

Thargunitoths Gaben

ZWEITE AUSGABE



ROLLENSPIEL ERWEITERUNG

THARGUNITOTHS GABEN

Eine DSA 4 Rollenspiel-Erweiterung für Nekromantie und Dämonologie

Zweite Ausgabe vom 16. Juni 2003
Erstausgabe erschienen am 29. März 2003

Herausgegeben von David Zwadlo

Mit Beiträgen von **Carsten J. Fister** und **László Vuray**

Mit herzlichem Dank an **Bernadette Wunden** für ihre hochwärtigen Zeichnungen

Mit besonderem Dank für Kritik, Anregungen, Korrekturen und Ergänzungen an
Eiko Fried, Benedikt Heck, Christopher Knier, Dennis Reichelt, Patrick Waleri
und die **DSA4.de Boardcommunity**
für unschätzbare Hilfe, konstruktive Kritik und moralische Unterstützung.

*Für die nächste Ausgabe von Thargunitoths Gaben werden noch dringendst Mitarbeiter
und Helfer gesucht. Weitere Details hierzu stehen im Kapitel „Hilfe, Kritik und moralische
Unterstützung“ auf Seite 30.*

INHALT

Einleitung	4
Vorwort	5
Notwendiges Grundwissen	6
Nekromantie: Die Lehre von den Nicht- oder Untoten	7
Allgemeine Informationen zu Untoten	7
Thargunitohts verfluchte Geschöpfe	11
Transdomänische Untote	14
Vernichtung von Untoten	17
Thargunitohts dämonische Diener	18
Vom Pakte mit Tijakool	21
Von den 7 Kreisen der Verdammnis	23
Die Legende der Todesfürsten	26
Zusätzliche Regelvorschläge	27
Talentspezialisierung: Magiekunde (Nekromantie)	27
Vorteil: Affinität zu Untoten	28
Nachteil: Verwesungsgeruch	28
Anhang	29
Pentagramm-Akademie zu Rashdul (dämonologischer Zweig)	29
Abschluss	31
Hilfe, Kritik und moralische Unterstützung	31
Impressum	32
Vorschau auf die nächste Ausgabe	33
Schlusswort	33

EINLEITUNG

Nekromantie ist ein heikles Thema. Auf die Erschaffung untoten Lebens stehen in fast allen Gebieten Aventuriens schwerste Strafen; bereits die Kenntnis von nekromantischem Wissen reicht oftmals aus, um von den Pfeilen des Lichts oder anderen Organisationen einer hochnotpeinlichen Befragung unterzogen zu werden.

Doch hierbei hören die Gefahren für Leib und Seele des Magiers noch lange nicht auf: Unzureichende Erfahrung, heillose Selbstüberschätzung oder unbeachtete Warnungen machen das Erwecken von Untoten und die Beschwörung von Dämonen zu einer lebensgefährlichen Angelegenheit. Nur die wenigsten Nekromanten sterben eines natürlichen Todes, und selbst diese bleiben selten auch wirklich für immer tot...

Trotz dieser dunklen Aussichten werden die Dienste von Thargunitoth immer wieder in Anspruch genommen, denn die erzdämonische Widersacherin Borons verleiht einem Nekromanten geradezu unvorstellbare Macht über untotes Leben.

Fürwahr, Thargunitoths Gaben sind mächtig, und es bedarf eines starken Willens, ihren Verlockungen stand zu halten. So mag sich ein Laie gerade einmal einfachste Skelette für kurze Zeit untertan machen und ein erfahrener Nekromant dank Thargunitoths gehörnten Helfern Dutzende Untote beherrschen. Doch wer mit Tjakool im Pakte steht, erhält Kontrolle über Hunderte von willenlosen und unsterblichen Kämpfern, die ganze Landstriche in Angst und Schrecken versetzen können!

Doch wie äußert sich die Macht, die Thargunitoth einem Beschwörer verleiht? Welche Arten von Untoten gibt es? Welche Werte haben Tjakools dämonische Diener in DSA4? Gibt es berittene Untote oder solche, die eine Fernkampf-Waffe führen können? Welche Vor- und Nachteile entstehen im Laufe der thargunitoth'schen Kreisen der Verdammnis?

Das Thema Nekromantie wurde in DSA4 bisher recht stiefmütterlich behandelt; zudem ist es höchst fraglich, ob *Götter & Dämonen* die erhoffte Klärung aller offener Fragen bringen wird. Bis dahin heißt es jedoch erst einmal abwarten und auf den Einsatz von Nekromantie in DSA4 verzichten. Tolle Lösung!

Wer sich damit nicht abfinden will, wird von der DSA4-Landkarte der Nekromantie mit unzähligen weißen Flecken konfrontiert. Für viele - zum Teil niederhöllisch wichtige - Fragen mussten bisher immer Hausregeln und dubiose „PG-Erweiterungen“ aus dem Internet weiterhelfen, die nur allzu oft eine höchst unbefriedigende Lösung darstellten.

Das hat mit Thargunitoths Gaben ein Ende!

Unter Wahrung größtmöglicher Regelkonformität und in Übereinstimmung mit offiziellen Quellen bringen wir Licht in die dunklen Winkel der aventurischen Nekromantie; steuern mit einfach-verständlichen Beschreibungen und plausiblen Erklärungen dem „Fragezeichen Nekromantie“ in DSA4 entgegen.

Dabei zeigen wir sowohl die Grenze für Spieler-, als auch die unbegrenzten Möglichkeiten für Meistercharaktere auf.

Thargunitoths Gaben soll auf gar keinen Fall als eine Erweiterung für Powergamer oder Hobbyjuristen verstanden werden; statt dessen wollen mit unserer Regelhilfe eine Antwort auf alle bisher ungelösten Fragen im Bereiche der Nekromantie liefern.

Ob wir unseren Zielen nahe gekommen sind – das müsst ihr selber entscheiden.

Vorwort

Nachdem die erste Ausgabe von Thargunitoths Gaben von mir im Alleingang erstellt und veröffentlicht wurde, war ich äußerst gespannt auf Reaktionen seitens der DSA4 Gemeinde.

Ich muss zugeben, dass ich mit vielem gerechnet habe, doch das tatsächliche Ergebnis hat sogar mich Optimisten vollkommen überrascht: Obwohl ich keinerlei Werbung für meine Rollenspiel-Erweiterung gemacht habe, wurde Thargunitoths Gaben bereits in den ersten 30 Tagen mehr als 600 (!) mal heruntergeladen. Wow!

Ebenfalls überrascht haben mich die durchwegs positiven Antworten aus Emails & Foren. Eure lobenden Worte, zahlreichen Anmerkungen und Korrekturen haben maßgeblich dazu beigetragen, Thargunitoths Gaben 2 zu dem zu machen, was es heute ist. Ich danke euch für eure tolle Hilfe!

Doch was das Wichtigste ist: Es haben sich gleich mehrere Leute gemeldet, die mir beim Erstellen dieser Spielhilfe mit Rat und Tat unendlich hilfreich zur Seite standen: Mit **Carsten J. Fister** hat sich mir ein zweiter Redakteur angeschlossen, der fast alle (!) Artikel dieser Spielhilfe in Alleinarbeit zusammengestellt hat. **László Vuray** hat mit seinen Korrekturen und seiner Boardadministration unschätzbare Hilfe zur Projektkoordination geleistet. Außerdem sollte auch nicht die tolle Fehlerkorrektur von **Max Nurnus** vergessen werden, der Hunderte von Rechtschreibfehlern ausgebessert hat. **Ohne die tolle Mitarbeit von Carsten, László und Max wäre diese Ausgabe niemals möglich gewesen!** Jungs, vielen vielen Dank!

Ein großes Lob sei an dieser Stelle auch **Bernadette Wunden** ausgesprochen, die in gerade einmal knapp 2 Tagen ein Dutzend erstklassiger Zeichnungen fertiggestellt hat. Bernadette hat fantastische Arbeit geleistet und würde sich sicherlich über eine kleine Dankeschön-Email eurerseits freuen...

Doch es gab leider auch eine negative Überraschung: Trotz der in 3 Monaten mehr als 1000 Downloads erhielt ich gerade einmal eine Handvoll Emails als Antwort. 5 Mails auf tausende Downloads - das kann doch wohl nicht wahr sein, oder? In der ersten Ausgabe von Thargunitoths Gaben steckten mehr als 30 Stunden Arbeit - kann es denn so schwer sein, 5 Minuten für eine kleine „Dankeschön-Email“ zu finden? :-)

Doch vielleicht schreibt ihr ja diesmal eine kleine Email als Dankeschön für die Hunderte von Arbeitsstunden, die wir für das Erstellen von Thargunitoths Gaben 2 gebraucht haben - **wir freuen uns jedenfalls über jede Antwort!**

Selbstverständlich werden alle Emails beantwortet; zusätzlich werden gute Ideen und Anmerkungen mit einer Erwähnung in zukünftigen Publikationen „belohnt“ - na wenn das mal kein Anreiz ist ;-)

So, genug der Vorrede. Wir wünschen euch viel Spaß mit der zweiten Ausgabe von Thargunitoths Gaben; möge euch das Lesen genauso viel Spaß bereiten wie es uns das Schreiben gemacht hat! :-)

Mit aventurischen Grüßen,

eure Redaktion

Notwendiges Grundwissen

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

- Zauberei und Hexenwerk Mit Wissen und Willen, Seite 137 f.
- Götter, Magier und Geweihte: Mysteria Arkana, Seite 125 ff, **insbesondere Seite 174 ff.**
- Götter, Magier und Geweihte: Liber Cantiones, Seiten 155 und 165
- Compendium Salamandris, Seite 88
- Borbarads Erben: Unter der Dämonenkrone, Seite 10 ff.

Für *hilfreiche* Hintergrundinformationen empfehlen wir:

- Borbarads Erben: Unter der Dämonenkrone, Seite 79 ff., insbesondere Seite 92 ff.
- Goldene Blüten auf Blauem Grund
- Sphärenschlüssel
- Blutrosen

Meisterinformation:

Meisterinformationen sind mit einem schwarzen Balken am linken Rand markiert und –
welch Wunder – ausschließlich als *Informationen für den Meister* gedacht ;-)

NEKROMANTIE: DIE LEHRE VON DEN NICHT- ODER UNTOTEN

„...Nun leg den Corpus in des Pentagrammes Mitte und sprich die Worte ‚Ausculta corpus mortali ut vox dominae audis!‘. So diesz ist vollbracht, tritt an die Zacken des Pentagrammes und versieh sie wider dem Laufe des Goetterfuersten mit den Zeichen Nishkakats, Madas, Ohlk-Muthels, Tharuns und des heutigen Tagesheiligen. So Du im Mond des Yngerimms bist, magst Du das Zeichen Dragher-Chorredes’ dem Ohlk-Muthels vorziehen, doch hab immer Acht auf die korrekte Folge, so Du deine Seel nicht vor der Zeit der Herrin der Nicht-Toten darbringen willst!

So all dies verrichtet, versieh jede Spitze des Pentagrammes mit einer Invocationscandel und laß auf jeden Kreuzungspunkt einen Tropf’ von Deinem eigen Bluthe fallen. So dies alles geschehen, verschliesze die Fenster und Thueren vor Praiosz’ Angesicht und entzuende die Kerz’. Dann knie Dich neben die Leych, beruehr sie an Hertz und Haupt und rezitier den Lobpreis der Meisterin des Yak-Hai unermuedlich, bis Du ihren Blick auf Dir ruhen spuerst.

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

-Auszug aus einer Vorlesung des Magister extraordinarius Hagen von Guntberg in Brabak; 30 Hal

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

Daher werden wir in den folgenden Abschnitten die verschiedenen Möglichkeiten zur Erweckung untoten Lebens vorstellen, ihre Unterschiede und Gemeinsamkeiten verdeutlichen und speziell auch auf die einzelnen Arten von Untoten eingehen.

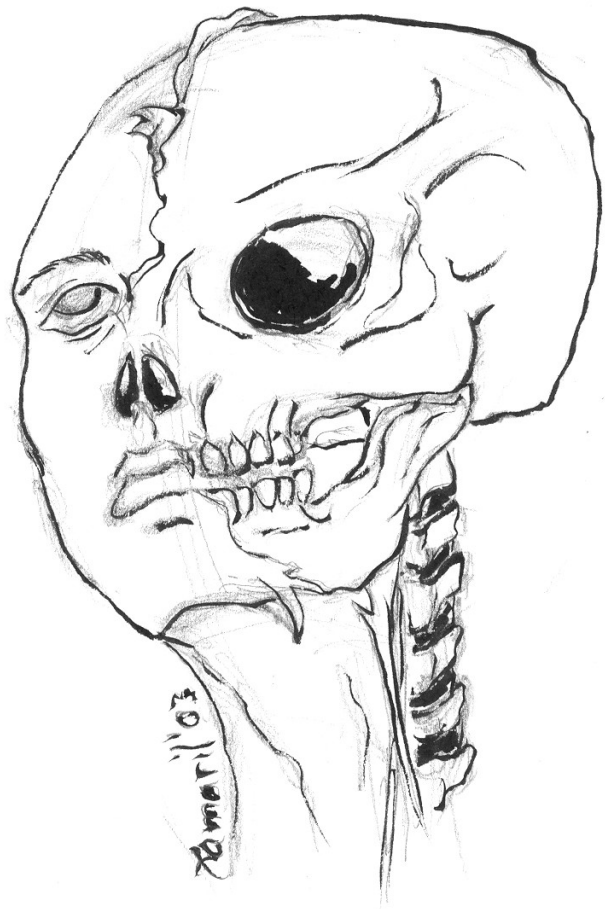
Allgemeine Informationen zu Untoten

„Von den wandernden Leichnamen, Ghulen und anderen Scheußlichkeiten: Die Necromanthie (welches ist die Lehre von den Nicht- oder Un-Toten) und die Scripta der Boroni lehren uns, welcher Art die Nicht-Toten sind: Wandernde Leich und Skelett, Mumie und Wiedergänger, gar nicht zu erwähnen die schauderlichen Leichenfresser und die Vampyre. Nicht-Tote sind unheilig, denn ihnen fehlt die Kraft zum Leben, weshalb sie selbige von den wahren Kreaturen Los’ rauben oder von einem üblen Schwartz-Künstler eingegeben bekommen – ja bisweilen fährt gar ein Dämon in sie ein.

Alle Nicht-Toten sind gar schauerlich anzuschauen und von üblem Geruch umgeben. Bei Tage werfen sie einen Schatten in alle Richtungen, was ihre Schwärze und Verderbtheit anzeigt. Sogar unschuldige Thiere haben die Necromanthen schon aus Grab und Gruft gerufen, um sie zu unterwerfen. Manches Mal mag es vorkommen, daß ein Nicht-Toter sich seinem Meister entreißt und, vom Haß auf alles Lebende getrieben, mordend und reißend durch die Lande streift, bis sich denn ein mutiger Priester seiner erbarmt und ihn in Borons Reich zurückweist.“

Eine wesentliche Rolle bei der Erhebung untoter Diener spielt natürlich der Erhaltungszustand der entsprechenden Leichen oder Kadaver. Je nachdem wie das Leichengefäß für die jeweilige Beschwörung aussieht, wird auch der daraus entstandene Untote unterschiedliche Eigenschaften haben. Die Übergänge zwischen den Verwesungsstadien sind dabei meist fließend, während bestimmte Todesarten (Brandleichen, Ertrunkene) oder eine Mumifizierung deutlich drastischere Unterschiede bewirken.

Eklatanten und offensichtlichen Einfluss hat außerdem die Rasse des Leichnams: Während sich untote Menschen- und Elfenkörper wertetechnisch kaum unterscheiden, so weisen Zwerge- oder Orkleichen bereits geringfügige Variationen ihrer Eigenschaften auf. Ganz anders hingegen sieht die Situation bei übergroßen Wesen wie z.B. bei Ogern, Trollen oder gar normalen Tieren aus, für die komplett andere Werte und Eigenschaften verwendet werden müssen.



Einige Gemeinsamkeiten aller Untoten seien hier jedoch genannt:

Aurasicht

Aufgrund fehlender Sinnesorgane nehmen Untote ihre Umgebung nicht mit „menschlichen“ Sinnen wahr, sondern mit einer Art „Aurasicht“, die sie lebende und tote Objekte in ihrer Umgebung erkennen lässt. Daraus folgt, dass Untote – im Gegensatz zu ihren lebenden Gegnern – in Stürmen wie in Nebeln, ja, selbst in finsterster Dunkelheit völlig unbehindert agieren können.

Meisterinformation:

Magische oder natürliche Beeinflussungen der normalen fünf Sinne – wozu auch Zauber mit dem Merkmal *Illusion* gehören – werden von Untoten also schlichtweg nicht wahrgenommen.

Das gleiche gilt übrigens auch für Zauberkundige, die sich mittels AURARCANIA schützen: Die investierten AsP plus der ZfP* werden je zu einem Drittel von IB, AT und PA aller Untoten abgezogen, die den so Verhehlten angreifen. In den meisten Fällen werden diese sich allerdings anderen, besser erkennbaren Zielen zuwenden.

Alternativ können die ZfP* eines HELLSICHT TRÜBEN genutzt werden, um die Aurasicht eines einzelnen Untoten oder gar in einer ganzen Zone dementsprechend zu schwächen. Ein entsprechend mächtiger HELLSICHT TRÜBEN kann einen Untoten also wortwörtlich blind machen.

¹ Mysteria Arkana, Seite 174

Die Aurasicht ist regeltechnisch als eine Kombination verschiedener Hellsichtzauber zu verstehen, womit ein Untoter verschiedene Dinge (Lebewesen, unbelebte Materie, Sonnenlicht) wahrnehmen und voneinander unterscheiden kann.

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

Magieresistenz

Untote besitzen weder Verstand noch (funktionstüchtige) Muskeln, sondern werden allein durch die astrale Kraft eines Beschwörers, bisweilen auch Dämons gelenkt. Sie selbst sind daher kaum mit filigranen Herrschafts- und Verwandlungsaubern zu beeinflussen, höchstens eine kurzfristige Behinderung durch Überlagerung der Befehle des Nekromanten ist vorstellbar.

Meisterinformation:

Spieltechnisch heißt das, dass Untote gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* und *Eigenschaften* ihre doppelte MR einsetzen können. Gegen die Merkmale *Heilung*, *Herrschaft* und *Form* sind sie sogar vollständig immun.

Eingeschränkte Intelligenz

Die meisten Untoten besitzen nicht die nötige Intelligenz, um andere Befehle als „*TÖTE diese Person!*“ oder „*Lasse NIEMANDEN in diesen Raum!*“ zu verstehen. Komplexere Befehle werden in der Regel nur von dämonisch beseelten Untoten verstanden.

Dies gilt auch für die Benutzung von Waffen: Solange der Untote nicht dämonisch beseelt ist, kann er außer seinem Körper keine anderen Waffen einsetzen.

Allgemein gilt: Je aufwendiger die Erhebungsmethode für einen *einzelnen* Untoten ist, desto intelligenter ist er.

Meisterinformation:

Praktisch bedeutet das, dass die Klugheit eines Untoten sich aus der Basis-KL (je nach Untotem), der Beschwörungsmethode (KL +1 für SKELETTARIUS, KL +2 für TOTES HANDLE!) und einer eventuellen Beseelung (KL +2 für Nephazz, KL +1 für Nirraven) errechnet.

Ab KL 5 ist ein Untoter in der Lage, einfachste Waffen zu führen. Für kompliziertere Waffen ist KL 8+ notwendig. Ein möglicher Vorschlag:

- KL 2-4: keine Waffen; gekämpft wird mit Zähnen, Händen, Füßen oder sonstigen Körperteilen
- KL 5-7: alle Nahkampfwaffen der Talentsteigerungsstufe D, dazu einhändige Schwerter als reine Hieb Waffen geführt
- KL 8+: auch Waffen der Komplexität E und Schilde erlaubt, jedoch keine Parier- oder Fernkampfwaffen

Was Befehle betrifft, so ist hier die gesunde Meisterversunft gefragt: Alle Befehle, die keiner größeren Entscheidung von Seiten des Untoten bedürfen, sind für alle Untoten ausführbar (z.B. „*Töte diese Person!*“, „*Hebe dieses Objekt hoch!*“). Ab KL 4 ist ein Untoter in der Lage seinen Herrn zu erkennen, was einfachste Wachaufträge („*Lass niemanden außer mir in diesen Raum!*“) ermöglicht. KL 5 ermöglicht die Kombination von Handlungen („*Patrouilliere zwischen A und B UND töte jeden außer mir!*“, „*Folge dieser Person UND töte sie!*“), mit KL 6 ist die Erkennung einiger weniger, weiterer Personen möglich („*Töte jeden der diesen Raum betritt außer mir UND meinem Diener UND meinem Schüler!*“). Ab KL 7 ist es einem Untoten sogar möglich, einen (wenn auch stark

eingeschränkten) Entscheidungsprozeß durchzuführen („Schütze mich gegen jeden, DER MICH ANGREIFT!“).

Stark eingeschränkte Lernfähigkeit

Um lernfähig zu sein (und dementsprechend auch Erfahrung zu sammeln), muss ein Wesen einen verarbeitenden Geist besitzen. Dies ist nur bei *außergewöhnlich* intelligenten Untoten mit KL 7+ der Fall, doch selbst bei diesen Untoten geht der Lernprozess nur extrem langsam vonstatten (Lerndauer beträgt je nach KL mindestens das Zehnfache eines erwachsenen Menschen).

Zudem sind Untote (unabhängig von ihrer Klugheit) nur begrenzt lernfähig: Es dürfte einem intelligenten Untoten vielleicht leichter fallen, den Umgang mit einem Degen zu erlernen, doch selbst mit hoher Intelligenz sind sie nicht im Stande, einfachste Rechenaufgaben zu lösen oder über Rechtskunde zu diskutieren.



Unfähigkeit für komplizierte Handlungen

Untoten ist es nicht möglich, kompliziertere Handlungen durchzuführen; sei es, weil sie körperlich eingeschränkt sind (Untote besitzen keine funktionierenden Muskeln oder Sehnen), sei es, weil sie geistig dazu nicht in der Lage sind.

Daher sind sie in Bezug auf die Benutzung von *Fernkampfwaffen* ausgeschlossen. Für die Benutzung von Fernkampfwaffen fehlt ihnen das dazu unbedingt notwendige Fingerspitzengefühl; des Weiteren fehlen ihnen auch weitere, unabdingbar wichtige Voraussetzungen wie z.B. Intelligenz, Krafteinteilung, Zielerfassung und Entfernungsabschätzung.

Das gleiche gilt für *untote Kavallerie*: Zum einen müsste das Reittier entweder unter einem starken Beherrschungszauber stehen oder auch selber untot sein – zum anderen müsste dazu eine telepathische Verbindung zwischen Reittier und Reiter hergestellt werden, was angeblich selbst Borbarad persönlich nicht gelungen ist.

Weitere Gründe dürften mangelnde Intelligenz, fehlende Gewandtheit und Geschicklichkeit sein.

Fortschreitende Verwesung

Nach der Erweckung eines Untoten schreitet der Verwesungszustand desselbigen weiter fort, wenn auch mit stark verminderter Geschwindigkeit. Speziell die Besessenheit eines Nephazz kann bei der Erhebung noch gewisse thargunitothgefällige Veränderungen am Leib eines Untoten hervorrufen.

Heilung von Untoten

Für normale oder konventionell-magische (z.B. BALSAM) Heilversuche sind Untote nicht empfänglich.

Meisterinformation:

Dennoch können Untote, die mittels des TOTES HANDLE! erhoben wurden oder von einem Nephazz besessen sind, mit dämonologischen Mitteln geheilt bzw. repariert werden. Dazu ist pro (Un-)Lebenspunkt, der zurückgewonnen werden soll, etwa eine Unze Material (Menschenfleisch, -Haare, -Knochen oder -Blut) vonnöten. Anschliessend muss eine Probe auf TOTES HANDLE! gelingen, die um 1/10 der zu heilenden LeP erschwert wird. Daraufhin kann der Magier AsP im Verhältnis 1:1 in LeP umwandeln. Dazu stehen ihm sogar die Möglichkeiten der Magie des Blutes oder der Verbotenen Pforten zur Verfügung.

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

Thargunitoths verfluchte Geschöpfe

Unter denjenigen Untoten, die aus menschlichen oder menschenähnlichen Kadavern erhoben werden, unterscheidet man verschiedene Varianten, die im Folgenden aufgelistet werden...

Wandelnde Leichname

So bezeichnet man kaum verwese (d.h. frisch verstorbene) Untote, die noch fast wie „normale“ Lebewesen aussehen. Sie werden aus Leichen erschaffen, die nur wenige Tage bis maximal zwei Wochen im Grabe lagen. Sie sind ausgesprochen leicht zu erheben, da der Nekromant ihr meist noch intaktes Nervensystem benutzen und sich so das weben einer allzu filigranen Kontrollmatrix ersparen kann. Außerdem sind ihre ursprünglichen Sinne – wie Augen oder Gehör – meist noch erhalten, so dass sie oft nicht allein auf ihre magischen Sinne angewiesen sind.

Ein Nachteil dabei ist jedoch, dass sie sich unter Umständen durch das Abtrennen des Kopfes – den Nodix ihrer Kontrollmatrix – verhältnismäßig leicht außer Gefecht setzen lassen.

Meisterinformation:

Wie oben erwähnt kann ein Wandelnder Leichnam mit einer Klingenwaffe (Schwert, scharfe Hieb- oder Stichwaffe) und einem passenden Kampfmanöver (z.B. Attacke +8) auf den Kopf leicht ausgeschaltet werden. Andererseits ist diese Art von Untoten dank der teilweise noch intakten Sinne nicht so sehr von ihrer „Aurasicht“ abhängig (je nach Meisterentscheid).

Erhebungsschwierigkeit: +2

Beherrschungsschwierigkeit: +3

Unterhaltskosten: 1 AsP/2 SR

Basis-KL: 3

Kampfwerte:

IB: 10 AT: 8 PA: 2 LE: 30

RS: 0 (+ evtl. Rüstung) TP: 1W+2 (Hände) oder Waffe

GS: 5 MR: 5 GW: 8

MU-Probe: +0

Entsetzen: +2/-2

Zombies

Diese Untoten liegen in ihrem Verwesungsgrad zwischen den vergleichsweise unversehrten Leichnamen und den Skeletten. Ihr Körper ist meist halb verwest und an einigen Stellen sind bereits die Knochen zu sehen, andererseits sind manchmal sogar die Gesichtszüge des Verstorbenen noch zu erkennen. Neben ihrem scheußlichen Anblick sind diese Untoten vor allem dafür bekannt, dass sie vielerlei Krankheiten übertragen können.

Aufgrund einer relativ hohen Menge an halbverfaultem Fleisch, das sich nicht magisch „reanimieren“ lässt, aber sehr wohl die Bewegungen der Kreatur behindert, sind Zombies recht mäßige Kämpfer und werden nur dann gezielt erhoben, wenn einem Nekromanten keine andere Leiche zur Verfügung steht.

Meisterinformation:

„Dank“ ihres indifferenten Verwesungszustandes besitzen Zombies nicht genügend Koordination, um Waffen sinnvoll einzusetzen. Andererseits müssen sie gerade aus diesem Grunde viel umfassender magisch kontrolliert werden – quasi Glied für Glied –, sodass es relativ sinnlos ist, ihnen beispielsweise den Kopf abzuschlagen.

Erhebungsschwierigkeit: +3

Beherrschungsschwierigkeit: +4

Unterhaltskosten: 2 AsP/2 SR

Basis-KL: 2

Kampfwerte:

IB: 10 AT: 7 PA: 0 LE: 25

RS: 1 TP: 1W+2 (Hände), ein gelungener Treffer kann je nach Meisterentscheid Krankheiten verschiedener Stärke übertragen

GS: 4 MR: 10 GW: 9

MU-Probe: +3

Entsetzen: +1/-1

Skelette

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

Meisterinformation:

Nur Wuchtwaffen (Hieb- und Kettenwaffen) richten vollen Schaden gegen Skelette an. Klingenwaffen und kombinierte Hieb- und Stichwaffen (Anderthalbhänder, Zweihänder, Infanteriewaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe) richten nur halben, reine Stichwaffen (Dolche, Fechtwaffen, Speere) gar keinen Schaden an. Auch Fernwaffen sind mit Ausnahme von Wurfbeilen und –Keulen sowie schweren Geschützen wertlos (diese richten vollen Schaden an).

Dies gilt auch für magische und geweihte Waffen (weil „anatomisch“ bedingt)!

Erhebungsschwierigkeit: +4

Beherrschungsschwierigkeit: +5

Unterhaltskosten: 3 AsP/2 SR

Basis-KL: 3

Kampfwerte:

IB: 10 AT: 8 PA: 2 LE: 30

RS: 1 (+ evtl. Rüstung) TP: 1W+2 (Hände) oder Waffe

GS: 5 MR: 5 GW: 8

MU-Probe: +2

Entsetzen: +1/--

Mumien

Die mächtigste Form der Untoten aus Thargunitohts Gefolge. Mumien kommen vor allem in den Tulamidenlanden vor, aber auch hochrangige Geweihte und Adlige der Mittellande und der südaventurischen Stadtstaaten werden durch spezielle Bestattungsmethoden oftmals derartig präpariert. Die verwendeten schwachmagischen Binden haben den Leichnam meist nicht nur längerfristig konserviert, sondern verstärken die Kräfte derartiger Untoter noch – eine durchaus beabsichtigte Wirkung, sollen sie doch nach tulamidischem Glauben ihre Ruhestätten gegen Grabräuber schützen können!

Meisterinformation:

Alle Waffen, die nicht magisch oder Boron-geweiht sind, richten gegen Mumien nur halben Schaden an. Fackeln können die vertrockneten Binden entzünden (2W TP), erlöschen jedoch bei einer AT von mehr als 5. Feuerzauber oder Flammenschwerter richten doppelten Schaden bei Mumien an.

Wird eine Mumie nicht verbrannt, so regeneriert sie nach ihrem Tod 1W6 LeP pro SR. Eventuell abgetrennte Gliedmaßen fügen sich wieder zusammen (sofern sie nicht vernichtet wurden).

Solche abgeschlagenen Glieder entwickeln bei Nephazz-beseelten Mumien sogar Eigenleben und versuchen die Gegner der Mumie zu würgen oder sonst wie zu behindern.

Mumien besitzen ausreichend Intelligenz um fast alle Nahkampfwaffen führen zu können. Sie können außerdem die SF Wuchtschlag einsetzen.

Erhebungsschwierigkeit: +6

Beherrschungsschwierigkeit: +7

Unterhaltskosten: 5 AsP/2 SR

Basis-KL: 4

Kampfwerte:

IB: 12 AT: 7 PA: 7 LE: 45

RS: 2 (+ evtl. Rüstung) TP: 1W+4 (Hände) oder Waffe

GS: 4 MR: 15 GW: 12

MU-Probe: +0 (+5 wenn man Zeuge wird wie, abgeschlagene Glieder oder Eingeweide weiterkämpfen)

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

Auch haben Nekromanten seit jeher auch nicht-menschliche Wesen wie z.B. Zwerge, Orks, Echsenmenschen, aber auch Tiere verschiedenster Sorten aus ihrer Totenruhe gerissen, doch würden deren Werte und Eigenschaften den Rahmen der vorliegenden Abhandlung definitiv sprengen.

Transdomänische Untote

Neben den Untoten, die mittels SKELLETARIUS, TOTES HANDLE! oder auf eine andere thargunitothgefällige Art und Weise erhoben wurden, gibt es noch Varianten von Untoten, welche zusätzlich die Komponente eines weiteren Erzdämons enthalten.

Bisher sind 3 verschiedene Varianten von transdomänischen Untoten bekannt – Wasserleichen, Eisleichen und Brandleichen – doch es ist zu erwarten, dass im Zuge der warunker Forschungen weitere Arten von transdomänischen Untoten auftauchen.

All diesen neuen Arten von Untoten sind verschiedene Dinge gemeinsam:

Neuentwicklung bestehender Zaubersprüche vonnöten

Die zwei typisch-nekromantischen Sprüche, SKELLETARIUS und TOTES HANDLE!, enthalten lediglich eine dämonische Komponente, nämlich die von Thargunitoth. Daher muss man, um neue (erzdämonische Ab-)Arten von Untoten zu erschaffen, den bestehenden Sprüchen die Komponente eines weiteren Erzdämons zuweisen.

Dies sieht in der Praxis wesentlich schwieriger aus, als es den Anschein hat: Für eine transdomänische Neuentwicklung von bestehenden Sprüchen braucht ein Magier viel Intelligenz und Weisheit; des weiteren ist ein gehöriges magietheoretisches Wissen vonnöten: Magiekunde, des weiteren die jeweiligen Spezialisierungen „Nekromantie“, „Dämonologie“ und „Zauberwerkstatt“ sollten in TAW-Bereichen deutlich jenseits der 10 liegen.

Zu guter Letzt muss der Magier noch über die entsprechenden Merkmalskenntnisse (Dämonisch Gesamt, Dämonisch Thargunitoth und Dämonisch [Weiterer Erzdämon]) verfügen und extrem viel Zeit für seine Forschungen mitbringen – von den für die Forschungen benötigten Leichen in ausreichender Zahl einmal ganz abgesehen.

Zweifach-erzdämonische Komponente

Durch die zweifache erzdämonische Komponente (siehe auch oben) besitzen die neuen Arten von Untoten verschiedene neue Eigenschaften, die sie von „üblichen“ Untoten deutlich unterscheiden:

- Je nach Art stark verändertes Erscheinungsbild
- Eine besonders hohe Stärke auf dem jeweils erzdämonisch geweihtem Boden
- Resistenz gegen bestimmte Waffen oder Zauber
- Besonders hohe Empfindlichkeit gegen sämtliche Mittel der jeweiligen Gegengottheit (Geweihter Boden, Waffen oder sonstige Gegenstände, Liturgien etc.)

Bisher sind bisher nur 3 Arten von transdomänischen Untoten bekannt, die ausschließlich in den schwarzen Landen anzutreffen sind. Es ist jedoch zu erwarten, dass in Zukunft weitere Arten von Untoten in neuen Gebieten auftauchen werden...

Wasserleichen

Charyptoroth-verfluchte Untote, die vor allem an den Küsten der Blutigen See als freie Untote auftreten, aber auch mit einer charyptischen Modifikation des SKELETTARIUS gezielt erhoben werden können. Meist sind es ehemalige Seefahrer, die im Reich der Gal'k'zuul von Mahlströmen, dämonischen Sturmfluten oder den Monstrositäten der Tiefen Tochter getötet wurden. Ihre Leiber sind vom unheiligen Wasser aufgequollen und

haben eine blaugrüne Haut. Oft sind sie noch von Tang und den Fetzen ihrer ehemaligen Kleidung bedeckt.

Sie sind zwar langsamer als Zombies aus Tjakools Gefolge, aber dafür meist wesentlich zäher. Zudem werden speziell ehemalige Schiffsbesatzungen oft von einem ‚Maat‘ angeführt, der von einer dem Nephazz vergleichbaren dämonischen Wesenheit besessen ist.

Meisterinformation:

Wasserleichen versuchen meist ihren Gegner zu Boden zu zwingen und zu würgen, bei einem AT-Wurf von 1 setzen sie zum Biss an. Haben sie Kontakt zu unheiligem Wasser, so regenerieren sie pro KR 1W6 LeP!

Aufgrund ihrer charyptorothischen Natur richten elementare Wasserzauber nur halben Schaden gegen Wasserleichen an. Explizit davon ausgenommen ist Efferd- oder Swafnir geweihtes Wasser, das pro Maß etwa 2W Schaden bei ihnen anrichtet!

Erhebungsschwierigkeit: +5 (nur mit passender SKELETTARIUS-Variante)

Unterhaltskosten: 3 AsP/SR

Basis-KL: 2

Kampfwerte: Werte für normale Wasserleichen/Maate

IB: 10/12 AT: 6/8 PA: 0/4 LE: 30/35

RS: 2* TP: 1W+2/+3 (Würgen), 2W+2/+4 (Biß)

GS: 3/5 MR: 15/25 GW: 8/10

*Reste der Kleidung, Tang, Algen

MU-Probe: +3

Entsetzen: +1/-2

Eisleichen

Untote, die mittels einer belshirashgefälligen Variante des SKELETTARIUS erhoben wurden oder auch als Freie Untote aus denjenigen entstehen können, die in Nagrachs Eisreich erfroren sind.

Auf unsicheren und längst abgefrorenen Beinen tapen sie unter dem Befehl gottloser Nekromanten oder Nagrach-Paktierer durch den Schnee, um alles zu vernichten, was sich dem Fluch ihres dämonischen Herrn widersetzt. Ihre hohe Körperkraft und eine hartgefrorene, grauweiße Haut machen sie dabei auch für erfahrene Krieger zu zähen Gegnern.

Meisterinformation:

Frost- oder Eisleichen sind die einzigen Untoten, die – sofern sie sich im ewigen Eis befinden – nicht weiter verwesen. Dadurch kann es u.U. zu deutlichen Fehleinschätzungen kommen, was den Tod der Leiche anbetrifft.

In direktem Kontakt mit belshirashverfluchtem Eis – z.B. Schneegestöber – steigen ihre AT und TP um 2. Außerdem erleiden sie natürlich keinerlei Sicht- oder Bewegungsbehinderung und damit einhergehende INI-Mali.

Aufgrund ihrer nagrachsgefälligen Natur richten elementare Eiszauber nur halben Schaden gegen Eisleichen an; des weiteren sind sie immun gegen eventuelle kältebedingte Eigenschaftsveränderungen (z.B. CORPOFRIGO). Explizit davon ausgenommen sind Firn- oder Ifirn-heilige Formen von Eis- und Schnee, die pro Stein etwa 2W Schaden bei ihnen anrichten!

Erhebungsschwierigkeit: +5 (nur mit passender SKELETTARIUS-Variante)

Unterhaltskosten: 3 AsP/SR

Basis-KL: 2

Kampfwerte:

IB: 10 AT: 7 PA: 0 LE: 25

RS: 1* (+evtl. Rüstung) TP: 1W+4 (Hände) oder Waffe

GS: 5 MR: 7 GW: 8 (10 in Schneestürmen etc.)

*hartgefrorene Haut
MU-Probe: +3
Entsetzen: +1/-2

Brandleichen

Theoretisch ist es möglich, mittels dämonischer Umwandlung auch eine Widharcalfällige Variante des SKELETTARIUS zu schaffen. Und tatsächlich wurden in Galottas Dämonenkaiserreich gerüchteweise bereits derartige Kreaturen gesichtet.

Den Berichten zufolge eignen sich dafür vor allem Opfer, die einen Feuertod erlitten haben. Nach ihrer Erhebung weisen sie dementsprechend eine schwarzverkrustete Haut auf, die selbst von reinelementarem Feuer nur schwer zu verletzen ist. Durch das Feuer sind sie meist so grässlich entstellt, dass es selbst abgebrühten Söldnern schwer fällt, sich ihnen mit Schwert und Schild gegenüberzutreten.

Meisterinformation:

Auf agrimothverseuchtem Boden steigen ihre Werte merklich an: AT/PA/TP/GS +1.
Brandleichen sind absolut immun gegen natürliches Feuer, während magisches Feuer – z.B. IGNIFAXIUS, WAND AUS FLAMMEN oder der Stabzauber Flammenschwert – nur halben Schaden anrichten. Einzige Ausnahme sind ingerimmgeweihte Feuerbrände, die bei ihnen 1W SP/KR anrichten!

Erhebungsschwierigkeit: +5 (nur mit passender SKELETTARIUS-Variante)

Unterhaltskosten: 3 AsP/SR

Basis-KL: 2

Kampfwerte:

IB: 10	AT: 6	PA: 1	LE: 25
RS: 1* (+evtl. Rüstung)		TP: 1W+2 (Hände) oder Waffe	
GS: 5	MR: 7	GW: 8 (11 auf widharcaverseuchtem Boden)	

*feuerverkrustete Haut

MU-Probe: +3

Entsetzen: +2/-1

Weitere Varianten

Meisterinformation:

Entsprechende dämonische Transitionen von SKELETTARIUS oder TOTES HANDLE vorausgesetzt, sind auch Untote in einer den anderen Erzdämonen gefälligen Form vorstellbar. Dabei wären folgende Varianten vorstellbar:

Blakharaz – Henker, Richter (hinterhältige Kampfaktiken)

Belhalhar – Im Kampf Gefallene, Krieger, Mörder (stark erhöhte Kampfwerte)

Charyptoroth – Siehe oben

Lolgramoth – Boten, Läufer (extrem hohe Beweglichkeit und Schnelligkeit)

Amazeroth – Wissensdurstige, Gelehrte (Verwirrung des Gegners durch intuitiven DUPLICATUS)

Nagrach – Siehe Oben

Asfaloth – Verstümmelte, Versehrte (chaotische Regeneration: W6-3 LeP/KR, wobei negative Werte abgezogen werden)

Tasfarel – Gruftkönige, alte Herrscher, häufig als (übermächtige) Mumie auftretend

Mishkhara – Kranke (Giftschaden, Seuchen und Krankheiten)

Agrimoth – Siehe oben; weitere Varianten möglich

Belkelel – Prostituierte (Täuschung des Gegners durch „wunderschöne“ Erscheinung)

Vor den Klammern steht, welchen „Beruf“ die späteren Untoten vor ihrem Tod ausgeübt haben müssen – in Klammern stehen die vermuteten „Kampfaktiken“ der jeweiligen transdomänischen Untoten.

Außerdem erleiden die elementarschänderischen Varianten Charyptoroths, Nagrachs und Agrimoths nur halben Schaden durch Angriffe mit ihrem jeweiligen Gegenelement.

Vernichtung von Untoten

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

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

Einfache magische Möglichkeiten sind die reversalisierten Versionen ihrer jeweiligen Erhebungszauber. Des Weiteren vernichtet der THARGUNITOTHBANN zuverlässig jeden Untoten, der weder permanent erhoben oder von einem Nephazz besessen ist. Wurde der Untote mittels der Macht eines anderen Erzdämonen erhoben, so kann natürlich auch die jeweils andere Variante des DÄMONENBANNS gewählt werden.

Einem eventuellen Nephazz kann man vorher mittels PENTAGRAMMA oder reversalisierter Invocationes zu Leibe rücken, was bei Gelingen entweder eine unbelebte Leiche oder einen reinen SKELETTARIUS-/ TOTES HANDLE-belebten Untoten hinterlässt.

Die mächtigsten Waffen gegen Untote besitzen jedoch eindeutig Geweihte: Der boronheilige „Pfeil des Uthar“ vernichtet bis zu 5 Untote sofort und unwiederbringlich (bei höherem KaP-Einsatz eventuell sogar noch mehr), des Weiteren gilt auch der praiosheilige „Zerschmetternde Bannstrahl“ als eine extrem wirksame - wenn auch etwas sehr massive - Lösung.

Gegen halb-thargunitothische Untote (Wasserleichen, Eisleichen,...) wirken auch heilige Symbole und Waffen der entsprechenden Gegengottheit sehr gut: Praios-, Rondra-, Hesinde-, Tsa-, Ingerimm- oder korgesegnete Waffen, Efferds Weihwasser (siehe Liturgie „Wasserweihe“), Firuns Freipfeile (siehe Liturgie „Jagdglück“) oder Schneesturm, Phexens „Sternenwurf“, ja, eventuell sogar Rahjas Tharf, obwohl das fast schon wieder einen Frevel wider die Göttin der Liebe und des Rausches darstellt...

THARGUNITOTHS DAEMONISCHE DIENER

„... Der grausame Schrei aus dem nichts war schlagartig vorbei, doch die monoton singende Stimme des Beschwörers verzog sich zu einem niederhöllischen, nichtsdestotrotz sterblichen, Kreischen, das nach wenigen Herzschlägen wieder verstummte. Aber die darauf folgende Stille jedoch war fast schlimmer, als der Schrei – ein schweigender Hass auf alles Lebende.

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

Dann nahm er den Säbel einer gefallenen Amazonen, deutete auf sie und ihr Leichnam erhob sich unter unkontrolliertem Zucken. Er deutete auf eine zweite, eine dritte, immer wieder, bis der Hof angefüllt war mit untoten Kriegerinnen. Und in ihren Augen brannte jenes verzehrende schwarze Feuer...”

-Bericht eines Überlebenden der Schlacht von Kurkum, aufgezeichnet zu Perricum im Jahre 27 Hal²

Wie auch die anderen Erzdämonen hat Tijakool ein Gefolge dämonischer Diener, die von einem Kundigen beschworen werden können. Dabei ist ihnen allen eigen, daß sie in unserer Sphäre keine feste Gestalt annehmen können, sondern stets nur als Lufthauch, Schatten oder grausige Illusion erscheinen. Ja, selbst von ihrer finsternen Herrin berichten alte Schriften, dass sie keinen derischen Leib besitze und selbst ein Paktierer ihre Anwesenheit mehr ahne, als mit seinen Sinnen wahrnimmt.

Nephazz, der Knochengeist, Niederer Diener Thargunitoths

Die notwendigen Paraphernalia, Gesten und Worte zur Beschwörung der Nephazzim kennt jeder erfahrenere Nekromant in- und auswendig, denn diese Dämonen sind der Schlüssel für wahrhaft kampfstärke Untote. Der durch Zauber jeglicher Art erhobene Leichnam ist nur ein Gefäß, das nach einer neuen Seele dürstet – und die Nephazzim sind die thargunitothgefälligen Seelen der wandelnden Toten. Das Rhazzazors Magnum Opus während der Dritten Dämonenschlacht rief sie zu Hunderten und noch heute beseelen sie die „Offiziere“ seines Endlosen Heerwurms.

Doch auch als Überbringer von Alpträumen werden sie gerufen. Dann erscheinen sie dem Opfer als menschenähnliche Schatten oder wandelnde Leichen, die keine größere Lust kennen, als ihm das Fleisch von den Knochen zu reißen.

Meisterinformation:

Beschwörungsschwierigkeit: +10

Beherrschungsschwierigkeit: +3

Wahrer Name: verbreitet

Dienste und Kosten: Kontrolle/Erhebung eines Untoten (13 AsP), Alptraum (10 AsP pro Nacht)

Kampfwerte: Im Diesseits kann kämpfen ein Nephazz mit den entsprechend modifizierten Werten seines Untoten Körpers (siehe oben), in Träumen gelten die folgenden Werte

IB: 15 AT: 14 PA: 11 LE: 40

RS: ½ RD TP: 1W+4 (Hieb)

GS: 8 MR: RD

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

² frei nach *Goldene Blüten auf Blauem Grund*, S.38f

Braggu, der Nebelschrecken, Niederer Diener Thargunitohts

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

Als einziger Diener Tjakools besitzt Braggu einen derischen Leib: eine grässliche Fratze in einer grünlich-violetten, bestialisch stinkenden Nebelwolke. Doch wer dem Dämon mit blankem Stahl gegenübertritt, der stellt schnell fest, dass diese Fratze eine körperlose Illusion ist, die fast nur durch Magie oder geweihte Waffen bekämpft werden kann.

Meisterinformation:

Beschwörungsschwierigkeit: +8

Beherrschungsschwierigkeit: +2

Wahrer Name: verbreitet

Dienste und Kosten: Erschrecken (5 AsP pro SR), Wache (15 AsP), Alptraum (9 AsP pro Nacht)

Kampfwerte: Ein Braggu hat es normalerweise nicht nötig zu kämpfen: wer ihn erblickt oder sein Gebrüll hört muß eine MU-Probe +4 bestehen um nicht sofort zu fliehen bis er außer Sicht- oder Hörweite des Dämons ist. Wer die Nachteile Aberglaube oder Totenangst hat, wird bei Misslingen der MU-Probe sogar die Zahl der Punkte, um die die Probe misslungen ist, in SR an nichts anderes mehr denken, als dem Braggu zu entfliehen und sich zu verstecken!

Gegen Angreifer, die seinem Anblick standhalten kann er sich durch ätzende Nebelschwaden (1W SP) wehren. Eine unparierte Glückliche Attacke führt gar dazu, dass das Opfer den Nebel einatmet; In diesem Falle erleidet es 1W20 SP und ist bei Misslingen einer um den Schaden erschwerten *Selbstbeherrschungs*-Probe für 1W6 Minuten kampfunfähig.

IB: 15 AT: 12 PA: 0 LE: 35

RS: 0 TP: Nebel (s.o.)

GS: 3 MR: 12

Anmerkung: erscheint er in einem Alptraum, so ist er für der Träumer (und eventuelle Traumgänger) durchaus materiell und kämpft mit folgenden Werten:

IB: 10 AT: 12 PA: 5 (Ausweichen)

LE: 35 RS: ½ RD TP: Nebel (s.o.)

GS: 5 MR: RD

Entsetzen: +1/-2

Morcan, Bote der Nacht und des Irrsinns, Sklavenmeister der Seelen, Niederer Diener Thargunitohts

Für Nekromanten eher uninteressant sind die Morcanen, die mächtigsten unter den niederen Dienern Thargunitohts. Sie werden oft von rachsüchtigen Schwarzmagiern und Hexen gerufen, um in den Geist eines Feindes einzudringen und ihn nachts zu schrecklichsten Handlungen wider seinen Willen und seine Natur zu treiben. Sobald sich Praios' Auge jedoch über den Horizont erhebt, verliert der Dämon jegliche Kontrolle über sein Opfer – doch vielleicht nur um in der nächsten Nacht wieder zuzuschlagen. Die Opfer des Morcan können sich am folgenden Morgen meist nicht mehr an das Vorgefallene erinnern, so dass eine längere Besessenheit durch ihn nach und nach Ruf und Verstand des Opfers kostet.

Zudem kann der Morcan nächtens auch die Träume eines Besessenen manipulieren und ihn in Alptraumwelten zu Tode hetzen und in den Wahnsinn treiben. Gewöhnlich wird er dabei sein Erscheinungsbild ganz nach den Schwächen und Ängsten des Opfers wählen. Wird er jedoch von einem der Traummagie kundigen Zauberer oder einem Diener Borons

in seiner wahren Gestalt gestellt – oder gar dem Träumenden selber, so er die nötige Willenstärke besitzt - , so erscheint er als irrsinnig gesponnenes, irisierendes Spinnennetz.

Meisterinformation:

Beschwörungsschwierigkeit: +11

Beherrschungsschwierigkeit: +6

Wahrer Name: bekannt

Dienste und Kosten: Besessenheit (15 AsP pro Nacht), Alptraum (8 AsP pro Nacht)

Kampfwerte: Der Morcan kann nur in den Alpträumen eines Opfers „direkt“ bekämpft werden. Dort variieren seine Werte, je nachdem welche Gestalt er angenommen hat.

Für seine Wahre Gestalt gelten hier folgende Werte:

IB: 20 AT: 16 PA: 14 LE: 50

RS: ½ RD TP: 1W+5 (Umschlingen)

GS: 12 MR: RD

Entsetzen: +2/-2

Nirraven, der Seelendieb, Neugehörnter Diener Thargunitoths

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

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

Dies alles ist jedoch momentan bloße Theorie, da der höchste Diener Thargunitoths höchstwahrscheinlich eine einzigartige Wesenheit ist und seit der schicksalhaften Schlacht von Kurkum im Körper des Sulman al'Vanish auf Deren weilt. Ob dies die Absicht al'Vanishs oder des Neugehörnten entspringt ist nicht bekannt, angeblich sollen jedoch selbst sorgfältigste Rituale zur Invokation des Nirraven erfolglos geblieben sein.

Meisterinformation:

Beschwörungsschwierigkeit: +21

Beherrschungsschwierigkeit: +10

Wahrer Name: vermutet

Dienste und Kosten: Besessenheit, Kontrolle (genaue Kosten unbekannt, aber sehr hoch)

Kampfwerte: Abhängig von dem Wesen, der Nirraven als derische Bleibe dient. In jedem Falle hat sein Körper einen dämonischen Rüstungsschutz von 15 gegen normale und 3 gegen magische und geweihte Waffen, sowie die Fähigkeit der Regeneration, durch die er pro KR 1W6 LeP zurückgewinnt.

Wirft Nirraven bei einem Angriff eine 1, so kann das Opfer nur mit einer MR-Probe +5 verhindern, dass ihm der Dämon die Seele aus dem Leib reißt und seiner erzdämonischen Herrin als Opfer darbringt.

Theoretisch kann Nirraven sogar gerufen werden um als riesiger, zerfledderter Rade in den Träumen eines Opfers zu erscheinen. Dann gelten folgende Kampfwerte:

IB: 20 AT: 18 PA: 16 LE: 300

RS: RD TP: 2W+8 (Klauen)

GS: 12 MR: RD

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

VOM PAKTE MIT TIJAKOOL

„Ein ewiges Heulen und Zähneklappern aber ist im Reich der Thargunitoth, wo die Seelen der Verdammten hausen. Finsterste Nacht und Grauer Nebel wallen wie ein pestger Hauch, und allzeit sieht man die Verfluchten in ihrem fauligen Leib einherschreiten, denn nur hier dürfen sie voller Schmerzen in Fleisch und Bein wandeln, was ihnen auf Dere nicht gewährt. Ihr Geist ist umnachtet von Wahn, und aus den Schatten der Finsternis erhebt sich bisweilen ein Nephazz, um sie zu peinigen, wie es der Wille der daimonischen Herrin ist.

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

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

-Ma'zakaroth Schamaschtu: Das Daimonicon; ca. 2300 v.BF.³

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

Doch es fehlt ihnen an Möglichkeiten, diesen Tag von alleine herbeizurufen, denn die Geschöpfe Sumus sind frei in ihrem Willen, sich zwischen Gut und Böse zu entscheiden. Und in der Tat reicht bereits der pure Wille eines Menschen (oder Kreatur einer anderen intelligenten Rasse) und die Kenntnis eines ihrer unzähligen Namen, um den Nicht-Zwölfen einen Weg in diese Welt zu bahnen.

Thargunitoth, die ewige Widersacherin Borons, wird dabei nahezu ausschließlich von (Gilden-)Magiern um ihren Beistand angerufen, denn fast nur diese besitzen die ungeheure Skrupellosigkeit, die Toten aus ihren Ruhestätten zu entreißen oder die Geister längst verstorbener Gelehrter wieder zurück in die Dritte Sphäre zu zwingen, um ihnen wichtige Geheimnisse zu entreißen.

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

Doch wie die anderen Herzöge der Niederhöllen stellt Thargunitoth jenen, die einen Pakt mit ihr eingehen, ihre Macht nicht ohne Eigennutz zur Verfügung. Im Gegenteil, der Preis ist hoch: Je mehr Macht der Nekromant von ihr fordert, je öfter er ihren Beistand erleht, desto höher steigt er auf in den Kreisen der Verdammnis und desto mehr macht er die Ideale seiner niederhöllischen Herrin zu den eigenen.

Anders als die Geweihten der Götter, strebt ein Paktierer der Herrin der Untoten nicht aus freiem Willen danach, die Welt zu einem Ebenbild von Thargunitoths Domäne zu machen, sondern er wird von seiner eigenen Machtgier oder Rachsucht dazu getrieben. Der Rausch, immer einfacher untote Diener rufen zu können, immer mehr davon beherrschen zu können, Nephazzim und Morcanen mit einem Fingerschnippen zu gebieten; das ist es, was die meisten Paktierer dazu treibt, die Macht ihrer niederhöllischen Herrin auf Dere zu mehren.

³ Mysteria Arkana, S.141

Viele Thargunitoth-Paktierer entweihen boronheilige Grabstätten, um aus den Verstorbenen unheilige, verwesende Armeen zu schaffen. Sie töten Geweihte und opfern sie bestialisch, um in der Gunst ihrer Herrin aufzusteigen und immer mehr und stärkere Diener zu erschaffen.

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

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



Der Gang in einen Tempel ist ihnen völlig verwehrt, denn die Götter haben bestimmt, dass jenen, die ihre Seele an die dämonischen Gottheiten verpfändet haben, der Zutritt zu ihren Heiligtümern verwehrt bleiben soll. Ein Paktierer spürt noch vor der ersten Schwelle zum Tempel, dass ihm der Gott den Eintritt verwehrt. Versucht er das Gotteshaus dennoch zu betreten, so bricht er bewusstlos zusammen und wehe dem Diener Tjakools, der von einem Geweihten so vorgefunden wird!

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

Meisterinformation:

Ausnahmslos in jedem Falle gilt, dass ein Paktierer keinen Tempel (oder anderen zweifach geweihten Boden) betreten kann. Einfach geweihter Boden der Gegengottheit (wie z.B. Boronänger, zwölfgöttliche Schreine, etliche Dorftempel ohne eigene Geweihte etc.) verursacht beim Paktierer pro Kampfrunde 1W6 SP, in Tempeln seiner Gegengottheit sogar 3W6 SP – je nach Meisterentscheid eventuell auch mehr oder weniger.

So gilt ein bereits von Grabräubern geplündertes Grab bereits als entweiht, selbst wenn die Leiche unversehrt ist, während ein Tjakool-Paktierer im Gebrochenen Rad zu Punin oder in der Stadt des Schweigens zu Al'Anfa binnen eines Herzschlages zu unheiliger Asche zerfallen würde!

Paktierer niedriger Kreise können mit weltlichen Mitteln meist nicht sofort als solche identifiziert werden, bei höheren Kreisen sind sowohl das Dämonenmal, als auch eventuell andere Paktfolgen (s.u.) meist derart auffällig, dass der Paktierer ohne entsprechende magische Verhehlung schnell als solcher erkannt wird.

Magieerkennende Hellsicht (ODEM, ANALYS, OCULUS, Sicht auf Madas Welt, Blick der Weberin) kann bei entsprechend gutem Gelingen erkennen, ob ein Paktierer von heptasphärischer Kraft erfüllt ist (und eventuell sogar aus welcher Domäne), andererseits kann Hellsichtmagie natürlich auch seitens des Paktierers mit HELLSICHT TRÜBEN, AURARCANIA etc. gekontert werden.

Die Liturgien *Seelenprüfung* oder *Unverstellter Blick* enthüllen einen Paktierer sofort; erstere Liturgie lässt sogar den ungefähren Kreis der Verdammnis erahnen, jedoch nicht die erzdämonische Domäne, welcher der Paktierer angehört. Eine gut gelungene Probe sollte einem Geweihten zumindest ermöglichen, zu erkennen, ob sein Gegenüber dem Widersacher seiner Gottheit verfallen ist.

Von den 7 Kreisen der Verdammnis

Jeder Paktierer erhält – je weiter er sich in den inneren Kreis der Verdammnis begibt – eine immer größer werdende Flut an Vor- und Nachteilen. Dabei gilt, dass jeder Pakt mit der Herrin der Heulenden Finsternis individuell und von vielen Faktoren abhängig ist: Entsteht der Pakt aus purer Verzweiflung oder ist er langfristig geplant? Sind bei der Paktprobe geeignete Paraphernalia vorhanden, sind Ort und Zeit richtig gewählt? Welche Macht besaß der Magier bereits vor der Paktschließung? Welche Macht erbittet er von Tjakool? Wie viel ist er bereit, dafür zu zahlen?

Bei einem Pakt gibt es viele Fragen, die bei jedem Paktierer individuell beantwortet werden müssen. Aufgrund dessen ist es sinnlos, bindende regeltechnische Werte für einen Pakt mit Thargunitoth anzugeben, da dieser jedes Mal anders aussieht. Was wir hier vorstellen, ist nichts anderes als eine Liste von *Anregungen und Ideen*, wie denn ein Pakt mit Thargunitoth aussehen *könnte*. Dabei wurden die Vorschläge getrennt, je nachdem ob die Erzdämonin als *Herrin der Untoten* oder als *Herrin der Alpträume* angerufen wurde. Übrigens sind die Vor- und Nachteile in der Regel nicht kumulativ.

Meisterinformation:

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

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

Dabei wurden die Vorschläge getrennt, je nachdem ob die Erzdämonin als *Herrin der Untoten* oder als *Herrin der Alpträume* angerufen wurde. Übrigens sind die Vor- und Nachteile in der Regel nicht kumulativ.

1. Kreis der Verdammnis:

- **Vorteile:** Beschwörung von Untoten und Dämonen aus Thargunitoths Domäne um 3 erleichtert, Beherrschungen dieser Wesen um 1 erleichtert; der Paktierer kann bis zu (MU+KL)-17 Untote kontrollieren (s.o.) *oder* alle Proben zur Beeinflussung und Beendung von Träumen sind um 2 erleichtert, RS und TP in der Traumgestalt steigen um 1, die INI um 2.

- **Nachteile:** Ein verstecktes Dämonenmal nach Meisterentscheid;
Leichte Blässe im Gesicht; schwache Augenränder *oder*
gelegentliche Schlafstörungen

2. Kreis der Verdammnis:

- **Vorteile:** Beschwörungen um 6, Beherrschungen um 2 erleichtert;
Kontrolle über bis zu (MU+KL)-14 Untote *oder*
Proben um 3 erleichtert, TP/RS+2, INI+4 in Traumgestalt
- **Nachteile:** Dämonenmal wird deutlicher, kann aber meist noch leicht verborgen werden;
Durchgehend blasse Haut, deutliche Augenränder und einzelne bleiche Haarsträhnen (Automatischer Nachteil: Unansehnlich) *oder*
regelmäßige Schlafstörungen, gelegentlich Alpträume (Automatischer Nachteil: Schlechte Regeneration).

3. Kreis der Verdammnis:

- **Vorteile:** Beschwörungen um 9, Beherrschungen um 3 erleichtert;
Kontrolle über bis zu (MU+KL)-11 Untote
oder
Proben um 4 erleichtert, TP/RS+2, INI+6 in Traumgestalt
- **Nachteile:** Dämonenmal noch deutlicher und schwer zu verbergen;
Totenbleiche Haut, deutlich eingefallene oder gerötete Augen, stark ausgebleichtes Haar (Automatischer Nachteil: Widerwärtiges Aussehen) *oder*
ständige Schlafstörungen und Alpträume (Automatischer Nachteil: Schlafstörungen)

4. Kreis der Verdammnis:

- **Vorteile:** Beschwörungen um 12, Beherrschungen um 4 erleichtert;
Kontrolle über bis zu (MU+KL)-8 Untote, ZfP* zur Verbesserung von Eigenschaftswerten von Untoten werden um 3 erhöht *oder*
Proben um 5 erleichtert, TP/RS+3, INI+8 in Traumgestalt, kann durch Investition von AsP im Verhältnis 2:1 die RD des Traumes verändern
- **Nachteile:** Dämonenmal kann nur noch sehr hinderlich verborgen werden (in diesem Falle zusätzliche BE nach Meisterentscheid);
Totenbleiche Haut, an verborgenen Stellen erste Verwesungs- oder Skelettierungserscheinungen, tief eingefallene oder blutunterlaufene Augen, Haarausfall (CH-5 für alle Proben, die Sympathie erzeugen sollen, CH+3 für Furchtzauber) *oder*
Schlaf ohne entsprechende Kräuter/Tränke/Zauber nicht möglich, schwere Alpträume (Nächtliche Regeneration um 5 verringert, Ergebnisse unter 0 werden halbiert als Schaden gerechnet), Schlafangst 5

5. Kreis der Verdammnis:

- **Vorteile:** Beschwörungen um 15, Beherrschungen um 5 erleichtert;
Kontrolle über bis zu (MU+KL)-4 Untote, ZfP* zur Verbesserung von Eigenschaftswerten von Untoten werden um 5 erhöht, Klugheit von Untoten ist um 1 erhöht *oder*

Proben um 6 erleichtert, TP/RS+3, INI+10 in Traumgestalt, kann durch Investition von AsP im Verhältnis 1:1 die RD des Traumes verändern

- **Nachteile:** Dämonenmal kann praktisch nicht mehr verborgen werden;
Totenbleiche Haut, leichte Verwesungs- oder Skelettierungserscheinungen am ganzen Körper, schwacher Verwesungsgeruch, tief eingefallene oder blutunterlaufene Augen, kahlköpfig (CH-7 für alle Proben, die Sympathie erzeugen sollen, CH+5 für Furchtzauber) *oder*
Schlaf ohne entsprechende Kräuter/Tränke/Zauber nicht möglich, keine nächtliche Regeneration, sehr reale Alpträume (1W-3 SP), erhält Nachteil Schlafangst 7

6. Kreis der Verdammnis:

- **Vorteile:** Beschwörungen um 18, Beherrschungen um 6 erleichtert;
Kontrolle über bis zu (MU+KL) Untote, ZfP* zur Verbesserung von Eigenschaftswerten von Untoten werden um 8 erhöht, Klugheit von Untoten ist um 2 erhöht *oder*
Proben um 8 erleichtert, TP/RS+4, INI+12 in Traumgestalt, kann durch Investition von AsP im Verhältnis 1:1 die RD des Traumes verändern, kann normale Träume durch sein Eindringen in Alpträume verwandeln, wobei er selbst als Traumverursacher gilt (s. MWW S.173ff)
- **Nachteile:** Dämonenmal kann nicht mehr verborgen werden;
Fast durchscheinende Haut, deutliche Verwesungs- oder Skelettierungserscheinungen am ganzen Körper, merklicher Verwesungsgeruch, tief eingefallene oder blutunterlaufene Augen, kahlköpfig (CH-9 für alle Proben, die Sympathie erzeugen sollen, CH+7 für Furchtzauber) *oder*
Schlaf nur noch mit alchemistischer oder magischer Hilfe möglich, nicht jedoch mit natürlichen Schlafkräutern, keine nächtliche Regeneration, Alpträume die kaum von der Realität zu trennen sind (1W-1 SP, KL-Probe beim Aufwachen um zu erkennen, ob ein Traum zu Ende ist), Schlafangst 10

7. Kreis der Verdammnis:

- **Vorteile:** Beschwörungen um 21, Beherrschungen um 7 erleichtert;
Kontrolle über beliebig viele Untote, ZfP* zur Verbesserung von Eigenschaftswerten von Untoten werden um 13 erhöht, Klugheit von Untoten ist um 3 erhöht, Untote, die ehemalige Zauberkundige waren, können bei Investition von 10 ZfP* einfache Zauber (Komplexität A-C) aus ihrem ehemaligen Spruchschatz anwenden und verfügen über die Hälfte ihrer ehemaligen AE *oder*
Proben um 10 erleichtert, TP/RS+5, INI+14 in Traumgestalt, kann durch Investition von AsP im Verhältnis 1:1 die RD des Traumes verändern, kann normale Träume durch sein Eindringen in Alpträume verwandeln, wobei er selbst als Traumverursacher gilt (s. MWW S.173ff), kann realen Schaden, den er Träumern zufügt, zu seinen eigenen LeP addieren
- **Nachteile:** Dämonenmal behindert Paktierer bei körperlichen Aktionen (nach Meisterentscheid);
Fortgeschrittene Verwesung oder Skelettierung am ganzen Körper, starker Verwesungsgeruch, z.T. verfaulte Augen (statt dessen Aurasicht wie Untote) (CH-13 für alle Proben, die Sympathie erzeugen sollen, CH+11 für Furchtzauber) *oder*
Schlaf nur noch mit starker alchemistischer oder magischer Hilfe möglich, keine nächtliche Regeneration, Alpträume die kaum von der Realität zu trennen sind (1W+3 SP, KL-Probe +3 beim Aufwachen um zu erkennen, ob ein Traum zu Ende ist), Schlafangst 12

8. Kreis der Verdammnis

Im 8. Kreis der Verdammnis erwartet der Seele des Paktierer ewige Verdammnis; sie wird von einem thargunitoth'schen Dämonen aus dem Leib gerissen, und in die niederhöllische Seelenmühle hinabgeschleift. Dort wird sie Äonen lang zerrissen, zerrieben und zermahlen, um nach unendlich langer Zeit als Morcan wiederaufzuerstehen, um auch weiterhin Tijakool dienen zu können.

Die Legende der Todesfürsten

Ein Todesfürst ist ein mächtiger Paktierer, der seinen (bisher noch lebendigen) Körper mittels eines thargunitothgefälligen Rituals in den eines unsterblichen Untoten verwandelt. Ein Magier, der eine Verwandlung in einen Todesfürsten durchführt, tut dies nur um sein Wissen und seine eigene Macht zu mehren. Todesfürsten sind extrem gefährliche und unberechenbare Nekromanten, die wortwörtlich über Leichen gehen, um ihre Ziele zu erreichen.

Durch die Transformation in einen Todesfürsten behält ein Magus seine magischen Kräfte und Intelligenz bei, erhält jedoch alle Vorteile, die man mit dem Besitz eines untoten Körpers hat. Des Weiteren ist ein Todesfürst immun gegen Beherrschungs- und Verwandlungszauberei (*Immunität Beherrschung, Einfluss und Form*).

Eine Kontrolle über einen Todesfürsten ist nur über die Kenntnis seines wahren Namens möglich, den er bei seiner Verwandlung automatisch erhält.

Die Verwandlung kann jedes Mal anders aussehen und es steht fest, dass es auch verschiedene Arten von Todesfürsten gibt (Widergänger, dämonisch Besessene etc.). In jedem Falle geht diese Verwandlung allerdings auf Kosten des letzten Restes seiner Menschlichkeit, sofern er diese nicht bereits früher durch einen Pakt mit der Herrin der Untoten und der Alpträume verloren hat...

Das wohl prominenteste Beispiel für einen Todesfürsten in DSA4 ist der inzwischen endgültig vernichtete Liscom von Fasar aus den DSA Abenteuern „Staub und Sterne“ und „Unsterbliche Gier.“ Außerdem dürfte noch Sulman al'Vanish, der unbestritten Erste unter Rhazzazors Nekromanten, zu den Todesfürsten zählen, nachdem er den neugehörnten Nirraven in seinen Körper band und dadurch unsterblich wurde.

Die Legende der Todesfürsten wird in der nächsten Ausgabe von Thargunitoths Gaben deutlich erweitert. Ideen und Anmerkungen sind äußerst willkommen...

ZUSAETZLICHE REGELVORSCHLÄGE

Hier werden in Zukunft zusätzliche Regelvorschläge für Nekromantie in DSA4 vorgestellt, die wir unter Einhaltung größtmöglicher Kompatibilität mit den offiziellen Regeln erfunden haben. Aufgrund dessen sollte keine Spielrunde ein Problem haben, die Regeln in ihrem Aventurien anzuwenden.

Talentspezialisierung: Magiekunde (Nekromantie)

Diese Spezialisierung, die sich speziell mit thargunitothgefälliger Nekromantie beschäftigt, ist nicht nur für den typischen brabaker Nekromanten, sondern auch für entsprechend geschulte Antimagier und Exorzisten unabdingbar wichtig. Sie behandelt unter anderem folgende Themen:

- Unterscheidung zwischen den einzelnen Untoten und ihrer „Beschwörungsarten“
- Theoretische Kenntnisse über Vorbereitung und Durchführung von Beschwörungsritualen sowie dazugehörige Paraphernalia und anderes „Zubehör“
- Kontrolle und Beherrschung von Untoten
- Dämonisch verursachte Alpträume
- Erfahrungen und Vorschläge zum Einsatz von Dämonen aus Thargunitoths Domäne
- Paktmöglichkeiten mit Borons Widersacherin

Spieltechnisch ergeben sich – wie auch bei Magiekunde (Dämonologie) - keine weiteren Auswirkungen.



Vorteil: Affinität zu Untoten (N; 5 GP)

Aufgrund eines ungewöhnlichen Erlebnisses, einer traumatischen Kindheit oder sonstigen wundersamen Ereignissen besitzt der Charakter eine Affinität zu Untoten.

Alle Beherrschungsproben von Untoten sind um 3 Punkte erleichtert; es gibt jedoch keinen Erweckungsbonus.

Dieser Vorteil ist nicht mit einer anderen Affinität kombinierbar.

Nachteil: Verwesungsgeruch (15 GP)

Einem Helden mit diesem Nachteil entströmt ein süßlicher Verwesungsgeruch – ähnlich dem einer Leiche, die mehrere Tage unter der prallen Sonne lag...

Dieser Geruch lockt nicht nur aasfressende Tiere, Insekten und sonstiges Ungeziefer an, sondern wirkt sich zudem fatal in zwischenmenschlichen Beziehungen aus: Alle Proben auf Gesellschaftliche Talente und alle Proben, die mit dem Umgang mit Menschen zu haben und in denen CH als Eigenschaft vorkommt, sind um 2 Punkte erschwert.

Der Geruch lässt sich mit starken und häufig aufgetragenen Parfums überlagern; nicht jedoch abwaschen. Bei strömendem Regen kommt er nicht zum Tragen; unter Wasser könnte es jedoch passieren, dass eventuell aasfressende Wasserbewohner auf den Helden aufmerksam werden...

ANHANG

In diesem Bereich werden in Zukunft weitere Artikel vorgestellt, die nur unmittelbar etwas mit Thargunitoths Gaben zu tun haben. Leider können wir aus Zeitgründen für diese Ausgabe nur eine aktualisierte Version des dämonologischen Zweiges der Pentagramm-Akademie zu Rashdul präsentieren.

Unter anderem sollten hier wichtige Meisterpersonen mit Quellenangaben vorgestellt und neue Zaubersprüche präsentiert (so z.B. neue transdomänische SKELLETARIUS oder TOTES HANDLE! Versionen) werden. Auch neue nekromantische Lehrmeister waren für diese Ausgabe geplant – und aus Zeitgründen wieder verworfen.

Doch vielleicht findet sich ja jemand, der uns in Zukunft in diesem Bereich ein bisschen unter die Arme greifen könnte...

Pentagramm-Akademie zu Rashdul (dämonologischer Zweig)

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

Besonders gelehrte Merkmale: Dämonologie, Beschwörung

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

Damalige Akademieleiterin: Belizeth Dschelefsunni

Größe: groß

Beziehungen: gering

Ressourcen: ansehnlich

Errichtet wurde die Pentagramm-Akademie wahrscheinlich schon zu der Zeit der Gründung der Stadt Rashdul, und zwar durch den legendären Raschtul al-Sheik, legendärer erster Tulamidenherrscher und Großmeister der Schule.

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

Im Jahre 28 Hal kam es dann zur Eskalation: Die damalige Spektabilität Belizeth Dschelefsunni riss mit Hilfe des dämonologischen Lehrzweiges die Herrschaft über Akademie und Stadt an sich, wurde jedoch bereits nach kurzer Zeit von Sultan Hasrabal ben Yakuban von Gorien im magischen Duell getötet.

Nachdem Hasrabal ben Yakuban zur neuen Spektabilität aufgestiegen ist, wurde der dämonologische Zweig der Rashduler Akademie aufgelöst. Die entsprechenden Lehrmeister wurden getötet oder konnten in die schwarzen Lande fliehen. Ein Großteil von ihnen unterrichtet nun an der Schule der Schmerzen zu Elburum.

In Anbetracht der Gegensätzlichkeit der gelehrten Zweige und der Tatsache, dass die Dämonologen nicht selten am Rande der Illegalität operierten, ist es erstaunlich, dass der dämonologische Zweig der Rashduler Akademie überhaupt so lange bestehen konnte.

Pentagramm Akademie von Rashdul (GP je nach Variante)

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

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

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

Kampf: Dolche +1, Stäbe +2

Körper: Fliegen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +1
Natur: -
Wissen: Brettspiel +3, Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +6, Tierkunde +2
Schriften/Sprachen: Lehrsprache Tulamidya +2, Sprachen Kennen (Zhayad) +5, Sprachen Kennen (Ur-Tulamidya) +6, L/S (Tulamidya) +8, L/S (Ur-Tulamidya) +6 L/S (Zhayad) +5
Handwerk: Alchimie +4, Malen/Zeichnen +4

Rashdul I (Dämonologie, Beschwörungen; 26 GP)
Hauszauber: Geisterbann +4, Geisterruf +6, Invocatio maior +7, Invocatio minor +7, Nekropathia +7, Pentagramma +5, Skeletarius +5
Zauberfertigkeiten: Analys +3, Applicatus +5, Attributo +4, Balsam +3, Blitz +4, Flim Flam +4, Gardianum +4, Fulminictus +4, Magischer Raub +2, Odem +5, Paralys +2, Pandemonium +5, Stein Wandle +6, Unitatio +5, Totes Handle +2, Psychostabilis +3
Gelehrte und bekannte Sprüche: Pandaemonium, Stein Wandle
Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmal Dämonisch (frei wählbar), Talentspezialisierung Magiekunde (Dämonologie), Tanz der Mada, Bannschwert
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmal Beschwörung, Regeneration I, Regeneration II, Verbotene Pforten
Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Stubenhocker, Vorurteile gegen Mittelländer, Unfähigkeit Gesellschaft
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund, Schwache Ausstrahlung, Unstet, Wilde Magie
Ausrüstung: Bereits verzaubertes Bannschwert (pAsP-Kosten für die Schwertbindung bereits eingerechnet), Robe mit arkanen Symbolen oder qualitativ hochwertiger Kaftan, Pantoffeln, verzierter Zauberstab, Dolch, Schmuck im Wert von fünf Dukaten, das schwarze Dämonenbeschwörergewand, Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte, 10 Blatt Pergament und Schminkutensilien; für Männer noch einen Turban mit verzierter Brosche
Besonderer Besitz: wie Standardmagier

Zum Magier aus Rashdul: Abgänger des dämonologischen Zweiges von Rashdul waren oft auf Studienreisen zu finden, da ihre Praktiken nur von den wenigsten Autoritäten auf Dauer gebilligt wurden. Ihre deutlichen Defizite im gesellschaftlichen Bereich wurden von ihrem Wissen über jenseitige Entitäten mehr als ausgeglichen. Die meisten Rashduler Dämonologen schlossen sich Borbarads Seite an und wurden im Zuge seiner Feldzüge getötet. Nur die wenigsten von ihnen leben noch heute, von denen die meisten in die schwarzen Landen geflüchtet sind.

ABSCHLUSS

Nun wären wir fast beim Ende angelangt. Das eigentliche Thema ist zwar abgeschlossen, dennoch bitten wir dich, die folgenden Artikel ebenfalls gut durchzulesen, denn in ihnen geht es um den *Fortbestand von Thargunitoths Gaben*.

Hilfe, Kritik und moralische Unterstützung

Die Kritik zu Thargunitoths Gaben 1 erreichte uns zwar leider nur in homeopatischen Dosen, doch sie hat uns gewaltig geholfen, die zweite Ausgabe fertig zu stellen. Deshalb bittet die Redaktion auch diesmal um ausführliche Reviews und Antworten. Hier sind ein paar *Anregungen*, über die ihr Schreiben könntet:

- Wie hat dir diese Spielhilfe gefallen? Was war besonders gut / schlecht?
- Gibt es Artikel, die dir gar nicht gefallen haben? Wenn ja, warum?
- Gibt es Fragen, die offen geblieben sind? Wenn ja, welche?
- Hast du die Erweiterung nur gelesen oder konntest du Teile davon auch in deiner Spielrunde verwenden?
- Hat euer Spielleiter die Spielhilfe bedenkenlos zugelassen oder wurde sie als „PG-Werkzeug“ abgestempelt?
- Gibt es Themen, die dich besonders interessieren und die wir in einem zukünftigem Bericht behandeln sollte?
- Sollen wir uns auch weiterhin auf Untote und Dämonen konzentrieren, oder soll die klassische Nekromantie (Geister, Lebenskraft etc.) in Zukunft genauer behandelt werden?

Doch leider wird dies für die dritte Version nicht ganz genügen; zusätzlich zu unserer Aufforderung zum Antworten haben wir noch folgendes Anliegen:

Wie bereits am Anfang der Spielhilfe angedeutet, braucht die Redaktion für die nächste Version von Thargunitoths Gaben unbedingt weitere Mitarbeiter oder Helfer. Insbesondere werden folgende Leute dringendst gebraucht:

- **Zeichner / Maler**
 - Coverbild (groß, farbig und detailliert)
 - S/W-Sketches und themenbezogene Bilder von Personen, Figuren oder Orten
 - Randausschmückungen (Schädel, Knochen etc.)
- **Redakteure / Artikelschreiber**
 - Verfassen von neuen Artikeln: Eigene Ideen sind höchst willkommen, es gibt aber auch so genug Themen, über die man schreiben könnte
 - Aktualisierung oder Verbesserung von bereits geschriebenen Artikeln
- **(Kurz-)Geschichtenerzähler**
 - Verfassen von kurzen, stimmungsvollen oder spannenden Kurzgeschichten
 - Schreiben von „Auszügen aus aventurischen Quellen“
- **Rezensenten / Testleser**
 - Ausführliches Korrekturlesen

- Verbesserungsvorschläge
- Schreiben von unabhängigen Rezensionen für „außenstehende“ DSA4-Fanpages
- **Webspace-Spender**
 - Bereitstellen von schnellem Webspace (PHP, MySQL und SSI)
 - Spender für eine .de Adresse sind ebenfalls mehr als willkommen!
- **Boardadmins**
 - Aufsetzen und administrieren einer kostenlosen Boardsoftware zur besseren Projektkoordination und Redaktionsmitarbeit

Solltet ihr euch für einen dieser „Jobs“ interessieren, dann meldet euch bitte unbedingt bei david@dsa4.de - jegliche Hilfe ist mehr als willkommen!

Impressum

Folgende Personen sind für Thargunitoths Gaben verantwortlich oder haben an der Entstehung unmittelbar mitgearbeitet:

David Zwadlo

Herausgeber
David@DSA4.de

Carsten J. Fister

Redakteur
Carsten.Fister@Campus.LMU.de

László Vuray

Boardadministrator, Redakteur
Endyamon0@gmx.net

Bernadette Wunden

Zeichnerin
Xamaril@gmx.net

Max Nurnus

Korrekturleser
FPFU@gmx.de



Vorschau auf die nächste Ausgabe

Ob Thargunitoths Gaben wirklich fortgesetzt wird, liegt ganz in eurer Hand. Themen gibt es sicherlich genug, die Frage ist nur, ob unsere Arbeit auch mit genügend Feedback eurerseits honoriert wird... **Es ist eure Entscheidung!**

Sollten sich weitere Mitarbeiter melden, dann sind für zukünftige Ausgaben von Thargunitoths Gaben unter anderem folgende Themen *angedacht*:

- **Dämonische Alpträume:** Tjakools zweite Hauptdomäne
- **Neues Leben aus totem Fleisch:** Untote Golems
- **Wiedergänger:** Mächtige Todesfürsten oder einfache Untote?
- **KHURKACHAI TAIRACHI** – Nekromantische Schamanenrituale
- **Berühmte Nekromanten:** Meisterpersonen und Lehrmeister aus der Warunkei
- **Von Recht und Bestrafung:** Rechtslage zur Anwendung von Nekromantie

Voraussichtlicher Erscheinungstermin: 1. August 2003

Schlusswort

Viel gibt es nicht mehr zu sagen. In jedem Falle möchte sich die Redaktion nochmals bei allen Helfern und DSA4.de-Boardies für die tolle Mitarbeit bedanken. Vielleicht wird es ja einen dritten Teil geben, die Entscheidung liegt diesmal ganz bei euch, bei den Lesern.

Bis dahin können wir nur sagen: Gehabt euch wohl und – bei Thargunitoth! - viel Spaß mit dieser Spielhilfe!

Eure Redaktion



Der Herausgeber in seiner aktuellen, körperlichen wie geistigen, Verfassung.