

# Der Nekromant

## I. Allgemeine Beschreibung:

Der Nekromant ist ein Zauberkundiger, der sich mit allerlei Beherrschungszaubern der Dienste der Toten versichert. Seine Kunst wird in vielen Landstrichen Midgards als eine der finstersten Arten der Magie angesehen, was den Nekromanten zu einem gehassten und verachteten Menschen macht. Nekromanten üben ihre Künste daher stets im Verborgenen aus und meiden, wenn möglich, den Kontakt zu anderen Menschen. Nicht selten schließen sie sich jedoch Gruppen von Abenteurern und Streunern an, um sich ihrer auf der ewigen Suche nach neuen Zauberbüchern und Todesbannen größerer Macht zu bedienen. Totenbeschwörer verfügen über einen augenfälligen Mangel an Respekt vor Gräbern und Kultstätten und ihre Pietät gegenüber Verblichenen ist bestenfalls als gering zu beschreiben. Der ständige Kontakt mit dem Tod lässt viele Nekromanten kalt und gleichgültig werden. Der geneigte Begleiter eines Totenbeschwörers sollte sich daher besser nicht auf dessen Loyalität in einer Gefahrensituation verlassen.

<b>Waffen:</b> 2: Dolch, Keule 4: Streitkolben 8: Kampfstab, Wurfmesser
<b>Fertigkeiten:</b> 1: Wissen von der Magie, Lesen von Zauberschrift, Schädel präparieren (1) 2: Sagenkunde +4, Zauberkunde +4, Lesen/ Schreiben
<b>Zaubersprüche:</b> 1: Angriff +1, Abwehr +1, B +2, RW +10, HGW +10 2: Seidene Fäden, Skelett erwecken I, Flammenkreis, Schaden +1, LP +2, RK +1, Res. +1 3: Leiche erwecken I, Tod spüren, Pestilenz, Wesen der Finsternis 4: Skelett erwecken II, Leichengift, Schreckgespenst 5: Leiche erwecken II

## II. Besondere Merkmale:

Ein Nekromant hat, aufgrund seines intensiven Kontaktes zu Toten, bei Spielbeginn eine 20 % Chance, an einer ihn entstellenden Krankheit zu leiden. Bei Spielbeginn besitzt jeder Nekromant außerdem mit einer Wahrscheinlichkeit von 60 % einen (unpräparierten) Runenschädel und ein Buch der Nekromantie seines Kulturkreises, welches jeweils 2W6 Todesbanne und Zauberformeln der geringeren Ordnung sowie jeweils 1W6 Todesbanne und Zauberformeln der höheren Ordnung enthält.

## III. Lernschema:

Der Nekromant lernt seine allgemeinen- und seine Waffenfertigkeiten gleich einem Beschwörer. Das Lernschema findet sich oben.

## IV. Beschreibung der Zaubersprüche:

Der Nekromant verfügt über eine Vielzahl ungewöhnlicher Zauber, welche er als Grundzauber lernt. Andere magiebegabte Klassen lernen die Sprüche der Nekromantie als Ausnahmezauber. Bei den angegebenen FP-Kosten handelt es sich um Standardkosten.

Die Zauberformeln der Nekromanten lassen sich in Erweckungszauber und sonstige Zauber aufteilen. Bei einem Erweckungszauber entscheidet ein bei Ende der Zauberdauer ausgeführter

EW:Zaubern und eine anschließende Resistenz des Skelettes darüber, ob das Skelett seinem Erschaffer zu Diensten ist, oder ihn als Gefahr erkennt und sofort attackiert. Misslingt der erschaffenen Kreatur der WW:PhsZR, so dient das erweckte Wesen seinem Erschaffer bis zum Ende der Wirkungsdauer. Nach Ablauf der Wirkungsdauer kann der Nekromant den Zauber nicht wie ein Beschwörer verlängern, sondern muss vielmehr das von ihm geschaffene Wesen zur Ruhe betten. Ein erfolgreicher EW:Zaubern reicht hierzu aus. Dieses kostet den Zauberer die oben angegebenen AP und ist notwendig, damit der Nekromant nicht die Kontrolle über das Wesen verliert und dieses blindlings angreift. Mit Erweckungszaubern kann der Nekromant maximal seinen eigenen Grad an Untoten gleichzeitig kontrollieren kann. Ausnahmen von dieser Regel gelten für den Zauber Totentanz, mit dessen Hilfe der Nekromant auch größere Zahlen an Wesen zu beherrschen vermag.

Die sonstigen Zauber der Nekromanten werden wie gewöhnliche Zaubersprüche behandelt.

#### V. Beschreibung der Zaubersprüche:

Der Nekromant verfügt über eine Vielzahl ungewöhnlicher Zauber, welche er als Grundzauber lernt. Andere magiebegabte Klassen lernen die Sprüche der Nekromantie als Ausnahmezauber. Bei den angegebenen FP-Kosten handelt es sich um Standardkosten.

Die Zauberformeln der Nekromanten lassen sich in Erweckungszauber und sonstige Zauber aufteilen. Bei einem Erweckungszauber entscheidet ein bei Ende der Zauberdauer ausgeführter EW:Zaubern und eine anschließende Resistenz des Skelettes darüber, ob das Skelett seinem Erschaffer zu Diensten ist, oder ihn als Gefahr erkennt und sofort attackiert. Misslingt der erschaffenen Kreatur der WW:PhsZR, so dient das erweckte Wesen seinem Erschaffer bis zum Ende der Wirkungsdauer. Nach Ablauf der Wirkungsdauer kann der Nekromant den Zauber nicht wie ein Beschwörer verlängern, sondern muss vielmehr das von ihm geschaffene Wesen zur Ruhe betten. Ein erfolgreicher EW:Zaubern reicht hierzu aus. Dieses kostet den Zauberer die oben angegebenen AP und ist notwendig, damit der Nekromant nicht die Kontrolle über das Wesen verliert und dieses blindlings angreift. Mit Erweckungszaubern kann der Nekromant maximal seinen eigenen Grad an Untoten gleichzeitig kontrollieren kann. Ausnahmen von dieser Regel gelten für den Zauber Totentanz, mit dessen Hilfe der Nekromant auch größere Zahlen an Wesen zu beherrschen vermag.

Die sonstigen Zauber der Nekromanten werden wie gewöhnliche Zaubersprüche behandelt.

#### 1. Buch der geringeren Ordnung:

Die Zauber der Nekromantie lassen sich im wesentlichen in drei Klassen unterteilen: in die Zauber der geringeren Ordnung, die der höheren Ordnung und die der höchsten Ordnung. Die aus diesen Bereichen gelernten Zaubern unterscheiden sich in ihrer Macht und ihrer Wir-

kung und so charakterisiert es einen Nekromanten wesentlich, bis zu welcher Ordnung er mit den Eintragungen in seinem Grimoire vorgestoßen ist.

Skelett erwecken 1:

Stufe 1                    1 AP    Zd 10 sec

Phs / Mat Rw B    Wb 1 Ws Wd bis zum nächsten Sonnenauf- bzw.. Untergang

frisches Tierblut (1 SS)

Zur Ruhe betten 1 AP

Der Nekromant vermag mit Hilfe dieses Zaubers einem Skelett Leben einzuhauchen und es zu kontrollieren. Dazu malt er auf den Schädel der zu belebenden Überreste mit Blut einige Runen und vollführt das Ritual der Erweckung. Dieser Zauber erlaubt es dem Zauberer, das erweckte Skelett mit zwei Todesbannen der geringeren und einem der höheren Ordnung zu belegen.

Kosten: 100 FP

Skelett erwecken II:

Stufe 2                    2 AP    Zd 30 sec

Phs / Mat Rw B    Wb 1 Ws Wd bis zum nächsten Sonnenauf- bzw.. Untergang

Kleine Robe der Beschwörung (15 GS) und frisches Tierblut (1 SS) Zur Ruhe betten 1 AP (WM -1)

Dieser Zauber wirkt ebenso, wie der schwächere Spruch „Skelett erwecken 1“. Der erschaffene Skelett besitzt jedoch bereits bei der Erschaffung bessere Ausgangswerte als ein Skelett der ersten Ordnung. Der Zauber stellt dem Skelett vier Todesbanne der geringeren und einen der höheren Ordnung zur Verfügung.

Kosten: 250 FP

Skelett erwecken III:

Stufe 3                    4 AP    Zd 1 min

Phs / Mat Rw B    Wb 1 Ws                    Wd bis zum nächsten Sonnenauf- bzw. Untergang

Kleine Robe der Beschwörung (15 GS) und frisches Menschenblut (1 LP) Zur Ruhe betten 2 AP (WM-2)

Dieser Zauber wirkt ebenso, wie der schwächere Spruch „Skelett erwecken II“. Der Zauber stellt dem Skelett fünf Todesbanne der geringeren Ordnung und zwei der höheren Ordnung zur Verfügung.

Kosten: 800 FP

Leiche erwecken 1:

Stufe 2            2 AP                            Zd 30 sec

Phs / Mat Rw B                            Wb 1 Ws Wd bis zum nächsten Sonnenauf- bzw. Untergang

Kleine Robe der Beschwörung (15 GS) und frisches Tierblut (1 SS) Zur Ruhe betten 2 AP (WM -1)

Mit Hilfe dieses Zaubers vermag der Nekromant noch nicht skelettierten Leichen untotes Leben einzuhauchen. Die derart erweckten Leichen gelten regeltechnisch als Zombies und werden entsprechend dem Zauber „Skelett erwecken 1“ vom Beschwörer kontrolliert.

Dieser Zauber erlaubt es dem Beschwörer den erweckten Untoten mit drei Todesbannen der geringeren und einem der höheren Ordnung zu versehen.

Kosten: 200 FP

Leiche erwecken II:

Stufe 3            2 AP                            Zd 1 min

Phs / Mat Rw B                            Wb 1 Ws Wd bis zum nächsten Sonnenauf- bzw. Untergang

Große Robe der Beschwörung (30 GS) und frisches Menschenblut (1 LP) Zur Ruhe betten 3 AP (WM -2)

Der Zauber wirkt in jeder Hinsicht, wie der Spruch Leichen erwecken 1. Der so beschworene Untote kann mit vier Todesbannen der geringeren Ordnung und zwei Todesbannen der höheren Ordnung belegt werden.

Kosten: 800 FP

Geringere Kriegerseele beschwören:

Stufe 3	3 (5) AP	Zd 2 min
Phs /Mat Rw -	Wb Z	Wd 30 min

Kleine Robe der Beschwörung (15 GS) präparierter Schädel (1) Zur Ruhe betten 3 AP (WM -2)

Der Nekromant kann mit Hilfe dieses Zaubers eine Pforte in das Totenreich öffnen um eine nur astral existierende Seele herbeizurufen, welcher er erlaubt in seinen Körper zu schlüpfen, um sich selbst der Fähigkeiten dieser Seele zu bedienen. Ein erfolgreicher EW:Zaubern entscheidet zunächst, ob die gewünschte Seele herbeigelockt wird. Bei einem normalen Misserfolg wird keine Seele erscheinen, während bei einem kritischen Fehler eine Astralkreatur nach Wahl des Spielleiters das Tor durchquert und gegebenenfalls versuchen wird, dem Nekromanten oder Umstehenden Schaden zuzufügen. Erscheint die gewünschte Seele, so muss sie der Zauberer zunächst fesseln, um zu verhindern, dass sie ihrerseits vom Zauberer Besitz ergreift. Hierzu führt der Nekromant ein Zauberduell gegen die gerufene Seele durch. Weiche Ziele eine so herbeigerufene Seele verfolgen wird, hängt davon ab wie mächtig sie ist und welche Möglichkeiten sich ihr bieten. Jedenfalls wird der Nekromant nur selten gänzlich ungeschoren davonkommen, da er die Ruhe der Seele gestört hat.

Gewinnt der Nekromant das Zauberduell, so kann er bis zum Ende der Wirkungsdauer uneingeschränkt über die Fähigkeiten der Seele verfügen. Nach Ablauf dieser Zeit muss die Seele zur Ruhe gebettet werden, um zu verhindern, dass sie versucht, andere Personen oder den Nekromanten zu übernehmen. Gegen einen solchen Versuch steht einer Person ein WW:Psy ZR zu.

Mit Hilfe dieses Zaubers kann für 3 (5) AP eine Seele herbeigerufen werden, die über 75 (150) FP an Waffenfertigkeiten verfügt. Die FP werden von einem Ausgangswert von + 4 an berechnet und sind wie für einen anderen Kämpfer zu bestimmen. Kosten: 1000 FP

Geringere Seele des Wissens beschwören: Stufe 3

3 (5) AP	Zd 10 min	
Phs /Mat Rw -	Wb Z	Wd 30 min

Kleine Robe der Beschwörung (15 GS) präparierter Schädel (1) Zur Ruhe betten 2 AP (WM -2)

Für die Seele des Wissens gilt zu dem Zauber „Geringere Kriegerseele beschwören“ gesagtes

entsprechend. Mit Hilfe dieses Zaubers kann für 3 (5) AP jedoch eine Seele herbeigerufen werden, die über 100 (200) FP an allgemeinen Fertigkeiten verfügt. Bei den Fertigkeiten wird für die Berechnung des Erfolgswertes davon ausgegangen, dass die Grundkenntnisse erlernt werden müssen und erst die überschüssigen Punkte für die Steigerung des Erfolgswertes genutzt werden können. Der Nekromant darf sich auf diese Weise nur Fertigkeiten einer Sparte, d.h. nur Wissensfertigkeiten, nur soziale Fertigkeiten oder nur Abenteuerfertigkeiten etc. aneignen und muss sich vor Durchführung des Zaubers auf eine bestimmte Sparte festlegen.

Kosten: 1000 FP

Seidene Fäden:

Stufe 2	2:Ws AP	Zd 5 sec
Phs /Mat Rw 9 m	Wb 18 m Uk	Wd 2 min

Kleine Robe der Beschwörung (15 GS), Verknoteter Seidenfaden (1 KS) Zur Ruhe betten -

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Nekromant tote Wesen von maximal der Größe eines Ogers einer Marionette gleich kontrollieren. Die betroffenen Wesen bewegen sich wie die Puppen eines Puppenspielers und agieren ruckartig in unnatürlicher

Körperhaltung. Die Arme sind meist starr nach vorne gerichtet und wirken leblos. Der Zauberer nimmt einen verknoteten Seidenfaden in die Hand, wickelt ihn um einige seiner Finger und schnippt am Ende der Zauberdauer einmal kurz mit der anderen Hand um die Marionette zu erschaffen. Der Zauberer kann maximal die Hälfte seines eigenen Grades an Marionetten gleichzeitig kontrollieren und kann sie niemals mit Todesbannen gleich welcher Ordnung belegen. Im Zweifel sind Marionetten wie Schattenkämpfer zu handhaben. Die Spieldaten einer Marionette finden sich im Anhang A.

Kosten 250 FP

Tod spüren:

Stufe 2	1 AP	Zd 2 min
Psy / Ment Rw -	Wb 12 m Uk	Wd 2 min

Fesseln -

## Zur Ruhe betten

Der Nekromant kann mit diesem Zauber innerhalb des Wirkungsbereiches nach toten Wesen von mindestens der Größe eines Hundes forschen. Befindet sich ein totes Wesen im Wirkungsbereich, so endet der Herzschlag, den der Nekromant während der gesamten Wirkungsdauer hört, schlagartig und es bleibt nur unheimliche Stille und ein leichtes frösteln zurück. Ein lebendes Wesen zwischen dem Zauberer und dem Ziel stört den Zauber ähnlich einem Metallhindernis.

Kosten: 200 FP

### Knochenbann:

Stufe 2	2:Ws AP	Zd 10 sec	
Phs / Verb	Rw 30 m	Wb Grad Ws	Wd -

## Zur Ruhe betten

Der Nekromant kann mit Hilfe dieses Zaubers Untote vom maximal 2. Grad zerstören. Dem Opfer steht ein WW:PhsZR gegen den Zauber zu. Stehen die Skelette unter der direkten Kontrolle eines anderen Zauberers, so entscheidet ein Zauberduell über den Erfolg des Bannversuches. Der Nekromant kann frei wählen, ob der Untote etwa in Flammen aufgeht, einfach zu Boden stürzt oder sich seine Knochen in alle vier Winde zerstreuen, als ob er von einer Ogerkeule getroffen wurde.

Kosten: 400 FP

## 2. Buch der höheren Ordnung:

### Leiche erwecken III:

Stufe 3	3 AP	Zd 10 min
Phs / Mat	Rw B	Wb 1 Ws Wd bis zum nächsten Sonnenauf- bzw. Untergang

Große Robe der Beschwörung (15 GS) und frisches Menschenblut (2 LP) Zur Ruhe betten 3 AP (WM -2)

Der Zauber wirkt in jeder Hinsicht, wie der Spruch „Leichen erwecken II“. Der so beschworene Untote kann mit fünf Stufen an Todesbannen der geringeren Ordnung und drei Todesbannen der höheren und einem der höchsten Ordnung belegt werden.

Kosten: 1200 FP

Totenbann:

Stufe 4	3:Ws AP	Zd 15 sec
Phs / Verb	Rw 30 m Wb 3 Ws	Wd -

Zur Ruhe betten

Der Nekromant kann mit Hilfe dieses Zaubers höhere Untote vom maximal 5. Grad zerstören. Es gilt zu dem Zauber Knochenbann gesagtes entsprechend. Dem Opfer steht ein WW:PhsZR gegen den Zauber zu. Stehen die Skelette unter der direkten Kontrolle eines anderen Zauberers, so entscheidet ein Zauberduell über den Erfolg des Bannversuches. Der Nekromant kann frei wählen, ob der Untote etwa in Flammen aufgeht, einfach zu Boden stürzt oder sich seine Knochen in alle vier Winde zerstreuen, als ob er von einer Ogerkeule getroffen wurde.

Kosten: 1500 FP

Höhere Untote erschaffen 1:

Stufe 4	4 AP	Zd 30 min
Phs / Mat	Rw B Wb 1 Ws	Wd bis zum nächsten Sonnenauf- bzw. Untergang

Große Robe der Beschwörung (30 GS) präparierter Schädel (2), Leiche einer außergewöhnlichen Spielfigur von mindestens 3. Grad (100 GS und mehr) Zur Ruhe betten 3 AP (WM -4)

Der Nekromant kann aus dem Leichnam eines außergewöhnlichen Wesens einen Untoten höherer Macht erschaffen. Diesen kann er mit fünf Todesbannen der geringeren Ordnung, drei der höheren Ordnung und einem der höchsten Ordnung belegen. Bei der Erschaffung des Untoten kann der Nekromant entscheiden, ob das Ziel seine ursprünglichen Fähigkeiten behalten soll, oder ob er diese mit der Kraft der Todesbanne vertreiben will. Belegt der Nekromant den Untoten auch nur mit einem Bann beliebiger Ordnung, so verliert der Tote alle vorher besessenen Fähigkeiten. Entscheidet sich der Nekromant, auf Banne zu verzichten, so behält die Kreatur alle Fähigkeiten aus ihrem früheren Leben mit einem um 2 Punkte reduzierten Erfolgswert. Die Kreatur wird gewöhnlich, aufgrund des zerstörten Stimmapparates, nur noch über mentale Zau-

ber verfügen. In Ausnahmefällen kann ein solcher Untoter jedoch noch über alle seine Zauber verfügen und so zu einem machtvollen Verbündeten werden.

Kosten: 2000 FP

Größere Kriegerseele beschwören:

Stufe 4	6 (9) AP	Zd 10 min
Phs /Mat Rw -	Wb Z	Wd 30 min

Große Robe der Beschwörung (15 GS) präparierter Schädel (2) Zur Ruhe betten 3 AP (WM -4)

Mit Hilfe dieses Zaubers kann für 6 (9) AP eine Seele herbeigerufen werden, die über 250 (350) FP an Waffenfertigkeiten verfügt.

Kosten: 1800 FP

Größere Seele des Wissens beschwören:

Stufe 4	6 (9) AP	Zd 10 min
Phs / Mat Rw -	Wb Z	Wd 1 h

Große Robe der Beschwörung (15 GS) präparierter Schädel (2) Zur Ruhe betten 3 AP (WM -4)

Mit Hilfe dieses Zaubers kann für 6 (9) AP eine Seele herbeigerufen werden, die über 500 (800) FP an allgemeinen Fertigkeiten verfügt.

Kosten: 1800 FP

Schnitters Stunde:

Stufe 3	3 AP	Zd 1 min
Psy /Ment Rw 9 m	Wb 1 Ws	Wd -

Zur Ruhe betten -

Der Nekromant kann unter Anwendung dieses Zaubers herausfinden, wieviel Zeit dem Ziel des Spruches noch auf dem Angesicht Midgards verbleibt, sofern der Geschehensablauf nicht auf-

grund dieses Wissens verändert wird. Der Zauberer sieht nach Beendigung seines Zaubers eine durchscheinende, etwa kopfgroße Sanduhr vor sich schweben, an dessen Füllstand er die restliche Lebensdauer ablesen kann. Bei einem Erfolgswurf über 20 lässt sich die Zeit auf 1W6 Jahre, bei 25 auf 1W6 Monate, bei 30 auf 1W6 Wochen, bei 35 auf 1W6 Tage und bei über 40 auf 1W6 Stunden genau bestimmen. Ein kritischer Fehler beim EW:Zaubern nennt dem Zauberer einen völlig falschen Zeitpunkt. Ein kritischer Erfolg beim EW:Zaubern gibt dem Zauberer eine, wenn auch sehr vage und undeutliche Vorstellung von den Umständen des Todes.

Der Zauber ist insbesondere bei gefährlich lebenden oder häufig reisenden Spielfiguren von keinerlei Nutzen, da die Zukunft solcher Personen unvorhersehbaren Wendungen unterworfen ist, die eine präzise Aussage über den Todeszeitpunkt unmöglich machen.

Kosten: 1200 FP

Totengewand:

Stufe 4	5 AP	Zd 30 sec
Phs /Mat Rw -	Wb Z	Wd 10 min

Ledermantel (10 GS)

Zur Ruhe betten -

Mit Hilfe dieser Formel kann der Nekromant sich selbst mit einem bestimmten Todesbann belegen. Um den Zauber wirken zu können muss sich der Nekromant in einen ledernen Mantel oder ein Leichentuch hüllen. Ein Ledermantel kann lediglich mit Pestilenz, Schreckgespenst oder Wesen der Finsternis belegt werden. Über ein Leichentuch kann auch Leichengift, Ghul Kreatur oder Schreckensgestalt gesprochen werden und ein Mantel aus der Haut eines Intelligenen Wesens kann sogar mit Lebensdieb oder Todbringer verzaubert werden.

Kosten 1800 FP

Ewige Ruhe:

Stufe 3	5 AP	Zd 30 min
Phs /Mat Rw B	Wb 1 Ws	Wd -

Große Robe der Beschwörung (30 GS) Zur Ruhe

betten -

Der Zauberer kann mit Hilfe dieses Spruches einen Verstorbenen zur ewigen Ruhe betten. Die Seele







Große Robe der Beschwörung (30 GS) präparierter Schädel (4), Leiche einer außergewöhnlichen Spielfigur von mindestens 5. Grad (300 GS und mehr) Zur Ruhe betten 3 AP (WM-8)

Der Nekromant kann aus dem Leichnam eines außergewöhnlichen Wesens einen Untoten größter Macht erschaffen. Diesen kann er mit sechs Bannen der geringeren Ordnung, vier der höheren Ordnung und zwei der höchsten Ordnung belegen. Kosten: 4000 FP

Höhere Untote erschaffen III:

Stufe 6	18 AP	Zd 6 h
Phs / Mat	Rw B Wb 1 Ws	Wd bis zum Sonnenauf- bzw. Untergang

Große Robe der Beschwörung (30 GS) präparierter Schädel (4), Leiche einer außergewöhnlichen Spielfigur von mindestens 9. Grad (Such' sie selbst...) Zur Ruhe betten 3 AP (WM -12)

Der Nekromant kann aus dem Leichnam eines außergewöhnlichen Wesens einen Untoten größter Macht erschaffen. Diesen kann er mit sieben Bannen der geringeren Ordnung, fünf der höheren Ordnung und drei der höchsten Ordnung belegen.

Kosten: 5000

Vernichtung:

Stufe 6	9 AP	Zd 30 sec	
Phs / Verb	Rw 30 m	Wb 1 Ws	Wd -

Zur Ruhe betten

Der Nekromant kann mit Hilfe dieses Zaubers Untote gleich welchen Grades (also selbst Vampire und Totlose) auf der Stelle und unwiderruflich vernichten. Dem Opfer steht ein WW:PhsZR gegen den Zauber zu. Stehen die Opfer unter der direkten Kontrolle eines anderen Zauberers, so entscheidet ein Zauberduell über den Erfolg des Bannversuches.

Kosten: 8000 FP

Urmenteufel beschwören:

Stufe 5	9 AP	Zd 6 h
---------	------	--------

Phs/ Mat      Rw -      Wb 9 m Uk      Wd 2 min

Große Robe der Beschwörung (30 GS) präparierter Schädel (4), Urne mit der Asche einer außergewöhnlichen Spielfigur von mindestens 7. Grad, 2 Rubine (20 GS) Zur Ruhe betten 3 AP (WM -8)

Der Nekromant legt zwei Rubine in die Urne einer außergewöhnlichen Spielfigur und vollführt das Ritual der Erweckung. Sobald der Nekromant die Urne zertrümmert fährt ein Urnenteufel aus den Überresten der Urne, eine Alpträumhafte Gestalt aus wirbelnder Asche mit rot glühenden Augen, die Furcht und Schrecken in Freund und Feind weckt.

FP: 4000

#### 4. Weitere Zaubersprüche:

Außer den oben genannten Zaubern der Nekromantie kann ein Nekromant folgende Zauber erlernen:

a) Grundzauber:

- Hören der Geister - Schutzkreis gegen Untote - Schutzkreis gegen Geisterwesen
- Macht über den Tod Wiederkehr - Geist beschwören - Hexenhand - Vertreibung - Seelenrabe – Fäulnis - Bannen des Todes - Knochenbestie – Flammenkreis

b) Standardzauber:

- Ungeheuer rufen - Macht über das Selbst - Böser Blick - Silberstaub - Verdorren - Erkennen von Leben - Erheben der Toten

c) Ausnahmezauber:

- Macht über magische Wesen - Binden des Vertrauten - Weltentor schaffen
- Schlaf - alle anderen Beschwörungszauber

#### V. Der Runenschädel:

Bei dem Runenschädel handelt es sich um das nekromantische Äquivalent eines gewöhnlichen Vertrauten, wie ihn beispielsweise Hexer besitzen. Der Schädel wird von dem Nekromanten eigenhändig beschafft und nötigenfalls auch ausgegraben. Es geht das Gerücht um, dass sich besonders gut Schädel außergewöhnlicher Charaktere für die Präparation eignen. Besonders finstere Nekromanten wählen beispielsweise oftmals Schädel

<u>FP-Kosten und Erfolgswerte:</u>	
bei Spielbeginn: 1 Lernpunkte für Ne	
Schädel präparieren (1)	50 FP
Schädel präparieren (2)	100 FP
Schädel präparieren (3)	200 FP
Schädel präparieren (4)	500 FP

grausamer Mörder oder anderer Verbrecher um die Macht des Runenschädels zu verstärken. Verwendet der Nekromant den Schädel einer außergewöhnlichen Spielfigur von mindestens Grad 7, so spart er 10 % der Verzauberungskosten.

Hat der Nekromant den richtigen Schädel gefunden, beginnt das eigentliche Ritual. Der Schädel muss mit einem bestimmten Werkzeug, einer Geierkralle, an deren Ende sich ein scharfer Edelstein befindet (20 GS), bearbeitet werden. Der Nekromant ritzt nun zunächst einige Runen in den Schädel. Dieses ist die erste Stufe der Präparation und stimmt den Schädel auf den Nekromanten und die kommenden Rituale ein. Die erste Stufe des Schädelzaubers verleiht dem Schädel keinerlei spezielle Fähigkeiten, jedoch zählt er von nun an als magisch.

Mit der zweiten Stufe der Schädelpräparation fügt der Nekromant noch weitere Runen hinzu und gießt sie sämtlich mit Edelmetallen aus. Er belegt den Schädel auf diese Weise mit einem Zauber. Der Nekromant kann für 2 AP durch die Augen Schädels sehen und für jeweils weitere 2 AP auch all das hören, was an dem Ort des Schädels gesprochen wird und durch den Mund des Schädels sprechen. Die Reichweite dieses Schädelzaubers beträgt 100m, die Wirkungsdauer 2 min. Mit dem dritten Schädelzauber setzt der Nekromant Edelsteine in die Augenhöhlen des Schädels ein und umwickelt ihn mit allerlei Lederschnüren. Der Nekromant verbindet den Schädel auf diese Weise so mit der Geisterwelt um sich herum, dass er einem Medium gleich die Schrei der Toten wiedergibt. Die Geister der Toten sprechen durch den Schädel von den Gefahren der Umgebung und warnen den Nekromanten unter Umständen vor dem Übel, das auf ihn lauert. Spieltechnisch erhält der Nekromant die Fähigkeit Gefahr spüren + 3, solange er das Flüstern seines Schädels hören kann.

Mit dem vierten und letzten Schädelzauber verbindet der Nekromant seinen Schädel nun endgültig mit der Geisterwelt und kann durch den Schädel mit den Geistern sprechen. Die Anwendung dieses Schädelzaubers wird in jeder Hinsicht wie der Zauber Hören der Geister gehandhabt, außer das die Zauberdauer nur 10 sec beträgt. Es ist insbesondere möglich, mit einem Geist einmal durch den Schädel und ein weiteres mal durch den Zauber zu kommunizieren. Um den Schädel zu vollenden fügt der Nekromant noch letzte Verzierungen, wie etwa Rabenfedern, Knöchelchen oder Diamantzähne dem Schädel hinzu.

Die Fertigkeit des Präparierens kann allein von Nekromanten erlernt werden. Die FP-Kosten zum Erlernen der Fertigkeit finden sich in Tabelle 5 auf Übersichtskarte K

## 6. Das Grimoire:

Ein Nekromant verfügt bei der Erschaffung über ein Grimoire, welches einige der geringeren Zaubersprüche und einige Todesbanne enthält. Um weitere Zauber oder Banne zu erlernen, muss er diese aus alten Büchern, Grabinschriften oder Aufzeichnungen abschreiben und in sein Grimoire übertragen. Das Buch muss nicht notwendigerweise präsent sein, damit der Zauber gewirkt werden kann, jedoch muss der Nekromant den in Frage stehenden Spruch zumindest einmal in der Vergangenheit in sein Buch übertragen haben, um ihn zukünftig wirken zu können. Erhält der Nekromant später Gelegenheit, wei-

tere Banne zu erlernen, so muss er diese für entsprechende FP-Kosten erwerben.

Diese Kosten finden sich im Anhang B bei der Auflistung der Todesbanne.

Einige berühmte Bücher der Nekromantie sind:

„Leabhar na Anam dubh" (Das Buch der schwarzen Seele - Erainnisch),

„Dimra sahi Kampua" (Die Schriften der dunklen Kunst - Rawindi),

„Sabra Chalem al-Morduk" (Die Schattenwelt - Sharidisch)

und das wohl mächtigste aller Bücher, das Necronomicon (Das Buch der Toten - Maralinga).

## **Anhang A: Kreaturen**

Der Nekromant kann alle körperlichen Untoten mit Waffen und Rüstungen seiner Wahl ausstatten.

Alle Untoten sind größtenteils immun gegen psychische Zauber.

### **1. Skelett 1:**

Grad 1      LP 6      AP -      Res.: 10 / 12 110 In.: t 20

RK = var. RW 40 HGW 50 B18 Abwehr +10 Angriff +4: Waffe (Schaden +0), Biss (11W6) oder Klaue(1W6)

Bes. Stich-, Speiß- oder Schusswaffen verursachen nur 1 Punkt Schaden an

### **2. Skelett II:**

Grad 2      LP 8      AP -      Res.: 11112 / 11      In.: t 30

RK =var. RW 40 HGW 60 B 18 Abwehr +11 Angriff +5: Waffe (Schaden +1), Biss (11W6) oder Klaue (1 W6)

Bes. Stich-, Speiß- oder Schusswaffen verursachen nur 1 Punkt Schaden an

### **3. Skelett III:**

Grad 2      LP 10      AP -      Res.: 12 113 / 12 In.: t 30

RK = var. RW 60 HGW 70 B20 Abwehr +12

Angriff +6: Waffe (Schaden +1), Biss (1 W6+1) oder Klaue (1 W6+1)

Bes. Stich-, Speiß- oder Schusswaffen verursachen nur 1 Punkt Schaden an

### **4. Zombie I:**

Grad 2      LP 7      AP -      Res.: 11 / 13 / 11      In.: t 20 RK

=var. RW 30 HGW 80 B 18 Abwehr +12

Angriff +5: Waffe (Schaden +/- 0), Biss (11W6) oder Klaue (1 W6+1)

### **5. Zombie II:**

Grad 2      LP 10      AP -      Res. : 11 113/ 11      In.: t 30 RK

=var. RW 40 HGW 80 B20 Abwehr +12

Angriff +6: Waffe (Schaden +1), Biss (1 W6+1) oder Klaue (1 W6+1)

### 6. Zombie III:

Grad 3      LP 13      AP -      Res.: 12/14/12 In.: t 50 RK = var.  
RW 60 HGW 80 B22 Abwehr +13

Angriff +7: Waffe (Schaden +2), Biss (1 W6+1) oder Klaue (1 W6+2)

### 7. Höherer Untoter 1:

Grad 4      LP 3W6+6      AP -      Res.: 14 / 16 / 14 In.: m 30  
RK =var. RW 60      HGW 80 B24 Abwehr +13 Angriff +7: Waffe  
(Schaden +3), Biss (1 W6+2) oder Klaue (1 W6+3)

### 8. Höherer Untoter II:

Grad 6      LP 4W6+8      AP -      Res.: 15 / 17 / 15 In.: m 40  
RK = var. RW 80      HGW 80 B 28 Abwehr +15 Angriff +9: Waffe  
(Schaden +4), Biss (1 W6+2) oder Klaue (1 W6+3)

### 9. Höherer Untoter III:

Grad 9      LP 5W6+12      AP -      Res.: 18 / 18 / 18 In.: m 60  
RK =var. RW 80      HGW 100 B28 Abwehr +18 Angriff +12: Waffe  
(Schaden +4), Biss (1 W6+3) oder Klaue (1 W6+3)

### 10. Geringere Kriegerseele:

Grad 4      LP -      AP 4W6+8 Res.: 12 / 13 / 12 In.: m 40  
RK OR      RW 80 HGW -      B 28 Abwehr +14 Angriff:  
keine

#### Bemerkungen:

Die geringere Kriegerseele gleicht einer schattenhaften, menschlichen Gestalt, deren Konturen mit der Luft zu verschwimmen scheinen. Eine Kriegerseele kann nur mit Magie oder verzauberten Waffen bekämpft werden. Die Seele kann mit einem Erfolgswert von +14 andere Wesen übernehmen, wenn ein WW:PsyZR misslingt.

### 11. Größere Kriegerseele:

Grad 6      LP -      AP 6W6+12 Res.: 14 / 16 / 14 In.: m 80  
RK OR      RW 90 HGW -      B32 Abwehr +18 Angriff:  
keine

#### Bemerkungen:

Kann mit einem Erfolgswert von +18 andere Wesen übernehmen, wenn denen ein WW:PsyZR misslingt.

### **12. Seelen des Wissens:**

Seelen des Wissens besitzen die gleichen Werte wie Kriegerseelen gleicher Macht. Seelen des Wissens sind allerdings tendenziell friedfertiger und versuchen nur dem Nekromanten zu schaden, wenn sie dessen Tun mit Verachtung gegenüberstehen.

### **13. Marionette des Todes:**

Grad 1      LP var      AP -      Res.: 10 / 12 / 10 In.: t 10

RK =var. RW 20      HGW 60 B 18 Abwehr +11

Angriff +5: Waffe (Schaden +0), Biss (11W6-2) oder Klaue (1 W6-1)

#### Bemerkungen:

Marionetten des Todes besitzen ( $\frac{1}{2}$ \* Grad des Nekromanten +3) an LP (abgerundet) und können mit Waffen und Rüstungen ausgestattet werden.

### **14. Urnenteufel:**

Grad 11      LP -      AP 5W6+12      Res.: 18 / 20 / 18 In.: t 80

RK = OR      RW 120 HGW 100 B 36 Abwehr +18

Angriff: 2\* Klaue+12 (1W6+4)

nur mit magischen und versilberten Waffen zu treffen; «Namenloses Grauen» +18 auf Wesen bis zum 4. Grad; «Feuerring» +18

#### Bemerkungen:

Der Urnenteufel kann sich nicht weiter als 9 Schritt von der zerbrochenen Urne entfernen.

## **Anhang B: Todesbanne**

### **1. Buch der geringeren Ordnung:**

Die angegebenen Punktekosten beschreiben die Komplexität des jeweiligen Todesbanns. Kann ein Untoter laut Spruchbeschreibung beispielsweise mit vier Todesbannen der geringeren Ordnung belegt werden, so bedeutet das, dass die über ihn gesprochenen Todesbanne eine aufsummierte Komplexität von maximal vier Punkten haben dürfen. Auf einen Untoten darf der gleiche Todesbann höchstens zweimal gesprochen werden.

1 Punkt:

-Angriff +1 (30 FP)

- Abwehr +1 (40 FP)
- Resistenzen +1 (30 FP) - B +2  
(20 FP)

2 Punkte:

- Schaden +1 (40 FP) - LP +2  
(40 FP) - RW +10 (20 FP) -  
HGW +10 (20 FP) - RK +1 (40  
FP)
- Pestilenz (60 FP): Einem schwer getroffenen Gegner muss ein EW:GiT gelingen, oder ihn befällt eine Krankheit, die gleich dem Zauber „Verursachen von Krankheit“ wirkt. Die Krankheit kann wie eine gewöhnliche Krankheit auch durch einen Arzt behandelt werden.
- Schreckgespenst (50 FP): Der Anblick des Untoten wirkt auf Wesen von maximal Grad 2 wie der Zauber „Angst“, wenn diesen ein WW:PsyZR 25 misslingt.
  - Wesen der Finsternis (60 FP): Der Untote erhält bei Dunkelheit einen Bonus von +1 auf Angriff, Abwehr, und Schaden; bereits bei Dämmerlicht erhält er jedoch einen Malus von -2 auf diese Werte.
- Leichengift (60 FP): Der Untote besitzt ein Gift, welches er bei einem schweren Treffer überträgt. Misslingt der anschließende PW:GiT, verliert das Opfer 1W6-1 AP und erhält für 1 min WM -2 auf alle EW.

## II. Buch der höheren Ordnung:

1 Punkt:

- Verständnis (100 FP): Der Untote handelt teilweise selbständig und reagiert in Abwesenheit des Nekromanten auf veränderte Situationen seiner Intelligenz entsprechend. Solche Untoten verfügen jedoch im Gegenzug über einen stärkeren Eigenwillen und erhalten somit WM +2 auf ihre WW gegen die Bannversuche ihres Erschaffers.
- Ghul Kreatur (90 FP): Der Untote überträgt bei einem schweren Treffer ein Leichengift, welches wie das Gift eines Ghuls wirkt.
- Schreckensgestalt (90 FP): Der Anblick des Untoten wirkt auf Wesen von maximal Grad 4 wie der Zauber „Angst“, wenn diesen ein WW:PsyZR 25 misslingt. 2 Punkte:
- Kreatur der Zwischenwelt (100 FP): Der Untote nimmt nur halben Schaden durch gewöhnliche Waffen. Skelette erleiden durch Speiß- oder Stichwaffen keinerlei Schaden. Silberne oder magische Waffen entfalten ihre normale Wirkung.
- Lebensdieb (90 FP): Der Untote entzieht seinem Opfer bei einem schweren Treffer zusätzlich 2 LP an Lebensenergie, welche nur durch natürliche Heilung zurückerlangt werden können.
- Todbringer (90 FP): Der Untote beherrscht die Fertigkeiten Schleichen +7, Tarnen +7 und

Meucheln +8.

- Schwertmeister (90 FP): Der Untote erhält einen Bonus von +1 auf LP, AP, Angriff, Abwehr und Schaden.

- Auferstehung (120 FP): Der Untote erhebt sich nach seiner Zerstörung nach 1 W6 Minuten wieder auf. er besitzt jedoch nur die Hälfte seiner LP. Wird dieser Untote abermals zerstört, so bleibt er für immer vernichtet.

### **III. Buch der höchsten Ordnung:**

1 Punkt:

- Kreatur der Totenwelt (250 FP): Der Untote ist nur durch versilberte oder magische Waffen und durch Zaubersprüche zu verletzen.

- Nebelgestalt (200 FP): Der Untote kann sich in eine dichte Nebelwolke verwandeln, was ihn allerdings 2 LP kostet. In dieser Erscheinungsform kann der Untote nicht angreifen, kann aber selbst auch nur durch Magie oder verzauberte Waffen bekämpft werden. Ein Untoter in Nebelgestalt bewegt sich unabhängig von seiner normalen Bewegungsweite mit B 18 fort.

- Kriegsherr (180 FP): Der Untote erhält einen Bonus von +2 auf LP, AP, Angriff, Abwehr und Schaden und seine RK steigt um 1.

- Verbotene Aura (200 FP): Auf jedes Wesen, welches sich dem Untoten auf mehr als drei Meter nähert, wirkt der Zauber „Verbotenes Wort“, sofern ihm ein PW:PhsZR mit WM -5 misslingt.

2 Punkte:

- Schleichende Verderbnis (300 FP): Bei einem schweren Treffer muss dem Getroffenen sofort ein PW:Phy mit WM -5 gelingen, oder er erkrankt sofort an den Folgen einer Krankheit, die gleich dem Zauber „Pestklaue“ wirkt.

-Vampirismus (300 FP): Der Untote verwandelt ein von ihm selbst getötetes Opfer in einen Untoten der gleichen Art und um eine Stufe niedrigerer Ordnung.