BF

Der Hauch der Herrin der Untoten, wie das Yaq-Hai (Mehrzahl: Yaq-Hais) auch genannt wird, ist ein eingehörnter Dämon aus der Domäne Tijakool. Das körperlose Yaq-Hai fährt in Leichname ein, indem es durch Augen, Mund oder Nase in sie eindringt. Zunächst ist dem befallenen Körper nichts anzusehen, doch aufmerksame Beobachter können feststellen, dass keine weitere Verwesung einsetzt und Aasfresser den Kadaver meiden. In dieser Zeit übernimmt der Dämon die Kontrolle über den Leib. Schließlich wuchert ein grün-gelbes Geflecht, dass an einen schleimigen Pilz erinnert, aus den Augen, die Hände verwachsen zu harten Klauen, die gefährliche Wunden zu reißen vermögen, und der Körper erhebt sich. Die Opfer eines Yaq-Hai werden nicht selten selbst von dem Dämon befallen. Diese Form der „Vermehrung“ weist Ähnlichkeiten zur Sporenausbreitung von Pilzen auf und hat bei den

Waldmenschen dazu geführt, dass sie ihre Toten durch das Vernähen der Öffnungen am Kopf vor einem Eindringen des Dämons schützen. Solche Tsantsas genannten Schrumpfköpfe mögen bei borongläubigen Nordländern den Eindruck der Leichenschändung erwecken, zeigen aber tatsächlich eine zuverlässige Wirkung darin, geliebte Menschen vor dem grausamen Schicksal des Untods zu bewahren.

Berichtet wird vom Yaq-Hai seit den Zeiten Fran-Horas' (siehe Seite 108) und es ist unklar, ob er den Wudu die Kenntnisse um den Dämon vermittelte oder ob er durch sie erst von dem Yaq-Hai erfuhr. Dass es sich bei dem Yaq-Hai um einen Dämon und nicht um einen Typus von Untoten handelt, blieb bis in jüngere Zeit jedoch weitgehend unbekannt, da ein besessener Leichnam nach seiner Vernichtung in gelblichen Schleim zerfällt und dadurch den Erkenntnisgewinn einer magischen Analyse stark einschränkt. So verwundert es auch nicht, dass das Yaq-Hai selten herbeigerufen wird, sondern die Ausbreitung hauptsächlich durch freie Dämonen erfolgt.

Von vereinzelt Sichtungen in Tobrien abgesehen, kennt man das Yaq-Hai ausschließlich aus den Dschungeln Meridianas, was einige Nekromanten eine verborgene Pforte des Grauens in die Domäne Tijakool im Regenwald vermuten lässt, durch die sich die Häufigkeit der freien Dämonen erklären lassen würde.

Manche Sippen der Tschopukikuha, eines kriegerischen Waldmenschenstammes in den trahelischen Dschungeln, scheinen das Yaq-Hai sogar absichtlich anzulocken. Sie verteilen Blut und Eingeweide erbeuteten Jagdwilds und legen die Körper erschlagener Feinde oder mächtiger Raubtiere aus, auf dass das Yaq-Hai in die Leichname einfährt.

Späher anderer Stämme berichten, dass die Tschopukikuha darüber hinaus Tänze und Gesänge kennen, die das Yaq-Hai zu diesen Orten führt. Dabei rufen die Schamanen eine

Wesenheit an, die sie Tubaka-Tata, die Herrin der Yaq-Hai, nennen. Zwar beschreiten längst nicht alle Tschopukikuha diesen düsteren Pfad, doch die Zahl derer, die Tubaka-Tatas Gunst den Vorzug vor dem alten Weg geben, wächst in den letzten Jahren beunruhigend. Aber auch auf den Waldinseln häufen sich die Angriffe der Yaq-Hai, so wie auch die Zahl der Kulte, die Thargunitoth oder Nirraven verehren. Der wiedererstarkende Visar-Kult unter Huu-Jutomu (siehe Seite 120) scheint deutlich effektiver gegen diese Bedrohung vorgehen zu können als die Schamanen des Obaran, doch bereitet auch der düstere Totenkult, der das Erbe der Wudu (siehe Seite 109) angetreten hat, vielen Sorge. Im Kampf gegen eine Yaq-Hai-Plage greifen manche Schamanen daher auch lieber auf die Hilfe von Fremden zurück, als sich dem Totenkult Huu-Jutomus zu unterwerfen.



Yaq-Hai

Größe: je nach Gastkörper (GK)*

Gewicht: kein Gewicht

MU 18 KL 15 IN 14 CH 13

FF 12/GK*+1 GE 15/GK*+2 KO 18/GK*+3 KK 19/GK*+4

LeP 20/GK*+20 AsP 16 KaP – INI 17+1W6

AW 9 SK 4 ZK 4 GS 9/GK*+3

Waffenlos: AT 16 PA 8 TP 1W6+4 RW kurz

Waffe: AT, PA, TP, RW: je nach GK*

RS/BE: 0/GK*+4

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Lichtempfindlich I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindgespür, Finte I-II (Waffenlos, je nach Waffe), Wuchtschlag I-II (Waffenlos, je nach Waffe), zusätzliche je nach GK*

Talente: GK*+4

Zauber: Horriphobus 8

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Rudel)

Größenkategorie: GK*

Typus: Dämon (gehörnter, Thargunitoth), humanoid oder nicht humanoid

Beute: keine

Anrufungsschwierigkeit: –4

Kampfverhalten: Yaq-Hai jagt seine Opfer gern und tötet sie nicht sofort. Im Kampf setzt es gerne Finten und den HORRIPHOBUS ein.

Flucht: Yaq-Hai flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

QS 1: Yaq-Hai ist ein gefährlicher Dämon, der viele Jahre lang nicht für einen solchen gehalten wurde, da man nicht wusste, wie man ihn beschwört. Er dient Thargunitoth.

QS 2: Das Yaq-Hai kann in den Körper einer Leiche einfahren oder auch menschenähnliche Dinge wie Vogelscheuchen in Besitz nehmen.

QS 3+: Yaq-Hai liebt es, sein Opfer zu jagen. Es wird dieses meistens erst zu Tode erschrecken, bevor es zu einem finalen Kampf kommt.

Sonderregeln:

*) **Gastkörper:** Der jeweilige Gastkörper (GK) wird um die entsprechenden Boni modifiziert. Als Gastkörper muss eine Leiche bzw. ein Untoter dienen. Als Werte des Gastkörpers dienen die Werte des Toten, in den das Yaq-Hai schlüpft.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Yaq-Hai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Borons. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod oder Schlaf ein.

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Dämonen-Regeln: Für Yaq-Hai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Sonderregeln:

Suchen und Vernichten: Der Beschwörer benennt ein humanoides Ziel, das er persönlich kennt und dessen Namen er weiß. Der Dämon macht sich auf die Suche nach dem Opfer und wird alles daransetzen, es zur Strecke zu bringen. Die Suche darf sich bis zu 13 Tage lang hinziehen, so lange bleibt der Dämon auf Dere (verbraucht alle Dienste, mindestens aber 3).



DIE BEDEUTUNG DER NEKROMANTIE



»Die Präzentora der heulenden Finsternis ist nicht nur die Herrin der Geister und eine mächtige Kraft zu deren Invocatio und Controllaria sondern auch Herrin der Untoten und des zweiten Lebens für den sterblichen Leib. Die Erhebung toter Corpi wird als Nekromantie bezeichnet und ist eine exakte Wissenschaft wie das Rufen von Geistern. Dennoch wird es von willfährigen Lakaien der eitlen Götter mit scheinmoralischen Dogmen verboten. Als ob es Götter kümmern würde, was mit einem Leib geschieht, wo sie sich doch nur für die Seelen interessieren.

Die Erhebung unterscheidet sich bei unterschiedlichem Material kaum. Verstorbene Körper aller Völker und Tiere, Skelette oder Mumien, sie alle werden mit demselben Cantus belebt. Doch der Kundige lässt sich vom Wort »Beleben« nicht blenden, denn der Corpus bleibt mortum. Er erhält lediglich Agitus, eine Bewegung. Bei korrekt gewirktem Cantus richtet sich diese Agität nach den Befehlen der Maga oder einer autorisierten Person. Dabei ist der Gehorsam absolut und ein Abweichen beruht stets auf einem fehlerhaften Cantus oder der Controllaria eines stärkeren Geistes. Dies zeigt Vorteile gegenüber den Daimones, welche sich stets zu entziehen suchen. So sollten jene, welche nicht um den Lohn ihres Cantus feilschen wollen, wie mit Dschinnen, oder gleich einem Iustiziar um einen fehlerfreien Kontrakt bei einem Daimon ringen, sich mit der Magica necromantia befassen.

Auch wird der Untote nicht unleidlich oder hungrig, wenn er wartet, und nicht krank, so er gekühlt oder nass. Nutze dies, um ihn Dinge tun zu lassen, die für Lebende nicht möglich sind.

Obwohl das Leben den Corpus lange verlassen hat, sind Wesen der Nekromantia keineswegs infinit. Da alle Arten von Untoten in gleichem Maß zerfallen, handelt es sich offenbar um eine Zerfaserung der Matrix, welche sich mit Satinavs Laufzersetzt.«

—Band 1 der Compilatum spiriti von Therengar di Dhargun, Manuskriptphase 1043 BF

»Einst hatten die Magiermogule ein gewaltiges Skelett erschaffen. Es war aus weißgrauem Metall, welches das Licht der Praiosscheibe schluckt, und mit vielen Zeichen verziert. Große Macht über Untote gab es den Anbetern Dharguns. Mit dem Blut Unschuldiger schrieben sie die Zeichen wieder und wieder, um ihren verderbten Herren zu besänftigen ...«
—gehört bei Talimai auf dem Marktplatz von Baburin, 1043 BF



Die Geschichte der aventurischen Nekromantie

Was sind Untote?

Untote sind Kreaturen, die durch übernatürliche Kräfte aus toten Körpern entstehen. Dies unterscheidet Untote von Golems, welche nie gelebt haben und aus unbelebter Materie bestehen.

Der Körper muss vor der Erhebung tot gewesen sein und bleibt dies auch nach der Erhebung, sodass er weiter verrottet. Dadurch benötigen Untote weder Nahrung, Luft noch Schlaf und haben auch sonst keine körperlichen Bedürfnisse. Allerdings kann der Körper nicht regenerieren, außer auf übernatürlichem Weg. Dies unterscheidet sie von Chimären, welche lebendig sind.

Auch von Besessenen und Beherrschten unterscheiden sich Untote, da eine Kreatur am Leben sein muss, um besessen oder beherrscht zu werden. Der Gehorsam vieler Untoten ihrem Erschaffer gegenüber ist durch die Erhebung bedingt und keine Form von Beherrschung.

Untote haben einen materiellen Körper, der nach ihrer Vernichtung zurückbleibt. Auch wenn dieser Körper nicht lebt, kann er durch normale Waffen verletzt werden und die Kreatur kann z. B. durch Paralyse beeinträchtigt sein. Allerdings wirken Gifte und Krankheiten nicht auf sie, da dies einen Stoffwechsel voraussetzt.

Jede untote Kreatur, egal ob humanoid oder nicht, wurde aus einem toten Körper durch übernatürliches Wirken erschaffen. Meist ist dieses Wirken dämonischer Art, z. B. in Form des Zaubers SKELETTARIUS, des Rituals TOTES HANDLE, durch Dämonen wie den Nephazz oder durch Paktgeschenke. Am häufigsten ist dieses dämonische Wirken von der Kraft Thargunitoths durchdrungen, die als Herrin der Untoten gilt, doch auch andere Erzdämonen wie Charyptoroth erlauben die Erhebung spezieller Untoter. Die Erhebung solcher Kreaturen auf dämonischem Weg wird als Nekromantie und die Anwender als Nekromanten bezeichnet.

Sehr viel seltener und von vielen Geweihten gelehnet ist die Erhebung von Untoten durch karmale Kraft. Allerdings ist dieses Wissen weitgehend verschollen und wird von den meisten Aventuriern als Ketzerei verdammt (siehe Seite 114).

Für die Definition eines Untoten ist die Art der Erhebung unwichtig; auch ob sie einem Erschaffer gehorchen oder nicht, spielt hierfür keine Rolle. Die meisten Kreaturen, die einem Erschaffer dienen, sind Hirnlose, die weder über eigenen Willen noch Persönlichkeit verfügen. Nur wenige Untote besitzen ein Bewusstsein und einen freien Willen. Diese Beseelten werden nur selten erhoben, sondern entstehen meist aus sich selbst heraus oder durch das Wirken von Dämonen oder Göttern.

Nekromantische Praxis der fernen Vergangenheit

Zum Beginn der Zeit existierten nur Unsterbliche und da es keine Toten gab, gab es auch keine Untoten. Erst nach der Erschaffung der Sterblichen waren tote Körper vorhanden. So bedurfte es noch der nötigen übernatürlichen Kraft, welche entfesselt wurde, als der Namenlose im 5. Zeitalter mit Dämonen Alveran angriff. Damals drang ein mächtiger Dämon in die 4. Sphäre ein und beschwor die ersten Untoten. Manche sprechen hier von Thargunitoth, andere von ihrem Vater, den sie später tötete oder einkerkerte, um seinen Platz einzunehmen. Die ersten Untoten waren vermutlich Trolle, da sie damals das dominierende Volk waren. Später wurde jede sterbliche Spezies zu Untoten erhoben.

Im 5. Zeitalter wurde das Untragbare Halsband der Thargunitoth erschaffen, welches später verschiedene Paktierer nutzten, die dadurch wichtige Lehrmeister der Nekromantie wurden. So entwickelten verschiedene Spezies unterschiedliche Rituale und Zauber, um Untote zu erheben. Vermutlich waren es die echsischen Völker, die als erste mit der Macht Charyptoroths, die sie als Göttin verehren, Wasserleichen erhoben. Doch die Echsen haben auch Thargunitoth verehrt, wie seit dem Ausheben eines echsischen Thargunitoth-Unheiligums in Sidor Yaquiria nahe dem horasischen Schelf bewiesen ist.

Unter den Ssrkhrsechim war das Mumifizieren verbreitet, einige von ihnen sollen sich selbst erhoben haben und heute noch auf Dere wandeln (siehe Seite 78). Andere Echsen wurden nur als Diener mumifiziert, um die Gräber ihrer Herren zu bewachen, daher sind Mumien von Achaz oder Marus eher selten und werden heute nicht mehr geschaffen.



Frühe Nekromantie der Menschen

Menschen entwickelten die Nekromantie unabhängig voneinander bei den Tulamiden, hier wohl inspiriert von Echsenwesen, und in Myranor. Von dort kam sie mit den ersten Siedlern ins Bosparanische Reich. Diese Beschwörungen waren zum größten Teil von Thargunitoth inspiriert, die als Tiyakula, Dhargun oder Präzentora der heulenden Finsternis als Gott oder Göttin angebetet wurde.

Die Mumien von Bastrabuns Bann, einst erhoben von Bastrabun al'Sheik mit der Hilfe des Ssrkhrsechu Aliss'Szargo sind die einzigen heute bekannten, welche frei von dämonischem Wirken sind. Später erschufen die Magiermogule neben Chimären auch Untote, meist Mumien, die nach heutigem Wissensstand alle mit Thargunitoths Macht beschworen wurden.

Eine wichtige Rolle spielte die Nekromantie in den Trollkriegen (873 v. BF – 857 v. BF), als die Erhebung untoter Trolle (siehe Seite 36) zur Wende des Kriegsglücks beitrug. Damals waren kaum Legionsmagier in dieser Magie bewandert und es wird spekuliert, dass die ersten Erhebungen von Trollen durch Pakte sterbender Legionsmagier geschahen, welche im Angesicht des Todes das Angebot annahmen, ihre Seele für mächtige Kämpfer zu geben.

Fran-Horas und die Dunklen Zeiten

Später wurde im Bosparanischen Reich Nekromantie offen praktiziert und selbst der Kaiser Fran-Horas, genannt der Blutige, interessierte sich für die Erhebung Untoter. Sein Hofmagier Asteropaeus Bosparanius war einer der ersten großen Nekromanten, welche die Kunst im Reich weiterverbreiteten. Er beschreibt in seinem Buch *Ars Moriendi* eine Reise des Kaisers zu den Wudu 606 v. BF, auf der beide Seiten voneinander lernten. Danach wurde die Magierakademie in Bosparan die bedeutendste Lehranstalt und Untote wurden als Minenarbeiter, im Bauwesen und als Lastenträger beschäftigt.

Eine Blüte erlebte die Nekromantie während der Dunklen Zeiten (564–162 v. BF), eingeläutet durch die Erste Dämonenschlacht (568 v. BF, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 33) und den Tod Fran-Horas' (564 v. BF). Die Legionen waren vernichtet, es gab kaum noch Kämpfer und an vielen Stellen drangen Orks, Goblins und Tulamiden in das Reich ein. Im Kernland blieb die Ordnung weitgehend erhalten, aber die Tribute der Provinzen fehlten und so waren billige, ausdauernde Arbeitskräfte gefragt.

Im Bosparanischen Reich und im Diamantenen Sultanat verloren die Götter ihre Anhängerschaft und neue Kulte blühten auf, die Heil versprachen, oft nach dem Tod. So waren in der unruhigen Zeit Totenkulte auf dem Vormarsch. Neben Boron, Golgari, Tairach und anderen wurden auch Thargunitoth und Nirraven unter verschiedenen Namen verehrt.

Einige dieser Kulte wirken bis heute nach. Der wohl

bekannteste waren die Nemekathäer unter dem Propheten Nemekath, die Boron verehrten. Doch unzählige andere verehrten Thargunitoth, wie die Streiter der heulenden Finsternis, verschiedene Nekromantenzirkel, wie Nâsuûls Zirkel und die Bân Dharguni, von deren Wirken heute noch der Name des Ortes Dhargun in Thalusien zeugt. Damals war dieser Ort zum Großteil von Untoten bevölkert und Verwesungsgeruch waberte überall, während die Nekromanten ihre Studien verfolgten. Es heißt, noch manche Niederschrift und einige Artefakte sollen in den ausgedehnten Katakomben unter der Stadt verborgen sein, gesichert von untoten Wächtern. Manche dieser Kulte nutzten Untote als Mittel zur Macht, als Diener für tägliche Verrichtungen oder als Kämpfer. Andere lehnten Untote ab und wollten ihrer Göttin Seelen zuführen.

Gerade in den Nordprovinzen eroberten Nekromanten mit ihren Kreaturen Gebiete und bauten kleine Reiche auf, von denen jedoch keines länger Bestand hatte. Auch Orks fielen mit untoten Kämpfern an ihrer Seite ins Reich ein und konnten den Norden für einige Zeit besetzen.

Die wohl bekannteste Nekromantin des Bosparanischen Reiches war die Präzentora von Punin, auf welche die bekannte Aroqa-Rune (siehe Seite 152) zurückgeht. Sie war nach Fran-Horas die zweite Spektabilität der von ihm gegründeten Academia Arcomagica Scholaque Arcania in Punin. Aufgrund der vielen Großtaten, die ihr zugeschrieben werden, glauben manche, dass sich hinter dem Titel verschiedene Personen verbergen. Die Rune erschuf sie 558 v. BF während der Erforschung von Höhlen in den Amhallassih-Kuppen. Dort verschrieb sie sich dem Knochenraben, scharte Anhänger um sich, erbaute eine Festung über den Höhlen und wollte mit einem Magnum Opus (**Aventurischer Almanach** Seite 227) ein Reich der Untoten in Almada errichten. Dies konnte die Boronkirche verhindern. Ihre Festung Blutfels ist heute der Sitz der Chimärologin **Mordaza Maraneta** (*975 BF, morbide Schönheit, meist schwarz-violettes Haar, überzeugte Borbaradianerin); es soll noch weitere Wege in die Höhlen geben, in denen Wissen vermutet wird, das Begehrlichkeiten bei heutigen Nekromanten weckt.

Die besten Nekromanten der Tulamidenlande lebten in Elem. Doch auch andere Magier in ganz Aventurien verschrieben sich in dieser Zeit der Nekromantie und in vielen abgelegenen Höhlen und verfallenen Magiertürmen schlummern noch ihre Hinterlassenschaften.

Die Blütezeit der Nekromantie im Bosparanischen Reich endete schließlich 385 v. BF, als sie unter dem Einfluss der Boronkirche verdammt und verboten wurde. Dies trieb Nekromanten entweder in andere Reiche, in abgelegene Gegenden oder in den Untergrund.

Einige der damaligen Kulte gingen in die Schatten und bestanden noch einige Zeit fort, manche sogar bis in heutige Tage, auch wenn sie vielfach den Großteil ihres Wissens verloren haben und heute eher exklusive Geheimbünde sind.

* Eine Inkarnation des Alveraniars des verborgenen Wissens, später bekannt als Rohal der Weise.



Die Wudu

Der Waldmenschenstamm der Wudu eroberte ab dem 7. Jh. v. BF ein Reich östlich des Regengebirges, vor allem im Bereich des heutigen Al'Anfa und Mirham. Das Zentrum ihres Reiches bildeten die dunklen Pyramiden am Fuß des Visar, die von den Echsen errichtet und später von den Elemiten und dann den Wudu erobert wurden. Sie glaubten, dass ihr Gott Visar jedes Jahr eine gewisse Menge an Seelen verlangt, um seine Truppen zu stärken, und dass sie verschont blieben, wenn sie ihm Opfer darbrächten. Dadurch wollten sie in seiner Gunst so weit aufsteigen, dass sie quasi unsterblich würden. Die Verehrung dieses Gottes hatten sie wohl von den Echsen und ihrem Gott V'Sar übernommen, und mit dessen Macht erhoben sie Tschumbies (siehe Seite 18), die ihnen als auserwählte Krieger galten.

Während einer Schwäche der Bosparanier und der Tulamidenreiche dehnten sie ihr Gebiet immer weiter aus und besetzten 450 v. BF die gesamte Syllanische Halbinsel. Im Jahr 444 v. BF erschien ihnen der leichenblasse Prophet Nemeka, der sich selbst als wiedergeborener Nemekath bezeichnete und unter dem sie erstarkten und die Menschenopfer und Blutrituale noch exzessiver wurden. Im Laufe der Jahrhunderte ihrer Herrschaft starben tausende Menschen auf den Altären der schwarzen Pyramiden den Opfertod.

Im Jahr 336 v. BF unterlagen die Wudu bei einem Angriff auf das heutige Hôt-Alem einer Allianz aus Tulamiden, Kemi und Napewanha und mussten sich in das Gebiet nördlich des Hanfla zurückziehen. Danach wurde Nemeka von Zweifeln geplagt, erlag schließlich einer Versuchung Thargunitoths und wandte sich dämonischen Praktiken zu, die bis heute die Basis für das Yaq-Hai (siehe Seite 104) bilden. Schließlich verschwand er 261 v. BF, angeblich ins Totenreich entrückt, und die folgenden Machtkämpfe zwischen machtgerigen Anführern besiegelten gegen 250 v. BF das Ende des Wudu-Reiches, als es einem Großangriff Elems nicht mehr trotzen konnte.

Immer noch soll es in Gängen unter dem Silberberg von Al'Anfa Vermächtnisse der Wudu geben und sogar Hinweise auf die Zitadelle der Geister und ihre Nutzung im Regengebirge – Wissen, nach dem immer wieder Magier und auch Schamanen wie Huu-Jutomu (siehe Seite 120) suchen, wobei nicht alle aus den labyrinthartigen Gängen zurückkehren.

Bosparans Fall und die Magierkriege

Nach dem Verbot der Nekromantie blieb sie eine randständige Wissenschaft, woran sich nach dem Fall des Alten und der Gründung des Neuen Reiches zunächst wenig änderte. In diesen Jahrhunderten ging viel nekromantisches Wissen verloren, auch durch die Zerstörung oder Schließung vieler Magierakademien und die Vertreibung und Hinrichtung von Nekromanten. Aus dem Schatten kam die Beschwörung von Untoten erst wieder nach 500 BF.

Nachdem der talentierte Tharsonius von Bethana magisch ausgebildet worden war, kam er zu Rohal dem Weisen. Diese Inkarnation des Alveraniars des verborgenen Wissens versuchte seinen unsterblichen Bruder, die Inkarnation des Alveraniars des verbotenen Wissens, auf den richtigen Weg zu führen, doch 565 BF erkannte dieser sich bei einem Besuch in Borbra wieder, nimmt den Namen Borbarad an und begann danach erneut mit verbotenen Forschungen auf verschiedenen Gebieten wie der Nekromantie. So reaktivierte er seine frühere Schöpfung, die Skrechu (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 241), und erhob seinen früheren Diener Kurungur aus dessen Karfunkel als Xyxyx (siehe Seite 110) – eine nekromantische Großtat.

Auch die Schüler und Anhänger Borbarads wurden in den folgenden Jahren aktiver, Zulipan von Punin wurde Spektabilität in Punin und ließ ab 574 BF ganze Zwergensippen verschleppen, um das Geheimnis ihrer Resistenz gegen Magie zu erforschen. In Gareth erschuf Sephrasto Aviani ab 575 BF unter der Anleitung seines Meisters die Gargyle.

Während der Namenlosen Tage 576 BF schloss Borbarad sieben Dämonenpakete auf einmal, auch mit Thargunitoth, und erhielt die siebenstrahlige Dämonenkrone, die einen Teil der Macht dieser Erzdämonen enthielt. So gerüstet stachelte er die Menschen aus dem Verborgenen gegen Rohal den Weisen auf, der daraufhin sein Amt niederlegte. Im folgenden Jahr (590 BF) zog Rohal der Weise mit einem Heer aus Kämpfern und Magiern in die Gorische Wüste, wo es am 22. Boron zur Schlacht zwischen ihm und Borbarad kam. Nur kurz darauf geschah das Desaster von Punin (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 222f.).

Danach begannen die Magierkriege, eine Zeit der magischen Auseinandersetzungen, in denen Nekromantie vielfach zur Erschaffung von Kämpfern genutzt wurde und allerorten Untote und beschworene Kreaturen gegen Menschen oder gegeneinander kämpften. Drehte sich die Auseinandersetzung zu Beginn darum, welche Magiervereinigung den Nachfolger auf dem Kaiserthron stellen dürfe, weiteten sich die Kämpfe schnell aus und bald schwangen sich Magier zu lokalen Herrschern auf und führten Kriege gegen die Kleinreiche anderer Magier.

Auf den Zyklopeninseln ergriff eine Gruppe von Nekromanten 590 BF die Macht und rief ein Reich der Untoten aus, für das die Menschen regelmäßig Tribut in Form von Blut und Leichen zahlen mussten. Zwei Jahre später versuchten sie ihr Territorium zu vergrößern und griffen Methumis an, welches von Argelion Schlangentreu, der nicht zuletzt deswegen als Heiliger der Hesinde verehrt wird, unter Opferung seiner Astralkraft geschützt wurde, indem er die Schiffe der Nekromanten in den Limbus schleuderte.

Im Osten gelang es dem Nekromanten Karasuk, in die Gänge unter dem Molchenberg von Warunk einzudringen und die hier befindlichen Laboratorien des Pher Drodont zu erobern. Ob durch eigenes Wissen oder die Kraft des Omegatherion – irgendwie erhob er dort eine große Menge Untoter und griff die zentralen Provinzen des Mittelreiches an, wobei er den Tod fand.

Zur gleichen Zeit belagerte der frühere tobribische Hofzauberer Narniel von Nebachot mit einem Heer von magischen Kreaturen, zu denen auch Untote verschiedener Art gehörten, Ysilia und zwang den Herzog Yerodin von Tobimorien, ihm die Herrschaft zu überlassen.

Insgesamt sank die Zahl der Auseinandersetzungen mit der Zeit, da den Magiern ihre Anhänger aus Angst oder fehlender Überzeugung davonliefen. Ab 595 BF gab es kaum noch Kämpfe, was als das Ende der Magierkriege betrachtet wird.

Auch wenn während der Auseinandersetzungen viel Nekromantie gewirkt wurde und an vielen Orten die Macht Thargunitoths spürbar war, brachten sie am Ende einen gewaltigen Verlust von nekromantischem Wissen, da Magier ihre Fähigkeiten mit ins Grab nahmen und Magierakademien zerstört oder geschlossen wurden.

Nekromantische Praxis der jüngeren Vergangenheit

Nach den Wirren der Magierkriege hatten die Magie und insbesondere deren dunkle Spielarten einen schweren Stand. Durch Nekromanten war großes Leid über die Menschen gekommen und der Puniner Ritus tat sein Übriges, um die Nekromantie aus den Lehrplänen der meisten Akademien zu tilgen. Um die strengeren Regeln innerhalb der Magierschaft durchzusetzen, wurden die drei Magiergilden gegründet, von denen ausschließlich die Schwarze Gilde in Teilen Nekromantie akzeptiert. Zusätzlich wurden von vielen Herrschern strengere Regeln für die Anwendung von Magie, an einigen Orten wie Havena und Aranien gar Magieverbote erlassen. Einzig die Dunkle Halle der Geister zu Brabak hielt daran fest, offen Dämonologen und Nekromanten auszubilden.

Ein Untoter selbst begann das nächste Kapitel in der Geschichte der Nekromantie. Liscom von Fasar hatte den Tod gefunden, als er in der Gorischen Wüste versuchte, Borbarad zurück in diese Welt zu holen (mehr zur Borbaradianischen Invasion, ihrem Ende und der Zeit danach kannst du im **Aventurischen Almanach** Seite 226 ff. erfahren). Als Nachtalp gelang es ihm, den Dämonenmeister Ende 1015 BF zurück nach Dere zu holen. 1019 BF trat Borbarad endgültig aus dem Schatten. An seiner Seite fochten viele Nekromanten und er trug wieder die siebenstrahlige Dämonenkrone mit dem Splitter der Thargunitoth. Er selbst erhob den schwarzen Kaiserdrachen Kurungur zu erneutem Unleben, der ihm fortan als Rhazzazor diente. Auf Anweisung Borbarads erhoben Nekromanten in den Namenlosen Tagen 1019 BF in einem gewaltigen Magnum Opus der Nekromantie ein Heer von Untoten, das als der Endlose Heerwurm in die Geschichte einging. Die untoten Horden waren so machtvoll, dass ihre Opfer sich schon bald erhoben und in den Heerwurm einreiheten. Mit der Eroberung Tobriens kamen Nekromanten über das Land, plünderten alte Gräber und schufen zahlreiche von Unleben erfüllte Wesenheiten. Seit diesen Tagen sind Ghule eine beständige Gefahr in diesen Landen. Der Dämonenmeister selbst fand sein Ende in der Dritten Dämonenschlacht, nachdem er zuvor ein Heer aus Ogerskeletten (siehe Seite 44) erhoben hatte.

Rhazzazor und die Warunkei

Der schwarze Drache diente Borbarad in vielen Formen. Einst als Kurungur geboren, wurde er 1457 v. BF vom Magiermogul Assarbad von Fasar, einer Inkarnation Borbarads, unterworfen. Im Jahr 1338 v. BF tötete ihn der legendäre Drachentöter Dschadir der Kühne und 573 BF erweckte der Dämonenmeister ihn als Xyxyx zum Unleben. Schließlich erhob Borbarad ihn 1019 BF ein weiteres Mal als Rhazzazor. Ausgestattet mit dem Untragbaren Halsband der Thargunitoth, einem Teil des legendären Frevlergewands, und einem Pakt im 6. Kreis der Verdammnis war Rhazzazor der Herr des Endlosen Heerwurms. Im eroberten Warunk errichtete er sich eine gewaltige goldene Pyramide und herrschte über die Warunkei. Nach Borbarads Ende errang er 1021 BF

den Splitter der Thargunitoth und wurde einer der Hep-tarchen, der Erben des Dämonenmeisters.

Rhazzazor errichtete in Warunk eine Schreckensherrschaft. Alle Toten vergrößerten seinen Heerwurm und einzig gewaltige Blutopfer, finstere Magie, Unmengen von Theriak und sein Pakt hielten seinen Leib zusammen. An seinem Hof versammelte er zahlreiche Nekromanten, die ihm zu Diensten waren und von ihm zu lernen hofften. In den folgenden Jahren trat er immer wieder in Erscheinung, etwa bei einem Angriff auf Beilunk 1026 BF, wo ihn das Wirken Praios' zurückwerfen konnte. 1027 BF griff er Auraeth an, die Hauptfeste der Bannstrahler, wo er versuchte, den Leichnam Brins von Gareth zu rauben.

Im Peraine 1027 BF öffnete sich der Dämonenwall und große Teile des Endlosen Heerwurms marschierten gen Wehrheim. Rhazzazor hatte ein Bündnis mit dem Dämonenkaiser Galotta geschlossen. Die Schlacht auf dem Mythraelsfeld zerstörte große Teile Wehrheims und zerschlug das Heer des Raulschen Reiches. Erst in der Schlacht in den Wolken über Gareth konnte Galotta besiegt und der Schwarze Drache in die Flucht geschlagen werden. Dabei wurde der Stab des Vergessens, heiligstes Artefakt beider Boronkirchen, schwer beschädigt. Das Jahr des Feuers (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 227f.) begann und Untote kamen über die Wildermark, heute Rommilyser Mark, wo einige Nekromanten kleine Reiche errichteten. Rhazzazor hingegen versuchte, in einem großen Ritual die Kraft aus dem Land zu ziehen, um wieder frei und lebendig zu sein. Doch Thargunitoth wollte eine so machtvoll-seele nicht verlieren. Im letzten Moment war es der Seelensammler (siehe Seite 119), der im Auftrag der Erzdämonin half, den Plan zu vereiteln. Der Stab des Vergessens wurde dabei endgültig zerstört und Rhazzazor besiegt. Seitdem wird sein Karfunkel von Zwergen in der Feste Okdrâgosch in den Trollzacken bewacht. Der Splitter Thargunitoths

allerdings fand über den Seelensammler zurück gen Warunk, wo er Kernstück und Keimzelle des Nekromantenrates wurde.

Der Nekromantenrat

Unter dem Schwarzen Drachen hatten sich in Warunk und dem Umland zahlreiche Nekromanten versammelt. Als ein kaiserliches Heer im Phex 1028 BF gegen die Stadt zog, konnte es mit der Macht des Splitters zurückgeworfen werden. Der Nekromantenrat war geboren. Nicht mehr eine Person gebot über die Macht des Splitters, sondern der Rat mit unterschiedlichen, teils widersprüchlichen Interessen. Er setzte sich aus Magiern, Hexen, Schamanen und Paktierern aus ganz Aventurien zusammen. Seine Mitglieder nannten sich selbst »Deuter Thargunitoths«. Graue Eminenz und wahre Macht im Hintergrund war jedoch der Seelensammler, der ganz eigene Pläne mit dem Splitter verfolgte und in den Nekromanten Werkzeuge für seine Zwecke sah (siehe Seite 119). Er spielte ihnen vor, dass es den Splitter zu erforschen galt, damit einer von ihnen am Ende die Macht über ihn erringen würde. Mit seiner Unterstützung und Anleitung wurden machtvoll-arteefakte der Nekromantie geschaffen.

Viele Mitglieder verloren in den folgenden Jahren ihr Leben im Kampf gegen Feinde, erlagen ihren Pakt- oder wurden Opfer anderer Mitglieder des Rates. Einige bekannte Mitglieder des Rates waren der Magier Murak di Zeforika, der orkische Schamane Kunkarar, der Alchemist Aluris Mengreyth, der almadanische Magier Rakolus von Schrotenstein und Therengar di Dhargun (siehe Seite 120). Die Nekromanten unterhielten eine kleine Akademie, den Beschwörerkreis des Karasuk, der sich auf den Nekromanten Karasuk (siehe Seite 110) berief. Noch heute sollen in den Gängen unter Warunk, die den Molchenberg durchziehen, Bücher und Schriften dieser Schule zu finden sein, bewacht von damals beschworenen Kreaturen, die jeden lebendigen Eindringling angreifen.



Kaum vier Jahre nach der Gründung des Rates im Peraine 1032 BF wurde Warunk befreit, der Rat musste fliehen und fand im Pandämonium von Eslamsbrück ein neues Domizil. Viele seiner Mitglieder fanden den endgültigen Tod in den Kämpfen um Warunk. Weite Teile der heutigen Rabenmark unter ihrem Markgrafen Gernot von Mersingen sagten sich darauf unter Lucardus von Kémet, einem gefallenem Golgariten und ehemaligen Heerführer des Schwarzen Drachen, vom Nekromantenrat los. Von Altzoll aus herrschte der Paktierer über die Region und Nekromanten suchten seine Nähe, bis das Land in der Erdschlacht 1038 BF befreit und Lucardus getötet wurde. Im Jahre 1039 BF fand der Rat sein Ende, als der Splitter Thargunitoths endgültig seiner Kontrolle entzogen wurde. Was die Magier bisher zusammengehalten hatte, fehlte, und die verbliebenen Mitglieder zerstreuten sich. Einige dienten sich Helme Haffax an, andere zogen sich an entlegene Orte zurück, um dort weiter ihren Studien nachzugehen.

Der Splitter Thargunitoths

Einst war der Splitter Thargunitoths Teil der machtvollen dreizehnstrahligen Dämonenkrone, die vom Dämonensultan geschaffen und vom Namenlosen getragen wurde, ehe sie das Haupt Borbarads in seinen Inkarnationen als nun noch siebenstrahlig zierte. Durch die Krone kann ein Kundiger über enorme Mächte gebieten und gewaltige Rituale vollziehen. Lange vom Namenlosen getragen, ist in ihr zugleich viel karmale Kraft des Gottes gebunden. In der Dritten Dämonenschlacht zerschlug die heilige Klinge Siebenstreich die Krone und die Splitter entstanden. Sieben an der Zahl waren sie die Namensgeber der Heptarchen, der Erben Borbarads. Einer von ihnen war der Splitter Thargunitoths (mehr zur Krone und den Splittern kannst du im **Aventurischen Almanach** Seite 240f. erfahren).

Der Splitter konnte, wie bei Galotta und dem Schwarzen Drachen, an eine Person gebunden werden. Auf diese Weise erlaubte er Dinge, die über einen gewöhnlichen Pakt weit hinausgehen oder dessen Kräfte deutlich verstärken. Rhazzazor ermöglichte er beinahe freizauberische Möglichkeiten als Nekromant und hielt seinen verrottenden Leib zusammen. Aber auch eine Gemeinschaft, wie der Nekromantenrat, konnte seine Kräfte nutzen. Am bekanntesten sind die Alptraumgewitter, die mit ihm über Angreifer gebracht wurden und die effektivste Waffe des Rates gegen große Heere waren. Auch zum Schaffen mächtiger Artefakte konnte die Macht des Splitters genutzt werden.

Nirraven, ein neugehörnter Dämon aus dem Gefolge der Erzdämonin, war nicht immer ihr Diener und wurde einst selbst als machtvolle Wesenheit verehrt. Bis zu den Tagen der Präsentora von Punin unabhängig, nennen ihn alte und von den Kirchen weggeschlossene Quellen gar einen Bruder der Alveraniare Borons, Golgari und Bishdaniel. Nach der Schlacht von Kurkum diente ihm der Leib des Beschwörers Sulman al'Venish (siehe Seite 119) als Gefäß und Anker in Aventurien. Als Seelensammler



wirkte er seitdem als Diener Rhazzazors, dann als Werkzeug Thargunitoths und als Graue Eminenz des Nekromantenrates. Doch Nirraven wollte zu alter Unabhängigkeit zurück und sah im Splitter das Werkzeug hierzu. Seine Macht sollte in ihm aufgehen. Dafür spornte er den Nekromantenrat an, den Splitter zu studieren. Er sorgte für den Erhalt der Warunkei und fachte den Kampf der Diener Borons mit der Erzdämonin immer wieder an, um die erforderliche Zeit für seine eigenen Pläne zu gewinnen. Zugleich ließ er von den Nekromanten unter Aufwendung großer Mittel und arkaner Kräfte ein Zepter aus Endurium schaffen, mit dem der Splitter zerschlagen werden sollte. Doch um einen Splitter zu zerstören und dessen Macht in sich aufzunehmen, braucht es noch eine weitere Komponente. Einige wenige Sterbliche tragen in sich das machtvolle Erbe des Ea'Myr (**Aventurischen Almanach** Seite 246), die legendären dritten Augen als Erbe der Alten, einer mächtigen Rasse aus dem Gildenland. Im Diener des Lebens, dem höchsten Geweihten Peraines Leatmon Phraisop, verband sich dies mit karmalen Kräften. Nirraven wollte dessen Seele in sich aufnehmen, um dann mit ihrer Kraft und dem Zepter den Splitter zu zerstören und dessen Essenz mit seiner zu verbinden. Mit vereinten Kräften gelang es einigen Helden und Leatmon, den Plan zu vereiteln, aus dem Zepter ein göttergefälliges Artefakt zu schaffen, Nirraven zu besiegen und den Splitter der Thargunitoth endgültig zu vernichten.

Die Zerstörung eines Splitters geht mit gewaltigen magischen und karmalen Kräften einher, welche die Umgebung und die Beteiligten für immer zeichnen. Am Ort der Vernichtung, nahe dem Kloster des Dreischwesterordens Storckenfels in der Markgrafschaft Rabenmark blieb der von dämonischen Kräften geprägte, unheimliche Wald der

Schreie zurück. Das Ea'Myr des Leatmon Phraisop hat sich geschlossen und es ist unklar, ob die damit verbundene Kraft mit der Vernichtung für immer erloschen ist. Der Plan Nirravens scheint jedoch teilweise geglückt zu sein. Zwar ist es ihm nicht gelungen, die Erzdämonin von ihrem Thron zu stoßen, doch er ist nicht mehr Teil ihres dämonischen Gefolges und gilt Beschwörern als wohl mächtigster, nun freier Gehörnter nach den Erzdämonen. Da er so lange auf Dere präsent war, scheint es einfacher, ihn in die 3. Sphäre zu rufen, was freilich nur leichtsinnige oder größenwahnsinnige Magier wagen würden. Doch auch die Erzdämonin hat profitiert, da ihre bisher im Splitter gebundenen Kräfte freigesetzt wurden, sodass sowohl sie wie auch Nirraven nun an anderen Orten gestärkt ihren Plänen nachgehen.

Nekromantische Praxis der Gegenwart

Nach dem Ende des Nekromantenrates 1039 BF befindet sich die Disziplin der Nekromantie in einer Phase des Umbruchs. Größere Kulte sucht man vergebens, überregionale Pläne des Größenwahns deuten sich, wenn überhaupt, nur den Eingeweihten der innersten Kreise an. Überall findet sich die Kunst der Totenerhebung durch Regularien begrenzt, die nach den zuvor geschilderten Ereignissen im Laufe der Aventurischen Geschichte weitere Zwischenfälle verhindern sollen. Allen voran die Vorstehenden der Magiergilden werden für die Frevel ihrer Vorgänger zur Verantwortung gezogen. Ihre öffentliche Haltung zum Thema Nekromantie wird nicht selten zum Gegenstand andauernder fachlicher Streitigkeiten, die bis in die Politik und Gesetzgebung getragen werden. Die Schwarze Gilde steht bei vielen unter Generalverdacht und sieht sich oftmals genötigt, ihre offenere Haltung gegenüber dämonischer Magie zu rechtfertigen. Als Rahmen der Debatte gilt der Codex Albyricus, dessen Auslegung heute die Möglichkeiten junger Nekromanten und deren Lehrmeister bestimmt.

Die Haltung der Magiergilden zur Nekromantie

Alle Magiergilden sind grundsätzlich zur Göttergefälligkeit verpflichtet, wobei die Handhabe mit ungünstigen Vorfällen gewiss unterschiedlich ausfällt. Nekromantie ist Dämonenwerk und als solches grundsätzlich illegal, wo immer Einfluss der zwölfgöttlichen Kirchen besteht. Um die durch zahlreiche Gewaltexzesse der Geschichte bestätigten Vorbehalte gegen die Nekromantie zeitweilig zu umgehen, ist ein expliziter Dispens durch eine Magiergilde notwendig. Nekromantie, die außerhalb der Zuständigkeit einer Gilde praktiziert wird, also etwa von Hexen oder Schamanen, unterliegt allein dem Urteil der Kirchen, allen voran jenen Borons, und den regional zuständigen Gerichten.

Die Weiße Gilde, die sich intensiv mit Antimagie und der kontrollierten Auslöschung dämonischer Magie beschäftigt, verfolgt und bekämpft Nekromantie aktiv und präventiv. In Regionen, die in jüngerer Vergangenheit vermehrt von Untoten heimgesucht wurden, arbeiten Weiße Gilde und Praioskirche nicht selten zusammen, um verdächtigen Vorkommnissen nachzuforschen. Dies gilt als im Sinne des Allgemeinwohls und kann durchaus mit Aufträgen an die Inquisition verbunden sein.

Die Graue Gilde ist selbstverständlich an dieselben Regelungen und Pflichten gebunden, wenngleich ihre Mitglieder weniger häufig auf Verdacht und tendenziell reaktiver agieren, wenn bereits handfeste Beweise, etwa ein leibhaftiger Untoter, gesichtet wurden. Da einschlägige, zur Nekromantie befähigende Formeln innerhalb der Grauen Gilde nicht gelehrt werden, ist die Sensibilisierung für das Thema unter ihren Mitgliedern sehr unterschiedlich ausgeprägt. Entsprechend fallen Verteidigungsreden in Verdachtsfällen je nach Fall mehr oder weniger leidenschaftlich aus. Die Maxime des verantwortlichen Handelns im Sinne der Forschung und ein milder Blick auf andere Traditionen der Magie beeinflussen hierbei die Einschätzung von Graumagiern in vielen Fällen zu einer relativen Milde. Allerdings bedeutet „Milde“ in diesem Fall, dass das

Strafen wider Nekromantie – Der Codex Albyricus

Wer ohne Dispens einer Gilde Nekromantie jeglicher Form praktiziert, hat überall in Aventurien, wo der Einfluss der Zwölfgötter hinreicht, mit Strafen zu rechnen. Zuständig für die Bestimmung der Schuld ist normalerweise die örtliche Boronkirche. Prozess und Vollstreckung von Strafen sind jedoch gleichermaßen Angelegenheit der weltlichen Justiz, so vorhanden, sowie der Magiergilde, die für den Wissensstand des Nekromanten verantwortlich ist. Als Basis des Prozesses dient neben regionalem Recht der Codex Albyricus, der die Pflichten und Rechte von Gildenmagiern festhält.

In Al'Anfa gilt die tatsächliche Strafverfolgung als milde, jedoch ist hier formell ebenso wie in Andergast, dem Bornland, dem Horasreich, dem Kalifat, dem Mittelreich, Nostria, dem Shikanydad und Thorwal mit einer strengen Auslegung des Codex Albyricus zu rechnen.

Disvocatio, die (zeitweilige) Aberkennung aller Ämter und Titel, sowie *disliberatio*, die (zeitweilige) Bannung

aus Bibliotheken, Laboren und jeglichen Forschungsstätten, gelten als milde Mindeststrafen. In schweren und Wiederholungsfällen wird die *expurgico* ausgesprochen – der Magier wird von seiner Gilde ausgeschlossen, verliert sein Siegel und jegliche damit verbundenen Rechte.

Nach diesem Vorgang beschließt die Boronkirche nach örtlichem Recht, wie weiter mit dem Frevler verfahren wird. Neben Maßnahmen zur Ruhigstellung, die durch Rauschmittel und Liturgien vollstreckt werden können, wird je nach Schuldschwere auch Freiheitsentzug, Verstümmelung oder das Todesurteil ausgesprochen. Wer keiner Gilde angehört, hat entsprechend auch nicht mit mildernder Fürsprache zu rechnen und wird je nach geistigem Zustand dauerhaft an ein Noionitenkloster übergeben, zu ewigem Schweigen durch Verlust der Zunge verurteilt oder dem reinigenden Feuertod mit anschließendem gottgefälligen Begräbnis anvertraut.



erlösende Todesurteil eher unterstützt wird, als ein Leben in Schande, abgetrennt von den Mitteln, den eigenen Wissensdurst zu stillen.

Die freigeistliche Haltung vieler Schwarzmagier dehnt sich gewiss auch auf die Nekromantie aus, sodass Forschungsdispense durch die Gilde ein begehrtes Gut an all ihren Akademien sind. Gleichsam wird der Codex Albyricus innerhalb der Schwarzen Gilde lasch ausgelegt, sodass in vielen Fällen gar nicht erst um einen Dispens geworben wird, um unerwünschte Aufmerksamkeit zu vermeiden. In jedem Fall verfügt sie über viele Mitglieder, die Expertise in der Nekromantie besitzen, und wird daher gelegentlich bei Vorfällen von den Kirchen zu Rate gezogen. Wer die Kunst der Nekromantie erlernen will, findet hier die einzige offiziell regulierte und legale Möglichkeit.

Die Haltung der zwölgöttlichen Kirchen

Nekromantie gilt allen Zwölggöttern als Frevel, der die Seele zeichnet. Insbesondere die Inquisition der Praioskirche hat sich der Ausrottung dämonischer Mächte auf Dere verschrieben und so ist es keine Überraschung, dass viele Untote im gleißenden Licht der Sonne ihre Existenz aushauchen. Was den Groll Praios' begründen mag, der zu diesem Umstand führt, ist umstritten. Fakt ist jedoch, dass weder Chimären noch Golems, die dem Herrn der Antimagie ebenso zuwider sind, eine solche Schwäche besitzen. Selbst Dämonen bekommen nur in Einzelfällen auf dieselbe Weise den direkten Zorn des Götterfürsten zu spüren. Eine Theorie über mögliche Hintergründe dieses Phänomens sieht Untote schlicht als die schwächsten dämonisch beseelten Entitäten. Als solche weichen diese selbstverständlich vor Praios' Macht zurück und zerfallen zu dem Staub, der sie ohne die Magie wären, die den Sonnengott beleidigt. Nekromanten mögen es nicht gerne hören, aber unter vielen Anhängern des Praios gilt ihr Werk als die vulgärste und lächerlichste unter allen Beschwörungsarten. Spezialisten für die Untotenbekämpfung sind unter den Dienern des Todesgottes Boron zu suchen. Die Nekromantie ist eines seiner Feindbilder und es untersteht der unmittelbaren Verantwortung seiner Diener, sie im Keim zu bekämpfen. Die erlösende, ewige Ruhe des Todes wird durch nekromantische Praxis verhindert. Sie setzt eine Entweihung der Totenruhe, Totenschändung und Grabraub voraus, welche Boron als größtmögliche Vergehen empfindet. Was die Inquisition an dieser Front für die Praioskirche leistet, ist dem Puniner Boronritus der Orden des Heiligen Golgari. Die sogenannten Golgariten stehen an vorderster Front, wenn es um die Auslöschung untoter Umtriebe geht. Als schweigsame Krieger, die den stillen Moment des Todes ehren wollen, greifen sie nur an, um effizient zu töten. Nekromanten können sich fast glücklich schätzen, wenn statt eines Golgariten ein Diener Praios' ihren Unterschlupf stürmt – dieser ist wenigstens möglicherweise an Geständnissen interessiert. Während die Praioskirche sich vordergründig beim Erscheinen untoter, dämonischer Wesenheiten in der Verantwortung sieht, lässt Boron jegliche noch so subtile Spielart der Nekromantie mit Eifer verfolgen. Neben der Erhebung von Untoten ist so auch die Beschwörung und Befragung von

Geistern im Sinne der Boronkirche Nekromantie. Auch jegliche Praktiken, die ein nekromantisches Interesse nur andeuten könnten, z. B. die Sezierung von Leichen, sind Boron ein Gräuel. Der al'anfanische Boronritus macht im Vergleich zum Puniner Ritus hierbei keinen Unterschied, wobei das Strafmaß für bezeugte Nekromantie im Süden oft lascher ausfällt als im Norden.

Die Tsakirche kann als dritter großer Widersacher der Nekromantie verstanden werden. Dämonisch erschaffene Wesen wie Golems und Chimären sind besonders empfindlich gegen ihren Einfluss. Diese Parodien des natürlichen Lebens sind ihr zuwider und werden durch ihre Anhänger verfolgt. Nekromantie ist von ihrer direkten Aufmerksamkeit nur einen kleinen Schritt entfernt, wenn man bedenkt, dass ein Aspekt Tsas die Wiedergeburt oder aber der Kreislauf des Lebens ist. Der Verbleib von Körpern Verstorbener mag Tsas möglicherweise nicht allzu wichtig sein, da diese in ihren Augen abgestreifte Hüllen sind, die ihren Dienst getan haben. Doch einigen ihrer Diener macht insbesondere das Phänomen als Geister verhafteter Seelen zu schaffen, denen Tsas doch eigentlich ein erneutes Leben schenken möchte. Aus diesem Grund finden sich unter Tsas Dienern fähige Exorzisten, die Boronis gern zur Hand gehen.

Die anderen zwölfgöttlichen Kirchen verdammen geschlossen ebenfalls alles Dämonische. Die Bekämpfung von Nekromantie gilt ihnen jedoch nicht als ihre unmittelbare Verantwortung und es sind kaum entsprechende Spezialisten unter ihnen.

Sagen, Legenden und Aberglaube

Untote dienen in allen Regionen Aventuriens als Sagenfiguren, mit der Kinder ermahnt und gefährliche Orte vor Zutritt bewahrt werden. Der Tod ist allen Sterblichen intuitiv verständlich und es muss kaum erklärt werden, warum die Rückkehr etwas permanent verloren Geglaubten Furcht und Trauer auslösen kann. Thargunitoth zeigt mit ihrem Werk, warum die Sehnsucht nach Unsterblichkeit ein Frevel im Auge Borons ist: Niemand möchte von einem Scharren an seiner Türe erwachen, nur um seine gestern beerdigte Frau an der Schwelle zu finden. Überall in Aventurien, sei es bei den Waldmenschen oder den Fjarningern, existiert die Furcht vor der Rückkehr der Toten. Manche Legenden illustrieren den Akt des Trauerns und die Frage, warum die Gesichter der Verstorbenen uns nicht verlassen, indem sie die negativen Gefühle als leibhaftige Ungeheuer umhergehen lassen. Und auch Schuldgefühle werden oft durch mächtige Untote dargestellt. Doch hinter vielen Legenden steckt mehr als abstrakte Trauerbewältigung.

Die *Totensümpfe* im Bornland sind Ursprung der klassischen Legenden über Untod und Wahnsinn. Es ist leicht, in der Ödnis gebückter Sträucher und schmatzender Sumpflöcher die Orientierung zu verlieren, sodass jene, die sich hineinwagen, öfter bleiben, als ihnen lieb ist. Man rät neugierigen Forschern ab, den Phänomenen des Pfuhs auf den Grund zu gehen, denn ein Wiedersehen ist hier selten eine gute Sache. Tatsächlich berichten Legenden nämlich, dass ganz ohne das Zutun von Nekromanten der Tod im

Moor zu neuem Leben finde. Etwas Unheiliges im Zentrum des verfluchten Landstrichs scheint den Sumpf selbst mit einem bösen Willen auszustatten, der eigenständig Entscheidungen trifft und jeden Busch mit reiner Bosheit nährt, um sein Spiel zu treiben. Neben rachsüchtigen Geistern und dämonisch pervertierten Lebewesen speien die Totensümpfe regelmäßig Lebende Leichen, Skelette, aber auch Verlorene, insbesondere Wiedergänger, aus. Die Legenden um das Moor dienen dabei jedoch auch als ihr eigener Nährstoff. Nekromanten suchen die Gegend heim, um die freien Untoten zu studieren und sich Unterschlüpfe einzurichten, die in den Wirren der alptrauerzeugenden Dämpfe kaum zu finden sind. Das gesamte Bornland scheint Aufmerksamsten in den Wehen eines großen Erwachens zu stecken. Kein Umstand wäre besser geeignet, um den Sieg über den ewigen Schlaf des Todes zu feiern. So wundert es kaum, dass neben Sagen und Legenden immer mehr glaubwürdige Zeugenberichte eine bevorstehende große Zusammenkunft nahelegen.

Der Tod ist überall – und jeder Sterbende eine potenzielle Gefahr, wo Thargunitoths Einfluss zugegen ist. Glücklicherweise sind Untote selten klug und handeln ohne Anleitung nicht strategisch. Eine Übermacht an intelligenten Leichen, die sich unvermittelt erheben und gemeinsam agieren, muss daher eine der schlimmsten denkbaren Ängste sein. Aus diesem Grund sind Legenden von Ghulen besonders verbreitet. Bezeichnungen variieren, doch die Geschichte von den untoten Bestien, die sich plötzlich aus einer Grube freibuddeln, um als Schwarm über Dörfer herzufallen, ist ein Klassiker unter Klassikern. Nicht nur, dass unter Ghulen vertraute Gesichter vertreten sein können, die unter Tränen bekämpft werden müssen, nein, auch die Tatsache, dass Ghule durch einen Biss weitere ihrer Art erheben können, trägt zu ihrer Popularität im Sagenreich bei. Ghulkönig und Morokun gehören zu den bekanntesten mächtigen Untoten, da sie in Legenden die Rolle der Peiniger übernehmen, die die Schatten der Vergangenheit über Gemeinschaften niedergehen lassen. Geschichten über ganze Staaten von Untoten sind weit verbreitet und ähneln häufig Berichten, die man im Hohen Norden über die Dunkelelfen vernimmt. Die Urangst ist im Kern dieselbe: Was wäre, wenn der Tod beginnt, die Lebenden mit Bosheit zu verfolgen? Borons Diener tun ihr Bestes, um solche Ängste mit dem Versprechen von Ruhe und Erlösung zu besänftigen. Doch wann immer ein Grabmal wieder geöffnet, eine allzu tiefe Grube ausgehoben oder eine uralte Höhle durchquert werden muss, weiß einer unter den Anwesenden eine nahezu prophetische Legende zu erzählen, welche die Lebenden an Respekt vor dem Tod ermahnt.

Für Leute, denen Begegnungen mit Untoten zum Alltag geworden sind, entsteht die legendengebärende Angst an anderer Stelle. An Akademien wie der Dunklen Halle der Geister zu Brabak wandeln Untote fast eigenständig umher. Während man sich mit dem hölzernen Gebaren von Lebenden Leichen, Skeletten und Mumien scheinbar zu arrangieren weiß, fordern Kreaturen wie Blutbestien und Knochengolems das Gemüt selbst hartgesotterer Nekromanten heraus. Der Glimmer unterdrückter

Intelligenz in Untoten ist nervenaufreibend, denn in den Zuckungen, gelegentlich gebrabbelten Lauten und ungestümen Gesten des Untodes scheint sich so etwas wie der Rest einer Seele anzudeuten. Von einem theoretischen Standpunkt aus ist dies unmöglich, doch die These vom seelenlosen Untoten ist in der Fachwelt umstritten und nicht allzu überzeugend, wenn man nachts in Brabak einem schnaufenden Leichnam begegnet, der allem Anschein nach schlecht gelaunt einen Transportauftrag erledigt. Legenden zufolge ist jeder 13. Untote mit einem bösen Willen ausgestattet, der nur auf eine Gelegenheit wartet, seinem Herrn in den Rücken zu fallen. Andere Versionen nennen alternative Zahlen oder Bedingungen, etwa die störende Anwesenheit eines Boronis beim Erhebungsritual, der Marbo heilige Symbole, die spontanen Ungehorsam auslösen, oder persönliche Gegenstände des Toten, die am Körper belassen der Seele des Toten eine Verbindung zum Leib ermöglichen, die bis nach dem Tod anhält und zur Rache genutzt werden kann. Die allgemeine Furcht, dass sich der ehemalige Bewohner des Leibes entgegen dem Wissen des Nekromanten noch im Leib befindet und auf Rache sinnt, hat zu allerlei seltsamen Bräuchen geführt, die von abergläubigen Scholaren zur Abwehr von Unheil praktiziert werden. Jeder perfektioniert im Laufe des Studiums seine eigene Methode und jeder Jahrgang pflegt seine eigenen kleinen Rituale. Wann immer etwas von dieser Praxis ans Gehör der Öffentlichkeit dringt, werden die Befürchtungen bezüglich eines sich formierenden niederhöllischen Kultes groß. Wer sonst sollte durch die Talismane, Gesten und gemurmelten Gebete angerufen werden als die Erzfeindin Borons? Die Scholaren der Schwarzen Gilde sind oft mit einem speziellen Humor gesegnet, sodass Legende und Wahrheit hier oft untrennbar Hand in Hand gehen.

Häufig kommt es auch vor, dass sich vermeintliche Untaten von wilden Bestien wie Werwölfen, gesuchten Mördern oder gar Kannibalen als Werk von Untoten herausstellen. Oder aber der umgekehrte Fall tritt ein und örtliche Legenden von Yaq-Hai, Mordbrennern oder Wasserleichen verschleiern ein vielleicht gar noch tragischeres Unglück. Wenngleich Borontempel und ihre Diener überall in Aventurien verbreitet sind und andernorts durch die Expertise von Schamanen und vergleichbaren Professionen vertreten werden, ist schlicht so viel Leben auf Dere, dass die Wächter des Todes nie überall ihre Augen haben können. Es lohnt also, jeder Legende von Hunger und Tod aufmerksam zu lauschen, denn Thargunitohts Werk ist vermutlich eines der allgegenwärtigsten unter allen Erzdämonen.

Einschlägige Fachliteratur

»Die großen Geheimnisse der Nekromantie fristen ihr Unleben nicht in verrottenden Körpern, sondern in verbotenen Büchern und verschollenen Schriftstücken. So harren sie ihrer Befreiung, denn nicht weniger als das Geheimnis um das Magnum Opus Thargunitohts wartet sehnsüchtig auf Wiederentdeckung.«

—gehört in einer Vorlesung zur Geschichte der Nekromantie, Dunkle Halle der Geister zu Brabak, 1042 BF

Das von einem Totenschädel gezielte *Schwarze Buch Thargun* ist Thargunitohts Teil des *Antidodekarischen Zyklus*. Legenden zufolge besitzt jeder Erzdämon ein solches Buch, in dem jeweils seine Philosophie und größten Geheimnisse niedergelegt sind. Vom Buch Thargun ist darüber hinaus bekannt, dass es sich vervielfältigen lässt, sofern ein Blutopfer getätigt und die noch frisch abgezogene Haut des Unglücklichen mit Blut beschrieben wird. Es enthält neben einer detaillierten Anleitung für eben jenes Ritual, das zuletzt für die Erhebung hunderter Untoter zum Endlosen Heerwurm (siehe auch Seite 110) verantwortlich war, wahre Namen der Dämonen Nephazz und Morcan. Um das Magnum Opus durchzuführen, sind zwei Rahmenbedingungen zwingend einzuhalten: Das Ritual ist während einer Marbofinsternis, der Abwesenheit des Wandelsterns Marbo, abzuhalten und das *Banner der Heulenden Finsternis* als Hilfsmittel zu nutzen. Auch die Herstellungstheorie für jenes Artefakt soll das Buch Thargun enthalten. Man sagt, nur eine Legierung aus Knochenblei genüge für den Stab des Banners und Menschenhaut müsse es bespannen. Über den Verbleib des originalen Buch Thargun ist kaum etwas bekannt – nur dass es im Gegensatz zu den Kopien des Werks zusätzlich den wahren Namen des einzig bekannten neugehörten Dämonen Nirraven enthalten soll, wissen Koryphäen der Nekromantie zu berichten.

Der *Codex Corvinus* oder auch Buch von Nemekath ist die heilige Schrift des al'anfanischen Boronritus. Tatsächlich erlaubt es seinem Leser, Kontakt mit Borons Hallen aufzunehmen und dort die Toten um Rat zu bitten. Von dämonischer Nekromantie ist diese Methode augenscheinlich nur durch den vermeintlichen Segen Borons zu unterscheiden. Einige Anhänger des Puniner Ritus sehen ihre schlechte Meinung vom Kirchenspalter Nemekath dadurch jedoch mehr als bestätigt. Wer solch göttliche Nekromantie praktizieren will, kommt um einen Besuch in der Stadt des Schweigens auf dem Al'Anfaner Silberberg nicht herum. Es ist nämlich nicht bekannt, wie der heilige Codex Corvinus als Talisman angerufen werden kann.

Im Gegensatz zu diesen beiden fast einzigartigen Büchern *Die Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagie* ein Standardwerk, das im Besitz keines Nekromanten fehlen darf. Es ist selbstverständlich verboten, aber dennoch in den Bibliotheken der Schwarzen Gilde einsehbar, sofern man die entsprechende Erlaubnis auftreiben kann. Das etwa 500 Seiten starke Werk lehrt die Kontaktaufnahme zu Geistern, nekromantische Formeln wie NEKROPATHIA, GEISTERRUF und SKELETTARIUS sowie eine Auswahl von Flüchen und dämonischen Formeln wie dem PANDAE-MONIUM. Sogar die Geheimnisse der Blutmagie werden angerissen und, je nach Ausgabe, in Bosparano, Zhayad oder Zelemja erläutert. Wer *Die Wege ohne Namen* nutzt, hat grundsätzlich weniger Schwierigkeiten, Untote und Geister zu beschwören. Da eine Vielzahl verstümmelter, neu arrangierter und erweiterter Ausgaben existiert – man munkelt von über 250 Exemplaren –, unterscheiden sich Präsentation und Güte des Inhaltes stark. Es erfordert einiges an Basiswissen der Nekromantie, um den wirren Ausführungen folgen und fehlende Informationen ergänzen zu können.

Namhafte Koryphäen der Nekromantie



Aschepelz
Tairachs Hochschamane

»Im Leben magst du Brazoragh gedient haben, aber nun gehört dein Leib Tairach. Erhebe dich, Rakyach Tairachi und diene mir! Schütze diese Höhle und vernichte alle, die sie betreten wollen. Bald ist die Zeit reif und was hier begraben liegt, wird an meiner Seite in die Schlacht ziehen.«

Vor über einem Jahrzehnt war Aschepelz noch der Schüler des ☼ Vagabunden, eines Tairachschantanen, der Greifenfurt und Weiden terrorisierte. Nach dessen Tod 1029 BF wurde Aschepelz der wohl mächtigste lebende Tairachschantane. Er gebietet über mehr als hundert einzig ihm loyale Orks und viele untote Monster, wie Minotaurenmumien (siehe Seite 62). Sein Ziel ist seit jeher, Nachfolger des Uigar Kai, des legendären Hochschamanen Tairachs zu werden. Um seinen Anspruch beim Aikar Brazoragh zu untermauern, sammelt er Wissen und immer mächtigere Kreaturen um sich. Nachdem er mit dem Erheben von Riesenmumien an einigen Helden und dem Riesen Gorwindor gescheitert ist, gelang es ihm nun mit großem Erfolg, eine ganze Herde Mammutskelette (siehe Seite 48) an sich zu binden.

Orkes Stimme:

- + »Tairach spricht durch ihn! Er sieht alles und weiß alles! Durch ihn werden wir die Menschen und Elfen endgültig vernichten!«
- »Sein Meister ist in Greifenfurt gescheitert und er in den Ogerzähnen. Der Aikar wird ihn niemals zum Uigar Kai machen.«



Tamura Mirhabosunya
Wahrsagerin & Seelsorgerin

»Ich sehe den Schatten des Todes in deinen Augen. Setz dich zu mir, vertraue dich mir an. Lassen wir die, die keine Rast finden, sprechen, auf dass das Schweigen hernach sie zur Ruhe geleitet.«

Tamura ist eine in Zorgan ansässige Wahrsagerin. Mit Hilfe von Inrah-Karten und diversen anderen Hilfsmitteln aus der Kultur Araniens und der Waldmenschen prophezeit sie gegen Entlohnung die Zukunft. Nur wenige Stammkunden wissen, dass Tamura eine Hexe der Seherinnen von Heute und Morgen ist, die mit Geistern in Kontakt treten kann. Einige Würdenträger der Zorganer Gesellschaft kehren regelmäßig bei ihr ein, weshalb sie eine wertvolle Informationsquelle ist. Auch in der Alchimie ist Tamura bewandert, wenngleich ihr eigentliches Interesse der Wiederentdeckung verschollener Reliquien gilt, die ihr die Kommunikation mit Zeugen anderer Zeiten ermöglichen könnten.

Volkes Stimme:

- + »Eine ehrbare Tochter Satuarias. Sie kann die Zukunft in allen Dingen sehen. Sogar mit der Vergangenheit konnte ich dank ihr abschließen.«
- »Einfach unheimlich, diese Frau. Wie sie vor ihrem Haus steht und Fremde heranwinkt, um sie in ihre götterferne Rauskrauthöhle zu locken. Was immer sie dir sagt, ist nur Schein, um dir das Geld aus den Taschen zu locken.«



Pôlberra

Magister der Dunklen Halle der Geister

»Ein Corpus ist ein Werkzeug, gleich ob er lebt oder untot ist. Ob unsere magischen Kräfte nun mittels Motoricus einen Stuhl bewegen oder ein Skelett – es macht keinen großen Unterschied.«

—Vortrag des Pôlberra an der Dunklen Halle der Geister, 1034 BF

Der geheimnisumwitterte Pôlberra ist ein Magister der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, der früher Boron diente, anschließend zur Sekte der Visaristen gehörte und seit geraumer Zeit der Magierphilosophie nahesteht. Er gilt als einer, wenn nicht gar der beste Kenner der Nekromantie in Aventurien. Zudem ist er ein Spezialist auf dem Gebiet der Seelenheilkunde, die er gerne zur Manipulation seines Gegenübers einsetzt. Trotz aller Gerüchte ist Pôlberra nie einen Pakt mit Thargunitoth eingegangen – seine Fähigkeiten basieren ausschließlich auf Forschung und Talent.

Begleitet wird Pôlberra fast immer von seinem hünenhaften Leibwächter Markello (lange schwarze Haare, dunkle Kleidung und Hut, ruckartige Bewegungen), einem ehemaligen Gladiator. Noch nie hat jemand Markello ein Wort sprechen hören, er verfügt aber über enorme Kräfte, so dass die Gerüchte nicht verstummen, dass es sich bei ihm um einen Untoten oder gar Beseelten handeln könnte.

Volkes Stimme:

- + »Pôlberra ist ein wahrer Meister der Nekromantie. Man sollte ihn nicht wegen seines heruntergekommen Aussehens unterschätzen. Er mag so aussehen wie die Kreaturen, die er erschafft, aber sein Geist ist ebenso brillant wie seine Fähigkeiten.«
- »Diese Kreatur mit der Fistelstimme hat schon so viele Gesetze gebrochen und schert sich weder um Moral noch Loyalität, sodass es mich verwundert, ihn nicht längst auf einem Scheiterhaufen brennen gesehen zu haben. Irgendein Erzdämon muss über ihn wachen!«



Rhazzazzor

Der Schwarze Drache

»Ihr seid beschränkte Wesen. Geschaffen, um zu dienen. Nur wenige von euch erheben sich zu Höherem. Eure Reiche fallen, und mit jedem Äon werdet ihr kurzlebiger und dümmlicher. Doch ich werde überdauern bis zum Ende aller Tage. Ihr werdet mir noch dienen, selbst wenn ihr nicht mehr denn bleiche Knochen seid.«

Der untote Leib des Drachen lässt erahnen, welche Naturgewalt er schon zu Lebzeiten gewesen sein muss. Solange sein Karfunkel nicht zerstört ist, kann er in diese Welt zurückkehren, ist seine Seele dem Zugriff der Niederhöllen entzogen. Kaum eine Seele eines Paktierers (6. Kreis der Verdammnis) vor ihm und nach ihm löste solche Begehrlichkeiten bei Thargunitoth aus wie diese. Bereits als Kurungur ging der Schwarze Drache einen Pakt ein, um seine nekromantischen Fähigkeiten zu vervollkommen. Als Kaiserdrache bereits mit enormer astraler Macht ausgestattet, verfügt er über das Wissen mehrerer Leben. Er lebte unter den Magiermogulen und stritt mehrfach an der Seite des Dämonenmeisters, und an all diese Leben erinnert er sich und kennt inzwischen längst vergessene Rituale. Heute ruht sein Karfunkel und wird von Zwergen bewacht. Doch auch in diesem Zustand ist sein Verstand aktiv und sucht tastend nach schwachen Sterblichen und Möglichkeiten, um in die Welt zurückzukehren. Schwächere Geister als die eines Kaiserdrachen wären wohl schon lange dem Wahnsinn verfallen.

Volkes Stimme:

- + »Selbst der Tod konnte ihn nicht besiegen. Einen vollendeten Nekromanten wie ihn wird es wohl nie wieder geben.«
- »Hätte der Dämonenmeister dieses Übel doch nie über uns gebracht. Eine Verspottung Borons und Geißel für die Lande war er. Möge er für seine Untaten ewige Qualen erleiden!«



Satyana di Zeforika
Botin des Todes

»Tod! Tod vom Himmell! ... Rache ... Schmerz ... ein ewiger Albtraum ... so werde ich zugrunde gehen ...!«

Satyana wurde als Kind vom großen Nekromanten Murak di Zeforika in Warunk entdeckt, adoptiert und ausgebildet. Die Halbelfe wurde von Thargunitoth mit einer fast durchscheinend hellen Haut gezeichnet, die im Sonnenlicht Blasen wirft, als sei sie selbst eine leibhaftige Untote. Doch die eitle Nekromantin hat vieles vor, seit sie sich von ihrem Meister losgerissen hat. Auf einem Karakil durchstreift sie Tobrien und dringt immer weiter nach Süden vor, um mit ihren eigenen Schülern nach Ingredienzien für ihr großes Werk zu forschen. Selbst der Tod, der sie durch die Hände von Helden auf einer Südmeerinsel ereilte, konnte ihr nicht Einhalt gebieten. Als Beseelte versucht Satyana nun den Verlust ihrer letzten Geheimzutat zu überwinden, um Thargunitoth einen letzten Dienst zu erweisen. Doch die Zeit ist gegen sie: Satyanas verrottender Körper regnet in Fetzen vom Himmel, wenn sie mit ihren Flugbestien wie ein Geier Kreise zieht. Niemand geringeres als die Familie des Patriarchen von Al'Anfa hat ihren Hass auf sich gezogen und wird nun ständig von ihr beobachtet.

Volkes Stimme:

- + »Eine große Hoffnung für die Schwarze Magie. Wer hätte gedacht, welch Perlen sich in der Gosse Warunks verbergen? Bleich und unnachgiebig wandelt sie, tröstlich und bedrohlich wie der Tod.«
- »Eine fliegende Ratte, verdammt zur Handlangerin, für die Götter verloren. Beten wir, dass die Kunde von ihrem Tod der Wahrheit entspricht.«



Sulman al'Venish
Der Seelensammler

»Angst? In Fasar lernte ich, die Ängste anderer für mich zu nutzen. Meine Macht lässt das Reich wanken. Meine Seele war ein geringer Preis für wahre Meisterschaft. Mir ist Großes bestimmt und mein Name wird die Äonen überdauern. Eure Kategorien moralischer Beschränktheit habe ich schon lange hinter mir gelassen.«

Wer Sulman zu Lebzeiten traf, hat dies selten vergessen. Der großgewachsene Spross einer alten tulamidischen Zaubererdynastie studierte in Fasar Beherrschungsmagie. Dort wurde der machtgierige Magier von Liscom von Fasar zum Borbaradianismus bekehrt und war dessen Meisterschüler. Nach Liscoms Wiederkehr war er sein wichtigster Unterstützer. In Selem und Brabak studierte er die Künste der Dämonologie und Nekromantie. Durch einen Pakt mit der Erzdämonin, der ihn bis zum 6. Kreis der Verdammnis führte, machte er schnelle Fortschritte. Bis zu seinem Ende in der Schlacht um Kurkum, wo ihm bei der Beschwörung Nirravens ein Fehler unterlief und der Dämon seinen Körper als Hülle wählte, war der eitle Sulman einer der wichtigsten Kommandanten des Dämonenmeisters. Seine Brutalität und Skrupellosigkeit waren gefürchtet. Bis zur Erhebung des Schwarzen Drachen war er der wichtigste Nekromant im Gefolge Borbarads.

Volkes Stimme:

- + »An Borbarads Seite stand er und vollbrachte Großes! Für jeden freien Geist, der die Beschränktheit lächerlicher Verbote hinter sich lässt, sollte er Ansporn sein.«
- »Kurkum wäre ohne ihn nie zerstört worden. Erst Sankta Yppolita tötete ihn im Zweikampf und gab dabei ihr Leben. Einen finsternerer Schwarzkünstler gab es selten.«



Huu-Jutomu
Oberhaupt des Visarkultes

»Visar gebietet über Nacht und Tod! Er fordert seinen Tribut, doch gewährt uns Schutz und verleiht uns Macht. Macht über den Tod, Macht über das Yaq-Hai. Die Macht, uns gegen jede Bedrohung zu stemmen, sei sie Satuul oder Sklavenjäger. Visar erstarkt! Seid mit ihm und habt teil an seiner Stärke. Dient ihm und genießt seinen Schutz. Verliert die Furcht und werdet gefürchtet. Folgt mir! Folgt dem knöchernen Raben! Dies ist Visars Wille!«

Die Schamanin der Tschopukikuha ist Gesicht und Sprachrohr des zunehmend erstarkenden Visarkultes, der sich vor allem auf den Waldinseln ausbreitet. Geschickt schürt sie die Angst vor dem Yaq-Hai und anderen Schrecken, um ihren Einfluss auf die Utulus auszuweiten. Dabei folgt sie vielen alten Traditionen der Wudu, was mittlerweile auch das Interesse so mancher Brabaker Nekromanten geweckt hat, denn anscheinend sind ihre Fähigkeiten beträchtlich. Häufig sucht sie Dörfer auf, die unmittelbar zuvor vom Yaq-Hai heimgesucht wurden, und diejenigen, die ihrem Pfad folgen, können sich tatsächlichen Schutzes erfreuen. Kulte, die teilweise offen Thargunitoth verehren, verfolgt sie gnadenlos und bislang hat sie immer die Oberhand behalten. Ob sie sich damit nur ungeliebter Konkurrenz erwehrt oder glaubt, im Sinne ihres Gottes zu handeln – oder beides –, darüber gehen die Meinungen auseinander.

Volkes Stimme:

- + »Sie hat das Yaq-Hai vertrieben, das uns bedrohte, und teilt ihre Stärke und Weisheit mit uns! Niemand sonst kann uns führen wie sie.«
- »Sie will uns vom rechten Pfad abbringen, auf dass wir dem Bösen anheimfallen, dem sie in Wahrheit dient.«



Therengar di Dhargun
Elitärer Deuter Thargunitoths

»Ihr tut gut daran, zu mir gekommen zu sein, Teuerste. Der Tod muss nicht das Ende sein. Er ist es allein für die, welche nicht über die erforderlichen Mittel verfügen und das Wissen unserer Ahnen unter Dogmen begraben haben. Ich kann Eure Seele im Leib binden, dessen Conservatio Euch mit eurem Gold ein Leichtes sein wird.«

Stets strahlt Therengar das Selbstbewusstsein und die damit verbundene arrogante Überheblichkeit des alten Adels aus. Seine Ahnen zählten bereits im Alten Reich zum Adel und er genoss eine hervorragende Ausbildung durch Privatlehrer und in Brabak. Sein Streben war nie, über große Horden von Untoten oder Ländereien zu herrschen. Der Nekromant und Geisterbeschwörer will ein umfassendes Werk der Seelen- und Geisterforschung schaffen, ein Werk, das gleich dem *Arcanum* in der Dämonologie in der Nekromantie noch in Jahrhunderten als Meisterwerk gelesen wird. Therengar erkannte, dass ihm dies nur mit einem Pakt gelingen konnte und ging diesen berechnend ein (3. Kreis der Verdammnis). Als der Dämonenmeister zurückkehrte, sah er darin die Möglichkeit, Wissen zu erlangen. Nach dessen Ende zählte er zum Gefolge Rhazzazors und von Beginn an zum Nekromantenrat. Immer verstand er es, im Hintergrund zu wirken und seine Fäden zu spinnen. Vor dem Ende Warunks siedelte er nach Yol-Ghurmak um. Dort lebt er gut davon, betuchten Bürgerinnen ein zweites, untotes Leben zu schenken und geht seinen Studien nach.

Volkes Stimme:

- + »Er ist wahrhaft ein Erbe der alten Zeiten, als Nekromanten eine der Stützen des Alten Reiches waren. Ein Mann, der es verdienen würde, an der Seite des Horas zu stehen, um die Geschicke des Landes zu lenken.«
- »Arroganter und selbstverliebter Kerl, der erst ruhen wird, wenn ganz Yol-Ghurmak von Untoten bevölkert wird.«

Weitere Persönlichkeiten

❧ *Faramud ibn Rashaman* (*976 BF, klein und zierlich, sorgfältig gestutzter Bart, pergamenttrockene Haut, fehlender Schneidezahn, leichtes Lispeln, brillanter Nekromant und Sternenkundler) ist außerhalb seiner thalusischen Heimat kaum bekannt, gilt jedoch in Fachkreisen als Koryphäe auf dem Gebiet der theoretischen *Magica Necromantia* und virtuoser Beherrscher des SKELETTARIUS-Cantus. Der eigenwillige Faramud lebt sehr zurückgezogen in einem verwinkelten Anwesen außerhalb von Bandur. Zwar ist der gildenlose Magier bestrebt, sein Wissen an geeignete Schülerinnen und Schüler weiterzugeben, nimmt aber nur selten mehr als zwei oder drei von ihnen gleichzeitig auf. Seit vielen Jahren forscht er an den theoretischen und sphärologischen Grundlagen des Magnum Opus der Nekromantie, einer massenhaften Erhebung von Untoten. Zu diesem Zweck experimentiert er mit Untotenbeschwörungen während unterschiedlicher Stadien der Marbofinsternis.

In erster Linie versteht er sich als Wissenschaftler. Seine Besessenheit vom Magnum Opus der Nekromantie ist tatsächlich eher theoretischer Natur. Die Erforschung der sphärologischen und astronomischen Zusammenhänge interessiert ihn weit mehr als die Möglichkeiten der tatsächlichen Anwendung. Einige seiner (ehemaligen) Schüler schrecken jedoch auch vor dem praktischen Einsatz des Erlernten nicht zurück, wenngleich keiner von ihnen über Fähigkeiten verfügt, die denen ihres Meisters gleichkommen.

❧ *Inarés Calida de la Peña* (41, 1,69, kupferfarbene Haut, glattes, schwarzes Haar, grüne Augen, verschuppter linker Arm, emotionslos, weltfremd, pedantisch, im Auftreten und Handeln hält sie sich streng an den Codex Albyricus) gehört eigentlich dem dämonologischen Zweig der Halle der Geister an. Sie verkörpert das Klischee der übertrieben akribischen, aber sozial unbeholfenen Forscherin. Logik und Vernunft gehen ihr über alles, Emotionen jeglicher Art bereiten ihr Unbehagen. Trotz ihrer beeindruckenden Fähigkeiten in theoretischer und angewandter Dämonologie veranlassen ihre Eigenheiten ihre Brabaker Kollegen jedoch weniger dazu, ihr Respekt zu zollen, als vielmehr sie als gildenpolitischen Spielball zu missbrauchen.

Besonders Pôlberra wendet seine eigene Stellung in der Akademie raffiniert an, um Inarés zu manipulieren und seine eigenen Forschungen voranzutreiben. Die tiefen Kenntnisse, die sie sich deshalb inzwischen auch in Nekromantie und Golemantie aneignet, machen sie zu einer der vielleicht vielseitigsten und fachlich kompetentesten Magister in Brabak.

❧ *Kerranat, der tanzende Morokun* (☞ 999 BF, zum Ghul gewordener aranischer Zaubertänzer, schütteres schwarzes Haar bis zu Hüfte, rot glühende Augen in klaffenden Höhlen) wandelt im Schutze der Nacht irgendwo zwischen Aranien und den Tulamidenlanden umher, um Tänzer für seine Ghulrotte zu fangen. Seine Silhouette ist ungewöhnlich elegant für einen Ghul und einiges an Verstand ist ihm geblieben, seit er bei einem tragischen Unfall mit seiner reisenden Marunagruppe in einen Ghulbau stolperte. Irgendwo in Aranien kann man noch ❧ *Mahut*, einem seiner überlebenden Gefährten, begegnen, der von Kerranats Anmut zu berichten weiß. Er ist schon unzählige Male umgezogen, um dem Tod zu entkommen, doch Kerranats Schatten wandelt ihm nach, denn er will den letzten seiner Freunde mit in den ewigen Totentanz ziehen.





Geheimnisse der Persönlichkeiten

♣ Aschepelz, Hochschamane Tairachs

Auch wenn er mit dem Erheben der Riesenmumien gescheitert ist, hat Aschepelz (*1002 BF, graues Fell, geflochtener Bart, robuste Gestalt, kaum je ohne eine Nebelkrähe zu sehen, legendärer Schamane des Tairach) den Titel des Uigar Kar immer noch fest im Blick. Sein alter Meister ließ sich absichtlich töten und wacht seitdem in der Gestalt einer Nebelkrähe über seinen Schüler. Durch ihn hält Aschepelz den Kontakt zu Tairachs Totenreich und konnte immer mehr Wissen über alte Rituale und Liturgien anhäufen. Mit Minotaurenmumien, einer Herde Knochenmammuts und seinen loyalen Orks an der Seite ist er zuversichtlich, dass der Aikar Brazoragh ihn nun endlich anerkennen wird. Schon bald wird er dazu in Richtung der Orkhauptstadt Khezzara aufbrechen. Vor einiger Zeit hat Aschepelz zudem einen Schüler aufgenommen, den er jetzt in den Wegen Tairachs unterweist. In Khezzara will er ihn das erste Mal der versammelten Orkheit präsentieren.

♣ Tamura Mirhabosunya, Wahrsagerin & Seelsorgerin

Tamura (*991 BF, 1,59 Schritt, bronzefarbene Haut, dunkles Haar, trägt stets Schwarz, verkauft Tränke und Tinkturen und umgibt sich gern mit einer unheimlichen Aura; brillante Hexe) ist ein Mitglied der Qabalya der *Erben der Gräber*. Dies wird sie nicht ohne dringenden Grund zugeben, schließlich sind solche Zusammenschlüsse von Zauberern in Aranien illegal. Die Aussicht auf historisch wertvolle Artefakte kann sie jedoch zur Vermittlung verführen. Innerhalb der Qabalya ist Tamuras Stellung umstritten. Einerseits empfinden die Magier des Bundes ihre satuarische Magie als primitiv. Andererseits ist sie eine begnadete Nekromantin und womöglich sogar die versierteste Zauberin der Qabalya. Mittlerweile hat sie sich in den Rang einer Ahnenden, den dritthöchsten, aufgeschwungen. Weitere Anerkennung wird ihr jedoch

aufgrund von Vorurteilen verwehrt. Tamura ist keine unendlich ambitionierte Person. Doch für Hilfe, um ihren Konkurrenten Nischut auszuschalten, würde sie sich wahrlich erkenntlich zeigen.

♣ Pôlberra, Magister der Dunklen Halle der Geister

Pôlberra (*971 BF, faltig, leichenblasser Haut, hypnotische Augen, Fistelstimme, zynisch) erforscht schon seit Jahrzehnten die Geheimnisse der Nekromantie. Er ist mittlerweile davon überzeugt, dass man sein Leben ewig verlängern kann, sofern man seinen verfallenden Körper ersetzt oder konserviert. Seine letzten Forschungen waren vielversprechend und es ist ihm gelungen, seinen Geist in lebensecht wirkende Golems zu transferieren, allerdings konnte er diesen Zustand nicht für lange Zeit aufrechterhalten. Er vermutet, dass nur ein echter Körper die Seele eines Menschen auf Dauer erträgt. Da seine Kenntnisse der Nekromantie deutlich größer sind als sein Wissen über Golembau, erforscht er mittlerweile auch die gleiche Praktik mit frischen Leichen. Pôlberras Gedanke ist so einfach wie genial: Wenn er herausfindet, warum Seele und Geist eines Sterblichen aus einem „unbrauchbar gewordenen Körper“ entweichen, kann man dies vielleicht verhindern und den Corpus durch Magie reanimieren, während Verstand und Gefühl erhalten bleiben. Angeblich soll er zudem eine geheime Schatzkammer besitzen, die nur bei Ebbe zu erreichen ist. In den bei Hochwasser gefluteten Tunneln wachen fünf untote Achaz darüber, dass sich niemand außer ihrem Meister in dem Komplex aufhält.

♣ Rhazzazor, der Schwarze Drache

Das Bestreben des Drachen ist ganz darauf ausgerichtet, in diese Welt zurückzukehren, um sich dann von seinem Pakt zu lösen. Leben anderer Wesen bedeuten ihm nichts. Er weiß, dass er nicht darauf vertrauen kann, erneut von Borbarad gerufen zu werden. Auch Diener Thargunitohts werden ihm diesen Dienst kaum erweisen

und eher danach streben, den Karfunkel zu zerstören, damit seine Seele in die Niederhöllen einfährt. Unkontrolliert gehen von seinem Karfunkel Alpträume aus, der Widerhall aus Jahrhunderten seiner Schandtaten auf Dere, die schwache Geister zerrütten und in die Hände der Noioniten treiben können. Sein Geist jedoch versucht, sein Umfeld zu korrumpieren. Langsam geht er vor, denkt er doch in anderen zeitlichen Dimensionen und weiß um die Langlebigkeit seiner zwergischen Wachen. Er versucht diese mit Träumen – die bei Zwergen eine hohe Bedeutung haben, da diese eigentlich traumlos schlummern – dahingehend zu beeinflussen, dass ihm ein erneutes Auferstehen möglich wird.

♣ **Satyana di Zeforika, Botin des Todes**

Satyana (*1008 BF, Halbfelfe, helle, lichtempfindliche Haut, eitel; brillante Nekromantin) hatte es satt, sich zwischen ihrem Lehrmeister und der Präsentorin der Heulenden Finsternis zu zerreißen. Sie bildete deshalb zwei eigene Schüler aus, die ebenfalls ihre Seele an die Erzdämonin verpfändeten. Mit diesem Dienst an Thargunitoth wollte Satyana die Macht erbeten, ihren Meister zu töten und dem Nekromantenrat unter ihrer Führung wieder neues Leben einzuhauchen. Als sie auf der Suche nach wertvollen Donaria für ihr Bitritual erschlagen wurde, ordnete dies auf gewisse Weise ihren Geist neu: Als Wiedergängerin ist ihr jegliches komplizierte Bedürfnis nach Intrigen und Forschung abhandengekommen. Ihr Ziel ist nun nicht mehr und nicht weniger als alle Leute, an die sie sich erinnert, zu töten und als Untote Knechte an sich und ihre Herrin zu binden. Ganz oben auf ihrer Liste stehen ihr Lehrmeister Murak, Amira Honak, der Patriarch selbst, Lucan Queseda und die Helden, die für ihren Tod verantwortlich sind.

☞ **Sulman al'Venish, der Seelensammler**

Nachdem er Fasar verlassen musste, lebte der Nekromant vor allem in Selem. Dort bezog er einen alten Palast und ging seinen sinistren Studien nach. Hier ruhen tatsächlich noch zahlreiche Artefakte und Aufzeichnungen Sulmans, gesichert durch dämonische Fallen und untote Wächter. Manche der Dokumente beruhen auf Einflüsterungen Borbarads und gewähren tiefe Einblicke in die Kunst der Nekromantie. Der machtbesessene Magier strebte danach, einst nach Fasar zurückzukehren, um die Macht als Statthalter des Dämonenmeisters an sich zu reißen. Hierzu plante er in einem großen Ritual unter Zuhilfenahme gewaltiger Blutopfer, die Nekropole Fasars zu erheben. Zu diesem Zweck hat er dort bereits verschiedene Artefakte durch Handlanger platzieren lassen. Anhand seiner Aufzeichnungen könnte eine skrupellose Nekromantin den Plan zu einem Ende führen oder götterfürchtige Helden ihn vereiteln.

Gerüchten zufolge nutzt der neugehörnte Dämon Nirraven noch immer gelegentlich eine Illusion der Gestalt des Seelensammlers als Verkleidung, wenn er in der 3. Sphäre seinen finsternen Machenschaften nachgeht.

♣ **Huu-Jutomu, Oberhaupt des Visarkultes**

Die hagere Tschopukikuha (*1015 BF, drei mit Asche weiß gefärbte Streifen im Haar, blutleere Lippen, hager, kompromisslos; meisterliche Schamanin) hat ihre Seele längst der Domäne Tijakool verpfändet. Die Plage durch das Yaq-Hai erzeugt sie selbst, um als Retterin auf den Plan zu treten. Trifft sie auf fruchtbaren Boden, führt sie ihre unwissenden Anhänger tiefer auf die Pfade der Verdammnis, denn ihre Versprechungen gehen weiter. So behauptet sie, dass von Visar Auserwählte in der Lage seien, die Kraft besiegtter Gegner aufzunehmen, den eigenen Tod durch die Opferung Anderer hinauszögern oder gar ein Großreich wie das der Wudu aufzubauen. Noch ist sie nicht in der Lage, alle diese Versprechen zu erfüllen; daher sucht sie Orte, an die gefesselte Seelen alter Wudupriester gebunden sind, um diesen ihr Wissen zu entreißen. Da sie keinen geweihten Boden betreten kann, ist sie dabei gelegentlich auf Hilfe angewiesen. Tod und Verdammnis anderer Paktierer sind ihr recht, wenn sie sich davon Vorteile oder neue Erkenntnisse verspricht – oder schlicht, um einen Sündenbock vorzeigen zu können. Auf diese Weise mögen Helden gar für die Paktiererin ins Feld ziehen, ohne es zu ahnen.

♣ **Therengar di Dhargun, Deuter Thargunitoths**

Therengar (*975 BF, kahlköpfig, bleiche Haut, skelettierte rechte Hand, stets adrett gekleidet; brillanter und skrupelloser Nekromant, Geisterbeschwörer und Seelenforscher, der penibel auf die Einhaltung der Etikette und sein Äußeres achtet) sieht sich berufen, die Nekromantie wieder zu der Geltung zu führen, die sie im Alten Reich hatte. Wie kaum ein anderer seiner Zeit versteht er Nekromantie als arkane Wissenschaft und hat sich hier vor allem den Geistern und dem Wissen um Seelen verschrieben. Er ahnte, was der Seelensammler plante und traf ein Übereinkommen mit ihm. Dank dessen Hilfe konnte er mittels des Splitters der Thargunitoth den Seelenrufer erschaffen, ein Artefakt zum Rufen mächtiger Geister. Dafür half er bei dessen Plänen, um sich dann nach Yol-Ghurmak abzusetzen. Therengar kennt den Preis für seinen Pakt und will seine Zeit auf Dere möglichst in die Länge ziehen. Daher schafft er in Yol-Ghurmak Beseelte (siehe 140), um der Erzdämonin möglichst viele Seelen zuzuführen und seinen Nutzen für diese in der 3. Sphäre zu erhöhen. Dass ihm dies ein hohes Einkommen sichert, ist für ihn ein angenehmer Nebeneffekt. Mit der Stadtseele von Yol-Ghurmak gibt es ein Forschungsobjekt, welches ihn auf Jahre beschäftigt.

ABENTEUER- SCHAUPLÄTZE

Die Totenkaverne von Andrakull

»Lyrwa war einst der Stolz uns'rer Sippe. Sie brach Eis und Knochen unter ihrer Axt. Viele liebten es, an ihrer Seite zu kämpfen. Doch als sie vor zwei Monden von ihrer Jagd zu uns zurückkehrte, war sie allein. Die Bestien aus dem Kalten Hauch hatten sie alle ausgelöscht, und Lyrwa brach blutend vor uns zusammen. Nie wieder hielt sie ihre Axt wie zuvor. Ein Zittern peinigte sie immerzu und ließ jede Waffe ihrem Griff entgleiten. Als wir sie fortschickten, schleppte sie die Toten mit sich nach Andrakull, wo die Gefallenen und Verlorenen sich zur Ruhe legen. Lyrwa kehrte nie zurück. Möge sie nun ruhen, denn ihr Zorn war furchtbar, doch ihr Körper ließ sie nicht mehr kämpfen.«

—Hjort, ein Krieger der Frostfeuer-Leute, auf dem Weg nach Andrakull, Hoher Norden, 1043 BF

Die Kaverne und ihre Geschichte

Die Fjarninger-Kriegerin  Lyrwa von der Frostfeuer-Sippe wurde im Kampf an der Wirbelsäule verletzt und gemäß den Traditionen ihres Volkes fallengelassen. Die von zitterigen Anfällen gepeinigte Kriegerin konnte ihr Schicksal nicht akzeptieren und wurde in ihrer einsamen Verzweiflung von Thargunitoth verführt. Immerzu flüsterte die Präsentorin der Heulenden Finsternis, dass sie sich mithilfe ihrer gefallenen Kameraden an ihrer Sippe rächen könne. Und so richtete sich Lyrwa in der Totenkaverne ihres Stammes häuslich ein. Durch die Feuer, mit denen sie ihre Zuflucht heizte, ist jahrhundertealtes Eis geschmolzen und hat einige Kammern und Gänge teils oder ganz unter Wasser gesetzt. Bald begann Lyrwa, ihre Paktfähigkeiten zu nutzen, um Untote zu erheben, die nun durch die Kavernen wandeln. Doch von ihrem Zittern heilte die grausame Erzdämonin sie nicht. Lyrwa ging an einem ihrer Anfälle zugrunde. Als sich die Kammer der Totenkaverne, während sie schlief, mit Wasser füllte, konnten ihre bibbernden Hände sie nicht an die Oberfläche ziehen. Genährt von ihrem Hass harrt sie nun gemäß Thargunitoths Willen in den Kavernen aus, um nach ihrem Tode als Wiedergängerin doch noch Vergeltung an ihrer Sippe zu finden.

▲ Hjort (37, bärtiger Brummbär, mit der Welt und sich im Reinen, sentimental, SK 1, Willenskraft 5 (14/13/10)), ein Krieger von Lyrwas Sippe, ist in der Wildnis unterwegs, um seinen sterbenden Freund ▲ Jölmi (44, vernarbt, ausgezehrt von einem Leben als selbstloser Krieger, kann nicht mehr laufen, sehnt sich nach einem würdevollen Ende, schmutziger Humor, SK 1, Willenskraft 8 (12/12/11)) in der Kaverne zu beerdigen. Hjort ist dringend auf Helden angewiesen, wenn er es lebend nach Andrakull und wieder zurück nach Hause schaffen soll.

Aufbau der Totenkaverne

Der **Boden** in der Totenkaverne ist überall nur grob bearbeitet. Um sich problemlos schneller als im Schrittempo zu bewegen, ist eine Probe auf **Körperbeherrschung** nötig.

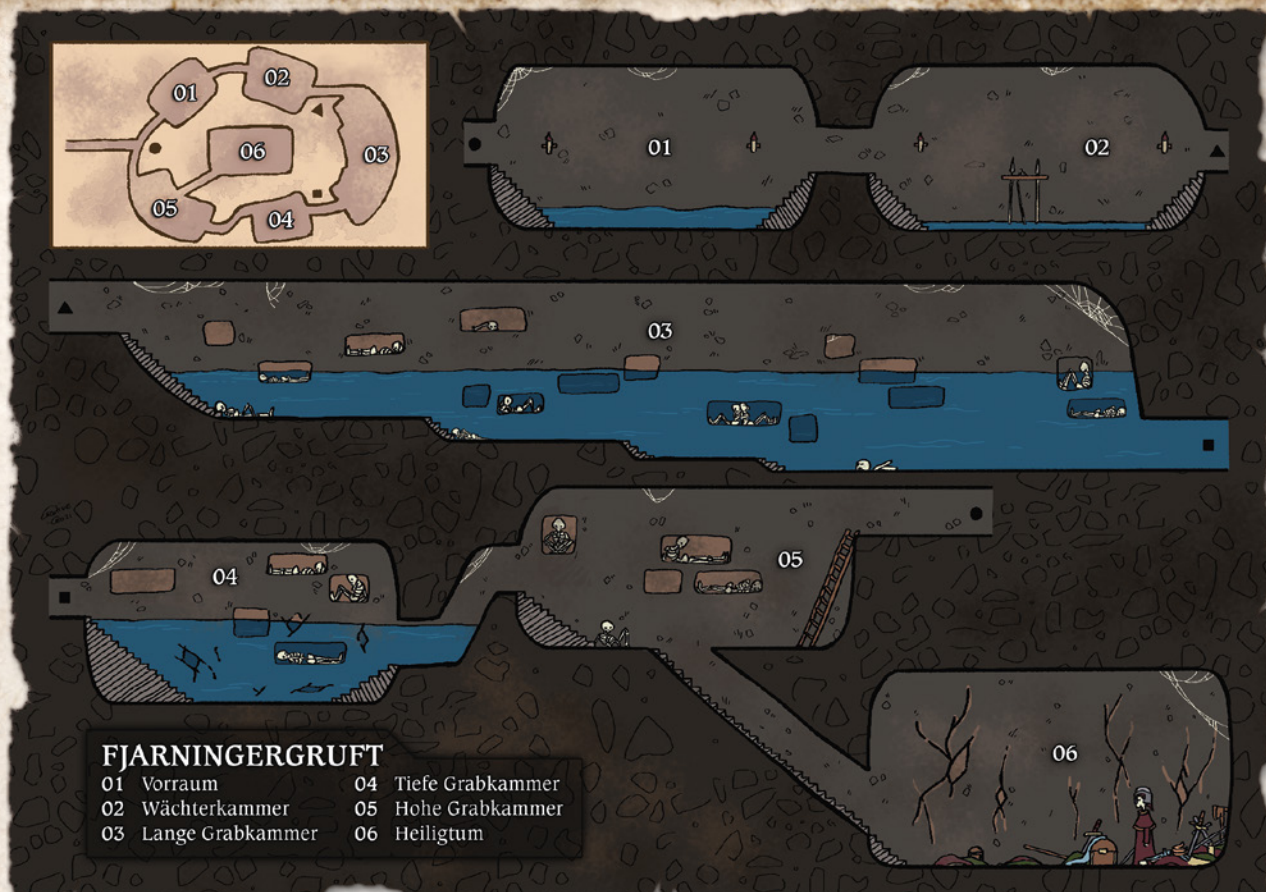
Alle **Gänge** sind mannshoch und so schmal, dass man sich nur mit Mühe aneinander vorbeibewegen kann. Sie stehen teilweise unter trübem, potenziell krankheitserregendem Wasser, das in den Totenkammern abgeschmolzen ist. Der Gang zwischen Kammer **05** und dem Eingang ist von Geröll verschüttet.

Die **Kammern** der Totenkaverne sind ringförmig angeordnet. Wer sich vom etwa 10 Schritt breiten, runden **Vorraum (01)** aus durch die Erdtunnel fortbewegt, wird dies jedoch kaum bemerken. Der Vorraum ist von einzelnen Pfützen geziert, die durch kondensiertes Schmelzwasser aus der nächsten Kammer entstanden sind. Überall im Vorraum hingen und lagen einmal dekorative Felle, die Besuchern einen Ruheplatz bieten sollten. Übrig sind nur Fetzen am Boden, die aussehen, als hätte ein Tier gewütet.

Die **Wächterkammer (02)** misst ebenfalls 10 Schritt und ist halbwegs trocken. Das Licht von außerhalb vermag nur noch die ersten 3 Schritt der Kammer zu erleuchten, dahinter wartet feuchte Finsternis. In der Mitte des Raumes wurde ein großes Lagerfeuer aufgebaut. Es ist erloschen, hat aber brennbare Holzkohle und Pech hinterlassen. Hjort kann berichten, dass die Wächter, die hier zu Festtagen über die Toten wachen, jedoch keine Feuer entzünden.

Die 30 mal 15 Schritt messende **Lange Grabkammer (03)** ist voller Nischen, die von Boden bis Decke scheinbar willkürlich platziert Leichnamen eine letzte Ruhestätte bieten sollen. Je nach Gruppengröße und Kampfstärke kannst du den Helden hier bereits einen Hinweis geben, wie viele Gegner sie erwarten könnten, denn die Nischen sind fast alle leer. Hjort berichtet, dass seine Sippe die Sterbenden selbst ihren Platz graben lässt. Jede leere Nische sollte folglich eigentlich gefüllt sein. Zu allem Überfluss hat sich in der leicht abschüssig gelegenen Kammer Schmelzwasser gesammelt. Auf den ersten 10 Schritt reicht es zu den Knien, auf den nächsten zur Hüfte, die letzten müssen durchschwommen werden. Der Tunnel zur nächsten Kammer ist unter der Wasseroberfläche verschwunden. In den Tiefen der Brühe können sich bereits Gegner aufhalten und angreifen, wenn sie aufgescheucht werden. Nutze in jedem Fall **Wasserleichen** und **Lebende Leichname**. Es ist ohne Lichtquelle absolut finster, die Bewegung ist eingeschränkt und nicht jeder kann im Wasser kämpfen. Der erste Kampf sollte deshalb gegen maximal Anzahl der Helden/3 Gegner stattfinden und dient vor allem dazu, ihnen einen Schrecken einzujagen und die einschränkenden Umstände zu illustrieren. Hjort und Jölmi erkennen die Toten wieder. Um Jölmi ein würdiges Ende zu bereiten und die Totenkaverne der Sippe zu retten, müssen die Ungeheuer ausgelöscht und die Kaverne trockengelegt werden.

Die **Tiefe Grabkammer (04)** misst nur 5 Schritt und beherbergte einmal die Leichen einer magisch begabten Familie der Frostfeuer-Sippe. Sie ist fast bis zur Decke mit Wasser



gefüllt, sodass schwimmend gerade noch genug Platz zum Atmen bleibt. In der morastigen Brühe haben sich einige der Leichenreste einfach aufgelöst.

Um die **Hohe Grabkammer (05)** zu erreichen, muss der geflutete Tunnel durchtaucht und anschließend nach oben geklettert werden, denn die Steigung ist nicht unerheblich und das Erdreich so glitschig, dass sich ohne entsprechende *Körperbeherrschung* leicht eine Rutschpartie in die Leichenbrühe der Tiefen Kammer ergibt. Immerhin ist die Hohe Grabkammer trocken und bietet eine kleine Verschnaufpause, sofern der Tunnel zur Tiefen Grabkammer verschlossen werden kann. An diesem Punkt sollten nämlich die **Menschlichen Skelette** der länger Verstorbenen ihren Weg aus den vorherigen Kammern gefunden haben, um den Helden zu folgen. Je nachdem, wie sich die Gruppe zuvor geschlagen hat, ist nun auch ein idealer Zeitpunkt, um Krankheitsfälle durch verschluckten Leichensud festzustellen, eventuelle Fackeln bedrohlich flackern zu lassen, da die Luft langsam aber sicher knapp wird, und den Helden ein paar Zufallsfunde an Grabbeigaben in Form von Waffen, Rüstungen und getrockneten Heilkräutern zu gönnen, sofern sie dies in Anbetracht der Umstände mit Boron vereinbaren können. Die Hohe Grabkammer nämlich enthielt die Überreste der ehrbarsten Krieger: Lyrwas Familie. Doch niemand liegt in den Grabnischen.

Das 8 Schritt breite **Heiligtum (06)** wurde an Festtagen von Schamanen genutzt, um Opfer darzubringen. Nun dient es der untoten Lyrwa als Rückzugsort. Der Boden ist von zwei Halbfingern Wasser bedeckt, das in Rinnsalen aus den Wänden fließt. Die aufgeweichte Wand zwischen Heiligtum und der gefluteten Tiefen Grabkammer hält kaum noch dem Druck des Wassers stand. Mit einer Sammelprobe auf *Kraftakt* (Eintreten & Zertrümmern) kann der Damm gebrochen werden, um die mit einer Barbarenstreitaxt bewaffnete **Wiedergängerin** Lyrwa auszubremsen. Die Helden behindern damit zwar auch ihre eigene Mobilität, denn der

Raum wird sich pro KR um weitere 40 Halbfinger mit Wasser füllen, doch Lyrwa ist aufgrund ihrer nun dämonisch verspottenden Muskelzuckungen nur in der Lage, sich mit GS 2 fortzubewegen. Je nach Verfassung der Helden kannst du ihr 1W6 ihrer ehemaligen Familienmitglieder zur Seite stellen. Da sie die Körper der Leichen schon zu Lebzeiten ins Heiligtum gerettet hat, hast du die freie Wahl aus **Eisleichen**, **Menschlichen Skeletten** und **Lebenden Leichen**.

Ein dramatisches Ende

Durch die Flut aus der zerbrochenen Wand kannst du den Helden sogar eine Flucht durch den eigentlich von Lyrwa verschütteten Gang zwischen Eingang und Hoher Kammer ermöglichen. Allerdings müssen die Helden dafür mindestens 10 KR ausharren, da das Wasser so lange braucht, um in den Tunnel vorzudringen und das Geröll zu lockern. Eine letzte Sammelprobe auf *Kraftakt* kann es dann aufbrechen, wenn die Situation besonders dramatisch sein soll, und die Helden aus der kollabierenden Totenkaverne spülen. Es liegt an dir, ob die Kaverne so zerfallen und die Untoten begraben wird oder ob Hjort und Jölmi mithilfe der Helden ihren heiligen Ort retten, reinigen und als letzte Ruhestätte für Jölmi nutzen können – oder, je nachdem wie sich das Abenteuer entwickelt, für beide. Den Einsatz der Helden belohnen sie mit der Ehre, vom Schamanen die Erlaubnis einzuholen, ebenfalls dort eine Ruhestatt finden zu dürfen. Darüber hinaus sind die Frostfeuer-Leute den Helden ewig dankbar und werden ihnen mit ihren Kriegern zur Seite stehen, wenn sie darum gebeten werden. Ein typisch fjarnisches Fest wird es ebenfalls geben.

Der Mühen Lohn

Für die Reinigung der Totenkaverne und die Bestattung Jölmis haben sich die Helden **10 Abenteuerpunkte** verdient.

Die Nekropole von C ntris

»Die Kirche des Raben gilt als H ter  ber die Toten und als verschwiegen. Gegen unsere Loge sind sie nur kleine Totengr ber – und die reinsten Klatschm uler. Wir wachen  ber mehr Tote, als der Rabe von Punin sich ertr umen kann. Und wir wissen ein Geheimnis zu wahren. Wenn du nur daran denkst, uns zu hintergehen, bist du bereits tot.«

—der Herr von Gut Conayella zu einem Mitverschw rer seiner Loge der Bewahrer des  bergangs

Die Nekropole und ihre W chter

In den Jahrhunderten vor Bosparans Fall wurde in der N he des heutigen Ortes C ntris eine gewaltige Grabst tte angelegt, in der Adlige, Magier und reiche B rger eine edle Gruft erwerben konnten, um dereinst angemessen beigesetzt zu werden. Mit der Macht bernahme von Silem-Horas und dem von ihm erlassenen Zw lfg tteredikt, welches Boron als Totengott festlegte, wurde die Anlage den Blicken der Obrigkeit entzogen und  berbaut, sodass nur noch Eingeweihte sie betreten konnten. Die Familien, die Grabst tten dort unterhielten, schlossen sich zu einem Geheimbund zusammen, und ein Mitglied des Bundes  bernahm als Herr eines kleinen Landguts, welches  ber die Grabst tte gebaut wurde, die Funktion des W chters.  ber die Jahrhunderte wurden die Mitglieder des Bundes immer weniger, bis aus diesem die *Loge der Bewahrer des  bergangs* hervorging, die heute  ber etwa ein Dutzend Mitglieder verf gt. Wer genau dieser Loge angeh rt, ist nicht festgelegt. Mitglieder k nnen zum Beispiel sein:

- ▲ *Jacobo ya Venesso* (45, w rdevolle Haltung, gezwirbelter Schnurrbart, raucht st ndig Zigarillos;  berreden 10, Willenskraft 11; SK 2) ist ein ehemaliger Abenteurer, der nun als Bewahrer  ber Gut Conayella wacht. Er nutzt die Loge zu seinem Vorteil und l sst bisweilen die Nekropole nach Sch tzen durchsuchen, die er anschließend verkauft.
- ▲ *Cavaneya ya Stradilia* (32, blond gef rbte Haare, affektiertes Lachen, stechender Blick; Menschenkenntnis 12, Willenskraft 13; SK 2) ist Abg ngerin der Vinsalter Magierakademie und versteht sich auf Heil- und Analysezauber. Sie ist der Loge gegen ber loyal, nicht aber dem Bewahrer.
- ▲ *Pirinello von Kuslik* (37, blonde Per cke, Lachfalten, zitternde H nde; Vorteil *Gl ck*, Willenskraft 8; SK 1) hei t eigentlich Pirin Weizm ller und hat es irgendwie geschafft, vom Bauernjungen zum Edelmann zu werden. Die Loge ist f r ihn nur Mittel zum Zweck, um in den h heren Kreisen des Horasreiches bestehen zu k nnen.

Aufbau der Anlage

Nur einen Steinwurf vom Yaquir entfernt, in Sichtweite der Kleinstadt C ntris, liegt auf einem H gel das Landgut Conayella inmitten eines kleinen, sehr lichten W ldchens und einiger Parkanlagen. Das etwa 100 auf 250 Schritt gro e Areal ist mit einer anderthalb Schritt hohen Mauer umgeben, und der einzige Zugang zum Areal wird von einem eisernen Tor verschlossen.

Vom Tor aus f hrt ein Weg aus wei en Kieselsteinen zum Landgut, das  ber eine gro z gige Terrasse und etwa ein

Dutzend R ume verf gt. Die zentrale Halle des Landguts hat eine breite Treppe, die in den Keller f hrt.

Die Keller des Landguts und oberste Ebene

Der Keller besteht scheinbar nur aus einem **Weinkeller (01)** und dem **kleinen Versammlungsraum (02)**. In diesem gibt es jedoch eine **geheime Treppe (03)**, die in den **Logenraum (04)** und die dahinterliegende, oberste Ebene der Nekropole f hrt. Der Komplex wird von einer Holz- und Steinkonstruktion getragen,  ber die der H gel aufgesch ttet wurde, auf dem das Landgut liegt. Zahlreiche **Gr fte (05)** dienen der Totenruhe einst einflussreicher Familien. Einige sind gut verschlossen, andere gepl ndert, und in weiteren haben sich die Begrabenen zu Untoten erhoben.

Eine besondere Gruft ist die **Familiengruft ya Stellova (06)**, die vor wenigen Monaten von Bewahrer Jacobo gepl ndert wurde. Dabei hat er jedoch nicht nur wertvolle Sch tze in einem Geheimversteck  bersehen, vielmehr hat er durch seinen Frevel eine Priestermumie erweckt, die in den Dunklen Zeiten einem d steren Kriegsgott diente. Seit-her streift die Mumie durch die Nekropole und sinnt auf Rache an allen Lebenden. Dabei zieht es sie immer wieder zur ck in ihre Familiengruft.

Neben der Treppe in die zweite Ebene liegt die **Forschungskammer (07)**, die als pr chtige Gruft getarnt und mit magischen Symbolen  berzogen ist.  ber Jahrhunderte haben hier Magier der Loge ihre Forschungen betrieben, die fernab von Praios' Licht erfolgen sollten. Doch das Wissen  ber diesen Ort ist seit einigen Jahrzehnten verloren gegangen. Adepta Cavaneya hat zwar Hinweise auf die Kammer, bislang aber nicht den Ort selbst gefunden. Neben altem magischem Wissen befinden sich hier einige Untote, die auf ihre Erl sung warten.

Die zweite Ebene

Die Treppe f hrt zu einer etwa zwei Dutzend Schritt tiefer liegenden Ebene, in der weitere **Gr fte (05)** liegen, die jedoch zumeist prachtvoller wirken. Nur wenige dieser Gr fte sind gepl ndert, geh ren sie doch zumeist zu Familien, die der Loge angeh ren. Hinter den verschlossenen Toren hausen jedoch teilweise Untote. Linker Hand hinter der Treppe erhebt sich die **Halle der Unsterblichen (08)**, eine von Marmors ulen getragene Halle mit Alt ren und Schreinen verschiedener Toteng tzen und -d monen. Zeichen Borons sucht man hier vergeblich, doch es gibt Schreine f r Marbo und Nirraven, sowie einen Altar der Thargunitoth. Weitere Alt re zeigen heute unbekannte Symbole. Sollten sich Helden hier zu lange aufhalten, werden sie bald von W chtern der Halle heimgesucht: einige Geier- und Katzenmumien, die in den nahegelegenen Gr ften hausen und Lebende in ihrer Halle nicht akzeptieren.

Am Ende der zweiten Ebene liegt der geheime **Logenraum (09)**, der von au en wie die Gruft eines Kaisers wirkt. Er enth lt teures Mobiliar und zahlreiche Folianten und Sch tze der Loge, wird aber heute wegen seiner Abgelegenheit kaum noch genutzt. Ein Wiederg nger, der einst als wichtiges Ordensmitglied hier viel Zeit verbrachte, duldet keine Fremden in „seinem“ Raum.

Ein sehr gut versteckter Geheimgang führt weiter zur **vergessenen Treppe (11)**. Um ihn zu finden, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –3 erforderlich.

Deutlich einfacher gelangt man durch die **Gruft des Magierfürsten Xetoyan (10)** zur vergessenen Treppe. Der Eingang zur Gruft ist mit magischen Symbolen verziert, die Kundige als einen *Schutzkreis gegen Untote* identifizieren können. Zudem ist er mit einer magischen Falle gesichert, die beim Öffnen der Tür einen *IGNIFAXIUS* auslöst (Probe auf 15/15/15, FW 10). Die Gruft selbst ist eine Art Refugium, die von Untoten nicht betreten wird. Eine zweite, ebenfalls gut gesicherte Tür führt von der Gruft zur **vergessenen Treppe (11)**. Sie führt als Wendeltreppe in die Tiefe.

Die dritte, längst vergessene Ebene

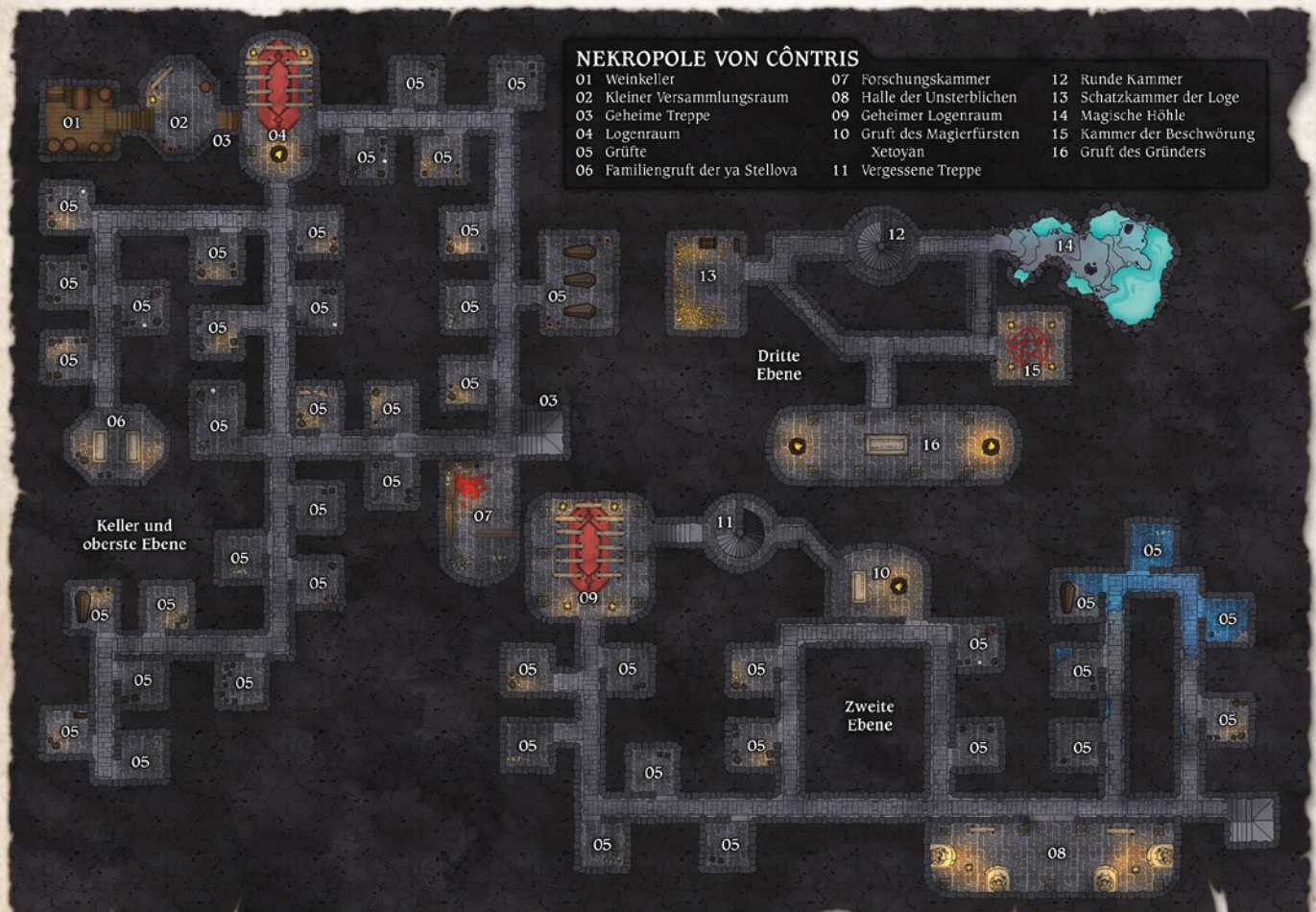
Die Wendeltreppe endet in einer **runden Kammer (12)**, deren Boden vollständig mit großen Marmorplatten ausgelegt ist. Diese zeigen verschiedene Muster. Einige von ihnen sind sicher begehbar, andere verdecken nur Fallgruben, die mehr als fünf Schritt in die Tiefe führen.

Zwei Wege führen aus der Kammer. Folgt man dem westlichen Weg, gelangt man zur **Schatzkammer der Loge (13)**, nach der Jacobo schon so lange sucht. Einige Schätze wie Tuche oder Wein haben die Zeit nicht überdauert, doch insgesamt ruhen hier unten noch Gegenstände im Wert von mehreren hundert Dukaten. Im Osten passiert man zunächst die **magische Höhle (14)**, eine natürliche Kaverne, in der einst ein magisches Portal stand, das direkt nach Bosparran führte. Mittlerweile ist es längst zusammengebrochen,

doch die astrale Kraft ist hier unten noch spürbar: Magisch begabte Helden erhalten 1 AsP, wenn sie den Raum betreten (nur einmal pro Tag möglich). Ein Stück weiter folgt die **Kammer der Beschwörung (15)**, die von Heptagrammen und Zaubersymbolen übersät ist. Hier beschworen die Gründer des Ordens mächtige Dämonen zur Erhebung von Untoten, um den Bau der Nekropole zu ermöglichen. Auch heute weht noch der eisige Hauch Thargunitohts durch die Kammer, sodass Helden, die sie betreten, eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –1 ablegen müssen, um nicht 1 Stufe *Furcht* bis zum Verlassen der Nekropole zu erhalten. Beide Wege treffen sich schließlich vor der **Gruft des Gründers (16)**, in welcher der Gründer der Loge beigesetzt liegt. Die Kammer ist mit Marmortafeln ausgekleidet und mit Gold verziert. In einem Sarkophag ruht die Leiche des Gründers, mit einer Totenmaske aus Gold und voller Edelsteine, die allein mehr als 500 Dukaten wert ist. Doch dem Gründer ist kein Frieden in den Hallen der Toten vergönnt, und sein konservierter Leichnam ist eine besonders mächtige Mumie, die bei der Störung ihrer Ruhe die Helden angreifen wird. Sie verfügt über die Fähigkeit, weitere Untote aus der zweiten Ebene herbeizurufen, die den Helden den Rückweg abschneiden können.

Der Mühen Lohn

Für die Untersuchung der Nekropole haben sich die Helden **10 Abenteuerpunkte** verdient.



Die Alhanische Nuraghe

»Gewidmet der hochgeschätzten Merishja vom Blute der großen Hashandru, die ihr Leben auf dem Feld des Kampfes gab, um Einigkeit im Volke der Alhanier zu erkämpfen.«

—alhanische Inschrift einer vergoldeten Grabbeigabe

In den tobrischen Hügeln nordöstlich des verderbten Yol-Ghurmak, das die Alhanier einst als ihre blühende Hauptstadt Ysil'elah kannten, liegt ein Grabmal aus uralten Zeiten verborgen. Seit fast zweitausend Jahren hat niemand mehr diesen Ort der Ruhe und Erinnerung betreten, doch hat offenbar das Schicksal nun entschieden, diesen ewigen Schlaf zu beenden.

Geschichte des Grabmals

Das Grab wurde zu Ehren einer Alhanierin namens Merishja errichtet. Sie war die Cousine und engste Vertraute der als „Heldenkönigin“ in die Geschichte eingegangenen Hashandru III. und starb um 870 v. BF an den Wunden einer Schlacht. Obwohl Merishja selbst nicht magisch begabt war, ließ die trauernde Hashandru ihr ein Grabmal errichten, das einer Zauberpriesterin würdig gewesen wäre. Kurz vor der Fertigstellung starb auch Merishjas Ehemann, der treue Krieger Kerijan, woraufhin man seinen Leichnam in eine Wachsmumie (siehe Seite 68) verwandelte. So wacht er bis heute in einem untoten Dämmer Schlaf über die ewige Ruhe seiner geliebten Frau. Die Grabkammer wurde versiegelt und hinter einer geheimen Tür verborgen, während in den anderen Räumen der Nuraghe (alhanisch: Grabmal) Priesterinnen dem Andenken der Verstorbenen huldigten. Als das Königinnenreich der Alhanier jedoch einige Jahrhunderte später endgültig von den Truppen Bosparans zerschlagen wurde, geriet das Grabmal in Vergessenheit. Erst vor etwa einem halben Jahr fanden gierige Grabräuber den Weg hierher. Sie gruben einen Tunnel zum Eingang und plünderten alle zugänglichen Räume. Ihre Beute verkauften sie in Yol'Ghurmak, wo sie die Aufmerksamkeit von Therengar di Dhargun (siehe Seite 120) weckten. Dieser sandte eine Schülerin aus, um den Leichnam der dort bestatteten Alhanierin zu erbeuten.

Das Grabmal der Merishja

Die Nuraghe ist eine ursprünglich nur teilweise unterirdische Grabanlage, doch wurde fast alles davon inzwischen von der Erde Tobriens verschluckt. Einzig einige Steinbrocken auf einem natürlich anmutenden Hügel künden noch von dem Turm, der einst das Grabmal weithin sichtbar machte.

Das **Vorzimmer (01)** lag einst überirdisch und war durch ein kunstvoll geschnitztes Portal aus Holz zu betreten. Heute führt ein etwa 1 Schritt hoher, offenbar mit Werkzeugen gegrabener Tunnel zu diesem Eingang. Dahinter erwartet den neugierigen Grabräuber ein aus Stein erbauter, kühlfeuchter Raum, der seltsam kahl wirkt. Die Wandnischen sind leer, der steinerne Altar in der Mitte weist nur noch Spuren von Wachs und Opfern auf. Auf der Wand hinter dem Altar, die den Raum in zwei Hälften teilt, sind Reste von Malereien zu erkennen. Mit Mühe kann man hier ein

weibliches Gesicht erkennen, doch ob es sich dabei um eine Göttinnendarstellung oder das Antlitz der hier beigesetzten Person handelt, ist nicht mehr auszumachen.

Eine Wendeltreppe führt vom Ende der Eingangshalle hinunter in den **Ritualraum (02)**. Da die Treppe teilweise zerstört ist, muss man sich mit Seilen sichern oder geschickt hinunter hangeln (*Klettern* +1). Diese Halle ist der größte Raum der Anlage. Man kann ihn mit vier fest im Boden verankerten Feuerschalen erhellen, in denen sich seltsamerweise gut brennbares Öl befindet. Kundige der *Alchimie* erkennen, dass es sich um frisches Lampenöl handelt, das jemand hier vor nicht allzu langer Zeit eingefüllt haben muss. Entzündet man das Öl, erkennt man, wie prächtig der Raum einst gewesen sein muss. Die Inschriften an den Wänden sind zwar größtenteils verblasst, aber mit Geduld und Kenntnissen des Alten Alaani in Wort und Schrift noch zu entziffern.

Sammelprobe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* –1, Intervall 30 Minuten

6 QS – Dieses Grabmal stammt aus der frühen Zeit des alhanischen Königinnenreichs (9. Jahrhundert v. BF) und wurde zu Ehren einer Frau namens Merishja errichtet. Ihr Beiname scheint „die Schlangenträgerin“ gewesen zu sein.

10 QS – Bei der Verstorbenen handelt es sich um eine Cousine und enge Freundin der legendären alhanischen Königin Hashandru III. Auf den Wunsch eben dieser Königin hin wurde Merishja ein prächtiges Grabmal errichtet, nachdem diese in einer Schlacht fiel.

Wer die Wände untersucht, findet in den Nischen außerdem einige Tongefäße, die für Grabräuber nicht wertvoll genug erschienen, aber einem historisch interessierten Sammler durchaus gutes Geld (10-20 Silbertaler, je nach Käufer) wert wären. Deutlich wertvoller wirkt dagegen das Bodenmosaik, das einen großen Teil des Raums einnimmt – leider ist es nicht von hier zu entfernen, obwohl einzelne herausgebrochene Steine darauf hindeuten, dass jemand es bereits versucht hat. Es ist besser erhalten als die Wandbilder und stellt eine Frau dar, die eine große Schlange über den Schultern trägt. In den Augen der Schlange ist ein Druckschalter versteckt, den bisher kein Grabräuber entdeckt hat. Man kann den Mechanismus mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* –3 zufällig bemerken, wenn man das Mosaik untersucht. Alternativ können findige Grabräuber sich auch darüber wundern, warum in der Anlage kein Sarkophag zu finden ist, und gezielt nach einem geheimen Weg suchen. Fällt ihr Blick dabei auf das Mosaik, so können sie versuchen, den Mechanismus mit einer Sammelprobe auf *Schlösserknacken* –1, Intervall 5 Minuten, zu enträtseln.

Durch die geheime Bodenluke im Mosaik erreicht man über eine Treppe schließlich den **Grabraum (03)**. Anders als die vorigen Räume wurde dieser seit fast zweitausend Jahren nicht geöffnet und ist deshalb noch voller Grabbeigaben (Wert insgesamt 80-200 Dukaten, je nach Käufer). In den Boden eingelassen ruht hier der Leichnam von Merishja unter einer Steinplatte, die sie selbst liegend im

Relief darstellt. Auf einem steinernen Thron an der Rückwand des Raumes wacht die Wachsmumie ihres Kriegerge- mahls Kerijan über den ewigen Schlaf der Toten. Er erhebt sich zornig, sobald sich jemand am Relief in der Mitte des Raumes zu schaffen macht.

Unsterblich verliebt

In der alhanischen Nuraghe kannst du deine Helden in eine abenteuerliche Liebesgeschichte der untoten Art verwickeln. Bei der Erkundung des Grabmals stoßen die Helden auf Hinweise, dass erst vor kurzem jemand hier war. Dabei handelt es sich um **▲ Sulphuria** (25, dicker blonder Zopf, müde braune Augen; schaut dem Gesprächspartner nicht ins Gesicht; Willenskraft 5 (12/14/12), SK 1), eine Schülerin des Nekromanten Therengar di Dhargun. In seinem Wahn ist dieser davon überzeugt, das Grabmal der alhanischen Königin Merishja gefunden zu haben, einer Tochter der Heldenkönigin Hashandru, und will diese nun zu untotem Leben erwecken, um sie als zaubermächtige Braut an seine Seite zu holen. Sulphuria suchte in seinem Auftrag nach dem Sarkophag, fand ihn jedoch nicht und kehrte mit leeren Händen nach Yol'Ghurmak zurück. Wenn die Helden auf ihren Reisen das Grabmal passieren, greift sie ein Skelett (siehe Seite 38) an, das Sulphuria hier als Wache platziert hat. Zwei weitere Skelette wachen im Ritualraum. Während die Helden das Grab erkunden, kehrt Sulphuria mit zwei weiteren Skeletten als Geleitschutz zurück zum Grabmal, in dem Wissen, dass ihr Lehrmeister kein weiteres Versagen dulden wird – wenn sie die Leiche nicht findet, wird sie selbst als untote Dienerin enden. So geraten die Helden in Entscheidungsnot:

- ☞ Kämpfen sie gegen die Nekromantin oder sprechen sie zuerst mit ihr? Klären sie Sulphuria darüber auf, dass hier gar keine zaubermächtige Königin, sondern „nur“ eine Verwandte der Heldenkönigin bestattet wurde?

- ☞ Greifen sie den Wachsmumien-Krieger Kerijan direkt an, oder lassen sie sich von ihm überzeugen, das Grab nicht zu plündern?
- ☞ Können sie einen Kampf zwischen Kerijan, der seine verstorbene Frau nie und nimmer als untote Braut eines Nekromanten sehen will, und Sulphuria verhindern?
- ☞ Bringen sie Sulphuria von ihrem Vorhaben ab, indem sie ihr Schutz vor ihrem wahnsinnigen Meister versprechen und sie zurück auf den rechten Weg führen?

Der Mühen Lohn

Für die Erforschung der Nuraghe hat sich jeder Held **10 Abenteuerpunkte** verdient.



ALHANISCHER TURMBAU

- 01 Vorzimmer
- 02 Ritualraum
- 03 Grabraum

Das Felsengrab von Komra

»An diesem Ort ruhen die Gebeine des großen Sultans Massabil, Sahib Tulamidiens, Bezwinger der Leviatanim, Gebieter über Tod und Tote, Freund der Dschinnenkönigin. An seiner Seite liegen seine geliebten Frauen Gamasha und Silbeth. Ihn und sie schützen die Leichen seiner treuen Leibwache, deren Pflicht im Tod nicht endet. Dieser Ort mag seinen Jüngern als Inspiration und Erleuchtung dienen, doch wer seine Hallen zu öffnen wagt, den wird der Fluch des Sultans treffen.«

—von Sultan Massabil in Auftrag gegebene Inschrift am Felsengrab zu Komra, längst verwittert und nur noch in Teilen lesbar

Die Geschichte des Grabes

Lange vor Bosparans Fall herrschte in den westlichen Tulamidenlanden der Magiersultan Massabil, der schon zu Lebzeiten Vorkehrungen traf, dereinst nicht in Vergessenheit zu geraten, indem er sich ein stattliches Felsengrab in den Bergen östlich der heutigen Siedlung Komra erbauen ließ. Eine Eingangshalle sollte als Tempel zur Anbetung des Sultans dienen. Dahinter sollten im Felsengrab seine Leiche und die seiner engsten Vertrauten ruhen, geschützt für die Ewigkeit durch Zauber, die er selbst noch wob.

Der eigentliche Plan ging zwar zunächst auf, und nach seinem Tod wurde das Grab wie gewünscht hergerichtet, doch Pilger suchten den Ort nur selten auf. Schon bald geriet sein Name in Vergessenheit. Durch einen Erdbeben wurde schließlich der Zugang zum Felsengrab weitgehend verschüttet, sodass es über Jahrtausende unberührt dort lag – bis heute.

Aufbau der Anlage

Über die Jahrhunderte hat ein kleiner Bach das Gestein langsam, aber stetig abgetragen, sodass von dem einstigen Erdbeben heute nicht mehr viel zu sehen ist. Die Helden oder ein Bauer der Gegend könnten neugierig dem Bachbett folgen und so an das Portal zum Felsengrab gelangen. Die Inschrift in Urtulamida ist kaum noch lesbar: Nur bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –3 kannst du einem Helden, der diese Sprache beherrscht, Bruchstücke des Textes (QS 1) oder den gesamten Text (QS 2+) geben. Das Portal lässt sich nur mit einer Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* –1 öffnen (maximal 3 Helden, jeweils 5 Versuche, Intervall 1 Minute). Bei einem Teilerfolg (6 QS) ist das Tor so weit geöffnet, dass sich die Helden durchzwängen können (und dabei 1W3 SP erleiden), ab einem vollen Erfolg (10 QS) steht das Portal offen.

Hinter dem Portal liegt die **Eingangshalle (01)**, die nach dem Wunsch des Sultans wie ein Ort der Andacht und der Anbetung konzipiert ist. In der Mitte steht ein steinerner Altar, dessen Inschriften auf den Sultan und längst vergangene Götter hindeuten. In die Felswände sind Bänke gehauen, auf denen man sitzen oder knien kann. Alles ist von Staub überzogen. Am nördlichen Ende der Halle befindet sich eine verschlossene Steintür. Diese kann mit einer Sammelprobe auf *Schlösser knacken (Bartschlösser)* –2 (5 Versuche, Intervall 10 Sekunden) oder einer Sammelprobe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* –4 (ohne Werkzeug, mit passender

Ausrüstung ist keine Probe erforderlich, es dauert aber ggf. lange / 5 Versuche, Intervall 1 Minute) geöffnet werden. Die Steintür ist zudem mit einer magischen Falle versehen, die aber bei 1–4 auf 1W6 im Laufe der Zeit ihre magische Kraft verloren hat. Sollte sie noch aktiv sein, löst sie beim Öffnen einen *IGNIFAXIUS* aus (Probe auf 13/13/13 mit FW 10).

Die Höhlen des Sultans

Hinter der Steintür liegt der Teil des Felsengrabs, der nach Wunsch des Sultans auf ewig verschlossen bleiben sollte. Diese Räume sind mit Fallen ausgestattet und die einstige, nun untote Leibgarde des Sultans erwartet noch heute mögliche Eindringlinge, um den Leichnam und die Habseeligkeiten des Sultans zu schützen.

Wenige Schritte hinter der Tür liegt eine Weggabelung, von der es rechter Hand in die **Falsche Grabkammer (02)** geht. In diesem Raum steht ein prächtiger Sarkophag, die Wände glänzen von Gold und Edelsteinen. Mit einer Probe auf *Steinbearbeitung* –1 kann man jedoch erkennen, dass lediglich eine dünne Schicht Blattgold verwendet wurde (QS 1) und die vermeintlichen Edelsteine gut verarbeitete, aber vergleichsweise billiges Glas sind (QS 2). Der Raum selbst ist eine tödliche Falle, die Plünderer bestrafen sollte, denn der Sarkophag ist in Wahrheit Auslöser für eine Quetschfalle, die beim Öffnen des Deckels ein Absenken der Decke auslöst, während zeitgleich ein Fallgitter den Raum verschließt. Der Sarkophag selbst versinkt im Boden, während sich die Decke binnen 20 KR bis zum Boden absenkt. Um den Raum rechtzeitig zu verlassen, ist entweder eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* –3 erforderlich (um unter dem Fallgitter hindurchzuhechten), oder das Fallgitter (150 StruPu) muss mit Angriffen oder einer Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen oder Eintreten & Zertrümmern)* –1 zerstört werden (maximal zwei Helden, beliebig viele Versuche, Intervall 2 KR). Bei einem Teilerfolg (6 QS) kann in jeder KR ein Held das Gitter passieren und nimmt 1W6 SP durch scharfkantige Teile; bei einem vollen Erfolg (10 QS) können alle Helden in einer KR den Raum verlassen.

Folgt man der Weggabelung nach links, erreicht man die **Ruhestätte der Leibgarde (03)**. Dort stehen zwei Sarkophage an den Wänden, zwei weitere mitten im Raum. Eine Steintür führt tiefer in die Höhle. In den Sarkophagen liegen die mumifizierten Leichen der einstigen Leibgarde, die sich beim Öffnen eines Sarkophags erheben – oder wenn ein Held versucht, die Steintür zu öffnen (Werte der Mumien siehe Seite 64). Diese ist verschlossen, verfügt aber über kein erkennbares Schloss und muss somit aufgebrochen werden. Dazu ist eine Gruppensammelprobe auf *Steinbearbeitung (Steine brechen)* –3 (mit passendem Werkzeug bis zu +1, maximal drei Helden, beliebig viele Versuche, Intervall 10 KR) vonnöten. Nach je drei Versuchen erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.



Die Mumien erheben sich nicht sofort, wenn sich ein Held an der Tür zu schaffen macht, sondern nach jedem Intervall der Gruppensammelprobe erhebt sich eine Mumie bei 1 oder 1–2 auf 1W6.

Die innersten Höhlen

Haben die Helden die Steintür aufgebrochen und ggf. die Mumien besiegt, gelangen sie an eine Kreuzung. Hier befindet sich die Grabhöhle des Sultans und die seiner beiden Lieblingsfrauen. Die **Grabhöhle Gamashas (04)** ist mit schlichten Grabbeigaben ausgestattet, denn Gamasha betrog den Sultan noch zu dessen Lebzeiten und wurde aus Rache von ihm getötet und zu einem mächtvollen Skelett erhoben, das über seine Ruhe wachen soll. In der Höhle steht kein Sarkophag, sondern ein Sarg aus edlem Mohagoniholz, in dem der Leichnam ruht. Sobald sich ein lebendes Wesen auf zwei Schritt nähert, erwacht die untote Gamasha und greift die Eindringlinge an.

Ganz anders ist die **Grabhöhle Silbeths (05)**, die mit wertvollem Schmuck und zahlreichen Pokalen beigesetzt wurde. Sie liegt mit einer goldenen Totenmaske in ihrem Sarkophag und ist tatsächlich tot.

Am Ende des Ganges liegt die **Grabhöhle des Sultans (06)**, die auch die Schatzkammer ist. In der Grabhöhle steht ein vergoldeter Sarkophag, der Szenen aus dem Leben des Sultans zeigt. Der Herr der Anlage selbst liegt mit goldener Totenmaske und goldüberzogenem Magierstab im Sarkophag. Er ist mumifiziert und seit Jahrhunderten tot.



Der Sultan konnte sich dem Griff Thargunitoths nicht entziehen und ist selbst zu einem mächtigen, magiebegabten Untoten geworden, beispielsweise einer Priestermumie.

Die Grabhöhle enthält Gold und Edelsteine zuhauf, ist jedoch mit einer Klingenfalle gesichert, die beim Betreten einer gut versteckten Bodenplatte ausgelöst wird (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -3, um sie zu bemerken, Schaden 3W6+4 TP, kann mit einer Probe auf *Schlösser knacken (Fallen entschärfen)* +1 deaktiviert werden). Haben die Helden die Falle erfolgreich passiert, kannst du ihnen neben den Schätzen auch besondere Gegenstände zugestehen, die Sultan Massabil hier hinterlassen hat:

- ein magisches Szepter, mit dem sich Untote leichter erschaffen lassen (+1 auf die Probe zur Beschwörung),
- eine Schiefertafel, auf der in Urtulamidya Anleitungen zur Untotenerhebung beschrieben sind. Ein Zauberer, der Urtulamidya lesen kann und die Sprache mindestens auf Stufe II beherrscht, erhält für das Studium 4 Abenteuerpunkte, die er zum Steigern von Beschwörungsformeln wie dem SKELETTARIUS einsetzen kann, sowie
- ein magisches Amulett, das einmalig einen *Schutzkreis gegen Untote* (siehe Seite 152) erzeugen kann.

Der Mühen Lohn

Für die Erforschung des Felsengrabs hat sich jeder Held **10 Abenteuerpunkte** verdient.

FELSENGRAB VON KOMRA

- 01 Eingangshalle
- 02 Falsche Grabkammer
- 03 Ruhestätte der Leibgarde
- 04 Grabhöhle Gamashas
- 05 Grabhöhle Silbeths
- 06 Grabhöhle des Sultans



Das Tal des Nebelflusses

»Hüte dich vor dem Nebelfluss. Ein Satuul geht dort um und verschlingt die Tapams derer, die sein Reich betreten. Die Menschen Ra-Nujoks waren seine ersten Opfer. Manchmal trägt der Wind die Klagelaute ihrer Geister bis tief in den Dschungel, denn sie wollen, dass andere ihr kaltes Grab teilen. Hüte dich vor dem Nebelfluss!«
—aus einer Taya der Anoiha, neuzeitlich

Der Schauplatz liegt im Tal des Nebelflusses, einer zwei Meilen breite und zehn Meilen langen Talsenke im vom Nebelwald bedeckten Vorgebirge des östlichen Regengebirges*. Da beständig dichter Nebel über der Senke hängt, haben die im Umland lebenden Anoiha das Gebiet *Tal des Nebelflusses* getauft.

Innerhalb des Tals liegt eine kleine Schlucht, die durch einen früher hier fließenden Bach in den Boden gegraben wurde. Dort befindet sich die Knochengrube der Waldmenschen.

Was bisher geschah

Vor einigen Monden suchte eine Seuche das Anoiha-Dorf Ra-Nujok heim. Die Schamanin konnte weder die Krankheit aufhalten noch sich um die Tapams (ein Tapam entspricht der Seele im animistisch geprägten Glauben der Waldmenschen) aller Verstorbenen kümmern. Unter ihrer Anleitung bewahrten sie und ihr Schüler die Tapams der Toten, indem sie Schrumpfköpfe – Tsantsas genannt – aus ihren Häuptern fertigten. Diese verbargen sie in einer Schlucht, wo sie sicher sein sollten, bis die Schamanin die nötigen Rituale vollziehen könnte. Die Körper der Toten wurden am Grund der Schlucht aufgebahrt. Zuletzt erlagen jedoch auch die Schamanin und ihr Schüler der Seuche. Da sich niemand der beiden Leichname annehmen konnte, fuhr das Yaq-Hai (siehe Seite 104) in sie ein.

Der Weg der Helden

Um zur Knochengrube zu gelangen, könnten die Helden ...

... den Gerüchten über einen alten Schatz der Wudu folgen, der hier liegen soll. Dies mag eine Fehlinformation sein oder du platzierst beispielsweise einen magischen Opferdolch in der Knochengrube.

... einem verschollenen Völkerkundler nachspüren, dessen Reise zu den Anoiha durch das Tal des Nebelflusses führte, wo er ein Opfer des Yaq-Hai wurde.

... im Auftrag eines Schamanen die Tsantsas aus der Knochengrube bergen. Der Geist eines der Toten suchte den Schamanen eines Dorfes in der Nähe auf und flehte ihn an, die Tapams der Einwohner sicher ins Jenseits zu geleiten. Aus Furcht vor den bösen Geistern des Ortes will der Schamane jedoch lieber die tapamlosen Fremden entsenden, denen er dafür einen Gefallen schuldet.

*Du kannst den Schauplatz auch in andere Regionen Meridianas verlegen, solltest dann aber den Waldmenschenstamm entsprechend anpassen. Denkbar wäre eine Verortung im westlichen Regengebirge, im Stammland der Oijaniha oder nahe dem Hochland von H'Rabaal im Gebiet der Napewanha. Auch in den Spinnenbergen Traheliens, wo die Keke-Wanaq leben, könnte die Knochengrube liegen.

Der Schauplatz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Je weiter ihr in das Tal vordringt, desto dichter wird der Nebel. Silhouetten gleich erheben sich die Bäume aus dem hellgrauen Dunst, der in Bodennähe so undurchlässig ist, dass ihr eure Füße nur errahnen könnt. Außer euren Schritten ist nur das unregelmäßige Tropfen des Wassers zu hören, dass sich an den Zweigen der Bäume sammelt. Eigenartig, wo doch der Dschungel sonst mit den Geräuschen seiner zahllosen Bewohner aufzuwarten weiß. Mit angespannten Sinnen setzt ihr euren Weg fort, da seht ihr einen dunklen Schatten in einigen Schritt Entfernung durch den Nebel huschen.

Bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erkennt man in dem Schatten eine schlanke, menschliche Gestalt. Beachte, dass im gesamten Tal aufgrund des Nebels ein *Sichtmodifikator Stufe 2* gilt. Weiter als sieben Schritt können auch die schärfsten Augen nicht sehen. Dies gilt jedoch nicht für die Yaq-Hais, deren magische Sicht durch den Nebel nicht eingeschränkt ist.

Überblick

Die Helden betreten den Schauplatz von Süden über die **Lichtung (01)**.

Zu ihrer Linken liegt ein **Sumpf (02)**, in dem an den meisten Stellen etwa knöcheltief brauntrübes Wasser steht. Die GS in diesem Gebiet ist um die Hälfte reduziert. Wegen des schlammigen Bodens sind Proben auf *Körperbeherrschung* und *Ausweichen* um –2 erschwert. Durch das Wasser fällt es den Yaq-Hais allerdings schwerer, sich unbemerkt zu nähern, da ihre Schritte gut zu hören sind. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* sind daher um +1 erleichtert.

An einigen Stellen befinden sich Sumpflöcher, in die man brusttief einsinkt, wenn man sie nicht rechtzeitig bemerkt (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*). Solange ein Held in einem Sumpfloch steckt, erhält er die Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Um sich zu befreien, muss er eine Aktion aufwenden und ihm muss eine Probe auf *Kraftakt* –1 gelingen. (Für jeden Helfer ist die Probe um +1 erleichtert; es legt nur ein Held eine Probe ab). Die Yaq-Hais kennen die Lage der Sumpflöcher.

Im Zentrum des Schauplatzes liegt die **Schlucht (03)**. Aufgrund eines leichten Windes wirkt es, als würde der das Tal ausfüllende Nebel aus der Schlucht fließen. Der Boden fällt zu einer Senke ab und liegt im mittleren Teil etwa 6 Schritt tiefer als das Umland. Die Wände dort sind steil und durch die Feuchtigkeit rutschig (Probe auf *Klettern* –1, um diese zu erklimmen). In der länglichen, knietiefen **Knochengrube (04)** im Zentrum der Schlucht liegen die schädellosen Skelette von 58 Menschen. Die Schrumpfköpfe befinden sich in natürlichen Vertiefungen an der gegenüberliegenden Wand in einer Höhe von 2 bis 4 Schritt. Der Anblick der zahlreichen Tsantsas führt bei Misslingen einer Probe auf *Willenskraft (Bedrohung standhalten)* zu 1 Stufe *Furcht* – es sei

denn, der betreffende Held ist aufgrund seiner Kultur mit der Praxis vertraut.

Rechts von der Schlucht befindet sich **Dschungel (05)**. Aufgrund des dichten Bewuchses sind Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*) um zusätzlich –1 erschwert. Der dichte Bewuchs erschwert Angriffe mit unhandlichen Waffen, sodass Waffen der RW *lang* einen Malus auf AT und PA von jeweils –2 erleiden.

Die Yaq-Hais

Die Auseinandersetzung mit den Dämonen lebt von der zunächst diffusen Bedrohungslage. Spiele mit der Angst vor dem Unbekannten. Beschreibe unheimliche Geräusche im Nebel, die die gespenstische Stille durchbrechen und Nebelschwaden, die von einer vorbeirennenden Kreatur aufgewirbelt werden. Warte mit echten Angriffen, bis die Nerven der Helden zum Zerreißen gespannt sind und steigere die Konkretheit der Bedrohung langsam.

Zunächst werden die Yaq-Hais die Helden verunsichern, indem sie als kaum erkennbare Schemen auftauchen und wieder verschwinden. Hierbei setzen sie auch den HORRIPHOBUS ein. Noch sollten jedoch Art und Anzahl der Gegner nicht klar werden. Dies gilt auch für die ersten Angriffe. Ein Yaq-Hai wird einen abseits oder am Ende der Gruppe stehenden Helden zu überraschen versuchen und sich nach der ersten Attacke wieder aus dem Kampf lösen und im Nebel verschwinden. Wollen die Helden nachsetzen, wird das andere Yaq-Hai von der gegenüberliegenden Seite ebenfalls einen kurzen Überraschungs- oder Scheinangriff

starten. Dann verschwinden sie, um den Helden einen Hinterhalt zu legen.

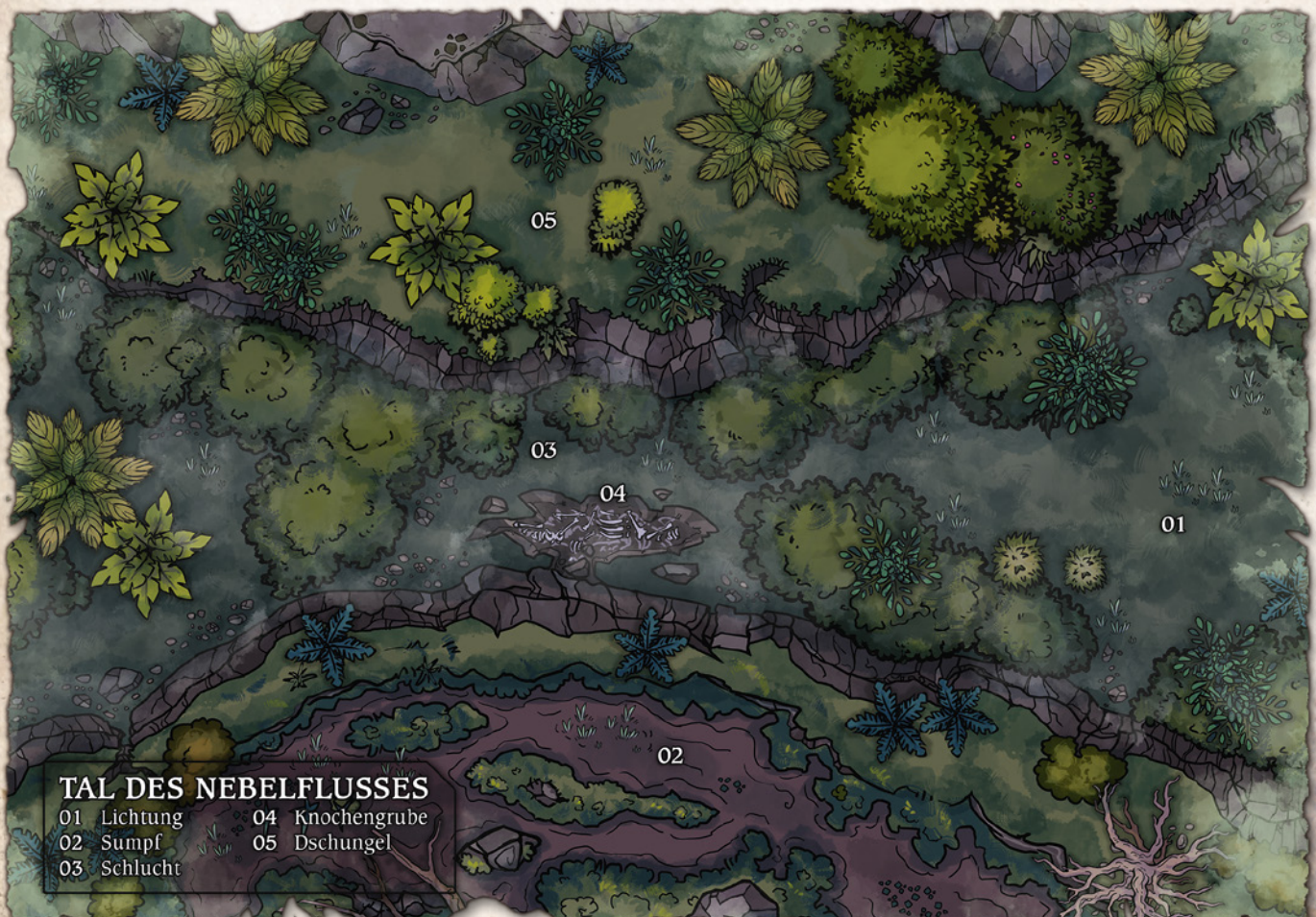
Denkbar wären:

- ☛ ein Sprungangriff von einem Baum oder dem Klippenrand: Hierfür legt das Yaq-Hai eine Probe auf *Körperbeherrschung* ab. Ist diese und die nachfolgende AT erfolgreich, steigen die TP um die QS. Dem Helden muss zudem eine Probe auf *Körperbeherrschung* gelingen oder er erhält den Status *Liegend*.
- ☛ ein Auftauchen aus einem Sumpfloch oder dem Knochenhaufen in der Knochengrube: Das Yaq-Hai ist kaum zu erkennen, sodass Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*) um zusätzlich –2 erschwert sind. Das Yaq-Hai kann auch versuchen, den Held zu sich in das Sumpfloch zu zerren (Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*)).
- ☛ das Lauern auf günstige Gelegenheiten: Wenn ein Held in ein Sumpfloch gestürzt ist oder gerade die Klippen erklettert, um die Tsantsas zu bergen, greift eines der Yaq-Hais die Gruppe an, während das andere kurz darauf den in Bedrängnis geratenen Helden attackiert.

Für die Werte der Yaq-Hais musst du die eines Lebenden Leichnams (siehe Seite 14) entsprechend der Angaben zum Yaq-Hai (siehe Seite 104) modifizieren.

Der Mühen Lohn

Für den Kampf in der Knochengrube erhält jeder Held **10 Abenteuerpunkte**.



ERSCHAFFUNG VON UNTOTEN



Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Während die klassische Beschwörung Wesenheiten herbeiruft, die nicht aus der 3. Sphäre stammen, setzen die Künste der Nekromantie physische Komponenten voraus, die durch Magie verändert oder mit unheiligem Leben erfüllt werden. Die Erschaffung von Monstrositäten wird in den meisten Regionen Aventuriens mit finsterner Schwarzmagie gleichgesetzt. Kaum ein Nekromant genießt einen guten Ruf, aber oftmals sind diese Meister der Magie gefürchtet.

Untote gelten als Monstrositäten, genauso wie Chimären und Golems, wir verwenden an dieser Stelle aber zu meist den spezifischen Begriff Untote.

Die Formeln zur Erschaffung von Untoten

Für das Erschaffen von Untoten gibt es verschiedene Formeln. Im Gegensatz zu Beschwörungsformeln bauen die Rituale, mit denen man Monstrositäten erschafft, nicht aufeinander auf. Ein Nekromant muss nicht erst erlernen, wie man kleine Teile eines Körpers mit Unleben erfüllt, sondern kann gleich eine ganze Leiche zu einem Untoten erheben. Allerdings gibt es Monstrositäten, deren Erschaffung deutlich schwieriger ist als die anderer Wesen. Ein Zombie ist ein klassischer Untoter, den jeder Nekromant herstellen kann. Eine Kadaverbestie hingegen ist nicht ohne weiteres zu erschaffen. Deshalb werden Untote in drei Komplexitätsgrade unterteilt.

Komplexität von Untoten

Untote verfügen über drei Komplexitätsgrade: primitiv, einfach und komplex.

Primitive Untote lassen sich einfach über den Zauber SKELETTARIUS oder das Ritual TOTES HANDLE erschaffen.

Um *einfache* Untote zu erschaffen, benötigt der Zauberer zusätzlich noch die Sonderfertigkeit *Nekromant*.

Komplexe Untote benötigen zusätzlich zu den Sonderfertigkeiten noch ein *Berufsgeheimnis*, welches mit AP gekauft werden muss.

Karmale Methoden der Untotenerhebung sind nicht auf zusätzliche Sonderfertigkeiten angewiesen, um *einfache* oder *komplexe* Untote zu erschaffen.

Die Erschaffung

1. Die Vorbereitung

Die Vorbereitung zur Erschaffung beginnt mit den Vorbereitungen des nötigen Rituals. Bei Untoten legt der Zauberer meistens einen Kreis aus Kreide, Farbe oder gar Blut an, stellt Kerzen auf und legt die Leiche in den Kreis.

2. Das Wirken der Formel

Die eigentliche Erschaffung wird durch das Wirken des entsprechenden Rituals durchgeführt. Die Fertigkeitsprobe wird zusätzlich um die Erschaffungsschwierigkeit des Untoten erschwert. Die Erschaffungsschwierigkeit ist eine Maßgabe dafür, wie schwer ein Untoter zu erschaffen ist. Weitere Modifikatoren sind bei der allgemeinen Beschreibung von Ritualen zu finden. Die Modifikatoren sind kumulativ.

3a. Das Gelingen der Probe

Wenn die Probe gelingt, war das Ritual erfolgreich und der Untote wird erschaffen. Er weist automatisch einen Loyalitätswert auf, welcher der Tabelle **Grundloyalität von Untoten** (siehe Seite 135) entspricht und ein Maß dafür ist, wie gut der Erschaffer sein Geschöpf kontrollieren kann. Der Zauberer kann die QS einer gelungenen Probe dazu benutzen, die *Loyalität* seiner Schöpfung zu erhöhen oder deren Fähigkeiten zu verbessern. QS, die für Verbesserungen verwendet werden, stehen nicht mehr für die Erhöhung der *Loyalität* zur Verfügung und umgekehrt. Jede Verbesserung kann nur einmal gewählt werden.

Verbesserungen im Detail

Art	Modifikator
Attributsverbesserung	+2 auf alle körperlichen Eigenschaften
Offensive Verbesserung	+2 AT, +2 TP
Defensive Verbesserung	+2 PA, +2 RS
Höhere Lebensenergie	+10 LeP
Schnelligkeitsverbesserung	+2 GS, +2 AW
Resistenzverbesserung	SK und ZK verbessern sich um 2, Angriffe mit magischen Waffen verursachen nur den halben Schaden; Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der RS verrechnet.

3b. Das Misslingen der Probe

Wenn das Ritual misslingt, dann kostet es den Zauberer, wie bei jedem Zauber, die Hälfte der AsP.

Loyalität

Ist ein Untoter erschaffen worden, verfügt er gegenüber seinem Erschaffer über einen Loyalitätswert. *Loyalität* ist ein Talent des Untoten mit Steigerungsfaktor B und wird auf MU/IN/CH geprobt. Der Wert ergibt sich aus der Art (siehe Tabelle **Grundloyalität von Untoten**) und der QS des Rituals. Zum Grundwert der *Loyalität* wird QS x 2 addiert. Dabei dürfen nur QS verwendet werden, die nicht für die Verbesserungen des Untoten genutzt wurden. Der FW in *Loyalität* kann bei einem Untoten nur durch Patzer, Kritische Erfolge oder nach Meisterentscheid verbessert werden (siehe unten). Eine Probe auf *Loyalität* ist immer notwendig, wenn der Untote einen Auftrag ausführen soll, und kann wie jede Fertigungsprobe modifiziert sein (z. B. will der Untote lieber jemanden töten, als sich plötzlich hinzusetzen). Eine misslungene Probe auf *Loyalität* bedeutet bei Untoten, dass sie den Auftrag nicht ausführen und die Spielleiterin mit 1W6 auf die Tabelle Misslungene Loyalitätsprobe bei Untoten würfeln muss. Bei einem Kritischen Erfolg oder Patzer steigt bzw. sinkt die Loyalität um 1W3+1 Punkte (bis zu einem Minimum von 0 und einem Maximum von 20). Das Maximum des Loyalitätswertes beträgt 20. Untote gehorchen nur ihren Erschaffern. Stirbt der Erschaffer, werden sie zu freien Untoten (siehe Seite 140).

Grundloyalität von Untoten

Monstrosität	Grundloyalität
Untote	14
Probe	MU/IN/CH
Steigerungsfaktor	B

Misslungene Loyalitätsprobe bei Untoten

1W6	Ergebnis
1-4	Der Untote verweigert den Auftrag.
5	Der Untote greift den Erschaffer 1W6 KR lang an.
6	Der Untote greift einen Unbeteiligten 1W6 KR lang an oder verweigert den Auftrag, wenn es keinen Unbeteiligten in der Nähe gibt.

Aufträge

Untote können nach dem Erschaffen *Aufträge* erteilt werden. Anders als bei beschworenen Wesen stehen dem Erschaffer bei Untoten unendlich viele Dienste offen. Sie erfüllen diese auch grundsätzlich unendlich lange, zumindest im Rahmen ihrer Möglichkeiten. Soll ein Auftrag beendet werden, muss der Erschaffer dies nur in Wahrnehmungsreichweite des Untoten sagen. Es gibt Untote, die nicht alle Arten von Aufträgen ausführen, dies ist dann aber bei dem jeweiligen Wesen vermerkt.

Aufträge für Untote

Arbeit

Der Untote führt im Rahmen seiner geistigen und körperlichen Möglichkeiten eine einfache Arbeit aus, z. B. Gegenstände oder Personen von einem Ort zum anderen zu tragen. Dies kann auch den Transport des Erschaffers beinhalten.

Aufhören!

Der Untote beendet seine aktuelle Tätigkeit oder seinen Auftrag.

Fähigkeit benutzen

Der Untote verwendet eine seiner Fähigkeiten oder einen von ihm beherrschten Zauber.

Folge mir!

Der Untote folgt dem Erschaffer, nähert sich ihm jedoch nicht näher als 1 Schritt. Er bleibt stehen, wenn er diesen Abstand erreicht hat und folgt ihm weiter, wenn der Abstand sich wieder vergrößert.

Kampf

Der Untote greift ein einzelnes Ziel oder abwechselnd mehrere Ziele an. Er kann dabei die Mittel seiner Wahl einsetzen, wenn nichts anderes befohlen wurde. Wenn er von anderen Gegnern angegriffen wird, wird der Untote sich verteidigen. Der Untote bewegt sich dabei nicht mehr als 100 Schritt vom Ort des Kampfes weg, es sei denn, der Erschaffer befiehlt dies (was eine weitere Loyalitätsprobe erfordert).

Spionage

Der Untote verfolgt und beobachtet ein vom Erschaffer gewähltes Ziel. Nach einer vom Erschaffer festgelegten Zeit kehrt er zu ihm zurück. Eventuell erweist sich die Verständigung zwischen Untotem und Erschaffer als schwierig, so dass dieser Auftrag nur bei bestimmten Wesen Sinn ergibt.

Suche

Der Untote macht ein Objekt oder eine Person ausfindig, die dem Erschaffer persönlich bekannt ist. Je nach Distanz kann die Dauer der Suche stark variieren. Auch ein gutes Versteck und unübersichtliches Terrain verlängern sie. Ein fliegendes Wesen kann einen Bereich von 2 Rechteinheiten in etwa 1 Stunde absuchen.

Wache

Der Untote bewacht ein Objekt oder eine Person. Wird das Objekt von Unbefugten angefasst oder die Person angegriffen, schützt der Untote sein Ziel mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln.

Warte!

Der Untote bleibt dort, wo er gerade ist, und verharret fast regungslos.

Wesensfähigkeiten

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Beschwörung.



Neben den Verbesserungen, mit denen man Wesen beim Beschwören oder bei der Erschaffung ausstatten kann, ist es einem Zauberer weiterhin möglich, seine erzielten QS in zusätzliche Fähigkeiten für das Wesen zu investieren. Diese Fähigkeiten müssen beim gleichen Schritt wie die Verbesserungen verliehen werden. Die eingesetzten QS können dann nicht mehr für Verbesserungen oder Loyalitätssteigerung eingesetzt werden. Nicht alle Wesensfähigkeiten können allen

- Arten von Wesen verliehen werden.

Belebte Gliedmaßen

Abgetrennte Gliedmaßen des (humanoiden) Wesens kämpfen eigenständig weiter. Als Faustregel trennt ein Schaden von 5 SP (Untote) bzw. 15 SP (Golems) ein Körperteil des Wesens ab.

Wesen: Golems, Untote

Kosten: -1 QS

Angriffe von Belebten Gliedmaßen

Die AT einer Belebten Gliedmaße sollte etwa 4 Punkte weniger als der Ursprungskörper aufweisen, keine SFs einsetzen können und die TP sinken um -2. Die Gliedmaße sollte etwa 10 bis 20 % der LeP des ursprünglichen Körpers besitzen.

Eingraben

Das Wesen kann sich in weichen Erdboden eingraben und sich so vor Sonnenlicht schützen. Das Graben dauert 10 KR, danach ist das Wesen im Erdboden eingegraben. Es dauert 5 KR, bis es sich wieder ausgegraben hat.

Wesen: Untote

Kosten: -1 QS

Gestank

Von dem Wesen geht ein Verwesungsgeruch aus, der selbst hartgesottenen Helden Übelkeit verursacht. Sie erleiden in einem Radius von 10 Schritt um das Wesen eine Erschwernis von -1 auf alle Proben. Außerdem erleidet ein Held, der sich in Angriffsdistanz des Wesens befindet, den Status *Übler Geruch* (siehe Seite 152).

Wesen: Untote

Kosten: -1 QS

* Wir haben hier auch andere Wesenheiten außer Untoten aufgeführt, die die Fähigkeit nutzen können.

Immobil

Das Wesen besitzt keine Möglichkeit, sich fortzubewegen. Eventuell ist es Teil einer Wand oder einer anderen nicht beweglichen Konstruktion. Es kann nicht ausweichen und hat einen um -4 gesenkten VW.

Wesen: Golems, Untote

Kosten: +1 QS

Immunität gegen Kritische Treffer

Gegen das Wesen sind keine Kritischen Treffer möglich. Der Körperbau oder die Art des Wesens lassen solche Treffer einfach nicht zu. Ein Kritischer Treffer wird wie ein normaler Treffer behandelt, die Halbierung der Verteidigung kommt dennoch zum Tragen.

Wesen: Golems, Untote

Kosten: -1 QS

Lebenshauch

Der Untote besitzt noch Reste seiner alten Fähigkeiten aus der Zeit, als er noch lebte. Der Meister kann bis zu 13 Punkte auf die FW und KTW des Untoten verteilen. Kein Wert darf nach der Verteilung höher sein, als er es zu Lebzeiten des Untoten war.

Wesen: Untote

Kosten: -2 QS

Leichengift

Das Wesen ist giftig. Verursacht es mindestens 1 SP durch einen Angriff, wird das Gift übertragen. Das Gift wirkt nicht kumulativ und kann nicht extrahiert werden.

Stufe: 4

Art: Waffengift, dämonisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP; 1 Stufe *Paralyse* / 1W3 SP; 1 Stufe *Paralyse*

Beginn: 5 KR

Dauer: 30 Minuten / 15 Minuten

Wesen: Untote

Kosten: -2 QS

Nekrotischer Angriff

Durch einen Biss oder einen waffenlosen Angriff kann das Wesen die Haut und das Fleisch des Gegners längerfristig schwer verletzen. Das Opfer kann für 1W3+1 Regenerationsphasen keine LeP regenerieren und verliert in jeder dieser Phasen 1W3 LeP.

Wesen: Untote

Kosten: -3 QS

Pesthauch

Das Wesen verursacht bei Nahkampfangriffen zusätzlichen Schaden in Höhe von 1W3 SP.

Wesen: Untote

Kosten: -2 QS

Regeneration I-II

Das Wesen regeneriert pro KR 1W6 LeP pro Stufe der Fähigkeit.*

Wesen: alle

Kosten: -2 QS bei Stufe I, -4 QS bei Stufe II

Resistenz gegen göttliches Wirken

Liturgien sind gegen das Wesen um -2 erschwert.

Wesen: alle

Kosten: -2 QS

Scharfe Krallen I-II

Das Wesen verfügt über sehr scharfe Krallen oder kralenartige Hände. Jede Stufe der Fähigkeit kann 2 Punkte RS bei einem Gegner ignorieren, sofern dieser RS nicht aus übernatürlichen Quellen stammt.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS pro Stufe

Schreckgestalt I-III

Das Wesen verfügt über die Fähigkeit, ggf. Panik auszulösen (siehe **Aventurisches Kompendium II** Seite 23). Bei der entsprechenden 1W6-Probe wird die SK bei Stufe II dieser Fähigkeit um 1 Punkt gesenkt, bei Stufe III sogar um 2 Punkte. Spielst du ohne diese Fokusregel, verursacht das Wesen den Nachteil *Angst vor dem Wesen* auf der Stufe der Eigenschaft bei allen Kulturschaffenden, die es wahrnehmen.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS pro Stufe

Steinknochen I-II

Das Wesen verfügt über versteinerte Knochen, die seinen natürlichen RS um 1 pro Stufe anheben.

Wesen: Untote

Kosten: -2 QS pro Stufe

Tarnung

Das Wesen ist in der Lage, sich so gut zu tarnen, dass es eine Erleichterung von +2 auf Proben auf *Verbergen* erhält.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS

Verbindung zum Beschwörer/ Erschaffer

Das Wesen teilt alle seine Sinneseindrücke mit dem Beschwörer oder Erschaffer. Er kann z. B. sehen und riechen, was das Wesen sieht und riecht. Den Einsatz dieser Verbindung kann der Beschwörer oder Erschaffer jederzeit mit 1 freien Aktion willentlich herbeiführen und wieder beenden.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS pro 10 Meilen, die die Verbindung halten soll

Zerbersten

Sollte das Wesen alle seine Lebenspunkte verloren haben, explodiert sein Körper. In einem Radius von 4 Schritt um das Wesen erleiden alle anderen Wesen 4W6+4 TP (maximal jedoch so viel, wie die maximalen LeP des Wesens betragen). An Objekten richtet die Explosion ebenso viele Strukturpunkte Schaden an. Jeder Schritt, den ein Wesen vom Zentrum der Explosion entfernt ist, verringert den Schaden um 1W6+1 TP (es wird der W6 mit der jeweils höchsten Augenzahl vom Schaden wieder abgezogen). Die Explosion trifft automatisch, wenn man ihr nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt.

Wesen: Golems, Untote

Kosten: -2 QS

Zusätzliche Aktionen

Das Wesen bekommt 1 zusätzliche Aktion, die es für einen Angriff benutzen kann.

Wesen: alle

Kosten: -3 QS

* Die Regeneration findet immer am Ende einer KR statt.

Kontrolle mehrerer Untoter

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Ein Erschaffer muss einen Großteil seiner Konzentration aufwenden, um einen Untoten zu kontrollieren. Sollte ein Erschaffer eine bestimmte Anzahl von Wesen gleichzeitig kontrollieren müssen, so erschwert dies alle seine Proben auf Zauber.

Es gilt Folgendes:

- ✦ Für eine angefangene Gruppe von jeweils 5 Untoten nach der ersten Gruppe, die ein Erschaffer kontrollieren muss, erhält er eine Erschwernis von -1 für Zauberproben. Bei 6-10 Untoten also eine Erschwernis von -1, bei 11-15 Untoten eine Erschwernis von -2 usw.
- ✦ Zusätzlich zu oben genannter Erschwernis erhält er eine Erschwernis von -1, wenn er insgesamt 2 oder mehr Untote des Komplexitätsgrades *einfach* kontrolliert, und eine Erschwernis von -2, wenn er mindestens 2 Untote des Komplexitätsgrades *komplex* kontrolliert. Die beiden Erschwernisse sind auch zueinander kumulativ (2 einfache und 2 komplexe Untote bringen eine Erschwernis von -3 ein).
- ✦ Möchte der Erschaffer die Erschwernisse nicht mehr tragen, kann er Untote aus seinen Diensten entlassen. Ein Wurf auf 1W20 entscheidet, wie der entlassene Untote anschließend handelt: 1-13: Er zerfällt zu einem Knochenhaufen oder wird wieder zu einer Leiche; 14-18: Er wird zu einem freien Untoten (siehe Seite 140); 19-20: Er greift den Erschaffer an.
- ✦ Es gibt Dämonen (siehe Seite 154), die einem Erschaffer die Kontrolle über Untote abnehmen können. In diesem Fall zählen die von dem Dämon kontrollierten Untoten nicht zu den Erschwernissen.

Regeneration von Untoten

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Untote regenerieren keine LeP und AsP. Eine Ausnahme stellen Untote mit der Wesensfähigkeit *Regeneration* sowie Beseelte dar. Die mächtigen Beseelten können LeP und AsP in Regenerationsphasen regenerieren. Allerdings sind Heilkräuter, Liturgien und andere Maßnahmen, um ihnen LeP zurückzugeben, ohne Wirkung (Meisterentscheid).

Untote verfaulen zudem mit der Zeit. Sie verlieren pro Monat 1W6 LeP. Solche Beschädigungen an Untoten lassen sich durch eine Probe auf *Magiekunde* wieder reparieren (werden also nicht über die Wesensfähigkeit *Regeneration* wiederhergestellt). Pro QS lassen sich den Wesen 1 LeP bis zum Maximum zurückgeben. Eine solche Probe kann nur einmal im Monat abgelegt werden.

Zerfall von Untoten durch verstreichende Zeit

Optionale Regel

Nach den Grundregeln verlieren Untote pauschal pro Monat 1W6 LeP. Um das Spiel komplexer und realistischer zu machen, kann der Zerfall jedoch detaillierter gehandhabt werden. Je nach verstrichener Zeit und Art des Untoten verliert er, wenn er ungeschützt schädlichem Klima und insbesondere Feuchtigkeit ausgesetzt ist, unterschiedlich schnell LeP. Beschädigungen an Untoten lassen sich durch eine Probe auf *Magiekunde* wieder reparieren. Pro QS lassen sich den Wesen 1 LeP bis zum Maximum zurückgeben, allerdings kann eine solche Probe nur einmal pro Monat abgelegt werden.

Untoter Zerfall

Lebende Leichen	-1W3 LeP pro vergangene Woche
Skelette	-1W3 LeP pro vergangene 8 Wochen
Mumien	-1W3 LeP pro vergangene 4 Wochen
Beseelte	langsamer Zerfall ohne LeP-Verlust
Von Dämonen kontrollierte Untote	kein Zerfall
Karmale Untote	kein Zerfall

Rudellerschaffung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Untote werden von ihren Erschaffern gern in größerer Anzahl erschaffen. Es ist möglich, bei einem einzigen Ritual gleich mehr als nur einen Untoten der gleichen Art zu erschaffen. Allerdings gelten dafür einige besondere Regeln.

- ✦ Der Zauberer benötigt zum Erschaffen die Sonderfertigkeit *Rudellerschaffung (Untote)* (siehe Seite 151).
- ✦ Es können immer nur Untote der gleichen Art als Rudel erschaffen werden. Hierbei reicht z. B. „Skelett“ als Klassifizierung nicht aus, es muss sich ausnahmslos etwa um Elfskelette oder Menschen-skelette handeln.
- ✦ Die Probe einer Rudellerschaffung ist um -1/-2/-3/ usw. für 2/3/4/ usw. zeitgleich erschaffene Untote erschwert.
- ✦ Sollten die Untoten über die Fähigkeit *Rudelunter* verfügen, sind die Erschwernisse der Rudellerschaffung halbiert (also beispielsweise nur -2 für 5 gleichzeitig erhobene Untote).
- ✦ Sollte die Probe misslingen, wird keiner der Untoten erhoben.
- ✦ Wesensverbesserungen gelten für alle so erhobenen Untoten gleichzeitig.

- Die Kosten für die Beschwörung berechnen sich aus den Kosten der mehrfachen Anwendung des Rituals, sodass es oftmals notwendig ist, einen Nekromantenzirkel zu nutzen oder große Mengen von Astralenergie zur Verfügung zu haben.

Nekromantenzirkel

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Untote zu erheben ist eine anstrengende und kräftezehrende Tätigkeit. Deshalb sind viele Erschaffer sich des Vorteils eines Nekromantenzirkels bewusst. Mit einem Nekromantenzirkel kann man die astralen Kosten zur Erhebung von Untoten aufteilen.

- Einer der Nekromanten muss der Hauptnekromant sein. Er ist derjenige, der die Probe für das Erheben des Untoten ablegt. Nur seine Eigenschaftswerte und sein FW kommen dabei zum Einsatz.
- Der Hauptnekromant benötigt die magische Sonderfertigkeit *Zirkelmeister (Untote)* (siehe Seite 151).
- Der Hauptnekromant kann bis zu 7 Zauberer der gleichen Tradition bei dem Ritual mitwirken lassen. Die AsP-Kosten verteilen sich gleichmäßig auf die Zirkelmitglieder, wenn sie gemeinsam das Ritual vollführen. Lassen sich die AsP-Kosten nicht gleichmäßig aufteilen, muss der Hauptnekromant den Überschuss der Kosten tragen.
- Jeder Zauberer, der das Ritual nicht beherrscht, erschwert die Probe des Hauptnekromanten um -1.

Kontrollübernahme von Untoten

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Nekromanten können versuchen, freie Untote zu kontrollieren oder die Kontrolle über die Untoten eines anderen Erschaffers zu übernehmen. Dazu muss ihnen eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* erschwert um die doppelte Erschaffungsschwierigkeit (aber mindestens erschwert um -3) gegen die *Willenskraft* des freien Untoten oder des gegnerischen Nekromanten gelingen. Diese Probe wird außerdem durch die Art des Untoten modifiziert (siehe Tabelle). Bei Beseelten (siehe Seite 140) scheitert die Probe automatisch. Der Untote darf sich zu Beginn des Kontrollversuchs maximal 8 Schritt entfernt befinden. Das Übernehmen dauert 7-QS KR. Gelingt die Probe, wurde die Loyalität des Untoten erlangt. Die Startloyalität ist folgender Tabelle zu entnehmen. Misslingt die Probe, wendet sich der Untote 24 Stunden lang gegen den Zauberer, der versucht hat, die Kontrolle zu übernehmen. Dies kann je nach Untotem bedeuten, dass dieser den Zauberer angreift oder Zauber und andere Kräfte einsetzt.

Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Nekromant* (siehe Seite 151)

Modifikatoren bei der Übernahme der Kontrolle

Untotenart	Modifikator bei Kontrollprobe	Startloyalität
Lebender Leichnam	-1	5 + QS/2
Skelett	-2	7 + QS/2
Mumie	-3	4 + QS/2
Freier Untoter*	zusätzlich -1	wie Untotenart, aber -2

*) Für freie Untote gelten die Werte der Untotenart, sie werden aber mit den Angaben des freien Untoten modifiziert.

Ursprünge von Untoten

Neben den dämonischen Untoten, die durch klassische Nekromantie mit den Zaubern *SKELETTARIUS* (siehe Seite 147), *TOTES HANDLE* (siehe Seite 148), dem *Retro-Elixier* (siehe Seite 153), der *Glyphe der ewigen Wacht* (siehe Seite 152) oder durch das Einfahren von *Nepahzzim* und anderen Dämonen (siehe Seite 154) entstehen, gibt es auch noch zwei weitere Möglichkeiten, Zombies, Skelette und andere untote Wesenheiten zu erschaffen.

Karmale Untote

Karmale Untote sind Wesenheiten, die durch Liturgien und Zeremonien erschaffen werden. Üblicherweise obliegt die Erschaffung von karmalen Untoten Priestern der Marbo und den Geweihten anderer Totengötter. In früheren Zeiten war es keine Seltenheit, dass Priester Grabanlagen durch untote Wächter beschützen ließen. Heute käme kein Borongeweihter auf die Idee, eine Leiche zum Untod zu verdammen, um eine Nekropole zu beschützen. Das Wissen um die Erhebung von Untoten durch Liturgien und Zeremonien ist seit vielen Jahrhunderten in der Boronkirche verschollen, und nur wenige Marbopriester kennen die entsprechenden Fähigkeiten, sodass eine Begegnung mit karmalen Untoten sehr selten ist. Durch die Zeremonie *UNTOTE ERSCHAFFEN* (siehe Seite 150) können sie niemals verwesende Wächter erzeugen.

Anders sieht es bei den Stammeskulturen der Ferkinas, der Waldmenschen und Utulus aus. Bei ihnen ist das Wissen um das Erschaffen von untoten Wächtern noch immer vorhanden. Durch die Liturgie *UNTOTENERHEBUNG* (siehe Seite 150) sind deren Schamanen in der Lage, Tote zu erheben und beispielsweise zu Skelettwächtern oder Tschumbies zu machen.

- Eine Besonderheit der karmalen Untoten ist, dass ihre Körper vor dem Zerfall (siehe Seite 138) bewahrt werden.
- Grundsätzlich folgen durch Karmaenergie erzeugte Untote aber den gleichen Regeln wie dämonisch erschaffene Untote. Die Meisterin hat hierbei das letzte Wort.

Freie Untote

Freie Untote sind ein Phänomen, für das die Nekromanten noch keine abschließende Erklärung, aber viele halbgare Theorien ersonnen haben.

Bei einem freien Untoten handelt es sich um ein Wesen, welches nicht durch gewöhnliche Zauberei oder karmale Kräfte erzeugt wurde oder sich aus der Kontrolle seiner Erschaffer gelöst hat. Ein freier Untoter entsteht beispielsweise, wenn ein Verfluchter stirbt, eine besondere Sternkonstellation einen Leichnam aus seinem Grab weckt oder ein Nekromant verstirbt, während sein Geschöpf überdauert und über längere Zeit den Ansatz eines freien Willens entwickelt. Freie Untote sind selten, aber sie tauchen dennoch regelmäßig auf und agieren unabhängig von einem Erschaffer. Üblicherweise trachten sie dann Lebewesen, insbesondere Kulturschaffenden, nach dem Leben und überdauern, bis sie vernichtet werden.

Freie Untote sollte man nicht mit den Beseelten (siehe rechts) verwechseln. Ein Beseelter kann zwar durchaus als freier Untoter seine Existenz begonnen haben, aber es gibt auch freie Untote, die nicht die Machtfülle und Fähigkeiten eines Beseelten besitzen, sondern im Grunde nur ganz gewöhnliche Zombies oder Skelette sind. Dies ist sogar der Regelfall. Die meisten freien Untoten sind nicht mit größerer Macht ausgestattet als erschaffene Untote. Sie dienen nur keinem Erschaffer, sondern wandeln frei umher. Ansonsten gelten für sie die üblichen Regeln für Untote.

Beseelte

Bei Beseelten handelt es sich um Untote, die – anders als die Hirnlosen – die volle Kontrolle über ihre geistigen Fähigkeiten besitzen. Wie sie entstehen, ist nicht abschließend geklärt, debattiert werden unter den wenigen einschlägigen Gelehrten Möglichkeiten wie der Fluch einer Gottheit oder ein Minder- oder Seelenpakt mit einer erzdämonischen Entität. Im Allgemeinen scheinen Beseelte vor allem dann zu entstehen, wenn ein Kulturschaffender unter starken Gefühlsregungen zu Tode kommt.

Wie hirnlose Untote sind Beseelte einem natürlichen Zerfallsprozess unterworfen, dieser scheint sich jedoch nur auf ihr Äußeres auszuwirken, nicht auf ihre Gesundheit. Ihre schiere Willenskraft, die den toten Körper am Leben erhält, scheint auch dafür zu sorgen, dass ihr faulendes Fleisch zusammengehalten wird. Dadurch kann es auf den ersten Blick schwierig sein, einen frisch erstandenen Beseelten als Untoten zu erkennen, sofern der Betrachter nicht weiß, nach welchen Anzeichen Ausschau zu halten ist.

Einige wenige Meister der Nekromantie wissen, wie man Beseelte erschaffen kann, aber es ist schwierig und stellt eine komplexe Erschaffung dar, die mit einem Berufsgeheimnis verbunden ist.

Modifikationspakete

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Beschwörung.



Grundsätzlich ist es für einen Nekromanten möglich, jedes tote Lebewesen zu einem Untoten zu machen – also auch solche, die nicht in diesem Band aufgeführt sind. Um diese Möglichkeit abzubilden, kannst du die folgenden Modifikationspakete benutzen.

- Zunächst musst du den **Todeszustand** der Leiche oder des Kadavers bestimmen. Entweder handelt es sich um die Kategorie *Lebender Leichnam* (es ist also noch ausreichend Fleisch auf den Knochen vorhanden), *Skelett* (nur noch Knochen) oder *Mumie* (konservierte Leiche). Die Zustandspakete geben an, wie die Werte des lebendigen Wesens zu modifizieren sind. Möchte man also z. B. das Skelett eines Trolls erheben, so werden die Werte des Trolls mit den entsprechenden Werten aus dem Modifikationspaket modifiziert. Der Eintrag *neu* bedeutet, dass dieser Wert anstelle des alten Werts des Lebewesens eingesetzt wird.

- Wenn ein Kadaver noch weitere **Zustandsmerkmale** aufweist, kommen noch die weiteren Modifikatoren hinzu (z. B. Brandleichen).
- Die **Größe** des Untoten modifiziert ebenfalls die Erschaffungsschwierigkeit.
- Wer es wagen sollte, einen Beseelten zu erschaffen, muss neben einer höheren Erschaffungsschwierigkeit auch noch das Wissen darum besitzen (sprich die Komplexität steigt auf *komplex* und erfordert ein Berufsgeheimnis).
- Die Meisterin kann für Beseelte frei festlegen, über welche Sonderregeln sie verfügen und welche anderen besonderen Kräfte sie haben. Gleiches gilt für Untote, die aus Kreaturen erschaffen wurde, die, als sie noch lebten, ohnehin schon über ungewöhnliche Fähigkeiten verfügten.
- Bitte beachte, dass die Werteänderungen nur Vorschläge sind bzw. durchschnittliche Veränderungen darstellen. Das Endergebnis kann durchaus nach Meisterentscheid davon abweichen.

Todeszustand

Lebende-Leichen-Paket

Grund-Erschaffungsschwierigkeit: +1

Grund-Komplexität: primitiv

MU +8 **KL** -6 (t) **IN** -2 **CH** -2

FF -1 **GE** -4 **KO** +1 **KK** +1

LeP halbiert **AsP** - **KaP** - **INI** neu: 7+1W6

VW neu: 1 **SK** neu: 0 **ZK** neu: 0 **GS** -4

neu: Angriff: AT 8 **TP** wie üblich(+Krankheit)*

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderregeln:

*) *Krankheitsüberträger:* Lebende Leichen können *Wundfieber* übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (*Wundfieber*). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu *Wundfieber* siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Extrem lichtempfindlich: Ist eine Lebende Leiche direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 2 SP pro KR.

Meute: Lebende Leichen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Kreatur in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Untoten-Regeln: Für Lebende Leichen gelten die allgemeinen Untoten-Regeln.

Mumien-Paket

Grund-Erschaffungsschwierigkeit: -4

Grund-Komplexität: einfach

MU +10 **KL** -1 **IN** +/-0 **CH** +/-0

FF -4 **GE** -2 **KO** +3 **KK** +7

LeP +5 **AsP** - **KaP** - **INI** neu: 7+1W6

AW neu: 5 **SK** neu: 3 **ZK** neu: 3 **GS** -2

neu: Waffenlos: AT 10 **PA** 5 **TP** je nach Waffe (eventuell **KK** beachten)

neu: Nahkampfwaffe: AT 12 **PA** 6 **TP** je nach Waffe (eventuell **KK** beachten)

RS/BE: +2/0

Vorteile/Nachteile: Angst vor ... (Feuer, Geiern) II, Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Mumien verdoppelt.

Extrem lichtempfindlich: Ist die Mumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Untoten-Regeln: Für Mumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln.

Skelett-Paket

Grund-Erschaffungsschwierigkeit: +/-0

Grund-Komplexität: primitiv

MU +8 **KL** -2 (t) **IN** -2 **CH** -1

FF -4 **GE** -1 **KO** -1 **KK** +1

LeP halbiert **AsP** - **KaP** - **INI** neu: 8+1W6

AW neu: 6 **SK** neu: -1 **ZK** neu: -1 **GS** +/-0

neu: Waffenlos: AT 10 **PA** 4 **TP** unverändert

neu: Nahkampfwaffe: AT 11 **PA** 6 **TP** unverändert

neu: Fernkampfwaffe: FK 10 **TP** unverändert

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderregeln:

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Waffen der Kampftechniken *Hieb Waffen* und *Zweihandhieb Waffen* richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Meute: Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Unempfindlich gegen Dolche, Fecht Waffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fecht Waffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Untoten-Regeln: Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln.

Zustandsmerkmale

Bandagenmumie

Voraussetzung: Mumien-Paket

Modifikator der Erschaffungsprobe: +/-0

RS +2

*) *Krankheitsüberträger:* Der Untote kann *Wundfieber* übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (*Wundfieber*). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu *Wundfieber* siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Brandleiche/Brandkadaver

Voraussetzung: Lebende-Leichen-Paket

Modifikator der Erschaffungsprobe: -1

Feuerfunken: Bei 1-3 auf 1W6 kann der Untote im Kampf einen einzigen Feuerstrahl einsetzen. Dieser wirkt wie ein **IGNIFAXIUS** mit einer QS von 1W6. Reichweite und Wirkungsdauer entsprechen dem Zauberspruch, die „Zauberdauer“ beträgt 1 freie Aktion.

Feuerexplosion: Sollte der Untote alle seine Lebenspunkte verloren haben, explodiert sein Körper. In einem Radius von 4 Schritt um den Untoten erleiden alle anderen Wesen 3W6+3 TP. An Objekten richtet die Explosion ebenso viele Strukturpunkte Schaden an. Jeder Schritt, den ein Wesen vom Zentrum der Explosion entfernt ist, verringert den Schaden um 1W6+1 TP (es wird der W6 mit der jeweils höchsten Augenzahl vom Schaden wieder abgezogen). Die Explosion trifft automatisch, wenn

man ihr nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der

Explosion entfernt.*

Eisleiche/Eiskadaver

Voraussetzung: Lebende-Leichen-Paket

Modifikator der Erschaffungsprobe: +/-0

Aura der Kälte: In einem Radius von 16 Schritt um den Untoten verlieren alle Lebewesen 4 Punkte auf INI und GS.

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden und Hitze: Schaden durch Feuer wird gegen den Untoten verdoppelt. Bei Temperaturen über dem Gefrierpunkt kann die Meisterin festlegen, dass der Untote SP erleidet. Schaden und Intervall sollten je nach Hitze festgelegt werden und sollten von 1W3 bis 2W6 SP pro Stunde oder gar KR reichen.

Es werde dunkel: Eisleichen können einmal pro Tag für 5 Minuten einen Effekt bewirken, der wie der Zauber DUNKELHEIT in dämonischer Tradition wirkt (siehe **Regelwerk** Seite 355, QS 3).

Erhaltenes Skelett

Voraussetzung: Skelett-Paket

Modifikator der Erschaffungsprobe: +/-0

keine Veränderungen

Getrocknete Mumie

Voraussetzung: Mumien-Paket

Modifikator der Erschaffungsprobe: -1

RS +1

Sonderregel *Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden* fällt weg.

Lebender Leichnam/Kadaver

Voraussetzung: Lebende-Leichen-Paket

Modifikator der Erschaffungsprobe: +1

Diese Regel ersetzt die übliche Krankheitsüberträger-Sonderregel des Pakets: **Krankheitsüberträger:** Diese Untote können Wundfieber übertragen. Für je volle 15 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-16 (keine Krankheit), 17-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Bessere Fähigkeiten: Die Meisterin kann entscheiden, dass der Untote noch über Fähigkeiten verfügt, die er im Leben besaß und entsprechend Fertigkeitspunkte verteilen.

Kopf abl: Der Untote kann direkt ausgeschaltet werden, indem man ihm den Kopf abtrennt. Dazu ist eine erfolgreiche, unverteidigte AT -10 mit einer passenden Waffe (etwa einer Streitaxt oder einem Langschwert) notwendig.

* Bekommt der Untote die Wesensfähigkeit *Zerbersten* (siehe Seite 137), erhöht sich der Schaden auf 5W6+5 TP, die Fähigkeit kostet nur 1 QS).

Magische Fähigkeiten: Wurde ein Zauberer durch ein Paktgeschenk zu diesem Untoten, kann er nach Meisterentscheid noch über einen Rest an AsP und magischen Fähigkeiten verfügen, die er solange einsetzen kann, bis er zu einem Zombie wird (siehe Sonderregel *Zombie!*).

Zombie! Nach 1W6+2 Tagen wird aus dem Untoten ein Zombie. Diese Zustandsmerkmale werden dann einfach weggelassen und nur das *Lebende-Leichen-Paket* zählt.

Moorleiche/Moorkadaver

Voraussetzung: Lebende-Leichen-Paket

Modifikator der Erschaffungsprobe: +/-0

Der Untote erhält folgenden zusätzlichen Angriff:

Fäulnissschwall: FK 8 TP 1W6 (+Krankheit)** RW 3/4/5

** **Krankheitsüberträger:** Moorleichen können mit dem Fäulnissschwall Sumpffieber übertragen. Für je volle 10 SP durch diesen Angriff bei einem Opfer muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Sumpffieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343 zu Sumpffieber siehe **Regelwerk** Seite 344).

Skelett mit Sehnen und Fleischresten

Voraussetzung: Skelett-Paket

Modifikator der Erschaffungsprobe: -1

+ 20 % LeP

+1 KK

+1 KO

Wachsmumie

Voraussetzung: Mumien-Paket

Modifikator der Erschaffungsprobe: -2

Zaubermumie: Etwa jede dritte Wachsmumie kann zaubern (1-2 auf 1W6), sie kann 1W3 Zauber mit jeweils 1W6+4 FW erhalten.

Empfindlichkeit gegenüber Hitze: Ist die Wachsmumie zu lange großer Hitze ausgesetzt, schmilzt sie. Die Meisterin kann entscheiden, dass die Wachsmumie dadurch Schaden erleidet. Je nach Situation, etwa in der Wüstensonne, kann die Wachsmumie nach Meisterentscheid sogar jede KR oder stündlich den angegebenen Schaden erleiden.

Wasserleiche/Wasserkadaver

Voraussetzung: Lebende-Leichen-Paket

Modifikator der Erschaffungsprobe: +/-0

Der Untote erhält folgenden zusätzlichen Angriff:

Wasserschwall:** FK 9 LZ 1 TP 1W6+1, 1 Stufe *Verwirrung* RW 1/2/3

Wasserschwall:** Wasserleichen können ihren Gegner mit einem Wasserschwall anspucken. Es gelten dabei die Regeln eines Fernkampfangriffs mit einer Wurf- waffe. Der Wasserschwall richtet nicht nur TP an, sondern auch 1 Stufe *Verwirrung* für 5 KR. Der Schaden ist kumulativ.

Unvollständiger Körper

Voraussetzung: beliebiges Paket

Modifikator der Erschaffungsprobe: +2

Dieses Zustandsmerkmalpaket kann zusätzlich zu einem ersten gewählt werden. Ein Teil des Untoten muss fehlen.

Alle körperlichen Eigenschaften -2

25 % weniger LeP und GS

Größe

Größenkategorie der Leiche	Modifikator der Erschaffungsschwierigkeit
Winzig	+2
Klein	+1
Mittel	+/-0
Groß	-2
Riesig	-4



ANHANG



Archetypen & Professionen

Der archetypische Nekromant

Das Aventurische Nekromanthäum stellt eine Vielzahl an Nekromanten vor, die du mithilfe der folgenden Werte als Zufallsbegegnung oder Schlüsselfigur in deinen Abenteuern auftreten lassen kannst. Um sich Meister der Nekromantie nennen zu können, muss man bereits Einiges an praktischer Erfahrung erlangt haben. So seien drei Fertigungsprofile von je einem kompetenten, meisterlichen und brillanten Nekromanten vorgestellt.

Der heldenhafte Nekromant

Die folgenden Professionspakete für Nekromanten sind für Helden mit dem Erfahrungsgrad *erfahren* bzw. *kompetent* oder *meisterlich* konzipiert. Es muss jeweils das vollständige Paket gewählt werden. Modifikationen der Professionspakete sind wie gewöhnlich nach den Grundregeln des Regelwerks möglich.

Falls du diese Professionen bei der Heldenerschaffung benutzt, achte darauf, dass die Kombination von Kulturpaketen mit diesen Professionen einige Fertigkeitswerte möglicherweise auf Werte von 13+ steigern. Fertigkeitswerte ab 13 kosten pro Punkt mehr AP. Bei einer einfachen Addition der AP-Kosten von Kulturpaketen und diesen Professionen können also zu niedrige AP-Kosten entstehen. Sollten bei der Heldengenerierung also Fertigkeitswerte über 12 herauskommen, müssen die Kosten neu berechnet werden. Am einfachsten ist es dabei, entweder nur die Kosten des Kulturpaketes neu zu berechnen oder das Kulturpaket lediglich als Orientierung oder Vorschlag zu benutzen, in welchen Talenten ein Held noch ein paar weitere Punkte bekommen sollte, wenn er aus einer bestimmten Kultur stammt. Zudem musst du darauf achten, dass die Obergrenzen der FWs nach Erfahrungsgrad nicht überschritten werden.



Nekromant

MU 14 KL 14 IN 14 CH 13

FF 13 GE 10 KO 12 KK 10

LeP 29 AsP 34 KaP – INI 12+1W6

AW 5 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 11 PA 8 TP 1W6+2 RW lang
RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Anatomie (Mensch), Nekromant, Tradition (Gildenmagier)

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Einschüchtern 5, Heilkunde Wunden 10, Klettern 0, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 0, Magiekunde 10, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4, Sphärenkunde 10, Sternkunde 10, Tierkunde 7, Überreden 2, Verbergen 3, Willenskraft 7

Zauber: Balsam Salabunde 6, Invocatio Minima 10, Invocatio Minor 7, Horriphobus 7, Nekropathia 7, Skelettarius 10, Totes Handle 10

Anzahl: 1, 2 oder 1W6+2 (Forschungszirkel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: je nach Nekromant, Zufallsfund an Hilfsmitteln

Kampfverhalten: Nekromanten lassen ihre Untoten für sich kämpfen. Sie können nach Belieben neue Diener erschaffen und zögern daher selten, sie zu opfern, um den Kampf zu gewinnen. Ihre Strategie besteht darin,

aus der Ferne Befehle zu erteilen und unterstützend einzugreifen.

Flucht: Ein Nekromant, der in seinem Labor angegriffen wird, flieht erst, wenn seine LeP unter 25 % sinken. Außerhalb seines Domizils sinken seine Siegchancen rapide, sodass er seine Untoten vorschicken wird und flieht, sobald seine LeP unter 75 % sinken.

Meisterlich: MU 15 statt 14, KL 15 statt 14; AsP 38 statt 34, INI 14 statt 13; Magierstab AT 12 / PA 9; Einschüchtern 6 statt 5, Heilkunde Wunden 13 statt 10, Magiekunde 12 statt 10, Selbstbeherrschung 8 statt 6, Sinnesschärfe 7 statt 4, Sphärenkunde 12 statt 10, Sternkunde 12 statt 10, Tierkunde 9 statt 7, Willenskraft 9 statt 7; Balsam Salabunde 8 statt 6, Invocatio Minima 11 statt 10, Invocatio Minor 9 statt 7, Horriphobus 9 statt 7, Nekropathia 10 statt 7, Skelettarius 12 statt 10, Totes Handle 13 statt 10, zusätzlich Dunkelheit 5

Brillant: MU 16 statt 14, KL 16 statt 14; AsP 44 statt 34, INI 14 statt 13; Magierstab AT 14 / PA 11; Einschüchtern 8 statt 5, Heilkunde Wunden 16 statt 10, Magiekunde 14 statt 10, Selbstbeherrschung 10 statt 6, Sinnesschärfe 9 statt 4, Sphärenkunde 14 statt 10, Sternkunde 14 statt 10, Tierkunde 12 statt 7, Willenskraft 12 statt 7; Balsam Salabunde 9 statt 6, Invocatio Minima 12 statt 10, Invocatio Minor 10 statt 7, Horriphobus 10 statt 7, Nekropathia 12 statt 7, Skelettarius 14 statt 10, Totes Handle 14 statt 10, zusätzlich Dunkelheit 8, Ignifaxius 6





Nekromantin (erfahren/kompetent/meisterlich)

Professionspaket

AP-Wert: 380/480/680 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP) / zusätzlich MU 15 / zusätzlich MU 15

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Nekromant, Bindung des Stabes / Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Nekromant, Rudelerschaffung I (Untote), Bindung des Stabes / Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Nekromant, Rudelerschaffung I+II (Untote), Zirkelmeister (Untote), Bindung des Stabes

Kampftechniken: Dolche 10/12/12, Raufen 8/8/8, Stangenwaffen 8/10/10

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 8/8/10, Sinnesschärfe 3/3/6

Gesellschaft: Etikette 2/2/2, Willenskraft 8/10/12

Natur: Tierkunde 6/6/10

Wissen: Geschichtswissen 5/5/10, Götter & Kulte 4/4/8, Magiekunde 6/10/14, Rechnen 4/4/4, Rechtskunde 5/5/10, Sagen & Legenden 5/5/10, Sphärenkunde 5/10/15, Sternkunde 8/12/12

Handwerk: Alchimie 5/6/11 Malen & Zeichnen 6/6/6

Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Laufendes Händchen, Signatur, Unheimliches Lachen; Angst auslösen 6/9/10, Dämonisches Vergessen 4/6/8, Pestodem 6/10/12, Invocatio Minima 10/10/10, Invocatio Minor 5/10/12, Skelettarius 10/12/14, Totes Handle 10/12/14

Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Hohe Zähigkeit, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Krankheit), Krankheitsresistenz, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Lichtempfindlich, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier)

Ungeeignete Vorteile: Angenehmer Geruch, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Angst vor Toten und Untoten, Bluttausch

Neue Zaubertricks

Laufendes Händchen

Durch die Berührung einer abgeschlagenen Hand kann der Magier diese zum Untod erwecken. Die Hand verbleibt bis zum Ende der Wirkungsdauer in der Nähe des Magiers und macht nichts weiter, als andere Personen durch krabbelnde Bewegungen und Zuckungen zu verunsichern. Weder greift sie jemanden an, noch kann sie etwas ergreifen. Dafür ist sie aber in der Lage, sich fortzubewegen (mit GS 4), um dem Magier zu folgen.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Anmerkung: Gildenmagier (Brabak)

Unheimliches Lachen

Das Lachen des Zauberers hört sich bedrohlich und unheimlich an. Regeltechnische Auswirkungen hat das Lachen jedoch nicht.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Anmerkung: Gildenmagier (Demirion Ophenos), Hexen

Neue Zaubersprüche

Zaubererweiterungen

Wer in einem Zauber einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Zaubererweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert den bestehenden Zauber und muss vor dem Einsatz des Spruchs angekündigt werden, der ansonsten ganz regulär durchgeführt wird. Einige Zaubererweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Zielkategorie Lebewesen* (FW 8, 3 AP): Die Zielkategorie umfasst Lebewesen.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS x 3 KR.
- ☛ *Größerer Radius* (FW 16, 9 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.

Angst auslösen

Der Spruch versetzt die gesamte Umgebung des Zauberers in Furcht und lässt die meisten Wesen Hals über Kopf vor ihm fliehen.

Probe: MU/CH/GE

Wirkung: Alle Kulturschaffenden in einem Radius von QS x 2 Schritt um den Zauberer werden von panischer Angst vor ihm erfüllt. Solange sie sich im Wirkungsradius aufhalten, erleiden sie 2 Stufen des Zustands *Furcht*. Die Opfer müssen den Zauberer nicht sehen, damit der Spruch seine Wirkung entfaltet. Ist ihre SK aber höher als die QS des Zaubers, sind sie von den Auswirkungen nicht betroffen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Dämonisches Vergessen

Der Spruch ist gefürchtet, da er seinem Opfer mühsam erlernte Fähigkeiten raubt und es bei mehrfacher Anwendung als Schatten seiner selbst zurücklässt.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Für das Opfer des Zaubers sind alle geistigen Handlungen um QS/2 erschwert (beispielsweise Gesellschafts- und Wissenstalente). Auch Zauber und Liturgien sind davon betroffen, nicht jedoch Kampfwerke. Der Zaubernde hat nach dem Wirken des Zaubers QS Kampfrunden Zeit, um sein Ziel zu berühren, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann, ansonsten verpufft der Zauberspruch wirkungslos. Will ein Ziel nicht berührt werden, ist eine gelungene, nicht verteidigte Raufen-AT +2 oder eine AT +2 mit dem (mindere) Traditionsartefakt notwendig.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Der Zauber wirkt QS x 5 Minuten.
- ☞ *Längere Berührungszeit* (FW 16, 6 AP): Nach dem Wirken des Zaubers hat der Zauberer QS x 2 KR Zeit, um sein Opfer zu berühren.
- ☞ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 16, 9 AP): Der Zauber wirkt QS Stunden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Berührungszeit*.

Imperavi

Der Spruch zwingt eine Person für kurze Zeit unter die Kontrolle des Zaubers.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Zaubers, der seinem Selbsterhaltungstrieb nicht offensichtlich zuwiderläuft. Es wird also einen Diebstahl begehen, eine einzige Frage beantworten oder dem Zauberer in einem Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen. Der Zauber kann nicht dazu eingesetzt werden, dass das Opfer während der kompletten Wirkungsdauer Befehle entgegennimmt („Ich befehle dir, allen meinen Befehlen zu gehorchen.“) oder mehrere Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Auch lange Befehlsketten sind nicht erlaubt („Öffne die Tür, gehe hinein, mache das Licht an und zerschlage die Kiste.“), sondern nur einzelne, knappe Befehle. Die Meisterin hat das letzte Wort, ob ein Befehl möglich ist oder nicht.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Ohne Berührung* (FW 8, 3 AP): Der Zauber wirkt auf 1 Schritt Reichweite.
- ☞ *Mehr Befehle* (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann dem Opfer QS/2 Befehle geben.
- ☞ *Ohne Erinnerung* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann entscheiden, ob das Opfer sich an sein Handeln unter Einfluss des Zaubers erinnern kann oder nicht. Es ist dabei möglich, dass er ihm seine Erinnerung ganz oder teilweise nimmt.

Pestodem

Der unter seinen Opfern besonders unbeliebte Spruch erschafft einen kaum zu ertragenden Gestank, der die Handlungsfähigkeit aller Betroffenen in Mitleidenschaft zieht.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer stößt eine Übelkeit erregende Wolke stinkenden Gases aus. Alle Lebewesen in einer Zone von 4 Schritt Radius erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Betäubung*, solange ihre ZK nicht größer ist als QS/2. Der Zauberer selbst ist nicht davon betroffen. Man kann keine weiteren Betäubungsstufen durch einen weiteren Pestodem erleiden, solange die *Betäubung* aus dem letzten Pestodem noch wirkt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Übles Gas* (FW 8, 2 AP): Die Opfer erleiden 24 Stunden lang den Status *Übler Geruch* (siehe Seite 152).
- ☞ *Halbkreis* (FW 12, 4 AP): Der Zauber wirkt nur in einem Halbkreis vor dem Zauberer.
- ☞ *Größerer Radius* (FW 16, 6 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.

Skelettarius

Diese einfachste Form der Nekromantie erfüllt eine Leiche kurzzeitig mit untotem Leben, um sie für den Kampf einzusetzen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Wesens kurzfristig zum Untoten. Er kann mit dem Zauberspruch einfache Mumien, Skelette und Zombies erwecken, jeweils maximal bis zur Größenskategorie *mittel*. Das untote Wesen verrichtet 1 + QS Dienste und kann verbessert werden (siehe Seite 134). Es ist zu verschiedenen Aufträgen in der Lage (siehe Seite 135).

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Kampfrunden

Zielkategorie: Kulturschaffende (Verstorbene)

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☞ *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann QS +2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- ☞ *Längerer Dienst* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Minuten.
- ☞ *Mächtiges Wesen* (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Erheben gegeben werden.

Vipernblick

Die hexische Zauberkunst kennt eine hypnotische Magie, bei der die Hexe ihr Opfer ohne zu blinzeln anblickt und es damit fixieren kann.

Probe: MU/MU/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch kann die Hexe ein Opfer, solange sie ihren Blick nicht von ihm abwendet, hypnotisieren und somit lähmen. Das Opfer erleidet je nach QS die folgenden Einbußen. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten die Auswirkungen der höchsten QS.

QS 1: Status *Fixiert*

QS 2: 1 Stufe *Paralyse*, Status *Fixiert*

QS 3: 2 Stufen *Paralyse*, Status *Fixiert*

QS 4: 3 Stufen *Paralyse*, Status *Fixiert*

QS 5: 4 Stufen *Paralyse*, Status *Fixiert*

QS 6: 4 Stufen *Paralyse*, Status *Handlungsunfähig*

Die Hexe muss dem Opfer in die Augen starren, um es zu fixieren. Alle ihre Proben sind um -2 erschwert, solange sie starrt. Schließt sie ihre Augen, wendet den Blick ab oder entfernt sie sich weiter vom Opfer, als die Reichweite des Zaubers beträgt, endet die Wirkung augenblicklich. Falls das Opfer TP bzw. SP erleidet oder von der Fixierungsstelle bewegt wird, endet der Zauberspruch ebenso. Wird der Sichtkontakt kurzzeitig unterbrochen (z. B., weil jemand in die Blicklinie läuft, es zu dunkel wird oder die Augen der Hexe mit einer Hand verdeckt werden), so muss die Hexe eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) ablegen, um den Spruch aufrechtzuerhalten. Wird der Sichtkontakt länger als 2 KR unterbrochen, endet die Wirkung. Das Opfer kann den Blickkontakt von sich aus nicht abbrechen. Während der Wirkung des Spruchs kann das Opfer keine Attacken, Fernkampfangriffe oder Verteidigungen ausführen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP + 4 pro 5 KR

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend, maximal jedoch 50 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Starrer Blick** (FW 8, 3 AP): Die Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) ist um +2 erleichtert, außerdem kann der Sichtkontakt zur Hexe bis zu 5 KR lang unterbrochen werden.
- ☛ **Größere Reichweite** (FW 12, 6 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- ☛ **Keine Erinnerung** (FW 16, 9 AP): Das Ziel hat nach dem Ende der Wirkungsdauer keine Erinnerung daran, was ab dem Beginn des Zaubers geschehen ist.

Zorn der Elemente

Dieser Zauber verwandelt ein beliebiges Element in eine Flut, die über den Gegner hereinbricht.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer ergreift eine Handvoll des Elements, das er seinem Gegner entgegenschleudern will (z. B. einen Stein, eine Eichel, einen Schneeball, eine MANIFESTO- Flamme, Quellwasser oder eben Luft). Der Gegner kann den Angriff mit einer *Schild*-Parade abwehren oder ihm ausweichen. Misslingt die Verteidigung, so erleidet der Gegner 1W6+4 TP. Außerdem muss dem Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um QS/2 gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Druiden, Geoden

Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:

- ☛ **Schweres Ausweichen** (FW 8, 2 AP): Die Probe auf Ausweichen ist zusätzlich um -2 erschwert.
- ☛ **Harter Aufprall** (FW 12, 4 AP): Der Schaden erhöht sich auf 1W6+6 TP.
- ☛ **Zwei Ziele** (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Die AsP-Kosten des Zaubers verdoppeln sich.

Neue Rituale

Totes handle

Im Gegensatz zu kurzfristigen Formen der Nekromantie erlaubt dieses Ritual eine lang anhaltende Erhebung verstorbener Wesen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Lebewesens langfristig zum Untoten. Die Ritualprobe ist um die Erschaffungsschwierigkeit des Untoten erschwert.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: 4/8/16/32/64 AsP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig, 0/1/2/4/8 AsP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS Wochen

Zielkategorie: Lebewesen (Verstorbene)

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Längere Wirkungsdauer 1* (FW 8, 3 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Monate.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer 2* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längere Wirkungsdauer 1*.
- ☛ *Mächtiges Wesen* (FW 16, 9 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Erheben gegeben werden.

Zauberzwang

Mit diesem Ritual wird einer Person ein Befehl aufgezwungen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dem Ziel kann ein einzelner Auftrag gegeben werden. Es steht dem Ziel frei, ob und wie es ihn befolgt. Handelt es ihm jedoch zuwider, erleidet es 2 Stufen des Zustands *Schmerz*, die erst verschwinden, wenn es sich wieder seiner Aufgabe widmet. Zudem verliert es in diesem Fall zu Beginn jeder Stunde 1 LeP. Notwendige Nebentätigkeiten wie Essen, Schlafen oder Ausruhen zählen nicht als Zuwiderhandlung, sehr wohl aber absichtliches Verzögern oder das Reisen in die falsche Richtung. Vollzieht das Ziel eine Handlung, die das Erfüllen des Auftrags unmöglich macht oder eine Erfüllung extrem unwahrscheinlich erscheinen lässt, wird der Zauberzwang dennoch nicht aufgehoben. Das Ziel leidet weiterhin unter den Auswirkungen. Dies gilt auch, wenn es indirekt, aber absichtlich eine Unmöglichkeit herbeiführt, nicht

jedoch, wenn sie ohne Zutun des Ziels auftritt. Beispiele für eine Unmöglichkeit umfassen das Zerstören eines zu beschützenden Objekts oder Warnen einer zu tötenden Person, die sich daraufhin versteckt und nicht mehr auffindbar ist. Das Ziel wird sich durch den Zauber weder selbst schaden oder in eine tödliche Situation bringen noch seine Hände essen usw. Das Ziel muss während der Ritualdauer nicht die ganze Zeit berührt werden, der Zauberer muss sich aber in einem Radius von 8 Schritt um das Ziel befinden. Außerdem muss am Ende der Ritualdauer eine Berührung erfolgen.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Mehrere Ziele* (FW 8, 3 AP): Der Zauber kann auf mehrere Ziele gleichzeitig gewirkt werden. Die Kosten erhöhen sich dadurch um 16 AsP pro Ziel.
- ☛ *Vergessen nach Erfüllung* (FW 12, 6 AP): Nach der Erfüllung des Auftrags oder dem Ende der Wirkungsdauer erinnert sich das Ziel nicht an die Zeit, in der es unter dem Zauberbann stand.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 16, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Wochen.

Neue magische Handlungen

Wachsmumie

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein Leichnam wird durch Magie mumifiziert und verteidigt ein von der Zibilja benanntes Grab. Die Mumie greift alle Eindringlinge an, die nicht der Sippe der Zibilja angehören, sobald sie sich ihm bis auf 8 Schritt genähert haben. Das Grab verlässt die Mumie jedoch nicht.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Jahrhunderte

Zielkategorie: Objekte (Leichen)

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Zibiljas

Steigerungsfaktor: C



Neue Liturgien

Liturgieerweiterungen

Wer in einer Liturgie einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Liturgieerweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert die bestehende Liturgie und muss vor dem Einsatz der Liturgie angekündigt werden, die ansonsten ganz regulär durchgeführt wird. Einige Liturgieerweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

Untotenerhebung

Das Erschaffen von Untoten vermögen einige Schamanen der Ferkinas, der Utulus und der Waldmenschen zu bewerkstelligen.

Probe: MU/KL/CH (erschwert um Erschaffungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Schamane erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Wesens kurzfristig zum Untoten. Er kann mit dem Zauberspruch *primitive* und *einfache* Mumien, Skelette und Zombies erwecken,

jeweils maximal bis zur Größenkategorie *mittel*. Das untote Wesen verrichtet 1 + QS Dienste und kann verbessert werden (siehe Seite 134). Es ist zu verschiedenen Aufträgen in der Lage (siehe Seite 135).

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Kampfrunden

Zielkategorie: Kulturschaffende (Verstorbene)

Verbreitung: Ferkinaschamanen (Blut), Mohaschamanen (Dschungel)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Mehr Dienste* (FW 8, 2 AP): Der Schamane kann QS+2 Dienste von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 12, 4 AP): Das Wesen verbleibt QS x 3 KR.
- *Mächtiges Wesen* (FW 16, 6 AP): Dem Wesen können zweimal die gleichen Verbesserungen beim Beschwören gegeben werden.

Neue Zeremonien

Untotenerhebung

Neben Untoten, die von schwarzer Magie erschaffen werden, gibt es im Kult der Marbo auch Untote, die mit karmaler Macht als Wächter eingesetzt werden.

Probe: MU/IN/CH (erschwert um Erschaffungsschwierigkeit)

Wirkung: Die Zeremonie erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Lebewesens permanent zu einem karmalen Untoten. Die Probe ist um die Erschaffungsschwierigkeit des Untoten erschwert. Karmale Untote verwesen nicht, solange karmale Macht in ihnen fließt.

Mit dieser Zeremonie lassen sich *primitive*, *einfache* und *komplexe* Untote erschaffen, ohne dass der Geweihte zusätzliche Sonderfertigkeiten benötigt. Er kann jedoch nur Hirnlose erschaffen, keine Beseelten.

Zeremoniedauer: 16 Stunden (Zeremoniedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 4/8/16/32/64 KaP für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig, davon 0/1/2/4/8 KaP permanent (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Wochen

Zielkategorie: Lebewesen (Verstorbene)

Merkmal: Marbo (Vergänglichkeit)* ○

Steigerungsfaktor: D

Liturgieerweiterungen:

- *Zeremoniedauer modifizierbar* (FW 8, 4 AP): Die Zeremoniedauer ist doch modifizierbar.
- *Geweihter Körper* (FW 12, 8 AP): Der Körper der erhobenen Untoten gilt als der Marbo geweiht (siehe **Aventurisches Götterwirken** Seite 70). Waffenlose Angriffe des Wesens werden dadurch so behandelt, als würden sie mit einer geweihten Waffe ausgeführt.
- *Permanente Wirkung* (FW 16, 12 AP): Die Wirkung der Zeremonie wird permanent. Die Kosten an permanenten KaP verdoppeln sich.

* In der Vergangenheit verfügten auch die Geweihten anderer Totengottheiten über diese Liturgie, allen voran die Anhänger Visars.

Neue Sonderfertigkeiten

Anatomie (Spezies)

Die Kenntnisse über den inneren Aufbau eines menschlichen (oder zwergischen, orkischen oder grolmischen) Körpers sind in Aventurien selten. Nur an wenigen Orten wie der al'anfanischen Akademie, dem Anatomischen Institut von Vinsalt oder bei mutigen Privatgelehrten kann ein Held das entsprechende Wissen erlangen.

Regel: Ein Held mit Kenntnis des Körperaufbaus einer Spezies ist in der Lage, chirurgische Eingriffe im Körperinneren mit höherer Erfolgswahrscheinlichkeit vorzunehmen. Seine Proben auf *Heilkunde Wunden* (*Amputieren*, *Chirurgie* oder *Knochenbrüche*) sind um +5 erleichtert.

Für jede Spezies muss die SF *Anatomie* einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: Heilkunde Wunden 10, kein Nachteil *Angst vor Blut*

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Nekromant

Wer bestimmte komplexere Untote erschaffen will, benötigt diese Sonderfertigkeit.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, Untote der Komplexität *einfach* zu erschaffen. Für Untote der Komplexität *komplex* benötigt er zudem ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, Zauber TOTES HANDLE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Rudellerschaffung I-III (Untote)

Einige auf die Erschaffung von Untoten spezialisierte Zauberer können leichter bei einem Ritual gleich mehrere Untote der gleichen Art rufen.

Regel: Bei Stufe I/II/III kann der Zauberer *primitive/einfache/komplexe* Untote im Rudel erschaffen.

Voraussetzungen: Stufe I: MU 15; Stufe II: MU 16, SF *Nekromant*, SF *Rudellerschaffung I*; Stufe III: MU 17, SF *Rudellerschaffung II*

AP-Wert: Stufe I/II/III: 10/15/20 Abenteuerpunkte

Untotenschreck

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Geweihter Objekte gegen Untote (Hirnlose) segnen und weihen, sodass deren bloße Berührung dem Wesen schadet.

Regel: Gesegnete und geweihte Materialien verursachen bei Untoten (Hirnlosen)* Schaden, ganz so, als seien diese Dämonen (siehe **Regelwerk** Seite 316). Üblicherweise sind Untote (Hirnlose) davon nicht betroffen, durch diese Sonderfertigkeit werden sie aber wie Dämonen behandelt, wenn es darum geht, ob gesegnetes oder geweihtes Material Berührungsschaden verursacht (siehe **Aventurisches Götterwirken** Seite 69). Nicht betroffen sind Angriffe mit geweihten Waffen, die bereits eine verletzende Wirkung gegen Untote (Hirnlose) aufweisen.

Voraussetzungen: Vorteil *Geweihter*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Zirkelmeister (Untote)

Nicht jeder Nekromant hat genug Kraft, um in mächtigen Ritualen viele Untote gleichzeitig zu rufen. Durch diese Sonderfertigkeit kann er zusammen mit anderen Zirkelmitgliedern die Erschaffung von Untoten vornehmen.

Regel: Der Held kann Untote durch einen Nekromantenzirkel (siehe Seite 139) erschaffen.

Voraussetzungen: SF *Nekromant*, Zauber TOTES HANDLE FW 10

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

* Es sind explizit nur Untote (Hirnlose) betroffen, nicht andere Arten von Untoten.

Neue Status

Raserei

Einige Wesen können in den Status der Raserei verfallen, wenn sie eine bestimmte Menge an LeP durch einen Gegner verloren haben. Das Ungeheuer oder Tier erhält eine Reihe von Boni und teilweise auch Mali auf Werte (angegeben bei dem entsprechenden Wesen). Der Status endet, sobald der Gegner stirbt, eine bestimmte Zeit vergangen ist oder die Bedingungen für die Flucht eintreten (z. B. ein zu niedriger LE-Stand). Raserei ist nicht zu verwechseln mit dem Status *Blutrausch*.

Übler Geruch

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind, wenn nichts anderes angegeben, für 1 Woche um -1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für maximal 1 Stunde überdecken.

Hilfsmittel

Neue Zauberzeichen

Glyphe der ewigen Wacht

Wird das Zeichen erfolgreich auf einem toten Körper angebracht, erhebt sich ein Untoter. Er kann sich nur in einem Bereich von 13 Schritt um den Ort seiner Erschaffung bewegen und führt automatisch den Dienst *Wache* aus. Dadurch lassen sich nur Untote der Komplexität *primitiv* oder *einfach* erheben.

AsP-Kosten: 2/4/8/16/32 AsP für die Größenkategorie *winzig/klein/mittel/groß/riesig*

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Bann-/Schutzkreis gegen Untote (Hirnlose)

Bannkreis: Der erste Untote (Hirnloser), der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn während der Wirkungsdauer nicht mehr verlassen.

Schutzkreis: Untote (Hirnlose) können den Schutzkreis nicht betreten. Sind solche Wesen gezwungen, das Gebiet zu betreten, dann versuchen sie sofort, sich wieder aus diesem zurückzuziehen.

AsP-Kosten: 4 AsP

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Zusatzzeichen

Bei den nachfolgenden Zeichen handelt es sich um Zusatzzeichen, die nur in Kombination mit anderen Zauberzeichen eingesetzt werden können. Maximal kann ein Zauberzeichen mit 3 Zusatzzeichen versehen werden. Um sie anzubringen, gelten die gleichen Regeln, wie zum Anbringen von Arkanoglyphen. Es müssen eigene Proben auf *Malen & Zeichnen* (Zauberzeichen *malen*) für alle Zusatzzeichen abgelegt werden und die Zeit wird für das Abringen und Aktivieren aller Zeichen addiert (jeweils 15 Minuten für das Anbringen und 5 Minuten pro Kurzritual).

Aroqa-Rune

Wirkung: Die Aroqa-Rune kann mit anderen Zauberzeichen kombiniert werden, die in einem Zusammenhang mit Untoten stehen (z. B. die Glyphe der ewigen Wacht oder Bann- und Schutzkreise gegen Untoten). Sie verstärkt üblicherweise die Wirkung der Rune. Die genaue Verstärkung ist der Meisterin überlassen. Bei der Glyphe der ewigen Wacht sorgt die Rune beispielsweise für einen stärkeren untoten (AT +1, Verteidigung +1, INI +1, GS +1), bei Bann- und Schutzkreise gegen Untote verlängert sich die Wirkung um einen weiteren Tag.

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Kraftquellenspeisung

Wirkung: Dieses Zeichen kann andere Zauberzeichen mit einer permanenten Wirkung versehen. Voraussetzung ist, dass die Zauberzeichen auf Kraftlinien oder Kraftknoten angebracht sind, oder von einer magischen Kraftquelle gespeist werden. Das Zusatzzeichen wirkt permanent, die Wirkung endet nicht bereits nach 24 Stunden.

AsP-Kosten: 10 AsP, davon 2 permanent

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Magiewiderstand

Wirkung: Dieses Zeichen erschwert die Bannung einer Glyphe durch Antimagie. Die entsprechenden Proben auf Zauber und andere Effekte sind um -3 erschwert.

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Antimagie

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Neue Elixiere

Puder der Ewigkeit

Alternative Namen: Fahlstaub, Visar-Pulver

Seit Jahrtausenden praktisch verschollen ist das Rezept für den Puder der Ewigkeit, ein Alchimikum, das wundersame Wirkung bei der Konservierung von Untoten erzielt, die mit seiner Hilfe erhoben wurden. Das Pulver muss sorgfältig in die zu erhebende Leiche eingearbeitet werden und beeinflusst die arkanen Ströme, sodass das Erhebungsritual tatsächlich komplizierter wird. Bekannt war es vor allem bei den Wudu, was nicht verwunderlich ist, sind die meisten seiner Zutaten doch nur in Meridiana zugänglich.

Typische Ingredienzien: geronnenes Blut, Knochenmehl, Rabenfedern, Saft der Mirhamer Seidenliane, Schlingerschuppen, schwarzer Opal, Sporen von Mord-, Hefe- oder Schimmelpilzen

Kosten der Ingredienzienstufen: 80 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -5

Voraussetzungen (Brauvorgang): Dunkelheit

Qualitätsstufen:

- 1: Die Wirkungsdauer des TOTES HANDLE für 1 Ziel ist doppelt so lang wie gewöhnlich. Die Erschaffungsschwierigkeit steigt um -1.
- 2: Die Wirkungsdauer des TOTES HANDLE für 1 Ziel ist fünfmal so lang wie gewöhnlich. Die Erschaffungsschwierigkeit steigt um -1.
- 3: Die Wirkungsdauer des TOTES HANDLE für 1 Ziel ist zwanzigmal so lang wie gewöhnlich. Der Zerfall des so erschaffenen Untoten verläuft zehnmal langsamer als gewöhnlich. Die Erschaffungsschwierigkeit steigt um -2.

Die Visarpriester der Wudu haben bereits vor vielen Jahrhunderten Untote mittels Zeremonien ihrer Gottheit erhoben. Auf karmale Weise erschaffene Untote unterliegen keinem natürlichen Zerfallsprozess und können unter den richtigen Umständen zu permanentem Unleben erweckt werden, was den Einsatz dieses Pulvers unnötig erscheinen lässt.

Aventurische Historiker gehen jedoch davon aus, dass die Wudu sich irgendwann von ihrer Gottheit ab- und einer anderen Macht zugewandt haben, die ebenfalls ewiges Leben versprach. Der Puder der Ewigkeit könnte demzufolge entwickelt worden sein, um mit anderen Erhebungsmethoden ähnliche Erfolge zu erzielen.

Einigen Schriftstücken zufolge soll es eine Variante des Fahlstaubs geben, die auch durch Paktgeschenke erhobenen Untoten mehr Dauerhaftigkeit verleiht, doch die jüngst entdeckten Rezepte wirken nur auf das Ritual TOTES HANDLE.



4: Die Wirkungsdauer des TOTES HANDLE für 1 Ziel ist fünfzigmal so lang wie gewöhnlich. Der Zerfall des so erschaffenen Untoten verläuft zwanzigmal langsamer als gewöhnlich. Die Erschaffungsschwierigkeit steigt um -2.

5: Die Wirkungsdauer des TOTES HANDLE für 1 Ziel ist hundertmal so lang. Der so erschaffene Untote zerfällt nicht von selbst. Die Erschaffungsschwierigkeit steigt um -3.

6: Die Wirkungsdauer des TOTES HANDLE für 1 Ziel wird permanent. Der so erschaffene Untote zerfällt nicht von selbst. Die Erschaffungsschwierigkeit steigt um -3.

Retro-Elixier

Das Retro-Elixier ist ein von dem genialen Alchimisten Aluris Mengreyth erfundene Substanz, die tote Körper reanimiert. Das Elixier weist dabei üblicherweise eine dämonische Komponente auf und wird dafür häufig mit Essenzen des Zaubers INVOCATIO MINIMA gemischt. Der Untote erhebt sich nach 1W6 KR und steht unter der Kontrolle desjenigen, der das Retro-Elixier auf ihn geträufelt hat. Die Loyalität beträgt 14 + Bonus durch die QS. Der Erschaffer kann die üblichen Dienste von dem Untoten verlangen, Wertverbesserungen sind zwar nicht möglich, aber durch die QS erhält der Untote einige Boni.

Bei winzigen/kleinen/mittleren/großen/riesigen Untoten werden 0,25/0,5/1/2/4 Portionen des Elixiers benötigt.

Typische Ingredienzien: Alraune, Boronwein, das rechte Auge einer Mumie, Gratenfelser Schwefelquell, Gulmond, Haare eines untoten Wesens, Quecksilber, reiner Alkohol, Skelettstaub, Wolfsblut, Yagan-Nuss

Kosten der Ingredienzienstufen: 65 Silbertaler pro Stufe

Labor: alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: -3

Voraussetzungen (Brauvorgang): keine

Qualitätsstufen:

- 1: Untoter erhebt sich und dient dem Erschaffer für 1W3 Tage, +1 Loyalität.
- 2: Untoter erhebt sich und dient dem Erschaffer für 1W3 Tage, +1 AT, +1 Loyalität.
- 3: Untoter erhebt sich und dient dem Erschaffer für 1W6+3 Tage, +1 AT, +1 RS, +1 Loyalität.
- 4: Untoter erhebt sich und dient dem Erschaffer für 1W6+3 Tage, +1 AT, +1 RS, +2 Loyalität.
- 5: Untoter erhebt sich und dient dem Erschaffer für 2W6+8 Tage, +2 AT, +1 RS, +2 Loyalität.
- 6: Untoter erhebt sich und dient dem Erschaffer für 2W6+8 Tage, +2 AT, +2 RS, +2 Loyalität.

Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Puder der Ewigkeit	Alchimie 12	8
Retro-Elixier	Alchimie 10	5

Dämonen

Die beiden nachfolgenden Dämonen gehören dem Gefolge von Thargunitoth an. Die Nephazzim werden häufig von Nekromanten gerufen, um stärkere Untote zu erschaffen. Die Dämonen besetzen den Körper der Toten und erheben sie. Nephazzim können zudem auch Untote kontrollieren, die bereits erhoben wurden.

Oboraddon kann ebenfalls Untote kontrollieren, sogar eine kleine Armee. Der mehrfachgehörnte Dämon wird zwar selten beschworen, ist aber einer der mächtigsten Diener Thargunitoths und entsprechend gefürchtet.

Oboraddon

Größe: ca. 1,80 Schritt Körpergröße / je nach Gastkörper (GK)*

Gewicht: kein Gewicht

MU 20 KL 14 IN 13 CH 15

FF 11 / GK* GE 11 / GK*+1 KO 22 / GK*+2 KK 20 / GK*+4

AW 3 / GK*+2 SK 5 / GK*+2 ZK 5 / GK*+2 GS 4 / GK*+2

LeP 100 / GK*+20 AsP 80 KaP – INI 17+1W6 / GK*+2

Klaue: AT 15 PA 5 TP 1W6+7 RW mittel

oder

Waffe, AT, PA, TP, RW: je nach GK*

RS/BE: 5/0 / GK*+1

Aktionen: 2 / Aktionen des GK* +1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / weitere je nach Gastkörper

Sonderfertigkeiten: Finte I (Klaue), Mächtiger Schlag (Klaue), Wuchtschlag I-II (Klaue) / je nach Gastkörper

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 6, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 1, Sinnesschärfe 9, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch), oder falls höher: FW des Gastkörpers

Zauber: Dunkelheit 10, Horriphobus 15

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig / je nach GK

Typus: Dämon (gehörnter, Thargunitoth), humanoid oder nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine / GK*

Kampfverhalten: Wenn Oboraddon Untote kontrolliert, versucht er an einem sicheren Ort zu bleiben und kämpft nur, wenn er angegriffen wird. Sollte er ein Meisteruntoter sein, so kämpft er gern in der vordersten Reihe und hat kein Problem damit, sich dem gefährlichsten Gegner zu stellen. In den meisten Fällen verwendet er *Finten* und *Wuchtschläge*. Um seine Gegner zusätzlich zu schwächen, verwendet er vor einem Kampf häufig noch die Zauber *DUNKELHEIT* und *HORRIPOBUS*.

Flucht: Oboraddon flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Oboraddon ist ein Dämon aus Thargunitoths Gefolge.

- ☛ **QS 2:** Er ist eher unbekannt und dient dazu, zahlreiche Untote zu kontrollieren.

- ☛ **QS 3+:** Einige Legenden berichten davon, dass Oboraddon seine gesamte Kraft in einen einzigen Leichnam stecken kann, um ihn fast unsiegbar zu machen.

Sonderregeln:

***) Gastkörper:** Die Werte vor dem Strich gelten für den echten Körper Oboraddons, die hinter dem Strich für einen Gastkörper (GK). Der Gastkörper erhält die Wesensfähigkeit *Regeneration I* und regeneriert pro KR 1W6 LeP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Oboraddon ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Boron. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod und Schlaf ein.

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Meisteruntoter: Der Oboraddon kann in eine ältere Leiche (Zombie, Skelett, Mumie) einfahren. In diesem Fall kann er die Sonderregel *Untote erschaffen* nicht einsetzen, aber die Boni für den Gastkörper verdoppeln sich und er bekommt *Regeneration II* und kann pro KR 2W6 LeP regenerieren.

Untote erschaffen: Oboraddon kann bis zu 39 Untote erschaffen und kontrollieren. Der erschaffene Untote darf maximal 13 Schritt entfernt sein. Der Vorgang dauert pro Untotem 1 Aktion. Die permanente Kontrolle jedes Untoten kostet den Dämon 2 AsP. Sobald einer der 39 Untoten zerstört wurde, kann er wieder so viele erschaffen, bis er wieder 39 unter Kontrolle hat.

Dämonen-Regeln: Für Oboraddon gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

Untote kontrollieren: Der Dämon kann bis zu 39 selbsterschaffene Untote für den Beschwörer kontrollieren und ihnen Aufträge zuweisen.

König der Untoten: Der Dämon kann in eine Leiche einfahren und die Sonderregel *Meisteruntoter* anwenden (verbraucht alle Dienste).



Nephazz

Größe: je nach Gastkörper (GK)*

Gewicht: kein Gewicht

MU GK*+2 **KL** GK*+3 **IN** GK*+1 **CH** GK*+1

FF GK*+1 **GE** GK*+1 **KO** GK*+1 **KK** GK*+1

LeP GK*+5 **AsP** 8 **KaP** – **INI** GK*+1W6

AW GK* **SK** GK*+1 **ZK** GK*+1 **GS** GK*

Angriffe (nach GK): **AT** GK*+2 **PA** GK*+2 **TP** je nach Waffe

RW je nach Waffe

RS/BE: GK*+4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht II / Lichtempfindlichkeit

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: GK*+2

Zauber: Horriphobus 4

Größenkategorie: GK*

Typus: Dämon (niederer, Thargunitoth), humanoid oder nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: In den meisten Fällen wird ein Nephazz-besessener Untoter so handeln, wie der Beschwörer es wünscht. Er greift mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln an.

Flucht: Nephazzim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Nephazz ist ein Dämon aus dem Gefolge Thargunitoths.

☞ **QS 2:** Ein Nephazz wird dafür eingesetzt, in eine Leiche zu fahren und sie so zu einem Untoten zu machen.

☞ **QS 3+:** Von einem Nephazz kontrollierte Untote sind stärker, widerstandsfähiger und klüger als gewöhnliche Untote.

Sonderregeln:

*) **Gastkörper:** Der jeweilige Gastkörper (GK) wird um die entsprechenden Boni modifiziert. Als Gastkörper muss eine Leiche bzw. ein Untoter dienen. Als Werte des Gastkörpers dienen die Werte des Untoten, in den der Nephazz schlüpft.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Nephazz ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Boron. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod und Schlaf ein.

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Rudeldämon: Nephazzim lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 158).

Dämonen-Regeln: Für Nephazz gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

In Leiche fahren: Ein Nephazz kann in einen Leichnam fahren. Er verwendet dann die (modifizierten) Werte des Gastkörpers und verliert die Sonderregel **Körperlos**.

Untote kontrollieren: Der Dämon kann bis zu 5 vom Beschwörer erschaffene Untote für den Beschwörer kontrollieren und ihnen Aufträge zuweisen.



Kampfsonderfertigkeiten und Vorteile der Kreaturen

Angriff auf ungeschützte Stellen

(Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um -2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Blindkampf I-II (passiv)

Wer im Kampf nichts sehen kann, sei es beispielsweise durch Dunkelheit oder Nebel, ist so gut wie verloren. Es gibt jedoch Meister der Kampfkünste, die auf Geräusche und Gerüche achten und so den Nachteil der Blindheit teilweise ausgleichen können.

Regel: Mit der SF *Blindkampf* kann der Abenteurer die Auswirkungen von Sichtmodifikatoren im Nahkampf auf AT und Verteidigungen abmildern (siehe **Regelwerk** Seite 239). Für ihn sind die Auswirkungen immer so viele Stufen niedriger wie die Stufe der SF beträgt. Fernkampf und andere Proben werden von der SF nicht beeinflusst.

Voraussetzungen: Stufe I: IN 15, Sinnesschärfe 8; Stufe II: IN 17, Sinnesschärfe 12, SF *Blindkampf I*

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: Stufe I/II: 10/20 Abenteurerpunkte

Dreihändiger Kampf (passiv)

Wenn ein Wesen über drei Arme verfügt, kann es im Kampf mehr Waffen einsetzen, was ihm einen großen Vorteil verschafft.

Regel: Wendet das Wesen die Regeln des *Beidhändigen Kampfes* (siehe **Regelwerk** Seite 238) an, kann es in 1 Aktion mit allen Waffen zuschlagen (also mit bis zu 3 Waffen). Es erhält statt einer Erschwernis von -2 für alle Angriffe eine Erschwernis von -3. Üblicherweise gelten zwei ausgewählte Hände als „falsche Hände“. Sollte es eine zweihändige Waffe auch nur mit einer „falschen Hand“ führen, gelten dafür die üblichen Einschränkungen und Erschwernisse. Alle übrigen Regeln des *Beidhändigen Kampfes* bleiben sinngemäß erhalten.

Voraussetzungen: Wesen verfügt über mindestens 3 Arme, *Beidhändiger Kampf I*

Flugangriff (Spezialmanöver)

Fliegende Wesen greifen Landbewohner aus der Luft an, was ihren Angriffen eine besondere Wucht verleiht. Nach einem solchen Angriff sind sie zudem nur schwer zu treffen.

Regel: Ist der *Flugangriff* erfolgreich, steigen die TP um 2. Das Manöver *Flugangriff* kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anflugstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Misslingt der *Flugangriff*, darf der Verteidiger einen Passierschlag ausführen. Sollte der *Flugangriff* gelungen sein, so ist eine Attacke gegen das Flugwesen durch den Angegriffenen in dieser KR um -6 erschwert, da das Wesen am Gegner vorbeifliegt. Am Ende der KR hat sich das Flugwesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem *Flugangriff* getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver *Finte* kombiniert werden. Die Attacke ist um -2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Schwanzschwung (Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz oder Tentakel können diesen als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem *Schwanz- oder Tentakelschwung* mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter (Schwanz) bzw. vor (Tentakel) dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um -2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Trampeln (Spezialmanöver)

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

Regel: Nur Wesen, die im Vergleich zum Gegner eine höhere Größenkategorie aufweisen, können einen *Trampel-Angriff* durchführen. Ausschließlich Gegner

mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Der Angreifer kann eine Trampel-Attacke durchführen. Hierdurch erleidet er jedoch eine zusätzliche Erschwernis von -2 auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Überrennen (Spezialmanöver)

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Helden endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Helden erwischt hat.

Regel: Das Manöver *Überrennen* kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um -4 erschwert. Ist das *Überrennen*-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um -2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver *Finte* kombiniert werden.

Erschwernis: +/-0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann im Wasser genauso kämpfen wie an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil *Wasserlebewesen*

Wasserlebewesen (*)

Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen, als dies Landlebewesen vermögen.

Regel: Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf*. Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

Vierhändiger Kampf (passiv)

Wenn ein Wesen über vier Arme verfügt, kann es im Kampf mehr Waffen einsetzen, was ihm einen großen Vorteil verschafft.

Regel: Wendet das Wesen die Regeln des *Beidhändigen Kampfes* (siehe **Regelwerk** Seite 238) an, kann es mit 1 Aktion mit allen Waffen zuschlagen (also mit bis zu 4 Waffen). Es erhält statt einer Erschwernis von -2 für alle Angriffe eine Erschwernis von -4. Üblicherweise gelten drei ausgewählte Hände als „falsche Hände“. Sollte er eine zweihändige Waffe auch nur mit einer „falschen Hand“ führen, gelten dafür die üblichen Einschränkungen und Erschwernisse. Alle übrigen Regeln des *Beidhändigen Kampfes* bleiben sinngemäß erhalten.

Voraussetzungen: Wesen verfügt über mindestens 4 Arme, *Dreihändiger Kampf*

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend im Vergleich zu dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch haben solche Wesen auch einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen und entsprechende Proben ablegen zu können. Um den KK-Wert mit größeren und stärkeren Wesen zu vergleichen, kannst du die untenstehende Tabelle nutzen. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinen Vergleich mit größeren Wesen durchstehen. Der FW in *Kraftakt* stellt nur einen Vergleich

für die kleinen Wesen untereinander dar. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch.

Körperkraft kleiner/menschengroßer Wesen

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Neue Waffen

Waffenübersicht

Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Arbach	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	0/-1	mittel	2,5 Stein	90 HF	120 S	einf
Byakka	Hieb Waffen	1W6+5	KK 14	0/-2	mittel	3,25 Stein	100 HF	90 S	einf
Gruufhai (2H)	Zweihandhieb Waffen	1W6+6	KK 13	-1/-3	mittel	4,5 Stein	120 HF	120 S	einf
Knochendolch	Dolche	1W6	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stein	30 HF	9 S	prim
Maru-Säbel	Schwerter	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stein	90 HF	180 S	einf
Minotauren-Hammer	Zweihandhieb Waffen	2W6+5	KK 20	0/-2	lang	8 Stein	160 HF	360 S	einf
Oger-Keule	Hieb Waffen	2W6+7	KK 22	0/0	lang	6 Stein	180 HF	10 S	prim
Priesterstab, lang (2H)	Stangen Waffen	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	0,75 Stein	150 HF	80 S	prim
Rimkur (2H)	Stangen Waffen	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	2,25 Stein	150 HF	250 S	komp (1 AP)
Skrechu-Säbel	Schwerter	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stein	90 HF	180 S	einf
Skrechu-Stab	Hieb Waffen	1W6+2	GE/KK 16	-1/+2	lang	0,75 Stein	150 HF	80 S	prim
Troll-Keule	Zweihandhieb Waffen	3W6+4	KK 26	0/0	über-lang	12 Stein	280 HF	500 S	einf

Kreaturen

Kreatur	Art	Erschaffungsschwierigkeit	Erschaffungskomplexität	Seite
Achazzombie	Lebende Leiche	-1	primitiv	31
Brandleiche	Lebende Leiche	+1 bis -1	primitiv bis einfach	11
Eisleiche	Lebende Leiche	+/-0	primitiv	13
Elfenskelett	Skelett	-1	primitiv	41
Fresser	Ghul	-	-	93
Geiermumie	Mumie	-2	einfach	57
Ghulkönig	Ghul	-	-	97
Goblinskelett	Skelett	+1	primitiv	43
Grolmenzombie	Lebende Leiche	-1	primitiv	33
Kadaverbestie	speziell	-6	komplex	98
Kaimankadaver	Lebende Leiche	+1	primitiv	25
Katzenmumie	Mumie	-1	einfach	59
Knochengolem	Golem	+1 bis +/-0	primitiv	100
Lebender Leichnam	Lebende Leiche	+2	primitiv	15
Mammutskelett	Skelett	-4	einfach	49
Marumumie	Mumie	-4	einfach	61
Menschenskelett	Skelett	+/-0	primitiv	39
Minotaurenmumie	Mumie	-6	einfach	63
Moorleiche	Lebende Leiche	+1	primitiv	17
Morokun	Ghul	-	-	94
Mumie	Mumie	-4	einfach	65
Mumie der Maha Bor	Beseelter	-8	komplex	71
Nachzehrer	Ghul	-	-	94
Nephazz	Dämon	-	-	155

Kreatur	Art	Erschaffungs- schwierigkeit	Erschaffungs- komplexität	Seite
Oboraddon	Dämon	–	–	154
Ogerskelett	Skelett	–2	primitiv	45
Orkenzombie	Lebende Leiche	–1	primitiv	35
Peingeplagter	Beseelter	–6	komplex	83
Pferdeskelett	Skelett	–2	primitiv	51
Phylakteriker	Beseelter	–8	komplex	73
Priestermumie	Beseelter	–4	komplex	75
Rabenskelett	Skelett	+1 bis –1	primitiv bis komplex	53
Racheschreiter	Beseelter	–6	komplex	77
Rattenkadaver	Lebende Leiche	+3	primitiv	27
Riesenmumie	Mumie	–8	komplex	67
Sammler	Ghul	–	–	95
Schädelspinne	Golem	–1	komplex	102
Skrechumumie	Beseelter	–9	komplex	79
Späher	Ghul	–	–	95
Taggebannter	Beseelter	–8	komplex	81
Tatzelwurmskelett	Skelett	–3	einfach	55
Trollzombie	Lebende Leiche	–3	primitiv	37
Tschumbi	Lebende Leiche	+/-0	einfach	19
Verfluchter Kapitän	Beseelter	–6	komplex	85
Wachsmumie	Mumie	–6	komplex	69
Walkadaver	Lebende Leiche	–3	einfach	29
Wasserleiche	Lebende Leiche	+1	primitiv	21
Wiedergänger	Beseelter	–8	komplex	87
Wühler	Ghul	–	–	96
Würger	Ghul	–	–	96
Yaq-Hai	Dämon	–	–	104
Zombie	Lebende Leiche	+1	primitiv	23
Zwergenskelett	Skelett	–1	primitiv	47



Weitere Spielarten der Schwarzmagie gefälltig?

Frei von den einengenden Regeln und moralischen Vorbehalten der Weißen und Grauen Magierrgilde geht man an den Akademien der Schwarzen Gilde, der Bruderschaft der Wissenden, freigeistiger Forschung in altergebrachten Spielarten der Magie nach. Nicht nur die hohe Kunst der Nekromantie wird hier mit Feuereifer betrieben, sondern auch die nicht minder vielseitige Golemantie.

Unsterbliche, animierte Konstrukte entspringen den Animatorien Aventuriens, um ihren Konstrukteuren als Wächter, Kampfmaschinen, stumme Diener oder Forschungspartner zu dienen. Die magischen Werkstätten und ihre Schöpfer prägten Zeitalter und Regionen, ihre genialen Erfindungen werden verehrt und gefürchtet. Das **Aventurische Animatorium** ist die ultimative Spielhilfe zur Erschaffung, Kontrolle und Pflege von konstruierten Wesen und stellt zahlreiche Werkstoffe vor, aus denen Golems, Automaten und Homunculi erschaffen werden können. Die Eigenheiten und Fähigkeiten von Golems aus allen erdenklichen Materialien werden ausführlich vorgestellt und mit spielfertigen Werten versehen, die nach eigenen Bedürfnissen mit mächtigen Veredelungen wie Astralspeicher-Kristallen, Sternenmetallen und vielem mehr personalisiert werden können. Zur Inspiration bietet das **Aventurische Animatorium** die gesamte Geschichte der Golemantie und stellt Koryphäen der Golembaukunst vor.

Doch auch profane Mechaniker und Anhänger der Arcanomechanik kommen nicht zu kurz: Rund 25 Automatenmodelle in profaner und magischer Ausführung locken mit Alltagshelfern, unberechenbaren Fallen, Kampf- und Lastenautomaten für jede Gelegenheit. Abgerundet wird dies durch namhafte Automatentüftler und die Geschichte der Automatenentwicklung. Zwischen blubbernden Kolben, in moosigen Einsiedlerhütten und im Schein akademischen Schaffenswahns erheben sich außerdem 5 Homunculusarten aus dem Animatorium, um mit Genie und Wahnsinn an der Seite ihrer Schöpfer ihrem Handwerk nachzugehen. Auch ihre Geschichte und Experten werden vorgestellt und Unterschiede zwischen Golems, Automaten und Homunculi herausgearbeitet. Abschließend enthält diese Spielhilfe die Abenteuer-skizze *Der Lebende Palast*: Jahrhundertlang überdauerte dieser mechanische Organismus im Wüstensand und ruft nun, durch den Sternenfalle freigelegt, nach legendären Helden, die es wagen mögen, sich von ihm verschlucken zu lassen, um an die Schätze in seinem Bauch zu gelangen.

Das **Aventurische Animatorium** bietet auf 160 Seiten die perfekte Spielhilfe zu allen Themen rund um Golemantie, Automatenbau und Homunculusforschung. Erhältlich ist es im F-Shop!



AVENTURIEN

AVENTURISCHES NEKROMANTHÄUM

Klappernde Skelette, faulende Zombies, staubumwaberte Mumien – die aventurische Nekromantie hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Körper der Verstorbenen und Verblichenen nach ihrem Dahinscheiden weiterhin einem höheren Zweck zuzuführen. Zumeist besteht dieser Zweck darin, als willenlose Dienerkreatur für den Totenbeschwörer zu arbeiten oder mit der schwindenden Kampfkraft des zerfallenen Leibes die Ambitionen der Erschafferin zu unterstützen. Doch in ihrem Wesen ist die Nekromantie nichts Böses, lässt sie sich doch nicht nur auf magische Weise mit dämonischer Hilfe, sondern auch karmal und somit im Einklang mit göttlichem Willen bewerkstelligen.

Untote kommen in verschiedensten Formen und Ausprägungen daher, sei es als hirnloser Tierkadaver, als gefügiger Leichnam eines frischen Mordopfers oder aber als sich seiner selbst bewusster und dennoch unzweifelhaft aus dem Leben geschiedener Beseelter, der seinen beklagenswerten Zustand schlicht nicht akzeptieren möchte. Das **Aventurische Nekromanthäum** stellt den Untod in all seinen Facetten vor, bietet ausführliche Beschreibungen und Wertekästen für mehr als 50 Kreaturen und enthält detaillierte Regeln zur Erhebung untoter Monstrositäten für Spielercharaktere und Meisterpersonen. Es gewährt Einblick in die bewegte Historie der nekromantischen Forschung im Laufe der Jahrtausende und listet die bedeutendsten Persönlichkeiten auf, die für ihre Expertise auf dem Gebiet der Nekromantie bekannt sind. Mit fünf abwechslungsreichen Abenteuerschauplätzen lassen sich die Inhalte des Buches schnell und unkompliziert in die eigene Spielrunde einbauen.



www.ulisses-spiele.de

US25267PDF

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN